

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 *Mode of Production*

Istilah *Mode of production* berasal dari karya Karl Marx (1818–1883), dan konsep tersebut telah memainkan peran penting dalam teori Marxis berikutnya. *Mode of Production* mengacu pada beragam cara manusia secara kolektif menghasilkan produk untuk bertahan hidup dan meningkatkan taraf hidup manusia. Marx percaya bahwa sejarah manusia dapat dicirikan oleh *Mode of production* yang dominan. Dalam pengertian ini istilah ini mengacu pada sistem ekonomi tertentu seperti *Socialist*, *Communist*, *Capitalist*, dan *Feudal*. Marx tertarik untuk melakukan dua hal: menyediakan kerangka kerja analitis untuk mendefinisikan *Mode of production* secara spesifik dan menempatkan mode-mode tersebut dalam kerangka teori perkembangan sejarah.

Secara umum, *Mode of production* dapat didefinisikan sebagai kombinasi *Means of Production* dan *Relation of Production* yang terorganisasi sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan sebuah profit yang berkelanjutan. *Means of Production* adalah sebuah barang fisik yang digunakan untuk melakukan proses produksi seperti peralatan mesin, tanah serta bangunan, infrastruktur, dan bahan mentah. tidak hanya mencakup alat-alat produksi dan bahan mentah tetapi dibutuhkannya juga tenaga kerja manusia untuk mengoperasikan proses produksi. *Relations of Production* terdiri dari hubungan kerja antara kelas-kelas pekerja

dalam suatu entitas produksi, misalnya, antara pemodal dan tenaga kerja di pabrik; *Relations of Production* didasarkan pada kapasitas seorang pemodal untuk mengalokasikan sumber daya alam yang diolah untuk melakukan beragam kegiatan produktif yang menghasilkan profit dengan bentuk tenaga kerja yang ditentukan. kombinasi dari *Means of Production* dan *Relations of Production* ini yang mendefinisikan pola dasar hubungan antar kelas masyarakat dan menentukan keseluruhan pola produksi, distribusi dan konsumsi menjadi sebuah sistem ekonomi yang berkelanjutan.

2.1.1 Kapitalisme

Kapitalisme, sebagaimana Marx (1867) menyatakan bahwa Kapitalisme menciptakan masyarakat kapitalis yang terbagi menjadi dua kelas, kapitalis dan pekerja. Kapitalis adalah orang-orang yang memiliki alat-alat produksi seperti alat, pabrik, dan infrastruktur. Pekerja adalah orang-orang yang memiliki tenaga kerja dan menjualnya dengan upah untuk bekerja di pabrik kapitalis. Karena Kapitalis adalah orang yang menentukan upah para pekerja, sistem ini mudah disalahgunakan oleh Kapitalis untuk mengeksploitasi para pekerja seperti Marx (1867) percaya bahwa kapitalis selalu mencari untuk membuat keuntungan sebesar mungkin, baik oleh menurunkan upah dan meningkatkan produktivitas.

Implikasi dari eksploitasi kapitalis terhadap para pekerja diungkapkan oleh adanya keuntungan, termasuk bunga, sewa dan bentuk-bentuk keuntungan lainnya. Tingkat eksploitasi diukur oleh profit, bagian yang sesuai dari produk, termasuk

investasi dan barang mewah. Pekerja hanya dilihat sebagai bagian dari mekanisme dan bukan sebagai manusia. Kapitalis adalah bagian dari sistem kapitalisme dan itu adalah peran mereka untuk mengeksploitasi pekerja karena seluruh sistem digerakkan oleh profit (Shaikh, 1999). Dalam produksi, para pekerja menciptakan nilai baru sebanding dengan lamanya hari kerja mereka, pelatihan, disiplin, dan intensitas tenaga kerja. Perbedaan antara nilai yang baru diproduksi oleh kelas pekerja dan nilai tenaga kerja. Singkatnya, para pekerja dieksploitasi karena mereka menghasilkan nilai lebih dari yang mereka kontrol atau terima sebagai upah. Nilai tukar tenaga kerja sebagaimana tercermin dalam upah kurang dari nilai yang dihasilkannya bagi kaum kapitalis. Karena tingkat pengangguran yang tinggi adalah tipikal dalam ekonomi kapitalis modern, kapitalis juga dapat mengurangi upah serendah-rendahnya. Oleh karena itu, jika seorang pekerja menentang upahnya, kapitalis dapat menemukan seseorang yang lebih putus asa untuk menggantikannya.

Untuk menangkal penurunan profit, kapitalis juga meningkatkan tingkat eksploitasi dengan mengurangi upah dan memperpanjang jam kerja. Inilah yang menyebabkannya meningkatnya kesengsaraan kaum pekerja di bawah sistem ekonomi kapitalisme, tetapi ketika kapitalis mengganti pekerja dengan mesin. Menurut Jhigan (2000) Kepemilikan pribadi atas alat-alat produksi memperkaya kapitalis (pemilik modal) dengan mengorbankan para pekerja *“the rich get richer and the poor get poorer”*. Menurut Paul (2006), peraturan kapitalis, termasuk penegakan hak milik pribadi atas tanah dan hak eksklusif atas sumber daya alam, yang secara tidak adil dilampirkan pada apa yang seharusnya dimiliki oleh semua,

memaksa mereka yang tidak memiliki properti untuk menjual tenaga mereka kepada kapitalis, dengan demikian memaksa pekerja untuk menerima upah rendah agar dapat bertahan hidup

Kaum kapitalis selalu berusaha untuk memiliki pertumbuhan pasar dan margin profit yang tinggi, karena pasar sedang tumbuh seorang Kapitalis menginginkan hasil yang lebih banyak. Karena harga bahan baku tidak dapat mereka ubah dan modal telah diinvestasikan sehingga satu-satunya faktor yang tersisa dapat mereka eksplitasi adalah tenaga kerja. Buruh dapat dimanipulasi menjadi bekerja lebih keras jika dipaksa dan diancam dengan pengurangan upah. Walaupun ada batas pada produktivitas tenaga kerja, itu akan didorong tingkat efisiensinya untuk memastikan bahwa jumlah maksimum produksi terjadi. Karena kapitalis mengendalikan alat-alat produksi dan pekerja hanya mengontrol tenaga kerja mereka, pekerja secara alami dipaksa untuk membiarkan tenaga kerja mereka dieksploitasi.

2.1.1.1 *Division of labour*

Division of labour adalah konsep pengelolaan organisasi yang membagi tenaga kerja ke dalam fokus-fokus bidang pekerjaan tertentu. Cara ini dipercaya akan lebih meningkatkan produktivitas dan efisiensi, dibandingkan menuntut setiap pekerja untuk menguasai dan mengerjakan keseluruhan proses. sistem ini memisahkan pekerjaan di antara para pekerja. Pembagian kerja menggabungkan spesialisasi dan pembagian tugas yang kompleks menjadi beberapa, atau banyak,

sub-tugas. Peningkatan produksi memiliki beberapa penyebab. ini termasuk peningkatan ketangkasan dari pembelajaran, inovasi dalam desain dan penggunaan alat karena langkah-langkahnya didefinisikan lebih jelas, dan penghematan dalam gerakan yang sia-sia berubah dari satu tugas ke tugas lainnya.

2.1.1.2 Monopoli

Monopoli adalah suatu bentuk pasar di mana hanya terdapat satu penjual yang menguasai pasar. Penentu harga pada pasar ini adalah seorang penjual atau sering disebut sebagai "monopolis". Sebagai penentu harga, seorang monopolis dapat menaikkan atau mengurangi harga dengan cara menentukan jumlah barang yang akan diproduksi; semakin sedikit barang yang diproduksi, semakin mahal harga barang tersebut, begitu pula sebaliknya. Walaupun demikian, penjual juga memiliki suatu keterbatasan dalam penetapan harga. Apabila penetapan harga terlalu mahal, maka orang akan menunda pembelian atau berusaha mencari atau membuat barang substitusi namun ketidakterdian alternatif membuat orang terpaksa membeli barang dengan harga mahal.

2.2 Videogames

Videogames mungkin tampak seperti sebuah permainan yang terbatas dengan banyak tantangan, yang sering kali memiliki aturan dan membatasi pemain. Meski demikian, Dewi (2018) menyebutkan bahwa *Video games* dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk mempelajari segala hal yang berkaitan dengan humainiora. Hal ini tentunya bersesuaian dengan pernyataan Newman (2014) yang mendorong untuk menganggap *Videogames* sebagai dunia, atau lebih tepatnya 'taman bermain' di mana berbagai kegiatan dapat dilakukan. Taman bermain ini tidak harus dibatasi tetapi mungkin terbuka dan fleksibel. Sementara perancang *Video games* mungkin menawarkan sebuah kemungkinan, pada akhirnya para pemain yang memutuskan kegiatan mana yang akan dilakukan. *Paidea* dan *Ludus* adalah jenis cara para pemain memainkan *Video games*

2.2.1 Paidea

Paidea dapat digambarkan sebagai aktivitas fisik atau mental yang tidak memiliki tujuan langsung yang bermanfaat, atau tujuan yang jelas, dan satu-satunya alasan untuk didasarkan pada kesenangan yang dialami oleh pemain. Dalam *Videogames*, *Paidea* adalah jenis permainan tanpa tujuan atau mengikuti aturan apa pun. Dengan jenis permainan ini, para pemain dapat menemukan pengalaman baru tanpa melanjutkan cerita utama.

2.2.2 Ludus

Ludus dapat digambarkan sebagai 'aktivitas yang diselenggarakan di bawah sistem aturan yang mendefinisikan kemenangan atau kekalahan, keuntungan

atau kerugian' (Frasca 1999). Dalam *Videogames Ludus* adalah jenis permainan dengan mengikuti aturan dan arahan yang diberikan untuk melanjutkan *Video games*, dalam jenis permainan ini, para pemain akan menghadapi hambatan yang perlu dipecahkan atau diselesaikan. untuk mencapai permainan akhir.

2.3 Videogames Spaces

Video games dengan grafis 3D mewakili perkembangan artistik dan teknis yang dramatis dalam sejarah *Video games* yang menunjukkan transformasi game sebagai media secara keseluruhan. Pengalaman ruang telah menjadi elemen kunci tentang bagaimana kita memahami permainan dan bagaimana kita memainkannya. Dalam *Video games Spaces*, Michael Nitsche menyelidiki apa arti pergeseran ini untuk desain dan analisis *Video games*. Ruang 3D yang dapat dilayari memungkinkan kita untuk menjelajah, melompat, terbang, atau bahkan berteleportasi melalui dunia fiksi yang menjadi hidup dalam imajinasi kita. Kami menemukan ruang-ruang ini melalui kombinasi persepsi dan interaksi. Menggambar pada konsep-konsep dari studi sastra, arsitektur, dan bioskop, Nitsche berpendapat bahwa ruang permainan dapat membangkitkan narasi karena pemain menafsirkannya untuk terlibat dengannya. Akibatnya, Nitsche mendekati ruang permainan bukan sebagai tontonan visual murni tetapi sebagai lokasi virtual yang bermakna. Argumennya menyelidiki struktur apa yang bekerja di lokasi-lokasi ini, melanjutkan ke analisis mendalam tentang presentasi *audiovisual* dari *gameworlds*,

dan akhirnya mengeksplorasi bagaimana kami menggunakan dan memahami fungsionalitasnya.

2.3.1 Architectural approaches

Arsitektur membantu menggambarkan bagaimana dunia game dapat memperoleh makna dan kualitas lokasi yang diinginkan. *Video games* bergantung pada interaksi pemain dengan dunia. pemain mengubah posisi mereka ke lingkungan dalam dunia game dan mengambil peran. Meski demikian Peran yang dimainkannya memiliki keterbatasannya, dan kemungkinannya memperkenalkan peta lokasi cerita. *Map* menawarkan model untuk memahami keseluruhan pemahaman pemain tentang dengan dunia game khususnya lokasi misi, dan aktivitas game tersebut.

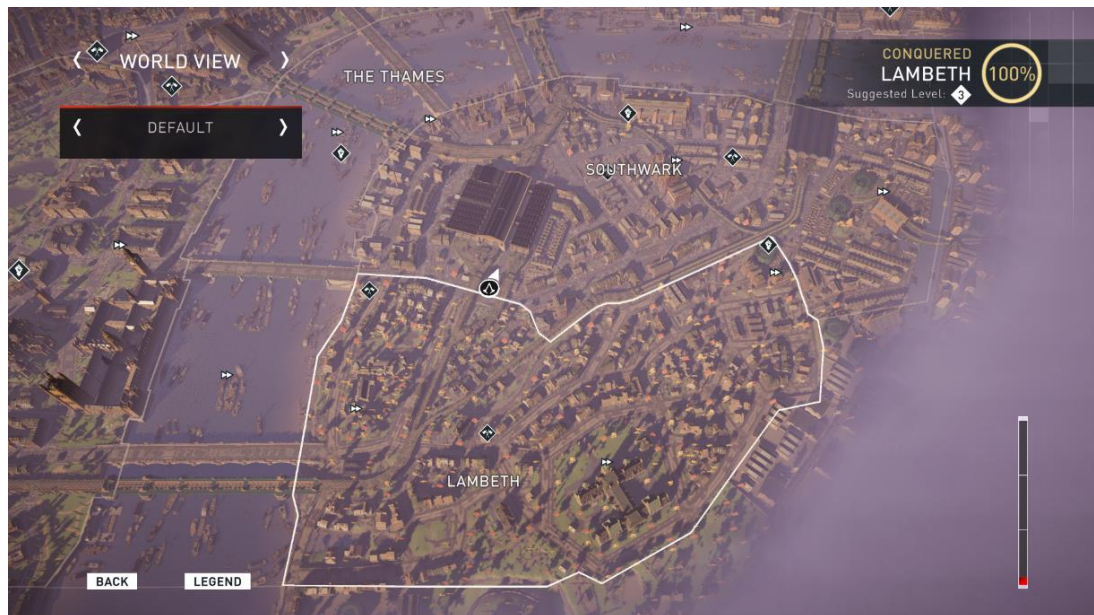
2.3.1.1 Map

Map adalah sebuah peta pada *Video games* yang berguna untuk melihat seluruh lokasi yang tersedia pada games. *Maps* pada *Video games* memiliki fungsi yang sangat penting, karena dalam *Map* terdapat banyak informasi yang diberikan untuk menunjang para pemain untuk memainkan *games*. *Maps* digunakan untuk menavigasikan karakter di dunia game dan Layaknya seperti peta pada dunia nyata, *Maps* dalam *Video games* juga memiliki Legenda untuk memahami simbol-simbol yang ada. Legenda pada games biasanya meliputi letak Misi, toko, dan aktivitas-aktivitas yang bisa dilakukan di *games*.

Pada *Assassin's Creed: Syndicate Map* yang ditampilkan adalah kota London yang terbagi menjadi 6 wilayah: Lambeth, Southwark, City of London, Whitechapel, The Strand, Westminster dan Sungai The Thames. Wilayah-wilayah tersebut merupakan lokasi asli pada dunia nyata dan memiliki layout yang sama dengan kota London di dunia nyata.

2.3.1.1.1 Lambeth

Gambar 1 di bawah merupakan menu *World View* yang disediakan untuk menavigasi pemain dalam bermain *Assassin's Creed: Syndicate*. Pada gambar ini terdapat informasi tempat seperti yang dikelilingi garis putih merupakan daerah Lambeth, pada ujung kanan atas terdapat juga informasi bahwa daerah Lambeth sudah 100% terbebas dari pengaruh *Knights Templar*. Logo *Assassin* dengan tanda panah putih pada *Map* menunjukkan posisi karakter serta ada beberapa aktivitas yang bisa dilakukan seperti legenda tangan genggam merupakan aktivitas arena bertarung dan legenda bendera merupakan aktivitas balapan menunggang kuda.



Gambar 1

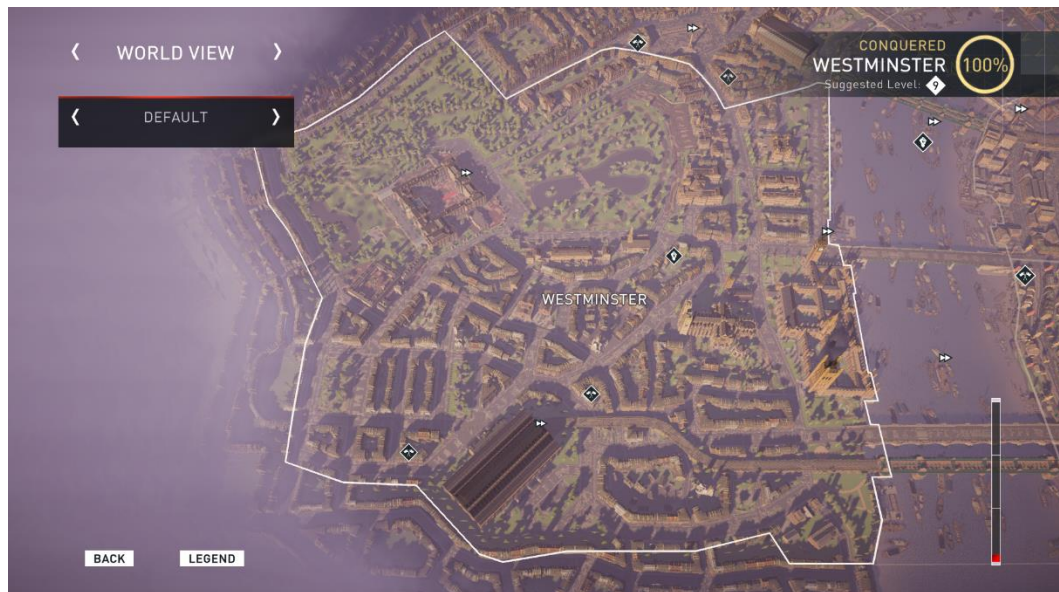
Wilayah Lambeth merupakan tempat tinggal para uskup dan uskup agung Canterbury yang merupakan pemimpin Gereja Inggris di Lambeth Palace. Lambeth juga terkenal dengan adanya Lambeth Asylum yang merupakan rumah sakit jiwa yang terkenal dengan eksperimen-eksperimen kejam kepada para pasiennya semenjak rumah sakit ini dikuasai oleh *Knight Templar*. Dulunya Lambeth merupakan daerah sunyi dan asri namun semuanya berubah ketika perindustrian London berkembang di Lambeth dan populasi penduduk meledak sehingga mengubah pemandangan hijau menjadi tanah coklat berlumpur.



Gambar 2

2.3.1.1.2 Westminster

Map daerah Westminster yang merupakan tempat parlemen Inggris dan kerajaan Inggris di Buckingham Palace. Westminster juga disebut sebagai pusat politik dari Britania Raya yang membuatnya menjadi pusat politik di dunia pada abad 19 sehingga daerah ini terlihat sangat bersih, asri dengan banyaknya daerah hijau dan tertata rapih tanpa adanya polusi dari pabrik industri. Hal ini dapat diketahui melalui Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3

Pada kawasan Westminster ini terdapat beberapa lokasi penting dalam *Video games Assassin's Creed: Syndicate*. Salah satunya adalah Houses of Parliament atau biasa disebut Palace of Westminster yang bersebelahan langsung dengan Menara Big Ben. Gedung ini digunakan para dewan perwakilan dan dewan bangsawan untuk melakukan pertemuan dan diskusi pemerintahan. Adapun penggambaran dari bangunan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah.



Gambar 4

2.3.1.1.3 City of London

Sebagaimana di dunia nyata, London merupakan pusat kota di mana para kaum borjuis menetap. Begitu pula penggambaran dalam *Video games Assassin's Creed: Syndicate* yang memunculkan sebuah daerah bernama City of London. Gedung-gedung bertingkat tinggi dan jalanan yang tertata rapi digambarkan sebagai penanda kekuasaan sehingga para penguasa di dalam *Video games* beroperasi,

Oleh karena itu, berbagai kantor penting didirikan di kawasan City of London yang kemudian berdampak pada kondisi perekonomiannya. Meledaknya perekonomian London pada saat itu mendorong warga kelas menengah untuk bermigrasi dan bermukim di kota. Kondisi semacam ini tanpa disadari telah menjadi tempat pusat pemukiman warga kelas menengah. Penggambaran kawasan City of London ini dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah.



Gambar 5

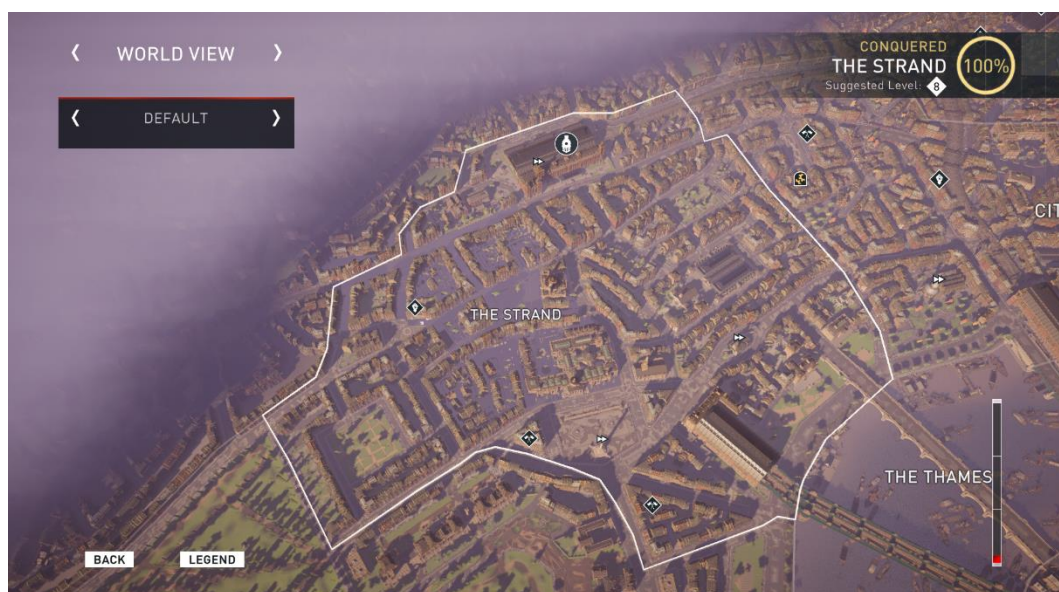
Meski demikian, City of London juga menjadi pusat finansial dari Kerajaan Inggris. Hal ini tampak pada Gambar 6 di bawah di mana gedung Bank of England dan gedung Royal Exchange dibangun saling berdekatan. Bank of England yang didirikan di sebelah kiri adalah bank sentral dari seluruh Britania Raya yang bertindak sebagai bankir pemerintah Inggris. Sementara itu, Royal Exchange adalah tempat di mana para pembisnis bertemu dan melakukan transaksi.



Gambar 6

2.3.1.1.4 The Strand

The Strand merupakan sebuah kawasan kecil ini diapit oleh City of London dan Westminster. Letaknya yang strategis ini membuatnya dikenal sebagai sebuah kawasan yang terkenal akan kemewahannya. Kawasan ini menjadi pusat perbelanjaan di kota London dengan banyaknya toko-toko yang berjejer di tiap jalan. Daerah ini seperti tampak pada Gambar 7 juga menjadi pusat hiburan bagi para warga kelas atas dengan adanya *Music Halls*, *Theatre* dan taman-taman yang indah.



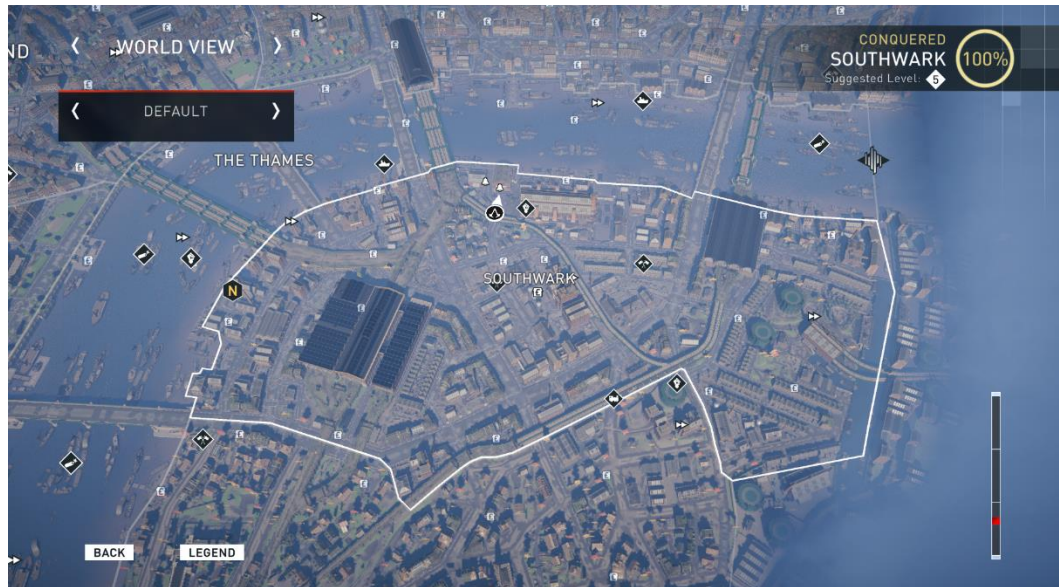
Gambar 7

2.3.1.1.5 Southwark

Kawasan Southwark merupakan pusat Industri dan pusat perekonomian kota London. Kawasan ini penuh dengan para-para pekerja kelas bawah seperti

tukang gergaji, pembuat topi, tukang kebun dan para pedagang-pedagang lainnya.

Adapun *Map* dari kawasan ini dapat dilihat pada Gambar 8 berikut ini.



Gambar 8

Kawasan Southwark dikenal pula sebagai sebuah kawasan yang penuh dengan bangunan pabrik-pabrik lengkap. Bangunannya dengan sengaja dibuat tinggi dilengkapi cerobong asap yang terus-menerus mengeluarkan asap hitam. Selain itu Southwark pun merupakan daerah yang sangat strategis untuk membangun pabrik. Hal ini dapat dilihat dengan adanya dua stasiun besar dan dekat dengan Sungai Thames. Keberadaan dua fasilitas ini digunakan untuk memudahkan bahan-bahan baku industri.

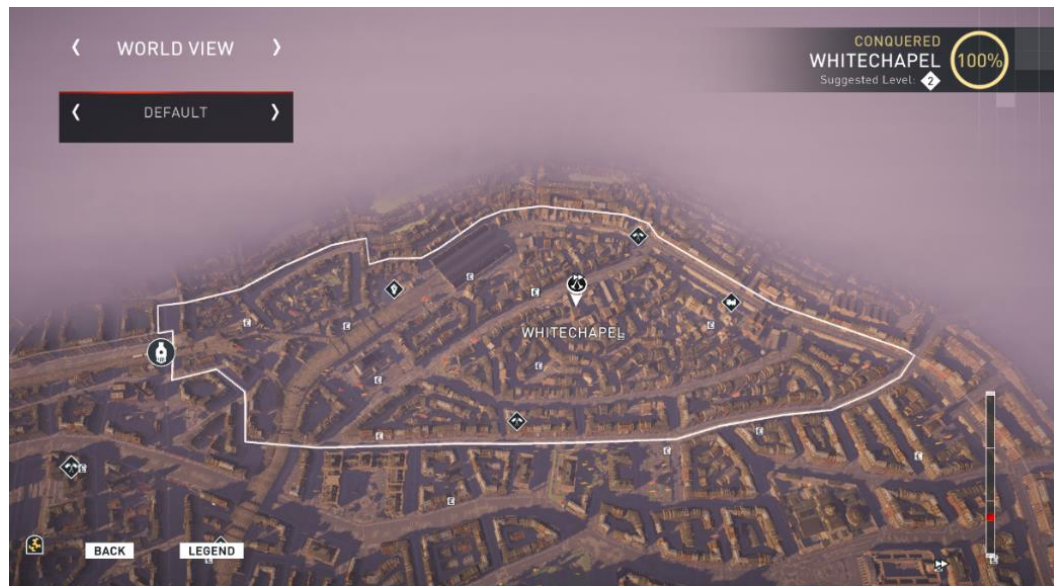


Gambar 9

Dikarenakan tempatnya yang strategis tersebut, kondisi lingkungannya selalu dipadati oleh para pekerja di siang dan malam hari. Kawasan ini dapat dikatakan sebagai salah satu kawasan industri yang ada dalam *Video games Assassin's Creed: Syndicate*. Penggambaran yang muncul dapat dilihat pada Gambar 9 di atas.

2.3.1.1.6 Whitechapel

Kawasan Whitechapel merupakan sebuah kawasan yang terkenal akan tingkat kemiskinan yang tinggi. Hal ini disebabkan para pemukim yang tinggal adalah para tuna wisma dan para pengangguran, pembunuh, pencuri, penipu, dan pelaku prostitusi. Gambar 10 berikut adalah representasi dari kawasan Whitechapel.



Gambar 10

Whitechapel juga terkenal dengan pemukiman kumuh yang sempit dan tak layak tinggal, tetapi mereka tidak punya pilihan lain untuk bertahan hidup. Kawasan mereka tinggal digambarkan sebagai sebuah lingkungan pemukiman kumuh di Whitechapel, jalanan yang rusak dan becek, bangunan yang sudah rusak dan tak layak menjadi tempat tinggal mereka. Para pencuri dan pembunuh tak segan-segan melawan polisi. Pada Gambar 11 di bawah ini, penggambaran tersebut tampak dengan jelas.



Gambar 11

2.3.1.2 Buildings

Sebagaimana telah disampaikan pada subbab di atas bahwa dalam *Map Video games Assassin's Creed* memiliki banyak kawasan yang di dalamnya terdapat berbagai bangunan, seperti pabrik dan Gudang. Pada subbab ini membahas tidak hanya fungsi dari bangunan tersebut melainkan juga posisi, bentuk dan karakteristiknya.

2.3.1.2.1 Pabrik

Pabrik adalah suatu bangunan industri besar di mana para pekerja mengolah benda atau mengawasi pemrosesan mesin dari satu produk menjadi produk lain, sehingga mendapatkan nilai tambah. Pada gambar 12, contoh Pabrik pembuatan bir yang terletak di tengah kota sehingga memudahkan akses

transportasi bahan baku dan pendistribusian produk, Pabrik biasanya memiliki tanah kompleks luas yang berisi bangunan besar utama yang berisi peralatan berat atau mesin yang digunakan untuk proses produksi dan bangunan-bangunan kecil disekitarnya yang dijadikan Gudang atau kantor. Cerobong asap juga merupakan salah satu ciri sebuah pabrik karena dibutuhkan pembuangan asap yang dihasilkan dari proses produksi.



Gambar 12

Pada gambar 13 di bawah ini menunjukkan gambar sebuah pabrik bir yang berada di Inggris. Sebagaimana telah dijelaskan di atas, terdapat banyak kemiripan pada bangunan pabrik yang ada digame dan di dunia nyata.



Gambar 13

2.3.1.2.2 Gudang

Gudang merupakan bangunan yang digunakan untuk menyimpan barang. Gudang biasanya digunakan oleh Pabrik, importir, pengeksportir dan lainnya. Bangunan gudang biasanya berbentuk besar dengan atap polos yang berada di daerah perindustrian atau pinggiran kota. Gudang biasanya memiliki dok pemuatan untuk memuat dan menurunkan barang. Terkadang gudang dirancang untuk bongkar muat barang langsung dari kereta api atau pelabuhan. Mereka sering memiliki derek dan mesin pengangkut barang untuk memindahkan barang.

Bentuk dan struktur bangunan gudang yang dapat ditemukan pada *Video games Assassin's Creed: Syndicate* dapat dilihat pada Gambar 14. Gudang ini adalah sebuah gudang bir yang terletak dipinggir sungai Thames, dan seperti yang

telah dijelaskan sebelumnya bahwa sebuah Gudang sengaja dibangun berdekatan dengan akses transportasi untuk mempermudah pendistribusian barang.



Gambar 14

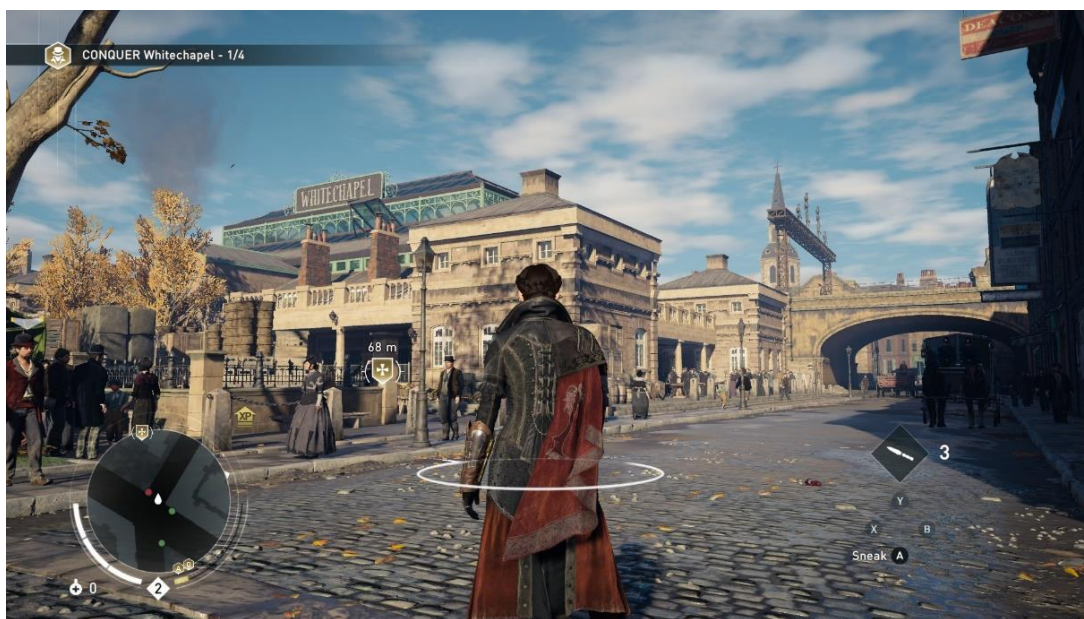
Gambar 15 merupakan representasi sebuah Gudang pada abad 18 yang terletak di pinggir sungai Thames, pada gambar tersebut terdapat beberapa derek yang digunakan untuk menangkut barang-barang dari kapal ke Gudang dan sebaliknya



Gambar 15

2.3.1.3 Mini Map

Mini Map adalah sebuah Map kecil yang biasanya berada di ujung layar permainan yang digunakan pemain untuk menavigasikan karakternya dalam dunia game tersebut. *Mini-Map* hanya menunjukkan sebagian kecil dari *Map* maka hanya ada beberapa elemen penting yang ditunjukkan dibandingkan dengan *Map*. Elemen yang paling sering ditunjukkan pada *mini-Map* dalam *Video games* adalah posisi pemain, posisi teman sekutu, atau struktur jalan, bangunan, lokasi musuh dan misi tujuan. Sebagaimana dapat dilihat pada gambar 16 di bawah ini.



Gambar 16

Detail dari lokasi pemain pada Gambar 16 dapat dilihat pada Gambar 17. Dalam hal ini warna hitam menunjukkan jalan raya dan warna abu-abu adalah bangunan. Tanda berwarna putih menunjukkan posisi karakter pada *Map*, warna

merah adalah musuh dan warna hijau adalah teman sekutu. Logo berwarna emas adalah lokasi misi



Gambar 17

2.3.2 Speech

Speech mengisi ruang permainan video sebagai rekaman, yang dihasilkan komputer, atau ditransmisikan langsung dari pemain lain. *Speech* yang direkam sebelumnya adalah bentuk suara yang dominan dalam *Video games*. Interaksi dalam *Speech* adalah cara pemain berkomunikasi dengan *Video games* melalui input pilihan, di mana karakter virtual membalas melalui output audio. Semua audio yang tersedia untuk karakter direkam sebelumnya (Mateas 2002). Pidato yang direkam sebelumnya menjadi bagian utama dari perilaku ekspresif karakter bersama dengan animasi, ekspresi wajah, dan gerakan di ruang angkasa.

2.3.3 *Soundscape*

Berbeda dengan suara *Speech*, *Soundscape* merupakan sekumpulan suara seperti efek suara lingkungan sekitar, musik, dan ucapan harus digabungkan menjadi satu, keseluruhan tata suara yang konsisten yang memiliki kualitas sendiri seperti keseimbangan dan pengaturan waktu antara elemen yang berbeda dan hubungannya dengan gambar bergerak. Salah satu elemen kunci dalam keseimbangan ini adalah penggunaan suara. Efek suara merupakan elemen penting dari kontinuitas ruang permainan *Video games*, di mana dunia terlihat lebih luas dan terdengar, dan di mana isyarat audio memberikan indikasi ruang virtual yang sedang dialami.