

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman ini, internet menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat. Hal tersebut menyebabkan perkembangan dalam banyak aspek kehidupan manusia, seperti kemudahan dalam mengakses informasi, meningkatnya penggunaan media sosial, dan media hiburan lainnya. Salah satu media hiburan yang mengalami perkembangan yang sangat cepat dan masif adalah gim daring (*online game*) (Siswanto & Purnama, 2013). Perkembangan gim daring mencakup beberapa aspek audiovisual seperti desain grafis (seni penyampaian informasi dengan menggunakan gambar dan teks) dan animasi, serta musik dan efek bunyi (*sound effects*).

Perkembangan dalam kualitas desain grafis bisa dilihat pada penciptaan *virtual world*, yang jika diterjemahkan secara langsung disebut dunia virtual. Dunia virtual adalah sebuah simulasi sebuah dunia dengan karakteristik spasial yang bisa menyerupai maupun berbeda dengan dunia nyata (Chen et al., 2007). Sejarah dari dunia virtual sudah dimulai dari sekitar tahun 1979, tetapi baru berkembang pesat pada awal abad ke-21 karena kesuksesan beberapa gim seperti *World of Warcraft* (2004) dan *Second Life* (2003) (Downey, 2014). *The Sims* (2000), sebuah gim yang juga dirilis pada era tersebut, merupakan salah satu permainan yang masih terus merilis versi pembaruan sampai sekarang, yang adalah *The Sims 4* (2014). Di dalam versi tersebut sudah terlihat seberapa jauh

perkembangan kualitas dari desain grafis, baik dalam mendesain dunia virtual maupun karakter-karakter mereka. Desain grafis menjadi semakin detail dan animasi dalam aksi-aksi karakter menjadi lebih mulus.

Selain visual, peran bunyi dalam gim juga sudah mulai berkembang, seperti yang bisa dilihat dari penelitian tentang efek bunyi yang dilakukan oleh Paul Toprac dan Ahmed Abdel-Meguid. Penelitian ini dilakukan untuk mendalami bagaimana tiga properti dasar dari efek bunyi diegetik dalam gim—volume, pemilihan waktu, dan sumber bunyi—dapat mempengaruhi emosi para pemain, terutama untuk perasaan tegang, takut, dan cemas. Melalui studi kasus gim *Gears of War* (2007), mereka menemukan bahwa efek bunyi bervolume tinggi dan sinkronisasi efek bunyi dengan visual (efek bunyi dengan sumber yang terlihat) dapat menciptakan rasa takut. Kemudian efek bunyi bervolume sedang mengakibatkan rasa cemas. Efek bunyi yang tidak terlihat sumbernya (tidak ada sinkronisasi mewujudkan rasa tegang. Sedangkan efek bunyi bervolume rendah tidak efektif dalam menghasilkan rasa takut, cemas, maupun ketegangan (Toprac & Abdel-Meguid, 2011).

Adapun Mats Liljedahl, Nigel Papworth, dan Stefan Lindberg melakukan penelitian dengan basis proyek (*project-based research*) terhadap gim *Beowulf* (2007). Di dalam penelitian ini, mereka mengamati apa yang dialami oleh para subjek saat bermain gim yang didominasi oleh aspek bunyi daripada visual. Para subjek diminta untuk menemukan tujuh titik di dalam peta gim *Beowulf*, lalu menjelaskan secara deskriptif karakteristik dari tujuh titik tersebut. Dari pengamatan tersebut, diperoleh penjelasan bahwa aspek bunyi, terutama

soundscape, sudah cukup detail untuk memicu imajinasi sehingga mereka mampu menjelaskan secara deskriptif titik-titik yang dilewati di dalam gim. Walaupun beberapa subjek memiliki tafsiran yang berbeda dengan yang dimaksud oleh perancang bunyi, hal tersebut tidak berdampak pada kepuasan mereka (Liljedahl et al., 2007).

Meskipun sudah terdapat pendalaman aspek bunyi dalam gim, perkembangannya masih minim. Seringkali aspek bunyi dalam gim dianggap sebagai sebatas dekorasi yang bisa diabaikan dari aspek visualnya. Padahal, aspek bunyi memiliki peran yang penting dalam mendukung proses penyampaian informasi atau ekspresi aspek visual. Kurangnya perhatian terhadap aspek bunyi berdampak juga pada kurangnya diskusi tentang desain bunyi dalam gim (Ekman, 2005).

Untuk melakukan diskusi tentang efek bunyi dan mendapatkan persepsi dari berbagai subjek, dapat digunakan rancangan deskripsi dalam buku *Traité des objets musicaux (Treatise on Musical Objects)* yang ditulis oleh Pierre Schaeffer. Menurut Flückiger (2009, hlm. 152), rancangan deskripsi tersebut sudah lengkap untuk mendeskripsikan bunyi, namun Schaeffer menggunakan kosakata yang terlalu luas saat membuat rancangan tersebut. Oleh karena itu, Flückiger membuat kerangka modular berisi lima pertanyaan yang lebih sederhana dengan tujuan untuk menyusun deskripsi suatu bunyi berdasarkan jawaban yang diberikan terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut. Melalui variasi dalam jawaban yang diberikan, kita dapat memperoleh beragam wawasan dari sebuah objek bunyi, baik dalam aplikasi natural dan artistik. Meskipun kerangka modular ini pada

dasarnya ditujukan untuk pendalaman efek bunyi untuk film, kerangka modular ini dapat digunakan untuk pendalaman efek bunyi yang mendukung sebuah objek visual. Kerangka ini digunakan di dalam penelitian ini untuk mendukung proses analisis efek bunyi dalam gim. Lewat penelitian ini, diharapkan pendalaman aspek bunyi dalam gim dapat lebih diminati.

Gim yang menjadi objek studi kasus untuk penelitian ini adalah *Genshin Impact*. *Genshin Impact* merupakan sebuah gim yang dirilis oleh HoYoverse—sebuah perusahaan pengembang permainan video dan studio animasi yang berbasis di Tiongkok—dengan basis *open world RPG* atau *role-playing game*. Saat bermain sebuah *role-playing game*, para pemain memiliki persona fiktif masing-masing yang memiliki sejarah interaksi antar-karakter (Williams et al., 2006). Gim ini telah memenangkan beberapa penghargaan, di antaranya *App Store Best of 2020* pada kategori *iPhone Game of the Year* dan *The Game Awards* dalam kategori *Best Mobile Game 2021*. Dalam gim ini terdapat banyak karakter yang masing-masing memiliki *vision* (hadiah yang diberikan oleh dewa-dewi di dunia Teyvat) dengan elemen-elemen yang berbeda: *Pyro* (api), *Hydro* (air), *Cryo* (es), *Electro* (listrik), *Geo* (tanah/batu), *Anemo* (udara), dan *Dendro* (tanaman). Setiap elemen dapat bereaksi dengan elemen lainnya, sehingga pemain dapat membuat strategi untuk memanfaatkan reaksi-reaksi tersebut.

Untuk mengerucutkan objek penelitian, dipilih satu karakter dalam gim *Genshin Impact* yang bernama Collei. Karakter perempuan yang memiliki *vision* berelemen *Dendro* ini merupakan seorang peserta pelatihan penjaga hutan di negara Sumeru. Pemanah ini berambut hijau dan bermata *fuschia*, dengan pakaian

rok hitam yang berjumbai di punggungnya, serta menggunakan *arm sleeves* gembung bercorak warna emas di masing-masing lengan. Collei memiliki efek bunyi yang unik saat melakukan *Normal Attacks*, *Charged Attack*, *Elemental Skill*, dan *Elemental Burst*. Collei melakukan empat gerakan dalam satu set *Normal Attacks* menggunakan senjata utamanya yang berupa busur dan panah. Senjata ini juga digunakan pada *Charged Attack*. Saat melakukan *Elemental Skill*, Collei melempar bumerang, dan saat salah satu anggota dalam tim ikut serta dalam membuat reaksi yang melibatkan elemen *Dendro* sebelum bumerang kembali ke Collei, sebuah cincin akan mengitari karakter yang sedang ada di lapangan selama dua kali. Pada *Elemental Burst*, Collei melempar boneka bernama Cullein-Anbar yang kemudian meledak, lalu boneka tersebut akan melompat-lompat di sekitar area ledakan tadi.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat deskripsi dari hasil analisis efek bunyi Collei dalam gim *Genshin Impact* menggunakan kerangka modular Barbara Flückiger. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan dilaksanakan melalui wawancara beberapa narasumber yang merupakan ahli pada bidang bunyi. Pertanyaan-pertanyaan untuk para narasumber akan berpedoman pada kerangka modular Barbara Flückiger. Diharapkan lewat penelitian ini dapat diperoleh pengetahuan baru tentang peran efek bunyi dan menjadi acuan bagi praktisi desain bunyi untuk gim.

1.2 Rumusan Permasalahan

Rumusan permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemahaman narasumber terhadap efek bunyi mode bertempur Collei berdasarkan kerangka modular Barbara Flückiger?
2. Apakah terdapat relasi antara deskripsi efek bunyi dengan karakteristik Collei?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat deskripsi dari hasil analisis efek bunyi *Normal Attacks*, *Charged Attack*, *Elemental Skill*, dan *Elemental Burst* dari Collei dalam gim *Genshin Impact* berdasarkan kerangka modular Barbara Flückiger.

1.4 Ruang Lingkup

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Elemen bunyi adalah efek bunyi *Normal Attacks*, *Charged Attack*, *Elemental Skill*, dan *Elemental Burst* dari Collei dari gim *Genshin Impact*.
2. Versi *Genshin Impact* yang akan digunakan adalah versi *mobile*, dan diakses melalui perangkat iPad Air 5.
3. Narasumber adalah ahli (praktisi/akademisi) di bidang bunyi dalam media audiovisual.
4. Analisis wawancara mengacu pada kerangka modular Barbara Flückiger.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini berupa:

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini, bisa diperoleh pengetahuan baru tentang peran desain bunyi pada gim dengan basis *role-play*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa menjadi acuan bagi praktisi desain bunyi untuk gim dengan basis *role-play*.

