

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan suatu kaidah yang berhubungan langsung dengan suatu kategori. Antropologi budaya adalah bidang yang mempelajari banyak konsep budaya. Kata budaya sendiri bersalah dari bahasa Sanskerta yaitu “Budayah” yang juga merupakan bentuk jamak dari kata “Budhi” yang artinya sebab. Menurut Gunawan (2000), budaya merupakan kekuatan penuh suatu pemikiran seperti kreativitas, rasa dan niat karena istilah kata budaya juga diartikan sebagai “pemikiran dan daya” atau daya pikir.

Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia Timur yang sangat populer akan banyaknya aspek budaya yang unik serta terkenal akan teknologi dan kedisiplinan masyarakatnya. Hadirnya budaya populer di Jepang juga merupakan salah satu aspek yang membuat negara Jepang dapat dikenal dan disenangi oleh banyak orang di dunia.

Menurut William dalam Storey (2006: 10) budaya populer merupakan budaya yang dicintai dan pekerjaan yang dilakukan untuk menyenangkan orang lain. Banyak produk budaya populer yang dikonsumsi publik seluruh dunia, salah satunya produk budaya populer asal negara sakura Jepang. Perkembangan budaya populer Jepang tidak hanya terjadi di tempat asalnya. Melainkan terjadi di seluruh dunia termasuk Indonesia. Budaya populer Jepang mulai masuk dan dikenal luas oleh masyarakat Indonesia pada akhir tahun 1990-an dan awal tahun 2000-an. Drama Jepang (dorama), Animasi (anime), komik (manga), dan *game* banyak terjual di seluruh Indonesia.

Menurut Arsi Widiandari (2019:74), Setelah terbentuknya dua perusahaan Jepang yaitu Taito dan Sega pada tahun 1973 dan dengan perkembangan perusahaan Taito tersebut pada 1974 dengan cara memasarkan produk mereka ke berbagai negara termasuk Amerika Serikat, *video game* asal Jepang menyebar ke masyarakat dunia.

Berdasarkan diagram yang ditunjukkan di atas dapat dilihat bahwa banyaknya golongan remaja yang menggemari *game* membuat pembuatan *game* yang dapat diminati remaja menjadi pilihan yang tepat bagi *developer*.

Menurut penelitian yang dibuat oleh Peterson dan Barbro (2013), ditemukan bahwa selain dapat digunakan sebagai pelepas rasa lelah dan sarana hiburan, saat ini beberapa *game* bahkan dapat dijadikan sebagai pembantu gaya hidup yang sehat, sarana untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam pengambilan keputusan, serta untuk mengembangkan keahlian dan pengetahuan.

Rhythm Game atau yang bisa disebut Permainan Ritme dalam bahasa Indonesia dan *Otoge-* (音ゲー) dalam bahasa Jepang ini merupakan salah satu *genre* dari *Action game*, yang menjadikan musik sebagai salah satu ciri khas dalam *genre* ini. Sama seperti halnya dengan *game* lain, saat ini *rhythm game* sudah berkembang dan dapat dimainkan menggunakan PC maupun *smartphone*.

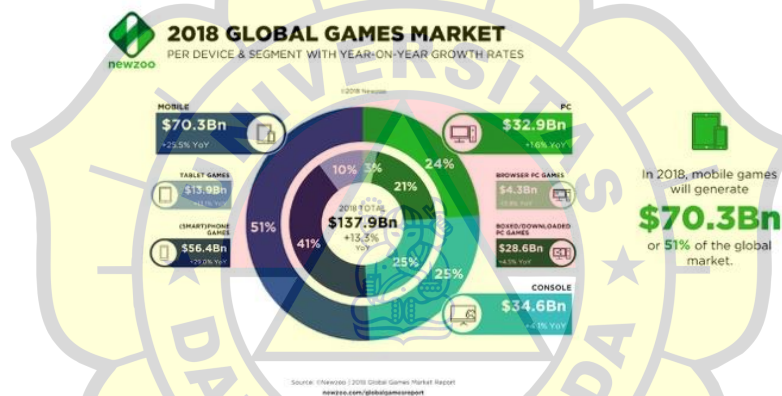
Seperti yang kita ketahui, semua orang pernah mendengarkan musik dan menyukai musik. Sudah banyak penelitian yang dapat membuktikan bahwa musik dapat meningkatkan kesehatan, kemampuan maupun kualitas hidup dari seseorang. Musik instrumental adalah salah satu dari banyaknya ragam musik yang ada. Musik instrumental sangat direkomendasikan bagi seluruh kalangan usia karena dapat mengurangi stress, membantu pikiran agar lebih fokus, meningkatkan semangat, meningkatkan mental serta membuat *relax*.

Ini merupakan salah satu hal yang menyebabkan *rhythm game* berkembang dengan cepat. Banyak *game developer* Jepang terkenal seperti KONAMI ataupun SEGA yang membuat *rhythm game* yang menarik dan mendidik pemainnya untuk mempelajari tentang musik. Karena saat ini banyak *rhythm game* yang menggunakan konsep *tap and touch* yang sejenis, jarang ada yang membuat *rhythm game* dengan *gameplay* yang mengandung unsur komedi di dalamnya yang dapat membuat pemainnya semakin tertarik untuk memainkan *game* tersebut. Hanya ada beberapa *game* yang mengandung unsur komedi di dalam *gamenya* saat ini seperti *Heaven*

Rhythm (リズム天国) garapan *Nintendo* dan *Secret Beat Agents* (押忍! 闘え! 応援団) garapan *iNiS Corporation*.

Game seperti yang ditulis di atas hanya dapat dijumpai di *platform console game* saja seperti *Nintendo DS*. Padahal dapat terlihat bahwa *platform smartphone* merupakan pasar *game* yang terlihat paling banyak saat ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *newzoo* tahun 2018 (newzoo.com, 2018), bahwa 51% dari para penikmat *game* di *Asia-Pacific* merupakan orang-orang yang memainkan *games* bahkan menghabiskan uang mereka di *smartphone*.

Gambar 1. 2 2018 Global Games Market



Sumber : www.medcom.id

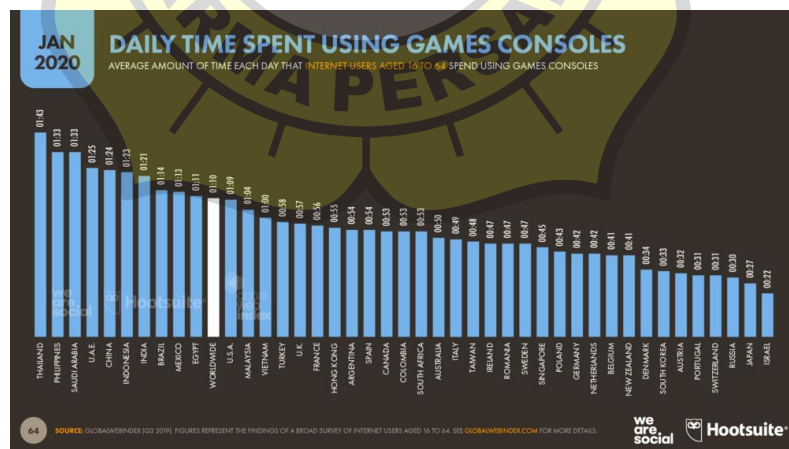
Dibalik sisi positif dari sebuah *video game*, tidak sedikit orang yang memandang aktifitas bermain *video game* merupakan aktifitas yang baik. Menurut Krista Surbakti pada penelitian yang dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Hanover, Jerman (8 Desember 2015) diketahui bahwa bermain *game* dapat mengakibatkan kepribadian ganda. Terdapat seorang wanita yang bermain *game* sebagai karakter yang berbeda-beda selama 3 bulan secara terus menerus. Nyatanya karakter imajinasi yang ada dalam *game* tersebut mengambil alih kepribadiannya yang mengakibatkan hilangnya kendali atas kehidupan sosial maupun identitasnya.

Timbulnya efek ketagihan dan melalaikan kehidupan nyata yang berujung kehidupan nyatanya menjadi berantakan seperti membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar.

Seringnya bermain *game* juga dapat mengganggu kesehatan, menjadi tidak teratur pola tidur dan makan yang berujung mudahnya terserang penyakit dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis. Menurut Irene Anindyaputri pada penelitian yang dilakukan para ahli di Oxford University, Inggris. Setiap harinya, dianjurkan bahwa anak tidak bermain *game* lebih dari satu jam. Banyak orang tua hanya memperbolehkan anaknya untuk bermain pada akhir pekan saja karena takut anaknya tidak belajar karena terlalu sering bermain *game*. Yang mana, cara ini sebenarnya tidak perlu selama para orang tua bisa tegas membatasi waktu bermain *game* bagi anak.

Menurut Simon Kemp pada penelitian yang dilakukan oleh GLOBALWEBINDEX, rata-rata orang Indonesia bermain *game* setiap harinya berada pada urutan ke-6 teratas yaitu 1 jam 23 menit. Yang mana jangka waktu tersebut melebihi waktu dari apa yang sudah dianjurkan oleh para ahli dari Oxford University yang sudah penulis singgung sebelumnya. Jangka waktu sebesar ini bahkan melewati rata-rata dunia yaitu 1 jam 10 menit (www.globalindex.com, 2019).

Gambar 1. 3 Rata-rata orang bermain *video game* setiap harinya



Sumber : www.datareportal.com

Karena adanya *pro* dan *kontra* terhadap *game* terutama *rhythm game*, penulis tertarik untuk membahas pandangan dari orang Jepang dan orang Indonesia mengenai *rhythm game* sebagai Tugas Akhir.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Apa alasan bermain *rhythm game*?
2. Perbedaan *gameplay* dalam *rhythm game* yang ada saat ini.
3. Dimana biasanya bermain *rhythm game*?
4. Bagaimanakah dampak bermain *rhythm game* dalam kehidupan sehari-hari?
5. Bagaimana pandangan orang Jepang dan orang Indonesia terhadap *rhythm game*?

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman responden terhadap *rhythm game*
2. Dampak terhadap *rhythm game*
3. Data survey yang digunakan oleh penulis adalah mahasiswa Universitas Darma Persada dan mahasiswa Universitas Hiroshima.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah alasan mahasiswa bermain *rhythm game*?
2. Adakah dampak dari bermain *rhythm game* dalam kehidupan sehari-hari?
3. Bagaimanakah pandangan mahasiswa Universitas Darma Persada dan mahasiswa Universitas Hiroshima terhadap *rhythm game*?

1.5 Tujuan Masalah

Tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui alasan orang mulai bermain *rhythm game*.

2. Mengetahui dampak yang terjadi di kehidupan sehari-hari setelah bermain *rhythm game*.
3. Mengetahui pandangan mahasiswa Universitas Darma Persada dan mahasiswa Universitas Hiroshima terhadap *rhythm game*.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberitahu dampak positif maupun negatif dari suatu *game* terutama *rhythm game* dalam kehidupan sehari-hari.

- ### b. Menambah wawasan mengenai *rhythm game* dan mengetahui berbagai pendapat dan pandangan orang Jepang dan orang Indonesia terhadap *rhythm game*.

1.7 Landasan Teori

1. Budaya Populer

Budaya populer berhubungan dengan Budaya Massa. Budaya Massa merupakan budaya populer yang memanfaatkan produk teknologi industri, serta tujuan pemasarannya adalah demi menguntungkan konsumen massa. Budaya massa atau budaya populer semacam ini meningkat karena adanya fasilitas produksi yang disediakan oleh *photography*, perekaman, percetakan, serta teknologi lainnya (Malthy dalam Tressia: 20: 37).

2. *Game*

Menurut Clark (2006) *game* merupakan kegiatan yang dapat melatih pemain untuk menggapai tujuan dengan cara memutuskan suatu hal yang dihadapinya. Menurut Arief Sadiman (2010) *game* merupakan suatu interaksi satu sama lain yang berkompetisi untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan peraturan yang telah ditetapkan. Adanya suatu kompetisi dalam permainan dapat mendorong pemain untuk terus bermain. Pemain harus pandai dalam membuat strategi maupun cara untuk memecahkan suatu masalah dan gesit dalam bergerak sehingga dapat memenangkan kompetisi tersebut.

Pada masa modern seperti sekarang ini, *game* banyak yang sudah menggunakan media elektronik yang dibuat semenarik mungkin supaya pemain dapat bermain dengan nyaman selama permainan. Walaupun *game* banyak dimainkan oleh anak-anak sampai dengan remaja, saat ini banyak orang dewasa yang juga mengikuti perkembangan *video game* maupun bermain banyak *game*.

3. Musik

Menurut Jamalus, musik dapat diartikan sebagai bunyi maupun suara yang didalamnya memiliki ekspresi atau pikiran yang dicetuskan oleh pembuatnya. Musik merupakan karya seni yang ditujukan untuk indra pendengaran. Karya seni musik ini berupa berbagai bunyi yang menyatu dan membentuk sebuah lagu atau komposisi. Pencipta lagu atau komposisi pada umumnya mengungkapkan pikiran dan perasaannya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, dan harmoni.

4. *Rhythm Game*

Rhythm game merupakan salah satu dari banyaknya *genre* yang ada dalam *game* yang sangat digemari oleh para pecinta musik. Dewasa ini, banyak *rhythm game* yang memasukkan musik J-Pop, K-Pop, maupun Klasik ke dalam *gamenya*. Dikarenakan banyaknya peminat *anime* dan *J-Pop*, banyak perusahaan pembuat *game* di Jepang yang meluncurkan *game* adaptasi dari *anime* yang bergenre *rhythm game* yang mana dapat menarik perhatian penikmat *game* untuk memainkan *game* adaptasi dari *anime* tersebut.

Rhythm game merupakan suatu *sub-genre game* yang menguji kemampuan musik yang ada pada pemain yang pada dasarnya menghadiahkan suatu poin atau skor untuk mengetahui hasil yang telah didapat selama permainan berlangsung. Selain skor, terdapat *grade* atau peringkat yang dapat mengukur seberapa handalnya pemain bermain dalam lagu yang telah dipilih. *Game* bergenre lebih berfokus pada kecepatan gerak dan pemain diperintahkan untuk menekan tombol sesuai dengan yang tertera pada layar. Dengan menekan tombol yang diperintahkan dengan tepat dan sesuai irama musik dapat

meningkatkan skor pada permainan tersebut. PaRappa the Rapper, *rhythm game* buatan Sony yang merupakan *rhythm game* pertama yang resmi dirilis pada tahun 1996 dengan *gameplay* simulasi gerakan tangan.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Di Bab I ini, penulis menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, landasan teori, hingga sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

Di Bab II ini, penulis menguraikan sejarah, perkembangan serta dampak terhadap *rhythm game*.

Bab III Pandangan mahasiswa Universitas Darma Persada dan mahasiswa Universitas Hiroshima terhadap *rhythm game*.

Di Bab III ini penulis menguraikan tentang metode penelitian tentang pandangan mahasiswa terhadap *rhythm game*.

Bab IV Simpulan

Bab IV merupakan kesimpulan dari bab sebelumnya.