

BAB II

KAJIAN TEORI

Pada bab ini, penulis akan menguraikan mengenai sejarah, perkembangan, istilah kata yang ada dalam *rhythm game*, serta dampak yang ditimbulkan dari *rhythm game* yang telah penulis dapat dari beberapa sumber dan artikel.

2.1 Sejarah *rhythm game*

Rhythm game merupakan permainan yang menantang indera pemain dalam bermusik dengan mengharuskan para pemain untuk menekan tombol sesuai apa yang diperintah oleh *game*. Untuk di Jepang sendiri, *rhythm game* sering disebut dengan 音ゲー (*otoge-*) yang merupakan singkatan dari 音楽ゲーム (*ongaku game*) yang berartikan permainan musik. *Rhythm game* pertama yang terjual di pasaran merupakan *game* yang berjudul “PaRappa the Rapper” yang dirilis untuk konsol *PlayStation 1* pada tahun 1996 oleh Sony salah satu perusahaan *audio* maupun *game* terbesar di Jepang. Walaupun *game* tersebut terbilang sederhana, konsep dan mekanisme baru tersebutlah yang membuat “PaRappa the Rapper” terjual sebanyak 761.621 *copies* pada tahun 1997, 1 tahun setelah tahun rilisnya dan menjadi cikal bakal *rhythm game* di masa berikutnya (gamefinity.id).

Gambar 2. 1 PaRappa the Rapper



Sumber : www.gamefinity.id

2.2 Perkembangan *rhythm game*

Akibat larisnya penjualan dari *PaRappa the Rapper* pada tahun 1996, di tahun 1997 Konami yang juga merupakan perusahaan pembuatan *game* terbesar di Jepang merilis sebuah *arcade game* yang mengusung *genre rhythm*, yaitu *Beatmania*. *Beatmania* sendiri adalah *rhythm game* yang bertemakan DJ (*Disk Jockey*) dimana pemain diberi *controller* khusus untuk memainkan *game* tersebut.

Gambar 2. 2 *Beatmania*



Sumber : www.zenius-i-vanisher.com

Pada tahun 1999, saudara dari *Beatmania*, *Guitar Freaks* dan *Drummania* dirilis pada tahun yang bersamaan oleh Konami yang mana kedua *game* tersebut masih sering di perbaharui dan masih eksis dengan judul “*GITADORA*”.

Gambar 2. 3 GITADORA



Sumber : www.konami.com

Tidak hanya sampai di GITADORA, Konami merilis *rhythm game arcade* lainnya yang berjudul “Dance Dance Revolution” yang menjadi sensasi di Jepang maupun Amerika Serikat dan “DDR” hingga saat ini masih eksis dengan julukan “SuperNOVA”.

Gambar 2. 4 Dance Dance Revolution



Sumber : www.konami.com

Pada tahun 2000-an, pasar dunia *game* di Amerika Serikat digemparkan dengan adanya “Guitar Hero”, sebuah *game* hasil kerja sama antara *developer game* Harmonix bersama RedOctane. *Game* ini menjadi penanda bangkitnya *rhythm game* pada era 2000-an. Hal ini juga dilanjutkan oleh *game-game* penerusnya, yaitu Guitar Hero II dan Guitar Hero III. Ralisnya Guitar Hero III membuat *game* tersebut meraih pendapatan kotor sebesar \$1Miliar untuk pertama kalinya dalam sejarah.

Gambar 2. 5 Guitar Hero III



Sumber : www.rockpapershotgun.com

Pada penghujung tahun 2009, ketenaran *rhythm game* meredup. Meski demikian, menurut yang dilakukan oleh PasteMagazine pada tahun 2009, setidaknya ada 2 *games* bertipe *rhythm game* yang masuk ke dalam *games* terbaik pada dekade tersebut (pastemagazine.com).

Memasuki tahun 2010 hingga saat ini, sebagian orang sudah mengenal *rhythm game* walaupun tidak sepopuler sebelumnya. Dengan berkembangnya internet maupun teknologi, sama halnya dengan *game* yang lain. Banyak *developer game* yang merilis *rhythm game* berbasis *online*. Dengan adanya fitur *multiplayer* dalam *rhythm game*, kita dapat beradu *skill* dengan cara bertarung dengan sesama pemain dalam ruangan yang sama dan dengan lagu yang sama. Banyaknya *rhythm game* berbasis *online* yang membuat para pemain antusias untuk bermain lebih giat agar nama mereka tercantum pada papan peringkat dan dapat dikenal oleh para pemain lainnya.

Saat ini *rhythm game* sudah tersedia di berbagai *platform* seperti komputer, konsol, *arcade*, *virtual reality*, maupun *smartphone*. *Hardware controller* khusus yang biasa kita temui pada mesin *arcade* juga sudah dapat kita beli dimanapun. Dengan adanya *hardware controller* dan adanya *update* dari yang mana kita dapat mengunduh *game* yang biasanya ada di *arcade* kedalam komputer, kita dapat bermain *arcade game* favorit kita kapan pun.

Gambar 2. 6 Taiko no Tatsujin *Drum Controller*



Sumber : www.inverse.com

Banyak kompetisi berskala komunitas, nasional maupun internasional. Salah satu kompetisi internasional terbesar yang sampai saat ini diadakan setiap tahunnya adalah KONAMI Arcade Championship (KAC). Hingga saat ini ada 8 *arcade rhythm game* dan 5 *game* lain rilisan Konami yang dapat peserta ikuti dalam kompetisi ini. Dalam kompetisi ini, 8 orang yang berhasil lolos dalam ronde kualifikasi akan bertemu dan bertanding di Jepang. Pemenang dari kompetisi ini umumnya mendapatkan uang tunai, piala, dan mendapatkan kehormatan untuk memainkan sebuah lagu yang belum resmi diupdate.

2.3 Istilah yang ada di *rhythm game*

Seperti halnya dengan bahasa yang semakin lama semakin banyak kata baru yang setidaknya hanya anak mudah yang paham dengan arti kata tersebut, *game* juga memiliki istilah atau kata-kata tersendiri untuk menjelaskan suatu kegiatan, pola, ataupun barang. Di Jepang atau bahkan global sudah banyak istilah kata yang ada pada *rhythm game* atau 音ゲー用語 (otoge- yougo). Berikut merupakan sebagian dari banyaknya istilah yang ada dalam *rhythm game* di Jepang maupun global pada artikel yang ditulis nstlg (tahun 2020) di seesaawiki.jp :

Tabel 1. Istilah kata dalam *rhythm game* di Jepang

Istilah Kata	Arti
ソフラン (Sofuran) Speed Variation (Global)	BPM dan turunnya Note pada <i>beatmap</i> yang berubah-ubah.
混フレ (Konfure) Chrodjack (Global)	Pola yang mana tangan kiri dan kanan diharuskan memencet tombol dengan ritme yang berbeda.
階段 (Kaidan) Staircase (Global)	Pola note berjajar yang menyerupai anak tangga.
空押し (Kara Oshi)	Gerakan memencet tombol walaupun tidak ada note yang turun. Biasanya digunakan untuk pemanasan sebelum note pertama turun.
詐称・詐欺 (Sashou・Sagi)	<i>Beatmap</i> dengan tingkat kesulitan yang mudah namun saat diamankan terasa sulit.
逆詐称・詐欺 (Gyaku Sashou・sagi)	Kebalikan dari sashou, gyaku sashou merupakan <i>beatmap</i> dengan tingkat

	kesulitan yang tinggi namun terasa mudah saat dimainkan.
--	--

2.4 Dampak rhythm game

Sama halnya dengan *game* dengan *genre* yang lainnya. *Rhythm game* juga memiliki pro dan kontra. Berikut penulis akan menjelaskan beberapa dampak positif maupun negatif yang diakibatkan oleh *rhythm game*.

2.4.1 Dampak Positif

Menurut Sharadifa (Sharadifa 2018:7), dengan bermain *rhythm game*, pemain dapat meningkatkan kemampuan memahami ritme dengan cara dan kemampuan pemain masing-masing. Dengan mekanisme *game* yang diberikan, dapat memudahkan orang awam untuk memahami pola ritmis, nilai not, dan pola melodi dari sebuah lagu.

Menurut Detri Hasna Fadhila, Rita Milyartini dan Iwan Gunwan terhadap penelitian Pasinski (2014) bahwa bermain *Rock Band*, salah satu *game* bergenre *rhythm game* dapat membantu persepsi musik. Pasinski mengukur aspek persepsi musik berupa melodi, ritme, *tuning*, dan tempo terhadap *gamer* *Rock Band*, musisi profesional, dan *non-gamer* non-musisi dengan hasil kelompok *gamer* mendapatkan skor tertinggi dalam aspek tempo, ritme dan melodi. Sedangkan kelompok musisi hanya mengungguli aspek *tuning* saja.

Menurut Detri Hasna Fadhila, Rita Milyartini dan Iwan Gunwan terhadap penelitian Cassidy dan Paisley (2015), terdapat dua fungsi saat bermain *rhythm game*, diantaranya adalah fungsi *playing for fun* dan fungsi *playing to learn*. Fungsi *playing to learn* membuktikan bahwa *rhythm game* tidak sebagai pengganti, namun sebagai salah satu alternatif media untuk belajar musik.

kolaborasi untuk membuat *beatmap* yang membuat kerja sama antara pemain menjadi lebih baik.

Banyak produser musik yang menjadikan *rhythm game* sebagai tempat untuk mempromosikan musik buatan mereka. Tidak sedikit pemain yang menyukai produser musik dari *rhythm game* dan berakhir membeli atau mendukung produser musik tersebut dengan cara membeli albumnya. Tidak sedikit juga produser musik seperti Oya Masaya かめりあ (Camellia), produser musik yang lahir di Hokkaido, 28 September 1992 sangat dikenal oleh pemain *rhythm game* dikarenakan lagunya yang memiliki tempo yang cepat dan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi.

Gambar 2. 8 Camellia



Sumber : www.journaldujapon.com

Semakin banyaknya pemain *rhythm game* membuat komunitas *rhythm game* dari berbagai negara salah satunya Indonesia maupun Jepang semakin luas. Bahkan *rhythm game* juga sempat menjadi salah satu *club* di Hiroshima University sejak 2013 sampai dengan 2019 yang menurut websitenya jika ingin masuk ke club tersebut, kalian harus bermain melawan ketua dari club tersebut tanpa harus menang. Oleh karena itu, selain menjadi alternatif untuk belajar musik, melalui *rhythm game* kita dapat melatih kemampuan bahasa asing

seperti orang Indonesia yang dapat melatih berbahasa Jepang dan sebaliknya. Ditambah masih banyaknya *rhythm game* yang dalam halaman utama maupun judul lagunya masih menggunakan bahasa Jepang juga membuat para pemain dapat mengetahui kosakata baru yang mungkin tidak pernah dipelajari di sekolah.

Gambar 2. 9 Halaman utama dalam Taiko no Tatsujin



Sumber : <https://jagatplay.com/2017/11/playstation3/review-taiko-no-tatsujin-drum-session-bergendang-senang/2/>

2.4.2 Dampak Negatif

Sama halnya dengan *game* bergenre lainnya, *rhythm game* juga dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat kepada pemainnya. Menurut Tri Rizqi Arianto (Tri Rizqi Arianto, 2016:47) pembuat *game* akan semakin diuntungkan jika terdapat lebih banyak orang yang kecanduan akan *game* buatan mereka. Di lain sisi, Kecanduan terhadap *game* mengakibatkan dampak yang buruk bagi psikologis pemainnya.

Adanya *microtransaction* yang mana dapat memudahkan kita untuk mendapatkan barang yang dijual dalam *game* untuk mempercantik penampilan karakter ataupun menambah status karakter jika kita membayar sesuai dengan harga yang ditawarkan menggunakan uang ril juga salah satu hal pendorong bagi pemain untuk melakukan hal negatif seperti mencuri maupun berusaha meretas ID milik orang lain dengan berbagai cara.

Gambar 2. 10 Salah satu *microtransaction* dalam *rhythm game* berjudul Audition Ayodance



Sumber : www.ayodance.megaxus.com

Tidak sedikit orang awam yang sakit kepala hanya dengan melihat orang lain bermain *rhythm game* dikarenakan tidak bisanya orang tersebut mengikuti *note* banyak yang berjatuhan dengan cepat. Dengan begini, bagi orang awam yang tidak mengenal pola ritmis, pola melodi maupun tidak pernah bermain *rhythm game* dapat berdampak sakit kepala.

Tidak selamanya permainan dapat berjalan sesuai dengan apa yang kita inginkan. Ada kalanya kita berhasil, dan ada kalanya kita gagal. Tidak sedikit orang yang *rage* atau marah dengan meneriaki kata-kata yang tidak pantas serta memukul mesin *arcade* sampai dengan merusak *hardware controller* karena tidak mempunya pemain untuk menyelesaikan lagu dengan tingkat kesulitan yang tinggi suatu *rhythm game*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis akan menganalisis tentang pandangan mahasiswa Universitas Darma Persada dan mahasiswa Universitas Hiroshima terhadap *rhythm game* dalam bab III.