

Dominasi Elemen Arsitektural Sensorik Audio Visual Dalam Game Environment Assassin's Creed Unity

Ronaldo Mindy Wiharja

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra, Surabaya

Jl. Siwalankerto No. 121-131, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur 60236

ronaldowiharja@gmail.com

ABSTRAK :

Pada era teknologi digital ini, desain sebuah game membutuhkan elemen elemen arsitektural untuk membangun suasana. Manusia memiliki beberapa indra, tetapi indra manusia yang paling utama adalah indra penglihatan. Tetapi indra penglihatan tidak hanya sendiri melainkan berhubungan dengan indra yang lainnya, yaitu seperti indra pendengaran. Penelitian ini menguji tentang peran elemen arsitektur di dalam game Assassin's Creed Unity, apakah dapat membangun pengalaman audio dan visual? Apakah dengan audio dan visual dapat memancing indra manusia untuk merasakan atmosfer dalam game? Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode analisis audio-visual dari scene pertama game Assassin's Creed Unity. Dari hasil analisis didapatkan bahwa elemen arsitektur di dalam game mampu menstimulasi pengalaman multisensori dan membantu pengalaman virtual dalam game.

Kata kunci : Assassin's Creed Unity, Pengalaman Multisensori, Audio and Visual.

ABSTRACT :

In this era of digital technology, the design of a game requires architectural elements to build an atmosphere. Humans have several senses, but the most important human sense is the sense of sight. But the sense of sight is not alone but is related to the other senses, such as the sense of hearing. This study examines the role of architectural elements in the Assassin's Creed Unity game, can it build an audio and visual experience? Can audio and visual provoke the human sense to feel the atmosphere in the game? This research is a quantitative research with audio-visual analysis method from the first scene of Assassin's Creed Unity game. From the result of the analysis, it was found that the architectural elements in the game are able to stimulate multisensory experiences and help virtual experiences in games.

Keyword : Assassin's Creed Unity, Multisensory Experience, Audio and Visual.

1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah merubah pola permainan Game di abad 21 telah mengalami perubahan dari jaman dimana game dimainkan secara langsung dengan bertemu secara langsung atau bertatap muka, menjadi game yang dimainkan secara tidak langsung atau online karena perkembangan teknologi digital yang semakin maju. Semakin lama game online semakin di minati oleh banyak orang, dari anak kecil sampai orang tua. Dan jaman sekarang juga, game dapat menjadi salah satu pendapatan ekonomi, yaitu dengan mengikuti lomba-lomba, karena jika menang akan mendapatkan hadiah yang cukup besar.

Dan karena semakin berkembangnya teknologi di dunia, muncul beberapa teknologi seperti Virtual Reality (VR), yang memungkinkan kita untuk melihat video dengan berputar 360°. Untuk VR sendiri masih sedikit yang menggunakan ataupun ada yang tidak memerlukan VR untuk merasakan atmosfer seperti kita di dalam bangunan pada game, karena resolusi game yang bagus tanpa menggunakan VR.

Beberapa game, terutama game berbasis solo player/pemain tunggal, memiliki konsep-konsep game yang memiliki setting berupa bangunan dan kota yang merupakan model virtual dari kota riil dan iconic seperti Paris, contohnya game *Assassins Creed Unity*. Game ini berbasis game adventure solo player yang menjelajahi suatu area di kota Paris

dengan panduan peta yang di sediakan dalam game. Basis game ini adalah adventure/penjelajahan.

Pada game *Assassins Creed Unity* ini terdapat beberapa bangunan dengan gaya Baroque-Rococo masa Renaissance di Paris, yang dimana bisa merasakan hubungan dari game tersebut dengan arsitektur yang menganut konsep Paris agar kita dapat merasakan sejarah yang pernah ada dengan nyata walaupun hanya di dalam game. Dan dengan game ini juga bisa dijadikan sebagai topik pembelajaran tentang arsitektur maupun sejarah.

Dominasi indra penglihatan ditunjukkan pada pemikiran filosofis juga terlihat jelas dalam perkembangannya dari arsitektur Barat. Arsitektur Yunani, dengan detailnya sistem koreksi optik, pada akhirnya sudah disempurnakan untuk kesenangan mata. Namun, keistimewaan penglihatan tidak selalu menyiratkan penolakan terhadap indra lainnya, seperti kepekaan haptic, materialitas, dan bobot otoritatif dari arsitektur Yunani membuktikan; mata mengundang dan merangsang otot dan sensasi taktil. Indera penglihatan dapat menggabungkan, dan bahkan memperkuat, modalitas indera lainnya; taktil bawah sadar bahan dalam visi sangat penting dan sangat hadir dalam arsitektur bersejarah, tetapi sangat diabaikan dalam arsitektur waktu kita.

Meskipun indra penglihatan paling mendominasi, indra penglihatan juga berhubungan dengan indra lain, seperti indra pendengaran karena indra pendengar yang mendeteksi suara-suara yang berada di sekitar kita.

Di dalam game, terdapat elemen audio-visual yang di sampaikan. Jadi pemain akan menerima penyampaian visual oleh indra penglihatan (mata) dan music atau backsound oleh indera pendengar (telinga). Karena di dalam game pemain harus

menjalankan karakter, maka desainer game akan menambahkan elemen visual dan audio yang membantu pemain untuk menemukan kelanjutan-kelanjutan dari misi. Dan dari elemen audio visual yang terdapat, dapat menstimulasi emosi dan menciptakan pengalaman tertentu yang dibuat dalam game.

2. Metode Penilitaian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode analisis isi audio-visual dari beberapa scene yang diambil dari game *Assassin's Creed Unity*. Dalam paper ini akan dibahas satu scene tentang karakter yang berada di ruangan penjara atau sel.

Dalam penelitian ini terdapat 2 jenis variabel, yaitu variabel stimulasi (pendorong) dan variabel terstimulasi (tercipta). Berikut adalah variable stimulai dan terstimulasi :

Variabel stimulasi :

- Audio

Audio yang memberikan petunjuk arah atau titik selanjutnya yang harus dituju.

Contoh : pada saat misi pertama scene awal yaitu pengejaran anak kecil, muncul suara anak kecil yang tertawa dari satu arah yang memungkinkan untuk memancing pemain untuk menggerakkan karakter ke arah suara tersebut berada.

- Visual

Visual dalam game *Assassin's Creed Unity* ini berguna untuk membantu pemain untuk menemukan jalan untuk melanjutkan misi. Contoh : pada misi ke 2, pemain diharuskan untuk menemukan ruangan yang di tuju oleh Elise dan waktu melewati ruangan-ruangan yang ada di dalam istana, suasana semakin sepi dan senyap hingga menemukan Elise di ruangan

yang tidak ada orang di dalamnya.

- Emosi

Variabel terstimulai yang ke 2 adalah emosi. Emosi dapat muncul ketika terdapat musuh disekitar karakter atau berada di kondisi yang sedih ataupun senang. Contoh : pada misi pertama scene 2 adegan Arno di kejar, jika 2 bersaudara semakin mendekat atau tepat berada di belakang Arno, volume backsound akan semakin keras dan efek itu membuat pemain seperti ketakutan dan mencoba untuk melarikan diri.

3. Peran Audio Visual Arsitektur di dalam Sebuah Game.

Pengalaman dalam bermain video game, seperti dalam Assassin's Creed adalah pengalaman pribadi yang dibentuk melalui nilai-nilai emosional, ekspektasi, pengetahuan dan sikap seseorang yang dipengaruhi budaya.

Pengalaman dibentuk oleh sudut pandang budaya yang berbeda, termasuk Timur Tengah dan Barat, serta latar belakang disiplin intelektual, yang meliputi arsitektur, teater, dan ilmu komputer.

Pengalaman bermain game ditingkatkan melalui detail arsitektur yang indah dan menggunakan tata letak lingkungan sebagai fungsi gameplay, seperti penggunaan atap untuk platforming, gerakan cepat dan aksi seperti terbang, dan mengendap-endap.

Lingkungan yang digambarkan dalam Assassin's Creed tidak dapat disangkal indah. Banyak waktu dan upaya dihabiskan untuk detail dan tata letak. Bagi Magy dan Maha, pengalaman bermain game adalah transportasi ke tanah air mereka. Setiap sudut, setiap bayangan, setiap detail di lingkungan membawa banyak perasaan nostalgia.

Desain seperti itu sangat menarik. Pada bagian ini, kita akan membahas arsitektur, lingkungan, tata letak kota, dan pencahayaan secara lebih rinci, khususnya membahas pola desain arsitektur Timur Tengah yang cenderung membangkitkan perasaan nostalgia Magy dan Maha.

Ini secara khusus terbukti dalam Assassin's Creed, di mana pemain memulai di pinggiran kota, semi-gurun yang dikelilingi oleh pegunungan. Pergerakan bertahap menuju kota suci mengungkapkan serangkaian gerbang simbolis atau pos pemeriksaan, yang mungkin berfungsi sebagai penentu daerah teritorial, daripada tempat fisik.

Ruang dan lingkungan yang disimulasikan dalam permainan komputer selalu memiliki hubungan yang kompleks dengan kota, wilayah, negara, dan budaya yang sebenarnya. Ini terutama terlihat dalam sejarah game yang mensimulasikan lingkungan 3D. Bahkan sebelum grafis 'fotorealistik', desainer dari banyak game berusaha untuk menciptakan hubungan indeksikal antara ruang virtual dalam game mereka dan dunia nyata. Tren dalam desain game ini dimulai setidaknya pada awal tahun 1982 dengan dirilisnya Microsoft Flight Simulator 1.0 (Microsoft 1982), yang mencakup skybox kota-kota Amerika yang dimuat secara terpisah yang ditandai dengan fitur dan landmark yang dapat dikenali seperti Patung Liberty di New York yang belum sempurna. /Boston environment untuk menekankan hubungan game dengan dunia nyata.¹ Dalam beberapa tahun terakhir, seri Grand Theft Auto (DMA Design, Rockstar North 1997–2013) telah menjadi terkenal karena hubungan erat antara peta dunia terbuka dan kota-kota dunia nyata. Seperti yang telah dicatat oleh para kritikus, peta dunia terbuka Grand Theft Auto V (Rockstar North 2013) Los Santos mencerminkan sebagian lanskap

dan arsitektur Los Angeles, wilayah Bay Area, dan topografi sekitarnya (Sweet 2013).

4. Analisis Ruang Arsitektural di dalam Game “Assassin’s Creed Unity”

Menurut IGI-Global, game environment adalah dimensi ruang yang mengolaborasikan aturan, tujuan, subjek, dan aspek teoretis permainan secara keseluruhan untuk memberikan aliran aktivitas yang interaktif.

Dalam game tersebut memiliki aturan-aturan yang harus di lakukan dan tidak boleh dilanggar. Aturan tersebut di sesuaikan dengan konsep awal dari pembuatan game. Dalam game sendiri juga memiliki tujuan atau goal yang harus dicapai, seperti menyelesaikan misi-misi permainan, sehingga game tidak membosankan untuk dimainkan, terlebih game yang berbasis adventure dan solo player atau pemain tunggal. Jadi keseruan dan kesan yang didapat dari game bisa tersampaikan dengan baik kepada pemain melalui subjek-subjek misi yang ada.



Gambar 5.1 Assassin’s Creed Unity.

Paper ini akan menganalisis scene 1 dari *Assassin’s Creed Unity* yang dapat disingkat ceritanya sebagai berikut :

Pada saat di penjara, Arno diharuskan mencari tahanan yang membawa pedang, dimana tahanan itu adalah salah satu dari kelompok Creed Bernama Belec. Setelah menemukan Belec dari beberapa tahanan, Arno berlatih bertarung dengan pedang untuk meningkatkan ketangkasan menggunakan pedang yang akan di gunakan ketika Arno dan Belec kabur dari penjara.

Tabel 4.1 Elemen-elemen variable dan parameter dalam scene1.

Misi	Scene (s)	Variabel Stimulasi Sensorik (r)	Variabel Terstimulasi (t)	Parameter
Rebirth – Investigate Sainte-Chapelle	Scene 1 Latihan bertarung dengan sesama tahanan Mencari sesama tahanan yang bisa diajak bertarung Meningkatkan kemampuan bertarung dengan pedang 	Audio : - Suara orang bersedih menggema - Suara angin melewati jendela kecil - Suara jantung berdebar Visual : - Pencahayaan dengan lilin (penerangan redup) - Barang-barang tidak terawatt (tempat tidur, balok kayu dan lampu lilin) - Dinding unfinished - Jendela kecil - Terdapat beberapa tahanan - 1 Orang tahanan membawa pedang	Emosi : Suara orang yang bersedih, pencahayaan yang redup dan barang-barang yang tidak terawat dapat menimbulkan ketakutan dan kesedihan. Terpacu untuk mengalahkan orang yang membawa pedang. Suara nafas karakter yang tingkat kelelahan.	Intertextual allusion : Kondisi dalam penjara yang memungkinkan para tahanan untuk bertarung satu sama lain. Metaphorical Representation : Penjara – Bangunan yang gelap dan dingin, menyeramkan dan tempat orang-orang bersalah Sociatal Ethic : Penjara berisikan orang-orang bermasalah (suka peperangan) Orang yang paling kuat adalah orang yang paling berkuasa, jadi dia orang yang harus ditantang.

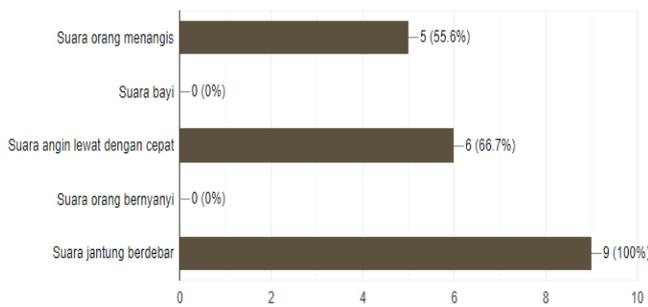
Kemudian scene akan dianalisis emosi yang

terekam secara audio visual dengan memperhatikan hasil survey.

Survey berikut untuk mencari hasil dari pertanyaan-pertanyaan tentang audio dan visual yang berhubungan dengan emosi.

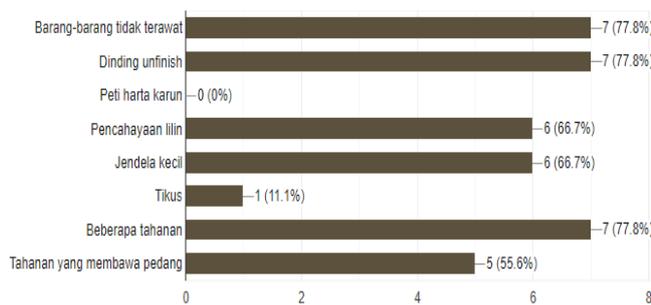
Parameter stimulasi yang diperoleh dari survey pertama :

Diagram 4.1 Hasil dari survey parameter stimulasi.



Parameter terstimulasi yang diperoleh dari survey pertama:

Diagram 4.2 Hasil dari survey parameter terstimulasi



Sehingga parameter yang dicari untuk membangun emosi audio:

- Suara orang menangis
- Suara angin lewat dengan cepat
- Suara jantung berdebar
- Tidak ada petunjuk audio

Dan parameter yang dicari untuk membangun emosi visual dari elemen arsitektural , akan diuji dalam cerita dari scene 1 adalah :

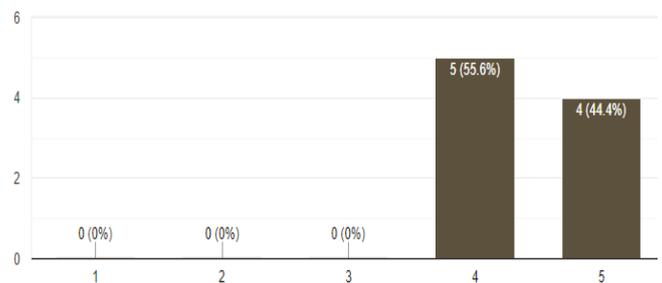
- Dinding unfinished
- Pencahayaan dengan lilin

- Barang-barang tidak terawat
- Jendela kecil
- Beberapa tahanan
- Tahanan yang membawa pedang
- Tidak ada petunjuk visual

Berikut adalah hasil dari survey pada scene 1 :

a. Dari hasil survey, suasana yang dirasakan dalam scene penjara adalah menyeramkan.

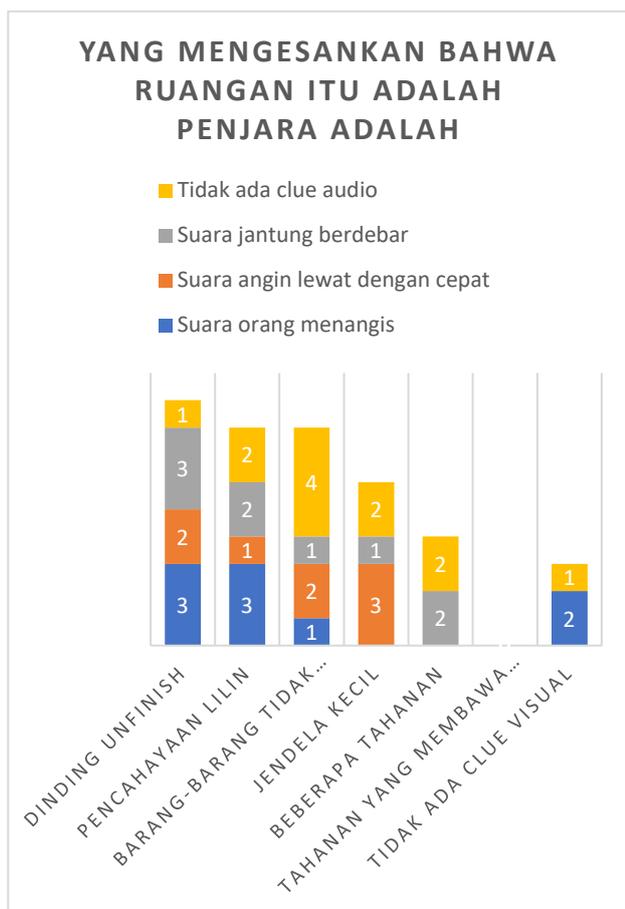
Diagram 4.3 Hasil dari survey suasana yang dirasakan.



Dari hasil survey 5 orang menjawab setuju dan 4 orang menjawab sangat setuju. Kemudian pertanyaan selanjutnya, yaitu untuk membuktikan bahwa ruangan itu adalah ruangan penjara.

Yang mengesankan bahwa ruangan itu adalah penjara adalah

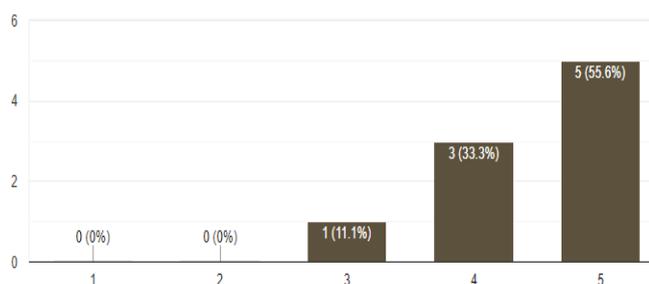
Diagram 4.4 Hasil dari survey yang mengesankan bahwa ruangan itu adalah penjara adalah.



Dari hasil diagram di atas, banyak orang yang bisa mengidentifikasi elemen audio dan visual, tetapi ada beberapa yang tidak merasakan elemen audio. Jadi hasil dari pertanyaan ini banyak yang bisa mengidentifikasi elemen yang bersifat arsitektural.

b. Penjara dalam scene 1 adalah tempat orang melanggar hukum

Diagram 4.5 Hasil dari survey penjara dalam scene 1 adalah tempat orang melanggar hukum.

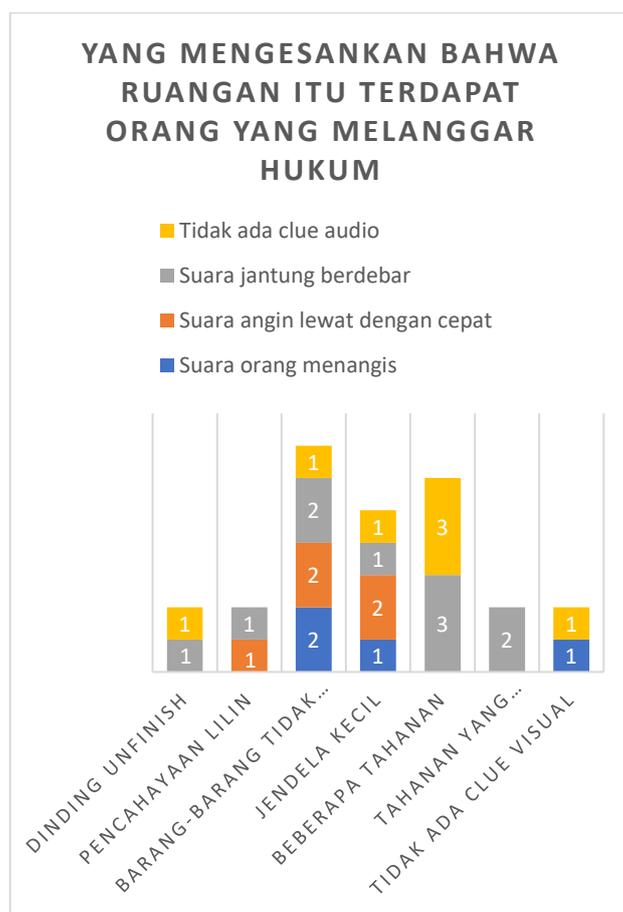


Dari hasil survey, 1 orang menjawab netral, 3 orang menjawab setuju dan 5 orang menjawab

sangat setuju. Pertanyaan selanjutnya untuk membuktikan bahwa dalam penjara terdapat banyak orang melanggar hukum.

Yang mengesankan bahwa ruangan itu terdapat orang yang melanggar hukum

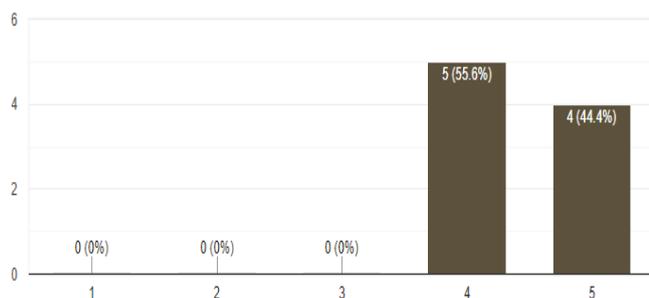
Diagram 4.6 Hasil dari survey yang mengesankan bahwa ruangan itu terdapat orang yang melanggar hukum.



Dari hasil diagram di atas, beberapa orang dapat mengidentifikasi elemen audio dan visual, tetapi elemen yang bersifat arsitektural yang mendominasi.

c. Dalam scene 1, mudah menemukan orang yang bisa diajak untuk bertarung.

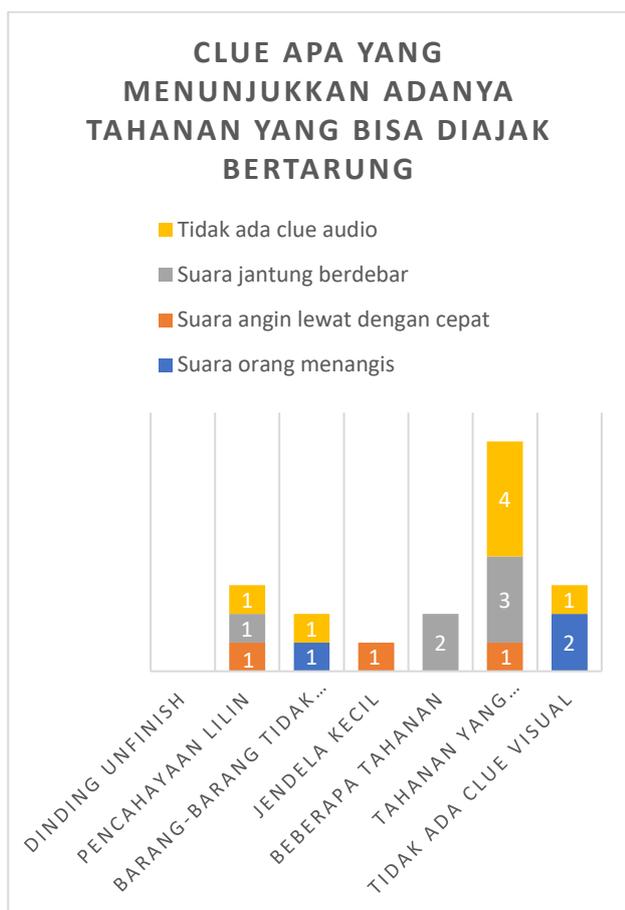
Diagram 4.7 Hasil dari survey dalam scene 1, mudah menemukan orang yang bisa diajak bertarung.



Dari hasil survey, 5 orang menjawab setuju dan 4 orang menjawab sangat setuju. Pertanyaan selanjutnya untuk membuktikan bahwa di penjara, mudah menemukan tahanan yang bisa diajak bertarung.

Clue apa yang menunjukkan adanya tahanan yang bisa diajak bertarung

Diagram 4.8 Hasil dari survey clue apa yang menunjukkan adanya tahanan yang bisa diajak bertarung.



Dari hasil diagram diatas, beberapa dapat mengidentifikasi elemen audio dan visual, tetapi elemen yang bersifat non-arsitektural yang

mendominasi dalam pertanyaan ini.

5. KESIMPULAN

Dalam penelitian game *Assassin's Creed Unity* dilihat dari hasil survey dan analisa, bahwa elemen audio visual dalam game *Assassin's Creed Unity* membantu pemain dalam menciptakan suasana-suasana tertentu dan penyelesaian misi. Elemen audio visual tidak selalu muncul secara Bersama, melainkan dapat muncul secara bergantian. Dalam game ini elemen visual lebih mendominasi untuk menunjukkan clue daripada elemen audio.

DAFTAR PUSTAKA

Borner, Marc. 2021. *Game | World | Architectonics : Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Jerman : Deutsche Forschungsgemeinschaft.

CBC News : The National. (2018, March 8). *The Educational Value of Assassin's Creed* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=sdB SifAYtwo>.

Common Sense Education. (2018, February 22). *Why Discovery Tour Makes Assassin's Creed a Great Learning Games* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=dBKcQ9m9RQo>.

Milam, David, Magy Seif El-Nasr, Maha Al-Saati & Simon Niedenthal. 2007. *Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read*.

Pallasmaa, Juhani. 1996. *The Eye of The Skin : Architecture and The Sense*. United Kingdom : John Wiley & Sons Ltd.

Zonaga, Anthony & Marcus Carter. 2019. *The Role of Architecture in Constructing*

Gameworlds : Intertextual Allusions, Metaphorical Representations and Societal Ethics in Dishonored. Canada.