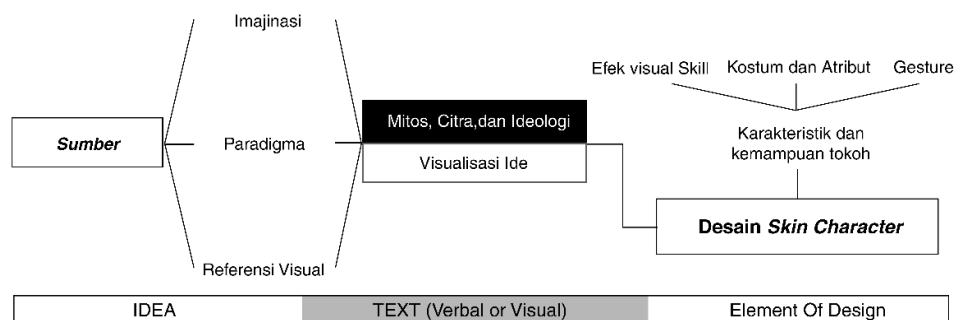


## BAB V

### KESIMPULAN

Desainer bisa membuat desain *skin character* yang imajinatif diluar nalar manusia ataupun berasal dari sesuatu yang logis telah ada dari dunia nyata. *Skin character* merupakan salah satu ungkapan kepribadian bahkan semangat zaman berdasar pada tampilan dan setiap unsur visualnya. Hal ini, memungkinkan bahkan pasti membawa sebuah konsep layaknya produk nyata yang dijual dipasaran. Karya yang mengadaptasi sesuatu selalu membawa citra sesuatu tersebut menjadi bagian dari identitasnya. Ketika citra tersebut dihilangkan dari rancangan adaptasi ini, kemungkinan besar juga akan menghilangkan nilai repretasinya sehingga pemain akan kesulitan untuk mengkaitkan dan menyadarinya sebagai adaptasi dari sesuatu tersebut. Dengan begitu, desain *skin character* mengikuti prinsip desain yang telah ada, berfokus pada tujuan rancangan itu sendiri. Dengan kata lain, setiap aktifitas desain dapat dilihat skema proses perancangannya, berikut skema umum perancangan *skin character* dalam permainan MOBA yang didapatkan dari hasil analisa.



Gambar 5. 1 Skema proses perancangan skin character dalam game MOBA

Setiap rancangan berasal dari sebuah ide yang bersumber dari pengalaman, imajinasi dan bahkan pola pikir dari manusia atau perancang. Sebelum menjadi sebuah karya, ide pada awalnya bersifat abstrak harus disandikan sehingga dapat dimengerti, peneliti menyebutnya sebagai tahapan “*text*” yang dapat berupa kata verbal tertulis ataupun rekaman suara bahkan juga dapat berupa gambar (visual). Pada tahapan ini terlihat jelas perubahan ide yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata. Selanjutnya, tahapan penerapan ide tersebut pada produk yang dirancang atau desain. Hal ini, berkaitan dengan elemen yang terdapat pada desain atau produk yang dirancang. Pada skema dijelaskan bahwa *skin character* dalam permainan MOBA melingkupi *visual effect skill*, kostum dan atribut, serta gestur tokoh. Ketiga unsur ini tidak harus dimiliki oleh *skin character*, karena bisa saja hanya berupa rancangan tampilan karakter tanpa efek visual skill dan gestur baru. Namun, sesuai hasil diskusi pada *focus group discussion* (FGD) bahwa pemain lebih tertarik pada *skin character* yang menampilkan kebaruan secara total dari visual tokoh, efek visual skill dan gesturnya.

Sesuai dengan penelitian sebelumnya, Xian Yan (2016) bahwa orientasi tokoh game melingkupi tampilan, personalitas, identitas dan audiensnya sebagai latar belakang teorinya (Yan, 2016). Dengan begitu, *skin character* sebagai sebuah produk fashion yang ditempel pada tokoh akan memiliki lingkup orientasi yang sama. Pemain memiliki sikap berbeda-beda terhadap *skin character*, namun sesuai respon diskusi para pemain dapat disimpulkan bahwa *skin character* menjadi salah satu unsur yang meningkatkan kemenarikan dari sebuah game dan dapat meningkatkan intensitas pemain dalam bermain game. Sesuai dengan pernyataan pemain pada FGD bahwa keinginan dari pemain, mereka menyukai skin karakter

yang mendatangkan kebaruan pada karakter yang bukan hanya pada tampilannya saja akan tetapi gestur gerakan, dan visual efek dari skin. Selain itu, *skin character* menjadi objek yang banyak diperbincangkan pemain di sosial media sehingga sangat menentukan kualitas dari sebuah game dan kemasyhurannya.

Skin K/DA Popstar mengikuti pengayaan tertentu dan keempat champion yang mengenakannya memiliki persamaan tertentu. Pertama, skin K/DA Popstar harus memiliki identitas yang sesuai dengan girlband Kpop dengan keserupaan pada tampilan luarnya. Hal ini, akan membantu audiens menyadari motif dibalik tampilan *skin character*. Kedua, citra sensual harus digambarkan melalui tampilan keseluruhan *skin character* karena girlband Kpop sangat identik dengan citra sensual dari performanya. Selain itu, rancangan pakaian harus memiliki unsur kebaruan (kreatif) dan sesuai dengan *game play* (Park & Seo, 2019). Ketiga, berdasarkan pendapat para pemain bahwa mereka merasakan pengaruh kuat dari warna terhadap kesan tampilan sensual, sehingga sangat penting untuk menggunakan warna yang mendukung citra sensual tersebut seperti warna pink muda pada kulit, atau ungu dan merah pada pakaian. Keempat, kebanyakan *skin character* memiliki tema-tema tersendiri seperti sebagaimana skin K/DA Popstar. Namun, perlu disadari oleh para desainer pada saat merancang skin character, sebaiknya menekankan keunikan dari skin tersebut, dan sejauh mana skin tersebut akan memuaskan para pemain. *Skin character* harus mampu menciptakan perasaan tertentu dari pemain, salah satunya adalah kepuasan sensual yang dimunculkan pada skin K/DA Popstar. Sesuai hasil diskusi FGD bahwa sensualitas menjadi daya tarik tersendiri bagi pemain. Namun, sensualitas hanyalah salah satu konsep karena masih banyak konsep lain yang dapat menciptakan keunikan dari *skin character*

seperti konsep lokalitas, konsep keagamaan, konsep historis dan konsep lainnya yang dapat menimbulkan keunikan serta perasaan tertentu dari pemain. Kelima, *skin character* memerlukan elemen visual yang sesuai dengan pertarungan dan sejalan dengan karakteristik karakter.

Terakhir, dikategorikannya skin K/DA Popstar sebagai produk digital yang sensual karena citranya yang berasal dari girlband Kpop, selain itu penggunaan tanda-tanda atau elemen visual yang memiliki ekspresi makna sensual. Salah satunya penelitian Graff yang mengkaji perubahan karakteristik sensual dan provokatif dengan perempuan yang digambarkan di media, pakaian diberi kode memiliki karakteristik sensual dan seksual (misalnya, ketat, telanjang perut, sepatu hak tinggi) (Graff, Mumen, & Krause, 2013). Hal ini, membuktikan pemakaian sepatu hak tinggi, pakaian yang minim dan ketat pada skin K/DA Popstar merupakan kode karakteristik sensual pada produk. Selain itu, citra sensual ini didukung dengan kombinasi elemen visual lainnya seperti bentuk karakter, gestur, dan warna. Sebagaimana Roland Barthes kemukakan bahwa analisis tanda berdasarkan sistem atau kombinasi melibatkan aturan pengombinasian, yaitu pembendaharaan tanda (paradigma), dan cara pemilihan atau pengombinasian tanda-tanda berdasarkan aturan atau kode tertentu (sintagma), sehingga ditemukan ekspresi bermakna (Piliang, 2019).

## **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada bab-bab sebelumnya, terdapat kesimpulan dari analisis yang mengkaji skin K/DA Popstar pada game League of Legends dengan variabel

representasi sensualitas pada keempat champion, sehingga dapat disimpulkan dengan beberapa poin berikut :

1. Skin K/DA Popstar merupakan skin character yang diadaptasi dari profesi nyata berupa girlband Korea, mengambil ciri visualnya dari bentuk, kostum, gestur dan warna. Terdapat pembaruan pada setiap elemennya untuk menjaga originalitas. Visual yang diadaptasi dari profesi girlband Korea ini dapat terlihat dari proporsi tubuh champion layaknya model sebagaimana citra Kpop yang mengedepankan tubuh ideal.
2. Champion dengan skin K/DA Popstar memiliki konsep tubuh ideal, yaitu bentuk tubuh ramping dengan menonjolkan kaki yang panjang, perut kecil serta dada dan pinggul yang cukup besar. Hal ini, dapat dilihat dari analisa skala ukuran champion. Penulis menggunakan metode skala ukuran kepala, dan *grid system* untuk mengungkap proporsi tubuh champion. Hasilnya keempat tubuh champion yang mengenakan skin K/DA Popstar sangat ramping dan ideal (kaki panjang, pinggul besar, pinggang ramping, dan ukuran payudara yang sempurna). Dengan begitu, bentukan tubuh champion dengan skin K/DA Popstar dapat diklasifikasikan memiliki unsur sensual yang dapat memicu hasrat indrawi manusia.
3. Champion Ahri, Akali, Evelynn, dan Kaisa memiliki pengayaan pakaian pesta klub malam dengan ciri pakaian terbuka dan ketat yang ditujukan untuk menarik perhatian. Mulai dari penutup badan bagian atas seperti pakaian dengan bahu terbuka, tanktop, jaket dan pakaian ketat lainnya yang menyerupai baju renang (*swimwear*). Selanjutnya, penutup badan bagian bawah yang termasuk jenis celana ketat dan terbuka, mulai dari Ahri yang mengenakan

stoking, Evelynn mengenakan *mini skirt*, Akali dan Kai'sa mengenakan celana ketat mengkilap. Hal ini, menunjukkan skin K/DA Popstar tersebut mengandung unsur sensual yang sangat diminati oleh para pemain laki-laki. Konsep sensual sering ditemui diberbagai game, tidak terkecuali game MOBA. Selain itu, hasil dari analisa kostum menunjukkan akan adanya representasi sensual dari tema girlband Kpop yang diusung oleh skin K/DA Popstar.

4. Warna dari keempat champion dengan skin K/DA Popstar memiliki warna dominan berbeda, Ahri di dominasi warna ungu yang terdapat pada ekornya, Akali didominasi warna ungu yang terdapat pada pakaiannya, sedangkan Evelynn dan Kaisa didominasi warna beige dan hitam yang berasal dari warna kulit dan pakaian yang dikenakan. Selain itu, warna ungu dan turunannya selalu hadir pada keempat champion, sehingga skin K/DA Popstar memiliki identitas warna yang kuat.
5. Senjata keempat champion berbeda dari satu sama lain, mulai dari Ahri yang menggunakan bola energi, Akali menggunakan sabit dan kunai, Evelynn menggunakan cambuk dengan ujung runcing seperti pisau, dan Kaisa menggunakan *flying shell* yang selalu berada diatas pundaknya seperti sayap serta terkadang Kaisa mengenakan pisau laser dan topeng yang menutup sebagian wajah mulai dari jidat sampai hidung. Namun, ada ciri khas khusus dari skin K/DA Popstar yang sama dimiliki oleh senjata keempat champion, yaitu adanya bentuk berlian. Hal ini menunjukkan berlian menjadi ciri identitas dari skin, selain itu berlian memiliki makna wibawa, terhormat, anggun, elok, dan cinta.

6. Analisa gerakan champion berupa tarian layaknya girlband Korea saat champion melakukan recall (kembali ke base). Gestur tubuh merupakan gaya komunikasi yang telah diketahui khalayak umum. Gerak tari tidak terpisah dari gaya berpakaian, setiap gerakan akan terlihat sensual ketika pakaian yang dikenakan ketat dan terbuka. Hasil dari pengamatan gerakan keempat champion dengan skin K/DA Popstar bahwa gerakan mengandung unsur sensual terlihat dari pergerakan pinggul, dan kaki. Namun, gerakan ini tidak sebanding dengan gerakan tarian striptis (*striptease*) yang vulgar.

Skin Karakter memiliki bentuk beragam yang diadaptasi dari dunia nyata. Imajinasi manusia selalu terhubung dengan pengalaman, sehingga skin karakter dapat berupa kombinasi adaptasi dunia nyata dan dunia imajinasi. Skin K/DA Popstar merupakan skin dengan tema girlband Kpop yang diadaptasi dari profesi idols (penyanyi dan penari) berasal dari Korea. Hal ini, merupakan faktor yang dapat meningkatkan imersi pemain ketika sesuatu yang disukainya hadir di dunia game yang dimainkan. Representasi sensual hadir pada skin K/DA Popstar, keempat champion dengan skin K/DA Popstar memiliki bentuk tubuh yang wanita ideal dengan kaki yang panjang, pinggul besar, pinggang ramping dan ukuran dada yang sempurna. Keempat champion memiliki proporsi tubuh yang disesuaikan dengan citra girlband Kpop yang telah ada, sehingga sesuai dengan persepsi yang dimiliki pemain dan mudah dikenali. Champion Ahri, Akali, Evelynn, dan Kai'sa memiliki kesamaan ciri desain, yaitu memiliki tubuh ideal yang ramping, akan tetapi tetap memiliki perbedaan bentuk, kostum, dan senjata karena sesuai karakterisasi tokoh asal. Berdasar pada hasil analisa dari bentuk dan proporsi tokoh, kostum, warna dan gestur champion dengan skin K/DA Popstar yang saling terkait

dan mendukung konsep tema tertentu. Dengan begitu, tema girlband Kpop yang memiliki citra sensual dapat ditemukan pada tampilan skin K/DA Popstar atau dengan kata lain skin ini merepresentasikan sensualitas dari girlband Korea.

## 5.2 Saran

Perkembangan industri kreatif dan digital khususnya game sedang mengalami perkembangan pesat dan menjadi produk populer di seluruh dunia. Seiring dengan teknologi, akses komunikasi dan informasi yang semakin maju dan mudah tanpa batasan, proses perubahan semakin cepat dengan mudahnya interaksi antar manusia. Hal ini pun terjadi pada Industri game yang merupakan salah satu aspek kehidupan. Perancang dan pengembang game perlu kesadaran penuh terhadap fenomena global ini agar rancangan gamenya dapat bertahan lama dan menjawab dengan tepat keinginan dari khalayak umum.

*Skin character* merupakan salah satu faktor penting permainan untuk menciptakan imersi dari pemain dan mempertahankan kelangsungan hidup dari game. Dengan begitu, skin character yang bagus adalah desain yang menyentuh emosi dan perasaan pemainnya dengan memberikan kepuasan dan kesenangan indrawi bagi pemain. Selain itu, *skin character* yang diminati adalah skin yang secara keseluruhan menyentuh setiap unsur dari karakter, diantaranya bentuk dan proporsi tubuh, kostum, efek visual dari skill, warna, serta gestur atau gerakan.

Diperlukannya penelitian dan pemahaman lebih dalam mengenai konsep kultural dalam dunia digital khususnya game. Kehidupan manusia yang banyak melakukan aktifitas dan interaksi di dunia digital akan menciptakan budaya baru



yang berasal dari pola kehidupan baru tanpa batasan wilayah. Skin Character merupakan produk yang memiliki daya jual sekaligus karya yang menyimpan konsep pemikiran manusia. Selain itu, dunia digital khususnya game menjadi salah satu tempat manusia beraktifitas dan mengungkapkan diri sehingga menjadi sumber ilmu sosial dan budaya yang harus diungkap serta dicerahkan oleh para peneliti. Begitu juga dengan item digital seperti *skin character* ini berkaitan erat dengan ilmu perancangan atau desain dan sosial budaya yang memang ditujukan untuk pengguna (pemain) yang diciptakan oleh manusia.