
KAJIAN DESAIN KOSTUM GAME LIFEAFter SEBAGAI UPAYA MENGEKSPLORASI GAMEPLAY YANG IMERSIF

Natasha Laurentia¹, Toto Haryadi²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
hinamikihanabishi@gmail.com, toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 5 Maret 2021

Disetujui : 8 April 2021

Kata Kunci :

desain kostum, kajian, lifeafter, MMORPG, permainan daring

ABSTRAK

Lifeafter merupakan game berbasis MMORPG dengan tema *survival horror*, dikembangkan oleh NetEase Games dan sudah ada selama 2 tahun. Satu hal yang menarik dari game Lifeafter adalah tersedianya berbagai macam model dan desain kostum pada setiap update barunya. Kajian ini akan membahas detail game Lifeafter dan mencari tahu mengapa desain kostum yang ada menimbulkan pro-kontra dalam komunitas para pemainnya terkait dengan tema bertahan hidup. Fokus kajian adalah desain atribut kostum. Kajian dilakukan dengan metode deskriptif komparatif kemudian dilanjutkan dengan analisis *Generator of Form*. Kesimpulan dari kajian ini adalah bahwa pro-kontra dalam komunitas merupakan hal wajar terkait dengan genre utama *survival horror*, namun karena keberagaman anggota yang ada dalam komunitas dengan latar budaya yang berbeda membuat hal tersebut unik dan itu tergambarkan melalui kostum.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : March 5, 2021

Accepted : April 8, 2021

Keywords:

Study, costume design, online game, lifeafter, MMORPG

ABSTRACT

Lifeafter is an MMORPG-based game with a survival horror theme, developed by NetEase Games and has been around for 2 years. One thing that is interesting about the Lifeafter game is the availability of various models and costume designs in each new update. This study will discuss the details of the Lifeafter game and find out why the existing costume designs cause pros and cons in the community of players related to the theme of survival. The focus of the study is the design of costume attributes. The study was conducted using a comparative descriptive method and then continued with Generator of Form analysis. This study concludes that the pros and cons in the community are natural things related to the main-genre of survival horror; however, the diversity of members in the community with different cultural backgrounds makes it unique and depicted through costumes.

1. PENDAHULUAN

Game sudah menjadi bagian dari hidup di masyarakat semenjak 1950. Konsol generasi pertama (first generation console) adalah permulaan game muncul ke permukaan masyarakat. Kejayaan game berlanjut hingga ke masa sekarang dimana game memiliki banyak platform, tidak hanya eksklusif konsol, game juga menyebar ke computer (PC game) dan game yang dalam genggam di ponsel semua orang (*Mobile Games*). Game yang dimainkan di handphone (Mobile game), juga menjadi pilihan karena mereka memerlukan ponsel untuk kehidupan dan tugas mereka sehari-hari serta dapat melepas stress, semua ada di satu genggam tangan. Terkadang dengan adanya semua kelengkapan ini, game justru selalu di stigma buruk oleh masyarakat karena selalu dilihat ranah negatifnya.

Game yang berkembang memiliki berbagai macam genre, salah satunya adalah survival game. Survival game, dimana pemain dilibatkan untuk bertahan hidup dengan tingkat ketidakpastian yang sangat tinggi, bahwa mereka akan gagal, hal ini yang disebut “estetika ketidakpastian” (Bateman, 2015), dalam survival horror, dimana pemain bermain sebagai manusia biasa di dunia yang dipenuhi oleh, zombie, hantu, dsb, (Kelman 2004). Pemain dihadapkan dengan lingkungan dan musuh yang berbahaya, pemain memiliki action dan resource yang terbatas untuk bertahan hidup. Salah satu genre yang menyatu baik dengan survival game berupa Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), seperti game online pada umumnya dimana pemain dapat memilih jenis kelamin, tugas serta kedudukan dalam dunia game (Estidianti & Lakoro, 2014)

Lifeafter adalah salah satu game MMORPG *Zombie Survival Horror Game* yang dikembangkan oleh NetEase, dirilis pada November of 2018 di China. Meraih kesuksesan yang cukup tinggi melalui promosinya, Lifeafter membuka server worldwide pada 28 Februari 2019 (Lifeafter Wiki, 2019). Dengan genre campuran, survival dan simulator, player dapat merasakan banyak fitur seperti character creation, membangun rumah sendiri, hingga furnitur dan kostum yang bermacam-macam, bermain bersama teman dari seluruh belahan dunia dan mengikat janji untuk membangun rumah bersama dalam fitur roommate. Karena fiturnya yang beragam, dan pengembangnya yang selalu aktif melakukan update furnitur dan kostum hingga banyak pemain yang rela mengeluarkan uang ratusan hingga jutaan hanya untuk membeli konten di dalam game tersebut.

Lifeafter memiliki komunitas yang aktif dan besar, banyak dari mereka selalu melakukan kritisi maupun berbagi tips dan trik untuk pemain baru maupun yang sedang mengalami kesulitan di tengah game. Banyak pemain dari setiap server yang membuat channel Youtube untuk berbagi tips, melakukan review update terbaru dan memberi panduan untuk para pemain lain, mereka yang membuat konten dalam komunitas disebut sebagai Video Star, dimana pembuat konten adalah youtuber yang diakui oleh pengembang Lifeafter sebagai pemberi berita terkini, saat ini Video Star Lifeafter berjumlah 37 (Lifeafter Videostar Program, 2020). Komunitas juga memiliki grup kecil dalam Facebook yang bernama ‘Lifeafter – Official’ yang berjumlah 57.000 orang yang digunakan sebagai tempat berkumpul untuk berbagi informasi, kemungkinan update selanjutnya dan asumsi-asumsi fitur baru yang akan dimasukkan dalam update mendatang, lalu page Lifeafter Survival yang memiliki koneksi langsung dengan official page yang selalu membuka kontes untuk para player, Lifeafter juga memiliki channel Discord, merupakan channel yang paling aktif untuk para moderator Lifeafter menanggapi keluhan dan saran dari player.

Kostum yang ada dalam Lifeafter memiliki desain yang beragam, mulai dari yang simpel dengan jaket, jas, hoodie, sampai dengan bertema fantasi berupa malaikat, serigala dan kesatria bintang. Dalam gameplay-nya, kostum tidak berdampak pada kekuatan karakter karena serangan karakter hanya terbatas pada penggunaan senjata api dan senjata jarak dekat. Bahkan jika dilihat saat bertarung, beberapa kostum akan terlihat out of character. Disini dimana banyak bermunculan pro-kontra dalam komunitas terkait desain kostum yang aneh, beberapa menilai kostum yang di rilis sangat aneh dan tidak sesuai dengan genre zombie survival yang disuguhkan.

Karena komunitas yang terbagi dua dan hampir menjadi perdebatan setiap ada kostum baru rilis, maka kajian ini diperlukan untuk menggali lebih dalam penilaian fashion dalam game ini. Menilai cocok atau tidaknya desain kostum dalam genre survival. Karena dalam MMORPG, kostum juga berperan penting pada visual dalam game. Di satu sisi komunitas menilai kostum yang bagus akan

memberikan kepuasan tersendiri pada pemain, terutama Lifeafter memberikan full customization pada saat character creation. Game yang memberikan pengalaman bermain yang tidak terlupakan pada pemainnya akan membuat pemain dapat bermain dalam waktu yang cukup lama, seperti yang sudah disebut, pemain lebih imersif dalam game. Imersifitas adalah perasaan untuk berpartisipasi dan perasaan “being there” pada sebuah game (Newman, 2004). Hal ini membuat pemain menjadi merasa benar benar terbawa kondisi tertentu, seperti terikat secara emosi, menghabiskan waktu yang cukup lama sehingga tidak memperhatikan lingkungan sekitar dan kebutuhan pribadinya, serta memberikan rasa candu dimana pemain akan kembali dan memainkannya lagi (Sweetser & Wyeth, 2005).

1.1. Landasan Teori

a. Game

Video game memiliki hubungan erat dengan budaya, mereka berfungsi sebagai budaya dan benda budaya (Steinkuehler, 2006, p. 98), pada umumnya game dibungkus dengan cerita yang menarik yang menyentuh pemain secara psikologi dan emosi, desain karakter yang unik dan simpel yang menarik sehingga image mereka terukir dan memberikan kesan untuk pemain dan musik yang memberikan pengalaman yang mendalam. Tiga hal tersebut menjadi 3 elemen pokok untuk menarik orang memainkan game tersebut. Manusia memiliki keinginan untuk bermain (Huizinga 2014). Game juga memiliki genre yang beragam, dikemukakan oleh (Expro 2010) genre game adalah sebagai berikut:

- | | |
|-------------------------|-----------|
| 1. Fighting Games | 5. Tycoon |
| 2. First Person Shooter | 6. Racing |
| 3. Third Person Shooter | 7. Sport |
| 4. Strategi | 8. Casual |

b. Desain Karakter

Salah satu dari pokok game adalah model karakter. Bagi developer, karakter adalah ikon utama yang dapat menarik pemain, Lifeafter memiliki model third person, kontrol yang sama dengan model first person namun di model third person, pemain dapat melihat karakter secara langsung yang lebih dikenal sebagai avatar. Pemain dapat memberikan equipment dan kostum pada avatar mereka sesuai keperluan dari pemain. Karakter merupakan elemen visual yang paling penting (Khamadi, 2015). Dalam game, pengembang biasa menyediakan dua jenis karakter yaitu:

- | | |
|---------------------------------|---------------|
| 1. Playable Character (PC) | 3. Protagonis |
| 2. Non-Playable Character (NPC) | 4. Antagonis |

c. Warna

Pada 1831, Brewster (Ali Nugraha, 2008:35) mengemukakan teori kelompok warna. Teori Brewster membagi warna yang ada di alam menjadi empat kelompok. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. Warna Primer | 3. Warna Tersier |
| 2. Warna Sekunder | 4. Warna Netral |

d. Generator of Form

Menurut Sarwono dan Lubis (2005/7:24-25), reskriptif merupakan sesuatu yang mengarahkan bentuk desain atau generator of form, dalam desain tujuannya adalah fisik benda, maka ada fungsi dan bentuk benda itu. Bentuk visual itu ada yang mengarahkan yang disebutnya dengan konstrain, prinsip atau teori ini mirip dengan hal yang dikemukakan sebagai prinsip preskriptif Wallsclaeger di atas. Konstraint dan Analogy dapat dijabarkan sebagai berikut:

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1. Radical Constraint | 5. Personal Analogy |
| 2. Practical Constraint | 6. Direct Analogy |
| 3. Formal Constraint | 7. Symbolic Analogy |
| 4. Symbolic Constraint | 8. Fantasy Analogy |

e. Deskriptif-Komparatif

Metode Deskriptif adalah metode dimana penulis menggumpulkan sampel data dan dicari deskripsi dari objek tersebut (Ahmadi & Narbuko, 2002:44). Objek yang diambil deskripsinya, dengan deskripsi yang lengkap dan mendetail, maka dapat dilakukan komparasi antar data. Maka dalam metode ini deskriptif memiliki koneksi dengan metode komparatif. Metode komparatif adalah metode dimana sampel data satu atau banyak dibandingkan satu sama lain, mengkomparasi banyak data untuk menghasilkan satu data (Hasyim, 2007).

2. METODE

2.1. Metode Penelitian

Analisis “Desain Kostum Game Lifeafter Sebagai Upaya Mengeksplorasi Gameplay yang Imersif” Menggunakan Teori Generator of Form yang dikemukakan oleh Sarwono dan Lubis dengan kedua prinsip konstrain dan analogi, metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif-komparatif kualitatif. Menurut Silalahi Ulber (2005) penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan dua gejala atau lebih. Komparatif deskriptif membandingkan variabel yang sama untuk sampel yang berbeda. Maka metode deskriptif komparatif ini dinilai cocok untuk topic kajian ini karena membandingkan antara kostum yang bertema beda di dunia apokaliptik.

2.2. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Narasumber adalah orang yang memberi (mengetahui secara jelas atau menjadi sumber) informasi; informan (KBBI. 2016). Dalam penelitian ini akan dilakukan wawancara dengan member dari guild penulis. Wawancara akan berisi seputar pertanyaan tentang pengalaman mereka sebagai veteran dalam Lifeafter yang sudah mengikuti perkembangan game dari awal pembukaan hingga sekarang, terutama terfokus di perkembangan fashion dalam game survival tersebut.

2. Dokumentasi

Sumber data penelitian ini berupa dokumentasi dari objek penelitian, yaitu *screenshot* hingga foto-foto dari ingame. Berfokus pada karakter saat masih

melakukan *Area Operation*. Kedua model yang menggunakan full kostum dan hanya polos dengan armor saja.

3. Sumber Tertulis

Sumber tertulis merupakan sumber berupa buku (buku, disertasi, tesis), majalah ilmiah (jurnal), arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moeloeng, 2014).

2.3. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Teknik wawancara yang akan dilakukan yaitu wawancara terstruktur yaitu peneliti telah mempersiapkan daftar pertanyaan yang dibuat secara sistematis. Karena terdampak pandemic maka akan dilakukan wawancara secara *online*, melalui media *WhatsApp*. Maupun *ingame chat* dalam game *Lifeafter* bila penulis merasa memerlukan data tambahan dari komunitas

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu kegiatan secara akurat dan mencatat fenomena yang muncul dengan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut untuk memperoleh dan mengumpulkan data (Sopianah, 2010). Dalam observasi ini peneliti secara langsung terlibat dalam situasi yang diamati. Observasi dilakukan dengan cara mengamati pemain dalam game secara langsung di *area map* maupun saat melakukan *Area Operation*.

2.4. Teknik Analisis

1. Pengumpulan Data

Data yang didapat melalui dokumentasi dan wawancara akan dimasukkan ke dalam satu file besar, dalam file tersebut akan berisi bermacam gambar karakter dengan kostum yang beragam serta *keyword* atau tulisan lengkap hasil wawancara.

2. Pemilihan Data

Data yang sebelumnya dikumpulkan akan di seleksi dan dipilih yang paling cocok dan pantas untuk di analisis

3. Analisis

Data yang disediakan adalah model karakter yang menggunakan kostum yang berbeda, bermula dari metode deskriptif-komparatif, yaitu membreakdown semua atribut kostum, per atribut akan dijelaskan kegunaan serta kedua kostum dalam penggunaannya pada saat bertempur atau saat santai. *Teori Generator of Form* akan membantu penulis untuk menganalisa kostum menggunakan teori yang dikemukakan Sarwono & Lubis tentang konstrain dan analogi.

4. Kesimpulan

Hasil dari analisis akan ditarik ke kesimpulan untuk memberikan kalimat penutup serta saran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

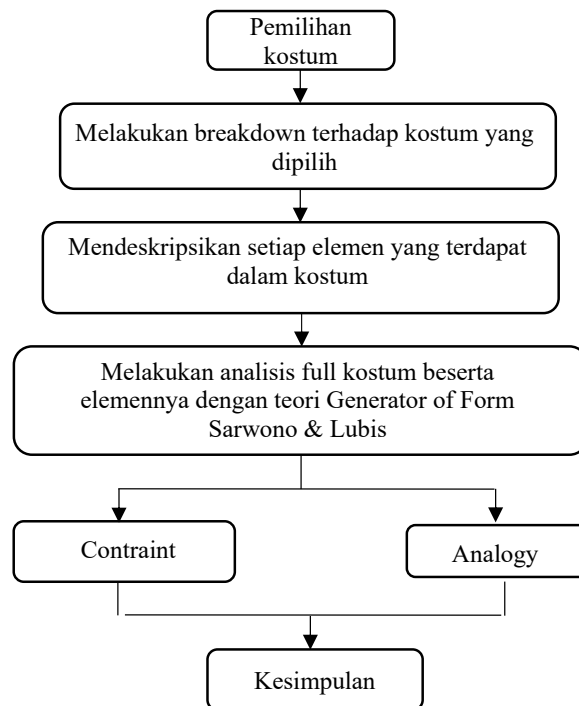
3.1. Detail Game Lifeafter

Lifeafter adalah salah satu game yang dikembangkan oleh NetEase pada 18 April 2019. Memiliki genre survival horror MMORPG, *Lifeafter* menjadi salah satu game sukses yang

rilis untuk dua platform yaitu PC dan Mobile. Lifeafter baru memasuki Season 3 pada 7 November 2020, penambahan fitur baru seperti merge map yang membuat dunia Lifeafter menjadi open world survival, serta tugas-tugas yang ada untuk membantu para survivor untuk bertahan hidup.

MMORPG tidak lengkap tanpa fashion-nya, Lifeafter menyediakan mall dimana pemain dapat melakukan pembelian kostum dengan suncoins (kurensi untuk uang asli dalam in-game), berbagai macam kostum normal yang permanen tersedia dalam mall dan beberapa kostum eksklusif yang hanya dapat dibeli pada hari itu juga dan akan hilang dari mall setelah event berakhir. Berbagai macam jenis kostum dari yang bertema survival, tekno hingga fantasi seperti malaikat dan kesatria. Para pemain percaya bahwa dengan kostum tersebut adalah ‘mood-booster’, salah satu alasan mengapa para pemain rela melakukan top-up yang jumlahnya tidak sedikit hanya untuk memiliki kostum. Namun dalam komunitas terdapat pro-kontra yang terjadi, di satu sisi mereka yang melihat kostum tidak cocok disisi lain mereka yang menerima agar game tidak membosankan.

3.2. Proses Analisis



Gambar 1. Konsep Analisis
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

mengambil contoh baju yang lebih sering disebut *out-of-character* (*body Hope Wings*, *body Wind Surfer*, *headwear Dark Tales*, *headwear Xmas Song*) dan baju yang dianggap memiliki model yang menjadi favorit para player karena desainnya yang dianggap keren saat digunakan untuk bertarung, (*body Blue Armor*, *body Platinum Armor*, *headwear Armed Communicator*, *headwear Assault Helmet*).

3.3. Analisis

1. Costume Hope Wings



Gambar 2. *Hope Wings Model*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Hope Wings mengambil referensi bentuk seperti malaikat. Bagian tubuhnya Hope Wings tertutup oleh kain tunic dengan model *Roman Toga* dengan tambahan sayap dan kalung emas. Bahu Hope Wings bagian kanan tertutup dengan plat besi, pergelangan tangan terlindungi dengan metal braces dan armband yang berwarna emas. Pinggang pada *Hope Wings* tertutup dengan sabuk emas, pada setiap samping pinggang tertutup dengan plat besi.

Hope Wings merupakan desain *Symbolic Constraint*, karena desainnya terlihat jelas mengambil seperti model malaikat. Hal tersebut terlihat melalui atribut fisiknya, dari pakaian, aksesoris hingga ke detailnya yang sangat terlihat yaitu sayapnya.



Gambar 3. *Hope Wings & the Guardian Angel*
[Sumber: Dokumentasi Penulis & Google Arts and Culture]

Sedangkan secara analogi *Hope Wings* merupakan desain dengan *Fantasy Analogy* pengekplorasian ide yang dituangkan dalam *Hope Wings* juga tergambar dalam deskripsinya “*Path ahead may be rough, but I will always have hope* (walaupun jalan yang didepan berat, namun aku selalu memiliki harapan)” sebuah harapan, menganalogikan malaikat sebagai sebuah ‘harapan’ dan pelindung, hal ini sesuai dengan kepercayaan yang selalu disebut orang-orang bahwa dalam kehidupan manusia selalu memiliki seseorang yang dianggap sebagai ‘malaikat pelindung’.

2. Blue Armor



Gambar 4. *Blue Armor Model*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Blue Armor mengambil referensi seperti baju zirah *mecha*. Bagian tubuh *Blue Armor* tertutup dengan plat besi tipis yang melindungi bagian dada dan punggung, dibawah plat berupa kain tebal yang melindungi berupa kain tebal yang melindungi dari serangan fisik, plat besi belakang leher dibuat lebih tinggi untuk melindungi dari serangan leher. *Blue Armor* memiliki ekstra sebelum berlapis plat besi, dengan baju kain berlengan panjang lalu bahu ditutup dengan plat besi dan tangan menggunakan *metal brace*. Pinggang pada *Blue Armor* tertutup dengan sabuk kecil, sabuk bagian belakang menjadi tempat untuk peralatan dan tas pinggang. Kaki tertutup penuh dengan celana panjang, tas kecil terikat di samping kedua paha, plat armor terpasang terpisah di bagian paha, lutut dan betis.

Blue Armor, merupakan hasil dari *Symbolic Constraint*, desainnya yang serupa dengan baju zirah bernuansa *techno sci-fi*. Digambarkan sebagai baju pelindung yang kuat, dibuat dengan plat besi yang bisa melindungi dari gigitan dan serangan zombie, hewan bahkan sesama manusia sendiri, dengan tas kecil berisikan barang penting membuat pengguna baju ini sudah siap menghadapi peperangan.



Gambar 5. *Blue Armor & Tactical Armor*
[Sumber: Dokumentasi Penulis & <https://adamzx.artstation.com/projects/IVr5bV>]

Blue Armor termasuk kedalam *Fantasy Analogy* karena desain yang dibuat sangat serupa dengan style *Sci-fi futuristic battle armor*. Sebuah desain yang layaknya selalu ditemui di cerita fiksi ilmiah saat kemanusiaan mengalami kemajuan teknologi sehingga hampir 100%. Dalam poin kehidupan mereka bergantung sekali pada teknologi bahkan teknologi yang diimajinasikan para penulis fiksi ilmiah pada masa *futuristic* tersebut bisa memerlukan puluhan hingga ratusan tahun untuk penyempurnaannya.

3. Costume Wind Surfer



Gambar 6. *Wind Surfer Model*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Wind Surfer merupakan model pakaian *wetsuit*, pakaian yang terkenal digunakan para peselancar dan perenang. *Wind Surfer* memiliki tubuh bagian atas yang terbuka, tanpa baju ataupun sehelai kain yang melindungi badannya. Kecuali badan yang tertutup tattoo. Bagian tangan pada *Wind Surfer* hanya memiliki aksesoris kecil pada tangan kanan yang menggunakan *armband* dan beberapa gelang kain dan emas, sedangkan tangan kirinya menggunakan jenis *arm protector*. *Wind Surfer* menggunakan celana *wetsuit* panjang dilengkapi dengan berbagai aksesoris serta penggunaan sepatu khusus untuk surfing

Wind Surfer merupakan salah satu desain dengan *Symbolic Constraint*, dikarenakan kostum ini memfokuskan dirinya untuk terlihat sebagai peselancar, seperti namanya ‘*surfer*’ yang berarti peselancar pembuatan desain tentu akan menyamakan atau mendekati dengan objek aslinya. Penggunaan *wetsuit* modifikasi, sepatu surfing, aksesoris gelang tangan yang orang-orang sering menyebutnya dengan *surfer’s bracelet*. Dominannya para peselancar selalu menggunakan *full body wetsuit* atau langsung dengan celana pendek saja, namun penggambarannya dalam *Wind Surfer* hanya menggunakan celana *wetsuit* saja sedangkan bagian tubuh dibiarkan terbuka untuk memberikan tambahan aksesoris pada karakter agar tidak terkesan terlalu penuh.



Gambar 7. *Wind Surfer & Surfer Julian Wilson*
[Sumber: Dokumentasi Penulis & <https://highenoughtoethesea.tumblr.com>]

Secara analogi, kostum *Wind Surfer* menggunakan *Symbolic Analogy*, sedetail mungkin memberikan berbagai macam atribut yang dapat menggambarkan bahwa kostum ini adalah kostum yang menggambarkan survivor adalah seorang peselancar, tidak hanya dari atribut, detailnya diperkuat oleh emotikon eksklusif dimana karakter menaiki papan selancarnya dan berselancar di ombak air.



Gambar 8. *Wind Surfer Exclusive Emoticon*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

4. Platinum Armor



Gambar 9. *Platinum Armor Model*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Platinum Armor memiliki desain yang serupa dengan model pakaian *apocalypse survivors*. *Platinum Armor* berberda dengan baju baja yang lain, rompi yang dililit dengan sabuk, syal leher lalu ditutup dengan mantel panjang. *Platinum Armor* memiliki model yang cukup simpel bagian bahu tertutup aksesoris bulu sedangkan baju lengan panjang menutupi seluruh area tangan, ditambah dengan kaos tangan yang memiliki lapisan baja tipis. *Platinum Armor* masih memfokuskan dirinya dengan penggunaan celana panjang dan sepatu untuk berlari yang terlihat memiliki lapisan baja seperti sepatu *futuristic*.

Platinum Armor menempatkan dirinya dalam *Radical Constraint*, desainnya yang serupa dengan model *Post-Apocalyptic Survivors*, dimana karakter ditempatkan untuk memfokuskan dirinya memperkuat fisik dengan tambahan layer pakaian untuk melindungi kulit mereka yang rentan terhadap bahaya serangan luar. Atributnya termasuk baju yang digunakan sebagai layer pertama, kedua rompi yang digunakan berupa besi tipis yang dikuatkan dengan lilitan sabuk, ditambah dengan mantel panjangnya yang menutupi badan dengan kantung dan tas serbaguna di sisi belakang, kaos tangan dengan plat besi pada punggung tangannya serta celana panjang dengan sepatu khusus.



Gambar 10. *Platinum Armor & Post-Apocalyptic Chara. Design*
 [Sumber: Dokumentasi Penulis & <https://www.deviantart.com/d-torres/>]

Menggunakan *Fantasy Analogy*, model baju yang dibuat untuk bertahan hidup di dunia yang sudah tidak aman lagi, dunia yang hancur namun masi ada beberapa dari manusia yang bertahan hidup (*post-apocalypse*), hanya mereka yang terkuat yang mampu melihat esok hari. Mereka yang sudah bertahan di dunia tersebut sudah memiliki persiapan untuk melindungi diri mereka, yang utama adalah perlindungan tubuh. Tidak setengah-setengah tetapi penuh tubuh mereka terlindungi dengan lapisan pakaian.

5. Dark Tales Headwear



Gambar 11. *Dark Tales Head Model*
 [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dark Tales menggunakan referensi model serigala dari *Red Riding Hood*. *Dark Tales* digambarkan sebagai serigala maka memiliki kuping lancip.

Dark Tales adalah desain yang menggunakan *Symbolic Constraint*, secara singkat

Dark Tales merupakan cerita *Red Riding Hood* yang memiliki akhir tragedy, cerita anak-anak yang manis dilapisi dengan darah dan pembunuhan. Karena penggambaran headwear menganggap survivor laki-laki sebagai serigala penggambaran headwear tidak berbentuk topeng serigala yang menyeramkan, namun menggunakan style yang dikenal banyak orang yaitu *kemonomimi* (manusia dengan atribut monster, populer digunakan adalah telinga dan ekor).

Gambar 12. *Dark Tales Head & Rue*

[Sumber: Dokumentasi Penulis & <https://www.deviantart.com/onisuu>]

Menggunakan *Fantasy Analogy*, karena model yang dibuat merupakan hasil dari model *kemonomimi* yang lazimnya hanya berupa karakter fiktif, atribut karakter yang tidak nyata. Pada umumnya *Kemonomimi* merupakan sebutan manusia setengah hewan / monster, mereka dapat berupa makhluk yang menyeramkan maupun imut (bergantung dari sifat dan fisik karakter tersebut). Karena termasuk desain populer model *kemonomimi* selalu dijadikan pilihan saat harus menggambarkan karakter humanoid yang memiliki atribut hewan / monster.

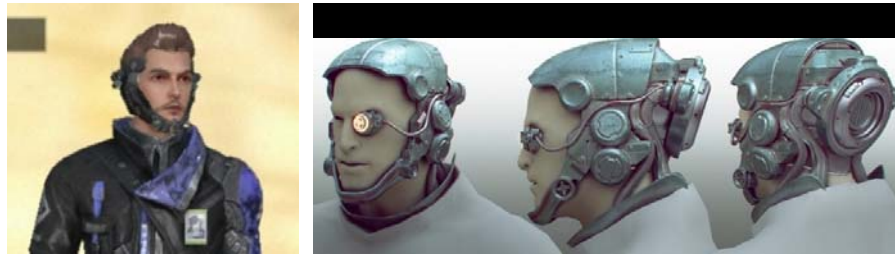
6. Armed Communicator

Gambar 13. *Armed Communicator Head Model*

[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Armed Communicator merupakan model komunikasi militer berbasis sci-fi. *Armed Communicator* memiliki alat yang dipasangkan ke kepalanya, berupa alat untuk komunikasi dan senter kecil yang berada di sisi samping kanan dan kiri.

Armed Communicator merupakan model desain *Symbolic Constraint*, dengan model serupa dengan tema *sci fi*, memiliki desain dengan kesan canggih dan dapat memberikan data dan mengkomunikasikan laporan atau perintah dengan cepat. Dengan tambahan senter taktis yang dapat digunakan saat harus memasuki area yang minim pencahayaan.



Gambar 14. *Armed Communicator & Sci-Fi Headgear*

[Sumber: Dokumentasi Penulis & <https://www.artstation.com/artwork/B1zm6>]

Fantasy Analogy menggunakan ide bertema *futuristic sci-fi*, desain yang terkenal pada cerita fiksi ilmiah, sebanyak mungkin desain yang dibuat selalu memberikan desain terbaiknya dalam menyampaikan teknologi yang melebihi kapasitas manusia sendiri, semua diatur secara otomatis dan memberikan kemudahan terhadap pemakainya.

7. Xmas Song Headwear

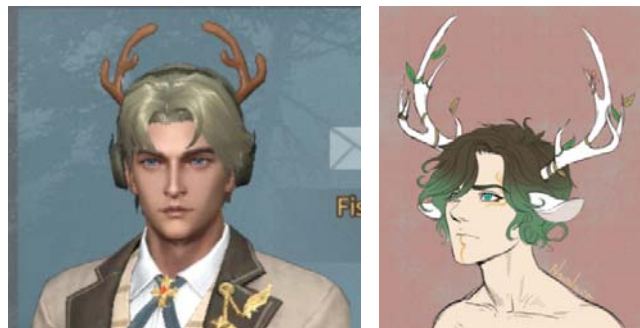


Gambar 15. *Xmas Song Head Model*

[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Xmas Song memiliki model seperti rusa. *Xmas Song* memfokuskan dirinya memiliki model serupa rusa maka model memiliki tanduk dan headphone.

Xmas Song seperti namanya merupakan kostum spesial natal yang mendedikasikan dirinya untuk memberikan semangat natal melalui lagu, dengan *Symbolic Constraint*, *Xmas Song* memiliki desain hewan rusa yang selalu memiliki kaitan erat dengan natal, penggambaran menggunakan style *kemonomimi* dan headphone yang menggambarkan dirinya sedang mendengarkan music atau justru menyanyikannya.



Gambar 16. *Xmas Song & Gale*

[Sumber: Dokumentasi Penulis & <https://www.tumbex.com/navalava.tumblr/posts>]

Menggunakan *Fantasy Analogy*, pengambilan ide secara imajinatif untuk menggambarkan model rusa, hewan yang selalu dipercaya sebagai pembawa kereta *Santa Claus* pada saat natal tiba. Rusa penarik kereta tersebut juga memiliki suara ‘jingle’ seperti suara lonceng, beberapa orang yang mendengarkan ‘jingle’ tersebut seperti mendengarkan musik, headphone yang digunakan menjadi symbol modern dimana orang-orang dapat mendengarkan music dengan nyaman.

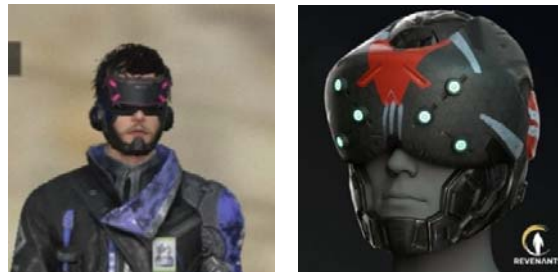
8. Assault Helmet



Gambar 17. Assault Helmet Head Model
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Assault Helmet menggunakan model yang serupa dengan *sci-fi headgear*. *Assault Helmet* memiliki headgear yang serupa dengan VR.

Assault Helmet merupakan model *Symbolic Constraint*. seperti modelnya yang memiliki style *sci-fi* lengkap dengan pelindung dagu, headphone yang digunakan sebagai komunikator dan kaca mata yang sering disebut dengan *visor* merupakan salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pembacaan data.



Gambar 18. Assault Helmet & Sci-fi Helmet
[Sumber: Dokumentasi Penulis & https://cghero.com/user-profile/Spyros_Frigas/]

Menggunakan *Fantasy Analogy* karena alat seperti *Assault Helmet* masih menjadi sebuah alat yang mustahil untuk dimiliki, maka imajinasi dari sebuah creator membayangkan seperti apa teknologi yang akan muncul dalam ratusan atau ribuan kedepan.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Generator of Form constraint & analogy oleh Sawono dan Lubis dapat disimpulkan bahwa kostum yang disajikan pengembang dengan berbagai macam desain, memberikan kesan bahwa player seperti manusia pada umumnya yang hidup di masa *post-apocalyptic* perlahan mengakusisi tanah mereka dari serangan zombie, tidak hanya dalam hal tanah namun secara budaya dan teknologi yang mulai dikembangkan kembali. Budaya tersebut sebagian kecil disampaikan melalui kostum. Dibuat dengan model yang beraneka-ragam,

menggambarkan bahwa sebelum kejadian peperangan antara manusia dan zombie mulai, manusia memiliki kehidupan seperti manusia pada umumnya, memiliki kehidupan normal. Karena kenormalan tersebut maka komunitas menilai sebagai fashion *out-of-character* atau melenceng dari genre ‘*survival*’

4.2. Saran

Menjadi pelajaran tambahan untuk mendesain kostum kedepannya. Menciptakan desain yang sesuai dengan genre atau jika ingin membuat desain dengan campuran genre, baiknya melakukan *mix-match* saat mendesain konsep, agar kedua atribut dari genre yang berbeda dapat menyatu dengan baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. D. (2017). KERANGKA ANALISIS KOMPONEN KONSEP DAN DESAIN GAME. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume III, No. 2.*
- Aryani, D. I., Santosa, I., & Zpalanzani, A. (2013). Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V. *ITB J. Vis.Art & Des, Vol. 5, No. 2, 155-175.*
- Couto, N. (2021, January 2). *Psikologi Persepsi dalam Kawasan*. Diambil kembali dari Visual Heritage Blog: <https://visualheritageblog.blogspot.com/2010/12/4psikologi-persepsi-dalam-kawasan.html>
- E, A., Z, A., & H, N. (2013). Kajian Daya Tarik Visual Pada Desain Karakter Pokemon. *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. No. 5 No. 2.*
- F. P. Supandi, A. Z. Mansoor, & S. P. Ramadina. (2017). KAJIAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME OVERWATCH DALAM KERANGKA METODE PERANCANGAN MANGA MATRIX. *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol. 8 No. 1.*
- Khamadi, Haryadi, T., Yudani, H. D., & Senoprabowo, A. (2017). Visual Karakter Warrior pada Game Online Warcraft, Perfect World dan Nusantara Online. *Demandia, Vol 2 No. 2, 161-181.*
- Muljosumarto, C., & Kurniawan, D. S. (2020). Analisis Visual Warna pada Game Post-Apocalyptic (Studi game The Last of Us, Metro Exodus, dan Horizon Zero Dawn. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol.06 No.01.*
- Rakky. (2021, February 1). *Sejarah Game dan Perkembangannya (Video Game, PC Games dan Mobile Games*. Diambil kembali dari Seluncur: <https://www.seluncur.id/sejarah-game/>
- Reid, S., & Downing, S. (2018). Survival Themed Video Games and Cultural Construct of Power. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association. Vol 11, 41 - 57.*
- Senoprabowo, A., & Hasyim, N. (Agustus 2013). Imersifitas Game dalam Pembelajaran Sejarah. *VISUALITA, Vol.5 No.1, 28-43.*