

ANALISIS VISUAL KARAKTER “JACK THE RIPPER” DALAM GAME IDENTITY V (Character Visual Analysis of “Jack The Ripper” in Game Identity V)

Anita Pranoto¹; Arwin Purnama Jati²

anitap.official@gmail.com¹; arwinpj@gmail.com²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik
Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Duwur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50234

Abstract

Asymmetric online games are one that has a unique design style. The design style used in this game uses icons or symbols that tend to depict certain eras. In addition, the character Jack The Ripper in the game is quite popular among gamers. The purpose of this study is to analyze the visual appearance of the character design of Jack The Ripper in Game Identity V seen from the gothic concept, also from the original serial killer with the same nickname in the Victorian era and to find out the results of the visual analysis of the Jack The Ripper character design in the game. Identity V. This type of research is qualitative with descriptive method approach to describe the phenomena that exist in the visual appearance of the research object. The research was conducted by exploring the visual aspects of history and the narrative of the story that emerged about the character of Jack the Ripper as one of the data. In addition, data in the form of visual symbols is studied with semiotic theory to determine the relevant meaning between themes and era characters that have a tendency to refer to character creation in games. The results showed that the visual aspects in the game and the character of Jack The Ripper are relevant to historical tracing data or existing references regarding the attributes used by the characters in the era referred to, through visual semiotics studies. This research is expected to enrich the designer's repertoire in designing visual game character or as a reference for subsequent studies.

Keywords: *game, visual, character design, visual semiotics*

Abstrak

Game online asimetrikal merupakan salah satu game yang memiliki gaya desain yang unik. Gaya desain yang digunakan dalam game ini menggunakan ikon-ikon ataupun simbol yang memiliki kecenderungan menggambarkan era tertentu. Selain itu, karakter Jack The Ripper dalam game menjadi karakter yang cukup populer di kalangan pemain game. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tampilan visual dari desain karakter Jack The Ripper dalam Game Identity V dilihat dari konsep gothic, juga dari sosok pembunuh berantai asli dengan julukan sama di jaman Victorian serta mengetahui hasil analisis tampilan visual dari desain karakter Jack The Ripper dalam Game Identity

V. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan metode deskriptif untuk menggambarkan fenomena yang ada pada tampilan visual objek penelitian. Penelitian dilakukan dengan menelusuri aspek-aspek visual sejarah maupun narasi kisah yang muncul tentang karakter Jack The Ripper sebagai salah satu data. Selain itu, data berupa simbol-simbol visual dikaji dengan teori semiotika untuk mengetahui makna yang relevan antara tema dengan karakter era yang memiliki kecenderungan acuan penciptaan karakter dalam game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek visual dalam game dan karakter Jack The Ripper relevan dengan data penelusuran sejarah atau referensi yang ada mengenai atribut yang digunakan karakter pada era yang dimaksud, melalui kajian semiotika visual. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah desainer dalam mendesain karakter visual game ataupun sebagai referensi kajian-kajian berikutnya.

Kata kunci : game, visual, desain karakter, semiotika visual

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 1993:75). *Game* sendiri memiliki berbagai macam jenis, salah satunya adalah jenis *game* asimetrikal. *Game* asimetrikal merupakan sebuah *game* dimana adanya ketidaksetaraan dalam game pada setiap pemainnya. Hal ini berarti setiap pemain memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda, serta berbagai peran dan posisi dalam permainan yang berbeda-beda. Perlu adanya taktik dan strategi dalam menggunakan setiap peran yang ada dalam permainan. Salah satu *game* online asimetrikal dengan perangkat telepon genggam adalah *Identity V*. *Identity V* adalah sebuah permainan online horror asimetrikal pertama yang dikeluarkan oleh perusahaan *game* asal Cina, Netease. *Game* yang rilis pada tahun 2018 ini, memiliki gaya desain gothic juga misterius, juga gaya desain *Identity V* terpengaruh dengan gaya Tim Burton. Gaya desain gothic yang dimaksud didalam game ini adalah nuansa gelap, kelam dan ditambah lagi dengan tema game yang horror. Kata gothic sendiri, muncul untuk menggambarkan sebuah era yaitu era

gothic awal (476-800) yang disebut juga sebagai era pertengahan, dimana jatuhnya kekaisaran Roma, yang diserang oleh prajurit barbar dari Jerman yang disebut sebagai Visigoth (Britsch, 1984 : 74).

Sebagai *game* asimetrikal, *Identity V* juga memiliki berbagai karakter dengan keunikan dan kegunaan masing-masing. Jack 'The Ripper' adalah salah satu dari 13 karakter pemburu yang ada dalam *Identity V*. Jack merupakan karakter pemburu yang dibuat berdasarkan pembunuh berantai di dunia nyata pada abad ke 19 (era Victorian) dengan sebutan yang sama Jack The Ripper. Selain, kisah dari jack "The Ripper" didalam game yang menarik, Jack merupakan karakter yang populer bagi para pemain game ini. Tampilan visual dari desain karakter Jack sendiri tentunya juga memperhatikan tema dan gaya desain dari *game* *Identity V* sendiri. Tampilan visual dari desain karakter Jack memiliki keunikan yang juga menjadikan Jack sebagai karakter yang populer dikalangan pemain.



Sebagai *game* asimetrikal dengan tema horror dan menggunakan gaya seni *gothic*, *game* Identity V memiliki keunikan tersendiri yang tidak dimiliki *game* *mobile* daring populer lainnya, selain itu jenis *game* seperti ini, masih terbilang sedikit/langka dibarisan *game* daring dengan perangkat telepon genggam. *Game* ini sendiri diperuntukan untuk umur 12 tahun keatas, namun tetap dengan tema horrornya. Selain itu *game* ini juga termasuk *game* populer ke-5 di *Apple store* Cina dengan 26 juta pengunduh (Verberg. 2019). Kemudian, Tampilan visual desain karakter dari Jack The Ripper yang merupakan bagian dari *game* ini memiliki keunikan dengan adanya keterkaitan dengan sejarah, dimana terinspirasi dengan sosok pembunuh berantai pada jaman *Victorian*, tentunya menjadi sebuah pertanyaan antara desain karakter Jack The Ripper dalam *game* dengan tema *game* itu sendiri. Kedua faktor tersebutlah yang menjadikan Jack The Ripper dalam *game* Identity V, objek yang patut untuk dianalisis.

Dari latar belakang diatas penyusun dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu terkait tampilan visual, pengertian kata Gothic dalam sejarah seni dan kesesuaian visualisasi karakter. Dari hal ini dapat dirumuskan: bagaimana analisis tampilan visual desain karakter Jack The Ripper dalam

Game Identity V dilihat dari anggapan konsep *gothic* ?

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penyusunan jurnal ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Saryono (2010) adalah penelitian yang menyelidiki, menggambarkan dan menjelaskan suatu hal yang tidak dapat dijelaskan secara kuantitatif. Sedangkan untuk jenis metodologi dari penelitian sendiri adalah dengan menggunakan metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah dimana penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena desain yang ada pada tampilan visual karakter desain Jack The Ripper dalam *game* Identity V, tanpa adanya manipulasi pada variable bebas, namun menjelaskan apa adanya.

KAJIAN TEORI

a. Pengertian Kata *Gothic*

Goths adalah suku barbar yang berasal dari Jerman yang menyebabkan jatuhnya kekaisaran roma (Mark. 2014). Menurut buku "The Arts in Western Culture" suku *goths* ini ada pada abad ke-5 dimana kekaisaran Roma jatuh dan disebabkan oleh sebuah kelompok dari Jerman yang disebut sebagai *Visigoth* (410) dan *Vandal* (455). Pada tahun 476 Kaisar dari barat terakhir, Romulus Augustulus, diturunkan dari tahtanya oleh Odoacer, kepala suku Heruli, yang bersekutu dengan *Goths*. Invansi dan migrasi masa yang disebabkan oleh bangsa Jerman ini memporak porandakan wilayah kekuasaan dari kekaisaran Roma. Meski para penyerbu ini mengagumi dan meniru berbagai cara orang Romawi hidup, tetapi mereka tetap memisahkan diri dan perang sipil terus melemahkan kesatuan Eropa Barat (Ralph A. Britsch, 1984 : 74). Masa pertengahan ini dapat dibagi menjadi 2

periode yaitu abad pertengahan awal, mulai dari jatuhnya kekaisaran sampai tahun 1000; dan tahun 1000 sampai pada *Renaissance*.

Masyarakat dari abad ke 17 mengagumi keindahan simetri dari istana- istana dan gereja pada masa *Renaissance*, namun diantaranya masih ada yang lebih buruk dari Katedral yang menjulang tinggi dan runcing yang sudah menjadi pusat dari kota-kota di Eropa yang merupakan peninggalan abad pertengahan. Hampir semua fitur dari bangunan yang ada pada abad pertengahan terakhir terlihat jelek, untuk mengeskpresikan ketidaksukaan pada seni abad pertengahan ini, orang-orang jaman *Renaissance* menyebutnya sebagai "Gothic" dimana seperti yang sudah dikatakan berasal dari suku barbar Jerman (Britsch,1984 : 122). Kata "Gothic" ini diaplikasikan kepada semua hasil seni yang termasuk barbar, tidak beradab dan tidak klasik pada masa abad pertengahan. Maka dari itu kata Gothic menjadi sebutan juga pada seni era abad pertengahan.

Gothic seringkali diasosiasikan dengan sesuatu yang kelam dan gelap. Selain itu pada era yang disebut dengan abad pertengahan tersebut juga pernah disebut sebagai *Dark Ages*, atau era kegelapan. Menurut buku yang sama, hal ini diutarakan oleh seorang penyair dari Italia bernama Petrarch pada 1350 mengatakan "Setelah kegelapan hilang, cucu-cucu kita dapat kembali pada era cahaya murni masa lalu" Petrarch melihat era berlalunya keagungan kekaisaran Roma sampai pada eranya merupakan eranya sendiri sebagai era kegelapan. Disebutkan bahwa keruntuhan Roma pada era pertengahan adalah era kegelapan dan era *Renaissance* adalah era pencerahan. Para pengikut Petrarch juga berpendapat demikian.

b. Sejarah Seni Rupa Era Victorian

Menurut Buku Art and Fashion History oleh Douglas A. Russell, era *Victorian* merupakan sebutan era pada abad ke 19 tepatnya dimulai dari tahun 1848. Era *Victorian* terbagi menjadi 2 yaitu Era *Victorian* sendiri dan Era *Victorian* Akhir yang juga disebut sebagai *The Gilded Age*. Era *Victorian* merupakan era sesudah Romantik dimana nilai-nilai liberal dan radikal menghilang, sehingga seniman dan cendekiawan menggunakan tema kontemporer sosial. Orang-orang mulai meninggalkan ide-ide yang penuh fantasi dan tidak realistis dengan analisis klinis dan digunakan dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Pada era ini pula, peninggalan era Romantik telah berubah, dimana segala sesuatu menjadi hal yang materialistik berlebihan dan adanya pencampuran seni dari peninggalan sejarah yang eksotis. Seniman pada era ini banyak dibantu dan didukung oleh orang-orang kaya yang memiliki kekuasaan berlebih, serta posisi dan selera seni yang tinggi.

Masih dari buku yang sama, lanjutan dari Era *Victorian* adalah Era *Victorian* akhir yang disebut juga sebagai *The Gilded Age* yang dimulai dari tahun 1870 sampai pada tahun 1890. Pada era ini segala peninggalan dari era *romantic* semakin memudar. Orang-orang Eropa memilih untuk berada dalam system birokrasi yang rutin meskipun menjemukan, dan hal ini bersamaan dengan berkembangnya industrialisme yang kapitalis. Ekonomi pada era ini berganti secara menyeluruh kearah paham industrialisme di perkotaan, namun dampaknya terlihat pada orang-orang dengan kelas sosial bawah yang masih berada dalam kemiskinan dan perlakuan yang tidak manusiawi sebagai seorang pekerja kasar. Maka dari itu para politisi banyak berdiri bersama petinggi yang ingin memperbaiki keadaan yang dialami oleh orang-orang kelas bawah ini. Hal ini menjadi perhatian bagi salah satu tokoh yang mengemukakan doktrin dimana masyarakat tanpa kasta/kelas sosial

adalah sebuah solusi bagi permasalahan ini, yaitu Karl Marx.

Perkembangan iptek semakin pesat, dengan adanya paham industrialisme, sehingga banyak sekali ilmuwan yang menciptakan dan mengembangkan temuannya, seperti lampu listrik, fonograf, telepon dan masih banyak lagi. Didalam dunia medis, penelitian menjadi lebih cepat dan banyak teori serta temuan lain dihasilkan. Keadaan yang terpacu dengan industrialisme ini juga berpengaruh besar pada seni. Para seniman dan penulis pada era ini, mulai meninggalkan subjek imajinatif dan sejarah tradisional dari era romantic, dan beralih ke subjek keseharian kehidupan secara kontemporer. Seniman impresionis mengimplementasikan hasil perkembangan iptek, seperti ilmu optic dalam karya mereka, sehingga semakin memperlihatkan kedalaman dari alam yang realistis.

Buku ini digunakan menganalisis sejarah visual fashion pada desain karakter Jack The Ripper dengan melihat kesesuaiannya antara cerita Jack The Ripper dari dalm game dengan era sebenarnya.

c. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce

Menurut jurnal yang berjudul Analisis Visual Figur Rama di Komik yang ditulis oleh Poerniawan pada tahun 2015, Semiotika bagi Charles Sanders Peirce merupakan sebuah "doktrin formal tentang tanda-tanda". Dasar dari semiotika adalah konsep tanda, dimana segala sesuatu dalam kehidupan manusia berupa tanda-tanda, tidak hanya sistem komunikasi dan Bahasa saja, karena tanpa tanda-tanda dalam pemikiran manusia, manusia tidak akan bisa menjalin hubungan dengan realistis. Contoh tanda yang paling dekat pada manusia sendiri adalah Bahasa verbal dan non verbal. Bahasa yang dipakai manusia sehari-

hari merupakan tanda fundamental bagi seorang manusia. Sedangkan secara non verbal, gerak gerik, bentuk pakaian serta keanekaragaman praktek sosial konvensional lainnya, juga merupakan tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan dengan relasi-relasi yang ada (Budiman, 2011 : 190). Tanda-tanda sendiri diklarifikasikan oleh Peirce menjadi ikon, indeks dan simbol, hal ini dengan melihat hubungan "menggantikan" atau "*the standing for*" representamen dengan objeknya. Representamen merupakan... .Ketiga hal ini merupakan hal yang fundamental bagi Peirce (Budiman, 2011 : 78). Ikon sendiri merupakan sebuah tanda dimana antara tanda dan petanda memiliki kesamaan yang bersifat alamiah. Dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek yang memiliki kemiripan, misalnya pada potret atau peta (Sobur, 2004:41). Objek yang memiliki kemiripan dengan tanda yang disebut sebagai ikon tersebut, tidak harus benar-benar ada. Ikon tidak hanya berdasarkan pada citra-citra realistis seperti potret atau lukisan, namun juga bisa berupa ekspresi, semacam grafik-grafik atau bahkan metafora.

Masih menurut jurnal yang sama, berbeda dengan ikon, pada indeks tanda memiliki hubungan antara tanda dan petanda secara kausal dengan adanya sebab-akibat antara keduanya, atau yang langsung mengacu pada kenyataan. Misalnya, jika ada asap, maka asap tersebut merupakan tanda adanya api (Sobur, 2004 : 41-42).

Simbol juga merupakan tanda yang memiliki hubungan dengan petanda, namun hubungannya bersifat arbiter atau semena, hal ini terbentuk atas perjanjian (konvensi) masyarakat (Sobur,2004 : 42).

ANALISIS

Objek Penelitian

Objek penelitian berupa tampilan visual desain karakter Jack The Ripper dalam Identity V, dimana yang dipilih adalah desain *default* atau utama dari karakter. Peneliti juga melihat latar belakang dari karakter Jack The Ripper sendiri dan peran dalam *game* ini. Hal ini dikaitkan dengan gaya desain gothic yang termasuk dalam sejarah seni *gothic*, serta adanya sosok asli pembunuh berantai dengan julukan yang sama yaitu Jack The Ripper pada abad ke 19.

Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai dokumen terkait dengan topik penelitian. Dokumen yang digunakan sebagai data primer adalah berasal dari *game* Identity V sendiri, mengenai karakter Jack The Ripper dan latar belakangnya. Selain itu mengenai *game* Identity V sendiri, data juga diambil dari situs resmi dari *game* Identity V. Kemudian data lain yang berguna dalam kajian ini adalah mengenai sosok Jack The Ripper yang asli, seorang pembunuh berantai yang ada pada abad ke-19, data ini diperoleh dari rekaman video yang berasal dari kanal YouTube, BuzzFeed Unsolved yang berjudul "The Grisly Murders of Jack The Ripper". Data mengenai sosok Jack The Ripper yang asli juga didapat dari buku berjudul "Portrait of A Killer" oleh Patricia Cornwell. Selain itu juga didukung dengan data berasal dari laman internet.

Data tampilan visual

Mengenai tampilan visual dari desain karakter sendiri, penulis merujuk ke beberapa kajian pustaka. Kajian pustaka yang ada berupa jurnal yang telah dipublikasikan mengenai tampilan visual, dengan judul "Analisis Visual Figur Rama di Komik The Grand Legend Ramayana", yang dapat membantu

peneliti dalam mengkaji tampilan visual karakter Jack The Ripper dalam *game* Identity V. Kemudian terdapat buku-buku yang menyajikan sejarah seni dan kostum dari berbagai abad, dimana merupakan bagian besar dari tampilan visual karakter desain Jack The Ripper sendiri.

Data Karakter Jack The Ripper dalam *game* Identity V adalah sebagai berikut:

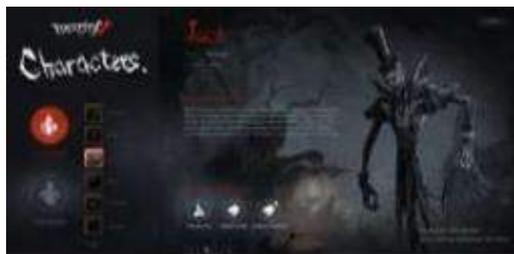
Nama : Jack
Alias : The Ripper
Pekerjaan : Seniman
Deskripsi : Sebelum menjadi "The Ripper", dia (Jack) adalah murid dari seorang seniman terkenal bernama James Whistler yang terpengaruh oleh Edgar Degas.

Tidak ada yang menyangka bahwa seorang *gentleman* seperti Jack yang berpakaian sangat rapi dan sopan ketika siang hari, menjadi seorang penguntit para wanita di gang-gang ketika malam tiba. "The Ripper" adalah seorang yang keji, dimana dua identitasnya semakin melebur. Tentu saja, sebelum anda melihat wajah aslinya, "The Ripper" masih tetap menyukai berjalan-jalan di tengah malam.



Gambar 3.1 Model Jack The Ripper dalam permainan, desain sejak Identity V rilis pada tanggal 2 April 2018 sampai saat ini (19 November 2019)

Jack The Ripper Deduction Story (rentetan cerita yang dapat di buka jika menyelesaikan beberapa misi didalam game untuk mengetahui cerita lebih mendalam mengenai karakter (contoh dalam gambar).



Gambar 3.2 Ilustrasi dari situs resmi Identity V

Kasus pembunuhan oleh Jack The Ripper terjadi pada tahun 1888 di East End London, tepatnya didaerah Whitechapel, dimana daerah ini merupakan daerah yang populer dengan kemiskinan, kejahatan dan prostitusi. Secara resmi, terdapat 5 korban yang disebut "The Canonical Five" dimana semuanya bekerja sebagai wanita malam (PSK), namun ada yang menyebutkan terdapat 11 korban.

Deskripsi Jack The Ripper dari testimony orang orang yang percaya mungkin telah melihat Jack The Ripper (juga gambaran yang dibuat oleh Scotland Yard Violent Crime Command Team) :

- Berumur 25-35 tahun
- Tinggi 5'7 inch (sekitar 170.18 cm)
- Kekar (Stocky)
- Berkulit terang
- Memiliki kumis
- Selalu terlihat memakai overcoat gelap dan topi gelap

Crime Profile oleh Scotland Yard :

Dapat terlihat seperti orang yang sangat waras dan normal, namun memiliki kemampuan untuk berbuat sangat keji, memiliki pengetahuan dasar mengenai anatomi, kemungkinan seorang dokter.

Beberapa gambar di bawah ini memiliki kecenderungan karakter yang digunakan untuk mendeskripsikan Jack The Ripper sesuai data yang telah dihimpun.



Gambar 3.3 Walter Sicker seorang Pelukis pada Era *Victorian*



Gambar 3.4 Joseph Barnett , pengangkut ikan teman Mary jane Kelly dan salah seorang tersangka



Gambar 3.5 James Maybrick seorang pengusaha katun, salah seorang tersangka

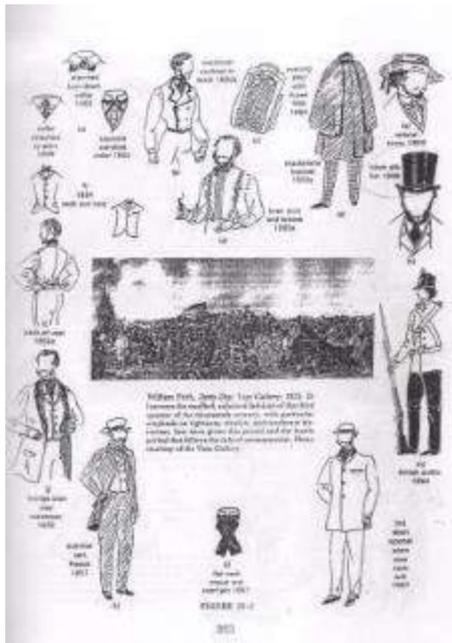
Data pakaian pria pada era Victorian

Pada era *Victorian* awal, pakaian pria berfokus pada fungsi terkait dengan acaranya, dan menghilangkan aksen renda serta lebih banyak menggunakan warna- warna yang gelap. Adanya inovasi pakaian bisnis yang terdiri dari mantel, rompi dan celana panjang, dimana kebanyakan lebih panjang serta memiliki potongan yang lebih kotak seperti versi pendek dari *frock coat*.



Gambar 3.6 Contoh gambar pakaian pria dari Le Lion Supplement to l'Elegance

Perubahan yang terjadi pada akhir 1850 an adalah pada kerah yang tidak lagi ada garis luaran yang tinggi. Mantel yang biasanya dikancingkan keatas, sedikit dibuka sehingga rompi dalam terlihat. Untuk mantel formal sore hari, pakaian yang paling penting adalah pada *frock coat*, dimana pada era ini mantel menjadikan orang terlihat lebih berwibawa, dan biasanya berkancing dua kolom, bergaris lurus dan tidak memiliki lipatan seperti rok. Sedangkan mantel formal pagi hari (yang sekarang masih banyak dipakai untuk pernikahan), meski bentuknya tidak berbeda jauh dari mantel siang hari, namun mantel pagi hari dikancingkan hingga pada area bawah dada, sehingga rompi dapat terlihat. Mantel dengan ekor (*tailcoat*) biasanya lebih banyak pakai sebagai pakaian formal malam hari, dimana memiliki satu kolom kancing saja dan biasanya dipasangkan dengan rompi dari sutra berwarna hitam atau putih, kemeja putih dan dasi. Pada era ini juga rompi adalah satu- satunya yang memiliki warna cerah dibanding pakaian lainnya, meskipun biasanya warna rompi sama dengan celana, namun kebiasaan untuk menggunakan rompi sebagai akses tetap ada.



Gambar 3.7 Pakaian Pria pada era Victorian awal

Bagian kerah juga menjadi lebih kaku dan lurus. Terdapat juga kerah yang dapat dipasang ataupun dilepas secara mudah. Biasanya pada bagian kerah, dasi selalu menjadi aksesoris yang melengkapi. Dasi yang digunakan adalah dasi kupu-kupu yang lebar. Dasi lain berupa dasi panjang yang diikat dan pada ujungnya diselipkan kedalam rompi. Selain itu juga ada dasi dengan sebutan *string tie* dimana berbentuk seperti pita panjang dan dasi dibiarkan menggantung. Aksesoris lain yang melengkapi penampilan seorang pria pada era ini adalah topi. Topi yang sering dipakai adalah *stovepipe top hat*, dengan berbagai variasi misalnya untuk berolah raga. Beberapa jenis topi adalah: low crowned brimmed hat berbahan felt (untuk musim dingin), yang berbahan jerami (untuk musim panas), high crowned caps, rounded crowned bowler dan billed hunting caps. Jenis pakaian yang paling eksklusif dari era ini adalah mantel luar (*overcoat*). Potongan dari mantel luar biasanya hampir sama dengan *frock coat* hanya saja terlihat lebih berat, dengan kerah yang besar dan beberapa jubah pada bahu, dan

beberapa pria menyukai bulu pada kerah mantel.

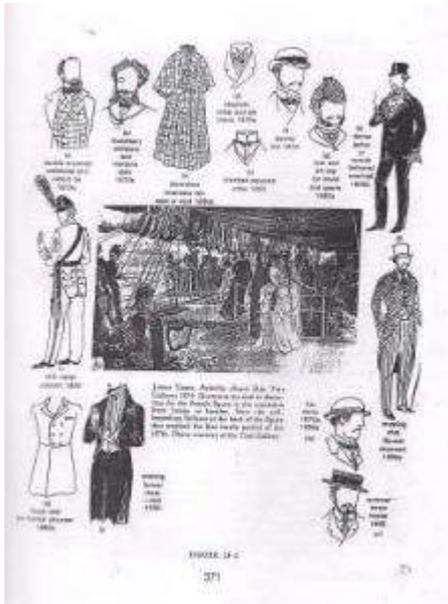
Sedangkan pada era *Victorian* akhir, yang disebut sebagai *The Gilded Age*, tidak banyak berbeda jauh dari era *Victorian* awal, hanya sedikit inovasi baru. Untuk setelan pagi, biasanya menggunakan setelan jas pendek berkancing satu kolom, mantel pagi atau *square skirted frock coat*, yang biasanya memiliki kancing 2 kolom, dan biasanya memiliki potongan lebih panjang dari pada jas. Hal ini bisa dilihat pada gambar berjudul *Couple in Garden*.



Gambar 3.8 Couple in Garden

Setelan malam hari masih menggunakan jas berekor berwarna hitam dengan kerah yang lebar dan biasanya memiliki bahan satin, dimana kerah lebar terbut terlipat sampai pada daerah pinggang. Rompi biasanya berkancing 2 kolom maupun 1 kolom, namun yang berkancing 1 kolomlah yang paling populer. Rompi yang digunakan juga banyak menggunakan warna hitam dibanding putih. Pada tahun 1880, jas dikancing dari paling atas hingga bagian pinggang. Jas jenis baru yang diperkenalkan pada tahun ini adalah *tuxedo* untuk makan malam dengan kerah satin yang sedikit lebih panjang dari setelan pagi. Selain itu

terdapat kerah baru yang diperkenalkan yaitu *winged collar*, merupakan kerah yang berdiri yang populer di era ini.



Gambar 3.9 Pakaian pria era *Victorian* akhir

Potongan rambut pada era ini lebih bersih dan lebih pendek. Banyak pria hanya memiliki kumis saja. Hanya sedikit pria (kecuali anak muda) yang dicukur bersih wajahnya. Pada era ini *top hat* dan *bowler* masih populer untuk digunakan sebagai aksesoris dikepala, terutama ketika berada di kota. Mantel luaran biasanya digunakan pada saat berpergian dan musim dingin, dan yang standar adalah mantel *The Chesterfields*, dimana kadang diberi pinggirannya berupa bulu untuk menghangatkan.



Gambar 3.10 Mantel luaran *The Chesterfields*

Sepatu yang digunakan biasanya terlihat konservatif, berbentuk persegi pada ujungnya dan berhak karet. Sepatu tersebut digunakan pada pagi hari dan memiliki tinggi semata kaki. Sedangkan untuk malam hari, hak sepatu lebih pendek dan dipasangkan dengan kaus kaki berwarna hitam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Jack The Ripper dalam game *Identity V* memiliki berbagai atribut yang dapat menjadi ciri khas dari karakter tersebut sendiri. Didalam game ini Jack The Ripper terlihat menggunakan sebuah kemeja dengan putih dengan kerah yang berdiri, sebuah dasi berwarna hitam yang keluar dari rompi berwarna putih dengan kancing berkolom satu yang panjangnya sampai pada pinggang. Jack juga menggunakan mantel luar berwarna hijau dengan kerah yang sangat lebar dan tinggi, dimana kerah tersebut terlipat dibagian pinggang dari Jack sendiri. Mantel luar yang digunakan memiliki panjang sebatas lutut, dimana pada bagian belakang dapat terlihat bahwa mantel terpotong/ terkoyak sehingga terlihat seperti jas berekor. Pada daerah pundak dari karakter Jack The Ripper, terdapat kain tambahan yang menempel pada kerah seperti

mantel kecil. Jack menggunakan celana hijau gelap dan sepatu formal berwarna hitam.

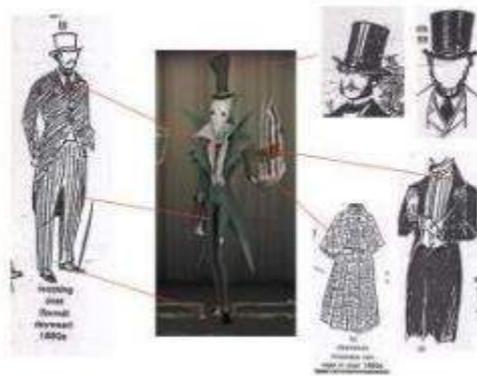
Aksesoris yang digunakan Jack dalam *game* ini adalah topi tinggi hitam (*top hat*), sebuah gunting operasi yang biasa digunakan dokter bedah dan sarung tangan berwarna coklat yang dipakai pada tangan kanan Jack. Pada tangan kiri Jack terlihat jarinya yang panjang dan kuku yang menyerupai cakar panjang yang tajam seperti pisau yang dimana dalam *game* Identity V, cakar inilah yang digunakan untuk memukul penyintas. Jack The Ripper dalam *game* ini juga menggunakan topeng berwarna putih dimana dapat dikatakan hal ini dikarenakan dalam referensi pembunuhan berantai Jack The Ripper di era *Victorian* yang asli sendiri yang masih belum terpecahkan siapa pelakunya.



Gambar 4.1 Tampak Depan Karakter Jack The Ripper dalam *game* Identity V

Seperti yang sudah ditulis dalam landasan teori, yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce, tampilan visual dari desain karakter Jack The Ripper, yang terdiri dari pakaian, warna serta perawakan Jack dapat disebut sebagai tanda, dimana semuanya itu merupakan bahasa non verbal. Maka dari itu, sebagai tanda, tampilan visual desain karakter Jack The Ripper ini juga dapat diklarifikasikan sebagai ikon dari sosok Jack The Ripper, pembunuh berantai yang hidup pada era *Victorian*. Didalam teori Charles Sanders Peirce, ikon sendiri merupakan sebuah tanda dimana antara tanda dan petanda memiliki kesamaan yang bersifat alamiah. Hal ini dapat dilihat dari data penelitian mengenai pakaian pria pada

era *Victorian*. Atribut yang dimiliki oleh tampilan visual desain karakter Jack The Ripper dalam *game* ini sebagai tanda dari pakaian pada Era *Victorian* dimana sosok dari kasus pembunuh berantai Jack The Ripper yang asli hidup. Dapat dikatakan juga bahwa dengan melihat objeknya, pakaian dan atribut Jack The Ripper dalam *game* adalah ikon dari pakaian pria era *Victorian*.



Gambar 4.2 Tampilan visual desain karakter Jack The Ripper, sebagai ikon dari pakaian era *Victorian*

Dilihat dari gambar 4.2, kesamaan ada pada beberapa atribut, seperti pada *top hat* yang merupakan salah satu ciri khas dari pakaian era *Victorian*. Jack The Ripper dalam *game* juga memakai mantel luaran yang mirip dengan mantel berekor yang dipakai sebagai pakaian formal untuk pagi hari maupun malam hari pada tahun 1880 an. Seperti pria di era *Victorian* pada umumnya, Jack The Ripper didalam *game* juga memakai kemeja putih yang dipadukan dengan rompi putih dan dasi hitam, meskipun dasi tidak dimasukkan kedalam rompi seperti pada umumnya. Kemudian pada bagian pundak terdapat kain yang terlihat seperti jubah pendek juga dapat ditemukan pada era *Victorian* seperti pada gambar 4.2. Jack The Ripper dalam *game* juga menggunakan celana formal dan sepatu formal seperti pada era *Victorian*. Warna hijau pada mantel luar dan celana dari Jack The Ripper juga merupakan ikon dari karakteristik Jack The Ripper yang asli, dimana menurut *crime profile*

Scotland Yard, Jack The Ripper dari era *Victorian* dikatakan dapat terlihat seperti pria pada umumnya, terlihat sangat normal, tenang dan berwibawa namun sebenarnya dapat melakukan hal yang begitu keji yaitu pembunuhan. Warna hijau sendiri memiliki arti yang tenang, ramah dan damai menurut *Colour Affects*. Meskipun warna ini juga membuat karakter didalam *game Identity V* kurang horror.

Hal yang membuat tampilan visual desain karakter Jack The Ripper sedikit berbeda adalah adanya bagian atribut dan desain Jack yang melebih-lebihkan, seperti pada kerah mantel luaran dan ekornya yang terlihat lebih terkoyak serta besar dan tajam. Ditambah dengan adanya kuku tajam pada tangan kiri Jack yang digunakan untuk memukul penyintas dalam *game*. Hal ini untuk menambahkan kesan horror sesuai dengan tema *game* yang horror dan gelap. Adanya aksen horror dalam desain karakter Jack The Ripper inilah yang dapat masuk kedalam konsep gothic.

Konsep *gothic* juga dapat dilihat dari latar belakang karakter Jack The Ripper yang didesain sebagai ikon dari pembunuh berantai asli, Jack The Ripper di era *Victorian*, dimana hal ini merupakan suatu hal yang kelam Konsep gothic sendiri, seperti yang sudah dibahas dalam tinjauan pustaka bahwa kata *Gothic* dikatakan berasal dari suku barbar Jerman (Britsch,1984 : 122). Kata *Gothic* ini diaplikasikan kepada semua hasil seni yang termasuk barbar, tidak beradab dan tidak klasik pada masa abad pertengahan. Maka dari itu kata Gothic menjadi sebutan juga pada seni era abad pertengahan. Selain itu, *Gothic* juga diasosiasikan dengan sesuatu yang kelam dan gelap. Hal ini diutarakan oleh seorang penyair dari Italia bernama Petrarch pada 1350 mengatakan "Setelah kegelapan hilang, cucu-cucu kita dapat kembali pada era cahaya murni masa lalu" Petrarch melihat era berlalunya keagungan

kekaisaran Roma sampai pada eranya merupakan eranya sendiri sebagai era kegelapan. Disebutkan bahwa keruntuhan Roma pada era pertengahan adalah era kegelapan dan era Renaissance adalah era pencerahan. Maka dari itu aksen horror, gelap dan kelam yang ada pada tampilan visual desain karakter Jack The Ripper dalam *game Identity V* inilah yang dianggap masuk dalam konsep *gothic*, namun secara tampilan visual masih kurang kelam dengan adanya warna hijau pada pakaian Jack dan kurangnya detail yang horror pada pakaiannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Tampilan visual desain karakter Jack The Ripper ini juga dapat diklarifikasikan sebagai ikon dari sosok Jack The Ripper, pembunuh berantai yang hidup pada era *Victorian*. Hal ini disebabkan karena tampilan Jack The Ripper memiliki kemiripan dengan berpakaian era *Victorian*. Kemiripan ini dapat dilihat dari tampilan visual Jack The Ripper dalam *game* yang memakai mantel luaran yang mirip dengan mantel berekor yang dipakai sebagai pakaian formal untuk pagi hari maupun malam hari pada tahun 1880 an. Seperti pria di era *Victorian* pada umumnya, Jack The Ripper didalam *game* juga memakai kemeja putih yang dipadukan dengan rompi putih dan dasi hitam, meskipun dasi tidak dimasukkan kedalam rompi seperti pada umumnya. Kemudian pada bagian pundak terdapat kain yang terlihat seperti jubah pendek juga dapat ditemukan pada era *Victorian*, serta sepatu formal yang memiliki kemiripan.

Namun, tampilan dari karakter Jack The Ripper dalam *game* ini, terdapat bagian atribut dan desain Jack yang melebih-lebihkan, seperti pada kerah mantel luaran dan ekornya yang terlihat lebih terkoyak serta besar dan

tajam. Ditambah dengan adanya kuku tajam pada tangan kiri Jack yang digunakan untuk memukul penyintas dalam *game*. Hal ini untuk menambahkan kesan horror sesuai dengan tema *game* yang horror dan gelap. Hal ini dapat masuk kedalam konsep *gothic*, karena seperti yang sudah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, kata *gothic* sendiri diasosiasikan dengan hal yang gelap dan kelam. Dapat dikatakan bahwa karakter Jack The Ripper dalam *game* Identity V merupakan ikon dari pembunuh berantai Jack The Ripper di era *Victorian*, melihat teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tampilan visual desain karakter *game* Jack The Ripper masih kurang bila dimasukkan kedalam konsep *gothic*, namun jika melihat karakter secara keseluruhan sebagai ikon dari pembunuh berantai Jack The Ripper yang asli, maka karakter Jack The Ripper dalam *game* Identity V masuk dalam konsep *gothic*.

Saran

Topik-topik terkait visual *game* diharapkan dapat dikembangkan serta dikaji lebih dalam dari aspek visual dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Sehingga desain terkait visual dalam *game* memiliki nilai atau *value* yang membuat perancangan visual lebih bermakna.

Daftar Pustaka

- A. Britsch, R. (1985). *The Arts in Western Culture*. Stroud: Pearson College Div. Douglas, R. A. (1989). *Costume History and Style*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Mark, J. J. (2014, October 12). *The Goths*. Retrieved from Ancient

History
www.ancient.eu

Encyclopedia:

- Poerniawan, F. N. (2015). Teori Semiotika Charles Sanders Peirce. *Analisis Visual Figur Rama di Komik The Grand Legend Ramayana*, 5.
- Sachari, A. (2000). *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Verberg, G. (2019, Maret 16). *China's Top Mobile Gaming App*. Retrieved from What's on Weibo: <https://www.whatsonweibo.com/top-5-of-chinas-top-mobile-gaming-apps/>