

Analisis Visualisasi Karakter *Game* Pada The Sims 4

Priska Merciano R¹, Andrian Dektisa H², Bernadette Dian Arini³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra Surabaya
E-mail: Priska.merciano@gmail.com

Abstrak

Fitur terbaru *tactile* yaitu suatu sistem yang berhubungan dengan alat peraba yang berkesan seakan-akan meraba bentuk visual pada *game* simulasi The Sims 4 membuat pemain mengharuskan dirinya untuk mengkreasi karakter *player* secara mandiri. Pemain dapat memanipulasi bentuk karakter (*sims*) menjadi seoriginal mungkin. Karakter-karakter tersebut menjadi unik sebagai wujud dari imajinasi dari pemainnya. Wujud bentuk ekspresi pemain akan figur karakter dianalisis dengan metode semiotika Roland Barthes serta menggunakan teori Simulasi, Simulakra dan Hiperrealitas. Sedangkan bentuk ekspresi apakah yang ditampilkan pada *sims* akan dianalisis dengan sudut pandang psikoanalisis Lacanian untuk menentukan faktor-faktor psikologis *player* yang melandasi konstruk visualnya.

Kata kunci: Analisis, visualisasi, karakter *game*, The Sims 4, Jean Baudillard, *Simulations*, *Hyperreality*, Jaques Lacan, Psikoanalisis, Semiotika, Roland Barthes

Abstract

Tactile the newest feature from simulation *game* The Sims 4 has constrain *players* to independently create independent their visual characters. Now a *player* can manipulate the shape of her/his characters (*sims*) as original as possible. Their character figure becomes unique as a manifestation of *player's* imagination and creation. The visualization character *sims* of the *player* will be analyzed using Roland Barthes semiotic method and simulation, simulacra and hyperreality theory. The forms of expression displayed on the *sims*, what kind of factor that makes *player's* created them is seen used Lacanian Psychoanalysis.

Keyword: Analysis, visualization, *game* characters, The Sims 4, Jean Baudillard, simulations, hyperreality, Jaques Lacan, psychoanalysis, semiotics, Roland Barthes

Pendahuluan

Simulasi atau disebut juga permainan (*game*) simulasi adalah salah satu *genre* yang terdapat pada beberapa media permainan (*platform*) dimana para pemain *game* disuguhkan dunia yang berupa tiruan dari apa yang ada di dunia nyata. Berbeda dengan jenis-jenis *game* yang lain, simulasi adalah *genre* yang paling dekat visualisasi dan sistemnya dengan dunia nyata. Mulai dari detail bangunan, lingkungan, karakter, dan faktor-faktor lainnya. The Sims adalah salah satu *game* simulasi *real life* untuk beberapa media permainan elektronik. Merupakan hasil dari kolaborasi dua developer *game* yaitu Maxis milik Will Wright dan *Electronic Arts* atau yang biasa disingkat menjadi EA. *Game* ini muncul pertama kali tahun 2000 dengan komputer sebagai mediana. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi The Sims semakin berkembang. Dengan produk terbarunya yaitu The Sims 4, baik pada sistem, desain penampilan dan visualisasinya.



Gambar 1. Visual cover *game* The Sims 4.

Sumber:

http://forums.thesims.com/en_US/discussion/755185/new-the-sims-4-official-cover



Gambar 2. Sistem *tactile* pada The Sims 4
 Sumber: <http://www.thesims.com/news/up-close-and-personal-with-the-new-create-a-sim-in-the-sims-4>

Pada The Sims, karakter yang dibuat mendapatkan julukan *Sims*, contoh: *Sims* saya bernama Cassey bukan lagi “Karakter saya bernama Cassey”. Baik karakternya berbentuk manusia (*humanoid*) ataupun bukan manusia, seperti alien. The Sims 4 memperkenalkan sebuah sistem baru dalam mengkerasikan karakter yang bernama sistem *tactile*. Dengan sistem ini setiap pemain dapat menciptakan sendiri *sims* mulai dari membentuk raut muka seperti bentuk hidung, mata, bibir dan mulut; lalu tubuh, seperti gendut, kurus, besar, berotot, kecil. Hampir 90% fisik karakter dapat dibuat sesuai keinginan, berbeda dengan *game* lainnya yang maksimal 60% dapat dibentuk secara individual. Pakaian, model rambut, sifat karakter juga semua ditentukan oleh pemain. Karena kelebihan inilah tidak ada atau bila adapun jarang *sims* yang memiliki persamaan secara fisik. Tidak jarang pula *sims* yang dibuat, dengan sengaja memiliki kemiripan dengan pemain ataupun tokoh-tokoh di dunia nyata. Yang menarik dari *game* ini adalah:

1. Setiap *game* pada umumnya terdapat tujuan (*achievement*) dan memiliki plot yang harus diselesaikan untuk menjalankan cerita berikutnya namun pada The Sims, pemain diberi kebebasan dalam membuat (*customize*) karakter yang tidak terbatas pada manusia (*humanoid*) tetapi juga hewan dan makhluk-makhluk lain dan berlaku pula pada plot. Bahkan tidak jarang para pemain *game* ini menghabiskan waktu lebih banyak untuk memberi detail pada karakternya daripada memainkan karakter yang dibuat tersebut;
2. The Sims memiliki kemiripan secara visual yang cukup akurat dengan dunia nyata sehingga membuat *game* ini hampir tidak ada bedanya dengan realitas kehidupan;
3. Meskipun cara bermainnya yang tidak ada perbedaan dengan dunia nyata dan kehidupan sehari-hari manusia tetapi tidak mengurangi *hype* para pemain *game* untuk memainkannya.

Tujuannya mengajak pemain untuk mengkonstruksikan apa yang sebenarnya sudah ada di dalam kehidupan nyata (*real*) dengan fiksi membuatnya istimewa karena menyediakan kebebasan pada pemain untuk memaksimalkan

realitas yang ada di dunia nyata. Sedangkan perbedaan dengan genre yang lain bahwa simulasi lebih menekankan pada kreativitas dan kebebasan pemain.

Sejak munculnya The Sims dan media sosial *online* membuat para pemain *game* ini berinisiatif untuk bergabung dan membentuk komunitas-komunitas di lingkungan sekitar maupun secara *online*. Beberapa komunitas *online* diantaranya adalah Facebook, Tumblr, *fansite* (halaman web buatan para pemain The Sims) hingga *website* resmi milik EA sendiri. Banyak sekali aktifitas yang biasanya dilakukan, saling bertanya satu sama lain dengan mengirimkan pertanyaan pada jendela Facebook yang intinya bermacam-macam mulai dari saran dan kritik pada karakter dan bangunan yang telah dibuat, *tips* dan trik untuk membangun ataupun membuat karakter, saling berbagi halaman unduh untuk mempercantik karakter dan bangunan, hingga berbagi cerita akan *sims* mereka.



Gambar 3. Beberapa *sims* yang dibuat oleh pemain The Sims di komunitas dan Hasil *screencapture* pada komunitas The Sims Internasional yang menyatakan bahwa *sims* bukanlah sekedar *game*.

Sumber :

<https://www.facebook.com/groups/180206605380636/?ref=bookmarks>

Game simulasi The Sims 4 memberikan kebebasan lebih dari *game* lain dalam memvisualkan karakter

“aku” pemain. Meskipun poin utama dari *game* tersebut adalah menjalani kehidupan sehari-hari yang sama dengan realita, pemain mendapatkan bentuk-bentuk kebebasan yang masih dalam batasan moral dan hukum. Kemudahan dalam membuat karakter/*sims* dan pengkarakteran setiap *sims* yang tercipta berdasarkan selera dan keinginan pemain *game* untuk mengontrolnya menjadikan The Sims sebagai media penyaluran akan dunia kedua yang ikut hidup dalam kesadaran pemain dalam bentuk ekspektasi dan ekspresi individu yang berbeda-beda dalam pandangan pemain. Pemain yang biasanya hidup di dalam dunia nyata dan beraktivitas sekarang melakukan aktivitas yang sama di dunia simulasi.

Pada Gambar 1.3 beberapa contoh karakter The Sims 4 yang dibuat pemain. Keempat karakter tersebut memiliki visual dan ciri khas yang berbeda pula antara satu *sims* dan *sims* lainnya. Hal ini membuat setiap karakter memiliki keunikan tersendiri karena setiap *sims* dibuat dan dikreasikan berdasarkan keinginan *pemain game*. Yang ingin peneliti ketahui adalah apa yang menjadi alasan atau motif pemain untuk mengkonstruksikan bentuk figur, setting properti, dan konsep visualisasi yang unik dan sedemikian rupa sehingga berbeda dengan karakter-karakter lain yang diciptakan menggunakan media yang sama yaitu The Sims 4.

Diantara sekian banyak *sims* yang dibuat oleh para pemain disekitar peneliti terdapat satu karakter yang sangat menarik untuk diteliti. *Sims* tersebut bernama Alex Robinson yang dibuat oleh pemain dengan inisial PB. Keunikan karakter ini dibandingkan dengan karakter lain adalah terdapat banyak kekontrasan baik itu pada pihak pemain yang membuat konstruk visual figur *sims* dengan jenis realita sendiri, misalnya pada bentuk badan yang kurus dengan kulit pucat kemerahan yang memberikan kesan feminin dan lemah ditambah lagi kombinasi pakaian yang tidak *match*. Dimana biasanya bentuk konstruksi visual karakter pria biasanya dibuat berbahu lebar, berotot, bentuk – bentuk tubuh yang kokoh yang terlihat maskulin, kuat, berisi dan penggunaan aksesoris termasuk pakaian didalamnya yang juga cocok baik atasan maupun bawahan. Adapun bila karakter yang dibuat terlihat feminin biasanya pemain akan memberikan pakaian dan aksesoris yang membuatnya terlihat maskulin. Penggunaan atasan yang ketat yang biasanya digunakan oleh pria yang bertubuh atletis untuk menunjukkan keatletisan tubuh, dan jarang digunakan oleh pria yang memiliki tubuh kurus karena semakin menonjolkan kekurusannya malah diperlakukan sebaliknya oleh narasumber pada Alex yang tidak hanya mempergunakan pakaian ketat tetapi ditambah juga dengan penggunaan warna hitam dimana warna hitam biasanya digunakan untuk mengelabui bentuk tubuh yang *over* sehingga semakin terlihat jelas bentuk tubuh yang sudah kurus. Terdapat perbedaan representasi pada cara

pandang dan selera pemain Alex dengan pemain The Sims 4 lainnya di Indonesia dalam mengkonstruksi visualkan *sims*-nya yang dibandingkan dengan *sims* lainnya pada gambar 1.3 dan Alex pada gambar (1.4).



Gambar 4 *Sims* Alex Robinson.

Sumber: *screenshot sims* narasumber.

Metode Penelitian

Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda/ simbol (*sign*), berfungsinya tanda dan produksi makna (Tinarbuko, 12). Semiotika dapat menjelaskan seperti tanda yang dapat berupa gambaran, lukisan, foto, kata-kata, bunyi-bunyi dan bahasa tubuh (*body language*). Sedangkan semiotika yang digagas Barthes adalah mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya memiliki informasi, dan dapat berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 179).

Tabel 1. Jenis tanda menurut Barthes.

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)	
3. denotative sign (tanda denotatif)		
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)	
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)		

Sumber : Semiotika visual : konsep, isu, dan problem ikonisitas (Budiman, Kris)

Denotasi/denotatif adalah hubungan yang digunakan di dalam tingkat pertama pada sebuah kata yang secara bebas memegang peranan penting dalam ujaran (Piliang, 263) yang memiliki sifat langsung. Konotasi/konotatif adalah sebuah atau sekelompok makna yang muncul dari pikiran ataupun perasaan dalam sebuah kata atau visual. Pesan dalam konotasi tidak dapat secara langsung ditemukan pada awalnya karena tergantung pada tingkat pesan yang disampaikan itu sendiri. Sebuah pesan dapat terlihat aktif, tidak jelas dan implisit bagi seseorang dan sebaliknya bagi orang lain namun sebenarnya pesan tersebut sudah diterima pada tahap produksi dan penerimaan pesan. Hal-hal tersebut kurang lebih dirasakan, diterima, terbaca dan terhubung tanpa sadar oleh publik yang mengkonsumsinya menjadi kumpulan tanda-tanda dari tradisi yang ada. Denotatif dan konotatif memiliki kemiripan dengan *Signified and Signifier*.

Sedangkan mitos adalah kumpulan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur 63). Mitos menurut Barthes adalah suatu "sistem komunikasi...suatu pesan" (Barthes 1972:109). Mitos adalah suatu bentuk pesan atau tuturan yang harus diyakini kebenarannya tetapi tidak dapat dibuktikan. Mitos bukan konsep atau ide tetapi merupakan suatu cara pemberian arti. Menurut Roland Barthes mitologis bukan saja berbentuk oral, tetapi dapat berbentuk tulisan, fotografi, film, laporan ilmiah, olah raga, pertunjukan, iklan, lukisan. Mitos pada dasarnya adalah semua yang mempunyai modus representasi. Suatu hal yang mempunyai arti (*meaning*) yang belum tentu bisa ditangkap secara langsung, misalnya untuk menangkap arti sebuah lukisan diperlukan interpretasi. Mitos dibuat sebagai komunikasi dan mempunyai suatu proses signifikasi sehingga dapat diterima oleh akal. Dalam hal ini mitos tidak dapat dikatakan hanya sebagai suatu objek, konsep, atau ide yang stagnan tetapi sebagai suatu modus signifikasi.

Tabel 2. Perbandingan antara konotasi dan denotasi

KONOTASI	DENOTASI
Pemakaian figur	Literatur
Petanda	Penanda
Kesimpulan	Jelas
Memberi kesan tentang makna	Menjabarkan
Dunia mitos	Dunia keberadaan/eksistensi

Sumber : *Denotation and Conotation* dalam *Element of Semiology*

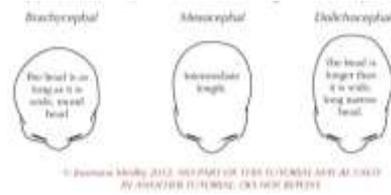
Analisis Denotatif dan Konotatif Roland Barthes

1. Anatomi

Sims Alex menggunakan 4 buah *mods* pada anatomi yaitu bola mata, tekstur kulit, alis, bulu mata, dan rambut. *Mods* kependekan dari *modifications* adalah istilah modifikasi fitur asli pada permainan yang berfungsi menambahkan, membuat baru maupun mengubah fitur tersebut

Tabel 3. Analisis anatomi tubuh

Analisis	Anatomi tubuh
Denotatif	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mods</i> (modifikasi) yang digunakan • Bentuk dan warna rambut • Bentukan wajah : bentuk kepala, alis, mata, hidung, bibir. • Bentukan tubuh • Warna kulit • Ciri-ciri khusus (tahi lalat)
Konotatif	<ul style="list-style-type: none"> • Tren model dan warna rambut • Karakteristik wajah • Ras atau etnis • Nama



Gambar 6 Jenis indeks kepala
 Sumber: <http://majnouna.deviantart.com/art/Guide-to-Human-Types-part-1-32046017>



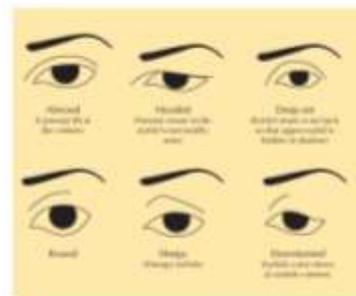
Gambar 5: Bentuk wajah, kepala dan badan Alex
 Sumber: narasumber

Bentukan wajah:

Ukuran dahi dan tulang pipi yang sama mengecil dibagian rahang dan menajam pada dagu. Profil wajah yang dominan menonjol adalah hidung dan dahi, tulang pipi lebar dan tidak menonjol, kepala lebih panjang daripada lebar. Tulang rahang tumpul, ukuran dagu kecil sejajar dengan jembatan hidung. Cuping telinga bundar dekat dengan kepala, daun telinga menempel. Ciri-ciri khusus terdapat tahi lalat kecil pada samping kanan tulang pipi. Bentuk wajah segitiga terbalik, yang berasal dari dagu runcing dan ukuran dahi dan pipi sedang sampai lebar. Wajah hanya sedikit lebih panjang dari lebar di pipi. Bentuk wajah ini merupakan bentuk wajah milik Alex. Terdapat 3 jenis indeks kepala manusia yang diukur dari panjang dan lebar batok kepala:

Mata dan alis:

Kelopak mata tanpa kerutan, memiliki pupil yang kecil, iris hijau gelap dengan warna hijau yang lebih mendominasi. Bulu mata yang cukup tebal pada kelopak mata atas dan dibawahnya tipis. Jarak antara mata dan alis yaitu 3 kali tebal alis dengan ketebalan alis 1/2 dari lebar mata. Posisi panjang alis dan mata sejajar satu sama lain. Bentuk alis flat/lurus ketebalan sedang agak jarang dimulai dari jembatan antar alis yang semakin menipis di ujung-ujungnya. Ukuran iris 1/3 dari lebar mata. Dari 6 bentuk mata milik Alex adalah gabungan dari bentuk *round* dan *downtuned*. Pada kelopak mata bawah melingkar memiliki ukuran yang besar dan cukup lebar. Terlihat warna putih di atas dan di bawah iris mata saat posisi lurus ke depan dan kelopak mata atas dan bawah menurun pada ujung luar.

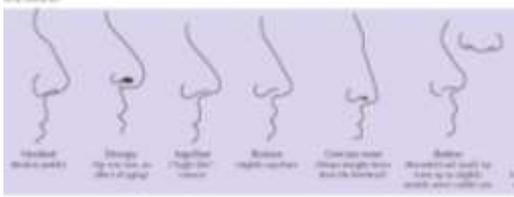


Gambar 7. Jenis kelopak mata.
 Sumber:

<http://www.fashiondesain.com/detail/177/human-anatomy-fundamentals-advanced-facial-features>

Hidung dan bibir:

Posisi hidung menonjol pada profil wajah, jembatan hidung melengkung kedalam mulai dari dahi dan menonjol pada ujung hidung (*nosetip*) dan berbentuk bulat telur. Panjang hidung 1,5 kali panjang mata lebar ujung bawah hidung sama dengan panjang mata, cuping hidung sejajar dengan, lubang hidung terlihat dari profil depan tetapi tidak terlihat dari profil samping. Jarak antara hidung dan bibir yaitu 2 kali panjang bibir. Bibir berbentuk natural dengan ketebalan sama antara atas dan bawah bibir. Dari 6 tipe bentuk hidung:



Gambar 8. Jenis bentuk hidung

Sumber:

<http://www.fashiondesain.com/detail/177/human-anatomy-fundamentals-advanced-facial-features>

Dari 6 bentuk hidung diatas hidung Alex merupakan campuran dari hidung pesek dengan *roman*. Batang hidung lurus semakin mencuat ke depan bila dilihat dari samping dan sedikit tonjolan/lekukan pada ujung tetapi cuping dan ujung telinga membulat dan agak masuk ke dalam. Tipe bentuk bibir:



Gambar 9. Jenis bentuk bibir

Sumber:

<http://www.fashiondesain.com/detail/177/human-anatomy-fundamentals-advanced-facial-features>

Bentukan bibir Alex natural terlihat dari bentuk dan ketebalan yang sama antara bibir atas dan bawah *peaks* yang menumpul pada kedua ujungnya.

Rambut:

Warna rambut coklat tua dengan potongan rambut berlayers tebal ke tipis dengan poni belah kanan sepanjang alis mata dan menutupi dahi. Rambut milik Hair : ELA Sims Hair / ELA_Asked_Hair 21Mfd. Keunggulan terdapat pada kedetailan rambut-rambut, setiap helaian dapat terlihat dengan jelas.



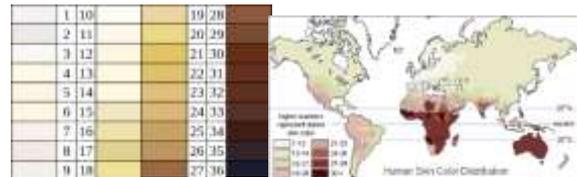
Gambar 10. Asked Hair milik Newsea yang dikonversi oleh ElaSims.

Sumber:

<http://maygamestudio.tumblr.com/post/103902062691/sims-4-asked-hair-21m-for-male-original>

Kulit:

Pucat dengan sedikit tone warna merah. Menurut *Von Luschan's chromatic scale*, Felix von Luschan mengklasifikasikan warna kulit manusia di dunia menjadi 36 dan terbagi 6 tipe:



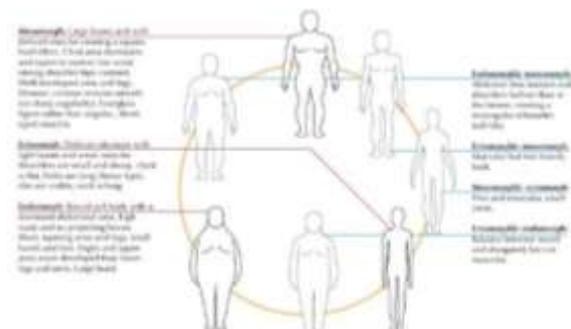
Gambar 11. Skala kromatik Von Luschan dan persebarannya

Sumber: <http://www.skincaretalk.com/t/10853/the-ultimate-guide-to-finding-your-skin-tone>

Ditinjau dari distribusi warna kulit menurut von Luschan kulit Alex adalah tipe III pada peta diwakili oleh warna hijau lumut muda 11-15 (agak terang, atau eropa dengan kulit gelap)

Badan :

Ukuran lebar bahu 3 kepala Alex, lebar dada 2 kepala, punggung agak kebelakang, perut yang rata, pinggang sedikit lebih kecil dari pinggul, ukuran lebar paha 4/5 ukuran lebar kepala, panjang telapak kaki sama dengan panjang kepala dan 1/2 dari lebar kepala sama dengan 1 lebar telapak kaki. Pergelangan kaki yang 1.5 lebar pergelangan tangan.

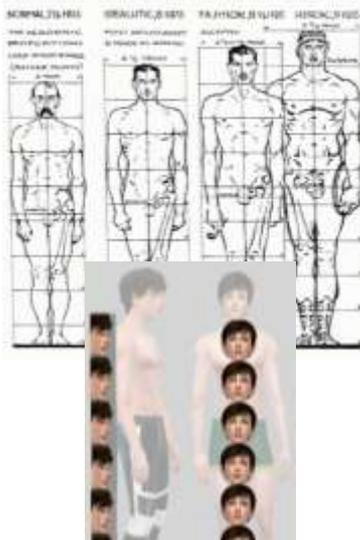


Gambar 12. Jenis bentuk tubuh

Sumber:

<http://www.fashiondesain.com/detail/177/human-anatomy-fundamentals-advanced-facial-features>

Untuk badan Alex bertipe *mesomorphic ectomorph* pada bentukan tangan dan kaki yang langsing sehingga terlihat panjang, bahu yang sedikit lebih lebar dari pinggang, siku yang lebih kecil dan sedikit berotot. Untuk proporsi tubuh dikategorikan menjadi 4, proporsi normal yaitu tinggi badan 7,5 kali panjang kepala, tinggi badan idealistik yaitu 8 kali panjang kepala, tinggi badan fashion dengan 8,5 kali panjang kepala dan tinggi badan *hero*, lebih dari 8 kali (gambar).



Gambar 13. Proporsi tinggi badan dengan proporsi tinggi badan Alex

Sumber:

<http://pennycow.blogspot.com/2011/08/matter-of-proportion.html>

2. Penampilan

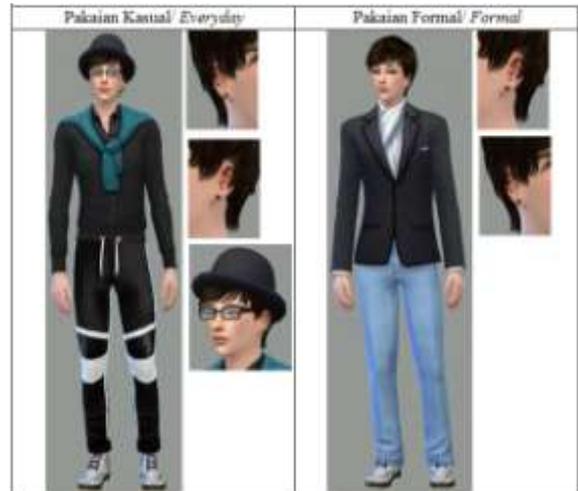
Terdapat 6 penampilan yang ditentukan oleh pemain yaitu pakaian sehari-hari/ kasual, pakaian formal, pakaian olahraga, pakaian tidur, pakaian pesta, dan pakaian renang. Peneliti akan membagi-bagi menjadi beberapa kategori tertentu dalam memaparkan penampilan visual Alex berupa:

Analisis	Penampilan
Denotatif	<ul style="list-style-type: none"> • Pakaian yang digunakan • Aksesoris yang digunakan • Tato
Konotatif	<ul style="list-style-type: none"> • Tren pakaian/ <i>fashion</i> dan penggunaannya (warna, bahan). • Tren aksesoris : Topi, tindik. • Tren tato • Tren model rambut • stereotype

Pentingnya warna pakaian & aksesoris menurut *Color Forecasting for Fashion* warna adalah media termudah dalam menyampaikan pesan secara visual dan identitas maupun persepsi yang ditimbulkan (Scully & Cobb, 18). Setiap warna memiliki arti tersendiri bagi masing-masing budaya, warna ungu di Indonesia diidentikkan dengan warna janda sedangkan di negara-negara Eropa diidentikkan dengan bangsawan dan kerajaan.

Fashion memiliki ada karena suatu ide, kepercayaan dan nilai-nilai dari suatu budaya tertentu (Malcom Barnard, 51). Fungsi dari pakaian adalah sebagai penanda dari pemakai. Tujuan dari pembagian-pembagian tersebut adalah untuk menemukan kepribadian, citra, *style* yang tertentu milik pemain yang terepresentasikan dalam visual Alex. *Style*

setiap orang tidaklah sama. Itulah yang membuat *style* unik. Bagaimana cara pemain mengkombinasikan pakaian dan aksesoris pada *sims* akan menunjukkan bentuk ekspresi apakah yang ingin ditunjukkan oleh pemainnya. *Style* yang dimiliki pemain biasanya muncul karena media-media sekitar yang mempengaruhi munculnya *style* tersebut.



Pakaian Kasual

Topi yang dikenakan yaitu topi *bowler* atau *derby* adalah jenis topi *brimmed hats* yang populer digunakan golongan pekerja di Inggris pada pertengahan abad 19. Salah satu kunci kepopuleran topi ini menjadi ciri khas yang digunakan oleh Dr. Watson yaitu karakter fiksi milik Conan Doyle pada seri detektif Sherlock Holmes (Long, par 8) dan topi ini juga ciri khas komedian terkenal Charlie Chaplin.



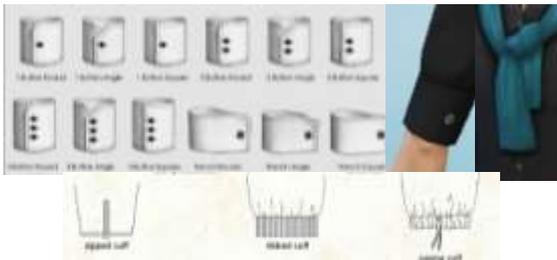
Gambar 14. Topi bowler Dr Watson (serial tv, 1954), Charlie Chaplin

Sumber:

<http://antiscibe.com/2011/12/14/sherlock-holmes-his-best-and-worst-the-antiscibe-overview/>,
<https://www.pinterest.com/pin/463378249129767719/>

Bentukan kerah *straight point collar* yaitu kerah yang memiliki lipatan sudut lancip atau runcing yang lurus ke bagian bawah. Biasanya kemeja dengan jenis kerah ini dipakai oleh para pekerja kantoran karena memberikan tampilan yang rapi dan kasual. Seiring perkembangan zaman terdapat banyak modifikasi yang dilakukan pada kemeja. Salah satunya dengan memiliki banyak kombinasi jenis *cuff*. Terdapat macam-macam jenis *cuff* yang

digunakan hingga saat ini. Pada pergelangan tangan kemeja Alex bermodelkan *one button square-cuff*. Dilihat dari bentuk *ribbed-cuff* dan tekstur kain disimpulkan bahwa kain yang diselempangkan (warna biru) adalah *sweater*. Kemeja yang digunakan sebaiknya tidak ketat, malah sedikit terkesan longgar dalam bahasa lainnya pengguna kemeja sebaiknya menggunakan kemeja antara *regular fit* atau *slim fit*. Untuk kategori ukuran tubuh, Alex lebih cocok menggunakan *slim-fit*. Sesuai dengan namanya yaitu untuk bentuk tubuh yang kurus atau bentuk tubuh yang atletis untuk menonjolkan otot-otot tubuh.



Gambar 4.11. Kiri: jenis-jenis *cuff* pada kemeja, kanan: kemeja Alex

Sumber:

<http://theartropolis.co.za/fashion/customise-your-shirt/>

Sweat pants umumnya menggunakan satu warna dasar, berbahan katun atau *polyester* sedangkan yang digunakan Alex memiliki kombinasi 2 warna dan berbahan kulit. Penggunaan celana *sweat pants* yang akhir-akhir ini populer digunakan tidak hanya untuk berolahraga saja tetapi untuk setelan kasual terutama pada perbedaan penggunaan bahan.



Gambar 15. Slim-Fit Leather *Sweatpants* milik merk Balmain dan milik Alex.

Sumber: http://www.balmain.com/en_fr/men/jeans-and-trousers/slim-fit-leather-sweatpants-1.html

Pakaian sehari-hari Alex ini menonjolkan bentuk tubuhnya yang kurus dengan jenis celana dan kemeja yang digunakan yang sedikit ketat. Penggunaan kacamata ber-rim tebal, *sweater* yang disampirkan pada bahu, kemeja yang dimasukkan kedalam celana memberikan kesan *nerd* bertolak belakang dengan penggunaan sepatu kets berwarna silver yang cukup mentereng, bahan celana yang

terbuat dari kulit dan ketat. Warna-warna yang digunakan oleh Alex semakin menonjolkan kekurusannya. Pemilihan warna monokromatik dengan dominasi warna hitam, biru gelap, putih dan silver.

Tren penggunaan kacamata dengan rim tebal menjadi cukup populer akhir-akhir ini. Tren Hipster adalah tren yang dipopulerkan di Amerika Serikat oleh sekumpulan mahasiswa yang menomorsatukan gerakan *antimainstream* dan kebebasan berpikir. Alasan penggunaan kacamata hanya sebagai aksesoris terlepas dari apakah si pengguna memiliki gangguan pada penglihatan atau tidak. Beda dengan kacamata yang digunakan Alex adalah dari sisi jenis kacamata. Para *hipster* umumnya menggunakan kacamata dengan tipe *wayfarer* sedangkan tipe kacamata Alex adalah tipe kacamata baca yaitu dengan ukuran lebar lensa yang lebih pendek dari *sunglasses*.



Gambar 16. Tipe-tipe kacamata (kiri) *sunglasses*, (kanan) kacamata baca.

Sumber: <https://www.lenspicks.com/blog/rayban-power-sunglasses-for-men-women/>, <http://www.readers.com/resources/glasses/frame-styles-types/>

Dilihat dari semua segi di atas peneliti menyimpulkan bahwa pemain memiliki ketertarikan akan bentuk tubuh yang kurus dan langsing pada pria yang ditinjau dari banyaknya waktu yang akan dihabiskan Alex dengan menggunakan pakaian ini. Fungsi dari *everyday outfit* adalah pakaian sehari-hari yang digunakan oleh *sims*. Sebelumnya peneliti akan menjelaskan akan waktu pada dunia The Sims 4. Pada dunia The Sims 1 menit = 1 detik di dunia nyata/pemain *game*. Ditambah lagi dengan data Alex yang bekerja sebagai penulis level awal. Pada dunia The Sims 4 pekerjaan *writer* level awal tidak memiliki seragam seperti *job* lainnya sehingga menggunakan pakaian yang sama dengan pakaian *everyday*. Sehingga pemain menghabiskan banyak waktu untuk memandangi karakternya menggunakan pakaian kasual daripada set pakaian yang lain. Biasanya pemain akan memilih penggunaan pakaian yang lebih enak dipandang tetapi juga sesuai dengan karakter *sim* yang dimainkan. Penggunaan jenis-jenis pakaian seperti *ribbed cuff shirt*, *slim leather sweatpants*, aksesoris berupa kacamata berim tebal dan topi bowler yang kembali populer menunjukkan bahwa Alex merupakan karakter yang *uptodate* dengan gaya fashion saat ini.

Pakaian Formal

Perpaduan antara pakaian formal (jas dan bawahan kain) dengan alas kaki sepatu kets yang kasual. Majalah GQ menyatakan bahwa pakaian formal pria berbeda dengan pakaian lainnya, dan bukanlah pakaian sembarangan yang bisa dimodifikasi. Fungsi dari pakaian formal adalah pakaian yang fleksibel untuk pakaian pesta pernikahan, melayat, dll. Prinsip pakaian formal adalah semacam “seragam” bagi kaum pria. Pemilihan alas kaki berwarna mentereng memberikan kesan formal menjadi hilang. Pada beberapa negara penggunaan pakaian formal sangat mementingkan kesopanan dan aturan penggunaan, sehingga peneliti menyimpulkan Alex adalah karakter yang berusaha untuk terlihat formal tetapi tetap mentereng.



Gambar 17. Jenis-jenis sepatu formal, sepatu formal Alex.

Sumber: <http://rebloggy.com/post/fashion-shoes-style-men-accessories-tutorial-infographic-men-fashion-what-to-w/89611345847>

Sedangkan ditinjau dari tren 2014-2015 lebih memomorsatukan kesimpulan baik pada pemilihan warna (menggunakan satu atau dua warna saja), bahan (1 bahan). Alex memiliki pakaian formal yang tidak sesuai dengan tren.



Gambar 18. Tren pakaian formal 2014-2015

Sumber: <http://www.fashionends.com/style-tipsformal-outfits-for-men/#>
<http://www.esquire.com/style/mens-fashion/a32338/simple-suit-011615/>



Pakaian Atletik

Penggunaan pakaian nge-gym lebih didasarkan pada kenyamanan pada pergerakan tubuh dan kemampuan pakaian untuk membuat kulit bernafas. Pakaian *gym indoor* yang baik adalah pakaian yang terbuat dari bahan katun, tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar, sebisa mungkin tidak membatasi pergerakan sendi-sendi dan mengganggu jalannya kegiatan atletik. Untuk *outdoor* kurang lebih sama dengan *indoor* hanya perbedaan penggunaan warna yang sebisa mungkin menghindari warna hitam. Atasan Alex memenuhi syarat pada jenis kain tetapi tidak dengan ketatnya kaos dan untuk penggunaan celana panjang yang sudah pas dengan jenisnya yaitu *sweatpants*. Penggunaan sepatu tipe *running*.

Peneliti menyimpulkan bahwa Alex adalah tipe yang memfokuskan kegiatan olahraga pada bagian kaki khususnya *jogging* dan olahraga ringan. Lengan pada kaos memberikan batasan pergerakan lengan dan celana panjang yang tidak pas dengan tubuh juga memberikan kesulitan yang sama.



Gambar 19. Contoh standar pakaian gym yang baik
 Sumber: <http://imgarcade.com/1/men-working-out-in-a-gym/>

Pakaian Tidur

Alex adalah *sims* yang tidak tahan dengan suhu dingin pada bagian tubuh pinggang kebawah. Terlihat dari penggunaan atasan yang kontras dengan penggunaan celana panjang hingga mata

kaki dan aksesoris kaos kaki ditambah penggunaan warna gelap (hitam) yang bersifat menyerap panas. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pemain membentuk karakter Alex yang mudah dingin pada bagian kaki atau pinggang kebawah saja.



Pakaian Pesta

Pakaian atasan berupa kemeja tipe *uniform* dengan dua buah kantong *classic*. Pakaian lain yang menunjukkan selera narasumber yang berkiblatkan pada *hallyu*. Alex yang menggunakan atasan bermodelkan *uniform* yang memiliki *style* yang unik dengan jeans yang agak ketat merupakan trend yang sering dijumpai pada video musik grup band Korsel.



Gambar 20. Jenis-jenis kantong, kantong kemeja Alex

Sumber:

<https://www.pinterest.com/pin/400820435560176600/>

Fungsi dari pakaian jenis *uniform* adalah untuk menonjolkan maskulinitas pada pemakai (Leach, 92) hingga saat ini *uniform* telah berevolusi sesuai dengan perkembangan jaman, fungsi dan efeknya. Memberikan kesan “prajurit” dengan penggunaan yang pas dengan bentuk badan dan digunakan dalam sikap ke-prajurit-prajurit-an. Alex menggunakannya dengan cukup baik meskipun kesan “prajurit” menurut kamus bahasa Indonesia belum terlihat karena badan terutama pada bagian bahu yang kurang berisi.



Gambar 21. Contoh kemeja uniform dan ciri-cirinya

Sumber:

<http://i.ebayimg.com/images/i/221165125905-0-1/s-11000.jpg>

Celana jeans pertama kali diperkenalkan oleh Levi Strauss berupa celana panjang memiliki sebuah kantong dibelakang. Jenis celana ini mulai disebut jeans pada 1950 oleh remaja-remaja di Amerika. Jeans yang digunakan Alex bertipe *slim* yang sangat cocok pada kaki yang lurus dan ramping.

Pakaian renang

Brief adalah salah satu jenis pakaian dalam yang mulai digunakan sebagai pakaian renang. Menurut *5 Do's and Don'ts For Buying Men's Swim Briefs* (eBay) oleh salah satu situs jual beli terbesar di dunia alasan pria memilih untuk menggunakan *briefs* salah satunya adalah untuk menunjukkan rasa percaya diri akan bentuk tubuh yang lebih terekspos ditambah dengan ketatnya *brief* yang semakin menonjolkan bentuk pinggang Alex. Maka Alex adalah karakter yang memiliki rasa percaya diri yang cukup tinggi akan bentuk tubuhnya. Untuk tren pakaian renang pria 2014 didominasi bahan nylon dengan warna-warna vintage. Untuk pemilihan bahan Alex sudah mengikuti tren tetapi tidak dengan penggunaan warna.



Gambar 22. tren pakaian renang pria 2014

Sumber: <http://www.fashionbeans.com/2014/mens-swimwear-recommendations-2014/>

Tato



Gambar 23. Tato naga di punggung Alex

Sumber : Narasumber

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tato berarti gambar atau lukisan pada bagian (anggota) tubuh. Tato naga yang dimiliki Alex adalah tipe campuran antara naga Asia pada bagian tubuhnya dan sebuah sayap yang umumnya terdapat pada tato naga Eropa. Ciri-ciri naga Asia yaitu memiliki tubuh yang panjang dan penuh dengan sisik, kaki berupa cakara, memiliki tanduk yang kecil, mata yang besar dibawah alis mata yang tebal, gigi-gigi yang tajam dan tidak memiliki sayap.



Gambar 24. Ilustrasi naga di Asia

Sumber:

http://www.vanishingtattoo.com/tattoos_designs_symbols_dragon.htm

Makna simbolisme naga di Asia adalah hal-hal yang positif seperti keberuntungan, supernatural, kebijaksanaan, perlindungan, peruntungan, kebahagiaan, kesuburan dan lain-lainnya.



Gambar 25. Ilustrasi naga di Eropa

Sumber:

http://www.vanishingtattoo.com/tattoos_designs_symbols_dragon.htm

Naga Eropa lebih bersifat negatif seperti kesombongan, ketamakan, kekuatan, keperkasaan, kemarahan. Hal-hal ini membuat tato naga menjadi simbol dualisme antara kejahatan dan kebijaksanaan, kebangsawan, kekuatan sihir, kekuatan transformasi dan imajinasi, ketekunan, loyalitas, kekuasaan dan kemampuan untuk melampaui apa yang biasa.

Simbolisasi sayap pada tato adalah sebagai representasi “terbang”, kebebasan, pelepasan dari dunia, kedamaian, cinta, transendensi. Sayap juga dipakai sebagai bentuk hadiah “kelulusan” sehingga pemilik layak mendapatkan "sayap" melalui percobaan atau latihan. Tetapi menurut mitologi negara-negara Asia seperti negara China, naga atau “Lung” (龍) dapat terbang meskipun tidak memiliki sayap. Representasi naga yang bersayap berasal dari negara-negara Eropa pada “Dragon”. Sehingga dari percampuran kedua simbolisasi ini peneliti menyimpulkan makna tato tersebut adalah

kepositif-an seperti pada esensi naga di Asia dan sayap merepresentasikan kebanggaan dan kebebasan. Tato sebagai representasi akan diri (Michael Atkinson par 3)

Tindik



Gambar 26. Tindik Alex

Tindik memiliki berbagaimacam motif dibalik pembuatannya mulai dari mengespresikan diri lewat seni, seksualitas, memperlihatkan keberanian, menyesuaikan diri dengan budaya, pemberontakan terhadap lingkungannya atau terobsesi terhadap rasa sakit yang ditimbulkan akibat ditindik (Ansara par 1-2). Alex mengenakan sepasang tindik di telinga kanan dan kiri. Memiliki model tindik standar/normal yaitu berupa lingkaran. Model tindik ini bisa dibilang merupakan model yang lebih simpel dibandingkan dengan banyaknya model tindik untuk pria yang semakin bervariasi bentuknya.



Gambar 27. Tindik pria standar

Sumber:

http://www.carefair.com/men/male_ear_piercing_1836.html

Model rambut

Tren model rambut 2014 secara global adalah memotong bagian sisi kiri, kanan dan belakang rambut dengan sangat tipis hingga memperlihatkan kulit kepala. Sementara dibagian tengah dan depan dibiarkan panjang. Untuk pemilihan warna diutamakan warna-warna natural yang unik seperti *ginger*, coklat muda, merah sedangkan lainnya berupa warna pink, biru, silver. Untuk pemilihan tata rambut Alex tidak sesuai dengan tren 2014 tetapi pada pemilihan warna sudah pas.



Gambar 28. Gaya rambut pria 2014 dan rambut Alex

Sumber:

<http://lifestyle.liputan6.com/read/2143125/5-gaya-rambut-pria-paling-populer-sepanjang-tahun-2014?p=1>

Konotatif

Untuk membaca karakter seseorang melalui karakter wajah umumnya digunakan teori fisiognomi. Fisiognomi adalah teori untuk membaca karakter seseorang dari wajah, pertama kali dikembangkan dari Cina sejak 2500 tahun yang lalu. Bagian wajah yang dibaca dibagi berdasarkan posisi lima fitur penting dan tujuh fitur tambahan. Lima fitur penting berupa bentukan alis, mata, hidung, bibir, telinga dan tujuh fitur tambahannya yaitu dahi, tulang pipi, tulang rahang, dagu, celah antara hidung dan mulut, area bawah mata dan garis tawa (Erik dan Iona Kanto). Baik teori fisiognomi dan primbon yang fungsinya untuk membaca karakter lewat wajah sayangnya tidak dapat diterapkan pada Alex. Alasannya adalah karena bentukan figur Alex adalah hasil desain atau hasil ekspresi pemainnya.

Terdapat tiga cara yang digunakan untuk menganalisis visualisasi figur Alex, yang pertama adalah Primbon, kedua Fisiognomi dan yang ketiga adalah 12 Ciri Jasmani milik Snyder. Diantara ketiga cara tersebut yang dipilih dalam penelitian ini adalah 12 Ciri Jasmani. Karena hal-hal yang dijadikan dianalisis adalah murni bentukan fisik/biologis Alex adalah bentukan program komputer. Ditambah lagi Alex adalah karakter yang dibentuk di dunia simulasi sesuai keinginan pemain sedangkan primbon dan fisiognomi menganalisis apa yang sudah ada di realitas.

Analisa menggunakan 12 ciri jasmani milik Snyder (Daldjoeni, 41) pada bentuk visual Alex tetapi digunakan 8 saja, karena pada bagian ukuran otak, bau badan, golongan darah tidak dapat diterapkan pada objek simulasi visual The Sims 4 yang merupakan program komputer.

Tabel 4 : Klasifikasi Alex

Analisa	Alex	Dimiliki oleh
Tinggi badan	7 kali kepala + kepala	Tipe idealistik
Bulu tubuh	Tidak ada	Asia
Indeks tengkorak/	<i>mesocephal</i>	Asia

kepala		
Warna mata	Hijau tua	Eropa
Warna kulit	Putih pucat kemerahan	Asia utara
Bentuk rambut	Lurus	Asia
Lipatan pelupuk mata	<i>Rounded</i>	Eropa
Tipe bentuk tubuh	<i>ectomorphic mesomorph</i>	Asia
Bentuk hidung	<i>Roman + button</i>	<i>Roman</i> = Eropa <i>Button</i> = Asia

Dari tabel analisa dan nama yang digunakan disimpulkan bahwa Alex adalah visualisasi karakter hybrid ras Eropa dengan Asia. Alex adalah termasuk hybrid dalam segi kultur. Ketika manusia merepresentasikan dirinya dengan dunia barat atau dunia manapun yang berbeda dengan budaya dan tradisi asalnya sehingga membentuk representasi baru yang tidak jelas. Penerapan representasi hybrid pada segi kultur didasarkan pada "pembuatan" karakter. Konsep hybrid terdapat dalam teori postkolonial atau postkolonialisme (Bhabha, 41). Dalam buku *Location of Culture*, Bhabha menyatakan teori postkolonial ini tidak terbatas pada wilayah Eropa saja melainkan dengan yang lain dan berbeda dengan dunia asal mula subjek. Pemain menciptakan Alex secara langsung menggunakan media CAS pada The Sims 4. Pada The Sims 4 tidak terdapat menu memilih ras sehingga bentukan Alex yang sekarang adalah wujud konsep dan realisasi dalam dunia The Sims 4 narasumber. Pemain menginginkan terjadinya percampuran antara Eropa dan Asia pada bentukan Alex. Narasumber merepresentasikan karakternya berupa figur pria muda berfisik campuran-campur antara ciri fisik Eropa dan Asia. Menjadikan Alex figur Hybrid yang pop. Pop merupakan salah satu jenis budaya postmoderen.

Kata pop kependekan dari kata "populer" yang menurut Williams yaitu: banyak disukai orang, jenis kerja rendah, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang (Williams, 237). Kata budaya memiliki tiga pemaknaan. Pertama yaitu istilah yang digunakan untuk mengacu pada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis; kedua, budaya berarti "pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu; ketiga, pada karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik. Intinya kegiatan-kegiatan tersebut memiliki fungsi utama untuk menunjukkan, menandakan (to signify), memproduksi, atau kadang menjadi peristiwa yang menciptakan makna tentu. Budaya dalam definisi ketiga ini sinonim dengan apa yang disebut kaum strukturalis dan poststrukturalis sebagai "praktik-praktik penandaan" (signifying practices) (Williams, 90). Sehingga budaya populer adalah kombinasi dari pemaknaan

budaya dan pop dari populer. Atau budaya populer menjadi populer karena kenikmatan yang didapatkan dari standarisasi individu (Strinati, 87). Secara bentuk tubuh Alex memiliki kemiripan dengan figur-figur pop boyband Korea Selatan. Dalam beberapa dekade saat ini tren boyband Korsel sangat menjamur di negara-negara Asia. Indonesia juga merupakan salah satu negara yang terdampak. Banyak kalangan mulai dari ibu-ibu rumah tangga dan tentu saja dominasi remaja dan anak muda. Tren hall-yu yang disebarluaskan oleh media masa pada era globalisasi membuat setiap wilayah peranan media yang semakin besar memberikan kesempatan penyebaran tren. Ciri-ciri figur boyband tersebut adalah (Dewi Indriyani, par 3) (Soyoong Kim, par 1):

1. Memiliki bentuk tubuh yang kurus dan langsing
2. Memiliki warna kulit putih terkadang ada pula yang pucat
3. Memiliki kesan feminin/ effeminate
4. Model rambut belah kiri atau kanan dengan poni yang tebal
5. Kulit yang bersih
6. Hidung yang mancung



Gambar 29. Anggota boyband Korea Selatan

Sumber : <http://www.jpopsia.com/group/shinee/>;
<http://koogle.tv/media/news/winner-releases-second-music-video-color-ring/>;
<https://psychofriend.wordpress.com/tag/overdose/>;
<http://feelgrafix.com/900234-super-junior.html>.

Fungsi awal pakaian adalah untuk melindungi tubuh dari cuaca, panas, dingin dan sengatan sinar matahari yang kemudian semakin berubah sesuai perkembangan jaman. Seragam misalnya. Anak sekolah dasar di Indonesia suka atau tidak diwajibkan menggunakan seragam untuk pergi ke sekolah.

Menurut peneliti manusia memiliki 4 motif memilih penggunaan pakaian:

1. Menggunakan pakaian sesuai bentuk tubuh
2. Menggunakan pakaian sesuai dengan tren
3. Menggunakan pakaian menurut kenyamanan
4. Ketiga-tiganya

Pemain *game* menonjolkan bentuk badan Alex :

1. Penggunaan warna-warna gelap dan ukuran pakaian yang cenderung ketat menampilkan tubuh kurus
2. Mayoritas celana yang digunakan juga ketat dan menonjolkan kaki alex yang panjang dan kecil

Dilihat dari bentuk tubuh, style pakaian dan aksesoris yang ditemukan oleh peneliti pada analisis visual dari ciri-ciri diatas dan dibandingkan dengan segi trend dan fashion saat ini maka yang mendekati adalah tren hallyu yang dipopulerkan oleh boyband Korea Selatan dan hipster yang populer dari USA. Berikut ciri-ciri tren pada tabel:

Tabel 5. Karakteristik tren

Hipster		Hall yu
USA	Asal negara	Korea Selatan
Brewok	<i>Facial/body hair</i>	Mulus tidak ditemukan bulu
Kurus	Bentuk tubuh	Kurus
Atasan ketat bukan fit biasanya kemeja atau v-neck	Atasan	<ul style="list-style-type: none"> • Atasan yang ketat atau terkadang sangat longgar bukan fit • <i>mix and match</i> pada jenis pakaian.
Bawahan ketat biasanya celana jeans	Bawahan	Bawahan ketat <i>mix and match</i> pada jenis pakaian.
Warna-warna vintage	Penggunaan warna	<i>mix and match</i> pada warna
Tatanan rambut yang shiny Model rambut yang fleksibel/ <i>androgyny</i> pada pria maupun wanita bisa	Tata rambut	Berponi Model rambut yang fleksibel baik pria maupun wanita bisa
Bertato, Penggunaan aksesoris seperti: <ul style="list-style-type: none"> • kacamata dengan rim tebal biasanya jenis <i>wayfarer</i> • bertindik • topi <i>beanie</i>, <i>baseball cap</i> 	aksesoris	Penggunaan make-up pada pria Penggunaan aksesoris seperti: <ul style="list-style-type: none"> • kalung, gelang tangan • bertindik • topi <i>beanie</i>, <i>baseball cap</i>, tipe-tipe <i>brimmed hat</i>
Sebagai bentuk kebebasan berpikir, kreativitas,	Alasan / esensi dari tren	Berdasarkan ajaran konfucius pria yang baik adalah pria yang

gerakan antimainstream dan perkembangan politik		manly di dalam dan halus diluar
---	--	---------------------------------

Sumber:

urbandictionary.com/define.php?term=hipster,
woylaa.com/korean-fashion-trend-and-the-hallyu-wave

Selain dari segi tren peneliti menemukan pula adanya stereotype pada pembentukan figur Alex. Berikut ini bentuk-bentuk stereotype:

1. Antara penggunaan kacamata dengan trait bookworm
 2. Antara penggunaan tindik dan status Alex sebagai pria homoseksual
 3. Antara penampilan feminin dengan trait clumsy
- Stereotype adalah suatu tindakan generalisasi penilaian terhadap seseorang hanya berdasarkan persepsi terhadap kelompok di mana orang tersebut dapat dikategorikan. Kegiatan melakukan generalisasi ini disebut dengan sebutan streotyping.

Differences in easily perceived characteristics, such as gender, race, ethnicity, age, or disability, that do not necessarily reflect the ways people think or feel but that may activate certain stereotypes (Stephen R. 172).

Yang pertama yaitu stereotype bahwa individu yang suka membaca pasti menggunakan kacamata atau sebaliknya bila individu tersebut menggunakan kacamata berarti dia suka membaca yang muncul sejak lama ketika figur-figur berpendidikan yang menggunakan kacamata karena seringnya membaca (kutu buku). Sedangkan stereotype penggunaan tindik ini muncul 1920-1960 ketika para pengguna tindik saat itu adalah pria dan wanita homoseksual sebagai bukti kepada publik bahwa mereka telah mengakui dan bangga akan dirinya dan juga pada tahun 1970 sebagai penanda subkultur BDSM (Bondage & Discipline, Sadism & Masochism) pada komunitas homoseksual (Crystalinks.com). Yang ketiga dimana penampilan feminin digeneralisasikan sebagai penampilan yang hanya boleh dimiliki perempuan dimana penampilan perempuan terkait dengan kelembutan, kesabaran, ceroboh sehingga bila terdapat pria yang terlihat feminin maka seringkali melontarkan bahwa pria tersebut pria lemah, lembek dan ceroboh. Pemain secara tidak langsung menstereotipekan visualisasi dan periperal yang digunakan Alex pada penampilan visualnya. Pemain memilihkan Alex untuk berkacamata baca, dipergunakannya tindik dan sisi fisik Alex yang terlihat feminin dengan pilihan sifat dan plot yang dibuat. Berkacamata yang mewakili trait bookworm (kutu buku),

berkesan feminin yang mewakili trait clumsy (ceroboh) dan penggunaan tindik yang menandakan orientasi.

Interpretasi Data

Narasumber P memaksimalkan fungsi media yang disediakan oleh The Sims 4 dari caranya menciptakan suatu figur baru, suatu figur yang merupakan percampuran dari 2 jenis kultur yang berbeda. Adanya *mixing* atau percampuran atau percampurbauran ini muncul karena adanya globalisasi.

Posisi Alex disini adalah sebagai objek yang dikontrol dan dikendalikan dan tidak memiliki kesadaran sendiri. Alex bagi pemain atau *sims* bagi pemainnya adalah objek yang dimiliki. Karakter *game* hakikatnya adalah sebuah benda mati yang tercipta dari kumpulan program dan angka yang ditambah dengan karakteristik visual. Peran The Sims 4 sebagai sebuah program *game*. Program untuk memuaskan keinginan, kepenatan dan kejenuhan pemainnya dari dunia nyata. Peran simulasi yang awalnya sebagai pembentuk dunia lain yang berdasarkan dunia nyata tetapi bukan berarti dunia lain ini akan menjadi dunia nyata. Memang dunia Alex adalah dunia kedua bagi pemain Alex. Dunia yang diciptakan di The Sims 4 adalah dunia kedua bagi konsumen *game* ini. Pemain yang setiap harinya melakukan aktivitas di dunianya mengulangi kembali apa yang dia lakukan melalui fasilitas-fasilitas di *game*.

Diambil pakaian Alex sebagai contoh. Apapun pakaiannya, apapun aksesorinya, cara berpakaian, bentuk tubuh, nama, relasi yang dibuat dan lain-lain adalah suka-suka pemain Alex. Peran pakaian berubah menjadi *fashion* ketika konstruk pembentuknya berubah (Malcolm Barnard). Menurut buku *Fashion Theory* dalam dunia sosial pakaian adalah bentuk komunikasi (Malcolm Barnard 53 par 2). Menurut kamus bahasa Indonesia komunikasi adalah Pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yg dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak; 2 perhubungan; dua arah komunikasi yg komunikan dan komunikatornya di satu saat bergantian memberikan informasi. Guna *fashion* atau *style* sudah tidak lagi dipermasalahan seperti penggunaan warna, jenis kain, jenis pakaian dan lain-lain. Karena hal-hal tersebut (penampilan) adalah hal-hal yang berlaku di dunia nyata. Alex tidak menggunakan pakaian sekalipun atau menggunakan pakaian dengan suatu *fashion* seunik apapun sebenarnya tidak menjadi masalah. Karena munculnya selera, baik atau buruk, cocok tidak cocok adalah kesan yang timbul dari masyarakat.

Alex adalah objek simulasi yang tidak nyata di dunia simulasi dan pemrograman The Sims 4 pun belum sampai pada tahap karakter yang memiliki kesadaran tersendiri atau biasa disebut dengan A.I (*artificial intelligence*) karakter yang tidak tahu

akan apa itu pakaian apa itu selera, kurus, mata lebar, rambut coklat, *fashion* yang sedang tren, karakter tersebut akan terlihat lebih tampan bila menggunakan aksesoris tertentu. Tetapi tidak dengan pemain. Pemain tahu apa itu *fashion* yang sedang tren, bentuk tubuh apa yang diinginkan oleh pemain. Disinilah mulai muncul hiperrealitas. Pemain tidak hanya sekedar meminkan objek karakter *game* saja tetapi pemain memikirkan pakaian, pemilihan nama, tren, sifat. Mengapa? Padahal apapun sifatnya tidak akan berdampak besar untuk *pemain*. *Pemain* mulai memikirkan apa yang ada di dunia nyata dan menerapkannya di dunia simulasi. Pemilihan *traits*. Pemain tidak harus memberikan tampilan *nerd* pada karakter yang memiliki *traits nerd*. Pemain bisa memberikan Alex penampilan macho, maskulin dan *fashion* bagaikan seorang penari. Pemain menghubungkan penampilan dengan isi. Bagaimana cara pandang manusia akan penampilan. Manusia memiliki cara pandang bahwa apa yang diluar sama dengan yang di dalam. Meskipun banyak masyarakat yang berusaha mengelak dari pernyataan ini. Bagaimana pentingnya penampilan manusia, bagaimana sebuah karakter *game* dipandang sebagai manusia yang setara dengan pemainnya. Mengapa karakter disamakan dengan sifat. Penampilan menimbulkan kesan. Kesan adalah hasil dari budaya. Kesan adalah hasil dari subjek pemberi pesan dan penerima pesan yang kemudian menimbulkan pemahaman yang didapat dari pengalaman pribadi individu penerima pesan tersebut. Sehingga setiap *sims* adalah perwujudan selera pemainnya. Setiap bentuk tubuh, dan sisi manapun dari visualisasi nya adalah keinginan pribadi pemain. Penerapan selera pemain yang real kepada *sims* yang unreal. Seperti apa yang ditulis oleh Jean Baudillard pada bukunya *Simulations*:

But it is no longer a question of either maps or territory. Something has dissapeared: the sovereign difference between them that was the abstraction's charm. For it is the difference which forms the poetry of the map and the charm of the real. This representational imaginary, which both engulfed by the cathographer's mad project of an ideal coextensivity between the map and the territory disappears with simulation- (Baudillard, 2-3).

Ko-o-eksis tren pada dunia The Sims 4, selera pemain yang muncul dari budaya akibat globalisasi ikut eksis pula. Figur karakter yang tercipta dari hasil imajinasi dan teknologi dapat direpresentasikan dan dibaca layaknya apa yang real. Karena pemain berkiblat pada *hall-yu* pada bentuk visual yang menonjolkan femininitas menjadikan figur Alex bukanlah figur *simulacrum*, sifat-sifat dari Alex terdapat dari konsepsi pemain akan realita. Alex hasil reproduksi budaya populer. Bagaimanapun penampilan Alex adalah bentuk

ekspresi selera pemainnya. Pakaian yang menempel dan aksesoris lainnya adalah suatu bentuk keindahan bagi pemainnya. Tren dan *fashion* di dunia nyata tidak bisa menjadi patokan, kebiasaan dan budaya tidak dapat digunakan untuk membaca siapa itu Alex.

Sims bagaikan berada dalam fase *real*. Karakter *Sims* pada The Sims 4 tidak memiliki kesadaran tersendiri dan tidak akan pernah sadar dengan perkecualian munculnya program AI dikemudian hari. Pemainlah yang memiliki kesadaran tersebut. Pemain membagi kesadaran dirinya dalam hal ini berupa ilmu pengetahuan (bentuk dan proporsi tubuh, sifat), estetika (bentuk wajah), tren (pakaian, aksesoris). Seperti yang Lacan katakan pada fase *real* individu tidak dapat membedakan baik itu dirinya sendiri maupun orang lain (Mudji Sutrisno & Hendar Putranto 223 par 2). Ketika di dunia nyata fase imajiner lebih berperan penting karena individu tersebut dituntut oleh komunitas disekitarnya untuk dapat diterima membaaur dan berkomunikasi. Pemain di dunia nyata adalah figur yang dibentuk pemain tersebut sendiri untuk memenuhi tuntutan tersebut. Pemain mempelajari dan mempertimbangkan tren, mempelajari dan mempertimbangkan apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak, pemain memiliki selera akan bentuk tubuh seorang pria, pemain mau tidak mau harus memahami bila tidak ingin di-*liyan*-kan komunitasnya. Namun meskipun pemain sudah menjauh dari realitas dengan The Sims 4 tetapi apa yang sudah menjadi tuntutan secara bertahun-tahun mau tidak mau akan tertanam di bawah sadar sehingga pemain memperlakukan yang penting di realita berlaku juga di realita buatan pula. The Sims 4 adalah media pelarian, tetapi kemiripan dengan realita telah membawa pemain untuk berpikir bahwa realitas buatan tersebut memiliki kepentingan, tata aturan yang sama dengan realitas pemain tinggal.

Pemain dengan sengaja memvisualkan karakternya sesuai dengan apa yang ada di dalam benak pemain tersebut. Hasil penelitian berupa data hasil wawancara dengan pemain Alex menyebutkan bahwa Alex sebagai bentuk perwujudan dari idealisme yang berupa bentuk wajah, sifat, usia dan lain-lainnya terutama pada bentuk tubuh. Sedangkan pada pemilihan sifat/ *traits* pemain merasa bahwa hal tersebut sebagai pembentuk sifat saja. Sehingga disimpulkan bahwa penampilan fisik karakter jauh lebih penting dan berpengaruh bagi pemain dan pemilihan *traits* mengikuti bentuk visual.

Karakter berfungsi sebagai bentuk figur yang sempurna sesuai dengan idealisme. Dimana idealisme ini tidak terbatas pada ciri-ciri fisik namun juga pada pengkarakterisasi dan perlakuan pemain terhadap sang figur. Ketika di dunia nyata pemain mendapati batasan-batasan akan sosok ideal sedangkan pada dunia simulasi sosok ideal tersebut

adalah hal yang mudah untuk dicapai dan didapat. Figur populer di dunia nyata dapat memunculkan representasi sosok ideal individu yang kemudian dijadikan referensi dalam dunia The Sims 4. Kemiripan tersebut muncul karena karakter yang diciptakan berdasarkan fase simbolik dalam diri manusia. Fase simbolik adalah diri *pemain* sendiri. Fase inilah yang dijadikan acuan untuk membentuk apa yang ada dalam keinginan pemain yang dimana keinginan pemain terdapat pada fase simbolik. Keinginan untuk memiliki sesuatu yang sempurna sesuai dengan pandangan diri akan kesempurnaan, keinginan untuk dekat dengan figur ideal, keinginan untuk mengetahui dan menjalani kehidupan pria yang memiliki hubungan spesial dengan pria lain didasarkan dari hasil wawancara dengan pemain Alex yang ingin menjalani pengalaman yang berbeda dari dunia nyata. Meskipun keinginan berada di wilayah simbolik, tetapi keinginan tersebut tidak dapat lepas sepenuhnya dari wilayah imajiner. Sosok Alex dibuat berdasarkan selera pemain, dimana selera ditentukan secara sosial dan kultural. Sosial dan kultural adalah produk budaya yang dihasilkan dari sosialisasi antar individu dalam kelompok tertentu. Untuk kasus Alex adalah budaya *hall-yu* dan pengaruh *boyband* Korea Selatan. Visualisasi figur Alex muncul karena selera pemain yang dipengaruhi oleh internet, televisi, dan media sosial *online* yang membawakan tren populer tersebut. Kemudian pemain mengangkat budaya tersebut sebagai bagian dari imajinasi dan disatukan dengan realitas. CAS membuat proses peng-ekspresian imajinasi yang berawal tanpa bentuk fisik menjadi dunia imajinasi nyata dan mengubahnya menjadi sumber reproduksi akan dunia real yang dilahirkan. Munculnya stereotipe-stereotipe pada visual yang juga merupakan hasil budaya. Globalisasi membuat tren menjadi populer meskipun tanpa menuruti sebenarnya juga tidak masalah pada dunia simulasi karena pengaruh budaya tersebut tidak memiliki kuasa atas *player* seperti di realitas.

Kesimpulan

Hasil dari penelitian berupa analisis data visual dengan metode Semiotika Roland Barthes, disimpulkan bahwa pemain dalam membuat dan mengkreasikan sims maupun periperalnya dipengaruhi oleh kebiasaan dan tren-tren yang merupakan hasil dari globalisasi. Dengan teori simulasi peneliti menemukan bahwa keunikan visual Alex karena selera dan keinginan pribadi pemain. Teori Psikoanalisis menemukan dalam membentuk karakternya dalam dunia simulasi pemain masih terkekang peraturan-peraturan dan stereotipe dari dunia nyata. Pemain memvisualisasikan karakter dengan periperalnya terkait dengan stereotyping yang ada dan eksis di realitas.

Adanya fasilitas CAS telah berhasil membuat pemain mengekspresikan imajinasi akan apa yang ada di dunia nyata kedalam dunia simulasi tidak hanya dengan bentuk visual yang unik dan berbeda satu sama lainnya. Visualisasi karakter yang dibuat dan difavoritkan tersebut merupakan hasil dari selera pribadi pemain yang dipengaruhi oleh budaya populer sehingga perkembangan budaya populer dan respon pemain terhadap budaya tersebut mempengaruhi visualisasi karakter. Hal tersebut menjadikan sims sebagai fase cerminan budaya realitas dengan simulasi. Karakteristik pada realitas dan prinsip simulasi Baudillard saling mempengaruhi satu sama lain dimana budaya populer merupakan standar hiperealitas yang ditentukan pasar ditujukan pada konsumen yang kemudian diteruskan dan dijadikan patokan ke karakteristik dunia hiperealitas dalam The Sims 4. Standar estetika pemain pada Alex hanya bisa dipahami oleh individu yang memiliki standar yang sama dengan pemain karena selera dan gaya ditentukan secara sosial dan kultural dimana menurut Lacan mulai muncul sejak fase imajiner sehingga definisi selera dan gaya setiap individu yang memiliki latar belakang yang berbeda maknanya berbeda-beda pula. Ketika pemain menganggap Alex memiliki kesadaran dan menggunakan standarisasi beserta batasan-batasan yang berlaku di realitas pada dunia simulasi/*game* yang menyebabkan muncul dunia paralel antara realita dan simulasi Penerapan tren dan lain-lain oleh pemain membuat Alex dapat dimaknai secara visual dan dapat dijadikan sebagai bentuk informasi/komunikasi antara pemain dengan peneliti. Konteks *game* sebagai pelarian dari kenyataan dapat berubah menjadi objek desain yang masih terikat dengan realita.

Daftar Pustaka

- Althusser, Louis. (1996). Writings on Psychoanalysis: Freud and Lacan. New York: Columbia University Press. Dibaca secara online
https://books.google.co.id/books?id=hvvpBAAQBAJ&pg=PA2&lpg=PA2&dq=writings+on+psychoanalysis&source=bl&ots=tFv_Dp_448&sig=k5wKrpF7jLWNI3J-DZ_m8Pw8k&hl=id&sa=X&ei=nH3ZVJDcCNCjugTmtoIQ&redir_esc=y#v=onepage&q=writings%20on%20psychoanalysis&f=false
- Amir Piliang, Yasraf. (2003). Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Yogyakarta : Jalasutra.
- Barthes, Roland. (1968). Elements of Semiology. New York: Hill and Wang,
- Barnard, Malcolm. (2014). Fashion Theory: An Introduction. London: Routledge.
- Baudrillard, Jean. (1983). Simulations. New York: Semiotext(e).

- Baudrillard, Jean. (1981). *Simulacra and Simulation*. France: Editions Galilee. Dibaca secara online
http://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html
- Bhabha, Homi. K. (1994). *The Location of Culture*. London: Routledge.
- Drs. N. Daldjoeni. (1991). *Ras-ras Umat Manusia (Biografis, Kulturis, Sosiopolitis)*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Evans, Dylan. (1996). *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. London: Routledge.
- Fenner, Bevis; Stephen Hill. (2010). *Media and Cultural Theory*. Ventus Publishing ApS. Diunduh dari <http://bookboon.com/en/media-and-cultural-theory-ebook/>
- Iriani, Zuky. *Pemikiran Jaques Lacan*. Academia. Diunduh 6 Februari 2015 dari https://www.academia.edu/5356403/TEORI_SOSIAL_JAQUES_LACAN
- Ibad, Irsyadul Ibad. (2015, Maret 3) *Jaques Lacan dan Psikoanalisa*, par 15. Averroes Community. Pesan disampaikan dalam <http://www.averroes.or.id/thought/jaques-lacan-dan-psikoanalisa.html>
- Leach, Robert . (2014). *The Fashion Resource Boook: Men*. London : Thames & Hudson Ltd.
- Kanto Erik, Ilona. (2010). *Wajahmu Mengatakan Segalanya: Kearifan Membaca Wajah Cara Cina*. Yogyakarta: Beranda Publishing.
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Pieterse, Jan Nederveen. (2004). *Globalization and Culture : Global Mélange*, Lanham, Marryland: Rowman & Littlefield Publisher. Dibaca secara online
http://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Q1VRJ6-VeVgC&oi=fnd&pg=PR4&dq=Globalization+and+Culture+:+Global+M%C3%A9lange&ots=M9Y0ao4JiL&sig=vvjkXLwWnr7une4loQARS5ewAOU&redir_esc=y#v=onepage&q=hybrid&f=false
- Scully, Kate & Debra J. Cobb. (2012). *Colour Forecasting for Fashion*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Watson, Richard A. *Cartesianism*, par 1. Britannica. Diunduh 3 Maret 2014 dari <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/97342/Cartesianism>