

KAJIAN SEMIOTIKA TERHADAP DESAIN PAKAIAN KARAKTER DALAM GAME "*MEMORIES ; RED WHITE CINDERELLA*"

SEMIOTIC STUDY OF CHARACTER CLOTHING DESIGN IN GAME "*MEMORIES: RED WHITE CINDERELLA*"

Radifa Cendana Putri

Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
radifacendana@gmail.com

ABSTRAK

Industri *game* kini membuka peluang bagi kreator untuk mengembangkan kreasinya. Salah satu elemen penting dalam pembentukan karakter dalam *game* adalah desain pakaian. Di kehidupan sehari-hari pakaian berfungsi sebagai pelindung tubuh, ekspresi diri, dan lambang dari status sosial seseorang. *Fashion* dalam *game* juga mempunyai peran yang sama, terutama untuk memberikan kesan kepribadian dan status sosial yang tepat untuk karakter. Penelitian terhadap desain pakaian karakter dalam *game* "*Memories : Red White Cinderella*" ini mempelajari hal tersebut. Hubungan kedekatan antar para karakter juga dapat terlihat dari elemen-elemen pada pakaian ini. Oleh karena itu, makna yang terkandung pada pakaian karakter penting untuk dipelajari agar pesan ini tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci: *semiotika, fashion, karakter, game, memories*

ABSTRACT

The development of the game industry now opens up opportunities for creators to develop their creations. One of the essential elements in the formation of characters in the game is the design of clothes. In everyday life, clothing serves as body armor, self-expression, and a symbol of one's social status. Fashion in the game also has the same role, especially to give the impression of the personality and social status of the characters. Research of character clothing designs in the game "Memories: Red White Cinderella" learned about this. The close relationship between the characters can also be seen from the elements in this outfit. Therefore, the meaning contained in the character's clothes is significant to learn so that this message is conveyed properly.

Keywords: *semiotic, fashion, character, game, memories*

PENDAHULUAN

Sekarang berbagai bentuk implementasi desain komunikasi visual dapat ditemukan hampir di sekitar lingkungan sehari-hari, termasuk dalam media digital seperti *game*. Seorang desainer komunikasi visual harus dapat memahami pesan yang ingin disampaikan, mengetahui kondisi kelompok masyarakat yang menjadi sasaran, dan dapat memilih jenis dan gaya bahasa yang sesuai dengan pesan (Tinarbuko, 2008). Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan makna yang dapat disampaikan secara visual saat merancang desain karakter dalam sebuah *game*.

Thwaites, dkk (2009) mengatakan dalam cerita naratif, sifat seorang karakter

dapat ditandai melalui aksi dan peristiwa, ucapan, serta penampilan luarnya. Cara berpakaian merupakan salah satu bentuk semiotika yang sudah ada sejak dahulu untuk merepresentasikan para karakter dalam berita, dokumentasi, novel, hingga film. Pengelompokan ini menghasilkan stereotip, bahwa atribut berpakaian karakter tersebut dapat merepresentasikan kumpulan karakter dengan sifat yang serupa. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kepribadian seorang karakter dalam cerita dapat dimengerti dari caranya berpakaian.

Hal ini juga berlaku pada karakter dalam media *game*. Karakter terbagi menjadi dua kategori, yaitu *stationary character* dan *story based character* (Hartas, Leo

dalam Trihandono & Irfansyah, 2015). *Stationary character* memiliki kegunaan sebagai visualisasi sebuah *merchandise, sticker*, maupun *stationary*. *Story based character* tidak hanya digunakan untuk keperluan artistik seperti *stationary character*. *Story based character* memiliki kepribadian dan unsur cerita yang dapat mencakup berbagai jenis, baik fiksi maupun faktual. Karakter ini mempunyai latar belakang cerita yang digambarkan pada dirinya. Desain kostum dapat membantu dalam menceritakan kisah seorang karakter dan membangun suasana keseluruhan, tema, dan pendekatan visual pada suatu produksi (Malloy, 2015). Ketika mendesain karakter *game*, desainer perlu memiliki pengetahuan yang luas mengenai kelompok yang menjadi sasaran dan pesan yang ingin disampaikan melalui karakter tersebut. Hal ini akan meningkatkan keterikatan pemain terhadap cerita dalam *game* yang secara tidak langsung didukung oleh tanda pada pakaian karakter.

Dalam *mobile game* “Memories” yang dirilis oleh Agate, terdapat visual novel yang berjudul *Red White Cinderella*. Cerita dalam visual novel ini mengambil tema dongeng Indonesia “Bawang Merah dan Bawang Putih” yang kemudian disesuaikan dengan kondisi dunia modern. Kisah dalam *game* ini dimulai saat Tiara, si karakter protagonis, terlempar ke dunia lain tepatnya di sebuah kerajaan bernama Pertiwi. Dunia ini menyerupai masa kejayaan kerajaan di Indonesia namun dilengkapi dengan teknologi zaman modern. Fenomena hibriditas dengan tahap penyesuaian atau adaptasi budaya lokal Indonesia dapat diamati pada pakaian karakter. Proses adaptasi ini menyesuaikan tanda pada referensi namun memiliki beberapa perbedaan yang dipengaruhi konteks ruang dan waktu (Wiana, 2018). Kombinasi antara pakaian tradisional dengan pakaian modern

dapat dilihat pada karakter-karakter ini terutama pada tiga karakter utama dalam cerita ini, yaitu Tiara, Claude, dan Lee.

Pemain *game* berperan sebagai Tiara, seorang putri yang akan menikah dengan salah satu dari dua pilihan karakter target, yaitu Claude dan Lee yang merupakan dua pangeran dari Kerajaan Pertiwi. Pemain akan diberikan beberapa pilihan aksi pada tahapan tertentu saat cerita berlangsung. Kelanjutan cerita dan tingkat keakraban terhadap karakter target akan berubah bergantung pada pilihan pemain. Cerita khusus dengan alur cerita karakter target pilihan juga dapat dibaca ketika pemain memilih baju yang sesuai. Pilihan baju telah ditentukan di dalam *game* dan pemain dapat membeli baju tertentu dengan Diamond, mata uang virtual dalam *game* “Memories”. Pemain dapat membeli atau menyelesaikan misi untuk mendapatkan Diamond. Jika tingkat keakraban terhadap seorang karakter target terpenuhi, pemain akan mendapatkan akhir cerita dengan Tiara menikahi karakter target tersebut. Kajian ini dilakukan dengan tujuan memahami makna yang terkandung dalam pakaian ketiga karakter utama dan relasinya dengan *relationship* antar karakter.

METODE

Semiotika awalnya diperkenalkan oleh Ferdinand de Saussure melalui sistem tanda dengan memperlihatkan hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) (Chandler, 2011). Makna suatu tanda muncul dari hubungan antara penanda dan petanda ini. Dalam pendekatan semiotika Roland Barthes, ia menekankan hubungan makna denotasi dan konotasi pada sebuah tanda (Chandler, 2011). Denotasi dan konotasi merupakan istilah yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda (Chandler, 2011). Denotasi diartikan sebagai makna yang sesungguhnya dan

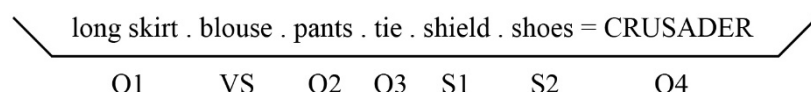
merupakan signifikasi tingkat pertama, sedangkan konotasi adalah makna yang dipengaruhi oleh sejarah pemaknaannya atau pengalaman penggunaannya dan merupakan signifikasi tingkat kedua. Roland Barthes beranggapan bahwa mitos berhubungan dengan konotasi. Mitos di sini mempunyai arti sebagai ideologi yang dominan pada masanya (Budiman, 1999).

Dalam kehidupan sehari-hari, pakaian dapat mencerminkan karakteristik seseorang. Pakaian juga digunakan sebagai pembeda status. Tanda nonverbal berupa bentuk pakaian dapat dilihat sebagai bahasa yang terdiri dari tanda-tanda yang memiliki relasi antar satu sama lain (Budiman, 1999). Selain itu, elemen seperti warna, ukuran, material dan juga detail lain seperti aksesoris sekecil apa pun juga berperan dalam membentuk arti dari pakaian tersebut. Sikap karakter juga berkaitan dengan makna *fashion* yang melekat pada tubuhnya sehingga harus dipertimbangkan sebagai tanda dengan profil semiotik yang sangat bervariasi (Iriskhanova & Cienki, 2018). Arti yang terkandung pada *fashion* seorang karakter dapat dipahami dengan mendefinisikan makna tanda-tanda tersebut secara keseluruhan.

Makna konotasi dalam pakaian adalah hasil dari hubungan antara objek (produk) dan tanda (warna) yang meliputi aspek manusia seperti emosi dan perasaan, serta budaya (Kauppin-

en-Räisänen & Jauffret, 2018). Untuk memahami makna tanda pada *fashion*, dapat dilakukan dengan menjabarkan elemen-elemen yang terlihat pada pakaian. *Signifying Unit* dalam *fashion* terdiri dari Obyek (O), *Support* (S), dan *Variant* (V) (Barthes, 1990). Obyek merupakan elemen yang didukung oleh *support* dan dibentuk oleh *variant*. Bila semua elemen pada pakaian diobservasi, skema semiotikanya akan terlihat seperti pada Gambar 1.

Pada skema tersebut, setiap elemen dalam kostum karakter *game* membentuk suatu makna yang menggambarkan status pekerjaan karakter. Piliang (2022) menerapkan pendekatan semiotika Barthes untuk mendeskripsikan makna pada kostum suatu karakter *game* (Piliang, 2022). Barthes melihat pakaian, gaya rambut, aksesoris, dan elemen-elemen visual lainnya sebagai tanda-tanda yang menyampaikan pesan dan makna. Pendekatan semiotika Barthes terhadap *fashion* sangat dipengaruhi oleh dasar-dasar teori semiotika yang dikemukakan oleh Saussure (Barthes, 1990). Penelitian ini akan menganalisis objek dengan menggunakan pendekatan semiotika Saussure dan Barthes untuk menjabarkan kesan terhadap sifat masing-masing karakter yang tersampaikan melalui desain pakaian karakter *game* “Memories” serta relasi tanda pada pakaian tersebut dengan status *relationship* antar karakter.



Gambar 1 Contoh skema *Signifying Unit* pada pakaian karakter *game*
(Sumber: Materi Mata Kuliah Semiotika Desain oleh Yasraf A. Piliang, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Tiara

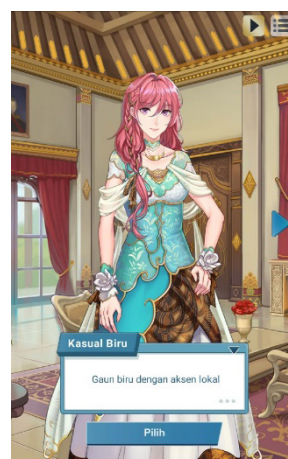
Tiara merupakan pemeran perempuan protagonis utama yang hidup di zaman modern. Dia mengalami kecelakaan saat sedang naik *lift* Ketika sedang dalam perjalanan pulang. Dengan bantuan seekor kucing misterius, Tiara terlahir kembali di dunia lain sebagai putri keluarga Yudhistira. Ayahnya berstatus sebagai Mahapatih yang merupakan seorang pejabat di Kerajaan Pertiwi. Mahapatih merupakan gelar yang diberikan kepada pejabat kerajaan dan kedudukan kastanya persis di bawah kasta Chandra yang diperuntukkan khusus untuk keluarga kerajaan. Agar dapat bertemu kembali dengan adiknya, Tiara harus menjalani seleksi sebagai calon ratu. Dia harus menyatukan dua kelompok di Kerajaan Pertiwi, yaitu Panji Putih dan Panji Merah yang masing-masing dipimpin oleh Claude dan Lee, dua pangeran yang merupakan calon raja dari kerajaan tersebut. Selama alur cerita permainan, pemain dapat mengganti pakaian Tiara. Pakaian yang dipilih dapat mengubah alur cerita selanjutnya.

Dari berbagai macam busana yang dikenakan oleh Tiara, yang paling sering muncul dalam pilihan dalam *game* adalah busana “Kasual Biru” yang ditampilkan pada ilustrasi *splash screen* visual novel ini. Busana ini juga merupakan busana awal yang dikenakan Tiara saat terbangun di Kerajaan Pertiwi.

Dengan kombinasi pakaian dan aksesoris tersebut, Tiara dapat dideskripsikan sebagai karakter yang pemberani, baik hati, dan anggun. Dalam makna universal, warna putih dan biru bermakna baik (Adams & Osgood, 1973). Biru dalam idiom “darah biru” di Indonesia mengisyaratkan status ningrat (Ayesa, 2021). Status sebagai ningrat juga terlihat dari motif batik Sidomukti Garuda yang dikenakan dan aksesoris perhiasan dari emas. Motif sawat diasosiasikan dengan Garuda, manusia setengah burung wahana Dewa Wisnu (Kerlogue, 2004). Motif ini digunakan oleh aristokrat tingkat atas, sesuai dengan status Tiara sebagai anak dari seorang Mahapatih yang kedudukannya berada persis di bawah anggota kerajaan.



Ilustrasi *Splash Screen*

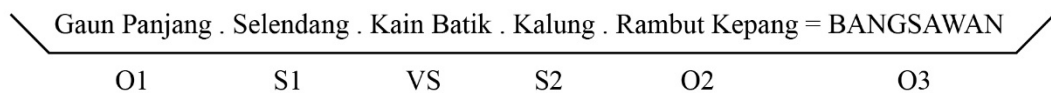
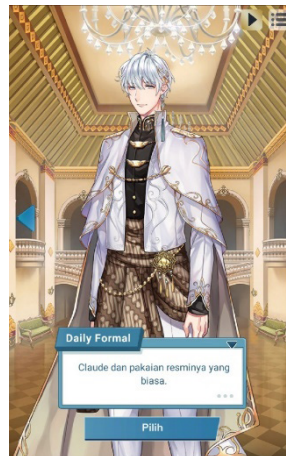


Busana dalam *Game*

Gambar 2 Busana Kasual Biru pada Desain Sampul dan di Dalam *Game*
(Sumber: Visual Novel “Red White Cinderella” di *game* “Memories” oleh Agate)

TABEL I PENANDA DAN PETANDA PADA BUSANA KASUAL BIRU

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Gaun panjang berwarna biru dan putih motif flora dengan selendang	Berkesan feminin dan anggun. Mencerminkan karakter yang dapat dipercaya, baik hati, dan independen
Kain Batik Motif Sidomukti Garuda	Lambang kecantikan, sumber kehidupan, kegagahan, dan kewibawaan.
Kalung Satu Tingkat	Melambangkan aristokrasi, tetapi dengan sederhana
Rambut Kepang Samping	Gaya kasual

Gambar 3 Skema *Signifying Unit* pada Busana Kasual BiruGambar 4 Busana *Daily Formal* Claude

(Sumber: Visual Novel “Red White Cinderella” di *game* “Memories” oleh Agate)

Emas merupakan tanda kekuatan, keunggulan, dan kebajikan yang secara praktikal juga melambangkan kekayaan seseorang (Bloomsburry Academic, 2013). Namun, hal ini masih dalam batas wajar dilihat dari bentuk dan jumlah perhiasan yang digunakan sehingga memberikan kesan sederhana dan kasualitas pada Tiara. Bentuk gaun ini mencerminkan feminitas karakter Tiara sebagaimana *fashion* yang populer di antara kaum wanita di Prancis pada abad ke-18 yang juga menerangkan peran sosial yang dapat terlihat pada

pakaian yang dikenakan (Jardim, 2021). Tanda-tanda tersebut menunjukkan status Tiara sebagai keluarga bangsawan.

Karakter Claude

Claude merupakan putra pertama raja dengan ratu sebelumnya. Dia digambarkan sebagai pemimpin dari kelompok kerajaan Panji Putih dan dijuluki sebagai “Bawang Putih”. Seperti dalam dongeng “Bawang Putih dan Bawang Merah”, Claude dan Lee diceritakan tidak terlalu akrab.

Desain pakaian Claude ini melambangkan statusnya sebagai pangeran Kerajaan Pertiwi dilihat dari batik motif parang rusak yang dipakainya. Motif batik ini merupakan salah satu motif batik larangan yang dulu hanya digunakan oleh keluarga kerajaan di Jawa Tengah (Elliot, 2004; Kerlogue, 2004). Sultan Yogyakarta dan Sunan Surakarta menentukan beberapa motif batik yang hanya dapat digunakan oleh keluarga kerajaan pada akhir abad ke-18 (Himpunan Wastaprema dalam Chairiyani, 2014). Sekarang batik larangan ini dapat dipakai oleh masyarakat luas seiring dengan mudarnya pengaruh istana (Kurniawan, 2017). Setelan jas dengan baju atasan beskap juga menambah kesan formal busana ini dan menunjukkan maskulinitas karakter Claude. Atasan jas

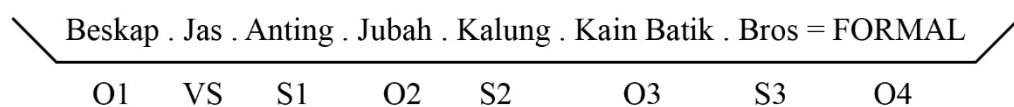
menambah volume pada tubuh pengguna yang membuatnya terlihat lebih besar dan merefleksikan kekuatan dan pengaruh seseorang (Owyong, 2009).

Bros dengan logo Panji Putih di pinggang selain melambangkan perannya sebagai pemimpin kelompok, logo ini juga mengisyaratkan “Bawang Putih” yang diasosiasikan padanya. Dominasi warna putih busana juga merepresentasikan julukan ini. Warna putih dalam arti secara universal melambangkan kebaikan (Adams & Osgood, 1973). Budaya Indonesia juga mengasosiasikan warna putih dengan kemurnian dan suci (Ayesa, 2021; Lapasau, 2019), memberikan kesan kepribadian yang baik pada Claude. Kondisi jubah yang menutupi kedua bahu dan pose Claude memberi kesan kepribadian yang tertutup namun santun.

Karakter Lee

TABEL II PENANDA DAN PETANDA PADA BUSANA *DAILY FORMAL* CLAUDE

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Atasan Beskap dengan Setelan Jas	Berkesan formal dan maskulin
Jubah Panjang Menutupi Kedua Bahu	Memberi kesan kepribadian yang tertutup
Kain Batik Motif Parang Rusak	Melambangkan anggota kerajaan
Aksesoris Sumping, Kalung dan Bros dengan Motif Panji Putih dari Emas	Menggambarkan status sebagai aristokrat
Dominansi Warna Putih	Mencerminkan karakter yang santun, lembut, ramah, dan intelektual



Gambar 5 Skema *Signifying Unit* pada Busana *Daily Formal* Claude

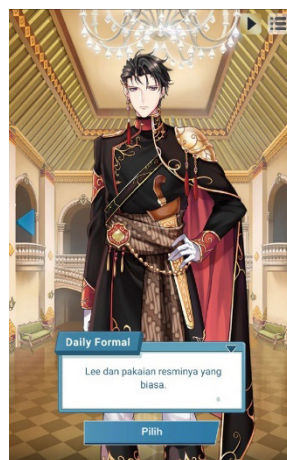
Lee adalah adik berbeda ibu dari Claude. Ibunya yang seorang penari naik tahta menjadi ratu kerajaan setelah ibu Claude meninggal karena sakit. Status ibunya yang tidak berasal dari keluarga ningrat membuat Lee sering diperbincangkan secara negatif oleh para ningrat dan rakyatnya. Lee menempati posisi sebagai Panglima Perang dan diasosiasikan dengan “Bawang Merah”.

Sama dengan Claude, Lee juga menggunakan kain batik dengan motif parang rusak yang melambangkan ke-aristokratannya. Makna universal warna merah dan hitam adalah kekuatan (Adams & Osgood, 1973). Walaupun warna hitam di Indonesia mengandung makna metaforis yang buruk dan mempunyai konotasi yang negatif, warna merah pada pakaian Claude bermakna gairah, semangat, dan keberanian (Ayesa, 2021; Lapsau, 2019). Hal ini mencerminkan kompleksitas karakter Lee yang dipandang sebagai sosok yang antagonis dan kaku pada rakyatnya, tetapi juga memberi kesan kepribadian yang kuat dan pemberani pada Lee. Warna ini juga melambangkan julukan “Bawang Merah” pada dirinya yang direpresentasikan oleh logo Panji Merah berbentuk bawang merah di bro

yang disematkan pada pinggang. Status Lee sebagai panglima perang kerajaan terlihat pada aksesoris seperti keris, sarung tangan, dan sepatu bot yang dikenakannya. Jubah yang hanya dikenakan pada satu bahu dan pose Lee yang berkacak pinggang menunjukkan kepribadian yang angkuh.

Relasi Antara Pakaian dan *Relationship* Para Karakter

Pakaian berfungsi sebagai pelindung tubuh, ekspresi diri, memperlihatkan status sosial, serta dapat merepresentasikan status hubungan (*relationship*) seseorang dengan yang lain. Salah satunya dengan melakukan tindakan seperti menyesuaikan pakaian pada norma-norma sosial agar menimbulkan interaksi pada pasangan (Jardim, 2021). Sistem komunikasi ini menciptakan hubungan antara para partisipan (Kress & Van Leeuwen, 2002). Hal ini sering kita lihat ketika sekelompok orang memakai pakaian yang serupa, contohnya baju *couple* sepasang kekasih dan seragam sebuah komunitas. Oleh karena itu, makna pakaian ini dapat menunjukkan kedekatan hubungan antarorang dalam kelompok tersebut.

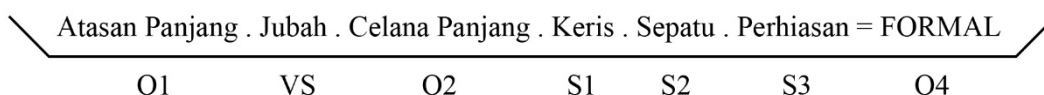
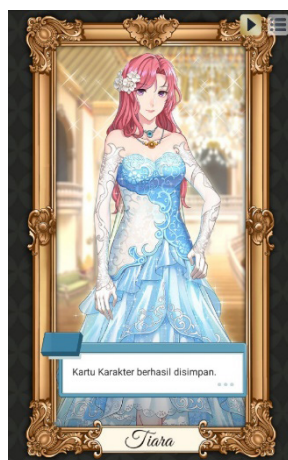


Gambar 6 Busana *Daily Formal* Lee

(Sumber: Visual Novel “Red White Cinderella” di game “Memories” oleh Agate)

TABEL III PENANDA DAN PETANDA PADA BUSANA *DAILY FORMAL LEE*

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Baju Atasan Panjang dengan Celana Panjang	Berkesan formal dan maskulin
Jubah Panjang pada Satu Bahu	Memberi kesan kepribadian yang angkuh
Kain Batik Motif Parang Rusak	Melambangkan anggota kerajaan
Keris	<i>Icon</i> sebagai Panglima Perang
Aksesoris Sumping dan Bros dengan Motif Panji Merah dari Emas	Menggambarkan status sebagai aristokrat
Dominansi Warna Merah dan Hitam	Mencerminkan karakter yang tegas, kaku, dan kuat.

Gambar 7 Skema *Signifying Unit* pada Busana *Daily Formal Lee*

Gambar 8 Busana Dewi Air

(Sumber: Visual Novel “Red White Cinderella” di game “Memories” oleh Agate)

TABEL IV MAKNA DENOTASI DAN KONOTASI PADA BUSANA DEWI AIR

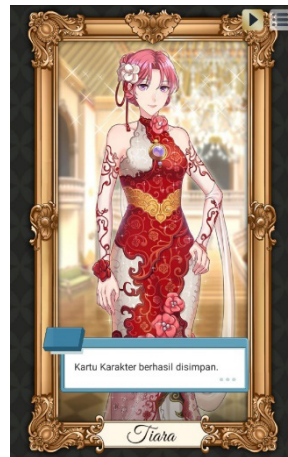
Makna Denotasi	Makna Konotasi
Gaun berwarna biru dan putih dihiasi dengan <i>brocade</i> , rok renda, rambut terurai, hiasan kepala bunga putih, sarung tangan menutupi hingga lengan atas.	Wanita feminin dan lembut. Serasi dengan tema warna busana Claude.

Seiring berjalannya cerita, pemain akan dihadapkan oleh berbagai pilihan termasuk beragam busana yang akan memengaruhi alur cerita selanjutnya. Salah satu adegannya yaitu ketika Tiara akan bertemu pangeran yang berbeda dengan memilih gaun yang dikenakan saat pergi ke pesta dansa. Desain busana yang dipilih memiliki elemen visual yang mengisyaratkan karakteristik masing-masing pangeran, contohnya busana Dewi Air dan Dewi Api.

Saat memilih busana Dewi Air, pemain akan melanjutkan cerita dengan Claude sebagai pasangan dansa Tiara. Busana ini memiliki elemen yang serupa dengan busana dan kepribadian Claude. Kesan karakter Tiara pun berubah sesuai dengan desain pakaian tersebut menjadi terlihat lebih feminin, lembut, dan tenang bagaikan air karena warna biru secara universal diasosiasikan dengan air dan ketenangan (Kress & Van Leeuwen, 2002; Malloy, 2015). Gaun sudah menjadi ben-

tuk identitas sosial yang menunjukkan feminitas bagi perempuan sejak dahulu (Arvanitidou & Gasouka, 2013). Sangat berbeda jika dibanding dengan busana Dewi Api.

Busana Dewi Api ini membuat Tiara terkesan memiliki pribadi yang kuat dan terlihat elegan karena didominasi dengan warna merah (Adams & Osgood, 1973). Busana ini cocok dengan pakaian dan kepribadian Lee yang tegas dan mempunyai semangat membara seperti api karena warna merah dalam budaya di Indonesia juga diasosiasikan dengan api, gairah, dan semangat (Ayesa, 2021; Lapasau, 2019). Perbedaan kedua busana ini sangat jelas dan membuat pemain dapat merasakan kesan sifat Tiara yang juga berubah seiring pergantian kostum. Dengan memilih jalur cerita yang sesuai, hubungan Tiara dan salah satu dari kedua pangeran juga akan berubah. Hal ini membuktikan ada relasi antara cara berpakaian dengan status kedekatan *relationship* seorang individu atau kelompok.



Gambar 9 Busana Dewi Api

(Sumber: Visual Novel “Red White Cinderella” di game “Memories” oleh Agate)

TABEL V MAKNA DENOTASI DAN KONOTASI PADA BUSANA DEWI API

Makna Denotasi	Makna Konotasi
Gaun dominasi warna merah dan putih dihiasi dengan <i>brocade</i> , <i>body-fit</i> , selendang, rambut disanggul	Elegan dan seksi. Wanita dengan pendidikan kuat. Serasi dengan tema warna busana Lee.

KESIMPULAN

Berkembangnya industri media digital terutama *game* sekarang membuat semakin maraknya kemunculan kreasi-kreasi baru baik yang bersifat orisinal maupun adaptasi dari kreasi terdahulu. Dengan mudahnya akses pada media digital dan fleksibilitasnya, para kreator memanfaatkan ini untuk mengembangkan *game* yang terinspirasi dari sejarah dan kejadian sehari-hari. Bahkan, tak jarang kreator mengombinasikannya dengan unsur fantasi pada konsep dan cerita *game* yang dikembangkan. Makna dan fungsi *fashion* pada kehidupan nyata sangat memengaruhi dasar pembentukan desain karakter dalam *game*.

Desain pakaian pada Tiara, Claude dan Lee melambangkan sifat masing-masing karakter. Pakaian ini juga menunjukkan kedekatan hubungan antar karakter dan status sosial mereka. Oleh karena itu, makna pakaian pada karakter sangat krusial untuk dipelajari saat mengembangkan *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, F. M., & Osgood, C. E. (1973). A Cross-Cultural Study of the Affective Meanings of Color. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 4(2). <https://doi.org/10.1177/002202217300400201>
- Arvanitidou, Z., & Gasouka, M. (2013). Construction of gender through fashion and dressing. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4(11). <https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4n11p111>
- Ayesa. (2021). THE MEANING OF COLOR TERM IN CHINESE AND INDONESIAN IDIOMS: NATURAL SEMANTIC METALANGUAGE APPROACH. *Journal of Language and Literature*, 9(1). <https://doi.org/10.35760/jll.2021.v9i1.3920>
- Barthes, R. (1990). *The Fashion System*. University of California Press, Ltd.
- Bloomsburry Academic. (2013). *Roland Barthes: The Language of Fashion*. Bloomsburry Revelations Edition.
- Budiman, K. (1999). *Kosa Semiotika*. Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS).
- Chairiyani, R. P. (2014). Semiotika Batik Larangan di Yogyakarta. *Humaniora*, 5(2). <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3260>
- Chandler, D. (2011). *Semiotics For Beginners*.
- Elliot, I. M. (2004). *Batik: Fabled Cloth of Java*. Periplus Edition (HK) Ltd.
- Iriskhanova, O. K., & Cienki, A. (2018). The semiotics of gestures in cognitive linguistics: Contribution and challenges. *Voprosy Kognitivnoy Lingvistiki*, 4. <https://doi.org/10.20916/1812-3228-2018-4-25-36>
- Jardim, M. (2021). The plastic of clothing and the construction of visual communication and interaction: A semiotic examination of the eighteenth-century French dress. Dalam *Semiotica* (Vol. 2021, Nomor 242). <https://doi.org/10.1515/sem-2020-0050>
- Kauppinen-Räsänen, H., & Jauffret, M. N. (2018). Using colour semiotics to explore colour meanings. *Qualitative Market Research*, 21(1). <https://doi.org/10.1108/QMR-03-2016-0033>
- Kerlogue, F. (2004). *Batik: Design, Style & History*. Thames & Hudson Inc.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2002). Colour as a semiotic mode: Notes for a grammar of colour. *Visual Communication*, 1(3). <https://doi.org/10.1177/147035720200100306>
- Kurniawan, R. (2017). Batik Motif Parang Dari Court Art Menuju Global Trend. *JURNAL RUPA*, 1(1). <https://doi.org/10.25124/rupa.v1i1.734>
- Lapasau, M. (2019). Metaphor of Colors in Indonesian and its Equivalence

- in German. *Hortatori : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/jh.v2i1.59>
- Malloy, K. E. (2015). *The Art of Theatrical Design: Elements of Visual Composition, Methods, and Practice*. Focal Press.
- Owyong, Y. S. M. (2009). Clothing semiotics and the social construction of power relations. *Social Semiotics*, 19(2). <https://doi.org/10.1080/10350330902816434>
- Piliang, Y. A., Institut Teknologi Bandung, Bandung, komunikasi personal, 2022.
- Thwaites, T., Davis, L., & Mules, W. (2009). *Introducing Cultural and Media Studies: Sebuah Pendekatan Semiotik*. Jalasutra.
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Jalasutra.
- Trihandono, D., & Irfansyah, I. (2015). Karakter Game Berbasis Tokoh Raut Golek Sunda. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 2(1). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2010.2.1.4>
- Wiana, W. (2018). *Fenomena Desain Fesyen*. Gapura PRESS.