

BAB IV

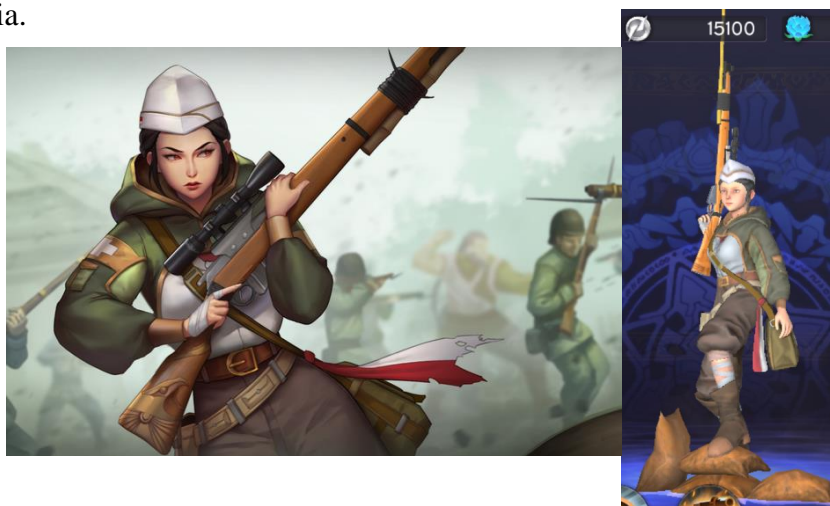
PEMBAHASAN

4.1 Tahapan Deskriptif



Gambar 4.1 Videogame Lokapala
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lokapala merupakan sebuah *videogame* yang berada di *platform* Android dan IOS buatan Antarupa Studios yang mulai dikembangkan dari tahun 2017 dan dirilis pada awal Januari 2020. Lokapala mengusung *genre* permainan *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* dimana terdapat 2 tim dan masing-masing tim memiliki 5 pemain yang saling bertempur dengan tujuan menghancurkan markas induk lawan. *Genre* permainan *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* Istilah Lokapala berasal dari bahasa sanskrit yang berarti penjaga dunia dimana pahlawan (*ksatriya*) ingin melindungi *loka*-nya (dunia). Salah satu daya tarik permainan ini adalah karakter dari *videogame* Lokapala berdasarkan dari budaya, cerita mitologi, dan bahkan sejarah dari Indonesia.



Gambar 4.2 Nio dalam videogame Lokapala
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio merupakan salah satu karakter yang dapat dimainkan didalam *videogame* Lokapala. Nio disini dapat dibeli oleh pemain dengan mata uang di dalam. Nio menggunakan senapan laras panjang untuk menyerang musuhnya sehingga Nio merupakan karakter dengan tipe *range* atau jarak jauh dalam videogame Lokapala.

Nio pada *videogame* Lokapala berdasarkan dari tokoh pahlawan wanita asli Indonesia yang bernama Sin Nio. Sin Nio berasal dari Wonosobo, Jawa Tengah ia merupakan satu satunya tokoh wanita pada batalionnya. Sin Nio menggunakan senjata golok dan bambu runcing. Perjuangan Sin Nio yang sangat berhasil dikenang adalah saat Sin Nio berhasil merampas senapan jarak jauh dari pihak Belanda dengan seorang diri. Sin Nio juga pernah berada di divisi palang merah. Pada saat berada di palang merah ia juga berhasil menyelamatkan banyak rekan-rekannya.

Cerita Nio pada *videogame* Lokapala ditunjukkan melalui profil karakter. Nio di *videogame* Lokapala diberi gelar “Satu Diantara Seribu”. Seluruh keluarga Nio dan kerabat Nio telah ditawan oleh kolonialisme Belanda. Namun itu tidak mematikan api semangat dari Nio. Belanda sudah menjajah lebih dari 300 tahun membuat seluruh penduduk menderita. Nio melihat kekejaman yang dilakukan oleh kolonialisme secara langsung. Orang mulai kehilangan harapan, kehilangan rumah tinggalnya, dan bahkan kehilangan sosok orang yang dicintai. Nio bersumpah ingin mengakhiri seluruh penderitaan ini dan ingin melawan kolonialisme untuk melakukan perubahan agar orang disekitarnya tidak menderita lagi. Nio bergabung di pasukan-nya dan menjadi satu satunya wanita yang ikut berperang. Nio berpikir sudah bukan lagi saatnya untuk menanyakan etnisnya dan gendernya. Sudah saatnya berjuang untuk melawan balik musuhnya meskipun tidak memiliki persenjataan yang canggih seperti musuhnya namun ia tetap berjuang dan maju kedepan demi menyelamatkan rakyatnya dari kekejaman kolonialisme. Nio selalu berteriak “MERDEKA”. Nio pada *videogame* Lokapala memiliki perbedaan senjata dibanding tokoh asli dimana pada videogame ini Nio menggunakan senapan jarak jauh. Sehingga karakter

4.2 Tahapan Analisis Formal

4.2.1 Kostum

a. Baju



Gambar 4.3 Baju Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio dalam *videogame* Lokapala menggunakan jaket berjenis hoodie berwarna hijau. Namun jaket yang digunakan Nio disini tidak menutupi baju secara keseluruhan. Baju yang digunakan berwarna putih dengan menggunakan dasi berwarna merah. Dibagian lengan kanan jaket terdapat kantong jaket dan simbol berbentuk tambah dengan warna putih. Terdapat pula gelang *armguard* berwarna coklat pada ujung lengan kanan dan kiri. Jaket bagian belakang juga tidak menutupi baju yang digunakan. Disini terdapat ikatan berwarna coklat muda yang mengikat sebagai pengencang jaket.

Menurut Tan Huaixiang (2004) seluruh kostum yang dibuat didalam desain karakter memberikan efek dramatisir pada karakter itu sendiri. Serta Michael D Mattesi (2008) mengatakan kostum dapat memunculkan gambaran langsung apa yang terjadi pada sebuah karakter. Pakaian pada karakter dalam desain karakter juga memberikan kejelasan latar waktu secara spesifik. Melihat dari baju yang digunakan karakter Nio ini merupakan seragam perang tentara.

b. Celana



Gambar 4.4 Celana Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio dalam videogame Lokapala menggunakan celana panjang dengan warna coklat. Celana yang digunakan Nio memiliki kain yang tebal . Celana Nio dilengkapi dengan sabuk berwarna coklat yang lebih muda. Pada bagian celana juga terdapat *sidebag* yang berwarna coklat muda. Melihat permunculan desain celana secara keseluruhan pada karakter Nio telah dibentuk melalui elemen dramatisir sesuai prinsip Tan Huaixiang (2004) dan teori menurut Michael D Mattesi (2008) yang menjelaskan tentang kostum dalam karakter memberikan kejelasan latar waktu secara spesifik.

c. Topi



Gambar 4.5 Topi Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio pada videogame Lokapala menggunakan topi kabaret tentara secara keseluruhan berwarna putih. Dilengkapi dengan garis berwarna coklat yang memutar seluruh bagian topi. Pada bagian depan kanan dan dibawah garis coklat topi terdapat persegi panjang berwarna merah dan putih.

d. Tas



Gambar 4.6 Tas Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio pada videogame Lokapala juga dilengkapi tas dengan model samping yang berwarna coklat kehijauan. Tas yang digunakan memiliki dua buah sabuk pengunci yang berwarna coklat tua. Pada bagian depan tas terdapat lingkaran berwarna putih dengan simbol palang merah. Bagian samping tas terdapat tali tas yang diletakan pada bahunya. Pada bagian tali tas terdapat kain yang terikat berwarna merah dan putih. Kain tersebut memiliki satu lubang pada ujung bagian warna putih dan sedikit tersobek. Menurut teori kostum Tan Huaixiang (2004) yang membicarakan mengenai elemen dramatisir pada sebuah karakter. Tas yang digunakan oleh Nio dalam videogame Lokapala memiliki kain syal yang terikat dengan warna merah dan putih. Tas yang digunakan terdapat simbol palang merah yang menandakan bahwa Nio merupakan seorang tokoh karakter yang berada pada tim medis.

e. Senjata



Gambar 4.7 Senjata Nio

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio pada videogame Lokapala menggunakan senjata senapan laras panjang yang berwarna coklat. Terdapat *sniper scope* yang dipasang pada senapan yang digunakan dengan warna hitam. Dibagian ujung belakang senjata terdapat motif kepala burung yang terukir. Sedangkan bagian ujung depan terdapat bambu runcing yang diikat dengan tali berwarna hitam pada senjata yang digunakan oleh Nio. Permunculan senjata karakter terbentuk melalui teori desain karakter menurut Robin J.S (2015) dalam pembuatan desain karakter perlu memperhatikan hal penting seperti periode waktu, dan lokasi.

f. Sepatu



Gambar 4.8 Sepatu Kiri Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio menggunakan sepatu boots berwarna coklat. Pada bagian alas terdapat *heels*. Sepatu kiri Nio tidak terikat dengan perban. Namun terdapat ikatan perban di kaki Nio yang membentuk seperti kaos kaki.

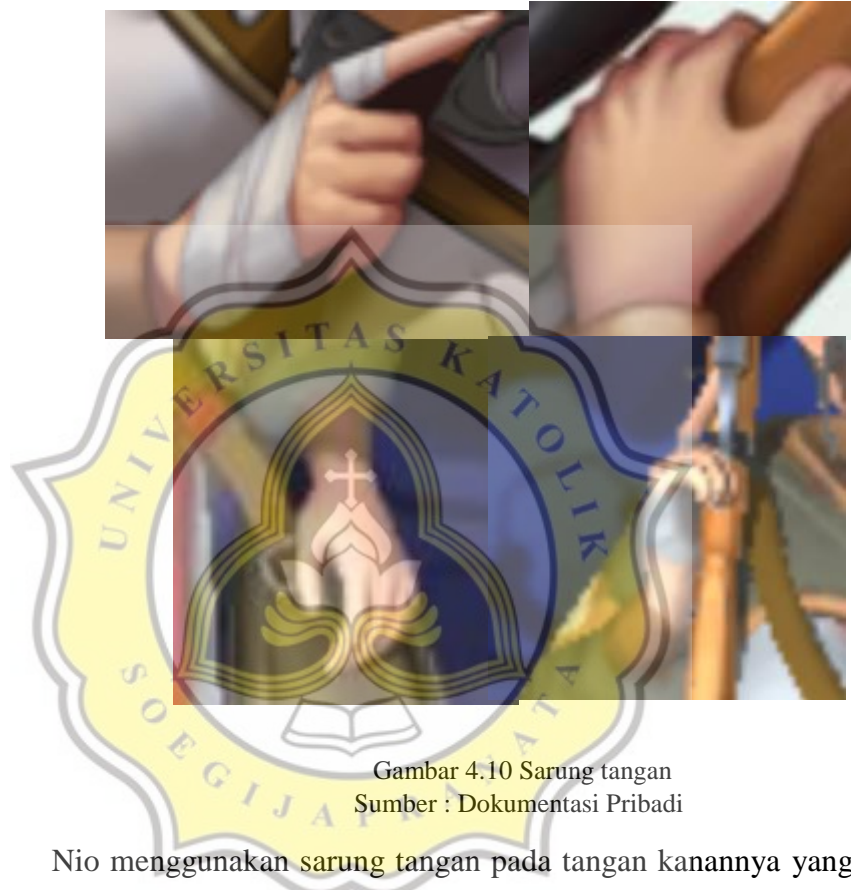


Gambar 4.9 Sepatu Kanan Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Terdapat dua buah ikatan perban berwarna putih pada sepatu kanan. Ikatan pertama terletak pada betis dan ikatan kedua berada dibagian

alas. Robin J.S (2015) mengatakan bahwa desain karakter yang baik memenuhi prinsip latar lokasi. Menurut Tan Huaxiang (2004) kostum dalam desain karakter dapat memberikan efek dramatis terhadap karakter Dimunculkan sepatu boots yang diikat dengan perban pada karakter telah memenuhi prinsip efek dramatis.

g. Sarung Tangan



Gambar 4.10 Sarung tangan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio menggunakan sarung tangan pada tangan kanannya yang terbuat dari ikatan perban. Perban terikat sebanyak 3 ikatan pada telapak tangan. Pada jari telunjuk juga terikat dengan perban namun hanya 2 ikatan saja. Tangan kiri tidak menggunakan ikatan apapun. Menurut Tan Huaixiang (2004) kostum dalam desain karakter dapat mengekspresikan karakter secara spesifik dan memberikan efek dramatisir. Michael D Mattesi (2008) juga mengatakan bahwa kostum memberikan satu tingkat keatas pada sebuah karakter. Apabila melihat tangan Nio yang diikat dengan perban sehingga terlihat seperti menggunakan sarung tangan.

4.2.2 Pose Karakter



Gambar 4.11 Pose Diam Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bedasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi. Pose karakter Nio dua dimensi dimunculkan sedang berdiri dengan posisi sedikit menyerong ke

kanan. Nio membawa senjata laras panjang menggunakan kedua tangannya. Tangan kanan memegang pelatuk senjata dan tangan kiri memegang senjata dengan menggenggam. Sedangkan karakter tiga dimensi Nio pada tampilan *in-game* dimunculkan dengan pose berdiri tegak dengan membawa senapan laras panjang. Senjata laras panjang dipegang dengan tangan kanan yang disandarkan kepada pundak bagian kanan Nio. Kaki kanan bertumpu kebawah tanah sedangkan kaki kiri menginjak karung pasir.

Bentuk dasar pose pada karakter dua dimensi Nio tersusun dari 2 bentuk dasar yaitu persegi dan segitiga. Menurut Michael D Mattesi (2008) bentuk gestur segitiga melambangkan sebuah kefeminiman. Bentuk gestur persegi mempresentasikan kekuatan, solid, dan kokoh. Namun bentuk persegi pada pose karakter Nio berbengkok sehingga memunculkan kesan dinamis.



Gambar 4.12 Animasi *entry* Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Merupakan animasi *entry* gerakan karakter Nio pada saat karakter ini terpilih. Nio bergerak maju ke arah kanan layar membawa senjatanya dengan tangan kanan dan kirinya. Kaki kiri berada di depan sedangkan kaki kanan bertumpu. Kemudian melakukan gerakan berguling menuju kumpulan karung yang tersusun. Setelah berguling Nio menyiapkan senjatanya ke arah depan. Bagian tubuh Nio yang terlihat hanya setengah badan dan kedua tangannya yang memegang senjata.

4.2.3 Bentuk Wajah



Gambar 4.13 Bentuk Wajah
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bedasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi karakter Nio pada *videogame* Lokapala. Gambar dua dimensi karakter Nio yang dimunculkan terlihat dari tampak depan. Nio memiliki mata berwarna merah dengan pandangan mata dari karakter Nio melihat ke arah kiri. Alis melengkung dari atas ke bawah. Sedangkan bentuk karakter tiga dimensi dalam *videogame* Lokapala mata Nio melihat ke arah depan. Pada bibir Nio terlihat menggunakan *lipstick* berwarna merah pucat. Melihat dari wajah Nio disini merupakan karakter wanita.

Bentuk wajah karakter Nio dalam dua dimensi maupun tiga dimensi tersusun dari bentuk segitiga. Dibuktikan melalui bentuk dari pipi hingga ujung dagu berbentuk lancip menyerupai segitiga terbalik. Menurut Bryan Tillman (2011) bentuk segitiga pada wajah dalam desain karakter melambangkan karakter yang memiliki kisah penuh aksi, bersifat agresif, energik, konflik, dan ketegangan. Hal ini sesuai dengan cerita tokoh pahlawan Nio yang asli

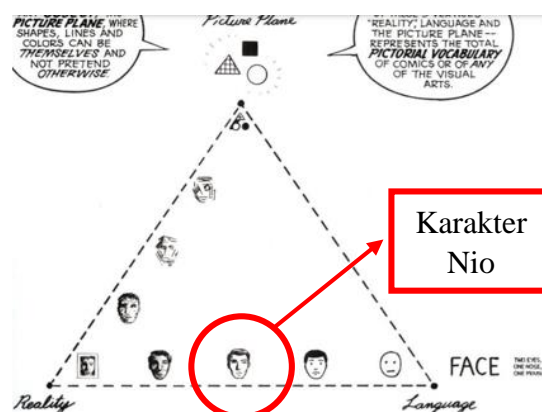
dimana Sin Nio merupakan seorang pahlawan yang memiliki kisah aksi heroik dengan berhasilnya mencuri senjata Belanda. Nio dalam *videogame* juga merupakan karakter yang agresif dapat menyerang dan membasmi lawan dengan mudah.

4.2.4 Gaya Desain



Gambar 4.14 Gaya Desain
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gaya desain karakter Nio pada videogame Lokapala merupakan gaya desain *semi-realism* dimana menurut Caitlin Hall (2016) gaya desain karakter ini menampilkan penampilan yang senyata mungkin secara mendetil yang diterjemahkan berdasarkan referensi yang ada di dunia nyata. Dibuktikan melalui seluruh elemen-elemen karakter Nio memiliki bentuk desain yang semirip mungkin dengan nyata. Dilihat dari bentuk wajah, gerakan, kostum, senjata, dan lain-lain.



Gambar 4.15 Posisi Gaya Desain Nio Menurut McCloud
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Apabila melihat melalui kaca mata prinsip segitiga gaya desain McCloud (1993) gaya desain memiliki komposisi gabungan dari *reality* (melihat dari kehidupan dunia nyata), *language* (merupakan seluruh budaya-budaya modern maupun tradisional), dan *picture planes* (garis, bentuk, dan warna) yang berbentuk karakter Nio ini menempati posisi ditengah bagian bawah diantara *reality* dan *language*. Hal ini membuktikan bahwa gaya desain karakter Nio pada videogame Lokapala merupakan semi-realism.

4.3 Tahapan Interpretasi



Gambar 4.16 Pemaknaan Baju, Celana, dan Topi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Baju dan celana yang digunakan oleh Nio secara keseluruhan merupakan seragam tentara. Bila didukung dengan topi yang digunakan terdapat bendera Indonesia. Dapat dikatakan bahwa Nio disini merupakan tentara yang berjuang untuk Indonesia.



Gambar 4.17 Seragam pejuang zaman dahulu
Sumber : halamansembilan.com, oretzz.com

Apabila melihat seragam pejuang Indonesia pada zaman itu memang identik dengan warna hijau pada baju dan menggunakan celana panjang yang berbahan tebal. Penggunaan seragam seperti ini digunakan dalam kondisi berperang. Didalam kondisi perang memang diperlukan pakaian dengan daya tahan yang kuat. Tentara dahulu juga menggunakan topi yang berbentuk kabaret tentara.



Gambar 4.18 Seragam tim medis zaman dahulu
Sumber : halamansembilan.com

Melihat cerita perjuangan dokter pada masa penjajahan yang juga menjadi perwakilan dalam membela kemerdekaan. Dengan cara ini mereka juga ikut berada pada tim medis untuk mengobati para. Apabila melihat seragam tim medis pada saat itu dimunculkan dengan seragam berwarna putih.

Namun seragam tentara pada karakter Nio pada *videogame* Lokapala mengalami perbedaan dibanding dengan pakaian seragam yang digunakan oleh TNI (Tentara Nasional Indonesia) pada zaman penjajahan. Seragam yang digunakan merupakan proses dramatisir karakter sesuai dengan teori milik Tan Huaixiang (2004). Dari proses dramatisir tersebut telah mencapai suatu proses yaitu modernisasi. Sehingga pada karakter Nio seragam tentara dimunculkan dengan model *hoodie*. Keputusan modernisasi seragam tentara biasa menuju ke *hoodie* didasari karena trend pakaian jaket *hoodie* menjadi populer dimasa sekarang. Melihat dari cerita Sin Nio yang dahulu berada diposisi tentara kemudian dipindahkan pada tim medis karena kekurangan tenaga. Cerita perpindahan dari prajurit menuju ke tim medis ini memunculkan bagaimana karakter Nio dimunculkan dengan seragam warna putih.

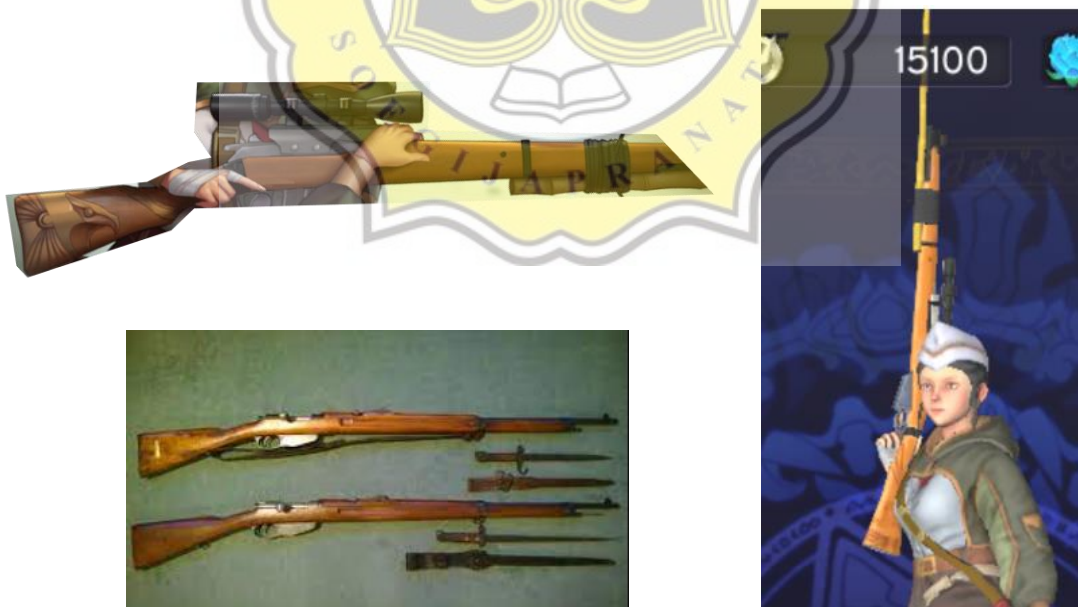
Bedasarkan teori warna dalam karakter menurut Tillman (2011) warna hijau pada Nio menunjukkan daya tahan yang kuat, perjuangan, dan patriotik. Warna ini diasosiasikan pada cerita Sin Nio yang mampu berjuang melawan para penjajah. Warna putih pada baju karakter Nio melambangkan kebaikan. Merepresentasikan pekerjaannya sebagai tim medis yang menolong korban-korban dalam peperangan melawan penjajah. Warna merah pada baju disini diartikan sebagai semangat, dan keberanian. Sikap semangat dan keberanian ini muncul pada cerita Sin Nio pada saat ia berhasil merampas senapan jarak jauh milik Belanda.

Melihat celana yang digunakan oleh Nio disini menunjukkan bahwa perjuangan dalam hidupnya sangatlah sulit dibuktikan dengan kondisi celana yang sudah kusud. Ujung celana panjangnya dengan kondisi tertekuk menunjukkan agar dapat bergerak lebih efisien didalam kondisi peperangan. Melihat *sidebag* disini digunakan sebagai tempat penyimpanan peluru dan perlengkapan lainnya didalam peralatan militer (usmilitariaforum.com, 2017). Permunculan *sidebag* yang digunakan Nio disini menunjukkan bahwa isi dari tas kecil tersebut berisi amunisi dari senapan yang dibawanya. Sehingga dapat dikatakan memiliki sikap yang selalu siap membawa perlengkapan dengan baik untuk berperang.



Gambar 4.19 Pemaknaan Tas Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dengan dimunculkannya tas yang selalu dibawa oleh karakter Nio ini merupakan tas yang berisi peralatan obat-obatan. Karena terdapat lambang palang merah pada tas yang digunakan. Melihat cerita tokoh asli Sin Nio ia dahulu merupakan prajurit baris depan kemudian dipindahkan ke tim medis. Bila melihat kain berwarna merah dan putih yang terikat pada gantungan tas. Kain yang terikat ini merupakan bendera Indonesia dengan kondisi sedikit tersobek diujungnya. Kondisi bendera yang sobek dan selalu dibawa ini menunjukkan bahwa Nio ini selalu memperjuangkan Indonesia dari para penjajah hingga titik akhir walaupun dengan kondisi tersobek namun tetap ingin dipertahankan.

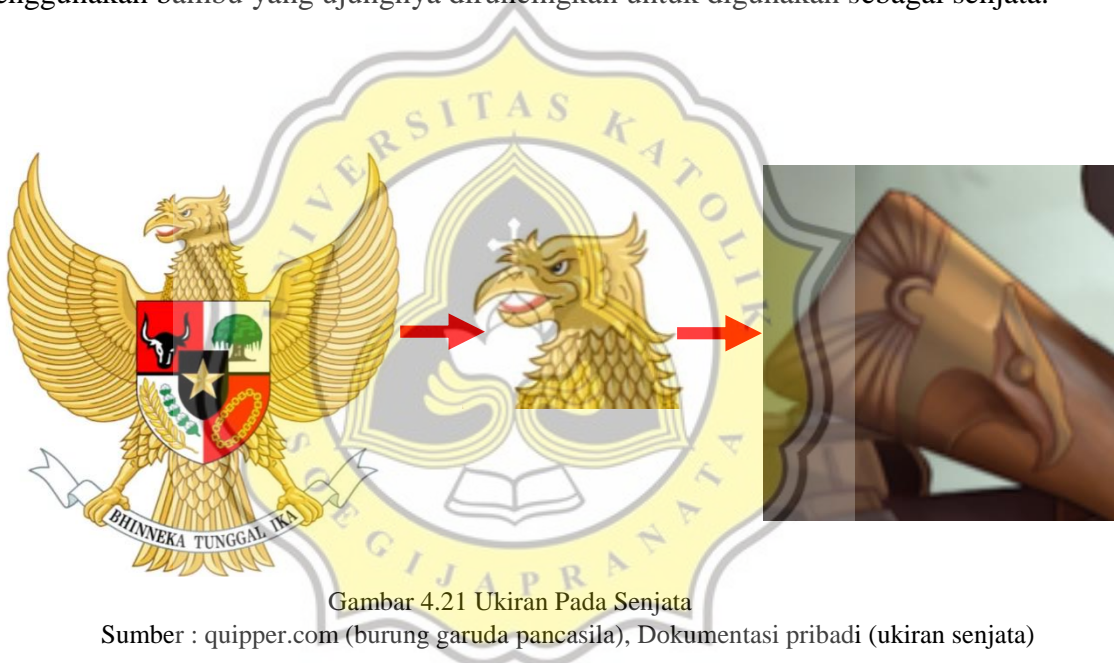


Gambar 4.20 Pemaknaan Senjata Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Apabila melihat senjata yang digunakan Nio secara keseluruhan terdapat dua senjata utama yaitu bambu runcing dan senapan laras panjang. Bambu runcing digunakan oleh rakyat

Indonesia dalam perlawanan terhadap Belanda. Melihat cerita perjuangan Sin Nio ia menggunakan senjata bambu runcing untuk melawan penjajah. Senapan yang digunakan oleh Nio disini merupakan jenis senjata model *Geweer M95*. Menurut Robert W.D (2011) senjata ini yang digunakan oleh Belanda pada sekitar tahun 1895 hingga 1940. Diujung senjata ini biasanya diberikan senjata tambahan berupa senjata tajam. Bambu runcing disini digunakan sebagai senjata tajam layaknya fungsi ujung senjata *Geweer M95* pada mulanya. Namun disini bambu runcing diikat dengan menggunakan tali.

Dalam Periode waktu dapat dibuktikan melalui model senjata yang digunakan merupakan sekitar tahun 1940. Lokasi karakter dapat dimunculkan melalui senjata bambu runcing yang digunakan. Indonesia memiliki kekayaan alam yang melimpah sehingga rakyat menggunakan bambu yang ujungnya diruncingkan untuk digunakan sebagai senjata.



Gambar 4.21 Ukiran Pada Senjata

Sumber : quipper.com (burung garuda pancasila), Dokumentasi pribadi (ukiran senjata)

Ukiran diujung belakang senjata yang berbentuk seperti kepala burung adalah bentuk modifikasi dari kepala burung garuda. Dapat dibuktikan dengan melihat dibagian leher dari ukiran kepala burung terdapat sisik dan paruh yang lancip kearah bawah layaknya lambang burung garuda pancasila Indonesia. Apabila melihat senjata yang digunakan oleh Nio disini menunjukkan bahwa senjata milik Belanda telah berhasil direbut. Kemudian Nio memodifikasi senjata ini dengan diukirnya ukiran burung garuda pancasila Indonesia pada ujung senjatanya. Nio menggunakan senjata yang berhasil direbutnya kemudian digunakan untuk melawan kembali para musuhnya. Sehingga senjata laras panjang ini sudah menjadi milik Nio.



Gambar 4.22 Pemaknaan Sepatu Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

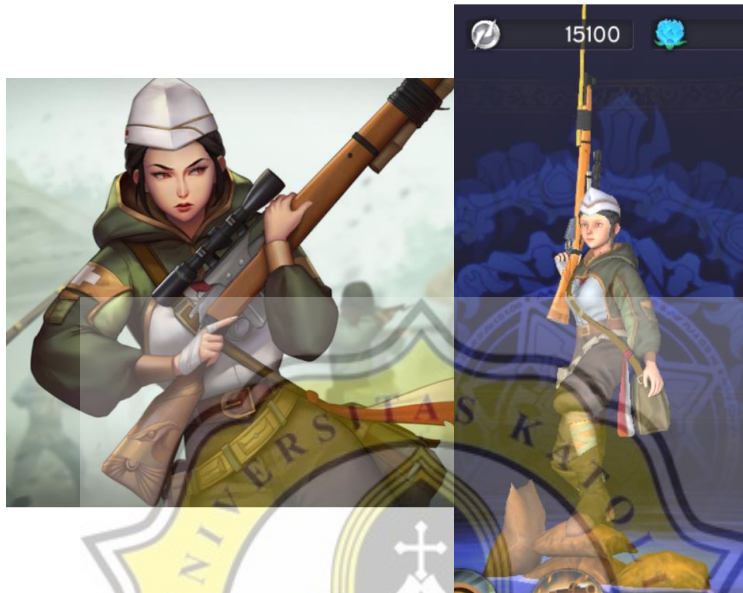
Dengan melihat kondisi sepatu yang digunakan oleh karakter Nio memiliki makna bahwa medan perang yang dilalui oleh Nio sangatlah sulit sehingga membutuhkan sepatu yang kuat dan dapat bertahan lama. Karena dibuktikan dari kondisi wilayah Indonesia pada zaman dahulu belum memadai layaknya sekarang sehingga membutuhkan sepatu yang memang dapat melewati medan yang sulit. Perban yang terikat digunakan sebagai pengencang kaki agar dapat lebih tahan lama dalam melewati medan-medan didalam medan peperangan.



Gambar 4.23 Pemaknaan Sarung Tangan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tangan kanan yang terikat dengan perban menyerupai sarung tangan. Perban disini digunakan untuk mengencangkan pegangan *grip* dari senjata senapan panjang tersebut.

Apabila melihat jari tangan yang dililit perban hanya jari telunjuk saja. Jari telunjuk digunakan untuk menarik pelatuk senapannya sehingga diperlukan ikatan perban yang dikencangkan untuk memperkuat jari telunjuk dalam menarik pelatuk. Melihat senjata yang digunakan merupakan senjata yang memiliki *recoil* yang berat dan besar sehingga membutuhkan pegangan yang erat oleh tangan kanannya.



Gambar 4.24 Pemaknaan Pose Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Melalui visual pose karakter Nio dua dimensi secara konotasi memunculkan sikap membawa senjata dengan tangan kanannya siap siaga untuk menekan pelatuk sedangkan tangan kirinya memegang dengan erat senjatanya sehingga karakter Nio selalu bersiap dan waspada untuk menyerang musuhnya. Melalui kedinamisan pose gerakan Nio dapat bergerak secara dinamis dengan sangat cepat dan berhati-hati. Hal ini sesuai dengan cerita tokoh Sin Nio dimana ia adalah seorang tokoh pahlawan wanita yang kuat mampu berjuang melawan penjajah melalui perjuangannya merampas senjata milik Belanda dengan cepat.

Visual pose *ingame* karakter Nio ditunjukkan dengan karakter ini menginjak karung yang berisi pasir biasanya digunakan sebagai bunker untuk bersembunyi disaat berperang. Pose ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa Nio merupakan karakter yang berani, kuat dan berbahaya dibuktikan dengan gayanya yang membawa senjata senapan jarak jauh yang dibawa dan diangkat dengan tangan kanannya. Kaki kiri yang terangkat kemudian menginjak karung pasir menunjukkan bahwa Nio ingin mengatakan pada musuhnya untuk maju melawannya dan Nio siap untuk melawannya. Keberanian dan kekuatan ini sesuai

dengan cerita Sin Nio dimana ia juga tetap berani melawan Belanda walaupun ia hanya seorang wanita.



Gambar 4.25 Pemaknaan animasi *entry* Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gerakan ini menunjukkan bahwa Nio berusaha menghindari serangan tembakan dari musuhnya dengan cara berguling dengan cepat. Kemudian bersembunyi didalam *bunker* yang berfungsi sebagai pelindung untuk menunggu kesempatan menyerang balik. Dari runtutan animasi *entry* karakter ini dapat dikatakan bahwa Nio merupakan karakter yang dapat bergerak dengan cepat, mampu berusaha dengan keras melawan musuhnya dan memiliki jiwa pantang menyerah. Apabila melihat cerita perjuangan keberhasilan Sin Nio dimana ia dapat merampas senjata milik Belanda. Sin Nio juga orang yang pantang menyerah melalui posisinya sebagai wanita namun tetap ingin bersama pejuang lainnya untuk maju terus melawan Belanda.



Gambar 4.26 Perbandingan Nio Asli dengan Nio di videogame
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Secara keseluruhan dalam pemaknaan konotatif karakter Nio memiliki dua peran. Peran pertama sebagai prajurit yang mampu berperang. Peran kedua adalah sebagai penyembuh. Dibuktikan melalui kemampuan karakter dalam menggunakan senjatanya. Dengan melihat tas yang selalu dibawa dimanapun ia berada menunjukkan bahwa Nio tidak melupakan tugas yang diberikannya dengan baik. Sehingga bisa dikatakan Nio merupakan seorang yang bertanggung jawab. Nio disini muncul juga sosok yang berani dan pantang menyerah.

Melalui karakter Nio yang muncul pada videogame Lokapala ini dimunculkan dengan sosok karakter yang kuat dan cepat. Melihat ia dapat menembak musuh-musuhnya dengan menggunakan senapannya serta ia juga dapat bergerak dengan cepat apabila melihat animasi *entry* dari karakter Nio yang dapat menghindari serangan peluru dari pihak musuh. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa Nio adalah karakter yang cepat. Kekuatan dari Nio juga ditunjukkan melalui pose karakter saat diam berdiri dengan mengangkat kakinya.

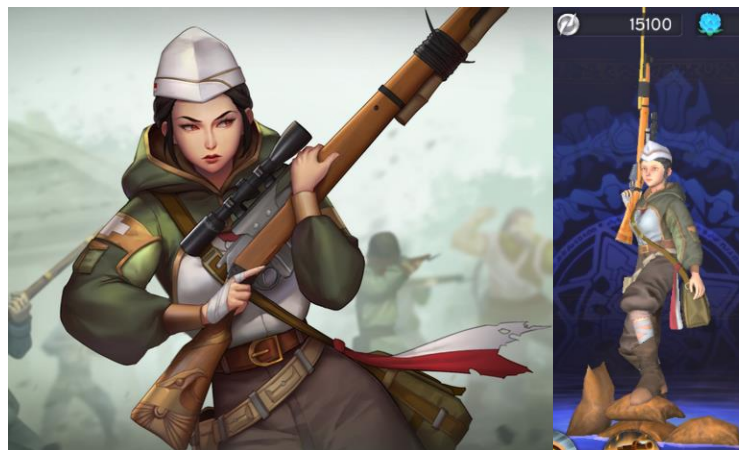
Nio memiliki jiwa nasionalis yang dapat dimunculkan dengan melihat bendera Indonesia yang selalu ia bawa dan diikatkan dengan tasnya. Bendera yang ia bawa dalam kondisi sedikit tersobek. Disini dapat diartikan bahwa Nio akan berjuang mati-matian demi mempertahankan apa yang dicintainya yaitu negara Indonesia hingga titik akhir hayatnya.

Permunculan kostum karakter Nio pada videogame Lokapala merupakan sebuah proses modernisasi. Seragam tentara disini dimunculkan dengan jaket *hoodie* yang merupakan tren era sekarang dengan tujuan dapat lebih menarik pemain generasi sekarang. Dapat dibuktikan dengan terjadi perbedaan seragam asli pada masa itu dengan apa yang muncul pada karakter Nio di *videogame* Lokapala. Melihat gaya desain yang digunakan tergolong dengan gaya *semi-realism* melalui prinsip McCloud (1993) dapat diartikan bahwa ingin menunjukkan visualisasi karakter Nio secara utuh dan senyata mungkin supaya lebih memahami kondisi cerita perjuangan Sin Nio yang sebenarnya.

Karakter Nio dalam *videogame* ini sangat berkaitan erat dengan cerita Sin Nio. Dimana Sin Nio merupakan pahlawan yang dahulu berjuang dibaris depan dikenal dengan berhasilnya merebut senjata milik penjajah.

Permunculan desain karakter Nio dalam *videogame* Lokapala merupakan sebuah wujud pengenalan dan pengingatan kembali kisah perjuangan tokoh pahlawan wanita Sin Nio yang sudah terlupakan. Cerita dari tokoh pahlawan wanita Sin Nio ini diterjemahkan melalui desain karakter Nio dalam *videogame* Lokapala dan melalui *lore* cerita karakter Nio. *Videogame* dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) ini telah menjadi tren dalam industri *videogame* di tanah air belakangan ini.

4.4 Tahapan Evaluasi



Gambar 4.27 Karakter Nio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Secara keseluruhan Desain karakter Nio merupakan sebuah karakter yang menarik perhatian bagi pemain yang memainkan *videogame* Lokapala ini. Dibungkus dengan penerapan cerita dari tokoh sejarah asli dan proses modernisasi. Dalam pembuatan desain karakter harus mengutamakan cerita dari sebuah karakter itu sendiri menurut Robin J.S (2015) perlu memperhatikan tiga faktor utama periode waktu, lokasi karakter, dan identitas budaya. Karakter Nio berhasil dibentuk dengan memenuhi ketiga faktor tersebut. Permunculan pose karakter juga dapat dibuktikan secara teoritis melalui teori Michael D Mattesi yang berbicara soal bentuk dasar karakter, dan Bryan Tillman. Semua ini dengan tujuan ingin menunjukkan cerita perjuangan tokoh Sin Nio asli melalui karakter Nio dalam *videogame* Lokapala.

Kelebihan desain karakter Nio adalah berhasilnya mengemas cerita sejarah Sin Nio yang diterjemahkan kedalam karakter *videogame* dengan bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang merupakan genre permainan peperangan. Sehingga permunculan desain karakter Nio yang berasal dari tokoh asli Sin Nio menjadi dapat lebih leluasa digunakan. Melalui *videogame* Lokapala ini tokoh Sin Nio dapat ditunjukkan kekuatannya dengan dapat bersaingnya karakter Nio dibanding dengan karakter lainnya.

Dari semua kelebihan yang ada karakter ini tidak bebas dari yang namanya kekurangan. Salah satu kekurangan yang mencolok adalah penggunaan senjata apabila melirik cerita sejarah Sin Nio yang asli ia menggunakan senjata golok dan bambu runcing. Namun disini yang muncul hanyalah bambu runcing saja yang diikatkan diujung senjata. Didalam permainan juga tidak ada gerakan yang menunjukkan kegunaan bambu runcingnya. Terdapat ketidak konsistenan pula pada penggunaan palang merah pada pakaian karakter dan tas yang digunakan. Pada bagian tas menggunakan warna merah sedangkan didalam seragam menggunakan warna putih. Hal ini bisa memunculkan perbedaan makna dan persepsi oleh para pengamat secara ilmiah apabila dieksekusi seperti ini.