

Analisis Visual Desain Senjata dalam Game Dark Souls terhadap Storytelling

Alfian Vivaldi Andika¹, Ardi Makki Gunawan², Rafael Jonathan³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Universitas Pradita

e-mail: alfian.vivaldi@student.pradita.ac.id

Abstrak

Dalam perkembangannya game telah berubah dari sekedar medium untuk menghabiskan waktu luang ke medium yang dapat menceritakan narasi layaknya buku dan film. *Dark Souls* merupakan salah satu game yang populer karena tingkat kesulitannya yang tinggi tetapi juga karena cara berceritanya. dipadukan dengan elemen fantasi yang gelap dan brutal. Didalamnya terdapat sebuah elemen yang penting yaitu senjata yang dipakai oleh pemain, bentuk dan tipe senjata mempengaruhi cara pemain bermain. Disisi lain, senjata merupakan juga elemen *storytelling* yang implisit, cara seorang karakter mengekspresikan dirinya lewat pertarungan dapat dilihat lewat desainnya. Elemen-elemen visual yang ada memberikan petunjuk dari makna simbolis yang ada dalam narasi *gamenya*, sehingga *storytelling* bukan hanya secara langsung lewat dialog dan pernyataan melainkan lewat elemen media visual. Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap pemilihan elemen visual yang ada pada *Dark Souls* terhadap desain senjatanya yang berhubungan dengan *storytelling* dan simbolismenya.

Kata Kunci : *Desain, Game, Senjata, Storytelling, Simbolisme*

Abstract

In its development, game have changed from just a medium for spending free time to a medium that can tell narratives like books and films. *Dark Souls* is a game that is popular because of its high level of difficulty but also because of its storytelling. combined with dark and brutal fantasy elements. In it there is an important element, namely the weapon used by the player, the shape and type of weapon influences the way the player plays. On the other hand, weapons are also an implicit storytelling element, the way a character expresses himself through battle can be seen through their design. The existing visual elements provide clues to the symbolic meaning in the game narrative, so that storytelling is not only direct through dialogue and statements but also through visual media elements. It is hoped that this research can provide an overview of the selection of visual elements in *Dark Souls* regarding the design of weapons related to storytelling and symbolism.

Keywords: *Design, Game, Weapon, Storytelling, Symbolism*

PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya video game telah berubah dari sarana rekreasi yang asing menjadi bagian dari hidup sebagian orang (Eric & Franklin, 2016) . Banyak aspek dari game yang menarik, yang membuat orang tertarik dan terikat olehnya, salah satunya adalah *storytelling*.

Peran *storytelling* adalah untuk menyampaikan konteks narasi secara eksplisit atau secara implisit (Rosamund & Ryan, 2015) . Untuk menceritakan sebuah narasi perlu adanya komunikasi antara pemain dan *gamenya*. Komunikasi bisa berjalan melalui media audio seperti musik, dialog dan efek suara, juga melalui media visual seperti teks, ilustrasi dan video.

Konsep sebuah game adalah basis yang mempengaruhi bagaimana komunikasinya akan disampaikan (Rouse, 2005). Tema konsep estetika yang diambil *Dark Souls* mengusung atmosfer *gothic* dan suram yang membantu dalam membangun kesan permainannya. Elemen komunikasi visual utama di dalam game *Dark Souls* adalah karakter dan perlengkapannya, karena kedua elemen ini saling terikat dalam narasi dan *gameplay*. Karakter menghubungkan relasi sosial yang

ada dalam narasi, sementara perlengkapan memberikan latar dan detail tentang bagaimana karakter tersebut hidup. Perlengkapan yang paling penting dalam game *Dark Souls* adalah senjatanya, karena konsep *game*-nya yang mengangkat tema siklus hidup dan mati dimana manusia terus berperang. Senjata merupakan alat untuk bertahan hidup di medan perang, desain, bentuk dan ukurannya menceritakan bagaimana cara senjata digunakan. Sehingga tidak hanya menjadi sekedar elemen visual tambahan, melainkan menjadi elemen penting didalam *storytelling Dark Souls* yang mengandung makna simbolis.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam aspek-aspek desain senjata dalam *Dark Souls*, yang berfokus pada elemen estetika, dan simbolisme. Analisis terperinci akan memberikan gambaran terkait bagaimana desain senjata mempengaruhi keseluruhan *storytelling*. Lewat analisis visual diharapkan dapat dilihat apakah penyampaian *storytelling* sesuai dengan konsep, konteks game, dan prinsip desain. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran senjata dalam permainan video, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif pada pemahaman desain permainan dan apresiasi terhadap kompleksitas seni digital dalam bentuk senjata fiksi. Dalam melakukan analisis ada teori yang digunakan untuk mendukung penelitian yang dilakukan. Teori dari prinsip menyebutkan 4 hal yang menjadikan sebuah desain layak, yaitu:

Prinsip Desain

Kesatuan

Dalam desain mengacu pada cara elemen-elemen visual yang berbeda diintegrasikan atau diorganisir bersama untuk menciptakan kesan keseluruhan yang seimbang dan harmonis. Kesatuan menciptakan rasa kohesi dan keterkaitan antara elemen-elemen desain, sehingga pengamat dapat melihatnya sebagai satu keseluruhan yang terpadu daripada sejumlah elemen yang terpisah.

Hierarki

Berkaitan dengan organisasi elemen-elemen visual sedemikian rupa sehingga pengamat dapat dengan mudah mengidentifikasi elemen yang paling penting atau mendapatkan informasi secara berurutan sesuai prioritas. Hierarki membantu menciptakan tingkatan yang jelas di antara elemen-elemen desain.

Keseimbangan

Mengacu pada distribusi visual berat atau elemen-elemen desain di dalam sebuah komposisi sehingga menciptakan kesan stabil dan harmonis. Keseimbangan memastikan bahwa tidak ada bagian desain yang terlalu mendominasi atau merusak keteraturan visual, sehingga menciptakan kesan yang nyaman bagi pengamat.

Repetition

Melibatkan pengulangan elemen-elemen desain tertentu dalam desain untuk menciptakan kesan konsistensi, pola, atau ritme visual. Repetisi membantu menggabungkan elemen-elemen tersebut menjadi suatu keseluruhan yang kohesif, meningkatkan estetika, dan menciptakan keteraturan

Konsep Game

Gagasan utama yang menjadi fondasi dari pembuatan sebuah permainan video. Konsep ini mencakup berbagai aspek, termasuk gameplay, cerita, grafik, suara, dan elemen lain yang membentuk pengalaman bermain secara keseluruhan. Konsep game biasanya merupakan hasil dari proses *brainstorming* dan perencanaan yang matang sebelum pengembangan permainan dimulai.

Style

Style dalam konsep game merujuk pada cara permainan tersebut disajikan kepada pemain, termasuk dalam hal grafik, desain seni, audio, naratif, dan mekanika permainan. Ini mencakup semua aspek visual, auditif, dan naratif yang digunakan untuk menciptakan suasana dan pengalaman yang unik bagi pemain. Dengan kata lain, style dalam game merupakan identitas visual dan atmosfera keseluruhan yang membedakan suatu game dari yang lain.

Plot

Jalan cerita atau naratif yang menjadi tulang punggung pengalaman bermain. Plot ini seringkali mencakup elemen-elemen seperti karakter, konflik, tujuan, twist, dan perkembangan

cerita yang memberikan arah dan motivasi kepada pemain dalam menjalani permainan. Dalam banyak kasus, plot juga mempengaruhi bagaimana pemain berinteraksi dengan dunia game, mempengaruhi pilihan-pilihan yang dibuat, dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang cerita yang sedang berkembang.

Setting

Mengacu pada lingkungan atau konteks tempat dan waktu di mana cerita dan gameplay berlangsung. Setting mencakup elemen-elemen seperti lokasi fisik, waktu (era atau waktu sepanjang hari), dan kondisi atmosferik. Setting memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman pemain dan memberikan konteks terhadap naratif permainan.

Tokoh

Tokoh-tokoh yang dihadirkan dalam cerita dan gameplay, baik sebagai protagonis (pahlawan utama), antagonis (penjahat utama), maupun karakter pendukung lainnya.

Theme

Tema dalam suatu permainan video dapat mencakup berbagai elemen, seperti genre cerita, setting dunia permainan, pesan moral atau nilai-nilai yang ingin disampaikan, hingga elemen visual, musik, dan atmosfer yang mendukung tema. Tema yang kuat dan konsisten dapat membuat game unik dan mempengaruhi pengalaman bermain pemain.

Shape Language

Proses analisa dibantu dengan Teori *Shape Language* yang menjelaskan bahwa setiap bentuk mempunyai makna dan mempengaruhi pikiran kita (Arash, 2021). Dengan menghubungkan kesamaan yang ada pada bentuk, kita dapat menarik relasi dan makna tersembunyi yang ada pada desain senjata di dalam *game*.

Organik

Terlihat tidak beraturan, non simetri, dan memiliki bentuk yang halus. Dapat ditemukan dalam makhluk hidup dan alam, contohnya: daun, awan, cangkang

Geometris

Bentuk yang memiliki simetri, dapat diukur secara matematis, kaku dan adanya keteraturan didalamnya. Dapat ditemukan dalam benda mati, contohnya: kotak, segitiga, lingkaran.

Abstrak

Gabungan dari bentuk organik dan geometris, memiliki kedua sifat dari keduanya, ditemukan banyak dalam karya untuk merepresentasikan sesuatu lewat simbolisme. Bagian ini mengurai kajian terhadap basis literatur atau sumber-sumber kepustakaan yang digunakan untuk menjelaskan fenomena penelitian/kajian yang didiskusikan di dalam artikel ini. Dengan menimbang keunikan studi yang dilaksanakan, penulis bisa juga menggabungkan kajian ini ke dalam bagian data dan diskusi. Penulis juga diharapkan memberi subjudul yang berbeda untuk bagian ini, disesuaikan dengan substansi penelitian.

METODE

Penelitian yang diadopsi bersifat kualitatif dan menggunakan analisis visual. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memahami secara mendalam elemen estetika dan simbolisme dari desain senjata dark souls. Melalui analisis tersebut elemen-elemen visual yang digunakan pada senjata yang digunakan oleh game dark souls dipertimbangkan dengan baik sesuai dengan konteks narasi di dalamnya. Analisis visual terdiri dari empat tahap: deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi (Soewardikoen, 2019). Pada tahap deskripsi, elemen-elemen yang terdapat dalam desain dijelaskan secara rinci. Tahap analisis berfokus pada bagaimana elemen-elemen tersebut berhubungan dengan prinsip-prinsip desain. Tahap interpretasi digunakan untuk menafsirkan tanda-tanda visual yang ada dalam desain berdasarkan elemen-elemen tersebut. Evaluasi berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan. Dalam melakukan penelitian ini, ada data yang harus dikumpulkan untuk mendukung analisis yang dilakukan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian akan dikumpulkan dengan metode, sebagai berikut:

Studi Pustaka

Melalui pengumpulan data yang berasal dari internet lewat artikel dan literatur yang berkaitan dengan analisis visual sebuah desain.

Observasi

Memperoleh data dengan mengamati visual dari senjata dalam game lewat video dan gambar yang ada di internet.

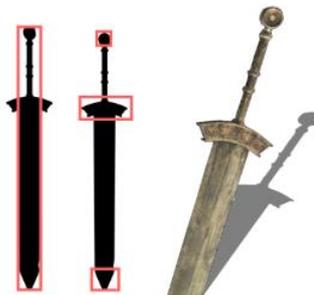
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat diidentifikasi tema dari *game Dark Souls* adalah siklus hidup dan mati dimana pemain harus bertarung dengan lawan yang beragam dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Style yang diambil adalah dark-fantasy dimana penyajian visual banyak menggunakan elemen horror, tone yang gelap dan suasana yang muram. Latar yang digunakan adalah abad pertengahan dengan gaya arsitektur eropa dimana ada penggabungan prominan antara arsitektur *byzantine* dan *gothic*. Secara garis besar cerita *Dark Souls* bertema jiwa dan api seperti obor, dimana *First Flame* yang merupakan api yang memberi kehidupan setiap eranya selalu menjadi bahan pertempuran, dan hasil pertempuran tersebut menjadi tema dari gamenya dimana setiap eranya dunia selalu berada di ambang kehancuran. Dari perebutan tersebut muncul tokoh-tokoh penting yang menjadi boss untuk dilawan pemain, yang kemudian jiwa dari boss yang dikalahkan dapat dibuat menjadi senjata spesial.

Deskripsi

Senjata merupakan bagian dari karakter karena merupakan ekstensi dari cara mereka bertarung, bisa menunjukkan waktu, gaya dan sifat dari karakter tersebut. Secara garis besar, senjata yang didesain dalam *Dark Souls* mengikuti karakteristik dari boss senjata itu berasal. Karakteristik boss yang ditampilkan dalam game mempunyai juga mempunyai intensitas yang berbeda tergantung asal-usul dan perannya dalam game.

Lord Greatsword

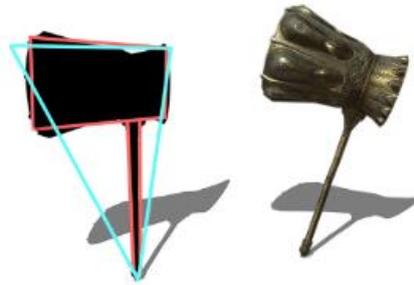


Gambar 1. Siluet dan model *Lord Greatsword*

Sumber: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Great+Lord+Greatsword>

Dari gambar 1 terlihat pedang yang digunakan oleh Gwyn memiliki bentuk secara keseluruhan kotak memanjang, namun juga memiliki bentuk pendukung lainnya seperti lingkaran pada hulu pedang, bagian guard yang melengkung ke bawah dan ujung yang lancip, kombinasi bentuk ini sangat umum pada pedang eropa. Warna yang digunakan berwarna kuning dengan saturasi yang rendah dibarengi dengan aksent oranye sehingga menunjukkan kesan yang tua. Tekstur yang dipakai juga kasar dan kotor seperti besi yang sering digunakan tetapi tidak pernah dijaga.

Smough Hammer



Gambar 2. Siluet dan model Smough's Hammer
Sumber: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Smough's+Hammer>

Pada gambar 2 siluet palu diatas menunjukkan bentuk gagang yang kecil dengan kepala palu yang besar. Walau bentuk individual senjatanya trapesium dan kotak yang sama-sama menunjukkan stabilitas. Bentuk keseluruhan yang terlihat adalah segitiga karena proporsi yang kontras antara elemen utama menjadikan palu tampak tidak stabil. Dilihat dari bentuk yang lebih detail, bagian kepala palu dilengkapi dengan ukiran berbentuk segitiga dan garis horizontal nampak terlihat seperti kaki gajah jika dilihat dari kanan dan terlihat seperti gigi jika dilihat dari kiri. Terdapat tonjolan panjang mengitari kepala palu yang terlihat seperti bagian ujung jari. Warna yang digunakan kuning yang dilapisi dengan tekstur perunggu dengan permukaan kasar bergelombang. Selain melambangkan kecerian, biasa juga digunakan untuk melambangkan emas, orang yang memiliki status.

Queelaag's Furysword



Gambar 3. Siluet dan model Queelaag's Furysword
Sumber: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Queelaag's+Furysword>

Terlihat pada gambar 3, secara keseluruhan senjata diatas memiliki bentuk segitiga, namun bentuk detailnya lebih mengacak seperti bentuk kaki serangga yang banyak bulunya dan terpisah menjadi beberapa segmen. Kesan yang diberikan bentuk dengan banyak lancipnya umumnya adalah bahaya dan menyakitkan, sehingga bisa dipandang dominan dan ditakuti. Warna yang digunakan hitam untuk keseluruhan pedangnya menekankan bahwa referensi yang digunakan adalah kaki serangga, selain itu hitam biasa melambangkan sesuatu yang negatif karena terkait dengan tidak adanya cahaya, dingin dan sepi. Aksesoris berwarna krem pada bagian yang mirip jaring pada bagian hulu dan guard senjata menambah identitas dan kontras pada senjata jadi tampak lebih hidup, seperti diambil dari bagian laba-laba.

Analisis

Tahap ini menganalisis hubungan antara elemen visual yang ada pada senjata dengan prinsip desain grafis. Walau suatu desain terdiri dari banyak elemen visual, itu semua dapat bergabung menjadi satu kesatuan karena menggunakan prinsip desain dalam proses pembuatannya.

Kesatuan

Mempunyai sesuatu yang mengikat elemen-elemen yang berbeda menjadi satu kesatuan karya visual. Walau memiliki beberapa detail bentuk yang berbeda, lewat warna dan tekstur elemen visual tersebut menjadi satu karena warna kuning dan tekstur besi dan ukurannya membuat visualisasi pesan bahwa benda tersebut adalah sebuah pedang yang kuno yang besar tersampaikan. Pada Smough Hammer detail pada kepala palu menyatukannya karena menarik perhatian dari gagang yang memiliki sedikit bentuk dan detail. Pada Queelaag's Furrysword memiliki bentuk yang tidak beraturan tapi memiliki alur dari bagian dengan warna yang paling terang menuju ke bagian duri yang kemudian dimulai dari yang paling besar ke kecil.

Hierarki



Gambar 4. Ikon Lord Greatsword

Sumber: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Great+Lord+Greatsword>

Pada saat melihat suatu objek pemain akan melihat bagian objek yang menonjol sebagai bagian yang paling menarik. Bagian menonjol dapat berupa warna yang kontras, ukuran yang besar dan kecil maupun bentuk yang unik. Terlihat pada gambar 4, bentuk guard yang melengkung menjadi *point of interest*, karena memiliki bentuk dan tekstur yang berbeda dari bentuk geometris yang ada pada senjata. Smough Hammer menetapkan prinsip menggunakan proporsi yang ekstrim antara gagang dan kepala palu. Selain itu jumlah detail dan konfigurasi bentuk yang ada pada kepala membuatnya jauh lebih menarik. Queelaag's Furrysword memiliki bentuk yang acak sehingga sulit untuk menarik perhatian menggunakan bentuk, lewat kontras warna antara krem dan hitam mata akan tertuju langsung ke arah jaring-jaring ketika melihat perbedaan tersebut.

Balance

Mengacu pada keseimbangan yang terlihat pada karya visual, tidak berat sebelah dan nyaman untuk dipandang. Untuk seimbang perlu adanya peletakan yang bagus antar elemen visual, jika tidak akan terlihat janggal. Pada Lord Greatsword bentuk kotak menjadi bentuk utama, dengan bentuk ini asal bentuk detailnya tidak merusak bentuk utama maka komposisi akan stabil, sedangkan untuk warna dan tekstur tidak ada yang aneh karena untuk ukuran yang kecil bentuk dan teksturnya akan lebih detail sementara yang besar seperti bilah pedangnya akan lebih sedikit.

Sementara untuk Smough Hammer bentuk proporsi yang ekstrim ini membuatnya seimbang karena hal komposisi. Kontras antara detail dan ukuran ini membuat area sekitar gagangnya bekerja sebagai *whitespace*. Queelaag's Furrysword menggunakan prinsip ini lewat kontras warna dan bentuk yang berbeda antara bagian hitam yang tajam dan tegas dengan bagian krem yang halus dan terurai.

Repetition

Penggunaan elemen visual berulang kali sehingga menciptakan sebuah pola yang dapat mengarahkan perhatian mata. Pengulangan pada Queelaag's Furrysword terdapat diseluruh bagian pedang, tetapi penekanannya ada pada bagian guard dimana duri mulai pada bagian terbesar menuju ke bagian kecil di ujung. Pada Smough Hammer prinsip ini digunakan pada kepala palu dengan motif jari, kuku dan gigi yang melingkar, menekankan *point of interest* di kepala palu. Untuk Lord Greatsword pengulangan elemen terdapat pada bagian gagangnya dalam bentuk tonjolan cincin dan pada bagian bilah pedang berupa garis lurus untuk memperkaya elemen visual.

Interpretasi *Lord Greatsword*

Dalam konteks ceritanya Lord berarti orang yang memiliki jiwa yang kuat, bentuk keseluruhan dari senjata ini adalah persegi panjang. Persegi pada umumnya memiliki arti dimana kekuatan tersebut stabil dan kokoh. Bentuknya yang tidak jauh berbeda dari pedang besar pada umumnya menjadikan proporsi lebar bilah dan guardnya perhitungan. Persegi panjang yang tinggi bisa melambangkan tingginya kekuasaan yang dimilikinya, karena semakin panjang akan semakin berat dan sulit untuk mengendalikan suatu pedang, dari hal tersebut dapat dimaknai bahwa pemiliknya memiliki tubuh berukuran besar. Warna dan tekstur memberikan konteks historikal dalam narasi gamenya, warna kuning pada umumnya melambangkan energi tetapi karena intensitasnya yang rendah membuatnya tampak seperti cahaya pada lilin yang hampir redup.



Gambar 5. Pedang Perunggu Jerman

Sumber: *Bayerisches Landesamt Für Denkmalpflege*

Seperti terlihat pada gambar 5, bentuk desainnya mirip dengan pedang perunggu yang berasal dari Skandinavia. Desain senjatanya tergolong sederhana dengan perubahan proporsi yang besar pada bilah dan gagangnya. Signifikansi kesederhanaan dan materialnya yang menggunakan logam perunggu menunjukkan era dimana senjata tersebut dibuat. Peradaban manusia selalu dihadapkan dengan perang, bentuk dan material yang digunakan dapat menunjukkan seberapa berkembangnya peradaban manusia pada saat itu. Lewat perbedaan ini, senjata ini mampu menunjukkan ciri khasnya tanpa harus menambahkan elemen visual lain yang tidak penting, sehingga kesan stabil yang ditampilkan oleh bentuknya tidak hilang.

Smough Hammer



Gambar 6. Smough

Sumber: https://static.wikia.nocookie.net/villains/images/4/4c/Smough_Render.png/revision/latest/thumbnail/width/360/height/360?cb=20190307032121

Palu merupakan senjata yang kurang populer untuk dibawa berperang, palu lebih identik dengan hal menempa layaknya palu pandai besi. Dilihat dari gambar 6 proporsi yang ekstrim dari palu ini menekankan fungsinya bukan sebagai penempa melainkan sebagai peremuk seperti ulekan. Motif segitiga dibagian belakang kepala palu mungkin melambangkan kaki gajah yang berarti penindasan, sementara jika dilihat dari sisi lain akan terlihat seperti gigi mengarah ke bawah seakan-akan sedang menerkam. Dibagian depan kepala motif jari dan kuku yang berlawanan

dengan arah ayunan palu melambangkan korban korban yang tidak berdaya atas kekuatan palu tersebut, seperti orang mengangkat tangannya untuk menangkap bahaya yang datang. Sama seperti Lord Greatsword material dan warnanya yang mirip menunjukkan bahwa mereka berada di waktu dan era yang sama.



Gambar 7. Devil Due

Sumber: <https://monsterhunterworld.wiki.fextralife.com/Devil's+Due>

Dalam game *Monster Hunter World* yang memiliki mekanik dan progresi yang mirip, senjata pada gambar 7 memiliki tonjolan berupa gigi di sekitar kepala palu. Perbedaan terletak di proporsi antara gagang dan kepala palu, yang membuat senjata ini terlihat lebih stabil.



Gambar 8. Deviljho

Sumber: https://static.wikia.nocookie.net/monsterhunter/images/c/cb/MHW-Deviljho_Render_001.png/revision/latest?cb=20180105132807

Terlihat pada gambar 8, senjata yang dibuat dari bagian tubuh monster tersebut menunjukkan kesan yang sama dari *Deviljho* itu sendiri, agresif. Bagian yang ditonjolkan dari desain tersebut adalah gigi yang tumbuh dari mulut, disfigurasi bentuk organik yang tidak natural, mirip dengan desain karakter *Smough*, dimana kepala dan badannya tertekan oleh *armor* yang dia pakai.

Queelaag's Furysword



Gambar 9. Chaos Witch Queelag

Sumber: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Chaos+Witch+Queelaag>

Pada gambar 9 terlihat *Chaos Witch Queelag*, yang memiliki tubuh setengah laba-laba dan setengah wanita. Kesan karakter yang ditampilkan disini mirip dengan *Deviljho* di pembahasan sebelumnya. Perbedaan yang mencolok adalah dari bagian tubuh yang di disfigurasi. Kontras warna dan bentuk antara wanita dan laba-laba ini memberikan kesan yang kontradiksi, dimana wanita memikat orang dan laba-laba menakuti orang.



Gambar 10. *Chaos Witch Queelag*

Sumber: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Quelaag's+Furysword>

Pada gambar 10, senjatanya juga digambarkan seperti itu, kontras antara sisi gelap dan terang, bagian bilah yang berduri seperti kaki laba-laba dan tajam dan bagian jaring laba-laba yang berbentuk seperti rok bertingkat. Kombinasi ini dapat diartikan sebagai kutukan, dimana bagian wanita yang indah tidak akan pernah menjadi menarik selama masih ada bagian bawah laba-laba. Penggunaan bentuk-bentuk yang tajam di bawah bentuk feminim ini dapat dihubungkan dengan bunga mawar yang memiliki mahkota bunga yang indah tetapi bertangkai duri.

Dalam konteks ini, jika musuh mendekat pasti akan terluka, karena seperti laba-laba yang memasang jaring berwarna terang, ketika sudah terikat tidak akan bisa lepas dari jaringnya. Bentuknya yang berduri dan memiliki segmentasi layaknya kaki laba-laba memberikan kesan kekacauan namun kuat seperti memiliki lapisan *armor*. Hewan seperti laba-laba umumnya berganti kulit setiap kali bertumbuh, segmentasi yang terlihat pada bilah pedang yang bertingkat memberikan kesan kutukan yang sudah menumpuk lama, didukung dari proporsi yang mengerucut dari *guard* pedang ke ujung bilah.

Evaluasi

Dari hasil interpretasi senjata diatas, desain senjata dari *Dark Souls* memiliki nilai *storytelling* yang baik. Pemilihan elemen visual yang sesuai dengan konteks dan tema dari ceritanya yang terkesan suram menjadikan desainnya lebih imersif. Dilihat dari kompleksitas desainnya dapat diketahui dari mana dan kapan suatu senjata berasal. Desain senjatanya memberikan kesan yang sesuai dengan *boss* yang dikalahkan, sehingga memiliki keterikatan diantaranya. Tetapi untuk *boss* yang berbentuk *humanoid*, keterikatannya hanya sebatas kesan, bukan bagian dari *boss*nya langsung sehingga jika tidak mengetahui konteks cerita, akan sulit untuk membayangkan siapa yang memilikinya.

SIMPULAN

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa game *Dark Souls* memiliki senjata-senjata yang tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menghadapi tantangan dalam permainan, tetapi juga sebagai alat untuk menceritakan narasi secara implisit. Dengan menggunakan prinsip-prinsip desain, pembuatan elemen visual seperti senjata di *Dark Souls* menjadi lebih menarik secara visual. Tidak hanya itu dalam mendesain suatu elemen visual, diperlukannya keterkaitan desain dengan konteks cerita yang sesuai dengan *theme* dan *style* gamenya.

Proses mendesain berdasarkan konsep game ini dapat diterapkan ke dalam game lainnya supaya desain sesuai dengan kesan yang ingin diberikan. Dalam mendesain penting memiliki referensi dan pemahaman yang mendalam tentang konsep yang akan dikerjakan. Perhatikan juga prinsip desain dalam proses pembuatannya supaya elemen-elemen visual dapat terhubung satu dengan yang lain. Lewat bentuk kita dapat menangkap suatu kesan yang berbeda-beda

tergantung bagaimana bentuk tersebut tersusun. Memahami bagaimana bentuk-bentuk ini berinteraksi satu dengan yang lain dapat membantu dalam proses mendesain. Bentuk yang baik tidak semata-mata beda dari yang lainnya, tetapi bentuk yang mampu mengkomunikasikan pesan sesuai dengan konteks kebutuhan yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Eric, T., & Franklin, R. (2016) Keys to Successful Interactive Storytelling a Study of the Booming “Choose-Your-Own-Adventure” Video Game Industry <https://doi.org/10.26634/jet.13.3.8318>
- Rosamund, D., & Ryan, F. (2015) Explicit and Implicit Narratives in the Co-Design of Videogames
- Rouse, Richard III (2005). Game Design: Theory & Practice Second Edition, Wordware Publishing, Inc.
- Soewardikoen, D.W. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Arash, Naghdi. (2021). How Does a Shape Language Impact a Character Design? Dream Farm Studios, <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
- Tinarbuko, S. (2003). Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual VISUAL.ojs.petra.ac.id. <https://doi.org/10.9744/nirmana.5.1>
- Agustin, R. D. (2017, April 15). Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 3(2). <https://doi.org/10.33197/jitter.vol3.iss2.2017.125>