Visual Identification of K/DA *League of Legends* Fictional Characters in *Elle* Magazine Singapore January 2021 Issue

Identifikasi Karakter Fiksi *Game League of Legends* K/DA dan Adaptasinya pada Desain Mode di Majalah *Elle* Singapura Edisi Januari 2021

Alicia Salsabila Permata Arsy, Hariyanto*, Agnisa Maulani Wisesa

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 10-09-2021; revised: 28-10-2021; accepted: 29-10-2021

Abstract

The concept of using fictional characters as fashion shows is also something new and different from previous clothing shows. The purpose of this study 1) To determine the identification of fictional characters *Game League of Legends* K/DA. 2) To find out the adaptation of the fictional character *Game League of Legends* K/DA to fashion design in the January 2021 issue of *Elle* Singapore fashion magazine. This research method uses a qualitative method. This study uses a descriptive study approach by collecting as much data as possible about the factors studied. Then analyze these factors. From all the visualizations of the fictional character of the *League of Legends* K/DA *Game*, it can be seen that there is a change in appearance. This is because the change in appearance is to complete the release of their latest album, 'All Out'. In changing the direction of fashion, which originally used humans for fashion shows, turned into fictional characters, it was carried out by the January 2021 issue of Singapore fashion magazine *Elle* and *Riot Game*. In a collaboration between Singaporean fashion magazine *Elle* and *Riot Game*, the aim of the collaboration is to help restore public stereotypes about antisocial, bookish, and outdated gamers.

Keywords: identification; fictional characters; adaptation; fashion design

Abstrak

Penggunaan karakter fiksi K/DA pada peragaan busana merupakan perkembangan teknologi baru yang berimbas pada peragaan busana. Tujuan dari penelitian ini 1) Untuk mengetahui identifikasi karakter fiksi *Game League of Legends* K/DA. 2) Untuk mengetahui adaptasi karakter fiksi *Game League of Legends* K/DA ke desain mode di majalah mode *Elle* Singapura edisi Januari 2021. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang diteliti. Kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut. Dari semua visualisasi karakter fiksi *Game League of Legends* K/DA dapat diketahui adanya perubahan penampilan. Hal ini dikarenakan perubahan penampilan itu untuk melengkapi rilis album terbaru mereka yaitu 'All Out'. Dalam perubahan arah mode yang semula menggunakan manusia untuk peragaan busana, berubah menjadi karakter fiksi dilakukan oleh majalah mode *Elle* Singapura edisi Januari 2021 dan *Riot Game*. Dalam kolaborasi antara majalah mode *Elle* Singapura dengan *Riot Game* menyebutkan bahwa tujuannya dari kolaborasi tersebut untuk membantu mengembalikan stereotip masyarakat tentang *gamers* yang antisosial, kutu buku, dan ketinggalan jaman.

Kata kunci: identifikasi; karakter fiksi; adaptasi; desain mode

1. Pendahuluan

League of Legends merupakan *Game MOBA 5v5* yang menguji keahlian dan strategi. *Game* yang berbasis online ini mempunyai tujuan untuk menghancurkan inti markas. Dalam *game League of Legends* terdapat sebuah *girl group* bentukan dari *RiotGame* yang

bernama K/DA. Penampilan pertama K/DA sebagai penyanyi pada tahun 2018 dengan judul lagu Pop/Star.

Penampilan K/DA pada pembukaan kompetisi *game* tersebut cukup menarik banyak orang dikarenakan Riot menggunakan *Augment Reality* dalam pertunjukan tersebut. Kostum dan aksesoris yang dipakai oleh K/DA tersebut membuat banyak orang tertarik untuk mencari tahu. Pada bulan November 2020 K/DA merupakan salah satu yang paling banyak dicari di laman Google (Google Trends). Beberapa musik video yang diunggah oleh *League of Legends* pada laman *Youtube* memperoleh setidaknya 100 juta tayangan. Hal ini menyebabkan merekamenjadi salah satu karakter fiksi yang dikenal sebagai tren mode dunia. Oleh Karena itu Elle Singapura memakai K/DA sebagai model sampul majalahnya.

Majalah mode Elle Singapura merupakan perusahaan majalah besar yang berfokus pada bidang mode dunia. Majalah mode Elle berdiri pada tahun 1945 di Perancis yang memiliki target pembaca adalah wanita muda yang berumur 16 sampai 30 tahun. Elle yang berarti ‘perempuan’ tersebut memiliki banyak edisi dalammajalahnya (Elle, 2009). Salah satunya adalah majalah versi Singapore yang diterbitkan pada bulan Januari 2021 yang membawakan karakter fiksi Game K/DA *League of Legends* sebagai peraga mode di sampul majalahnya. Dalam foto sampul yang ditayangkan Elle.com per 7 Januari 2021 Singapura terdapat karakter fiksi yang menggunakan baju rancangan dari brand-brand terkenal seperti *Louis Vuitton* yang dijual dengan harga di atas \$1000. Beberapa foto yang ditayangkan oleh website tersebut juga menampilkan beberapa rancangan baju dari *Burberry*, *Bottega Veneta* dan *Onitsuka Tiger* dengan berbagai harga.

Konsep menggunakan karakter fiksi sebagai peraga busana juga sesuatu yangbaru dan berbeda dengan peragaan baju sebelumnya. Pemilihan karakter fiksi wanitasebagai peraga busana untuk brand-brand mewah juga menggeser budaya yang dulunya menggunakan manusia asli sebagai peraga sekarang bergeser ke karakter fiksi. Dengan latar belakang tersebut, penulis memilih judul “Identifikasi Karakter Fiksi Game League of Legends K/DA Dan Adaptasinya Pada Desain Fesyen Di MajalahElle Singapura Edisi Januari 2021”. Karakter merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap permainan. Dalam setiap Game memiliki karakter yang berbeda. Menurut Kosasih (dalam Milawasri, 2017) karakter tokoh adalah upaya pembuat menggambarkan tokoh karakter dalam sebuah cerita. Doni Koesoema (2007: 80) menyatakan bahwa, “istilah karakter dianggap sebagai karakteristik atau gaya, sifat dan ciri dari diri seseorang yang bersumber dari beberapa faktor yang diterima dari lingkungan sekitar.”

Game *League of Legends* merupakan Game MOBA yang berbasis *online*. Tujuan dari Game ini adalah menghancurkan tempat inti musuh yang disebut Nexus dengan menghancurkan *turret-turret* (tiang/palang) sebelumnya (League of Legends, n.d.). Dalam Game *League of Legends* terdapat berbagai macam karakter fiksi sebagai petarungnya. Beberapa diantaranya adalah Akali, Kai’sa, Evelynn, dan Ahri. Mereka tergabung dalam sebuah grup yang bernama K/DA.

K/DA sendiri merupakan *girl group* yang dibuat oleh Riot Game dan melakukan debut pertamanya sebagai penyanyi pada *Worlds Finals opening Ceremony* pada 2018 yang merupakan agenda *e-sports* yang dilakukan oleh pemain dari Amerika, Eropa dan Asia (Liao,

2018). K/DA mendapatkan banyak sekali penonton lewat lagu terakhirnya di album 'All Out'. Masing-masing anggota K/DA sendiri memiliki ciri khas. Dalam album tersebut terdapat lagu yang menambahkan satu karakter lain dari Game *League of Legends* yang bernama Seraphine. Seraphine merupakan penulis lagu virtual yang berkolaborasi dengan K/DA di lagu 'More'.

Karakter Ahri dalam K/DA merupakan gambaran dari makhluk mitologi Korea "Gumiho" yang mempunyai 9 ekor dan mempunyai telinga rubah yang memiliki latar belakang dari gadis yang cantik menjadi wanita dewasa. Karakter Evelynn sendiri merupakan prototype dari *femme fatale* yang merupakan wanita sensual yang menggoda lelaki dan membawa kehancuran untuk orang yang tergoda. Penggambaran karakter Evelynn pun ditetapkan seperti iblis dengan cambuk dan cakar yang panjang. Karakter Kai'sa pun sendiri diambil dari *voidworm* yang memiliki kekosongan dan karakter Akali merupakan manusia semu yang memiliki kekuatan super dari keluarga seni bela diri (Kim & Han, 2020).

Desain mode merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari proses, inovasi dan praktik. Sebuah proses merupakan sesuatu yang telah di demonstrasikan secara cukup jelas dan cara menjadi stabil. Inovasi datang dari pikiran yang berbeda cara, mempunyai pendekatan yang berbeda dengan mencari sesuatu yang baru dan tidak puas dengan yang dicoba dan diuji. Praktik merupakan sesuatu yang jelas di karir bidang mode dan studi kasus. Karena banyaknya informasi dan tautan antara karir dan elemen umum dari desain yang membantu pemahaman dan menaruh desain pada konteks yang benar (McKelvey & Munslow, 2011).

Pada tahun 2010 perekonomian dunia sedang merangkak naik sehingga industri mode pun juga berkembang. Banyak iklan baju-baju pada tahun 2010 ditujukan untuk orang dewasa yang berumur di atas 25 tahun. Peragaan baju juga kebanyakan dilakukan oleh wanita dewasa berumur sekitar 25-30 tahun. Kebanyakan industri mode yang terkenal seperti *Louis Vuitton* pun membuat mode sesuai dengan musim untuk setahun penuh. Menurut Elle.com, banyak koleksi mode oleh *Louis Vuitton* untuk musim gugur, salju dan banyak lagi. *Bottega Veneta* merupakan salah satu merek terkenal lainnya. *Bottega Veneta* ditemukan pada tahun 1966 oleh Michele Taddei dan Renzo Zengiaro. Dalam desainnya, *Bottega Veneta* mempunyai dua gaya yaitu the new *Bottega* dan Classic *Bottega* styles (Wilkinson, n.d.). *Onitsuka Tiger* adalah salah satu brand terkenal yang ditemukan di Jepang sejak tahun 1949. *Onitsuka Tiger* pada awalnya berfokus kepada olahraga baseball dan NPB (Nippon Professional Baseball) (*Onitsuka Tiger*, n.d.). Desain mode pun semakin hari semakin beragam. Mulai dari desain baju yang akan diperagakan, jenis iklan dan peraga busana yang mulai beragam. Lalu pada tahun 2016 muncul sebuah karakter fiksi yang mengenakan baju rancangan dari brand terkenal seperti *Adidas*, *Channel*, *Nike* melalui media sosial *instagram*. Semenjak itu, beberapa industri mode dunia mencoba memasarkan produknya melalui media sosial dan menggunakan karakter fiksi yang salah satunya sendiri adalah K/DA.

K/DA mengenakan baju rancangan dari *Louis Vuitton* untuk peragaan baju musim gugur yang dikeluarkan pada tahun 2014 sampai musim semi-2019. *Louis Vuitton* sendiri merancang trofi berupa *Travel Case* untuk pemenang kejuaraan dunia *League of Legends*. Trofi tersebut berisikan celana biker pendek, tas mini, *sweater*, jaket kulit dan masih banyak lagi. Ghesquière telah bekerja sama dengan *League of Legends* yang merujuk kepada futuristik dan *Sci-Fi* mendesain *skins* berbayar untuk karakter bernama Senna dan Qiyana (Bobila, 2020). Dalam majalah Elle Singapura edisi Januari 2021 terdapat Kai'sa, Ahri dan Evelynn yang memakai rancangan baju dari Louis Vuitton. Baju yang dikenakan oleh mereka merupakan integrasi dari

karakter Game ke dalam mode dilihat dari pemakaian baju sesuai dengan karakter masing-masing.

Mode yang digunakan untuk mengisi majalah mode Elle bisa tergantung pada publikasi. Namun, jika dilihat dari sisi lainnya bisa tentang kain, warna dan pola, bagian dari tubuh tertentu, era masa lalu, bentuk atau bayangan, dan sebuah estetik tertentu (Emanuella, 2014). Kebutuhan mode dalam Game *League of Legends* tidak hanya sebagai sebuah referensi untuk pengembangan skin oleh developer Riot Game, tapi bisa dijadikan sebuah bukti berkembangnya *influencer* di bidang mode. Terlebih K/DA bukan karakter fiksi pertama kali yang menjadi model dalam bidang mode. Penelitian terdahulu yang relevan berjudul “Analisis Visual Desain Karakter Game Online Kantai Collection” oleh Kurniawan (2015) yang membahas tentang karakter tokoh Game Online Kantai Collection. Setiap karakter menggunakan senjata yang memiliki sejarah Perang Dunia II. Pakaian mereka melambangkan tingkat keahlian setiap karakter dan warna yang digunakan melambangkan sifat yang berasal dari salah satu sejarah masing-masing kapal perang.

Penelitian lain dengan bahasan serupa yang berjudul “Analisis Visual Karakter “Jack the Ripper” dalam Game Identity V” oleh Pranoto dan Jati (2019) menunjukkan bahwa aspek visual dalam Game dan karakter “Jack the Ripper” relevan dengan data penelusuran sejarah melalui kajian semiotika visual. Pembahasan tentang karakter K/DA oleh Kim Cho Young dan Han Hye Won dalam “Kajian Patafisika Idola Virtual Berbasis Karakter Game –Berfokus pada K/DA” (2020) menunjukkan bahwa K/DA melintasi dunia maya dan realitas, sekaligus menjadi subjek patafisik (visualisasi dunia metafisika dalam dunia riil) yang bukan milik virtual atau realitas. K/DA disarankan di zona ketiga di mana subjek digital akan ditempatkan di masa depan. Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui identifikasi karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA. 2) Untuk mengetahui adaptasi karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA ke desain fesyen di majalah mode Elle Singapura edisi Januari 2021.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi deskriptif dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang diteliti. Kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Jenis data dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Data Primer, merupakan data yang diperoleh langsung oleh sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data primer dalam penelitian ini menggunakan unsur gambar dalam karakter fiksi *game League of Legends* K/DA, dan (2) Data Sekunder adalah data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain. Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dengan cara menggunakan metode dokumentasi yang mengumpulkan teori, kajian penelitian lain dan buku-buku atau jurnal yang sesuai dengan penelitian ini. Peneliti mengambil beberapa teori yang serupa dengan penelitian terdahulu, seperti aspek visual, deskripsi busana yang dikenakan dalam karakter fiksi.

Sumber data yang digunakan adalah: 1) karakter fiksi *game League of Legends*. Dari sumber data tersebut, akan diambil indikator berupa fisik tubuh dan kostum aksesoris pada *game League of Legends* dengan teknik observasi. 2) majalah Elle Singapura edisi Januari 2021 akan diambil indikator yang berupa gambar pada majalah Elle Singapura.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi. Pertama, dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data gambar pada karakter *game League of Legends* K/DA. Peneliti mengamati langsung dengan melihat karakter fiksi *game League of Legends* K/DA secara teliti. Lalu mengumpulkan data-data yang diperoleh dan menjabarkannya. Kedua, setelah mengamati karakter fiksi *game League of Legends*, peneliti mengamati majalah mode Elle Singapura Edisi Januari 2021 karena dalam majalah tersebut, karakter fiksi *game League of Legends* menjadi sampul majalah Elle Singapura edisi Januari 2021.

Analisis data digunakan sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain (Muhadjir, 1998). Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk pengelompokan, kemudian disusun rapi, urut dan teratur.

Setelah pengelompokan data yang dipilih penulis menggunakan data primer yang ditetapkan oleh penulis adalah karakter fiksi *game League of Legends* K/DA, data sekunder yang digunakan oleh penulis adalah teori, kajian penelitian lain dan buku- buku atau jurnal yang sesuai dengan penelitian ini.

Kesimpulan dalam penelitian ini berbentuk deskriptif atau tulisan. Metode deskriptif menurut Sugiyono (2005) adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis hasil penelitian namun tidak bertujuan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Identifikasi Karakter Fiksi *Game League Of Legends* K/DA

K/DA merupakan karakter fiksi dalam *Game League of Legends* yang memiliki berbagai macam karakter. Penulis akan menjabarkan karakter K/DA sebagai berikut:

3.1.1 Ahri (Manusia Rubah)

Basic Skin Ahri

Tabel 1. Basic skin Ahri

Visual	Gambar	Interpretasi
<p>https://www.youtube.com/watch?v=d6TLX2KbiXs</p>	<p>Pada gambar terlihat wanita dengan tubuh yang kurus. Baju yang dikenakan adalah <i>hanfu</i> berwarna merah, ada telinga hewan dan ekor berwarna putih sebanyak 9. Terdapat senjatanya berwarna biru di tangan kirinya.</p>	<p>Dalam visual ini karakter fiksi terlihat seperti wanita yang bertubuh kurus dengan telinga rubah yang berwarna biru gelap dan ekor putih sebanyak 9. Bola berwarna biru merupakan senjatanya yang berupa sihir.</p>

Karakter Fisik Skin K/DA Terbaru Ahri

Tabel 2. Skin 'All Out' Ahri

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
<p>https://twitter.com/jumaralohexcore/status/1319462849736003585</p>	<p>Terdapat wanita kurus berambut pirang panjang dengan gradasi merah muda dibawahnya berdiri menggunakan baju feminim yang seksi dan membawa bola ditangannya yang dilapisi oleh sarung tangan. Dengan benda panjang. Wanita ini juga terlihat mempunyai telinga hewan di kepala nya.</p>	<p>Wanita yang terlihat di visualisasi terlihat kurus dengan badan yang tidak terlalu kurusatau gemuk. Wanita ini mempunyai rambut berwarna pirang dengan gradasi merah muda di bawahnya. Wanita ini menggunakan baju dengan rok pendek danmembawa bongkahan berlian di tangan kirinya. Benda panjang tersebut merupakan ekor dari wanita tersebut (ahri) yang terlihat seperti berlian. Telinganya terlihat seperti telinga rubah.</p>

3.1.2 Akali (Ahli Beladiri)

Karakter Fisik Skin Basic Akali

Tabel 3. Skin basic Akali

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
<p>https://www.youtube.com/watch?v=WSQafii9D6Q</p>	<p>Terlihat wanita yang berotot yang mengenakanbra dan memakai celana panjang membawa sebuah senjata di tangan kirinya. Wanita tersebut menutup wajahnya.</p>	<p>Wanita berotot tersebut tampak seperti ninja karena memakai penutup muka dan membawa senjata seperti shuriken. Wanita tersebut memakai tali goni di pinggangnya untuk menyelipkan senjatanya.</p>

Karakter Fisik Skin K/DA Terbaru Akali

Tabel 4. Skin 'All Out' Akali

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
<p>https://twitter.com/pxl_news/status/1319465278292590593</p>		<p>Wanita tersebut berdiri membelakangi namun menolehkan kepala nya.</p> <p>Wanita tersebut membawakan senjata di sebelah pinggangnya.</p>

3.1.3 Evelynn (Iblis Wanita)

Karakter Fisik Basic Skin Evelynn

Tabel 5. Skin basic Evelynn

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
<p>https://www.youtube.com/watch?v=JWrOY8iiNwA</p>		<p>Wanita tersebut seperti seorang iblis dikarenakan tata riasnya yang seram.</p> <p>Benda panjang berwarna merah muda yang menutupi depan kakinya terlihat seperti ekor/cambuk.</p>

Karakter Fisik Skin K/DA Terbaru Evelynn

Tabel 6. Skin 'All Out' Evelynn

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
<p>https://www.reddit.com/r/EvelynnMains/comments/jgd2hr/kda_all_out_evelynn_in_wild_rift_model_viewer/</p>		<p>Evelynn memakai riasan yang seram karena dia merupakan perwujudan dari iblis, benda panjang tersebut terlihat seperti cambuk dengan tekstur sisik ular.</p>

3.1.4 Kai'sa (Manusia dengan kulit void)

Karakter Fisik Basic Skin Kai'sa

Tabel 7. Skin basic Kai'sa

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
<p>https://www.youtube.com/watch?v=7loVgekigZU</p>		<p>Benda yang dibawa diatas bahunya terlihat seperti bongkahan batu atau kayu atau kulit. Sehingga tampak terlihat besar sekali untuk badannya.</p>

Karakter Fisik Skin K/DA Terbaru Kai'sa

Tabel 8. Skin 'All Out' Kai'sa

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
<p>https://twitter.com/pxl_news/status/1319465278292590593</p>		<p>Terdapat wanita yang bertubuh tinggi, menguncir rambutnya dan tidak terlalu kurus yang memakai baju yang memperlihatkan perutnya dan menggunakan celana panjangnya. Tampak di bahunya sebuah benda yang tampak mengambang di bahunya.</p>

Dari semua visualisasi karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA dapat diketahui adanya perubahan penampilan. Hal ini dikarenakan perubahan penampilan itu untuk melengkapi rilis album terbaru mereka yaitu 'All Out'. Pada pengeluaran album ini, K/DA mengikuti berbagai tur seperti di Brazil, Singapore dan berakhir di Shanghai. Dalam turnya tersebut K/DA banyak mengubah penampilan bajunya. Seperti saat melakukan pemotretan di Singapore sebagai sampul majalah mode Elle Singapura edisi Januari 2021, menghadiri *Shanghai Fashion Week* dan menjadi sampul majalah Dazeed China pada bulan November 2020. Perubahan mode oleh K/DA disponsori oleh merek terkenal *Louis Vuitton*.

3.2 Adaptasi Karakter Fiksi *game League of Legends* K/DA ke Desain Mode di Majalah Mode Elle Singapura Edisi Januari 2021

Pada majalah mode Elle Singapura karakter fiksi K/DA memakai skin terakhirnya yaitu K/DA 'All Out'. Skin yang digunakan dalam majalah Elle edisi Januari 2021 ini menampilkan dari masing-masing karakter menggunakan baju yang dikenakan oleh Kai'sa terdapat baju *shearling gilet, shirt, cycling shorts, nanogram hoop earrings* oleh *Louis Vuitton*. Dalam Ahri

memakai *top*, *skirt*, *boots*, dan *belt* oleh *Louis Vuitton*. Baju dan aksesoris yang dikenakan Evelynn *jacket*, *dress*, dan *Tambour All Black Chronograph watch* oleh *Louis Vuitton*.

Merek terkenal seperti *Onitsuka Tiger* tampak di bagian isi majalah. peraga dalam mode yang dikenakan yaitu Akali yang memakai *top*, *shorts*, dan *BIG LOGO TRAINER2.0 SOCK* oleh *Onitsuka Tiger* dan Kai'sa terlihat memakai *top*, *skirt* dan *ACROMOUNT MT sneaker* oleh *Onitsuka Tiger*.

Gambar 1. Akali dan Kai'sa K/DA

(Sumber: <https://www.elle.com.sg/2021/01/07/very-real-tardom-virtual-idols-k-da/>)

Gambar 2. Kai'sa, Ahri dan Evelynn dalam majalah ElleSingapura

(Sumber: www.elle.com.sg/2021/01/07/very-real-stardom-virtual-idols-k-da/)

Dalam majalah Elle Singapura edisi Januari 2021 terdapat Kai'sa, Ahri dan Evelynn yang memakai rancangan baju dari Louis Vuitton. Baju yang dikenakan oleh mereka merupakan integrasi dari karakter Game ke dalam mode dilihat dari pemakaian baju sesuai dengan karakter masing-masing.

Gambar 3. Evelynn (kiri) dan Ahri (kanan) dalam majalah Elle

(Sumber: <https://www.elle.com.sg/2021/01/07/very-real-stardom-virtual-idols-k-da/>)

Evelynn sendiri memakai rancangan baju dari Burberry yang disamakan dengan karakter Evelynn sendiri yang misterius dan menyeramkan. Ahri terlihat feminim dengan memakai *dress* dari Bottega Veneta yang menampilkan kesan mewah dan anggun. *Dress* yang digunakan oleh Ahri menggunakan kain yang kelap-kelip yang sama dengan warna ekornya.

Majalah mode Elle Singapura memakai skin terbaru dari K/DA untuk sampul majalahnya terlihat dengan jelas dari rambut mereka yang tidak berubah dari skin K/DA 'All Out'. Penampilan karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA ini merubah baju dan sepatu yang dikenakan dari skin K/DA 'All Out'. Acuan berubah atau tidaknya karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA ini dilihat dari rambut dan riasan wajahnya.

Gambar 4. K/DA

(Sumber: <https://pl.pinterest.com/pin/749638300470301487>)

Dampak dari ditampilkannya karakter fiksi Game *League of Legends* ini adalah terdapat banyaknya perusahaan mode dunia yang memproduksi item mode yang dikenakan oleh K/DA dalam skin 'All Out'.

Dalam sebuah website invenglobal.com ditemukan sebuah artikel yang ditulis oleh Lara Lunardi yang berisikan tentang item mode *Look like* (terlihat mirip namun bukan 100% sama) dengan skin K/DA 'All Out'. Merek-merek terkenal mempunyai item yang sama denganskin K/DA 'All Out'.

Tren mode di dunia pasti mengalami pasang surut dan memutar dari era ke era. Seperti pada jaman dulu orang-orang mengenakan baju bermotifkan bunga- bunga kecil dantahun 2019 tren tersebut kembali muncul. Karakter fiksi K/DA mengalami perubahan yang mencolok dari *basic skin* ke skin terbaru mereka 'All Out'. Setiap karakternya memiliki perubahan yang berbeda. Seperti Ahri yang dulu mempunyai rambut dan telinga rubah yang berwarna biru gelap di skin K/DA Ahri tampil dengan rambut berwarna pirang dengan semburat merah muda di bagian bawahnya. Ahri sendiri juga merubah ekornya yang dulu berupa bulu putih, di K/DA berubah berwarna berlian.

Gambar 5. Ahri basic skin (kiri) dan Ahri K/DA (kanan)
(Sumber: <https://leagueoflegends.fandom.com> dan <https://dailyspin.id>)

Karakter yang lainnya pun juga berubah. Akali merubah warna rambutnya yang dulu berwarna gelap menjadi pirang dengan aksen biru tua. Warna hijau yang biasanya dipakai pun berubah menjadi biru dengan motif hologramnya.

Gambar 5. Akali basic skin (kiri) dan Akali K/DA (kanan)
(Sumber: <https://www.theloadout.com> dan https://twitter.com/pxl_news)

Evelynn memiliki perubahan skin yang sama dengan ketiga karakter fiksi K/DA *League of Legends*. Tampak perubahan di bagian cambuk yang selalu dibawa Evelynn. Pada *basic skinny* Evelynn mempunyai cambuk berwarna hitam dengan gradasi merah muda. Di K/DA 'All Out' Evelynn memiliki cambuk berwarna hitam dengan sisik ular dan diujungnya terdapat bongkahan berlian.

Gambar 6. Evelynn basic skin (kiri) dan Evelynn K/DA (kanan)
(Sumber: <https://www.armitshugames.com> dan <https://zilliongamer.com>)

Kai'sa mengalami perubahan penampilan. Pada *skin basic* yang digunakan Kai'sa terdapat kulit Void yang terdapat di bagian pundaknya berwarna emas gelap dengan cahaya berlian yang berwarna ungu. Namun, di skin terbaru K/DA 'All Out' diganti dengan bongkahan berlian yang besar. Rambut Kai'sa di *skin basic* nya diurai panjang dan di K/DA 'All Out' diikat tinggi.

Gambar 6. Kai'sa basic skin (kiri) dan Kai'sa K/DA (kanan)
(Sumber: <https://gvn360.com/> dan https://twitter.com/pxl_news/status)

Bisa dikatakan skin atau karakter yang digunakan oleh K/DA berdasarkan buku yang ditulis oleh LaMarre, Hiroki, Furuhashi, dan Steinberg, (2007) dalam bukunya "*The Animalization of Otaku Culture*" menyebutkan bahwa dalam masalah karakter Game dan animasi, karakter baru dibuat dari mengekstraksi elemen karakter dari database karakter yang digunakan dalam subkultur. *League of Legends* menciptakan karakter K/DA dengan menggabungkan unsur-unsur karakter wanita yang umum secara konvensional. Dari pernyataan tersebut K/DA merupakan konstruksi baru berdasarkan *database* yang dimiliki oleh karakter wanita dan *Girl Group*.

Penggunaan K/DA sangat berpengaruh untuk industri mode sendiri. Seperti yang dilansir dari invenglobal.com (2020), website tersebut menyediakan beberapa mode yang seperti digunakan K/DA seperti Gucci, Bershka, Christian Louboutin dan masih banyak lainnya. Merek-merek terkenal seperti Bershka, Christian Louboutin, Gucci dan lainnya terbukti terpengaruh oleh karakter fiksi Game *League of Legends* jika dilihat dari website yang memuat banyak referensi item mode agar terlihat seperti K/DA dalam skin 'All Out'.

Alasan merek-merek terkenal mempunyai item mode yang hampir mirip dengan K/DA pada skin 'All Out' sebagai baju untuk *cosplaying* dan baju panggung. Dalam sebuah situs jual beli online *e-Bay* menjual berbagai model mode K/DA untuk *cosplaying*. Beberapa item mode yang terlihat juga cocok untuk dijadikan sebagai baju pesta dan baju panggung.

K/DA bisa dikatakan sebagai *fashion Lead* dengan perbandingan jika mode yang digunakan dalam Game audiensinya hanya berfokus kepada pemain saja. Namun, dengan adanya K/DA sebagai karakter fiksi yang membintangi sebuah majalah mode bisa mengembangkan desain mode yang digunakan.

Mode yang digunakan oleh K/DA dalam sampul majalah mode Elle Singapura Januari 2021 tersebut juga menggunakan merek dari desainer-desainer terkenal. Gucci, Louis Vuitton, Onitsuka Tiger pun juga merupakan merek yang tidak asing bagi pecinta mode. Dalam majalah mode Elle Singapura Januari 2021 menyebutkan bahwa kolaborasi antara K/DA dengan majalah tersebut untuk membantu membalikkan stereotip *gamers* yang kutu buku, antisosial, dan terus terang ketinggalan zaman, meningkatkan mata nilai sosial mereka dengan memasukkan mereka ke dalam budaya arus utama.

Dalam kolaborasi tersebut membuat para *gamers* yang kutu buku dan terlihat antisosial diharapkan menaikkan nilai sosial mereka agar tidak terlihat seperti yang disebutkan sebelumnya. Penggunaan K/DA dalam menjadi model busana dalam majalah Elle Singapura edisi Januari 2021 ini diharapkan juga agar bisa menjadi inspirasi bagi beberapa karakter *game* untuk meningkatkan nilai sosial pemainnya.

Penggunaan *influencer* sebagai media pemasaran mode atau merek tertentu bisa dilihat dari maraknya istilah *digital influencer* di platform media sosial. Banyaknya *influencer* menaikkan harga pasar tentang sebuah produk atau brand tertentu. *Digital influencer* biasa disebut untuk orang-orang yang mempunyai pengaruh yang besar di media sosial dan dipercaya oleh temanteman *onlinenya* (Evelina & Handayani, 2018). K/DA bisa dikatakan sebagai *digital influencer* yang dilihat dari jejaknya dalam bermusik dan menjadi model sebuah sampul majalah. Dalam bidang mode sendiri K/DA memberikan dampak berupa banyaknya orang yang memakai baju dan aksesoris yang dipakai oleh K/DA seperti *cosplay*. Salah satunya seperti yang dikutip dari [hasagi.id](https://www.hasagi.id) *cosplayer* asal Surabaya yang bernama Anzu Maruyama ini memperagakan baju dan aksesoris seperti Ahri K/DA.

Kebutuhan mode dalam Game *League of Legends* tidak hanya sebagai sebuah referensi untuk pengembangan skin oleh developer Riot Game, tapi bisa dijadikan sebuah bukti berkembangnya *influencer* di bidang mode. Terlebih K/DA bukan karakter fiksi pertama kali yang menjadi model dalam bidang mode. Namun, fakta bahwa ada perpaduan antara majalah mode Elle Singapura dan juga karakter K/DA menunjukkan bahwa Game tidak hanya sebatas permainan semata melainkan lebih luas lagi hingga mempengaruhi kondisi sosial dan budaya manusia. Hal ini bisa juga berkaitan dengan nilai sosial dimata masyarakat, dan mempengaruhi budaya manusia dalam bidang busana. Dalam mode yang dikenakan para karakter fiksi Game *League of Legends* disesuaikan dengan karakter masing-masing. Seperti Ahri yang terlihat feminim karena latar belakang sejarahnya yang memang dibuat sebagai wanita dewasa.

Akali juga memakai item mode yang terlihat lebih santai dengan karakter bebasnya, dikarenakan sejarahnya yang merupakan gadis yang ahli dalam bela diri. Lalu ada Evelyn yang terlihat seram dengan gaya berpakaian yang rata-rata menggunakan warna gelap dikarenakan dia merupakan jelmaan iblis wanita yang bisa merusak kehidupan manusia.

Kai'sa juga memakai item mode yang santai. Namun masih bisa dirasakan tegasnya karena sejarahnya yang merupakan gadis biasa yang terkontaminasi oleh makhluk *The Void*. Dalam penyesuaian karakter dengan busana yang dikenakan diharapkan bisa menampilkan lebih tentang sifat dari masing-masing karakter K/DA. Majalah mode Elle Singapura Singapura dan Riot Game berkolaborasi pada proyek kali ini untuk mengubah stereotip masyarakat tentang *gamers* yang terlihat kutu buku, anti-sosial dan ketinggalan jaman. Hal ini didukung oleh pernyataan kepala pemasar dari Riot Game “terbukti ini menjadi cara yang efektif untuk terlibat dengan pemirsa kami dan memberikan pengalaman yang menarik - baik itu dalam Game, virtual, atau offline.” (Elle.com.sg 7/01/2021).

4. Simpulan

K/DA menjadi salah satu tren mode dunia dikarenakan K/DA tampil di sampul majalah mode seperti di majalah mode Elle Singapura Singapore dan di Dazeed China. K/DA pun saat di China menghadiri *Shanghai Fashion Week* dan menjadi penyanyi pembuka dalam *World Championship 2020* di Shanghai. Dari semua visualisasi karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA dapat diketahui adanya perubahan penampilan. Hal ini dikarenakan perubahan penampilan itu untuk melengkapi rilis album terbaru mereka yaitu 'All Out'. Pada pengeluaran album ini, K/DA mengikuti berbagai tur seperti di Brazil, Singapore dan berakhir di Shanghai. Dalam turnya tersebut K/DA banyak mengubah penampilan bajunya. Seperti saat melakukan pemotretan di Singapore sebagai sampul majalah mode Elle Singapura Singapura edisi Januari 2021. Perubahan mode oleh K/DA disponsori oleh merek terkenal *Louis Vuitton*.

Dalam perubahan arah mode yang semula menggunakan manusia untuk peraga busana, berubah menjadi karakter fiksi dilakukan oleh majalah mode Elle Singapura edisi Januari 2021 dan Riot Game. Dalam kolaborasi antara majalah mode Elle Singapura dengan Riot Game menyebutkan bahwa tujuannya dari kolaborasi tersebut untuk membantu mengembalikan stereotip masyarakat tentang *gamers* yang antisosial, kutu buku, dan ketinggalan jaman. Dalam bidang mode sendiri, K/DA memberikan dampak berupa banyaknya orang yang tertarik untuk memakai baju dan aksesoris yang dipakai oleh karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA contohnya seperti *cosplay*. Kebutuhan mode dalam karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA tidak hanya sebagai sebuah referensi untuk perkembangan skin oleh developer Riot Game, tapi bisa saja dijadikan sebuah bukti berkembangnya *influencer* di bidang mode oleh karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA. Fakta bahwa ada perpaduan antara majalah mode Elle Singapura dan juga karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA menunjukkan bahwa Game tidak hanya sebatas permainan semata melainkan lebih luas lagi hingga mempengaruhi kondisi sosial dan budaya manusia.

Ucapan Terima Kasih

Dalam penulisan skripsi kali ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hariyanto, M.Hum dan Ibu Agnisa Maulani Wisesa, S.Sn, M.A karena sudah membantu dalam penulisan skripsi ini. Serta pihak-pihak yang sudah membantu baik secara moral dan materi.

Daftar Rujukan

- Bobila, M. (2020, November 7). Exclusive: K/DA collaborates with *Louis Vuitton* upon therelease of new album 'All Out'. *Nylon*. Retrieved from <https://www.nylon.com/fashion/kda-louis-vuitton-collaboration-debut-album-all-out>
- Elle. (2009, October 6). Don't know much about (Elle's) history. Retrieved from <https://www.elle.com/fashion/news/a2971/dont-know-much-about-elles-history-1768/>
- Emanuella, P. A. (2014). Analisis isi trend report dalam majalah Elle Indonesia. *Jurnal E-Komunikasi*, 2(2). Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/1773>
- Evelina, L. W., & Handayani, F. (2018). Penggunaan digital influencer dalam promosi produk (studi kasus akun Instagram @bylizzieparra). *Warta ISKI*, 1(1), 71–82. doi: <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v1i01.10>
- Kim, C. Y., & Han, H. W. (2020). Analysis on pataphysics of virtual idol based on game character -focus on K/DA. *The Journal of the Korea Contents Association*, 20(5), 69–78. doi: <https://doi.org/10.5392/JKCA.2020.20.05.069>
- Koesoema, D. (2007). *Pendidikan karakter: Mendidik anak di zaman global*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniawan, B. (2015). *Analisis visual desain karakter game online Kantai Collection* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- LaMarre, T., Hiroki, A., Furuhashi, Y., & Steinberg, M. (2007) The animalization of Otaku culture. *Mechademia Second Arc* 2(1), 175–187. doi:[10.1353/mec.0.0023](https://doi.org/10.1353/mec.0.0023)
- League of Legends. (n.d.). *Vastaya*. Retrieved from https://universe.leagueoflegends.com/id_ID/race/vastaya/
- Liao, S. (2018, November 11). League of Legends' virtual K-pop band is helping the game attract a whole new audience. *The Verge*. Retrieved from <https://www.theverge.com/2018/11/11/18076272/league-of-legends-virtual-k-pop-new-audience>
- McKelvey, K. & Munslow, J. (2011). *Fashion design: Process, innovation, and practice* (2nd Ed.) Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Milawasri, F. A. (2017). Analisis karakter tokoh utama wanita dalam cerpen Mendiang karya S. N. Ratmana. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(2), 87–94. doi: <https://doi.org/10.32502/jbs.v1i2.740>
- Muhadjir, N. (1998). *Metodologi penelitian kualitatif pendekatan positivistik, rasionalistik, fenomenologik, dan realisme metafisik telaah studi teks dan penelitian agama*, (ed. 3). Yogyakarta: Bayu Indra Grafika.
- Onitsuka Tiger. (n.d.). *Japanese fashion & sports intertwine*. Retrieved from <https://www.onitsukatiger.com/gb/en-gb/onitsukatiger-inspiration/onitsukatiger-fashion-sports-timeline/>
- Pranoto, A., & Jati, A. P. (2019). Analisis visual karakter “Jack The Ripper” dalam Game Identity V. *Tutur Rupa*, 2(1), 42–54. Retrieved from <http://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupe/article/view/2990>
- Sugiyono. (2005). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wilkinson, S. (n.d.). Bottega Veneta: Behind the brand. *Saclab*. Retrieved from <https://saclab.com/bottega-veneta-behind-the-brand/>