

MOTIF BATIK KAWUNG DAN PARANG SEBAGAI ELEMEN DESAIN KOSTUM GAME PLAYER UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE

Revan Arfian¹, Afrizal²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ring Road, Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57127

revan.blacklist2@gmail.com¹, afrizal@isi-ska.ac.id²

Abstrak

Desain kostum merupakan sebuah rancangan kostum yang meliputi dari bentuk hingga fungsinya. Motif Batik Kawung dan Parang merupakan motif batik yang berasal dari Jawa Tengah menjadi ide tambahan untuk menciptakan desain kostum yang indah dan berwibawa. Metode penciptaan untuk membuat desain kostum ini menggunakan metode dari Prof. Drs. SP Gustami, S.U. yang meliputi tiga tahap, tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap penciptaan. *PUBG Mobile* sebuah permainan pertempuran *battleground* yang sedang di gemari oleh pemain *game* di seluruh dunia, dimana permainan tersebut merupakan permainan *survival* atau bertahan hidup hingga fase terakhir adalah pemenangnya. Permainan *PUBG Mobile* tidak hanya fokus pada cara bermain, namun ada kostum yang digunakan oleh pengguna permainan tersebut sebagai gaya atau gengsi setiap karakter agar mampu menaikkan tingkat popularitas pemain dan mendapat gelar tertentu di dalam *game* tersebut. Pada tahun 2020 terbentuklah *PUBGM Creative* sebagai wadah untuk menampung desain kostum yang dikemas sebagai kontes perlombaan desain kostum yang meliputi tiga tahap penilaian, tahap kurasi, tahap penilaian dan tahap voting. Kostum yang dipadukan dengan Motif Kawung dan Parang merupakan sebuah upaya untuk melestarikan budaya nusantara. Selain itu juga menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada seluruh dunia dan upaya untuk menjangkau generasi muda melalui *game online PUBG Mobile*.

Kata Kunci: Motif Kawung, Motif Parang, *PUBG Mobile*, Desain Kostum

Abstract

Costume design is a costume design that includes form to function. The Kawung and Parang Batik motifs are batik motifs originating from Central Java which are additional ideas for creating beautiful and dignified costume designs. The creation method for making this costume design uses the method of Prof. Drs. SP Gustami, S.U. which includes three stages, the exploration stage, the design stage, and the creation stage. PUBG Mobile is a battleground fighting game that is popular with gamers all over the world, where the game is a survival game until the final phase is the winner. The PUBG Mobile game does not only focus on how to play, but there are costumes used by game users as a style or prestige for each character in order to be able to increase the player's level of popularity and get a certain title in the game. In 2020, PUBGM Creative was formed as a forum to accommodate costume designs which were packaged as a costume design competition which included three assessment stages, a curation stage, an assessment stage and a voting stage. Costumes combined with Kawung and Parang motifs are an effort to preserve Indonesian culture. Apart from that, it is also a way to introduce Indonesian culture to the whole world and an effort to reach the younger generation through the online game PUBG Mobile.

Keywords: *Kawung Motif, Parang Motif, PUBG Mobile, Costume Design*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri *game* mengalami perubahan yang sangat cepat dan semakin mudah untuk menjangkau atau untuk memainkan *game*. Industri *game* saat ini sangat digemari oleh seluruh kalangan, baik kalangan muda, kalangan menengah maupun kalangan tua di seluruh dunia. Menurut Flew Terry (2005: 40) *game* berbasis perangkat komputer pada mulanya dikembangkan

oleh akademik industri militer yang juga melahirkan inovasi dalam berkomunikasi melalui perangkat nirkabel atau internet. Sebelum terciptanya *game* yang membutuhkan data internet, dahulu lebih dikenal dengan *game* komputer. *Game* komputer mulai terbentuk di Amerika pada tahun 1970an seperti *Pong*, *Space Invaders*, *Monaco GP*, dan *Pac Man*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 1970 industri *game* mulai mengalami peningkatan dalam *mode* bermain, mulai dari *mode game* balapan, strategi, hingga, simulasi. Febriany (2022: 5) mengatakan bahwa 10 tahun kemudian di 1980 *game* mengalami peningkatan, oleh pihak pengembang *Nintendo* dengan *game* yang cukup terkenal dan hampir seluruh pemain *game* juga pernah memainkan *game* tersebut yaitu *Super Mario Bros* dengan nilai penjualan mencapai 500 juta dollar pada tahun 1990. Selanjutnya pada tahun 1990an pengembang *game* *Sega* hadir dengan upaya peningkatan tampilan *16 bit genesis konsol* dengan gambar karakter, background, lebih cepat dan sound yang lebih bagus dibandingkan beberapa *game* sebelumnya. Setelah kurun waktu 30 tahun dari mulai munculnya *game* populer, pada tahun berikutnya di tahun 1990 perkembangan *game* mengalami peningkatan yang cukup pesat, mulai dari kualitas gambar yang ditingkatkan menjadi *16 - 32 bit*, hingga mode bermain yang bervariasi.

Menurut Richardson (2012: 133-153) di era sekarang tepatnya masuk ditahun 2000an seluruh pengembang elektronik berbondong-bondong dan saling mengadu kemampuan dalam melakukan pengembangan alat komunikasi dengan lebih ringkas. Perubahan ini sangat signifikan hingga pada akhirnya muncul sebuah alat komunikasi dengan kemudahan dan sangat ringkas atau bisa disebut *Smartphone*, yaitu telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, fleksibilitas yang ringkas, dan bisa menunjang pekerjaan. Namun perlu diketahui bahwa telepon seluler juga mempunyai sistem operasi berbeda beda, misalnya *Samsung* dengan androidnya, *Windows phone* pada hape *Sony* dan *Nokia*, *IOS Apple* pada *Iphone* dan sebagainya. Sistem operasi ini menyediakan beberapa fitur bertujuan agar pengguna telepon seluler agar nyaman dalam ekosistem sistem operasi, dan tersedianya toko aplikasi yang berisikan beberapa *game mobile*, serta aplikasi penunjang kebutuhan penggunanya. *Game mobile* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh perangkat telepon seluler, atau tablet. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi yang sangat cepat, *game mobile* yang mulanya digunakan tanpa adanya internet lalu setelah di kembangkan lagi oleh pihak penyedia telepon seluler, *game mobile* mengalami inovasi yang dapat digunakan secara jaringan internet sehingga dapat terhubung dengan pemain lain secara langsung. Menurut Febriany (2022: 10-11) *Game online* adalah salah satu yang digemari dan dilirik dari pengguna *smartphone*, *game online* mempunyai beberapa keuntungan bagi penggunanya. Selain untuk menghilangkan jenuh, para pengguna *smartphone* biasanya menginstal *game* pada *smartphonenya* karena hobi dan mempunyai jenjang karir dalam perlombaan adu ketangkasan jika memang pemain *game* tersebut mempunyai keahlian dalam memainkan *game* tersebut. Menurut data statistik indikator pengguna internet di Indonesia yang di dapatkan, rata-rata waktu yang dibutuhkan pengguna internet mengakses informasi melalui PC atau laptop kisaran 5 jam 30 menit setiap harinya, persentase pengguna internet melalui *mobile* atau *smartphone* 14%

dari total populasi. Sedangkan rata-rata pengguna internet dalam memainkan *game online smartphone* di Indonesia sekitar 2 jam 30 menit setiap harinya.

Untuk saat ini *game online* mulai merambah kedalam industri yang lebih serius dengan membuat beberapa perlombaan mulai dari lomba adu ketangkasaan pemain, lomba desain karakter, lomba membuat mode bermain, dan masih banyak lagi perlombaan. Hal ini sangat berpengaruh untuk kedekatan penyedia *game* dengan para pemain maupun pembuat desain sehingga semakin banyak pemain untuk membuat sebuah komunitas maupun divisi yang lebih serius seperti *esports*. Menurut Wildan Hernanda (2021: 44) pada tahun 2008 cabang olahraga berbasis digital atau *E-Sport* telah diakui oleh masyarakat dunia. Saat ini, *esports* memang tengah menjadi pembicaraan hangat di Indonesia. Salah satu alasannya karena jumlah hadiah turnamen *esports* yang semakin fantastis, seperti *Fortnite World Cup* yang menawarkan total hadiah US\$30 juta dan *The International* yang menawarkan total hadiah US\$34 juta. Sejak saat itu perkembangan *E-Sport* telah meluas di berbagai negara termasuk juga di Indonesia. Hal yang paling disukai oleh seluruh pemain profesional *game* adalah hadiah yang cukup banyak dan bervariasi ketika memainkan *game* tersebut, seperti perlombaan kelas nasional dan internasional dengan tim *esports* yang besar dengan nominal hadiah jutaan hingga miliaran dan dijadikan sebagai *sponsor* resmi dalam *game*.

Grafik karakter maupun nuansa yang sempurna dalam *game* menjadi alasan penting bagi pemain *game* dapat bermain dengan lama, karena disuguhkan dengan kualitas grafik yang sangat nyata, maupun dari segi keunikan sangat di cari oleh pemain *game*. Grafik dalam *game PUBG Mobile* memiliki peningkatan yang cukup pesat, mulai dari penambahan fitur bayangan, kostum yang mendekati nyata, suara kartakter mengalami penambahan, dan tema kostum yang semakin banyak tersedia. Menurut Orlandi Ingkiriwang (2021: 6) (*Player Unknown Battlegrounds*) sering disingkat (*PUBG*) adalah sebuah permainan dengan mode *battleroyale*, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain *solo*, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim. *Player Unknown Battlegrounds* diluncurkan di *Steam* pada bulan Maret 2017. Walaupun belum genap satu tahun, tapi permainan ini telah membuat rekor baru, ada sekitar 877.844 pemain yang daring secara bersamaan pada tanggal 26 Agustus 2017 di platform *Steam*. Angka ini mengalahkan rekor jumlah pemain *Dota 2* dalam waktu bersamaan yang hanya mencapai 842.919. Dalam *game PUBGM (Player Unknown Battleground Mobile)* terdapat karakter dan kostum yang bisa disesuaikan oleh pemain *game*, mulai dari karakter perempuan maupun laki-laki. Dari segi kostum *PUBGM (Player Unknown Battleground Mobile)* menyediakan variasi kostum, mulai dari kostum klasik, modern, robot, hewan dan masih banyak yang disediakan oleh *game* tersebut. Pada tahun 2020 *PUBGM (Player Unknown Battleground Mobile)* membuat divisi baru dengan nama *PUBGM Creative* yang bertujuan merangkul para desainer kostum sekaligus pemain *game PUBGM (Player Unknown Battleground Mobile)* untuk membuat desain kostum yang nantinya digunakan dalam *game* tersebut. Pada laman *PUBGM Creative* (https://www.pubgmobile.com/id/event/PDP_Main_Page/) disediakan lomba desain kostum dengan

tema yang berbeda beda, seperti contohnya *1th Global Design Outfit Contest, Eastern Europe Concept, Arabic Design Outfit*, dan masih banyak lagi tema yang diikut sertakan dalam laman *PUBGM Creative*. Lomba desain kostum ini memiliki beberapa tahap penilaian, mulai dari tahap kurasi/seleksi karya, tahap penilaian 4 juri (Juri ahli pemasaran, ahli desain *game*, ahli kostum, dan ahli 3 *dimensi* kostum). Dalam hal ini desainer di seluruh dunia menanggapi dengan serius bahwa ini merupakan sebuah peluang bagi mereka untuk ikut adil dalam perlombaan desain karakter *game*.

PUBGM Creative pada tanggal 19 Januari 2024 telah membuat acara perlombaan untuk seluruh pemain *game PUBGM (Player Unknown Battleground Mobile)* dan sekaligus berprofesi desainer. Penyelenggaraan lomba desain kostum ini bertemakan secara bebas namun terdapat beberapa ketentuan yang harus di perhatikan. Langkah ini merupakan salah satu upaya *game PUBG Mobile* agar bisa mengikuti yang sedang ramai dalam industri kostum *game*. Seluruh desainer di dunia berbondong bondong untuk meluapkan ide kostumnya ke dalam *game PUBG Mobile*, menjadikannya tempat untuk berkreasi dan berkembang para desainer kostum agar mampu bersaing secara ketat dalam industri desain kostum *game* yang di selenggarakan oleh *PUBG Mobile*. Secara umum kostum di *PUBG Mobile* pada awalnya hanya bertema model tentara, formal, seragam sekolah, hingga seragam kerja yang saat ini *PUBG Mobile* mengalami perubahan yang pesat mulai dari yang bertema mummy, kostum klasik pangeran, kostum monster, hingga kostum yang menyerupai hewan seperti ayam, sapi, kuda, dan beruang. Sebuah langkah yang tepat agar *game* dapat membuat pemainnya akan tetap nyaman untuk bermain dalam *game* tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan karya dapat dilakukan secara intuitif, namun juga dapat pula dilakukan melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis dan sistematis. Pada pembuatan karya desain kostum motif Batik Kawung dan Parang untuk kostum *game* ini menerapkan metodologi yang digunakan oleh Prof. Drs. SP. Gustami, S.U. Dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Metode penciptaan dapat di jelaskan sebagai berikut;

1. Eksplorasi

Prof. Drs. SP Gustami, S.U. (2007) dalam bukunya yang berjudul *Butir- Butir Mutiara Estetika Timur* menjelaskan bahwa tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan permusan masalah. Melalui tahap ini dapat di ketahui tentang topik yang akan diangkat yaitu kostum *game PUBG Mobile*, dan motif batik parang. Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data mengenai kostum *PUBG Mobile* dan penelitian tentang motif Batik Kawung dan Parang sebagai ide elemen pembuatan karya. Adapun dalam menuangkan ide di lakukan dengan tahapan sebagai berikut;

- a. Eksplorasi Bentuk Motif, dengan tema yang sudah ditentukan sejak awal untuk membuat karya ini, maka dilakukan eksplorasi mengamati bentuk serta mengumpulkan data tentang cara mengembangkan motif Batik Kawung dan Parang yang sudah ada sebelumnya. Hal ini dilakukan

dengan mencari sumber referensi baik dari media jurnal online dan sejarah yang sudah ada sebelumnya. Terdapat luaran bentuk motif yang menggambarkan garis luar dari baju yang berbentuk ornamen sederhana yang bertujuan agar menambah nilai kesempurnaan desain kostum.

b. Eksplorasi Bentuk Kostum, dalam proses ini dibuat beberapa rancangan sketsa kostum yang sesuai dengan tema yang diambil yaitu kostum klasik. Desain kostum yang telah dibuat kemudian disesuaikan dengan tema dan keselarasan motif serta membuat beberapa desain alternatif, kemudian dipilih untuk dijadikan sebagai desain pilihan yang selanjutnya akan diwujudkan dalam bentuk desain kostum klasik. Namun ada beberapa luaran desain sebagai penambah dari game tersebut diantara lainnya tas mulai dari level 1, 2 dan 3, dan kemudian terdapat aksesoris gantungan kunci sebagai penambah daya tarik.

2. Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap untuk membuat rencana mulai dari segi penentuan desain kostum yang akan diciptakan, menentukan sasaran yang ingin dituju, dan cara pemasarannya apabila karya ini dapat direalisasikan. Dalam tahapan rancangan desain ini perlu memperhatikan aspek-aspek yang meliputi bentuk. Dalam perancangan kostum, sketsa dibuat dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti garis luar bentuk kostum dan garis dengan warna yang berbeda untuk bagian yang merupakan bukan dari pokok sketsa. Dari beberapa sketsa alternatif yang sudah dibuat maka tahapan berikutnya adalah memilih sketsa terbaik untuk lanjut ke tahap perwujudan karya.

3. Perwujudan Karya

Perwujudan karya merupakan tahap eksekusi setelah mendapatkan final sketsa atau sketsa terpilih baik desain motif dan desain kostum, tahap perwujudan karya dilakukan dengan mempersiapkan segala pilihan ide yang telah di pilih sebelumnya. Mulai dari membuat desain motif pada kertas sebelum di aplikasikan pada desain digital kostum, pembuatan garis tebal pada sketsa desain kostum, kemudian memasuki proses pewarnaan pada desain agar desain dapat lebih indah dan tampak realistis. Pada tahap ini butuh waktu dan ketelitian yang cermat, agar tiap warna dan bagian-bagian kecil tertentu tidak luput dalam perancangan awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Eksplorasi

Tahapan ini merupakan tahapan awal untuk mencari sumber ide atau referensi yang nantinya akan di terapkan pada desain kostum *game*. Proses pembuatan desain kostum *game* secara umum mempunyai proses yang cukup panjang, berawal dari mempertimbangkan nilai pasar kostum, aspek keunikan karakter, pembentukan secara 3 dimensi hingga memperhatikan detail kecil pada kostum tersebut, lalu pada akhirnya tercipta kostum yang unik dan di sukai banyak pemain *game*. Hal ini merupakan strategi dari pengembang *game* tersebut agar nilai keuntungan dan

popularitas *game* dapat bersaing dengan *game* serupa. Pada tahap ini terdapat sumber ide yang menjadikannya sebagai referensi :



Gambar 1. Desain kostum game

(Sumber: Laman Desain Project PUBG Mobile

https://www.pubgmobile.com/id/event/PDP_Main_Page/) Diakses pada tanggal 20 Januari 2024

Kostum *game* pada saat ini bukan hanya visual yang dapat dilihat, namun mempunyai nilai tersendiri untuk pemain *game* tersebut sehingga banyak pemain *game* rela mengeluarkan banyak uang dan menjalankan misi di dalam *game* demi mendapatkan kostum *game* yang disukai atau kostum *game* yang langka untuk menaikkan nilai popularitas dan gengsi agar dapat dikenal banyak pemain *game*.



Gambar 2. Motif Batik Kawung dan Parang

(Foto: Adi Kusrianto pada buku *Batik: Filosofi, Motif, dan Kegunaannya* hal. 100 dan 140)

Motif Batik Kawung dan Parang merupakan motif batik klasik yang tertua di Indonesia. Motif ini memiliki banyak makna yang terkandung di dalamnya, selain itu kedua motif batik ini sangat disukai oleh seluruh warga di Indonesia karena memiliki karakter yang kuat dan nilai sejarah. Pemilihan motif Batik Kawung dan Parang adalah sebagai upaya untuk mengenalkan budaya nusantara melalui desain kostum agar menjangkau generasi muda di seluruh dunia yang mempunyai hobi bermain *game* khususnya *PUBG Mobile*.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap membuat sebuah rencana yang kemudian dipilih menjadi beberapa bagian alternatif agar dikembangkan lagi menjadi tahap perwujudan. Tahap perancangan dimulai dari pembentukan beberapa sketsa alternatif mulai dari bentuk badan seorang pria, bentuk kostum, bentuk tas, hingga elemen yang diterapkan ke dalam kostum tersebut. Proses tahap perancangan menggunakan perangkat Ipad Pro 2017 10,5" dengan aplikasi *Procreate*, menggunakan fitur kuas pensil mekanik warna hitam dan biru ukuran 30 dan pena studio ukuran 6,

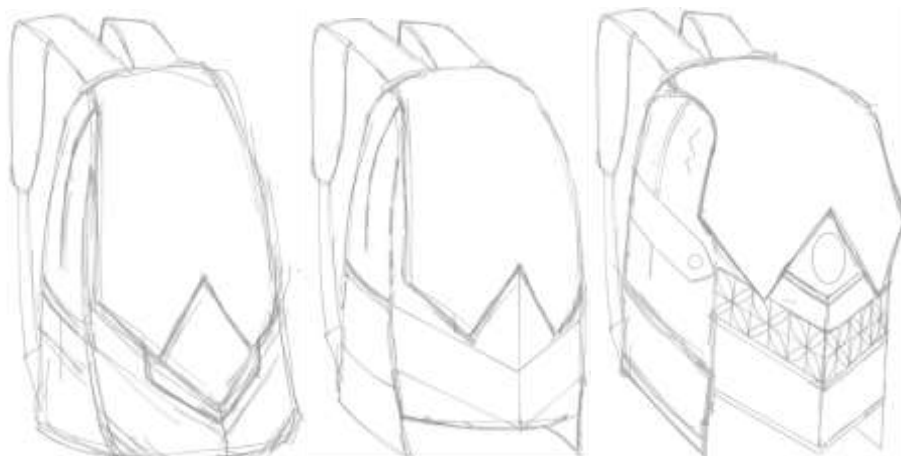
9, 14, dan 20 warna hitam dengan sistem tumpukan kanvas/layer. Berikut adalah proses perancangan kostum *game*:



Gambar 3. Sketsa perancangan kostum
(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)



Gambar 4. Sketsa perancangan kepala
(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)



Gambar 5. Sketsa perancangan tas level 1, 2 dan 3

(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)



Gambar 6. Sketsa perancangan motif Batik Parang

(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)

Pada tahap perencanaan karya ini terdapat beberapa elemen yang tergolong lengkap karena mulai dari bagian rambut, kostum, aksesoris, tas hingga sepatu merupakan seluruh bagian dari perwujudan karya. Hasil tahap perencanaan tersebut sebagai gambaran yang nantinya akan di sempurnakan lagi ke tahap perwujudan karya. Walaupun dikatakan sebagai perencanaan, lebih baik diberi detail kecil maupun aksesoris agar ketika masuk ke tahap perwujudan karya, detail kecil tersebut tidak terlupakan.

3. Tahap Perwujudan Karya

Perwujudan karya adalah tahapan yang paling penting dalam pembuatan kostum desain, dikarenakan banyak detail kecil yang harus diperhatikan dan di terapkan seperti bagian helai rambut, bayangan karakter, goresan, hingga elemen hias agar kostum dapat terwujud secara sempurna. Proses tahap perwujudan karya menggunakan perangkat Ipad Pro 2017 10,5” dengan aplikasi *Procreate*, menggunakan fitur kuas pena studio ukuran 6, 9, 14, dan 20 warna hitam dengan sistem menarik warna ke objek dan sistem tumpukan kanvas/layer. Dari semua proses yang sudah di lakukan dengan metode penciptaan dari Prof. Drs. SP Gustami, S.U. Berikut adalah hasil dari perwujudan karya:



Gambar 7. Hasil pewarnaan dan finishing kostum depan dan belakang

(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)



Gambar 8. Hasil pewarnaan dan finishing tas level 1, 2, dan 3
(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)



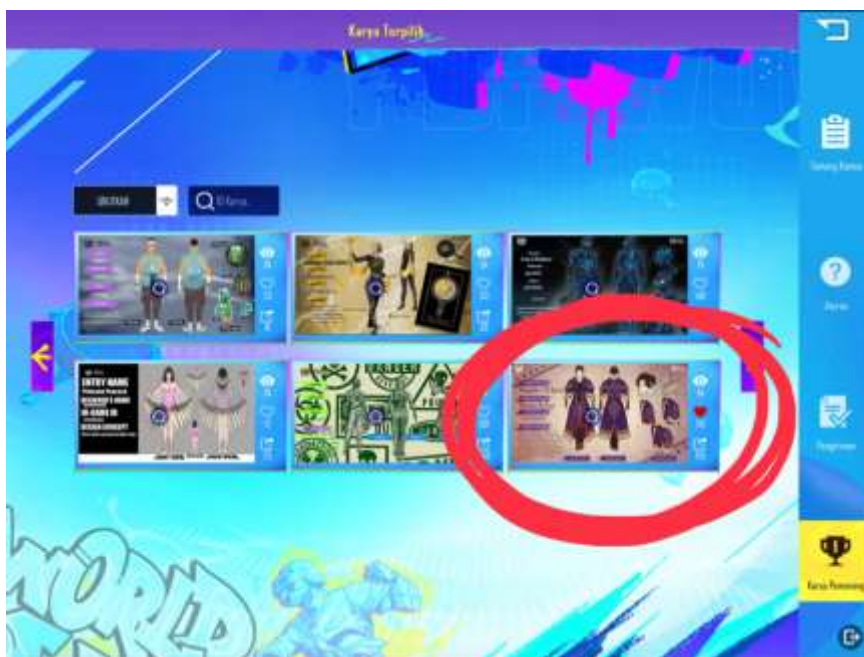
Gambar 9. Elemen ornamen
(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)



Gambar 10. Hasil desain semua elemen diterapkan
(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)

Majestic Of Batik, adalah nama dari desain kostum game yang menggambarkan kostum klasik dengan keagungan dan kebijaksanaan. Kostum ini diadaptasi dari sesosok pangeran yang

bijaksana dalam menangani segala permasalahan yang dihadapi. Ini mengimplementasikan pemain *PUBG Mobile* dalam melakukan strategi untuk menyerang musuh maka harus disikapi dengan tenang, dan keputusan yang bijak, hasil dari kebijaksanaan dalam menentukan keputusan adalah kejayaan atau *winner winner chicken dinner* yang merupakan bahasa kemenangan pemain *game PUBG Mobile* ketika memenangkan pertempuran. Untuk bagian kepala menggunakan gaya *layer* dengan panjang sebahu, ditambah dengan beberapa rambut menutupi bagian depan yang sengaja dibuat sedikit berangakan dan menutupi sebagian kening. Lalu terdapat rambut yang dikucir setengah kebelakang yang artinya memiliki kepribadian yang berani dan siap menghadapi segala rintangan yang ada. Desain kostum ini di ikut sertakan ke dalam lomba *PUBGM Creative 5th Global Design Outfit Contest* di kirim pada tanggal 20 Mei 2024 di dalam game *PUBG Mobile* yang merupakan sebuah upaya agar budaya nusantara mampu di kenal oleh seluruh kalangan terutama dalam generasi muda yang menyukai *game PUBG Mobile*. Hasil dari perlombaan desain kostum ini mendapatkan nominasi karya terpilih dari hasil penentuan juri ahli pemasaran, ahli desain *game*, ahli 3D kostum, dan desain kostum. Desain kostum meraih perolehan voting popularitas 10.000 dari pilihan pemain *game* yang mengikuti proses voting.



Gambar 11. Pengumuman Karya Terpilih

(Sumber: Dalam game *PUBG Mobile* diakses pada 25 Juni 2024)

Kostum ini memiliki beberapa perpaduan warna yang memiliki makna yang cukup dalam, diantaranya sebagai berikut.



Gambar 12. Jubah warna ungu

(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)

a. Warna Ungu pada jubah luar, menurut Monica dan Laura Cristina Luzar (2011: 1089-1091) warna ungu sebagai warna kebangsawanan dan kemewahan. Warna ungu merupakan warna yang sakral karena pada masa lalu hanya orang-orang terpilih yang bisa memakai pakaian atau jubah berwarna ungu. Namun, di berbagai budaya lainnya, warna ini bisa memiliki makna yang berbeda seperti spiritualitas, kreativitas, dan ketenangan. Penggunaan warna ungu dalam kostum *game* bertujuan agar memberi kesan spiritual yang kuat dan kemewahan bagi pemain *game* yang mengenakan kostum dengan warna ungu.



Gambar 13. Jubah warna merah

(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)

b. Warna Merah pada jubah dalam, menurut Monica dan Laura Cristina Luzar (2011: 1089-1091) warna merah pada kostum melambangkan energi, kekuatan, keberanian dan juga simbol dari api. Warna merah dapat memberikan nuansa semangat dan pusat perhatian. Penggunaan warna merah

pada desain kostum *game* akan memberikan sebuah suasana yang sangat berani, dan identik dengan perlawanan yang sangat kuat.



Gambar 14. Ornamen Garis Emas
(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)

c. Warna Kuning Emas pada ornamen garis, menurut Monica dan Laura Christina Luzar (2011: 1089-1091) sebagai simbol kejayaan dan kebijaksanaan. Warna ini sering digunakan dalam dekorasi kerajaan, kostum bangsawan dan tanda keagungan. Penggunaan ornamen warna emas pada garis luar kostum *game* memberikan kesan nuansa yang mewah dan berkelas. Para pemain *game* sangat menyukai tambahan detail atau garis warna emas karena memberikan kesan yang mahal dan mewah.

Lalu pada kostum *Majestic Of Batik* terdapat motif Batik Kawung dan Parang dengan perpaduan warna coklat tua dan muda, berikut makna dari motif batik yang di terapkan :

a. Batik Kawung



Gambar 15. Ornamen Motif Batik Kawung
(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)

Hermandra (2022: 385) mengatakan motif Batik Kawung mencerminkan kemurnian, kesucian, dan kesempurnaan. Motif Batik Kawung juga diartikan sebagai persatuan, karena

gambaran dari pola yang saling menyatu. Motif ini pada mulanya diambil dari kolang-kaling yang berbentuk lonjong dan disusun sangat rapih menjadi empat bulatan lonjong (oval) yang memiliki titik pusat di tengah-tengahnya. Motif Batik Kawung merupakan motif batik kuno yang dari dulu hingga saat ini sangat disegani dan dihormati, karena secara makna motif ini mempunyai makna yang sangat dalam untuk kehidupan manusia. Bentuk dari motif ini memiliki pusat yang pada tengahnya yang memberikan sebuah pemahaman tentang percaya kepada Sang Pencipta. Dahulu sebelum Islam dan agama lain masuk ke nusantara, masyarakat mempunyai pedoman atau tumpuan kepercayaan pada ajaran Kejawen. Pada ajaran Kejawen ini terdapat empat kewajiban yang mengimplementasikan dari empat buah kolang-kaling sebagai motif Batik Kawung. Empat ajaran Kejawen antara lain sebagai berikut :

1. *Mamayu Hayuning Pribadhi* (rahmat bagi diri pribadi);
2. *Mamayu Hayuning Kulawarga* (rahmat bagi keluarga);
3. *Mamayu Hayuning Sasama* (rahmat bagi sesama manusia);
4. *Mamayu Hayuning Bhawana* (rahmat bagi alam semesta).

b. Batik Parang



Gambar 16. Ornamen Motif Batik Parang
(Dibuat oleh Revan Arfian tahun 2024)

Vina Mufti Azizah (2016) mengatakan motif Batik Parang memiliki beberapa makna yang mendalam, jangan mudah menyerah, lambang akan kesinambungan, adanya ketangkasan, cita-cita mulia, dan kesetiaan. Motif Batik Parang merupakan warisan dari Kerajaan Mataram yang hingga saat ini masih dijaga kesakralan dan bentuknya. Motif ini memiliki susunan motif seperti huruf S dan saling menyatu satu sama lainnya yang melambangkan sebuah kesinambungan. Motif ini pada masa kerajaan merupakan motif larangan, larangan yang dimaksud adalah tidak boleh dipakai dari luar lingkungan Keraton Mataram, atau rakyat biasa. Motif ini hanya bisa dikenakan oleh orang-orang yang berdarah dan berada dalam Keraton Mataram.

KESIMPULAN

Ada berbagai cara untuk memperkenalkan budaya nusantara agar dikenal oleh banyak kalangan hingga ke seluruh dunia, termasuk *PUBGM Creative* yang membuka peluang untuk seluruh desainer kostum diseluruh dunia dengan diselenggarakan lomba desain kostum game yang mempunyai tiga tahap, tahap kurasi/seleksi, tahap penilaian juri, dan tahap voting. Melalui pembuatan kostum klasik game *PUBG Mobile* dengan elemen motif Batik Kawung dan Parang adalah sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya nusantara dan menjangkau seluruh kalangan muda yang gemar bermain *game*. Dari hal tersebut membuktikan bahwa ada banyak cara agar budaya nusantara mampu dikenal ke seluruh dunia. Motif Batik Kawung dan Parang pada kostum

memiliki keunikan, dan nilai historis tersendiri, menjadikan kostum yang sangat mewah dan tidak menutupi dari sebuah esensi makna yang terkandung dalam motif Batik Kawung dan Batik Parang. Keunikan dari motif Batik Kawung dan Parang ini menjadikan nilai tambah sebagai peluang besar untuk di aplikasikan ke dalam *game*, karena analisis terkait kostum game PUBG Mobile butuh yang mempunyai tema dan karakter yang kuat. Kostum juga memiliki arti identitas diri para pemain, terkadang pemain menuangkan sebuah pesan atau hal yang disukainya di terapkan ke kostum tersebut. Sebagai contohnya pemain *game* dengan hal yang disukainya tentang monster, maka kostum yang dikenakan di dalam game tersebut juga akan bertemakan kostum monster. Dunia elektronik mengalami perkembangan yang sangat pesat, mungkin 10 tahun kemudian dunia virtual akan tercipta dengan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Vina Mufti. 2016. Semiotika Motif Batik Parang Rusak Di Museum Batik Yogyakarta. Skripsi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Febriany. 2022. Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online. SELASAR KPI : Referensi Media Komunikasi dan Dakwah, Vol 2 No. 1.
- Gustami, Sp. 2007. Butir-butir Mutiara Estetika Timur. Yogyakarta. Prasista
- Hermandra. 2022. Motif Kawung Pada Batik Tradisional Yogyakarta: Kajian Semantik Inkuisitif. Ranah: Jurnal Kajian Bahasa, Vol 11(2) : 378. DOI:10.26499/rnh.v11i2.5219
- Ingkiriwang, Orlandi & Kaweian, D.D,V & Pasoreh, Yuriewaty. 2021. Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounolet Kecamatan Kakas. Acta Diurna Komunikasi, Vol. 3 No. 2
- Kusrianto, Adi. 2013. Batik: Filosofi, Motif, dan Kegunaannya. Yogyakarta. Andi Offset
- Monica & Luzar, Laura Cristina. 2011. Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan. Humaniora, Vol 2 No. 2.
- Nugraha, Wildan Hernanda Agung, 2021, Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur. Evaluation Athlete Peformance, Vol 4 No 12.
- Richardson, I. 2012. Touching the screen: a phenomenology of mobile gaming and the iPhone. Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone pp 133 – 153 Edition 1
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Curere, Vol. 01 No. 01.
- Terry, Flew. 2008. New Media An Introduction. New York. Oxford University Press.

Glosarium

A Amethyst : Batu mulia berwarna ungu yang berasal dari alam

B	Battleground	: Medan pertempuran
	Bit	: Ukuran terkecil dalam data komputer
C	Creative	: Kreatif
E	Esports	: Olahraga elektronik para pemain profesional
F	Feedback	: Respon atau tanggapan terhadap suatu tindakan
	Fall	: Jatuh atau rontok
	Finishing	: Tahap penyelesaian
G	Game	: Permainan
L	Layer	: Lapisan
	League	: Liga kompetitif
M	Mobile	: Perangkat seluler
	Majestic	: Penuh keagungan
	Mode	: Ragam cara yang terbaru pada suatu waktu tertentu
O	Outline	: Garis luar
	Online	: Terhubung dengan jaringan daring
P	Player	: Pemain
	Procreate	: Aplikasi menggambar di perangkat seluler
S	Screenrecord	: Perekaman layar
	SEA	: South East Asia (Asia Tenggara)
	Super	: Luar biasa atau hebat
	Sponsor	: Bentuk dukungan atas peristiwa atau kegiatan
	Smartphone	: Telepon genggam yang memiliki kemampuan lebih dari sekedar SMS dan telepon
T	Team	: Regu dalam permainan
U	Update	: Terbaru
	Unknown	: Yang tidak diketahui

W Website : Laman daring
Winner winner : Pemenang dalam permainan PUBG Mobile
chiken dinner