

ANALISIS VISUAL KOSMETIK KOLABORASI DAYS OF FEAST DENGAN ALICE IN WONDERLAND

pada *Game Sky: Children of The Light*

Nahlah Yahya Banamah¹,

¹Universitas Negeri Surabaya

¹email: nahlahbanamah@gmail.com

Received:

12-05-2026

Reviewed:

13-05-2026

Accepted:

13-05-2026

ABSTRAK: Kolaborasi antara *event* tahunan *Days of Feast* tahun 2024 dengan cerita klasik *Alice in Wonderland* menghadirkan kosmetik virtual baru yang memuat elemen naratif dari karya Lewis Carroll ke dalam dunia *game* interaktif. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi karakteristik visual kosmetik virtual kolaborasi tersebut serta menganalisis representasi elemen naratif *Alice in Wonderland* dalam desain visualnya. Untuk itu, digunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan Art Criticism of Feldman yang meliputi tahap deskripsi, analisis formal, interpretasi dan evaluasi. Tahapan interpretasi menggunakan semiotika Peirce dengan fokus pada aspek *ground* dari representamen, yaitu *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. Penelitian ini mengkaji enam objek kosmetik virtual yang masing-masing merepresentasikan elemen naratif cerita *Alice in Wonderland*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa keenam kosmetik tersebut secara konsisten merepresentasikan elemen naratif *Alice in Wonderland* melalui identitas karakter maupun pada peristiwa ikonik yang ada dalam cerita. Dengan demikian, kolaborasi ini menerjemahkan narasi klasik ke dalam elemen visual *game* dengan tetap mempertahankan estetika *Sky: Children of The Light*, sehingga kosmetik virtual tidak hanya berfungsi sebagai penambah estetika tetapi juga sebagai media penyampaian narasi.

Kata Kunci: Analisis Visual, Representasi Naratif, Art Criticism of Feldman, Semiotika Peirce

ABSTRACT: *The Collaboration of the annual Days of Feast in 2024 and the classic story Alice in Wonderland introduced new virtual cosmetics that incorporate narrative elements from Lewis Carroll's work into the interactive game world. This*

study aims to identify the visual characteristics of the collaboration's virtual cosmetics and analyze the representation of Alice in Wonderland's narrative elements in their visual design. To achieve the purpose, a descriptive qualitative method was used using Feldman's Art Criticism with stages of description, formal analysis, interpretation, and evaluation. The interpretation stage applied Peirce's semiotics focusing on the ground aspect of the representamen, qualisign, sinsign, and legisign. This study examines six virtual cosmetic objects, each representing narrative elements from the story of Alice in Wonderland. The results indicate that all six cosmetics consistently represent Alice in Wonderland's narrative elements through character identities as well as iconic events within the story. Therefore, this collaboration can translate the classic narrative into visual game elements while maintaining the aesthetics of Sky: Children of The Light, making the virtual cosmetics function not only as aesthetic additions but also as a medium for conveying narrative

Keywords: Visual Analytic, Narrative Representation, Feldman's Art Criticism, Peirce's Semiotics

PENDAHULUAN

Perkembangan industri *game* tidak hanya menghadirkan pengalaman bermain sebagai hiburan semata, tetapi juga *game* menghadirkan visual kompleks yang memiliki multifungsi dalam membangun suasana, narasi, serta penentu pengalaman pemain (Suranov, 2025). Visual dalam *game* berfungsi sebagai media yang membangun makna dan memperkuat pengalaman interaksi pemain dengan dunia permainan (Zimmerman & Salen, 2003), sehingga desain visual menjadi aspek penting dalam menentukan daya tarik *game* sekaligus menawarkan pengalaman yang lebih bagi pemain.

Salah satu bentuk desain visual *game* adalah kosmetik, yaitu item yang mengubah penampilan suatu karakter atau avatar berupa aksesoris maupun properti. Kehadiran kosmetik bukan hanya sebagai elemen estetika, melainkan juga sebagai sarana ekspresi diri dan pembentuk identitas virtual pemain (Destianti & Irwansyah, 2020). Sistem kosmetik ini berkaitan dengan kustomisasi avatar yang meningkatkan keterikatan pemain terhadap karakter karena pemain merasa memiliki hubungan personal dengan avatar yang mereka bangun (Turkay & Kinzer, 2014). *Sky: Children of The Light*, *game* yang dirilis pada tahun 2019 oleh Thatgamecompany (TGC), merupakan salah satu *game* yang menonjolkan visual dan sistem kustomisasi avatar. *Game* ini mengusung gaya seni *dream like*, yakni visual yang terasa seperti mimpi dengan perpaduan warna harmonis, suasana fantasi, dan nuansa dongeng yang menciptakan pengalaman visual imersif (Wang, 2025). Pada tahun 2024, *event Days of Feast* untuk pertama kalinya berkolaborasi dengan cerita klasik *Alice in Wonderland*, menghadirkan berbagai kosmetik baru yang mengadaptasi elemen dari karya Lewis Carroll ke dalam bentuk visual interaktif.

Penelitian terdahulu telah banyak membahas analisis visual *game* dari aspek *gameplay*, desain karakter, atau dampak sosial. Namun, analisis yang secara khusus membahas bagaimana elemen naratif klasik diadaptasi ke dalam visual kosmetik *game* masih terbatas. Untuk itu, penelitian ini berfokus pada karakteristik visual kosmetik kolaborasi *Days of Feast*

dan *Alice in Wonderland* serta bagaimana representasi elemen naratif *Alice in Wonderland* diterjemahkan dalam desain kosmetik tersebut.

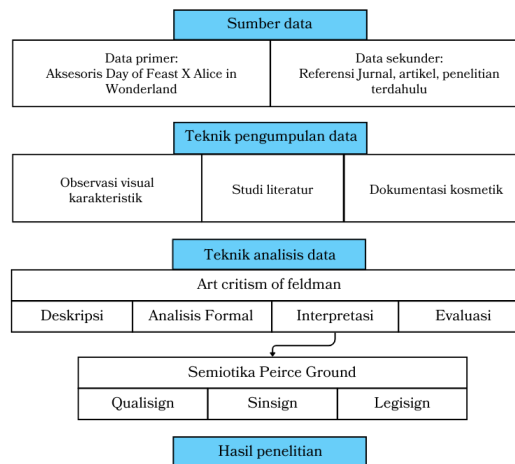
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya memahami bagaimana karakteristik visual kosmetik pada kolaborasi *Days of Feast* dan *Alice in Wonderland* dalam *game Sky: Children of the Light* terbentuk, sekaligus mengungkap cara elemen naratif *Alice in Wonderland* direpresentasikan ke dalam desain visual kosmetik tersebut.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis visual. Menurut Creswell (2018), penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh individu atau kelompok yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Pendekatan deskriptif bertujuan menggambarkan variabel secara mandiri tanpa membandingkannya dengan variabel lain, sehingga memberikan pemahaman terperinci tentang fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2017).

Data primer diperoleh dari observasi visual langsung pada *game Sky: Children of The Light* dan dokumentasi visual setiap kosmetik kolaborasi *Days of Feast* dan *Alice in Wonderland*. Data sekunder diperoleh dari literatur *Alice in Wonderland* dengan ilustrasi John Tenniel, jurnal terkait kajian visual *game* dan kustomisasi avatar, serta literatur teori semiotika Peirce dan metode Art Criticism Feldman

Teknik analisis data menggunakan kombinasi Art Criticism of Feldman sebagai kerangka analisis visual dan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai kerangka interpretasi. Batasan analisis difokuskan pada tiga indikator visual utama: warna, bentuk, dan detail ornamen yang menjadi acuan konsisten dari deskripsi hingga evaluasi. Objek penelitian berjumlah enam kosmetik hasil kolaborasi *Days of Feast* dan *Alice in Wonderland* pada *game Sky: Children of The Light* tahun 2024.



Gambar 1. Kerangka Analisis Data Lengkap

KERANGKA TEORITIK

Sky: Children of The Light dan Sistem Kosmetik

Sky: Children of The Light adalah *game online* yang membangun pengalaman bermain berpusat pada eksplorasi visual dan interaksi sosial. *Game* ini memiliki gaya visual konsisten yang membedakannya dari *game* lain yakni dengan gaya *dream like* dengan palet warna lembut, pencahayaan hangat dan dramatis, serta dunia yang luas terinspirasi estetika langit

dan awan (Wang, 2025). Karakter dirancang sederhana namun ekspresif, dengan personalisasi avatar sebagai penanda identitas masing-masing pemain.



Gambar 2. *Sky: Children of The Light* (Sumber: www.thatskygame.com, 2025)

Kosmetik dalam *Sky: Children of The Light* mencakup pakaian, jubah, topeng, aksesoris, dan properti yang diperoleh melalui mata uang dalam game berupa lilin. Kosmetik dirilis melalui event musiman, *seasonal pass*, *travelling spirit*, maupun kolaborasi tematik, di mana setiap item dirancang dengan konsep visual menyesuaikan tema event. Dalam konteks penelitian ini, sistem kosmetik menjadi relevan karena item-item visual berfungsi sebagai medium representasi naratif pada kolaborasi *Days of Feast* dan *Alice in Wonderland*.

Alice in Wonderland dalam Konteks Visual

Alice in Wonderland adalah karya sastra Lewis Carroll yang terbit pada 1865, mengisahkan petualangan gadis bernama Alice di dunia fantasi Wonderland yang dibangun di atas logika terbalik dan bentuk-bentuk absurd. Visual Wonderland menggunakan proporsi, skala, dan logika visual yang sengaja dibalik dan didistorsi. Pewarnaan menggunakan warna cerah namun bernuansa gelap dan misterius, menciptakan atmosfer menyenangkan sekaligus mencekam (Gibert, 2019).



Gambar 3. Alice (Sumber: www.alice-in-wonderland.net, 2025)

Fondasi visual *Alice in Wonderland* dibangun oleh ilustrasi John Tenniel sejak perilisan pertama tahun 1865. Tenniel menggambar dalam gaya realis-surrealis yang memberikan interpretasi literal imajinasi Carroll dengan tetap pada logika terbalik sebagai inti cerita (Gibert, 2019). Fleksibilitas cerita ini terbukti dengan penerjemahannya ke lebih dari 100 bahasa dan berbagai adaptasi media, termasuk animasi Disney tahun 1951 dan *live-action* Tim Burton tahun 2010 yang mana menjadikan elemen-elemen *Alice in Wonderland* potensial untuk diadaptasi ke berbagai medium termasuk desain kosmetik game.

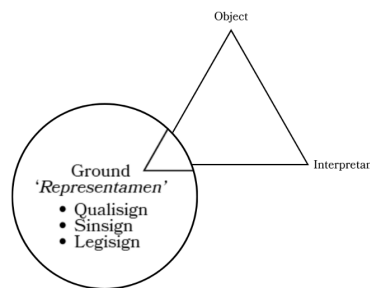
Metode Art Criticism of Feldman

Art Criticism of Feldman adalah proses membaca, mempelajari, dan menganalisis makna yang terkandung dalam sebuah objek untuk membantu memahami aspek artistik, estetika, dan

kreatif dari sebuah karya (Alashari et al., 2022). Metode ini dikembangkan oleh Edmund Burke Feldman dan terdiri atas empat tahapan berurutan: (1) deskripsi, mengidentifikasi elemen visual secara menyeluruh; (2) analisis formal, menganalisis bentuk, warna, garis, tekstur, dan komposisi; (3) interpretasi, mengungkap makna yang terkandung dalam pilihan visual; dan (4) evaluasi, menilai konsistensi keseluruhan desain (Subramaniam et al., 2016).

Semiotika Charles Sanders Peirce dengan Fokus Representamen

Semiotika adalah ilmu yang berfokus mengkaji tentang tanda (Rahma, 2026). Menurut Peirce, tanda berkaitan dengan objek melalui konsep triadik *ground*, objek, dan interpretan. Pada penelitian ini, analisis difokuskan pada aspek *ground* dari representamen yang dibagi menjadi: (1) *qualisign* sebagai kualitas yang melekat pada tanda berupa kesan warna dan tekstur; (2) *sinsign* sebagai tanda yang merujuk pada keberadaan aktual dan konkret dari suatu objek; dan (3) *legisign* sebagai tanda yang bekerja berdasarkan aturan atau konvensi yang berlaku secara umum (Wulansari et al., 2020).



Gambar 4. Konsep triadik Peirce dengan fokus Ground (Sumber: Sa'adah, Sakinah, 2025)


Elemen Desain Visual dalam Game

Tiga elemen desain visual menjadi acuan analisis dalam penelitian ini: (1) warna, berfungsi sebagai sistem komunikasi visual dan membantu pemain mengidentifikasi elemen penting dalam *game* (Latifah & Kristiana, 2021); (2) bentuk, memperkuat struktur dan identitas visual karakter maupun objek (Najmura & Ratri, 2025); dan (3) detail ornamen, mencakup elemen dekoratif seperti motif dan pola yang membangun identitas visual serta memperkuat narasi kultural (Najmura & Ratri, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Wonderland Primrose Pinafore Set*

Tabel 1. Analisis *Wonderland Primrose Pinafore Set*

Analisis	Pembahasan
Deskripsi	

Gambar 5. *Wonderland Primrose Pinafore Set* (Sumber: Sky: Children of The Light Wiki, 2026)

		<i>Wonderland Primrose Pinafore Set</i> terdiri dari pita rambut biru dan gaun berbentuk <i>A-line</i> berwarna kuning cerah dengan lengan pendek mengembang. Di atas gaun terdapat celemek putih bergaris horizontal biru di bagian bawah yang diikat pita besar biru di belakang. Sepatu berwarna biru tua dan kaus kaki panjang biru muda melengkapi tampilan keseluruhan.
Analisis formal		Warna kuning, putih, dan biru menciptakan kesan ceria dan harmonis. Bentuk siluet <i>A-line</i> dengan celemek memberi keseimbangan dan kedalaman visual. Detail seperti pita besar, garis biru, serta sepatu dan tekstur gaun memperkuat kesan rapi dan menarik
Interpretasi	<i>Qualisign</i>	Kualitas visual terlihat dari perpaduan warna kuning, putih, dan biru yang memberi kesan ceria dan sederhana. Tekstur halus serta bentuk <i>A-line</i> menghadirkan tampilan yang ringan dan mengalir.
	<i>Sinsign</i>	Gaun ini merupakan item eksklusif kolaborasi <i>Days of Feast</i> dan <i>Alice in Wonderland 2024</i> di game <i>Sky</i> yang tersedia terbatas selama <i>event</i> dan dapat dikenakan pemain.
	<i>Legisign</i>	<i>Wonderland Primrose Pinafore Dress</i> diambil dari gaun <i>pinafore</i> yang populer untuk anak perempuan pada abad 18 atau sekitar 1837-1901 pada era Victoria. Gaun <i>Pinafore</i> ini biasanya dipadukan dengan sepatu <i>Mary Jane</i> yang populer juga pada era Victoria. Hal ini direpresentasikan dalam item ini.




Gambar 6. Alice (Sumber: Sky:Nurcery Alice, 2025)


Kombinasi warna kuning, putih, dan biru adalah visual warna yang pertama kali dibuat oleh John Tenniel pada tahun 1890 pada novel yang berjudul *the Nursery Alice* yang mana ini adalah versi singkat dari *Alice In Wonderland*, teruntuk anak-anak berusia nol hingga lima tahun.

Evaluasi	<i>Wonderland Primrose Pinafore Dress set</i> menampilkan warna kuning, putih, dan biru yang harmonis, bentuk A-line, serta ornamen pita dan sepatu sebagai kesatuan visual. Representasi naratif terlihat melalui <i>qualisign</i> yang memberi kesan ceria, <i>sinsign</i> sebagai item kolaborasi, dan <i>legisign</i> yang mengacu pada konvensi gaun Victoria ala John Tenniel. Kosmetik ini mengadaptasi karakter Alice ke dalam <i>Sky: Children of The Light</i> sebagai jembatan antara narasi klasik dan media digital.
----------	---

B. *Wonderland Café Corridor*

Tabel 2. Analisis *Wonderland Café Corridor*


Analisis	Pembahasan
Deskripsi	
Analisis formal	<p><i>Wonderland Café Corridor</i> adalah properti berbentuk pintu kayu berpinggiran batu dengan celah berlian di tengah yang memancarkan cahaya. Bagian dasar dihiasi bunga merah muda, dan puncak pintu terdapat patung kepiting-kelinci keemasan. Warna abu-abu batu, coklat kayu alami, emas patung, dan merah muda bunga menciptakan komposisi warna yang kontras namun harmonis.</p>
Interpretasi	<p><i>Qualisign</i> Kualitas visual terlihat dari tekstur kayu dan batu yang memberi kesan tua dan misterius. Cahaya dari celah pintu menimbulkan rasa penasaran, sementara patung kepiting-kelinci berwarna emas memberi aksen mewah. Bunga merah muda menambah sentuhan keindahan di tengah suasana tersebut.</p>

<i>Sinsign</i>	Properti eksklusif kolaborasi <i>Days of Feast</i> dan <i>Alice in Wonderland 2024</i> yang dapat dibawa dan ditempatkan di berbagai area di dalam <i>game</i> yang berfungsi sebagai pintu Ajaib menuju <i>Wonderland Café</i> .
<i>Legisign</i>	 <p>Gambar 8. Alice (Sumber: <i>Alice Adventure in Wonderland</i>, 2026)</p> <p>Dalam <i>Alice in Wonderland</i>, pintu kecil atau lubang kelinci melambangkan peralihan ke dunia fantasi. Ilustrasi John Tenniel menunjukkan Alice memasuki pintu kecil sebagai portal ke dunia lain. Patung keping-kelinci merujuk pada White Rabbit, sementara cahaya dari celah pintu menghadirkan kesan misteri. Tekstur batu dan kayu menandakan pintu tersembunyi, dan bunga merah muda memperkuat estetika <i>Wonderland</i> yang penuh keajaiban.</p>
Evaluasi	<i>Wonderland Café Corridor</i> menampilkan pintu kayu berbingkai batu dengan ornamen dan celah bercahaya. Representasi naratif terlihat melalui <i>qualisign</i> yang memberi kesan misterius, <i>sinsign</i> sebagai properti interaktif, dan <i>legisign</i> yang mengacu pada simbol lubang kelinci. Properti ini berfungsi sebagai portal dalam <i>Sky: Children of The Light</i> .

C. *Wonderland Teacup Bath*

Tabel 3. Analisis *Wonderland Teacup Bath*



Analisis	Pembahasan
Deskripsi	 <p>Gambar 9. <i>Wonderland Teacup Bath</i> (Sumber: <i>Sky: Children of The Light</i> Wiki, 2026)</p> <p><i>Wonderland Teacup Bath</i> adalah properti berbentuk cangkir teh berukuran besar yang berfungsi sebagai bak mandi karakter. Didominasi warna</p>

		putih dengan aksen-aksen biru pada rim, gagang, hiasan bintang, dan piring alas. Label teh berwarna krem dengan simbol berlian biru dan segitiga hijau tergantung di sisi cangkir.
Analisis formal		Karakteristik visual <i>Wonderland Teacup Bath</i> terlihat dari warna, bentuk, dan detail. Warna putih dominan memberi kesan bersih dan elegan, dengan aksen biru yang dingin serta krem dan hijau pada label yang menambah kehangatan dan kesan natural. Bentuk cangkir diperbesar untuk menampung karakter dengan alas geometris yang memberi stabilitas. Detail seperti rim tebal, ornamen bintang biru, dan label teh memperkaya tampilan visual.
Interpretasi	<i>Qualisign</i>	Kualitas visual memadukan warna putih dan biru yang memberi kesan dingin, dengan tekstur halus seperti porselen yang terasa elegan. Bentuk cangkir yang familiar menghadirkan kenyamanan, sementara fungsinya sebagai bak mandi menciptakan kesan absurd khas <i>Wonderland</i> .
	<i>Sinsign</i>	<i>Wonderland Teacup Bath</i> hadir sebagai properti yang dapat ditempatkan di mana saja dan digunakan pemain untuk berendam.
	<i>Legisign</i>	
		
		<p>Gambar 10. Pesta teh Mad Hatter (Sumber: <i>Alice's Adventure in Wonderland</i>, 2026)</p>
		Dalam <i>Alice in Wonderland</i> , pesta teh Mad Hatter menjadi adegan ikonik dengan cangkir sebagai elemen utama. Dalam <i>game</i> , ukuran cangkir yang tidak proporsional dan fungsinya sebagai bak mandi merepresentasikan absurditas serta logika terbalik khas <i>Wonderland</i> .
Evaluasi		<i>Wonderland Teacup Bath</i> menampilkan cangkir putih beraksen biru dengan ornamen dan bentuk besar. Representasi naratif terlihat melalui <i>qualisign</i> yang memberi kesan dingin, <i>sinsign</i> sebagai properti interaktif, dan <i>legisign</i> yang mengacu pada pesta teh Mad Hatter serta distorsi

skala Wonderland. Properti ini menjadi objek fungsional dalam *Sky: Children of The Light*.

D. Wonderland Stacked Hat


Tabel 4. Analisis *Wonderland Stacked Hat*

Analisis	Pembahasan
Deskripsi	
	<p>Gambar 11. <i>Wonderland Stacked Hat</i> (Sumber: <i>Sky: Children of The Light</i> Wiki, 2026)</p>
	<p><i>Wonderland Stacked Hat</i> adalah aksesoris kepala yang terdiri dari tiga topi panjang yang ditumpuk satu sama lain. Setiap topi memiliki warna berbeda, yakni kuning paling atas, biru di tengah dan paling bawah merah. Di topi paling atas terdapat kartu yang diselipkan dengan gambar kepiting-kelinci yang diikat dengan pita berwarna coklat.</p>
Analisis formal	<p>Karakteristik visual <i>Wonderland Stacked Hat</i> terlihat dari warna, bentuk, dan detail. Warna primer kuning, biru, dan merah menciptakan kontras ceria, dingin, dan hangat, dengan pita coklat sebagai penyeimbang. Bentuk tiga topi tinggi yang ditumpuk berlapis tetap proporsional dan seimbang. Detail kartu kepiting-kelinci pada pita menambah aksesoris dekoratif sekaligus memperkuat identitas visual.</p>
Interpretasi	<i>Qualisign</i>
	<p>Kualitas visual dari warna primer menciptakan kesan kontras, ceria, dan eksentrik. Penumpukan tiga topi memberi tampilan mencolok dan tidak rasional, mencerminkan karakter Mad Hatter.</p>
	<i>Sinsign</i>
	<p><i>Wonderland Stacked Hat</i> sebagai item aksesoris kepala hasil dari kolaborasi <i>Days of Fest</i> dan <i>Alice in Wonderland</i>.</p>
	<i>Legisign</i>
	
	<p>Gambar 12. Pesta teh Mad Hatter (Sumber: Nurcery Alice, 2026)</p>

	<p>Topi tinggi sejak akhir abad ke-18 telah diasosiasikan dengan kejanggalan karena bentuknya yang mencolok dan tidak lazim. Representasi ini diperkuat oleh ilustrasi John Tenniel yang menampilkan Mad Hatter dengan topi bertuliskan “10/6”. Dalam desain ini, penumpukan topi mempertegas kesan eksentrik, sementara warna cerah dan kartu kepinging-kelinci mengadaptasi elemen tersebut. Keseluruhan visual berfungsi sebagai tanda yang menghadirkan karakter Mad Hatter bagi pemain.</p>
Evaluasi	<p><i>Wonderland Stacked Hat</i> menampilkan tiga topi tinggi bertumpuk dengan warna kontras dan ornamen kartu. Representasi naratif terlihat melalui <i>qualisign</i> yang eksentrik, <i>sinsign</i> sebagai aksesori kepala, dan <i>legisign</i> yang mengacu pada topi Mad Hatter. Kosmetik ini mengadaptasi elemen tersebut dalam <i>Sky: Children of The Light</i>.</p>

E. *Wonderland Hare Hairstyle*

Tabel 5. Analisis *Wonderland Hare Hairstyle*

Analisis	Pembahasan
Deskripsi	 <p>Gambar 13. <i>Wonderland Hare Hairstyle</i> (Sumber: <i>Sky: Children of The Light</i> Wiki, 2026)</p>
Analisis formal	<p><i>Wonderland Hare Hairstyle</i> adalah kosmetik rambut yang didominasi dengan warna putih kebiruan yang memiliki potongan dua lapis, disertai juga dengan poni yang terdapat garis berwarna biru muda. Terdapat telinga kelinci yang salah satunya menjulang ke atas dan yang lain miring ke samping. Di telinganya terdapat aksentus garis berwarna biru muda.</p> <p>Karakteristik visual rambut ini terlihat dari warna, bentuk, dan detail. Warna putih dengan nuansa kebiruan memberi kesan bersih, lembut, dan dingin, dengan aksentus garis biru pada poni dan telinga. Bentuk rambut berlapis dengan poni serta telinga kelinci yang menyatu menciptakan siluet khas. Detail garis biru pada telinga dan poni menambah aksentus dan volume visual.</p>

Interpretasi	<i>Qualisign</i>	Kualitas visual terlihat dari warna putih dan tekstur lembut yang memberi kesan polos dan putih standar warna rambut <i>Sky</i> . Bentuk telinga kelinci menambah kesan lucu dan magis, sementara aksen biru menghadirkan nuansa dingin. Secara keseluruhan, tampilan ini merepresentasikan karakter yang gesit dan lembut seperti White Rabbit.
	<i>Sinsign</i>	<i>Wonderland Hare Hairstyle</i> hadir sebagai item rambut kolaborasi <i>Days of Fest</i> dan <i>Alice in Wonderland</i> yang dapat dikenakan pemain
	<i>Legisign</i>	White Rabbit sebagai pemicu petualangan Alice ditandai dengan bulu putih khas dalam ilustrasi John Tenniel. Telinga kelinci menjadi penanda visual universal, didukung warna putih sebagai konvensi karakter, aksen biru dari tema <i>Days of Feast</i> , dan tekstur lembut yang merepresentasikan bulu. Visual ini langsung mengarahkan pada identitas White Rabbit dalam <i>Wonderland</i> .



Gambar 14. White Rabbit (Sumber: *Alice's Adventure in Wonderland*, 2026)

Evaluasi	<i>Wonderland Hare Hairstyle</i> menampilkan rambut putih kebiruan dengan telinga kelinci. Representasi naratif terlihat melalui <i>qualisign</i> yang lembut, <i>sinsign</i> sebagai gaya rambut, dan <i>legisign</i> yang mengacu pada White Rabbit. Kosmetik ini mengadaptasi elemen kelinci dalam gaya <i>Sky: Children of The Light</i> .
----------	--

F. *Wonderland Frantic Hair*

Tabel 6. Analisis *Wonderland Frantic Hair*

Analisis	Pembahasan
Deskripsi	

Gambar 15. *Wonderland Frantic Hair* (Sumber: *Sky: Children of The Light Wiki*, 2026)

		<p><i>Wonderland Frantic Hair</i> adalah gaya rambut panjang berwarna putih, bergelombang, berponi dengan tidak teratur dan diikat dibelakang menggunakan kunciran berwarna merah kecoklatan.</p>
Analisis formal		<p>Karakteristik visual rambut ini terlihat dari warna, bentuk, dan detail. Warna putih dominan memberi kesan bersih, dengan aksen merah kecoklatan pada ikat rambut sebagai kontras. Bentuk rambut bervolume dan bergelombang dengan poni jatuh menciptakan kesan dinamis dan berantakan. Detail ikat rambut memperkuat tampilan sederhana namun kontras.</p>
Interpretasi	<i>Qualisign</i>	<p>Kualitas visual rambut ini memberi kesan kacau dan panik melalui helai yang mencuat tidak teratur serta poni yang menutupi wajah. Tampilan ini menghadirkan energi terburu-buru dan tidak sempat menata diri.</p>
	<i>Sinsign</i>	<p><i>Wonderland Frantic Hair</i> sebagai item rambut kolaborasi <i>Days of Feast</i> dan <i>Alice in Wonderland</i>.</p>
	<i>Legisign</i>	<div data-bbox="919 1008 1185 1317" data-label="Image"> </div> <p>Gambar 16. Mad Hatter (Sumber: <i>Alice's Adventure in Wonderland</i>, 2026)</p>
Evaluasi		<p>Ilustrasi Tenniel menampilkan Mad Hatter dengan rambut mencuat yang mencerminkan sifat eksentrik. Bentuk ini menjadi tanda kegilaan dan dramatisasi penampilan yang semakin kuat saat dipadukan dengan <i>Wonderland Stacked Hat</i> sehingga menghadirkan karakter Mad Hatter.</p> <p><i>Wonderland Frenetic Hair</i> menampilkan rambut putih bergelombang dengan volume mencuat dan tampilan berantakan. Representasi naratif terlihat melalui <i>qualisign</i> yang kacau, <i>sinsign</i> sebagai gaya rambut, dan <i>legisign</i> yang mengacu pada rambut Mad Hatter. Kosmetik ini menyampaikan karakter eksentrik dan dapat dipadukan dengan <i>Wonderland Stacked Hat</i>.</p>

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis menggunakan metode *Art Criticism of Feldman* dan semiotika Peirce dengan fokus pada *ground representamen*, penelitian ini menemukan bahwa enam kosmetik kolaborasi *Days of Feast* dan *Alice in Wonderland* pada game *Sky: Children of The Light* secara konsisten merepresentasikan elemen naratif melalui tiga lapisan, yaitu *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. Dari aspek visual, kosmetik menampilkan palet warna cerah yang harmonis, bentuk yang menghadirkan absurditas melalui distorsi skala dan struktur eksentrik, serta detail ornamen yang memperkaya kedalaman visual. Elemen seperti gaun pinafore, topi tinggi, telinga kelinci, cangkir teh, dan pintu kecil membentuk kesatuan visual yang menggabungkan estetika era Victoria dengan keajaiban Wonderland, sekaligus mempertahankan gaya *dreamlike* khas *Sky: Children of The Light*. Dari aspek representasi naratif, *qualisign* membangun kualitas emosional seperti ceria, eksentrik, misterius, dan absurd; *sinsign* menjadikan kosmetik sebagai entitas konkret yang dapat dialami pemain; dan *legisign* memanfaatkan konvensi visual ilustrasi John Tenniel sejak 1865. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi ini tidak hanya menghasilkan visual yang estetis, tetapi juga berfungsi sebagai media penyampaian narasi yang interaktif.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan analisis semiotika dengan cakupan lebih komprehensif menggunakan tiga aspek lengkap model triadik Peirce (*representamen*, objek, dan interpretan). Penelitian komparatif juga dapat dilakukan untuk membandingkan kolaborasi ini dengan kolaborasi lain dalam *Sky: Children of The Light*, seperti kolaborasi *Cinnamoroll Pop-up Café* atau *Kizuna AI*, untuk mengidentifikasi pola dan strategi adaptasi naratif yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi aspek interaksi pemain dengan kosmetik melalui studi kualitatif berbasis survei untuk memahami bagaimana pemain menginterpretasikan elemen naratif dalam pengalaman bermain mereka.

REFERENSI

- Alashari, D., Rahman, A., & Hamzah, B. (2022). The Role of Feldman's Theory in Art Criticism: An Analytical Study. Vol. 19(1). <https://digitalcommons.unf.edu/etd/313>.
- Anggara, R. (2024). Perancangan Karakter dan Asset Visual pada Genre Game Platform dengan Gaya Visual Pixel Art.
- Brooker, W. (2004). *Alice's Adventures*.
- Carroll, L., & Gardner, M. (2006). *The Annotated Alice: Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass. Recording for the Blind & Dyslexic*.
- Creswell, J. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Destianti, D. M., & Irwansyah. (2020). Game User Experience: Motivasi dalam Membeli Barang Virtual Pada Game. *Jurnal Komunikasi*, 5(1), 14.
- Fauzi, I. (2021). Representasi Sensualitas Pada Skin K/Da Popstar Dalam Game League Of Legends.
- Gibert, T. (2020). *Everything is a Story: Creative Interactions in Anglo-American Studies*. Húmus.
- Hamasi, H. F., & Anggapuspa, M. L. (2024). Analisis Visual Desain Karakter Moth pada Game Online Sky Children of The Light. *Jurnal Barik*, 6(2), 145-158.
- Khamadi. (2015). Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros dalam Kajian Persepsi Visual sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game. 98-109.
- Khamadi, & Senoprabowo, A. (2018). Adaptasi Permainan Tradisional Mul-Mulan ke dalam Perancangan Game Design Document. Vol. 04.
- Latifah, I. U., & Kristiana, N. (2021). Analisis Visual Karakter Gatotkaca dalam Game Mobile Legends Bang Bang.
- Najmura, T. A., & Ratri, D. (2025). Analisis Desain Karakter dan Worldbuilding pada Game "Juragan Kost" sebagai Representasi Visual Budaya Kos-Kosan di Indonesia. *Nirmana*. <https://doi.org/10.9744/nirmana.25.1.32-49>
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*.
- Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact.
- Rahma, C. C. (2026). Analisis Semiotika Sampul Novel "Percy Jackson and the Olympians: The Lightning Thief" Edisi 2022. *Jurnal JDCMS*, 1(1), 28-39.
- Ridha, A., Daga, R., & Nitro Makassar, S. (2020). Analisis Motif Konsumen dalam Membeli Produk Virtual Pada Game Online di Kota Makassar. *Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro (JMPKN)*, 3(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Suranov, A. (2025). The Impact of Visual Style on Player Experience. <https://doi.org/10.20944/preprints202511.2192.v1>
- Turkay, S., & Kinzer, C. K. (2014). The effects of avatar-based customization on player identification. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 6(1), 1-25.
- Wang, P. (2025). Dreamlike: Exploring the Art of Color Expression in The Grand Budapest Hotel. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences ALSS*.
- Wulansari, R., Abdillah Setiana, R., & Aziza, S. H. (2020). Pemikiran Tokoh Semiotika Modern. Vol. 1(1).
- Zimmerman, E., & Salen, K. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*.