

GAME KOMPUTER JOJO'S FASHION SHOW: WORLD TOUR SEBAGAI SIMULASI PEMBELAJARAN FESYEN

Vidya Kharishma

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif Universitas Trilogi
Jl. STEKPI/Universitas Trilogi no.1
email : vidya@universitas-trilogi.ac.id

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi dan komputerisasi menyebabkan *game* komputer menjadi salah satu media alternatif untuk pembelajaran. *Jojo's Fashion Show: World Tour* merupakan salah satu *game* komputer populer yang berbasis kepada simulasi desain fesyen. *Game* ini mensimulasikan bagaimana mengkombinasikan dan mendesain fesyen dari berbagai negara untuk peragaan busana. Penelitian ini mengkaji efektifitas *game* ini sebagai media alternatif untuk pembelajaran fesyen. Metode perbandingan antara teori unsur dan prinsip desain fesyen dengan unsur dan prinsip desain *gameplay* dalam *game* digunakan untuk menganalisa *game* ini secara kualitatif dalam ranah kognitif. Berdasarkan penelitian, *game* ini cukup dapat memperluas wawasan pemain dalam kosakata fesyen modern dan jenis-jenis fesyen dari berbagai negara. Dari teori enam unsur fesyen, *game* ini hanya memperkenalkan dan membahas tiga unsur fesyen yaitu detail, bahan dan warna. Di lain sisi, *game* ini masih tidak dapat menerapkan teori lima prinsip fesyen dengan baik. Jadi, *game* *Jojo's Fashion Show: World Tour* merupakan *game* komputer yang cukup baik untuk memperkenalkan fesyen dalam ranah kognitif di level memahami namun belum sampai pada level mengaplikasikan.

Kata Kunci : Simulasi, pembelajaran kognitif, fesyen, *game*, *gameplay*, *Jojo's Fashion Show*

Abstract. The development of information technology and computerization has many impacts in various sectors, one of them is games. It can be used as an alternative of learning medium. *Jojo's Fashion Show: World Tour* is a popular computer game based on the simulation of fashion design. It simulates the process of designing and combining fashion from various countries for fashion shows. This research examines the effectiveness of this game as an alternative medium to learn about fashion. The methods used to analyze the game qualitatively in cognitive domain are the comparison methods between the elements and principles theory of fashion design with the elements and principles of *gameplay* design in the game. Based on research, the game is quite able to broaden the players' knowledge both in the vocabulary and types of fashion from various countries. From six elements of fashion theory, the game only introduces and discusses about three elements, which are details, materials and colors. On the other hand, it is still unable to fully apply the theory of the five principles of fashion design. Therefore, *Jojo's Fashion Show: World Tour* is a computer game that is good enough for introducing fashion in cognitive domain on the level of understanding, but has not reached on the level of application.

Keywords : Simulation, cognitive learning, fashion, *game*, *gameplay*, *Jojo's Fashion Show*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komputerisasi yang semakin pesat di dunia telah menyebabkan banyak perubahan dalam cara seseorang belajar, menerima informasi dan mengembangkan wawasannya. Alternatif-alternatif baru telah banyak dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan seseorang lewat teknologi komputer. Salah satu alternatif tersebut adalah lewat simulasi komputer.

Menurut Yuliati (2007) kelebihan belajar dengan elektronika yaitu memperlihatkan tayangan tentang peragaan busana (*fashion show*), pengetahuan tentang mode, pengetahuan tentang bahan busana, sehingga mendorong munculnya ide baru dari siswa dalam mendesain

busana. Price (2009) menyimpulkan bahwa penerapan visualisasi komputer dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif seseorang. Sejalan dengan ini maka simulasi komputer menjadi salah satu cara yang baik untuk meningkatkan kreatifitas seseorang dalam bidang fesyen.

Jojo's Fashion Show merupakan game komputer yang mensimulasikan bagaimana mengkombinasikan dan mendesain busana dari berbagai dunia untuk peragaan busana. Game ini merupakan salah satu game fesyen yang paling populer dan laris di pasar mancanegara. Kini *game Jojo's Fashion Show* telah memiliki tiga seri game dan telah diadaptasi ke berbagai platform game lain seperti android, ios, mac dan nintendo DS. Game Jojo's Fashion Show yang sudah terbukti digemari oleh banyak orang merupakan game yang menarik untuk diamati dan diteliti.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas gameplay game Jojo's Fashion Show dalam memberikan pengetahuan dan wawasan pada bidang fesyen di ranah kognitif. Berdasarkan Taksonomi Bloom, ranah kognitif terdapat enam level yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dari sini terbuka pertanyaan dalam ranah kognitif game ini sudah sampai level apa untuk dijadikan media alternatif pembelajaran dalam bidang fesyen.

Hasil penelitian ini akan memberikan wacana apakah game Jojo's Fashion Show dapat dijadikan alternatif pembelajaran dalam memperkenalkan fesyen. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan cara pembelajaran fesyen lewat *game* atau simulasi komputer. Pada perkembangannya penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dalam mengamati studi kasus *game* sebagai pembelajaran lainnya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif dengan menggunakan metode perbandingan. Objek penelitian ini adalah *game* komputer *Jojo's Fashion Show: World Tour* yang merupakan seri ketiga dan terbaru dari judul *video game* tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui bagaimana *game* komputer *Jojo's Fesyen Show: World Tour* menyajikan pengetahuan dan wawasan mengenai fesyen adalah sebagai berikut:

1. Data primer yaitu dokumentasi dengan foto dan merekam *game* komputer *Jojo's Fashion Show: World Tour*, serta mencatat pengetahuan fesyen yang terdapat dalam *game* tersebut.

2. Data sekunder yaitu menggunakan sumber rujukan dari berbagai media sebagai referensi dalam penelitian ini.

Teknik analisis akan menggunakan metode perbandingan antara kesesuaian teori fesyen dengan teori *gameplay game* komputer *Jojo's Fashion Show: World Tour*. Teori fesyen yang akan dibandingkan yaitu prinsip busana dan elemenbusana. Teori elemen busana yang dipakai yaitu teori Elaine Stone dan teori Gini S. Frings. Menurut Elaine Stone (2006) komponen busana dalam aspek tampilan berbusana terdiri dari 4 dasar elemen yaitu siluet, detail, tekstur dan warna, sedangkan elemen busana menurut Gini Stephens Frings (2007) meliputi warna, bahan, garis, bentuk dan detail. Maka secara garis besar unsur-unsur busana yang digunakan dalam mengidentifikasi unsur busana dalam game *Jojo's Fashion Show: World Tour* yaitu siluet, garis, detail, tekstur, bahan dan warna. Sementara teori prinsip busana yang dipakai berdasarkan bahan ajar Prof. Dr. Arifah A. Riyanto, M.Pd(2009) dan model keahlian tata busana Y Jubaedah (2009) yaitu keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), proporsi (*proportion*), pusat perhatian (*center of interest*) dan kesatuan (*unity*).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan Kevin Oxland (2004) *gameplay* adalah komponen game yang menyebabkan pemain mendapat pengalaman yang menyenangkan, menantang dan meraih keuntungan dari interaksinya dengan game tersebut. *Gameplay* mencakup peraturan, *interface*, tujuan, perjalanan, tantangan, dan desain dunia dalam *game*. Terdapat dua macam *gameplay* pada game *Jojo's Fashion Show: World Tour*. *Gameplay* yang pertama yaitu peragaan busana dan *gameplay* yang kedua adalah kreasi desain busana.

Sebelum memulai *gameplay* yang pertama, pemain akan diberikan petunjuk mengenai karakteristik masing-masing *fesyen* yang harus dikombinasikan. Petunjuk tersebut, yaitu:

1. Visualisasi bagian-bagian busana dan alas kaki fesyen tersebut.
2. Definisi singkat yang menggambarkan fesyen tersebut.
3. lima belas kata yang menunjukkan karakter dari fesyen tersebut.



Gambar 1.1. Visualisasi petunjuk karakteristik fesyen pada game Jojo's Fashion Show World Tour

Penulis mengkategorikan lima belas kata yang menunjukkan karakter dari fesyen tersebut dalam tabel jenis pakaian dan tabel unsur-unsur pakaian pada masing-masing fesyen laki-laki dan wanita.

Tabel 1.1. Tabel jenis pakaian, alas kaki dan aksesoris style-style fashion perempuan dan laki-laki pada game Jojo's Fashion Show World Tour

Nama Fashion	Jenis Pakaian	Alas Kaki	Aksesoris
Gothic Loli	Victorian style, tuxedo stripes , jacket	Platform, boots	Hat, choker
Kimono Crazy	Kimono, wrap shirt, kimono skirt	Platforms , sandals	Wide belt , chopstick
Loli (P)	Full skirt, victoran style	Platforms	Choker
Tokyo Street	Skinny jeans, mini skirt ,long coat ,romper , short , waistcoat	Boots, flats, ankle boots	Glasses
Amsterdarm Street	80's influence, Gaucho pants, leggings, Track suit, waistcoat, slacks	Boots, flats, ankle boots, Saddle shoes	Bracelet , earrings, scarf
Urban Rasta	Harem pants, t-shirt , vest	Sneaker	Hobo bag , hoops , Head warp
Provocative	Mini skirt, bathing suit, shorts, bikini		Bangles, choker
Royal Casual	Dress shirt, skirt , pea coat, slacks, tailored, Polo shirt	Saddle shoes , loafers	Bracelet, Medal
London Street	Blazer, pea coat, tailored, skinny jeans, jeans	Ankle boots , flat , Boots	Sunglasses , bracelet , beret, Newsboy hat
Sophisticated Bride		Modest heel	Bouquet, Choker
Bold Betawi	Kimono skirt , jacket	Flats, ankle boots	Choker, headdress, Pointed hat
Jakarta Street	Leggings, T-shirt	Flip-flops, sandals , flat, boots	Bangles, bracelet, earrings, Straw hat, beads
Indonesian Bridal			Headdress, earrings
Carnival	Bikini, short		Headdress
Copacabana	Bathing suit, bikini, Board shorts	Flip-flops, high heels, Sandals, loafers	Headphones , sunglasses , chunky jewelry
Rio Street			Bracelet, choker, earrings
Moulin Rouge	Full skirt	boots	Choker, ornate jewelry
Paris Street	Bubble skirt, high fashion	Ankle boots, wedges	Bracelet, earring
Opera	Ball gown, Little black dress, full skirt, art nouveau, Victorian style, tuxedo,waistcoat	Modest heel, dress shoes, Ankle boots	Earring, monocle
Flamenco		Mary janes, modest heel	Roses, earring
Bullfighter		Flats, loafers	Matador hat
Bercelona Street (P)	Tank dress	Ankle boots, dress shoes	Bracelet, earrings, necklace
New York Street	Little black dress, blazer, slacks	Dress shoes , loafers , wedges, boots	Glasses, skinny belt, bracelet, earrings, portfolio
Fortune 500	Dress shirt, blazer , high fashion	Dress shoes, high heels ,	Briefcase, glasses , belt,

Manhattan Night			Mary janes	handkerchief
Boho Punk			Boots, ankle boots, combat boots,	Bangles, clutch Bangles
Geek Chick	Cardigan, Polo shirt, blazer, t-shirt, jeans		Mary janes, modest heels, loafers	Hat , glasses
San Frasisco Street	T-shirt , corduroy, jeans, polo shirt, vest		Knee boots , ankle boots	Sunglased, bracelet, aviators,
Los Angeles Street (P)	Jeans		High heels, platforms	Sunglasses, heart neckline, bangles, bracelet
Rock	Bolero jacket, body suit		Boots, combat boot, dress shoes, ankle boots, high heels, knee boots	
Red Carpet	Ball gown, Grecian drapping, jacket , dress shirt		Dress shoes	Bracelet , aviators, clutch , handkerchief

Tabel 1.2. Tabel elemen desain pada masing-masing style fashion wanita pada game Jojo's Fashion Show World Tour

Nama Fashion	Siluet	Garis	Detail	Tekstur	Bahan	Warna
Gothic Loli			gathered cuffs,bows, knee length, Studded, zipper, cravat,laces		skulls,polka dots, checkerboard Dragon, bamboo,	black,pink, purple, gray
Kimono Crazy	Loose	Sash			dragonflies, floral , geometric print	Gold, Purple, red, blue, gray, muted color
Loli			Pinafore, bows, tiered, ruffles		Hearts, fruits, polka dots	Pink, pastels, white
Tokyo Street			high neck, layered, embroidered , frayed		Jeans, stripes, flames	Pink, white, black, navy , blue, gray
Amsterdarm Street	Loose		Belt, layered, frayed , Rolled cuffs		Floral, stripes	Teal, Cream, green, purple
Urban Rasta	Loose		Fringe, halter neck, frayed, funky laces		Tattoo inspired , bold patterns, silk screened, stripes,	Orange, black, green, red
Provocative			Fishnet, garter, plunging neck, bare shoulder, corseted, cutoffs		Animal print, male sign	Black,
Royal Casual			Gathered cuffs, belt, buckles, boat neck , bows, v-neck		Plaid, scroll pattern	Gray, blue, navy, red
London Street			Bows, turtleneck, laces		Plaid, argyle, union jack	Black, cream, gray, brown
Sophisticated Bride			Floor-length, gather, bare shoulder, heart neckline, bows, choker, layered, Embroidered, high neck,		Feather, floral,	Lavender, cream
Bold Betawi	Asymmetrical , loose		bare shoulder, fringe, one shoulder, Nehru neckline, sash, cuffs, fringe , layered		Geometric prints	Green, pink, red, Orange
Jakarta Street					Bold patterns, stripes, animal print, Tribal inspired, sun	Green, black, blue, brown, bright color, gold
Indonesian Bridal			Cuffs, embroidered, halter neck, bare shoulder, belt, fringe		Geometric print, floral	Blue, gold, green
Carnival	Skin		Feathers, fringe, cuffs			Blue, green,

Nama Fashion	Siluet tight	Garis	Detail	Tekstur	Bahan	Warna orange, pink, purple Orange, black, blue, brown, gold, green, pink, purple
Copacabana	Asymmetrical		Bare chest		Beach scene	
Rio Street			Halter neck, high-waisted, rhinestones, strappy, tiered, bare shoulder, buckles		Animal print, floral, stars	Blue
Moulin Rouge			Corseted, laces, bows, rhinestones, bare shoulders, feathers, frilly, lace		floral	Black
Paris Street			Turtleneck, buckles, cuffs		Animal print	Black, brown, cream
Opera			Corseted, gathers, ruffles, bows, bare shoulders, tails , cravat, embroidered, gathered cuffs		Floral	Peachs , navy , black, gray, cream
Flamenco	asymmetrical		Ruffles, fringe, bare chest, embroidered		Butterflies, floral, polka dots, Pinstripes	Red, black, cream, green, color fade, brown, purple
Bullfighter			High-waisted, knee breeches, bows, embroidered, gathered cuffs, high neck, tassel, belt, bows, cape		Butterflies	Black, blue, cream, gold, green, purple, red
Bercelona Street			Boat neck, gathers		Floral,	Lime green, color fade
New York Street	Asymmetrical		Slit, turtleneck, bare shoulder, boat neck , bows, rolled cuffs, argyle, layered, sleeve scrunch		Silk screened	Black, cream, blue, brown, gray
Fortune 500			High neck, high-waisted, knee-length, Double-breasted, layered		Pinstripes, houndstooth, plaid	Black, navy, peach
Manhattan Night	Asymmetrical		Rhinestone, gathered cuffs, one shoulder, strappy, belt, cutout, gather		checkerboard	Black, cream, gold, gray
Boho Punk			Beads, cutoffs, drop waist, embroidered, flutter sleeves, frayed		Floral, geometric print	Blue, brown
Geek Chick			Bows, drop waist, gathered cuffs, high neck, layered , acid rinse, knee breeches, patch		Floral, leaves	Blue, Brown, gray, Black
San Frasisco Street			Hoodie, pumps, tiered, wide belt, bare shoulder, argyle, layered		Silk screened, bridge print , stripes	Black, blue, cream, brown, gray
Los Angeles Street			Cutoffs, frayed, bandeau, bare shoulder		Silk screened, American flag	Black, blue
Rock			Bare chest, bare midriff, plunging neck, ripped, chains, studded, belt, cuffs		Acid rinse, skulls , flames, american flag	Black, brown, gold , color fade
Red Carpet	Asymmetrical		Jeweled, bows, embroidered, floor-length, gather, cravat, layered , belt, bow tie			Black, cream, gold, red, gray

Pada *gameplay* peragaan busana, layar pertama kali akan menampilkan satu sampai tiga model yang tidak berbusana dalam sebuah studio. Setelah itu, pemain harus memilih dan mengkombinasikan busana yang terdiri dari atasan, bawahan, alas kaki dan aksesoris sesuai dengan gaya fesyen yang tertulis pada kolom di atas model. Model yang telah lengkap berbusana lalu diberi nilai sesuai dengan kesesuaian karakteristik busana tersebut dengan gaya fesyen terpilih. Jika kombinasi busana tepat maka akan mendapat nilai yang tinggi dan mendapat komentar berupa kalimat yang menunjukkan karakteristik gaya fesyen tersebut, contohnya: “Pair a halter neck in geometric print with a headdress for the classic Indonesian Bridal look.”



Gambar 1.2. Gambar *gameplay* peragaan busana pada game Jojo’s Fashion Show World Tour



Kata “gathered cuffs”, “modest heels”, “knee boots”, “high neck”, “turtleneck”, “layered”, dan “sweater” berubah menjadi warna hijau ketika karakteristik tersebut terdapat pada busana yang didesain oleh pemain.

Gambar 1.3. Gambar *gameplay* kreasi desain busana pada game Jojo’s Fashion Show World Tour

Pada *gameplay* kreasi desain busana, pemain melakukan *trial* dan *error* dalam mendesain busana. Pemain mendesain busana dengan memilih satu dari lima desain busana yang terdiri dari atasan, bawahan dan alas kaki. Pemain bebas memilih detail pada bagian-

bagian busana seperti bentuk, warna dasar, warna aksen, tekstur, dan warna tekstur. Jika busana terpilih menampilkan salah satu karakteristik fesyen yang dijabarkan pada lima belas kata maka kata-kata tersebut akan berubah dari warna putih menjadi hijau untuk menandakan kesesuaian antara busana yang didesain dan karakteristik fesyen.

PEMBAHASAN

Gameplay game Jojo's Fashion Show: World Tour mengarahkan pemain untuk harus menghafal dan memahami kosakata fesyen jika ingin memenangkan dan menamatkan game dengan nilai yang baik. Mekanik *gameplay* pada **gambar 1.3** adalah komponen *game* paling penting yang membantu proses berpikir pemain untuk memahami kosakata fesyen. Pada tahap ini pemain juga dapat menguji pengetahuan dasar fesyen dengan *trial* dan *error*.

Tabel 1.3. Tabel analisa perbandingan teori unsur desain fesyen dengan unsur desain fesyen pada game Jojo's Fashion Show World Tour

Unsur Fashion	Unsur fesyen pada game	Keterangan
Siluet	V	Unsur siluet hanya minor dibahas pada <i>game</i> . Kata-kata yang menunjukkan siluet hanya 'asymmetrical', 'loose' dan 'skin tight'. Fenomena bentuk tubuh model yang ideal dan tidak variatif dalam <i>game</i> menjadi salah satu penyebab unsur siluet tidak pernah dibahas.
Garis	V	Unsur garis tidak pernah dibahas pada <i>game</i> .
Detail	V V V V	Unsur detail adalah unsur mayoritas yang diperkenalkan pada <i>game</i> ini. Pemain dapat meraih banyak kosakata fesyen pada unsur ini.
Tekstur	V	Unsur tekstur tidak pernah dibahas pada <i>game</i> . <i>Game</i> ini hanya bersifat dua dimensi sehingga akan sulit memperkenalkan unsur tekstur pada pemain. Busana harus bersifat tiga dimensi sehingga dapat dirasakan teksturnya.
Bahan	V VV	Unsur bahan cukup lengkap diperkenalkan dalam <i>game</i> namun terdapat dua fesyen tidak terdapat penjelasan dalam unsur ini yaitu <i>carnival</i> dan <i>red carpet</i> .
Warna	V V V V	Unsur warna merupakan unsur yang paling detail penjelasannya diantara unsur-unsur lainnya. Desain warna diperkenalkan sangat detail dari warna dasar, warna corak sampai warna aksen pada busana.

Keterangan: v = buruk, vv= kurang, vvv= cukup, vvvv= baik

Tabel 1.4. Tabel analisa teori prinsip desain fesyen dengan prinsip desain fesyen pada game Jojo’s Fashion Show World Tour

Prinsip Fashion	Prinsip fesyen pada game	Keterangan
Keseimbangan	V V	Prinsip keseimbangan hanya dibahas ketika akan menunjukkan jenis fesyen dengan karakteristik busana yang asimetris. Selebihnya pemain tidak dijelaskan tentang fungsi keseimbangan.
Irama	V V	Masing-masing atasan dan bawahan sebenarnya ada pasangannya walaupun tidak pernah diinformasikan dalam <i>game</i> . Pemain dapat mengetahui kombinasi yang tepat dengan memperhatikan kesesuaian irama pada busana. Kesesuaian kombinasi ini namun tidak mendapat nilai sehingga menunjukkan inkonsistensi dalam desain <i>game</i> .
Proporsi	V	Proporsi tidak pernah dijelaskan pada <i>game</i> ini.
Pusat perhatian	V VV	Prinsip pusat perhatian dijelaskan dengan cara menunjukkan detail busana apa yang dapat mencerminkan fesyen tertentu. Contohnya fesyen loli ditunjukkan dengan memberikan pita dan renda sebagai pusat perhatian.
Kesatuan	V	Tidak ada prinsip kesatuan pada <i>game</i> ini. Jika karakteristik fesyen banyak terpenuhi maka komputer akan memberi nilai tinggi sekalipun tidak ada kesatuan pada kombinasi fesyen.

Keterangan: v = buruk, vv= kurang, vvv= cukup, vvvv= baik

Pemain mendapatkan banyak wawasan mengenai berbagai macam fesyen di dunia. Wawasan ini namun terbatas pada kosakata fesyen modern. *Game* ini tidak akurat dalam memperkenalkan fesyen tradisional karena istilah-istilah busana tradisional diganti dengan istilah-istilah umum. Contohnya busana jarit diperkenalkan sebagai ‘kimono skirt’ yang merupakan istilah busana tradisional jepang dan jenis busana kebaya dalam *game* tidak pernah dijelaskan istilah namanya. Temuan ini juga menunjukkan bahwa busana tradisional indonesia masih kurang populer dibandingkan busana jepang di kalangan mancanegara.

Dilain pihak, penerapan teori fesyen pada *game* ini masih kurang lengkap. Berdasarkan hasil pengamatan pada **tabel 1.1**, informasi fesyen untuk jenis busana, alas kaki dan aksesoris sudah cukup lengkap namun kurang konsisten. Beberapa fesyen tidak mendapatkan penjelasan mengenai jenis busana dan alas kaki, contohnya *Indonesia Bridal* dan *Manhattan night*. Dari hasil analisa pada **tabel 1.3** di atas, dinyatakan hanya tiga dari enam unsur busana yang dijelaskan secara konsisten pada *game* ini, yaitu detail, bahan dan warna. Unsur tekstur tidak lengkap diperkenalkan pada semua gaya fesyen. Unsur siluet dan garis tidak pernah diperkenalkan. Selain itu, ditemukan bahwa terdapat kata-kata petunjuk pada *game* yang tidak termasuk jenis pakaian, alas kaki, aksesoris atau unsur-unsur busana. Kata-kata petunjuk tersebut memiliki makna berbeda. Kata-kata tersebut memperkenalkan efek yang dihasilkan dari fesyen tersebut seperti ‘comfortable’, ‘military’, ‘dramatic’, dan

‘flowing’. Dan, terdapat kata ambigu yaitu ‘long’ yang makna katanya tidak jelas. Kata ‘long’ atau panjang dapat memiliki makna ambigu seperti baju panjang, rok panjang, atau lengan panjang.

Pada **Tabel 1.4** di atas menunjukkan bahwa teori prinsip fesyen masih kurang diterapkan pada prinsip fesyen game Jojo’s Fashion Show: World Tour. Maka dari itu game ini tidak dapat dijadikan media pembelajaran fesyen dalam ranah kognitif level aplikatif dimana pemain dapat belajar merancang desain fesyen dengan detail.

SIMPULAN

Game dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk merepresentasi suatu proses dan memberikan wawasan terhadap seseorang. Game Jojo’s Fashion Show: World Tour merupakan *game* komputer yang cukup baik untuk memperkenalkan fesyen pada ranah kognitif di level memahami. Kelebihan utama game ini pada mekanik gamenya yang mengarahkan pemain untuk menghafal dan mempelajari kosakata fesyen dan pengetahuan dasar tentang karakteristik fesyen di dunia. Pemain juga dapat menguji pemahaman akan fesyen tertentu dengan cara *trial* dan *error* ketika mendesain busana di *game*. Namun, game ini kurang dapat memperkenalkan fesyen tradisional karena istilah-istilah yang digunakan lebih ke istilah fesyen modern dan istilah fesyen tradisional tidak diperkenalkan secara konsisten.

Teori fesyen yang diterapkan pada game ini masih jauh dari baik. Teori unsur-unsur busana pada game diperkenalkan dengan baik hanya pada unsur detail, warna dan bahan sementara pengenalan unsur siluet, garis dan tektur sangat kurang. Sementara, teori lima prinsip fesyen pada game ini umumnya juga masih kurang diterapkan pada game. Maka itu, *game* ini tidak dapat dijadikan media pembelajaran untuk mendesain busana yang baik karena mekanik game tidak menunjang penilaian lima prinsip desain fesyen tersebut.

Saran peneliti untuk merancang game tentang fesyen untuk media pembelajaran adalah dengan melibatkan semua unsur dan prinsip fesyen sehingga pemain dapat belajar di ranah kognitif yang lebih tinggi ke level mengaplikasikan. Selain itu, bentuk tubuh karakter yang variatif dalam game fesyen akan dapat merangsang pemain untuk lebih mengerti hubungan bentuk badan manusia dan fesyen

DAFTAR PUSTAKA

Aldrich, C, 2005, *A comprehensive Guide to simulations, Computer Games, and Pegaogy in e-learning and Other Educational Experiences*, San Fransisco:Pteiffer

- Frings, Ginny Stephens, 2007, *Fashion: From Concept to Costumer*, edisi 9, US:Pearson.
- Jubaedah, Y, 2009, *Model Penilaian Keahlian Tata Busana Berbasis Standar Kompetensi Nasional di Sekolah Menengah Kejuruan*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Oxland, Kevin, 2004, *Gameplay and Design*, England: Pearson Education Limited
- Price, S., Roussos, G., Falcao, T.P., & Sheridan, J.G, 2009, *Technology and Embodiment: Relationships and Implications for Knowledge, Creativity and Communication, Beyond Current Horizons*, London: Technology Children School and Families, London Knowledge Lab.
- Riyanto, Arifah A, 2009, *Bahan ajar: Dasar Desain Mode*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Yulianti, Asri, 2007, *Peningkatan kreativitas seni dalam desain budaya*, Yogyakarta, Jurnal Univeristas Negeri Yogyakarta, (Vol. 5 no.2), 173-184