

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Visual karakter dalam Resident Evil 8 sangat unik sekaligus menyeramkan yang mengusung tema gotik horor yang belum pernah ada di seri sebelumnya. Karakter-karakternya beragam, baik protagonis maupun antagonis, dengan sentuhan modern yang disematkan dengan wilayah utama di gim yaitu pedesaan terpencil di musim dingin di Eropa. Protagonis baru dikembangkan dengan cerita dan latar belakang yang mendalam, sementara protagonis lama diperkenalkan dengan pakaian baru yang menyesuaikan suasana dan situasi tema dan cerita. Antagonis dalam gim ini juga cukup ekspansif, terinspirasi dari makhluk gotik horor dan supernatural seperti vampir dan *werewolf*.

Desain visual karakter yang kuat didukung oleh alur cerita yang menunjang, menjadikan Resident Evil 8 sebuah gim yang dapat dinikmati secara komprehensif oleh para penggemar Resident Evil daripada seri sebelumnya yang utamanya menawarkan ancaman virus, zombi ataupun bioterorisme pada umumnya di seri ini. Tema gotik horor yang diusung memberikan suasana yang gelap, berbahaya, dan menegangkan, memperkaya pengalaman bermain contohnya seperti wilayah desa terpencil yang dikuasai *lycan* dan menara zaman pertengahan Eropa yang dikuasai oleh vampir. Penggabungan elemen klasik dan modern menciptakan dinamika visual yang memikat, menambah kedalaman naratif gim. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang visual karakter, pemain

dan penggemar akan semakin mengapresiasi detail dan keunikan yang ditawarkan pada gim tersebut.

Terdapat beragamnya inspirasi yang digunakan mulai dari bentuk tubuh, pakaian hingga interpretasi, makna-makna yang tersembunyi dan mendalam seperti elemen supernatural atau simbolisme tertentu. Gim tersebut juga memiliki dasar inspirasi dari seri terdahulu yaitu Resident Evil 4 dengan wilayah pedesaan dengan tema yang berbeda dan beberapa musuh yang memiliki aspek visual sama seperti monster ikan pada karakter Salvatore Moreau. Hal tersebut juga menjadi momen nostalgia bagi penggemar terutama yang pernah memainkan Resident Evil 4. Jadi, pengembang juga masih memberi perhatian pada seri sebelumnya yang kemudian dituangkan pada gim terbaru secara segar dan berbeda. Secara keseluruhan, Resident Evil 8 berhasil menggabungkan berbagai elemen visual dan cerita dengan sangat baik, menciptakan pengalaman yang mendalam dan imersif dalam dunia gim terutama dengan genre *survival* horror.

B. Saran

Penelitian tentang analisis visual karakter di Resident Evil 8 ini dapat memberikan beberapa saran yang sesuai dengan hasil keseluruhan proses penelitian ini. Analisis visual karakter dapat digunakan sebagai referensi dalam studi akademis atau proyek kreatif lainnya, menawarkan wawasan tentang desain karakter, estetika gotik horror, dan pengembangan cerita dalam media tertentu. Untuk pengembang gim yaitu Capcom, untuk gim selanjutnya dapat terus mengeksplorasi tema dan budaya kultur baru yang belum pernah ada di dunia Resident Evil sehingga menawarkan pengalaman dan atmosfer baru. Untuk

kepentingan akademisi dan peneliti selanjutnya, analisis visual karakter merupakan topik yang patut dipilih karena keunikan dan kedalamannya pada berbagai media baik gim, film, ataupun komik yang tentu saja dengan mencari referensi dan landasan yang valid. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian selanjutnya dengan mengidentifikasi temuan, teori, tren, persepsi dan argumen yang baru sesuai topik dan tema yang akan diangkat. Tentu saja data-data yang telah dikumpulkan dan diperoleh harus dievaluasi secara cermat dan teliti sehingga dapat dipercaya dan dikaitkan satu sama lain.

Pemain serta penggemar gim baik di Resident Evil dan umum akan memperdalam pengetahuan dan apresiasi sehingga dapat memberi perhatian lebih pada detail visual selain naratif dalam gim untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang lebih komprehensif. Terutama pada seri gim seperti Resident Evil dan lain-lain yang memiliki lebih dari satu gim dari tahun ke tahun. Dengan mendiskusikan dan membagikan teori dan temuan dari interpretasi visual karakter akan memperluas pemahaman bersama di dalam komunitas penggemar baik luring maupun daring.