

ANALISIS SEMIOTIKA DESAIN KARAKTER SILVERASH PADA GAME ARKNIGHTS

Vinsensa Audrey Roseline Waluyo¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
vinsensa.17021264050@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Desain Grafis, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Arknights merupakan game bergenres Tower and Defense dengan ciri khas karakter game yang didesain berdasarkan personifikasi hewan maupun makhluk mitologi sebagai daya tariknya. SilverAsh merupakan salah satu karakter pada game Arknights yang merupakan personifikasi dari hewan macan tutul salju, serta merupakan salah satu karakter game yang berpengaruh pada pengembangan jalan cerita Arknights. Sebagai karakter fiksi yang didesain berdasarkan hewan, tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat berbagai referensi mitologi yang terdapat pada kebudayaan tertentu. Macan tutul salju merupakan hewan langka yang berendemik di dataran Asia Tengah dan selatan, sekaligus memiliki pengaruh besar dalam cerita mitologi yang terdapat pada kebudayaan masyarakatnya. Dalam teori Roland Barthes, terdapat dua tatanan yang digunakan untuk menganalisa suatu obyek penelitian, yaitu tatanan pertama yang berfungsi untuk menelaah tanda dari obyek penelitian, serta tatanan kedua yang berfungsi untuk menelaah lebih dalam tanda yang telah didapatkan dari tatanan awal. Pada pengkajian ini, desain karakter SilverAsh akan ditelaah dalam dua tatanan pengkajian untuk mendapatkan hasil berupa bentuk konotasi serta mitos yang terdapat pada visual desain karakter SilverAsh.

Abstract

Arknights is a Tower and Defense game that using animal and mythical creatures in human personification as their main characteristic. SilverAsh is one of the characters in Arknights that personified from snow leopard, and is one of the important characters in Arknights world building. Animals often hold a large share in the mythology of certain cultures. Snow leopard is an endangered animal that endemic to Central and South Asia, as well as having a great influence on the mythological stories found in the culture of its people. In Roland Barthes theory, there are two steps used for analyzing an object. The first step is to indicate sign from the object, and the second ones to indicate the form of sign and the meaning of its sign. This research using SilverAsh, a character from Arknights to indicate the meaning of the sign using Roland Barthes theory.

Keywords: desain karakter, mitos, video game, personifikasi, semiotika.

PENDAHULUAN

Dalam hal ini, mitos juga termasuk ke dalam ranah ilmu yang berkoekstensif dengan linguistik, yaitu semiologi (Barthes, 1991). Menurut Bascom (1965), mitos merupakan ajaran yang biasanya dikaitkan kepada aliran kepercayaan dan keberadaannya disakralkan. Pelaku utama pada cerita mitos umumnya adalah dewa atau hewan, namun mereka masih memiliki atribut layaknya manusia, entah secara sifat maupun fisik.

Desain karakter merupakan aspek terpenting dalam media visual, karena kita dapat menampilkan pesan tersirat yang kompleks pada

suatu karakter fiksi dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami. Suatu karakter yang mungkin menarik dilihat, pasti memiliki suatu karakteristik yang tersirat pada segi visualnya. Dapat terlihat dari berbagai macam video game pada saat ini yang cenderung menonjolkan karakter dengan berbagai desain yang menarik untuk menarik minat para pemain. Agar audiens dapat merasakan koneksi terhadap suatu karakter fiksi tertentu, inilah peran penting dari visual yang terdapat pada suatu desain karakter fiksi (Nieminen, 2017). Hal ini juga tercermin dalam keberadaan kebudayaan pop kultur seperti komik,

film, hingga video game pada masa kini, salah satunya terdapat pada Game Arknights. Arknights sendiri merupakan game bergenres Tower and Defense dengan karakter-karakter yang merupakan hasil derivatif dari makhluk mitologi, maupun hewan.

Karakter yang dipersonifikasi dari hewan-hewan yang terdapat pada game Arknights dibagi berdasarkan klasifikasi famili hewan maupun keterkaitan tiap karakter dengan mitologi yang berhubungan dengan jalannya cerita yang terdapat pada game Arknights itu sendiri. Sesuai namanya, ras Feline pada game Arknights sendiri merupakan kelompok karakter-karakter hasil personifikasi dari hewan dalam kelompok famili Felidae dalam klasifikasi ilmiah hewan. Secara total, terdapat 23 operator hasil derivasi dari hewan-hewan dari kelompok Felidae yang terdapat pada game Arknights yang terdaftar dalam kelompok ras Feline, namun hanya ada 3 karakter yang merupakan hasil personifikasi dari hewan macan tutul salju yang terdapat pada Arknights, yaitu SilverAsh, Pramanix, dan Cliffheart. Ketiganya merupakan kakak beradik dan sekaligus karakter yang dapat dimainkan (*playable characters*) pada game tersebut. Namun pada artikel ini, peneliti akan meneliti lebih dalam sosok SilverAsh yang terdapat pada game Arknights.

Penelitian *Studi Semiotika Karakter Monokuma pada Anime Franchise Series “Danganronpa”* oleh Daniel Kurniawan dan *Analisis Visual Karakter Gatokaca dalam Game Mobile Legends Bang Bang* oleh Ulil Latifah (2021) dipilih sebagai referensi karena memiliki topik serupa dengan penelitian ini, yaitu meneliti aspek visual yang terdapat pada suatu karakter fiksi dalam media pop kultur.

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengenal lebih jauh latar belakang mitos yang terdapat pada karakter SilverAsh dalam game Arknights dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Dalam proses pengkajian ini pula, peneliti juga dapat mempelajari aspek terpenting yang terdapat pada desain karakter dalam game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai jenis penelitian yang disajikan dalam

bentuk analisis deskriptif dengan tahapan tinjauan desain. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi untuk mengumpulkan data primer, dan studi literatur untuk mengumpulkan data sekunder. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan metode mengumpulkan data-data yang sudah ada (Hardani, 2020). Dokumentasi yang akan dilakukan adalah mengumpulkan data-data primer yang merupakan data terpenting dalam penelitian ini. Data primer yang digunakan pada penelitian ini berasal langsung dari obyek yang diteliti, yaitu gambar aset *game* Arknights yang dikumpulkan baik dari *file game*-nya langsung, buku indeks resmi dari pengembang Arknights yang berjudul *ARKNIGHTS Official Artworks Vol. 1*, maupun melalui laman situs resmi mereka. Sedangkan studi literatur merupakan pengumpulan data dengan metode mempelajari literatur yang berupa artikel, jurnal, serta literatur lain sebagai sarana pendukung penelitian yang nantinya akan berguna sebagai data sekunder. Data sekunder yang akan digunakan untuk penelitian ini diperoleh dengan metode studi literatur melalui sumber sebagai berikut: jurnal, buku, artikel, maupun asumsi yang didapatkan dari komunitas pemain Arknights.

Obyek yang akan peneliti teliti adalah Enciodas Silverash, atau yang biasa dikenal sebagai SilverAsh. SilverAsh merupakan salah satu karakter yang dapat dimainkan pada game Arknights. Sebagai salah satu karakter terkuat yang terdapat pada game Arknights, membuat SilverAsh menjadi karakter game yang populer di kalangan para pemain Arknights. SilverAsh sendiri adalah hasil personifikasi dari *Panthera uncia*, atau yang biasa kita kenal sebagai macan tutul putih. Sasaran pada penelitian ini adalah unsur budaya dan mitos pada visual desain karakter SilverAsh yang akan peneliti kupas dengan pendekatan semiotika teori Roland Barthes.

Dalam proses menganalisa suatu desain, terdapat empat tahap analisa yang harus dilalui, yaitu deskriptif, analisa formal, interpretasi, dan evaluasi (Adityawan, 2010). Dalam tahap deskriptif peneliti akan mendeskripsikan detail-detail yang terdapat pada desain karakter SilverAsh, akan ditelaah lebih jauh dalam tahap analisa formal. Analisa formal merupakan tahapan kedua dalam pengkajian visual karya desain yang

bertujuan untuk menelaah unsur formal yang terdapat pada karya desain, seperti warna, gestur, serta prinsip lain yang terdapat pada karya desain tersebut. Dalam tahapan interpretasi, peneliti akan menafsirkan makna-makna yang terdapat pada karya desain yang diteliti, dimana dalam penelitian ini adalah desain karakter SilverAsh. Tahap evaluasi merupakan tahap paling akhir dalam proses pengkajian karya desain, yang bertujuan untuk menilai karya desain yang telah dikaji, serta menelaahnya dari sudut pandang yang berbeda.

KERANGKA TEORETIK

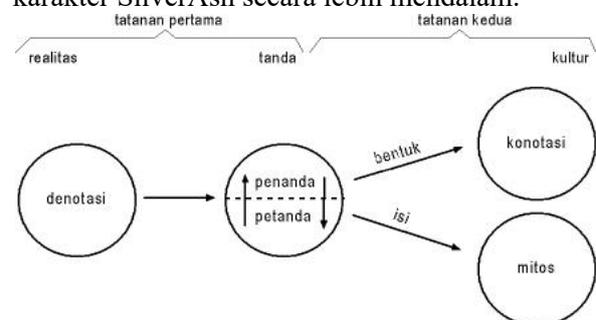
1. Desain Karakter

Desain karakter merupakan proses untuk menciptakan karakter orisinal yang akan diimplementasikan pada media buku, film, animasi, komik, maupun game, serta membantu para audiens agar dapat memahami jalannya cerita berdasarkan sudut pandang karakter tersebut (Nieminen, 2017). Agar sebuah karakter dapat disenangi oleh banyak orang, seorang penulis harus dapat membuat karakter dengan memiliki sifat dan karakteristik yang realistis dan berhubungan dengan audiensnya (Ballon, 2003). Tentu saja, audiens akan lebih menyukai karakter dengan sifat yang berkenaan dengannya. Karakter yang didesain dengan memiliki rasa dan masalah yang sama seperti audiensnya membuat audiens menjadi lebih mudah untuk memberi empati terhadap karakter tersebut. Realisme merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses desain karakter karena sebagai bentuk dari mitos, yang menyembunyikan sifatnya yang bertentangan dengan realita dan budaya yang ada dan mengemasnya kembali menjadi suatu obyek baru yang orisinal. Realisme dapat didefinisikan dengan berbagai macam cara, mulai dari sifat karakter yang didesain sedemikian rupa, hingga merepresentasikan suatu kondisi yang terdapat pada dunia nyata, sehingga suatu karakter fiksi dapat terasa nyata. Realisme juga dapat diimplementasikan pada desain karakter, seperti menambahkan sifat-sifat yang layaknya orang pada umumnya, menambahkan permasalahan yang sama seperti orang pada umumnya, hingga menyelipkan beberapa referensi yang juga dialami secara nyata oleh orang-orang pada umumnya.

2. Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Game

Teori Roland Barthes biasa digunakan untuk menelaah mitos serta konotasi yang terdapat pada obyek yang diteliti berdasarkan obyek yang terlihat yang menjadi denotasi, dalam kasus ini adalah desain karakter. Terdapat 2 tatanan pengkajian, yaitu tatanan pertama untuk menelaah tanda dari obyek(realisme), serta tatanan kedua untuk menelaah bentuk serta isi yang terdapat pada tanda yang telah ditelaah dari tahap tatanan pertama.

Dengan penanda dan pertanda yang terdapat pada tahap pertama, peneliti akan menggunakannya pada tahap kedua atau metabahasa sebagai penanda tahap kedua. Tahap kedua hampir sama dengan tahap pertama, yaitu mengidentifikasi pertanda yang telah diketahui pada tahap pertama dengan identifikasi yang lebih mendalam. Ketika kita telah mengetahui konteks mitos dan legenda yang terdapat pada pertanda di tahap awal, maka pertanda yang telah kita ketahui pada tahap pertama beralih fungsi menjadi penanda pada tingkatan metabahasa. Peneliti cukup membutuhkan pemahaman secara keseluruhan yang mengantarkannya kepada mitos-mitos yang terdapat pada obyek. Hasil yang terdapat baik pada tahap denotatif dan konotatif keduanya adalah tanda dengan fungsi penanda yang sama, yaitu bahasa keseluruhan pada obyek tersebut (Barthes, 1991). Pada tahap kedua inilah kita dapat menggali semiotika pada desain karakter SilverAsh secara lebih mendalam.



Gambar 1. Pola semiologi Roland Barthes.
(Sumber: *Mythologies*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Deskriptif

Terdapat beberapa karakteristik hewan yang terdapat pada fisik SilverAsh, seperti telinga hewan pada bagian atas kepalanya serta ekor tebal

yang menjuntal dibalik jubah hitamnya yang sobek tersebut. Bentuk telinga hewannya yang cenderung membulat dengan aksen warna hitam, serta corak rosette yang terdapat pada permukaan ekornya yang tebal memperjelas bahwa dirinya merupakan hasil derivasi dari hewan macan tutul salju. Ciri fisik tersebut juga ada pada rambut tebalnya yang berwarna putih dengan aksen hitam yang sepadan dengan corak yang terdapat pada ekornya. Mengingat macan tutul salju juga hidup pada daerah beriklim dingin, serta SilverAsh yang juga berasal dari daerah beriklim dingin yaitu Kjerag, pakaian yang dikenakannya pun merupakan pakaian tebal berlapis yang berfungsi untuk melindungi dirinya dari suhu dingin yang ekstrim. Pada bagian atas pakaian yang ia gunakan, SilverAsh mengenakan pakaian kemeja berwarna putih dengan dasi hitam yang melingkar pada kerahnya, tidak ketinggalan dengan rompi berwarna abu-abu yang melapisi bagian dalam dari jaket kulit yang ia kenakan. Ia pun melengkapi penampilannya dengan jubah kulit berbulu berwarna hitam yang terlihat sobek-sobek pada bagian ujung jubahnya. Untuk melengkapi pakaian yang dikenakan, SilverAsh mengenakan celana kargo yang memiliki banyak kantong. Terdapat pula tali harness yang menjuntai pada paha atasnya.



Gambar 2. Ilustrasi karakter SilverAsh. (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph).

SilverAsh juga menggunakan aksesoris batuan murni yang nampak jelas menjuntai pada

bagian bahu kanannya. Aksesori tersebut berwarna biru dan hijau, dengan aksen berwarna emas pada setiap ujungnya. Ia juga mengenakan sarung tangan hitam pada kedua tangannya, serta gelang yang melingkari pergelangan tangan kanannya. Sepatu boots bersol tebal dan bergerigi yang dikenakannya, serta tongkat yang selalu dibawa juga turut menjadi atribut terpenting yang dibutuhkan sebagai alat pembantu untuk menjelajahi pegunungan bersalju. Tongkat tersebut juga memiliki peran penting sebagai senjatanya, karena tongkat tersebut merupakan pedang yang tersembunyi. SilverAsh juga selalu ditemani oleh burung peliharaannya yang setia menemaninya kemanapun ia pergi, Tenzin.

b. Tahap Analisis Formal

Dua aspek visual terpenting yang digunakan untuk menelaah sifat suatu karakter berdasarkan visualnya adalah dengan melalui bentuk dan warna yang terdapat pada karakter tersebut. Bentuk suatu karakter menjadi salah satu aspek terpenting dalam mendesain karakter, karena dengan menggunakan bentuk sebagai dasar dalam mendesain suatu karakter, seorang desainer dapat menentukan gestur yang sesuai berdasarkan sifat yang dimiliki oleh si karakter. Tillman (2011) juga menyatakan bahwa bentuk merupakan satu fundamental untuk menentukan hal-hal tertentu serta menentukan maksud dari kegunaannya. Karakter dengan lingkaran sebagai bentuk dasar akan jauh menonjolkan sifat yang kekanak-kanakan dan ceria. Karakter yang menggunakan segiempat sebagai bentuk dasarnya akan jauh menonjolkan sifat maskulin, serta memberikan rasa aman dan stabilitas. Berbeda dengan karakter yang menggunakan bentuk segi empat, karakter yang menggunakan bentuk segi tiga sebagai bentuk fundamentalnya memberi sifat yang spontan, agresif, dan ketegangan.

Selain bentuk, warna juga menjadi salah satu aspek terpenting yang digunakan oleh desainer dalam mengungkapkan sifat maupun cerita yang terdapat pada ilustrasi suatu karakter. Warna terdiri atas tiga macam, yaitu: *Hue*, *Chroma*, dan *Value*. *Hue* merupakan warna itu sendiri. *Chroma* lebih mengacu kepada kejernihan pada suatu warna. *Value* merupakan gelap terang yang terdapat pada suatu warna. Sebuah warna dengan *Value* yang lebih terang disebut dengan *Tint*,

sedangkan warna dengan kadar *Value* yang lebih gelap disebut sebagai *Shade*. Penggunaan warna sangatlah penting sebagai salah satu bentuk narasi pada suatu ilustrasi, baik secara psikologis, simbolisme budaya, maupun dalam aspek keindahan. Dengan mengubah nilai saturasi, gelap, maupun terang warna yang digunakan, persepsi yang ditonjolkan pada ilustrasi tersebut juga dapat berubah (Chapman, 2010).



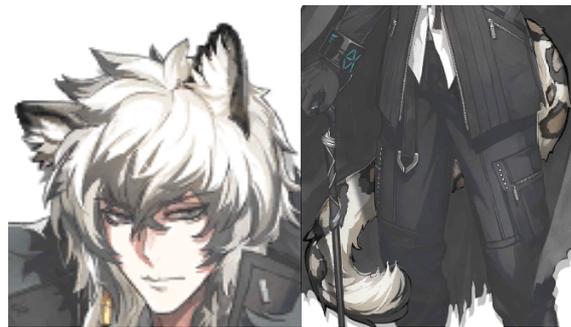
Gambar 3. Elemen warna pada desain karakter SilverAsh.

Elemen warna yang digunakan pada keseluruhan desain karakter SilverAsh didominasi oleh warna hitam dan abu-abu gelap pada pakaian yang ia kenakan. Terdapat warna warna lain seperti putih dan abu-abu muda pada rambut, ekor, serta kemeja dan rompi yang ia kenakan dibalik jas kulitnya, dengan warna tambahan sebagai aksen pada aksesoris yang ia kenakan.

c. Tahap Interpretasi

Dalam teori Roland Barthes, terdapat dua tingkatan tahap interpretasi yang harus dilalui dalam proses menganalisa desain sesuai dengan tingkatan semiologi Roland Barthes, yaitu *Language* dan *Meta-Language*. *Language* sebagai tahap denotasi tataran pertama bertujuan untuk mengidentifikasi makna yang terdapat pada

penanda awal, yang dalam penelitian ini merupakan desain karakter SilverAsh. Tahap denotasi tataran pertama bertujuan untuk mengidentifikasi makna eksplisit yang terkandung pada obyek penelitian. *Language* juga merupakan salah satu tahap terpenting dalam penginterpretasian makna dari desain karakter SilverAsh karena dalam tahap ini akan mengarahkan kepada tahap berikutnya, yaitu tahap *Meta-Language*. Tahapan ini bertujuan untuk memperdalam pemaknaan yang terdapat pada tahapan pertama yang masih bersifat tertutup. Pada tahapan ini pula, peneliti dapat menyelami seluk beluk mitos yang terkandung pada karakter SilverAsh pada game Arknights



Gambar 4 dan 5. Detail telinga dan ekor pada desain karakter SilverAsh. (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph).

Pada bagian kepala, terlihat telinga hewan yang terdapat pada atas kepalanya dan ekor macan tutul salju pada bagian pinggang belakangnya yang menjadi penanda visualnya. SilverAsh adalah salah satu karakter pada Arknights yang merupakan hasil personifikasi dari hewan macan tutul salju. Detail yang terdapat pada permukaan ekornya, serta aksen warna abu-abu tua pada rambut dan telinganya menjadi salah satu pertanda bahwa ia merupakan hasil personifikasi dari hewan macan tutul salju.

Denotasi	Penanda	Petanda
	Telinga dan ekor	Hewan macan tutul salju
Mitos	Macan tutul salju	Berani, tangguh, misterius.

SilverAsh merupakan karakter yang dibuat berdasarkan hewan macan tutul salju. Nama depan Enciodas Silverash merupakan hasil derivasi dari salah satu subspecies macan tutul salju yang

bermukim pada dataran Tibet, yaitu *Panthera uncia uncioides*. Macan tutul salju terbagi menjadi tiga subspecies berdasarkan iklim wilayah yang mereka tempati, yaitu *Panthera uncia irbis* yang tersebar pada daerah Asia Utara, *Panthera uncia irbis* yang tersebar pada Asia Barat, dan tentu saja *Panthera uncia uncioides*. Macan tutul salju (*Panthera uncia*) adalah salah satu hewan yang tergolong pada genus Panthera atau “kucing besar” yang berhabitat dan tersebar pada dataran Himalaya dan sekitarnya. Karena total populasinya di dunia hanya tercatat kurang dari 10.000 serta beresiko semakin berkurang dikarenakan kerusakan habitat akibat suhu bumi yang semakin naik dan masih maraknya pemburuan macan tutul salju untuk dijadikan bahan busana maupun diburu karena banyak penduduk yang merasa dirugikan akibat macan tutul salju yang kerap menghabiskan hewan ternak penduduk, macan tutul salju termasuk sebagai salah satu hewan yang terancam punah.

Macan tutul salju memiliki bulu berwarna putih hingga abu-abu dengan pola bintik-bintik hitam yang tersebar pada area kepala dan leher, serta pola berbentuk mawar (*Rosette*) berukuran besar yang terdapat pada area tubuhnya yang lain dengan bagian perut yang polos dan berwarna putih. Dengan densitas bulunya yang lebih tebal dibandingkan anggota Felidae yang lain, serta bentuk kupingnya yang bundar membantu tubuhnya untuk beradaptasi dengan lingkungannya yang terdapat pada pegunungan bersalju. Ekornya yang tebal berfungsi untuk mengatur keseimbangannya ketika berjalan pada daerah pegunungan yang terjal, serta berfungsi untuk melindungi tubuhnya dari suhu dingin yang ekstrim dengan cara melingkarkannya pada tubuhnya ketika terlelap.

Macan tutul salju menjadi salah satu hewan terancam punah dikarenakan perubahan iklim serta menjadi korban pemburuan dari orang-orang yang mengincar bulunya. Hal ini membuatnya menjadi salah satu hewan yang dilindungi karena habitatnya yang semakin berkurang. Sebagai hewan yang dilindungi dan banyak menghabitasi kawasan Pegunungan Himalaya, tentu macan tutul salju juga memiliki pengaruh yang besar pada mitos dan kepercayaan masyarakat di sekitarnya.

Macan tutul salju sering diasosiasikan dengan salah satu makhluk mitologi yang diyakini

hidup pada dataran timur Pegunungan Himalaya, yaitu Snow Lion. Snow Lion divisualisasikan memiliki tubuh berwarna putih serta surai dan corak pada tubuhnya yang berwarna pirus. Snow Lion juga dikenal sebagai simbol kekuatan, keberanian, dan kebahagiaan (Ale dan Karky, 2013)



Gambar 6. Detail rambut pada desain karakter SilverAsh. (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph).

Denotasi	Penanda	Petanda
	Rambut berwarna putih	Uban
Mitos	Rambut uban	Tua, berwibawa, dewasa, cerdas

Selain menjadi penanda bahwa ia merupakan hasil derivasi dari hewan macan tutul salju yang memiliki warna bulu dominan putih, rambut putih juga seringkali dianggap sebagai simbol orang tua. Seiring jalannya umur, warna rambut akan memudar dan menjadi berwarna putih atau abu-abu muda, yang biasa dikenal sebagai uban. Selain usia, faktor lain yang menyebabkan uban adalah genetik dan tingkat stres pada masing-masing individu. Orang yang beruban biasanya dianggap sebagai orang yang dewasa karena usianya, namun orang beruban juga terkadang diasosiasikan sebagai orang dengan intelektualitas yang tinggi. Ada pula beberapa orang yang menganggap bahwa orang yang beruban

cenderung memiliki wibawa lebih dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki uban.



Gambar 7. Detail pakaian bagian atas pada desain karakter SilverAsh. (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph).

Pada detail pakaian bagian atasnya, SilverAsh menggunakan pakaian tebal berlapis yang terdiri dari kemeja, rompi, jaket kulit, dan jubah berbulu tebal dengan dominasi warna hitam pada bagian jubah, jaket, serta dasi yang ia kenakan. Pakaian tebalnya berfungsi untuk melindungi dan menjaga suhu tubuhnya dari suhu dingin. Pakaian tebalnya berfungsi untuk melindungi dan menjaga suhu tubuhnya dari suhu dingin. Pakaian dengan warna hitam juga dikenal dapat menyimpan panas tubuh lebih baik dibandingkan pakaian dengan warna yang lebih terang. Dibalik jaket kulitnya, ia juga menggunakan kemeja putih dengan dasi berwarna hitam.

Denotasi	Penanda	Petanda
	Kemeja putih	Pekerja kerah putih
Mitos	Pekerja kerah putih	Pekerja dengan gaji yang besar

Dibalik jubah dan jaket kulit yang dikenakan oleh SilverAsh, ia juga mengenakan kemeja putih berdas. Kemeja berkerah warna putih sering diasosiasikan dengan pekerja profesional yang berfokus pada jenis pekerjaan yang membutuhkan keahlian yang tinggi. Biasanya, pekerja dengan kemeja kerah putih ini juga memiliki gaji yang lebih tinggi dibandingkan pekerja lain, seperti pekerja dengan kemeja berkerah warna biru yang pekerjaannya cenderung didominasi oleh

pekerjaan yang membutuhkan fisik, contohnya seperti buruh pabrik. Karena hal ini pula, juga ada anggapan bahwa pekerjaan orang-orang yang mengenakan kemeja putih dianggap lebih sukses dibandingkan dengan pekerjaan yang lain.

Denotasi	Penanda	Petanda
	Aksesoris batu mulia	Jimat batu mulia
Mitos	Jimat batu mulia	Batu mulia dipercayai memiliki kekuatan tertentu dan digunakan sebagai aksesoris



Gambar 8. Detail jimat batu mulia pada desain karakter SilverAsh. (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph).

Mengingat SilverAsh merupakan hasil derivasi dari hewan macan tutul salju subspecies *uncioides* yang dikenal menghabitati dataran Himalaya, terdapat banyak referensi dari kebudayaan masyarakat Dataran Himalaya yang melekat pada dirinya, khususnya kebudayaan masyarakat Tibet. Hal ini juga tercermin pada detail visual yang terdapat pada desain karakternya. Pada Gambar 5, terlihat bahwa SilverAsh menggunakan aksesoris berupa anting yang terdiri dari susunan batuan permata yang terlihat pada bahu kanannya. Di beberapa kepercayaan, aksesoris batu permata dipercayai sebagai jimat yang memiliki manfaat berbeda-beda berdasarkan jenis batunya. Aksesoris tersebut dapat berupa kalung, anting, cincin, gelang, dan masih banyak yang lainnya. Daerah pada sekitar pegunungan Himalaya terkenal

dengan hasil batu mineral. Batu-batuan tersebut biasa diolah menjadi aksesoris sekaligus jimat pelindung yang dipercayai dapat memberi manfaat bagi siapapun yang memakainya. Batu-batuan pada aksesoris yang dikenakan oleh SilverAsh terdiri atas Tiger’s Eye, Lapis Lazuli, dan Turquoise. Batu Tiger’s Eye dikenal sebagai batu yang biasa digunakan oleh prajurit dan pengelana karena dipercaya dapat melindungi mereka dari energi buruk, hampir sama seperti manfaat yang diberikan oleh batu Turquoise. Sedangkan, batu Lapis Lazuli dipercaya dapat membantu para penggunanya untuk membantu mencapai keinginannya.



Gambar 9. Detail pakaian bagian bawah pada desain karakter SilverAsh. (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph).

Melengkapi pakaian bagian atasnya. SilverAsh mengenakan celana kargo dengan banyak sepatu, serta sepatu boots bersol tebal dan bergerigi. Terdapat sabuk pengaman yang menjuntai dibawah pakaiannya. Kontras dengan kemeja putih berdasi dengan rompi, ia juga mengenakan celana kargo dan sepatu boots bersol tebal dan bergerigi yang lebih diidentikkan dengan pengelana, berbeda dengan pakaian formalnya yang cenderung lebih diidentikkan dengan pekerjaan formal yang bekerja dibalik meja. Tak ketinggalan pula dengan tongkat hitam yang ia bawa yang juga dapat berfungsi sebagai tongkat pembantu ketika mendaki permukaan gunung bersalju. Sebagai mantan laksamana perang, tongkat tersebut juga berfungsi untuk memberi komando ketika perang.

Denotasi	Penanda	Petanda
----------	---------	---------

	Celana kargo dan sepatu boot bersol tebal	Pendaki gunung bersalju
Mitos	Pendaki gunung bersalju	Penjelajah yang dapat melewati rintangan pada medan bersalju



Gambar 10. Detail Tenzin, burung peliharaan SilverAsh. (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph).

Seekor burung dengan tatapan yang tajam bertengger pada lengan kiri SilverAsh. SilverAsh selalu ditemani oleh hewan peliharaannya yang selalu mendampinginya kemanapun ia pergi yang bernama Tenzin. Tenzin juga selalu menemaninya kemanapun SilverAsh pergi, bahkan hingga ditengah pertempuran pun.

Denotasi	Penanda	Petanda
	Burung bertengger pada bahu kiri SilverAsh	Pemburu dengan burung elang
Mitos	Pemburu dengan burung elang	Mengambil referensi dari tradisi Berkutchi yang terdapat di dataran Himalaya

Dalam ilustrasinya pada Gambar 8, SilverAsh ditemani oleh burung peliharaannya, Tenzin. Pada Arknights, Tenzin juga dikenal selalu membantu SilverAsh di tengah pertempuran. Seperti halnya tradisi Berkutchi yang masih dilestarikan oleh kelompok etnis Kazakh yang bermukim pada dataran Mongolia. Berkutchi merupakan tradisi berburu dengan bantuan burung elang yang telah dilakukan oleh etnis Kazakh sejak 6000 tahun yang lalu. Bangsa Kazakh melakukan ini untuk bertahan hidup dengan cara mengasuh dan melatih burung elang yang masih muda, dan melepaskannya kembali ke habitatnya ketika sudah dewasa.



Gambar 11. Detail pergelangan tangan pada desain karakter SilverAsh. (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph).

Pada Gambar 9, SilverAsh juga mengenakan suatu aksesoris yang terlihat seperti gelang pada pergelangan tangan kanannya. Gelang yang ia kenakan tersebut memiliki gambar yang menyerupai lambang resistor yang menyala dengan warna kebiruan.

Denotasi	Penanda	Petanda
	Gelang dengan logo resistor	Resistor
Mitos	Resistor	Komponen untuk menghambat tegangan dan arus listrik

Resistor biasa dikenal sebagai salah satu komponen yang digunakan untuk mengatur tegangan dan arus listrik dengan cara menghambatnya pada peralatan-peralatan elektronik. Sama halnya resistor pada komponen listrik, gelang resistor yang dikenakan oleh

SilverAsh memiliki fungsi yang hampir serupa. SilverAsh merupakan salah satu karakter paling kuat yang ada di Arknights. Salah satu skill nya yang biasa digunakan oleh pemain untuk melawan musuh adalah skill ketiganya, yang biasa dikenal sebagai True Silver Slash. Ketika pemain menggunakan skill ini, SilverAsh akan menyerang musuh dengan pedang yang tersembunyi pada tongkat yang biasa ia bawa dengan tangan kanannya. Gelang resistor yang ia gunakan pada pergelangan tangan kanannya berfungsi untuk mengontrol kekuatannya ketika melawan musuhnya. Sebagai seseorang yang menggunakan tangan kanannya sebagai tangan yang dominan, SilverAsh menggunakan gelang resistor tersebut pada pergelangan tangan kanannya.

Dari penjelasan yang ada di atas, dapat diketahui bahwa SilverAsh memiliki rambut berwarna putih dengan aksen berwarna abu-abu gelap yang terdapat pada rambutnya. Ia juga memiliki telinga hewan yang menandakan ia merupakan hasil personifikasi dari hewan macan tutul salju yang juga memiliki aksen berwarna abu-abu gelap pada telinganya. Tidak ketinggalan dengan ekornya yang panjang dan tebal dengan motif *rosette* yang terdapat pada permukaan ekornya tersebut. Terlihat juga pada bahu kanannya terdapat aksesoris yang terdiri atas susunan batu-batuan murni. SilverAsh menggunakan pakaian tebal berlapis sebagai pakaian bagian atasnya yang didominasi warna hitam. Hal tersebut juga terlihat pada celana, sepatu, serta tongkatnya yang juga berwarna hitam. Celana yang ia gunakan merupakan celana kargo yang memiliki saku yang banyak, sedangkan sepatu yang ia gunakan merupakan sepatu boots bersol tebal dan bergerigi. Pada pergelangan tangannya SilverAsh terlihat mengenakan aksesoris yang seperti gelang dengan gambar layaknya logo resistor yang menyala kebiruan. SilverAsh juga ditemani oleh burung peliharaannya yang setia menemani kemanapun ia pergi, Tenzin.

c. Tahap Evaluasi

Meskipun terlihat jelas kekentalan referensi budaya yang ada di dataran Tibet, Ryuzakiichi sebagai Sang Desainer dari karakter SilverAsh dapat mendesain sebuah karakter dengan atribut modern yang masih memperhatikan detail-detail

kebudayaan tradisional Tibet, terlihat dari aksesoris batu mulia yang menjadi aksen dari keseluruhan pakaian yang dikenakan. Batu mulia tersebut juga menjadi aksen visual karena terlihat kontras dibandingkan dengan warna-warna dominan yang terdapat pada desain SilverAsh yang didominasi oleh warna putih, abu-abu, dan hitam. Warna-warna dominan tersebut juga mendukung latar belakang cerita dari SilverAsh sendiri, yaitu seorang mantan laksamana perang yang sekarang menjadi seorang CEO dari sebuah perusahaan yang bernama Karlan Trade yang memiliki kepribadian yang tegas, maskulin, dan elegan. Namun tidak hanya itu saja, tetapi gaya berpakaianya juga memperlihatkan sisi petualangnya yang terlihat jelas dari celana kargo yang ia kenakan, kontras dari pakaian bagian atasnya yang memperlihatkan ia menggunakan kemeja putih lengkap dengan dasi dan rompi. Tidak hanya terlihat secara visual, namun kepribadiannya yang tegas dan bersifat pemimpin juga terlihat pada kemampuannya di dalam game, yaitu setiap tim yang ia pimpin mendapatkan bonus waktu untuk menaruh operator pada arena permainan.

SIMPULAN DAN SARAN

Desain karakter adalah aspek terpenting pada proses pengembangan komik, animasi, maupun permainan video. Suatu karakter fiksi yang baik merupakan karakter fiksi yang memiliki sifat dan juga konflik yang sama layaknya dengan orang pada umumnya. Pada media yang cenderung menggunakan visual sebagai fokus utama, maka visual karakter yang baik inilah yang mengambil peran penting dalam proses pertimbangan bagus tidaknya suatu karakter oleh audiens dari media tersebut. Seorang desainer karakter dapat memaksimalkan hal ini dengan memperhatikan aspek-aspek visual yang ada, seperti bentuk dan warna. Dengan bentuk dan warna yang terdapat pada suatu karakter, audiens akan lebih mudah untuk membaca karakteristik dari setiap desain karakter.

Setiap detail visual pada suatu karakter dapat memberikan maksud tertentu yang dapat ditangkap oleh audiens layaknya jembatan penghubung. Pada tahap ini, desainer dapat menyelipkan kesan realitas pada desain karakter yang mereka buat dengan memasukkan unsur

mitos dan budaya yang beredar pada khalayak umum, dengan menambahkan aspek visual serta berbagai macam hal yang merepresentasikan kebudayaan maupun mitos tertentu.

Dengan jurnal ini, peneliti tidak hanya bermaksud untuk meneliti lebih jauh tentang desain karakter SilverAsh di Arknights, namun juga meneliti proses kreatif dalam mendesain karakter yang menarik.

REFERENSI

- Adityawan, A. (2010). Tinjauan Desain Grafis dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini. Concept Media
- Alisse, R. (2021). “SilverAsh Analysis/Speculation” diunduh pada Tanggal 30 Oktober 2021, dari <https://docs.google.com/~O6rRKtHEE1n5N26ssebI8Q/>
- Ballon, R. 2003. *Breathing Life into Your Characters*. Writer’s Digest Books.
- Bancroft, T. 2008. *Creating Characters with Personality*. Watson-Guptill.
- Barthes, R., & Lavers, A. 1991. *Mythologies*. The Noonday Press.
- Bascom, W. 1965. “The Forms of Folklore: Prose Narratives”. *The Journal of American Folklore*, Vol. 78 No. 307, pp. 3-20.
- Chapman, C. (2010). “Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color” diunduh pada Tanggal 25 Oktober 2021, dari <https://www.smashingmagazine.com/~color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>
- Fiske, J. 1987. *Television Culture*. TJ International Ltd.
- Gamepress. (2019). “SilverAsh” diunduh pada Tanggal 21 Oktober 2021, dari <https://gamepress.gg/~operator/SilverAsh>
- Hardani, H. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- HyperGryph. 2021. *ARKNIGHTS Official Artworks Vol. 1*. Shanghai Scientific and Technological Literature Press.
- Nieminen, M. 2017. *Psychology in Character Design: Creation of a Character Design Tool*. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.

- Stamboulis, D. (2016). "Mongolia's 6,000-year Tradition" diakses pada Tanggal 23 Desember 2021, <https://www.bbc.com/travel/article/20160926-mongolias-6000-year-tradition>
- Tillman, B. 2011. *Creative Character Design*. Elsevier Focal Press.