

## ANALISIS MAKNA TANDA PADA KARAKTER WIRO DALAM GIM *ONLINE* *ARENA OF VALOR*

Aulifia Alfinia Fahrudin<sup>1</sup>, Muhamad Ro'is Abidin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
aulifia.18007@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
roisabidin@unesa.ac.id

### Abstrak

Gim *online* berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya minat masyarakat Indonesia dalam menggunakan internet untuk bermain gim. *Arena of Valor* adalah gim strategi bergenre MOBA yang merilis Wiro sebagai *hero* kolaborasi dengan Lifelike Pictures, Caravan Studio, Tencent dan Garena sebagai pengembang gim. Wiro diadaptasi dari karakter fiksi dalam serial novel karya Bastian Tito yaitu Wiro Sableng atau Pendekar 212 yang dirilis pada tahun 1967. Wiro menjadi *hero* lokal pertama dalam gim dengan desain karakter yang memiliki elemen pendukung sebagai *hero* tipe bertahan. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif menggunakan teknik analisis visual Edmund Feldman, sedangkan pada tahap Interpretasi dilakukan dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengkaji tanda denotasi, konotasi, dan mitos terkait makna visual pada karakter Wiro dalam gim *Arena of Valor*. Hasil dari penelitian ini adalah *hero* Wiro merupakan adaptasi dari pendekar Wiro Sableng dengan menambahkan kesan baru yang mengikuti zaman tanpa meninggalkan satupun aspek yang terdapat pada karakter Wiro Sableng, mulai dari tato 212, senjata, kostum. Kesimpulan dari penelitian ini memberikan pengalaman visualisasi baru pada *hero* Wiro dalam gim AOV mulai dari segi kostum dan elemen-elemen gim *online*, serta penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam menganalisis *hero* dalam gim *online*.

**Kata Kunci:** Gim *online*, *Arena of Valor*, analisis visual, semiotika, Wiro

### Abstract

*Online games are developing along with advances in technology and the increasing interest of the Indonesian people in using the internet to play games. Arena of Valor is a MOBA-genre strategy game that released Wiro as a collaborative hero with Lifelike Pictures, Caravan Studio, Tencent, and Garena as game developers. Wiro was adapted from a fictional character in the novel series by Bastian Tito, namely Wiro Sableng or Pendekar 212, which was released in 1967. Wiro became the first local hero in a game with a character design that had supporting elements as a defensive-type hero. This research was conducted using a descriptive qualitative method using Edmund Feldman's visual analysis technique, while in the interpretation stage it was carried out using Roland Barthes' semiotic approach to examine denotation, connotation, and mythical signs related to the visual meaning of the character Wiro in the game Arena of Valor. The results of this study show that the hero Wiro is an adaptation of the warrior Wiro Sableng by adding a new impression that keeps up with the times without leaving any aspects of Wiro Sableng's character, starting from the 212 tattoos, weapons, and costumes. The conclusion of this study provides a new visualization experience for the hero Wiro in the AOV game starting from the perspective of costumes and online game elements, and this research can be a reference for future researchers in analyzing heroes in online games.*

**Keyword:** Online game, *Arena of Valor*, visual analysis, semiotics, Wiro

## PENDAHULUAN

Gim *online* adalah bentuk nyata dari pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya minat masyarakat Indonesia dalam menggunakan internet untuk bermain gim *online*. Dilansir dari Megaxus Infotech (2020), sampai pada bulan Januari 2022 Indonesia menduduki peringkat ke-4 pengguna internet terbanyak di dunia dengan total 204,7 juta pengguna. Terkait dengan penetrasi pengguna internet tersebut, sebanyak 74% laki-laki dan 70% perempuan di Indonesia menghabiskan waktu bermain gim mobile. Dari hasil survei genre gim favorit masyarakat Indonesia oleh Newzoo (2019), MOBA menduduki peringkat kedua setelah genre Strategy dengan presentasi pemain sebanyak 32%. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) adalah genre gim dengan mekanisme pemain dapat mengontrol suatu karakter untuk menaikkan level secepatnya di *lane* masing-masing dan bekerja sama dalam satu tim dengan tujuan menghancurkan semua *tower* tim lawan.

Salah satu gim MOBA yang dimainkan di Indonesia adalah *Arena of Valor* yang dikembangkan oleh Tencent dan dirilis oleh Garena Indonesia pada bulan Juni 2017. Dalam gim tersebut, karakter-karakter yang dapat dimainkan oleh *player* disebut *Hero* dan terbagi dalam beberapa *role* dan *class*. *Role* dalam gim *Arena of Valor* terdiri dari *AP Carry* (*Ability Power Carry*) atau *Midlaner*, *AD Carry* (*Attack Damage Carry*), *Offlaner*, *Jungler*, *Observer* dan *Support*. Sedangkan *class* pada gim *Arena of Valor* di antaranya *Tank*, *Mage*, *Archer*, *Assassin*, *Warrior*, dan *Support*. Setiap *role* dan *class* memiliki spesialisasi masing-masing yang dapat disesuaikan dengan gaya bermain pemain. Pada bulan Agustus tahun 2018 Tencent, Lifelike Pictures, Caravan Studio dan Garena berkolaborasi untuk menghadirkan Wiro sebagai *hero* khas Indonesia ke dalam gim *Arena of Valor*. Wiro diperkenalkan melalui video berjudul ‘*Hero Wiro Sableng – Behind The Scene*’ pada kanal YouTube Garena AOV Indonesia di tahun 2018. Dalam video berdurasi 6:29 detik tersebut dijelaskan alasan *developer* memilih menghadirkan Wiro Sableng sebagai *hero* lokal pertama dalam gim adalah karena karakteristiknya yang merepresentasikan Indonesia dan bentuk apresiasi *developer* untuk pemain dari Indonesia. Selain itu, pihak *developer* juga menunjukkan proses diskusi untuk membahas latar belakang dari Wiro, pembuatan desain karakter, hingga penyesuaian karakter Wiro saat berada dalam gim.

Wiro diadaptasi langsung dari karakter aslinya yaitu Wiro Sableng, karakter fiksi dalam serial novel karya Bastian Tito yang terbit pada rentang tahun 1967-2006. Wiro Sableng lahir dengan nama asli Wira Saksana merupakan anak dari Raden Ranaweleng dan Suci. Setelah tragedi penyerangan oleh sekelompok perampok dibawah pimpinan Suranyali (Mahesa Birawa sebelum berganti nama) yang menewaskan kedua orang tuanya saat ia kecil, Wiro diadopsi dan dibimbing oleh Sinto Gendeng untuk mendalami ilmu silat. Wiro pun mendapat julukan “Sableng” yang serasi dengan nama gurunya. Wiro Sableng tumbuh menjadi seorang pendekar sakti selama petualangannya dan menguasai berbagai jurus yang diwariskan dari guru-guru di perjalanannya. Ia mampu menggunakan beberapa senjata, namun yang paling familier adalah senjata Kapak Maut Naga Geni 212. Wiro Sableng mendapat adaptasi film perdananya pada tahun 1988, sinetron dengan total 90 episode tahun 1990-an, dan film layar lebar tahun 2018.

Wiro dalam poster karakternya yang dirilis oleh Garena memiliki desain karakter yang tidak jauh berbeda dari karakter aslinya di novel dan film. Dalam gim AOV, *developer* menambahkan beberapa elemen pendukung agar desain Wiro lebih sesuai dengan dalam gim *online*. Hal ini membuat peneliti ingin mengkaji karakter Wiro dengan menganalisis unsur-unsur lain yang dihadirkan *developer* menggunakan teknik analisis visual Edmund Feldman dengan pendekatan semiotika Roland Barthes pada tahap Interpretasi untuk mengkaji tanda-tanda, denotasi dan konotasi, serta mitos. Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah bagaimana visualisasi karakter Wiro dalam gim *Arena of Valor* dan bagaimana tanda, denotasi dan konotasi, serta mitos pada karakter Wiro terbentuk. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan proses representasi Wiro Sableng sebagai karakter fiksi Indonesia yang diadaptasikan ke dalam gim *online* dan mengetahui makna dari tanda, denotasi dan konotasi, mitos serta pemaknaan visual yang muncul dalam karakter Wiro pada gim *Arena of Valor* melalui metode kualitatif deskriptif.

Sebelum melanjutkan penelitian, dilakukan *review* dan perbandingan dengan dua artikel di antaranya artikel berjudul “Representasi Makna Pada Karakter Kadita dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang” yang membahas Kadita sebagai representasi sosok Nyi Roro Kidul menggunakan teori semiotika Roland Barthes

untuk membedah tanda-tanda, denotasi dan konotasi, mitos serta makna visual lainnya yang merepresentasikan Kadita secara rinci. Hasil analisis pada artikel tersebut adalah Kadita merupakan simbol perempuan masa kini dan representasi sosok Nyi Roro Kidul yang telah melewati modernisasi visual, serta desainnya memunculkan kesan maskulinitas, kesetaraan gender, dan mematahkan isu-isu sosial mengenai perempuan (Alfian dan Kusumandyoko, 2020).

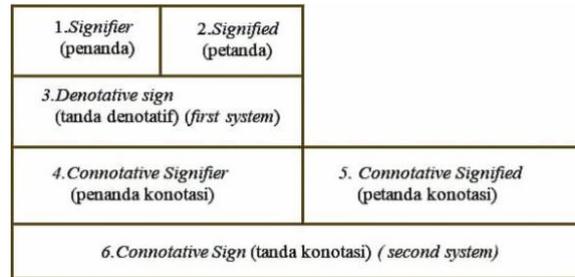
Kemudian artikel berjudul “Analisis Visual Karakter Gatotkaca dalam Game Mobile Legends Bang Bang” yang membahas pemaknaan visual Gatotkaca dengan analisis deskriptif dalam tinjauan desain menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Hasil analisis artikel tersebut adalah karakter Gatotkaca dalam *gim* Mobile Legends Bang Bang mencitrakan sosok Gatotkaca sebagai upaya memperkenalkan dan melestarikan salah satu budaya Indonesia, yaitu tokoh pewayangan (Latifah dan Kristiana 2021).

Kajian pada kedua artikel tersebut mampu menjadi pembandingan untuk penelitian ini dari segi analisis karakter lokal dalam *gim online* dan penggunaan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengkaji makna tanda dari karakter yang diteliti. Perbandingan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni terletak pada *gim online*, desain karakter yang dijadikan sebagai bahan penelitian, dan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

## KERANGKA TEORETIK

### Semiotika untuk Menganalisis Karakter *Gim Online*

Analisis makna dan tanda pada penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika, yaitu ilmu yang mempelajari tanda dan makna dalam setiap usaha manusia yang dapat direpresentasikan untuk audien. Salah satu tokoh penting dalam semiotika adalah Roland Barthes. Barthes memperkenalkan model pendekatan semiotika yang menyangkut beberapa hal di antaranya *signification* merupakan suatu tindakan yang mengikat penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang menghasilkan tanda, denotasi dan konotasi yang menghubungkan penanda dan petanda dalam istilah *Order of Signification*, dan metabahasa atau mitos.



Gambar 1. Peta tanda Roland Barthes  
(Sumber: Copley & Jans dalam Sobur, 2002:69)

Dalam peta tanda di atas, denotasi termasuk dalam signifikasi tingkat pertama yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda untuk menghasilkan makna sesungguhnya dari tanda. Tanda denotatif membawa penanda dan petanda konotatif. Di saat yang bersamaan, tanda denotatif adalah penanda konotatif. Jadi, dalam konsep Barthes tanda konotatif tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mencakup kedua bagian dari tanda denotatif yang mendasari keberadaannya. Tanda denotatif dan kaitannya dalam meneliti suatu karakter *gim online* dapat merujuk pada elemen-elemen visual —seperti desain kostum, ciri fisik dan postur tubuh, penggunaan warna, dan lain-lain— yang secara langsung dapat ditafsirkan makna umumnya setelah diamati. Sedangkan konotasi dalam signifikasi tingkat kedua adalah tanda yang dapat memiliki perubahan makna. Tanda konotatif adalah makna-makna lain yang muncul dari hasil sudut pandang pemaknaan suatu elemen visual karakter *gim online* yang berbeda.

Apabila suatu makna konotatif mampu bertahan dan terus menerus dipakai oleh masyarakat sebagai makna yang menggantikan makna denotatifnya, ia akan menjadi sebuah mitos. Jika mitos itu terus bertahan hingga menjadi sebuah keyakinan, maka ia akan berubah menjadi ideologi. Menurut Barthes (1968), mitos adalah suatu pesan yang di dalamnya ideologi berada. Ia adalah hasil dari konstruksi semiologi tingkat pertama dengan pola tiga dimensi antara penanda, petanda dan tanda yang termasuk dalam konotasi (signifikasi tingkat kedua). Sifatnya membuat nilai-nilai yang sudah ada menjadi tampak lumrah dan dianggap “benar”. Barthes menuliskan bahwa segala sesuatu bisa menjadi mitos asal disajikan oleh wacana. Mitos tidak ditentukan oleh subjek pesan, tetapi oleh cara pesan itu diungkapkan. (Barthes dalam Alfian, 1970). Mitos dalam konteks ini (menganalisis makna dan tanda pada karakter *gim online*), dapat

dikaitkan dengan pemahaman suatu makna konotatif yang sudah umum di masyarakat.

### Elemen Dasar dalam Merancang Karakter Gim Online

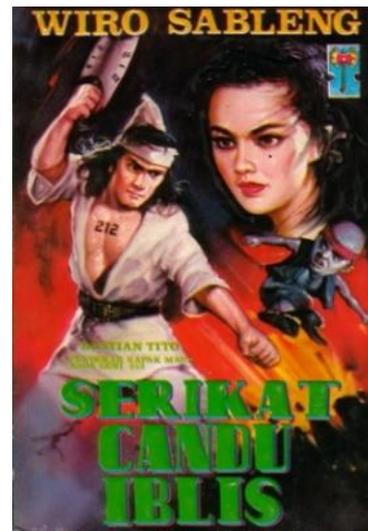
Dalam perancangan karakter Wiro tentunya dibutuhkan kerja sama antara developer, penulis gim, dan desainer karakter untuk mengembangkan karakter yang dapat merepresentasikan Wiro sebagai *hero* lokal khas Indonesia dengan baik. Sebuah karakter dapat mempengaruhi pengalaman bermain gim, maka dibutuhkan beberapa elemen khusus dalam mendesain karakter gim.

Menurut Will Wright (2020), ada tiga elemen yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah karakter gim, di antaranya latar belakang karakter yang solid. Karakter gim yang baik memiliki kepribadian dan latar belakang yang harus cukup detail agar dapat memunculkan rasa ingin tahu pada pemain. Karakter gim juga harus didukung dengan motivasi kuat dan tampilan unik yang mengekspresikan siapa mereka dan apa tujuan mereka. Mendefinisikan latar belakang karakter dan bagaimana kaitannya dengan *quest* atau misi permainan dapat membantu mengoptimalkan motivasi karakter. Karakter harus beresonansi dengan pemain agar mampu membangkitkan empati dan emosi. Penulis gim cenderung menuliskan semua karakteristik karakter dan desainer karakter akan menghidupkan semuanya. Kepribadian suatu karakter cukup penting karena ini adalah salah satu cara karakter berinteraksi dengan pemain. Karakter tidak akan berarti apa-apa jika tidak dirancang tanpa tujuan. Seluruh alur cerita, konflik, tantangan, dan suasana dalam permainan akan lengkap jika karakter utama memiliki tujuan yang harus dicapai para pemain di setiap level. Elemen-elemen tersebut akan membantu memberikan daya tarik tersendiri bagi para pemain (Wijasa, 2017).

### Komparasi Desain dan Fungsi Warna pada Kostum Wiro Sableng

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kostum adalah pakaian khusus bagi perseorangan, regu, kesatuan, dan lainnya dalam upacara, pertunjukan, dan sebagainya. Dalam hal ini, kostum menjadi salah satu aspek penting pada pembentukan karakter Wiro, karena kostum tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh tetapi juga dapat membentuk identitas karakter. Wiro adalah representasi Tencent dan Garena terhadap pendekar dari Indonesia. Visualisasi pendekar

umumnya adalah sosok yang gagah bertubuh kekar dan mahir melakukan bela diri. Beberapa film tahun 1980-an menampilkan figur pendekar Indonesia mengenakan kostum khas zaman kerajaan di pulau Jawa pada abad ke-16 yang identik dengan pakaian berkerah membentuk huruf V, longgar, ber lengan panjang, serta terdapat ikat kepala dan pinggang dari kain. Kostum pendekar Indonesia pada masa itu terinspirasi dari desain kostum pendekar negara-negara di Asia Timur seperti Jepang, Korea, dan Tiongkok. Pada dasarnya setiap kostum pendekar memiliki karakteristik masing-masing tergantung dari letak geografis, pengaruh kebudayaan, dan sosiologi dari suatu karakter (Swandi, 2019). Desain kostum pendekar Wiro Sableng memiliki beberapa versi, dalam novelnya ia didesain dengan mengenakan pakaian bela diri karate khas negara Jepang berwarna putih dengan lengan yang gombong, ikat kepala putih, dan ikat pinggang hitam.



Gambar 2. Desain kostum Wiro Sableng dalam novel Serikat Candu Iblis  
(Sumber: indobooktronics.blogspot.com)

Di film produksi tahun 1988, kostum pendekar yang dikenakannya sedikit berbeda dari yang ada di novel. Ia tetap menggunakan pakaian berwarna putih berkerah membentuk huruf V, longgar di bagian lubang lengan dan kaki, serta terdapat ikat pinggang dari kain yang bermotif batik. Penggunaan kain batik pada kostum pendekar Wiro Sableng menunjukkan bahwa kostum pendekar khas Asia Timur telah bercampur dengan budaya Indonesia, khususnya budaya Jawa. Hal ini diperkuat dengan dikenakannya blangkon berwarna hitam sebagai penutup kepala.



Gambar 3. Kostum Wiro Sableng dalam film produksi tahun 1988  
(Sumber: Film Wiro Sableng Empat Brewok dari Goa Sanggreng)

Sementara pada film produksi tahun 2018, Wiro Sableng tampil dengan pakaian yang pas dengan ukuran tubuh berwarna putih pudar, ikat pinggang berwarna coklat, ikat kepala berwarna senada dengan pakaiannya, dan alas kaki dengan model kain berwarna coklat yang dililitkan di sepanjang betis. Tampilan Wiro Sableng dalam film ini terlihat lebih ringkas dengan bagian lengan yang dilipat.



Gambar 4. Kostum Wiro Sableng dalam film produksi tahun 2018  
(Sumber: Film Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212)

Lalu dalam gim *Arena of Valor*, Wiro didesain mengenakan pakaian dan ikat kepala berwarna putih, ikat pinggang hitam beraksen emas, serta bagian dada yang terbuka. Secara visual, Wiro tampil lebih ringkas, modern, dan menonjolkan kesan fantasi dengan atribut berupa zirah pada bagian tangan kanan dan kaki sebagai penanda bahwa ia adalah sebuah karakter gim yang termasuk dalam kategori *hero* tipe ahli bertahan (*Tank*).



Gambar 5. Desain Kostum Wiro dalam gim  
(Sumber: Gim *Arena of Valor*, 2022)

Wiro dalam gim *Arena of Valor* tetap didesain dengan kostumnya yang bernuansa serba putih. Pemilihan warna pada kostum Wiro bukan tanpa sebab, karena warna merupakan campuran zat yang berperan sebagai sarana penyampaian kesan dan tujuan identitas (Dreyfuss dalam Azmi, 2021). Pada dasarnya, warna memiliki beberapa fungsi terutama dalam desain karakter, yakni:

- 1) Fungsi Identitas: Warna mampu memperkenalkan suatu hal berdasarkan ciri khas tertentu.
- 2) Fungsi Keindahan: Menambah nilai estetika suatu objek.
- 3) Fungsi Komunikasi: Menyalurkan informasi kepada audiens dari suatu objek tertentu.
- 4) Fungsi Isyarat: Warna dapat menjadi isyarat atau pemberi tanda sebagai penjelas keadaan.
- 5) Fungsi Psikologis: Setiap warna mampu menafsirkan kesan dan makna.
- 6) Fungsi Alamiah: Mampu menjelaskan keadaan.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Analisis dalam penelitian ini menggunakan metode analisis karya visual Edmund Feldman dengan 4 tahapan, yaitu: (1) Deskripsi, merupakan tahap menguraikan unsur visual pada desain karakter Wiro satu per satu tanpa disertai interpretasi. (2) Analisis, proses melihat hubungan antar unsur visual pada gestur, postur tubuh, *entrance* karakter Wiro dan menguraikan hasilnya. (3) Interpretasi, menjelaskan pemikiran tentang makna dibalik elemen-elemen pada desain karakter Wiro. (4) Penilaian, proses evaluasi dan menarik kesimpulan tentang analisis yang telah dilakukan di tahap sebelumnya. Dalam tahap Interpretasi, digunakan teori semiotika Roland Barthes yang berkaitan dengan *Order of Signification* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi *signifier* dan *signified* pada karakter Wiro sebagai denotasi.
- 2) Mengidentifikasi *signifier* dan *signified* pada karakter Wiro sebagai konotasi.
- 3) Mengidentifikasi mitos (konotasi yang terbentuk dari tanda-tanda denotasi)
- 4) Menjelaskan makna antarunsur visual yang muncul dalam karakter Wiro.

Tahap pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati karakter Wiro dan terlibat secara langsung dalam gim *Arena of Valor* untuk menemukan makna visual yang diteliti. Sedangkan pada tahap dokumentasi, peneliti mengumpulkan data mengenai Wiro melalui gim *Arena of Valor*. Sumber data penelitian ini adalah data primer dalam gim berupa hasil tangkap-layar pada bagian profil karakter Wiro seperti *entrance*, *gameplay*, dan poster karakter serta data sekunder dari buku, jurnal, artikel dan internet untuk mendapat informasi tambahan yang relevan dengan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kisah Karakter Wiro

Wiro adalah seorang pendekar dari Athanor yang dikenal nekat dan tidak taat aturan. Banyak yang menyukai tingkah konyolnya, namun ada juga yang membenci kegilaannya. Meski begitu, Wiro tidak mempedulikannya, ia hanya ingin menikmati hidup dan berpetualang dengan santai. Banyak hal baru yang bisa ia temukan dan banyak tantangan yang menanti di Athanor. Beberapa orang menganggap Wiro memiliki dua jiwa yang berbeda karena sifatnya yang bertentangan. Diceritakan bahwa dahulu terjadi sebuah tragedi aneh di Athanor. Orang-orang mengatakan jika mereka melihat sebuah lubang hitam besar yang terhubung dengan dunia lain. Mereka menduga itu adalah gerbang menuju Bumi. Lubang hitam itu terbuka semakin lebar, dan tanpa disangka muncul Wiro dari lubang dimensi tersebut. Wiro dari Athanor merasakan sebuah aura yang berbeda dan mengikutinya. Hingga ia bertemu dengan dirinya yang berasal dari Bumi.



Gambar 6. Poster karakter Wiro  
(Sumber: <https://arenaofvalor.fandom.com/wiki/Wiro>)

Anehnya, kedua Wiro ini ternyata sama-sama menguasai ilmu silat 212 dan jiwa mereka bersinergi sejak pertemuan itu. Wiro dari Bumi bertekad untuk melindungi rakyatnya dari bahaya lubang dimensi, sementara Wiro dari Athanor mencari cara untuk menutup lubang dimensi tersebut.

Kedua Wiro ini akhirnya ingin menyatukan kekuatan mereka. Kekuatan mereka harus menyatu dalam satu tubuh, namun kedua Wiro ini tidak mampu menahannya. Berkat petunjuk spiritual dari ilmu 212 mereka memutuskan untuk menyalurkan kekuatannya ke dalam Kapak Maut Naga Geni 212. Senjata ini menjadi satu-satunya wadah yang mampu menahan kekuatan dari 212. Jiwa salah satu Wiro tersimpan di dalamnya dan akan bangkit jika Wiro yang lain dalam bahaya.

### Analisis Karakter Wiro

Analisis visual merupakan tahap menguraikan dan menginterpretasi gambar (Soewardikoen, 2019). Dalam menganalisis suatu karya visual, diperlukan proses pengamatan berbeda dengan pertimbangan yang sistematis karena semakin sering melihat suatu karya maka kita akan semakin mengenal karya tersebut. Analisis visual ini dilakukan untuk menganalisis sebuah karakter gim *online*, yaitu sebuah *personality* yang terlibat dalam permainan dan memungkinkan terjadi dialog diantara PC (*player character*) maupun NPC (*non-player character*) (Rouse dalam Agustin, 2005). Proses analisis karakter Wiro menggunakan metode analisis visual Edmund Feldman. Feldman menjabarkan terdapat 4 tahap yang harus dilakukan dalam menganalisis suatu karya visual di antaranya tahap Deskripsi, Analisis, Interpretasi, dan Penilaian.

Tahapan	Keterangan
Deskripsi	Menguraikan unsur visual pada desain karakter Wiro

	satu per satu tanpa interpretasi
Analisis	Melihat hubungan antarunsur visual pada gestur, postur tubuh, <i>entrance</i> karakter Wiro dan menguraikan hasilnya.
Interpretasi	Menjelaskan makna dibalik elemen-elemen pada desain karakter Wiro menggunakan semiotika Roland Barthes ( <i>Order of Signification</i> ) sebagai landasan teori.
Penilaian	Proses evaluasi dan menarik kesimpulan tentang analisis yang telah dilakukan di tahap sebelumnya.

Tabel 1. Tahap analisis karya visual Edmund Feldman  
(Sumber: Fahrudin, 2022)

## 1. Tahap Deskripsi



Gambar 7. Desain karakter Wiro  
(Sumber: Facebook Garena AOV ID)

Wiro dalam gim *Arena of Valor* tersusun atas beberapa elemen antara lain tubuh yang utuh, pakaian khas pendekar Indonesia, senjata, serta atribut tambahan dari developer. Tubuh Wiro memiliki desain seperti manusia pada umumnya dengan warna kulit sesuai *tone* kulit orang Asia, rambut lurus berwarna hitam dengan panjang sebahu, dada yang bidang dengan tato “212”, telinga yang normal, serta tangan dan kaki yang berotot.

Wiro mengenakan kostum berwarna putih dengan bagian dada yang terbuka dan atribut seperti ikat kepala berwarna senada dengan kostumnya, ikat pinggang hitam dengan aksan

emas di setiap bagiannya, serta zirah pada bagian lengan kanan dan kaki yang merupakan atribut tambahan dari developer.



Gambar 8. Desain dan pola pada senjata Wiro  
(Sumber: Facebook Garena AOV ID)

Senjata yang digunakan Wiro adalah sebuah kapak bernama Kapak Maut Naga Geni 212 yang berukuran lebih besar dan serbaguna. Gagangnya terbuat dari gading dan dapat digunakan sebagai seruling. Di bawah gagangnya terdapat ukiran kepala naga dengan mulut yang menganga. Mata kapaknya terbuat dari logam yang diukir dengan simbol 212, simbol matahari, dan ornamen-ornamen lain yang berhubungan dengan jurus-jurus Wiro di kedua sisi mata kapak.

## 2. Tahap Analisis



Gambar 9. Pose *entrance* Wiro  
(Sumber: *Gim Arena of Valor*, 2022)

Pada tampilan awal di *Altar Hero*, Wiro melakukan kedatangan (*entrance*) dengan berjalan dan tersenyum. Posisi tangan kirinya berada di pinggang. Saat pose ini juga ditampilkan senjata Kapak Maut Naga Geni 212 yang masih tertancap di dekat Wiro. Kemudian Wiro berjongkok menyiapkan kuda-kuda dan melakukan gestur memutar kedua tangannya lalu mengangkat tangan kanannya.

Dalam pose ini, Wiro menunjukkan mimik wajah seperti mengernyitkan dahi saat sedang mengumpulkan energi spiritual dan terdapat efek visual berupa daun-daun yang tertiuip angin, asap tipis yang bergerak mengikuti gerakan tangan Wiro, dan energi spiritual berupa bola cahaya putih di atas tangan kanan Wiro. Setelah pose tersebut senjata Kapak Maut Naga Geni 212 pun terangkat dan melayang dengan sekelebat cahaya kuning yang menyelimuti senjata itu. Lalu Wiro menangkap senjata Kapak Maut Naga Geni 212 dengan tangan kirinya dan memikulnya di pundaknya. Setelah melakukan kedatangan, Wiro berdiri dengan gagah memikul Kapak Maut Naga Geni 212. Mimik wajahnya tenang dan Wiro tersenyum seolah ia sedang mengintimidasi lawannya.

### 3. Tahap Interpretasi



Gambar 10. Tampilan fisik Wiro  
(Sumber: *Gim Arena of Valor*, 2022)

Denotasi	Wiro adalah seorang pendekar bertubuh tinggi kekar dengan lengan dan kaki yang berotot.
Konotasi	Cerminan sosok laki-laki yang maskulin.
Mitos	Seorang laki-laki maskulin adalah sosok ideal menurut standar sosial yang masih melihat tampilan fisik sebagai kebutuhan pertama.

Di *Altar Hero* setelah Wiro melakukan kedatangan (*entrance*), Wiro berdiri dengan gagah sembari memikul senjata kapak di tangan kirinya, sementara tangan kanannya mengepal, serta mimik wajahnya tenang dan tersenyum. Pose seperti ini menonjolkan kesan maskulin pada karakter Wiro.

Maskulin adalah konstruksi kelelakian terhadap laki-laki yang dibentuk oleh kebudayaan (Demartoto, 2010). Budaya mampu membangun citra dalam kehidupan seorang laki-laki dari segi penampilan, aktivitas, cara berpakaian, cara mengatasi masalah, dan lain sebagainya. Beynon (2007) membagi sifat maskulinitas laki-laki dalam perkembangannya di setiap dekade atas 4 jenis, di antaranya Maskulin sebelum tahun 1980-an, Maskulin tahun 1980-an, Maskulin tahun 1990-an, dan Maskulin tahun 2000-an.

Wiro adalah representasi sosok pendekar Indonesia yang fenomenal di tahun 1960-an yakni Wiro Sableng. Pose Wiro tersebut sesuai dengan salah satu aturan yang memperkuat sifat maskulinitas seorang laki-laki sebelum tahun 1980-an yaitu *'Give em Hell'* atau Laki-laki harus memiliki aura keberanian dan agresi, serta mampu mengambil risiko meskipun rasa takut dan keadaan mengatakan sebaliknya. (David dan Brannon, 2007).



Gambar 11. Kostum Wiro  
(Sumber: *Gim Arena of Valor*, 2022)

**Tabel 2.** Tampilan fisik Wiro

**Tabel 3.** Kostum serba putih Wiro

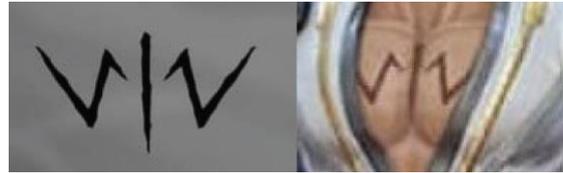
Denotasi	Wiro mengenakan kostum berwarna serba putih.
Konotasi	Kostum serba putih biasa digunakan oleh orang-orang saleh.
Mitos	Orang berpakaian putih merupakan sosok protagonis yang selalu berada di jalan kebaikan.

Pakaian adalah simbol dari jiwa, pakaian tak dapat dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia (Carlyle dalam Alfian, 1995). Kostum dapat diartikan sebagai kulit dari jiwa seseorang yang secara tidak langsung dapat membangun karakter untuk memengaruhi pandangan seseorang melalui atribut yang dikenakannya.

Sisi representasi Wiro Sableng sebagai sosok pendekar protagonis dalam gim ditunjukkan melalui desain kostum Wiro yang bernuansa serba putih. Putih diasosiasikan dengan warna cahaya —yang identik dengan Tuhan, malaikat atau surga— kesucian, dan kebaikan. Warna putih dipilih sebagai warna pakaian orang-orang yang senantiasa berbuat baik. Kedua karakter Wiro baik dalam gim maupun di lain media diceritakan sebagai sosok karakter utama pendekar protagonis yang berusaha membasmi kejahatan dan menolong penduduk tanpa pamrih dengan tetap berpegang teguh terhadap nilai-nilai kebaikan.

Kostum berwarna putih kerap digunakan untuk merepresentasikan tokoh-tokoh protagonis. Hal ini terlihat dari beberapa tokoh pemuka agama yang mengenakan pakaian serba putih karena warna putih dianggap sebagai warna yang suci dan langsung menunjukkan apabila terdapat kotoran atau najis sehingga mereka dapat segera membersihkan atau mengganti pakaiannya. Adapun karakter Monkey D. Garp dalam serial anime *One Piece*, yang dikenal sebagai Kaigun no Eiyu karena berhasil mengalahkan pasukan bajak laut jahat Rocks D. Xebec yang ingin menguasai dunia. Dalam kisah asli Wiro Sableng, pakaian putihnya tersebut merupakan pemberian dari gurunya sebagai tanda ia harus berbuat baik kepada sesama dan selalu mengingat Tuhan sebagai pedoman hidupnya. Sementara dalam desain kostum Wiro, warna putih menunjukkan identitasnya sebagai karakter pendekar protagonis yang mengamalkan ilmunya berdasarkan nilai-nilai kebaikan.

Selain itu, terdapat beberapa atribut pendukung seperti ikat pinggang hitam dengan aksan emas yang dipadukan dengan zirah. Aksan emas ini juga terdapat di sekeliling kostumnya. Hal ini memunculkan kesan modernisasi dari desain kostum lama Wiro Sableng yang hanya digambarkan dengan pakaian gombrong berwarna putih polos dan tanpa zirah.



Gambar 12. Tato Wiro  
(Sumber: Gim *Arena of Valor*, 2022)

**Tabel 4.** Tato Wiro

Denotasi	Wiro memiliki tato '212' di dadanya.
Konotasi	Tato adalah tanda semi permanen pada kulit.
Mitos	Orang bertato dianggap kriminal atau pemberontak.

Tato adalah tanda semi permanen pada kulit yang penciptaannya melibatkan sensasi menyakitkan di kulit dari beberapa tusukan jarum. Dahulu, orang bertato diasosiasikan dengan penjahat atau pemberontak (Demello, 1993). Stereotip tersebut muncul karena adanya anggapan bahwa orang baik akan beradaptasi dengan norma-norma sosial seperti tidak bertato atau bertindik (Handoko dan Olong, 2006). Di Indonesia meskipun dianggap tabu, tato telah menjadi bentuk identitas bagi beberapa suku bangsa sejak 1500-500 SM (Sihombing, 2021). Selain sebagai identitas, tato memiliki fungsi dan tujuan lain di antaranya sebagai simbol kedekatan dengan Tuhan, pelindung dari roh jahat, tanda kedewasaan, hingga penanda status sosial.

Persepsi masyarakat mengenai tato berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Individu tertentu merasa terdorong untuk mentato tubuhnya secara permanen guna 'menulis' pesan di tubuh mereka, yang berfungsi sebagai bentuk ekspresi diri (Buss dan Hodges, 2017). Desain dan pola dari sebuah tato dapat memengaruhi audiens dalam memaknainya. Wiro memiliki tato yang bermakna ia telah menguasai ilmu silat '212' di dadanya. Desain tato Wiro memberikan kesan modern dilihat dari polanya. Dalam kisah karakter aslinya, Wiro Sableng memiliki pola tato angka 212 yang mudah diidentifikasi. Sedangkan tato angka 212 Wiro dalam gim *Arena of Valor*

didesain dengan pola kontemporer. Pola tersebut digambarkan dengan modifikasi angka 2 yang dibuat simetris *mirror* diantara satu garis vertikal dan terlihat seperti huruf “W”. Modifikasi tersebut merupakan bentuk penyesuaian dengan inisial nama karakter Wiro.



Gambar 13. Zirah Wiro  
(Sumber: Gim *Arena of Valor*)

**Tabel 5.** Zirah Wiro

Denotasi	Wiro mengenakan zirah di tangan kanan dan kakinya.
Konotasi	Zirah adalah pelindung tubuh dari besi atau logam.
Mitos	Zirah biasa digunakan oleh prajurit atau kesatria selama berperang.

Wiro termasuk dalam kategori *hero* tipe ahli bertahan (*Tank*). Desain karakter *hero* tipe ahli bertahan identik dengan atribut pendukung berupa zirah. Wiro didesain mengenakan zirah di tangan kanan dan kakinya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, zirah adalah pakaian dari besi atau rantai yang dikenakan saat berperang zaman dahulu. Zirah berfungsi melindungi tubuh dari benda-benda yang dapat memberi luka fisik selama perang.

Zirah menjadi pakaian yang lazim digunakan oleh prajurit-prajurit dari beberapa peradaban untuk berperang pada zaman dahulu. Seperti pasukan Mongol yang memiliki desain zirah ringan dari felt tebal berlapis atau kulit binatang yang dapat diperkuat dengan menambahkan potongan besi, tulang, atau kulit binatang yang dikeraskan atau dipernis. Kekaisaran Bizantium memiliki pasukan kavaleri Katafrak atau Cataphract yang hampir tak terkalahkan dengan zirah yang terbuat dari rantai, tanduk, atau kain (Quilt) dan didesain menutup seluruh tubuh penggunaannya bahkan juga pada kuda yang ditungganginya.

Zirah pada desain karakter Wiro memberikan kesan bahwa Wiro adalah seorang kesatria yang siap berperang. Alih-alih mengenakan zirah yang

menutup seluruh tubuh, Wiro didesain hanya mengenakan zirah di tangan dan kaki sementara bagian tubuh yang vital seperti dada dan kepala tidak terlindungi. Maka dalam hal ini, penambahan atribut zirah pada Wiro hanya berfungsi sebagai penanda bahwa ia termasuk dalam kategori *hero* tipe ahli bertahan dan memperkuat kesan ‘fantasi’ tanpa menghilangkan identitasnya sebagai pendekar yang notabene tampil tanpa zirah.



Gambar 14. Senjata kapak Wiro  
(Sumber: Facebook Garena AOV ID, 2022)

**Tabel 6.** Senjata Wiro

Denotasi	Wiro membawa senjata kapak yang cukup besar.
Konotasi	Senjata kapak adalah simbol peperangan dan kehancuran.
Mitos	Seseorang yang menggunakan kapak saat perang dikenal tangguh dan tanpa ampun.

Senjata adalah alat untuk melukai, membunuh, menghancurkan suatu benda, serta sebagai alat menyerang dan pertahanan diri (Marwan dan Jimmy dalam Atma, 2009). Karakter Wiro dalam gim pada dasarnya dirancang untuk terjun dalam perang yang mengharuskannya memiliki senjata. Wiro membawa senjata kapak besar bernama Kapak Maut Naga Geni 212 yang dalam kisah karakter aslinya merupakan senjata pusaka yang diwariskan gurunya untuk Wiro.

Senjata kapak dalam perang dikenal mematikan karena mampu menghancurkan tulang tubuh musuh yang memakai zirah. Senjata kapak pernah digunakan oleh pasukan Viking dalam Pertempuran Clontarf di Irlandia pada tahun 1014. Nicholson (2004) mencatat jika kapak juga termasuk senjata yang biasa digunakan oleh prajurit Geoffrey de Lusignan saat Perang Salib. Dalam serial gim *God of War* terdapat tokoh Kratos, seorang jenderal pasukan

Sparta yang gemar berperang menggunakan kapak bernama Leviathan sehingga ia mendapat julukan Sang Penjagal Dewa.

Sementara dalam gim *Arena of Valor*, senjata Kapak Maut Naga Geni 212 adalah sebuah wadah untuk menampung kekuatan supernatural dari ilmu 212 dan jiwa Wiro dari dimensi lain. Dalam hal ini, senjata kapak Wiro tidak hanya bersifat melukai musuh tetapi juga terdapat kekuatan supernatural didalamnya. Salah satu *voice over* Wiro berbunyi “Finish all with one axe!” yang bila diterjemahkan berarti “Habisi semua dengan satu kapak”, menjelaskan bahwa senjata kapak besar ini menonjolkan sisi lain dari Wiro bahwa meskipun terlihat ‘sableng’, Wiro dapat menjadi sosok yang tak kenal ampun ketika menghadapi lawannya dengan senjata tersebut.



Gambar 15. Gestur Wiro  
(Sumber: Gim *Arena of Valor*, 2022)

**Tabel 7. Gestur Wiro**

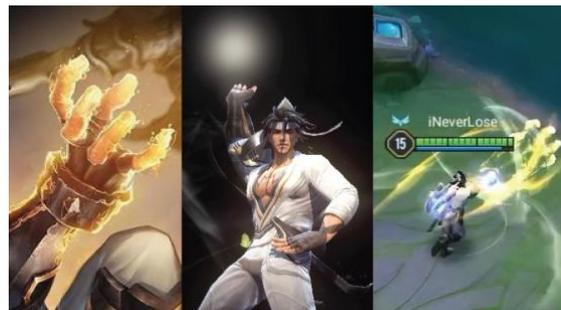
Denotasi	Wiro melaju ke depan dengan mencengkram tangannya.
Konotasi	Maju ke depan adalah gestur seseorang yang bersemangat untuk mencapai tujuannya.
Mitos	Tindakan maju ke depan merupakan suatu bentuk kesiapan diri seseorang dalam menghadapi sesuatu.

Gestur adalah gerak anggota badan seperti kepala, tangan, jari yang menyertai tutur (Sumarsono, 2007). Dalam *gameplay*, salah satu skill Wiro didesain dengan gestur melaju ke depan. Kemampuan itu ia gunakan untuk menerjang musuh di depannya.

Tindakan melaju ke depan tersebut merupakan salah satu dari gerakan menyerang dalam pencak silat yaitu pukulan lurus. Pukulan lurus dapat dilakukan dengan dua sikap tubuh yang berbeda di antaranya, posisi tangan sejajar dengan posisi kaki di depan (*jab*) dan posisi tangan tidak sejajar dengan posisi kaki di depan (*straight*). Sosok pendekar disebut sering mempertahankan dirinya dengan silat. Calon

pendekar yang berlatih silat mengalami ‘proses pematangan’ yang nantinya akan menjadikan dirinya seorang pendekar (Bonneff dalam Salam, 1983). Seseorang yang telah menjadi bagian dari silat, dapat menjadi pendekar dengan ilmu silat yang tinggi. Wiro sendiri merupakan seorang pendekar yang telah melalui proses panjang mempelajari silat sehingga ia mampu menguasai ilmu silat sepenuhnya dan siap menerapkannya.

Kesiapan adalah kombinasi dari kemampuan dan keinginan berbeda yang ditunjukkan seseorang pada setiap tugas yang diberikan (Martinsusilo dalam Alfian, 2009). Terdapat dua komponen utama dalam kesiapan, yaitu kemampuan dan keinginan. Melalui *voice over*-nya Wiro mengatakan: “Let’s duel if you’re brave enough!” yang berarti “Kalau berani, satu lawan satu!” dan “Out of my way!” atau “Jangan halangi jalanku!”, menunjukkan bahwa tokoh Wiro mampu memahami kekuatan yang ada pada dirinya dan ia berkeinginan untuk menghabisi musuh yang menghalanginya.



Gambar 16. Energi sihir yang dikendalikan Wiro  
(Sumber: Gim *Arena of Valor*, 2022)

**Tabel 8. Energi sihir milik Wiro**

Denotasi	Wiro dapat mengeluarkan energi sihir melalui zirahnya.
Konotasi	Melepaskan energi dari tubuh merupakan tindakan supernatural.
Mitos	Seseorang yang memiliki kekuatan supernatural dianggap penyihir dan diasosiasikan sebagai orang jahat.

Selain ilmu bela diri, karakter Wiro Sableng juga dikenal mampu menguasai ilmu supernatural. Kesaktian dan keterampilan bela diri adalah kewajiban yang harus dijalani sebagai seorang pendekar (Bonneff, 1998). Energi supernatural Wiro ditampilkan dalam poster karakter dan *gameplay* Wiro sebagai bola energi berwarna putih di atas tangan kanannya saat Wiro

melakukan kedatangan dan pendaran cahaya kuning berbentuk tangan yang keluar dari zirah di tangan kanannya.

Ilmu supernatural sering dikaitkan dengan sihir atau teluh. Menurut KBBI, sihir adalah perbuatan ajaib yang dilakukan dengan kekuatan gaib. Seseorang yang memiliki kekuatan supernatural akan dianggap penyihir, dan selalu diasosiasikan jahat karena kental akan teluh. Dalam beberapa media, pendekar diceritakan memperoleh kesaktiannya dengan bertapa atau melalui berbagai latihan khusus yang diajarkan oleh seorang guru, namun beberapa pendekar yang jahat mendapatkan kesaktiannya dari bersekutu dengan setan atau jin sehingga ilmu yang dikuasai menjadi ilmu hitam. Dalam dunia kependekaran, kekuatan tubuh dan kesaktian akan bermanfaat jika seorang pendekar siap secara mental untuk menggunakannya. Kekuatan-kekuatan magis tersebut dapat digunakan untuk hal-hal baik atau aliran putih (Bonneff, 1998).

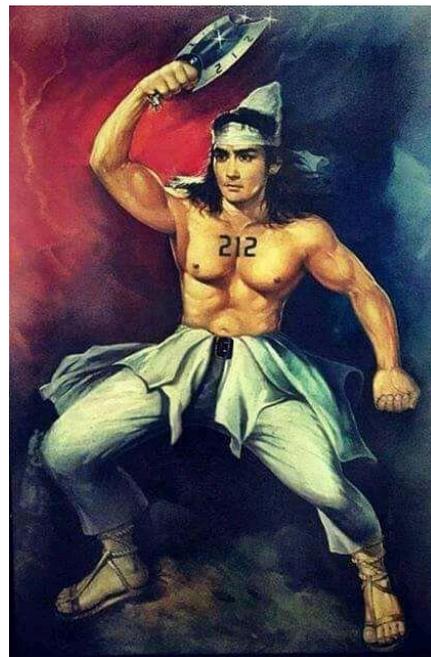
#### 4. Tahap Penilaian

Berdasarkan penjelasan dari tahap-tahap sebelumnya, dapat diketahui bahwa karakter Wiro adalah representasi Wiro Sableng, sosok pendekar fiksi Indonesia yang telah mengalami beberapa modernisasi dan penyesuaian. Dalam konteks gim *online*, proses representasi karakter tidak harus selalu meniru pada kenyataan. Wiro sebagai representasi Pendekar 212 adalah suatu tanda alami yang muncul karena masyarakat menginterpretasinya demikian dan developer tahu bagaimana cara menggabungkan mitos dan elemen-elemen realitas yang telah dibiaskan ke dalam refleksi imajinatif dari kepribadian sosok representasi dan legenda-legenda yang menyertainya.

Adanya beberapa penyesuaian dan penekanan dalam sisi tertentu menjadikan desain karakter Wiro tak sepenuhnya serupa dengan karakter aslinya. Secara visual, ciri fisik Wiro sama dengan Wiro Sableng dalam media lainnya namun dalam gim *Arena of Valor* sosoknya telah melalui unsur modernisasi dan lebih berkesan fantasi. Bentuk modernisasi tersebut dapat ditinjau dari elemen-elemen mayor seperti desain kostum beraksen emas, desain tato kontemporer, perubahan desain senjata Kapak Maut Naga Geni 212 yang lebih besar dengan penambahan pola dan ornamen jurus-jurus Wiro, serta penambahan atribut zirah. Pemilihan elemen dan penyesuaian desain kostum merupakan hal yang penting dalam memaparkan tanda yang dimaksud sebagai Pendekar 212 mengingat hampir seluruh

masyarakat Indonesia pernah mendengar dan menyaksikan kisah sosok fenomenal tersebut.

Karakter Wiro dalam *Arena of Valor* lebih difokuskan pada karakter tipe bertahan dengan kemampuan pertahanan dan menyerang yang luar biasa. Dengan kemampuannya tersebut, ia mampu menerjang dan mengacaukan formasi musuh dengan ayunan kapaknya, sehingga visualisasi dari kemampuannya juga perlu ditonjolkan. Pertimbangan ini diperkuat dengan karakter Wiro yang memiliki kekuatan besar di senjatanya, sehingga Kapak Maut Naga Geni 212 yang dipakai Wiro diperbesar karena memiliki kekuatan super. Wiro menciptakan impresi yang berbeda dengan sosok asli Wiro Sableng, seperti zirah pada desain kostumnya yang belum pernah ditemukan dalam berbagai desain karakter Wiro Sableng di film maupun novelnya. Penambahan atribut zirah pada karakter Wiro lebih menekankan sosoknya ke arah seorang prajurit, namun kesannya sebagai pendekar tak sepenuhnya hilang.



Gambar 17. Lukisan Wiro Sableng  
(Sumber: [pinterest.com/ariesdiaries](https://pinterest.com/ariesdiaries))

Wiro Sableng sejatinya adalah sosok pendekar dengan ilmu silat yang tinggi dan dalam pertarungan pun ia tak memerlukan zirah, ia hanya menggunakan seluruh ilmu yang telah dipelajarinya dan senjata kapak andalannya. Zirah pada desain karakter Wiro adalah elemen yang tercipta dari beragam kultur yang membentuk kesatuan serasi dengan latar belakang serupa. Zirah Wiro pun tak hanya sebatas balutan logam biasa, melainkan terdapat sebagian kekuatan

spiritual dari ilmu 212 dan jurus-jurus lain yang telah dikuasainya dan membuatnya menjadi salah satu karakter yang kuat dan tak tertandingi.

Wiro dalam gim *Arena of Valor* mampu memengaruhi pandangan pemain dari segi desain dan elemen-elemen minor seperti kisah karakter in-gim dan pengisi suara untuk menghidupkan sosok Wiro Sableng. Memengaruhi dalam hal ini merujuk pada bagaimana masyarakat Indonesia memahami tokoh Wiro sebagai representasi dari Wiro Sableng. Wiro dalam gim *Arena of Valor* diceritakan sebagai seorang pendekar yang bertekad untuk melindungi rakyatnya dari bahaya lubang dimensi. Di akhir cerita Wiro Sableng dalam film dan novel, ia diceritakan berhasil membalaskan dendam atas penghianatan dan kematian orang tuanya. Tidak dituliskan ia membalaskan dendamnya, atau hal lain di akhir kisah karakter in-game Wiro. Kisah karakter in-game Wiro telah dibiarkan oleh beberapa pergantian kalimat baru agar lebih sesuai dalam konteks gim *online* dan mudah diterima dengan baik oleh masyarakat luas.

Beberapa *voice over* juga turut mengubah sosok Wiro di antaranya “The student is crazy, the teacher is weird” atau “Muridnya sableng, gurunya gendeng”; “Who is the craziest one?” atau “Hehe, siapa yang paling sableng?” dan “You are indeed crazy!” atau “Dasar sableng!” yang mengesankan identitasnya sebagai sosok Wiro Sableng; serta “Haha, Pertamax gan” dan “Kuy!” merupakan bahasa gaul yang populer di kalangan anak-anak muda. Wiro pun sempat mengatakan “The trendiest *hero* absolutely is Wiro Sableng” atau dalam versi bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai “*Hero* jaman now? ya Wiro Sableng” membuat Wiro menjadi salah satu representasi sosok pendekar fiksi Indonesia yang tak lekang oleh waktu karena karakternya dapat beradaptasi mengikuti tren yang berkembang di masyarakat saat ini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan analisis di tahap sebelumnya, telah diidentifikasi bahwa karakter Wiro adalah representasi sosok Wiro Sableng yang lebih modern dalam berbagai aspek seperti desain karakter, perubahan desain kostum dan senjata, desain tato, latar belakang karakter, serta pengisi suara. Visualisasi Wiro sebagai pendekar yang modern ditandai dengan kostumnya yang beraksen emas dan desain tato baru yang berpola kontemporer. Sebagai karakter *hero* tipe ahli bertahan, visualnya ditekankan melalui atribut zirah yang menjadi sebuah inovasi dari desain

lama Wiro Sableng dan senjata Kapak Maut Naga Geni 212 yang diperbesar untuk menonjolkan kekuatan super dan kemampuan menyerangnya. Penambahan atribut zirah ini tak membuat sisi kependekaran Wiro hilang. Mitos-mitos yang dihadirkan melalui elemen-elemen pada karakter Wiro merupakan kesatuan serasi dari beragam kultur yang dibiarkan oleh beberapa perubahan kalimat dalam latar belakang karakternya. Penyesuaian kalimat dalam beberapa *voice over* mampu menghidupkan sosok Wiro Sableng sehingga karakter Wiro mampu memberikan pengalaman bermain tersendiri bagi pemain khususnya pemain dari Indonesia.

Adapun saran dalam penelitian ini untuk peneliti selanjutnya, khususnya bagi yang akan menganalisis karakter gim *online* dengan metode penelitian sejenis adalah (1) sebelum melakukan penelitian, diharapkan untuk menambah referensi mengenai potensi karakter-karakter lokal atau mitologi dalam gim *online* untuk diteliti, pendekatan semiotika Roland Barthes, karakter yang akan diteliti, dan relevansi semiotika Roland Barthes dengan karakter yang akan diteliti (2) memadankan pilihan teori dari para ahli dengan objek yang akan diteliti agar memperoleh hasil yang diinginkan, (3) kesimpulan akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan pembandingan bagi penelitian selanjutnya, dan dapat menjadi bahan kajian bagi developer gim ketika merancang karakter lokal atau mitologi untuk memperhatikan penggunaan elemen-elemen gim *online* dalam visualisasi desain karakter agar tidak menghilangkan identitas asli karakter itu sendiri, penyesuaian mekanisme bermain dan pemilihan *voice over* karakter, serta penulisan kisah karakter berdasarkan budaya dan legenda yang berkembang di masyarakat setempat yang menyertai karakter itu sendiri.

## REFERENSI

- Agustin, R. D. (2017). Komponen Konsep dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 3(2), 86-95.
- Alfian, R. A., Kusumandyoko, T. C. (2020). Representasi Makna Pada Karakter Kadita dalam Game *Online* Mobile Legends Bang Bang. *Jurnal Barik*, 1(1), 169-182.
- Atma, F. Z. (2017). Legalitas Penggunaan Pesawat Tanpa Awak Ditinjau dari Hukum Humaniter Internasional. Retrieved from: <https://dspace.uid.ac.id>

- Azmi, M. U. (2021). Penggunaan Unsur Warna Sebagai Citra Desain Pada Bangunan. Retrieved from: <http://repository.untag-sby.ac.id/8299/18>
- Barthes, R. (2017). *Elemen-Elemen Semiologi*. (M. Ardiansyah, Trans.). Yogyakarta: Basabasi. (Original work published 1968)
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. (Rahayu S. Hidayat, Trans.). Jakarta: KPG. (Original work published 1976)
- Demartoto, A. (2010). Konsep Maskulinitas Dari Jaman Ke Jaman Dan Citranya Dalam Media. *Jurnal Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNS Surakarta*, 1-11.
- Follow The Vikings. (n.d.). *Weapons: A Man Shall Have Broadaxe or Sword and Spear and Shield*. Retrieved from: <https://www.followthevikings.com/discover/raids/weapons>
- Latifah, U., Kristiana, N. (2021). Analisis Visual Karakter Gatotkaca dalam Game Mobile Legends Bang Bang. Retrieved from <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article>
- Megaxus Infotech. (2020). *Menelisk Perkembangan Industri Game Indonesia*. Retrieved from <https://corporate.megaxus.com/news/topic/128>
- Newzoo. (2019). *Insight into the Indonesian Games Market*. Retrieved from: <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market>
- Nicholson, H. (2004). *Medieval Warfare: Theory and Practice of War in Europe, 300-1500*. London: Palgrave Macmillan.
- Prasetya, A., Ugiarto, M., & Puspitasari, N. (2017). Pengembangan Aplikasi Gim Shoot'Em Up Star Assault Dengan Gim Maker Studio. 2(1), 321-324. Retrieved from: <https://core.ac.uk/display/268074954>
- Prasetyo, W. A. (2019). Makna Dan Pesan Novel Sang Nyai 1 Terhadap Mitos Nyai Roro Kidul. Retrieved from <http://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2015/G.311.15.0023/G.311.15.0023-15-File-Komplit-20190826094843.pdf>
- Salam, A. (2009). Masyarakat Teknologis-Emansipatif Dunia Persilatan. Retrieved from: [https://www.academia.edu/1483522/MA\\_SYARAKAT\\_TEKNOLOGIS\\_EMANSIPATIF\\_DUNIA\\_PERSILATAN](https://www.academia.edu/1483522/MA_SYARAKAT_TEKNOLOGIS_EMANSIPATIF_DUNIA_PERSILATAN)
- Seni Perang Mongol. (2019). In *World History Encyclopedia*. Retrieved from <https://www.worldhistory.org/trans/id/1-18487/seni-perang-mongol/>
- Sihombing, L. H., Lestari, P., Tanaffasa, A., Yusrina, N. S., Safarina, N. (2021). Revealing the Tattoo Philosophy and Pop Culture of the RR Kakek Gaul Community. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*. 9(2), 81-93.
- Sobur, Alex. 2022. Analisis Teks Media, Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, Analisis Framing. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Swandi, Y. H. (2019). Analisis Komparasi Kostum Karakter Wiro Sableng Tahun 1988 dan Tahun 2018. Retrieved from: [https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2326/10/UNIKOM\\_Yosep\\_Hendri\\_Swandi\\_14\\_BAB\\_IV.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2326/10/UNIKOM_Yosep_Hendri_Swandi_14_BAB_IV.pdf)
- Wijasa, H. K., Almanfaluthi, B. (2017). Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Game, Game Art, and Gamification*, 2(2), 42-47.
- Wikiwand. *Wiro Sableng*. Retrieved from [https://www.wikiwand.com/id/Wiro\\_Sableng](https://www.wikiwand.com/id/Wiro_Sableng)
- Wright, W. (2020). How to Design a Video Game Character. Retrieved from: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-video-gim-charact>