

ANALISIS VISUAL PADA KARAKTER AGENT SAGE DALAM GAME VALORANT

Wildan Syaefullah¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: wildan.18016@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

Abstrak

Berbagai permainan baru muncul seiring dengan perkembangan zaman. Riot Games adalah salah satu perusahaan yang berhasil mengembangkan game bergenre FPS (*First Person Shooter*) yakni Valorant. Meskipun tergolong baru, game tersebut berhasil menarik perhatian para pecinta game FPS. Dari beberapa karakter yang dimiliki, terdapat karakter Sage yang menarik dari secara visual dan merupakan salah satu agent dengan role sentinel pertama yang dapat dimainkan pada game Valorant. Tujuan penelitian untuk mengetahui latar belakang pembentukan suatu karakter dengan menelusuri aspek-aspek visual, sejarah maupun narasi yang muncul. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Data primer berupa visualisasi karakter dan data sekunder dari beberapa buku referensi, jurnal, artikel, serta website. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menemukan makna visual yang dihubungkan dengan aspek budaya pada agent Sage. Melalui analisis pada atribut yang dikenakan oleh Sage, ditemukan fakta bahwa Sage memiliki penampilan seperti suku Han dengan pakaian tradisional Hanfu dari budaya China pada abad ke-16 yang memiliki kemampuan pengobatan atau menambahkan darah baik pada dirinya sendiri maupun tim. Sage juga memiliki skill yang dapat membangun tembok untuk melindungi, menahan dari serangan lawan seperti pada bangunan tembok besar China sehingga memperlihatkan bahwa Sage adalah perempuan kuat, tangguh, dan tidak lemah.

Kata Kunci: Game, Karakter, Valorant, Sage, Roland Barthes.

Abstract

Various new games appear along with the times. Riot Games is one of the companies that has succeeded in developing a game in the FPS (*First Person Shooter*) genre, namely Valorant. Even though it is relatively new, the game has managed to attract the attention of FPS game lovers. There are several characters in the game, one of the characters is Sage which is visually very attractive and one of the first sentinel role agents that can be played in Valorant. The aim of the research is to find out the background of the formation of a character by tracing the visual, historical, and narrative aspects that appear. This research is a qualitative research with analytical methods using Roland Barthes' semiotic theory. Primary data is in the form of character visualization and secondary data from several reference books, journals, articles, and websites. The data obtained is then analyzed to find the visual meaning associated with the cultural aspects of the Sage agent. Through an analysis of the attributes worn by Sage, it was found that Sage had the appearance of the Han ethnic wearing traditional Hanfu clothes from Chinese culture in the 16th century who had the ability to heal himself or the team. Sage also has skills that can build walls to protect, withstand enemy attacks such as the Great Wall of China, thus showing that Sage is a strong, tough woman, and not weak.

Kata Kunci: Game, Character, Valorant, Sage, Roland Barthes.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era modern kini sudah sangat pesat, salah satunya terdapat pada perkembangan ilmu komunikasi dan informasi serta hiburan. Masyarakat modern cenderung masif pada bentuk digital. Kalangan masyarakat penikmat teknologi terutama kaum muda memiliki *engagement* lebih tinggi terhadap konten dan media hiburan seperti *games*. Hal tersebut diperkuat dengan data dari We Are Social (2022), Indonesia menjadi negara urutan ke-2 di dunia dengan pengguna video *game* terbanyak. Laporan tersebut tercatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022 (Dihni, 2022).

Game online adalah salah satu *game* yang memiliki pengguna terbanyak pada saat ini. Kelebihan yang dimiliki dari *game online* adalah kemampuannya dalam suatu permainan yang dapat dimainkan secara *multiplayer* atau lebih dari satu pemain dalam satu waktu bersamaan melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, *handphone*, konsol *game* dan perangkat *game* lainnya yang terhubung dengan jaringan internet (Firdaus et al, 2018).

Game online pertama kali di Indonesia adalah Nexia Online yang diluncurkan pada tahun 2001. Sebuah permainan RPG (*Role Playing Game*) dengan grafik 2 dimensi. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain *game* dan chat pertama di Indonesia. Sejak saat itu, *game online* di Indonesia semakin berkembang dengan bertambahnya genre *game* seperti *action*, *sport*, *fps*, dan lain-lainnya. *Game* bergenre FPS (*First Person Shooter*) adalah sebuah *game* dimana para pemainnya menggunakan senjata dalam *game* tersebut, yang pada umumnya didominasi oleh senjata api dan memiliki sudut pandang orang pertama. Salah satu *game FPS* yang saat ini mulai banyak peminatnya dan sedang diperhatikan oleh mancanegara termasuk Indonesia adalah *game* besutan Riot Games. *Riot Games* adalah salah satu perusahaan dari Amerika Serikat yang didirikan pada tahun 2006 yang berfokus pada pengembang dan penerbit *game*. Pada tahun 2009, Riot merilis *game* League of Legends. League of Legends menjadi *game* PC yang paling banyak dimainkan di dunia dan pendorong utama pertumbuhan eksplosif *esports*. Pada tahun 2020, Riot merilis debut keduanya, yaitu Valorant. Valorant merupakan permainan tim yang terdiri dari lima pemain melawan tim lainnya, sehingga *game* bergenre FPS ini terbagi menjadi dua tim

dalam satu pertandingan. Setiap tim berperan sebagai penyerang dan bertahan, Tim penyerang memiliki bom yang dinamakan *spike* untuk diletakkan pada lokasi yang telah ditentukan. Sedangkan tim bertahan harus mempertahankan wilayahnya agar penyerang tidak dapat meletakkan *spike*. Apabila penyerang telah meletakkan *spike*, maka tim bertahan harus menjinakkan *spike* tersebut. *Game* ini dalam satu pertandingan memiliki 25 ronde, setiap 12 ronde pertama akan berpindah dari tim penyerang menjadi tim bertahan, begitupun sebaliknya. Pemenang pada pertandingan ini merupakan tim pertama yang menyentuh ronde ke 13, apabila kedua tim sama-sama menyentuh ronde ke-12 maka diperlakukan babak tambahan hingga beselisih 2 ronde.

Salah satu hal yang menarik dalam *game Valorant* ini adalah memiliki 19 karakter *Agent* sampai saat ini dibulan juli tahun 2022, dan memiliki role yang berbeda. *Agent* ialah sebutan untuk tokoh dalam *game* yang dimainkan oleh seorang *player*. Tokoh dalam *game* tersebut memiliki beberapa *role*, diantaranya adalah *Duelist*, *Initiator*, *Controller*, dan *Sentinel* yang memiliki *skill* berbeda-beda. Adapun peran *role* tersebut adalah *Duelist* sebagai penyerang untuk menghabiskan para musuh. *Initiator* berperan untuk membukakan jalan dan mencari informasi lokasi musuh berada. *Controller* sesuai dengan namanya tugasnya berperan sebagai mengatur situasi medan pertempuran agar sesuai dengan rencana tim. Dan yang terakhir *sentinel* tugasnya berperan sebagai memperkuat wilayah dan mempertahankan wilayah dari serangan musuh. Hal menarik lainnya adalah *Riot* membuat karakter setiap *Agent* berasal dari negara yang berbeda beda dan memiliki *skill* sesuai dengan budaya atau mitos negara masing-masing.

Role sentinel memiliki beberapa *agent*, salah satunya adalah Sage yang merupakan karakter pertama yang dapat dimainkan dalam *game Valorant* pada *role* tersebut. *Agent Sage* merupakan karakter yang mengadopsi budaya dari negara China dengan pengobatan tradisional dan cara berpakaian serta penampilan karakter tersebut. Hal tersebut menjadi salah satu faktor penulis untuk mengkaji karakter Sage lebih mendalam melalui analisis visual yang terkandung pada karakter *agent* tersebut dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif untuk menyampaikan pesan kepada para *gamers*.

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat rumusan masalah tentang bagaimana visualisasi karakter *Agent Sage*, dan bagaimana makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung. Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui latar belakang pembentukan suatu karakter dengan menelusuri aspek-aspek visual, sejarah maupun narasi kisah yang muncul pada karakter *agent Sage* pada Valorant. Data visual berupa simbol-simbol dikaji dengan teori semiotika untuk mengetahui makna yang relevan dan memiliki kecenderungan acuan sebagai landasan penciptaan karakter dalam *game*.

Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan referensi diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Rezza Agus Alfian dengan judul “Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam *Game* Online Mobile Legends Bang Bang”. Penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes untuk mencari representasi makna pada karakter Kadita dalam *game* Mobile Legends Bang Bang. Dari hasil analisis yang dilakukan, didapat kesimpulan yaitu karakter Kadita yang merepresentasikan Nyi Roro Kidul asal Indonesia dapat mematahkan isu-isu sosial tentang perempuan dan memunculkan kesetaraan gender antara perempuan dan laki-laki. Selanjutnya, ada penelitian yang dilakukan oleh Ulil Latifah dan Nova Kristiana tentang “Analisis Visual Karakter Gatokaca Dalam *Game* Mobile Legends Bang-Bang”. Penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes untuk menemukan ciri fisik dan pemaknaan visual karakter Gatokaca dalam *game* Mobile Legends Bang-Bang. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan mengenai karakter Gatokaca yang merupakan budaya asal Indonesia dengan memaknai visual dan ciri fisik yang terdapat pada karakter tersebut.

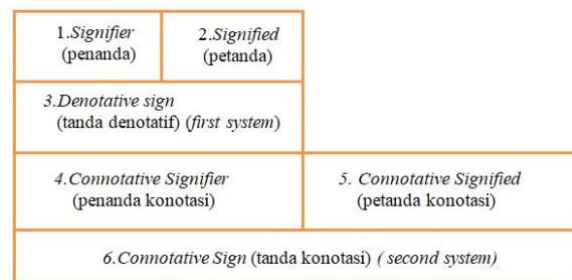
Dari 2 penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas, penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menggunakan teori Roland Barthes sebagai pisau bedah untuk menganalisis karakter dalam *game*. Kemudian perbedaannya terletak pada objek yang dikaji, meskipun sama-sama menggunakan karakter *game*. Tahapan dalam menganalisis karakter Sage ini juga memiliki perbedaan, yaitu tidak merepresentasikan tokoh pada cerita rakyat yang ada di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam proses analisis semiotika Roland Barthes pada visual karakter *Agent Sage* dalam *Game* Valorant, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teori semiotika

Roland Barthes. Menurut Strauss & Corbin dalam Irwandi & M. Fajar Apriyanto (2012:30) Penelitian kualitatif adalah penelitian tanpa perhitungan, grafik statistik, dan angka apapun. Sedangkan menurut Sugiyono (2015:2) peneliti sendiri yang menjadi poin penting untuk mengumpulkan data-data yang dikupas dalam bentuk deskriptif dan fakta yang terjadi pada lapangan.

Semiotika adalah ilmu tentang tanda. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Wibowo, 2013: 7). Roland Barthes mengutarakan kunci paling penting dari analisisnya adalah menggunakan konsep tentang denotasi dan konotasi. Menurut Fiske model ini sebagai signifikasi dua tanda (*two order of signification*). Lewat model ini Roland Barthes mengutarakan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dengan *signified* di dalam sebuah tanda yang disebut denotasi, sedangkan untuk tahap kedua Roland Barthes menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi, serta nilai-nilai kebudayaan yang disebut dengan konotasi. Dengan kata lain, denotasi adalah makna paling nyata, yang digambarkan tanda dalam sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya. Pada signifikasi tahap kedua atau konotasi yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos.



Gambar 1. Peta Tanda Roland Barthes (sumber: Kompasiana.com)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Pada teknik observasi melakukan pengamatan untuk menemukan unsur visual pada karakter *agent Sage* Valorant. Pada teknik dokumentasi dilakukan pengumpulan data tentang karakter *agent Sage* Valorant yang berasal dari *game* Valorant besutan Riot tersebut. Adapun sumber data yang diperoleh dari *game* Valorant, buku referensi yang relevan, jurnal artikel, dan *website*.

Tahapan proses untuk menganalisisnya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi data.
- 2) Mengidentifikasi tampilan visual dari karakter Sage.
- 3) Mengidentifikasi penanda dan petanda dari unsur visual sehingga menemukan denotasi dan konotasi untuk menginterpretasikan sebuah mitos atau budaya.
- 4) Membuat kesimpulan berdasarkan data hasil penjabaran pemaknaan visual.

KERANGKA TEORETIK

Perkembangan *Valorant* sebagai *game FPS*

Penikmat *game personal computer* (PC) dengan genre *first person shooter* (FPS) kembali dihebohkan dengan munculnya *game Valorant*. *Valorant* adalah *game FPS* yang dikembangkan dan dirilis oleh salah satu pengembang *game* bernama *Riot Games* dan resmi di rilis pada 2 Juni 2020.

Valorant adalah *game FPS* berbasis tim, dengan setiap tim memiliki lima anggota sebagai penyerang dan bertahan. Setiap pemain dapat memilih *role* dan *agent* seperti apa yang akan dipilih. Setiap *role* memiliki fungsinya masing-masing. *Duelist* berfungsi sebagai penyerang untuk menghabisi para musuh, *Initiator* berfungsi untuk mencari informasi letak musuh, *Controller* berfungsi untuk mengatur situasi medan pertempuran agar sesuai dengan rencana tim, dan yang terakhir *sentinel* tugasnya berfungsi memperkuat dan mempertahankan wilayah dari serangan musuh.

Walaupun secara *gameplay* sama seperti *game FPS* yang sudah tidak asing lagi, yang telah lama muncul pada kalangan *gamers* yaitu, *Counter Strike* (CS). *Valorant* tetap mampu menarik perhatian para *gamers* di seluruh dunia.

Setelah diadakannya *Valorant tournament* pada tahun 2021, kini *game Valorant* semakin berkembang. Semakin banyak *gamers* yang melirik *game* tersebut. Pada tahun 2022 *Valorant* kembali mengadakan *Valorant Tournament*, dan tercatat 162 tim yang mendaftar pada keseluruhan *Valorant Tournament*.

USP karakter *agent Valorant*

Menurut Wijayanti (2017:64-65) USP (*Unique Selling Proposition*) merupakan keunikan dari sebuah produk yang ditawarkan kepada konsumen agar produk tersebut memiliki nilai lebih dari produk lainnya. Sesuai dengan

namanya, USP merupakan suatu ciri khas atau keunikan tersendiri pada sebuah produk. *Valorant* juga terdapat USP yang berbeda dari *game FPS* lainnya. Pada dasarnya, *Valorant* sama seperti *game Counter-Strike : Global Offensive* yang terdapat 2 tim, penyerang dan bertahan atau *terrorist* dan *counter-terrorist*. Hanya saja *Valorant* menawarkan keunikan tersendiri daripada *game FPS* lainnya.

Dengan memberikan beberapa *role* dan *skill* yang berbeda pada setiap *agent* menjadikan *Valorant* memiliki keunikan tersendiri. Tidak hanya itu, *Valorant* juga memberikan sebuah cerita dan negara asal yang berbeda pada setiap *agent*. Sehingga menjadikan *game FPS* tidak monoton yang hanya tembak-menembak. *Game Valorant* terdapat berbagai macam *agent* yang mengadopsi visual dari berbagai negara, salah satunya diterapkan pada pakaian dan atribut yang dipakai.

Semiotika Roland Barthes pada *Agent Sage*

Penelitian ini merupakan penelitian semiotika, yang merupakan ilmu tentang tanda. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Wibowo, 2013). Menurut Roland Barthes kunci paling penting dari analisisnya adalah menggunakan konsep tentang denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna yang paling nyata, yang digambarkan tanda dalam sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana cara menggambarannya.

Pada *game Valorant*, terdapat beberapa *agent* salah satunya adalah *agent Sage* dengan *role sentinel*nya. *Agent Sage* memiliki tanda visual karakter yang berasal dari negara China. Sage menggunakan pakaian berwarna hijau dengan model pakaian layaknya pakaian tradisional China yang dimodernisasi untuk peperangan dan memiliki rambut panjang dikuncrit seperti orang China yang berasal pada zaman Dinasti Song (960-1276). Pada *website Valorant* juga terdapat kisah asal negara beberapa *agent* di *Valorant*. dan Sage merupakan *agent* yang berasal dari China.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan ini menjelaskan tentang hasil analisis visual pada karakter *Agent Sage* di dalam *game Valorant*. Pengertian analisis menurut Harahap (2004:189) merupakan sebuah penguraian dari suatu unit menjadi beberapa bagian atau unit terkecil.

Profil Agent Sage

Agent Sage merupakan salah satu dari sepuluh *agent* pertama yang dirilis oleh Riot *Games* serta lima *agent* pertama yang dapat dimainkan secara gratis dalam *game* Valorant tanpa membeli ataupun menyelesaikan misi yang ada pada *game* tersebut. *Agent* yang bernama asli Ling Ying Wei ini disampaikan oleh Riot berasal dari negara China sebagai biksu melalui pesan visual pada *agent player card*, dan dirilis pada bulan maret 2020 beserta 10 *agent* lainnya. Riot juga merilis *agent Sage* sebagai perempuan pertama dengan *role sentinel*nya.

Sage didesain oleh Riot sebagai perempuan dengan penampilan dan paras yang cantik, berkulit putih, memiliki tubuh tinggi serta rambut hitam yang dikuncir melambai hingga lutut. Mengenakan pakaian tradisional khas China yang didominasi dengan warna hitam dan putih serta kombinasi warna biru tosca pada bagian kerah dan sabuknya. Selain memiliki paras yang cantik, karakter ini memiliki sifat baik dan suka menolong serta memberikan rasa tenang dan rasa aman kepada teman satu tim dengan menggunakan skill yang dimilikinya.

Sage, merupakan seorang *sentinel* yang memiliki kemampuan *crowd control* (menahan, membatasi) untuk menahan atau memberikan halangan kepada musuh sehingga tidak dapat melakukan penyerangan secara langsung.



Gambar 2. Harmony Player Card
(sumber: *Game Valorant*)

Sage diilustrasikan sebagai tokoh biksu perempuan yang memiliki kekuatan *radianite*, bertapa diatas batu berwarna hijau serta mengempalkan kedua tangannya untuk

mengumpulkan kekuatan *radianite* sehingga mengeluarkan aura kehijauan pada tengah-tengah kedua tangannya, dan menyilaukan atau menyilangkan kakinya, menggunakan baju berwarna putih yang terkena cahaya hijau dari *radianite* serta menggunakan celana warna hitam. *Sage* memejamkan matanya untuk lebih berfokus pada bertapanya agar mendapatkan konsentrasi, dan rasa tenang ketika di dalam medan pertempuran.

Pakaian Hanfu



Gambar 3. Pakaian Hanfu
(sumber: Surabayaapagi.com)

Hanfu diambil dari kata ‘Han’ dalam Bahasa China yang berarti pakaian orang Han. Suku Han sendiri merupakan suku terbesar yang ada di China. Pakaian Hanfu telah dikenakan oleh masyarakat sepanjang kekaisaran dinasti Tiongkok. Pada masa kini Hanfu dikenakan sebagai pakaian adat tradisional oleh para peminat maupun penggiat sejarah. Pakaian ini juga sering digunakan pada perayaan-perayaan istimewa.

Satu set busana Hanfu terdiri dari dua atau tiga lapisan. Lapisan pertama pakaian ini disebut “zhongyi” yang biasa dikenal dengan pakaian dalam. Lapisan kedua adalah lapisan utama pakaian yang sebagian besar ditutup di depan. Lapisan ketiga bersifat opsional, seperti mantel yang terbuka dibagian depan. Selain itu, terdapat beberapa bagian pada pakaian Hanfu. Pada pakaian bagian atas Hanfu terdiri dari “yi” yang mempunyai kerah lebih longgar dan terbuka, umumnya diagonal melintasi satu sama lain dengan sisi kiri menimpa sisi kanan dan bagian lengannya panjang dan longgar. Pada bagian bawah menggunakan rok yang biasa disebut dengan “chang” dan menggunakan ikat pinggang untuk melilit pakaian di area sekitar pinggang (Tan, 2016).

Analisis Makna Tanda Dalam Karakter *Agent Sage*

Tabel 1.



Gambar 4. Tampilan Fisik *Agent Sage*
(sumber: *Game Valorant*)

Denotasi	<i>Agent Sage</i> adalah perempuan berbadan ramping, berambut panjang, serta berdiri tegap dan membawa senjata
Konotasi	<i>Agent Sage</i> mencerminkan sosok seorang prajurit yang tangguh.
Mitos	Perempuan dengan postur tubuh yang tegap memperlihatkan bahwa perempuan memiliki pribadi yang kuat, tangguh dan tidak lemah.

Pada poster *agent* *Valorant* di *website* resminya, *Sage* merupakan perempuan yang memiliki perawakan ramping, kulit yang putih, tubuh tinggi dan berdiri tegap. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata tegap adalah sikap badan yang gagah, kuat dan teguh atas pendiriannya. Sejak zaman dahulu kekerasan terhadap perempuan sudah ada, orang-orang menganggap bahwa perempuan itu makhluk yang lemah, tidak akan mampu melawan kekerasan baik secara fisik, seksual maupun psikologi. *Valorant* memunculkan *agent Sage* dengan pose berdiri tegap, pada pengertian di atas kata tegap divisualisasikan pada karakter *Sage* yang dapat dimaknai bahwa perempuan tidak lemah, memiliki kekuatan dan teguh akan pendirian.

Tabel 2.



Gambar 5. Visualisasi rambut *Sage*
(sumber: *Game Valorant*)

Denotasi	<i>Sage</i> memiliki rambut berwarna hitam pekat, panjang melambai hingga lutut.
Konotsai	Rambut merupakan mahkota Wanita.
Mitos	Rambut panjang suku Yao dijadikan alat untuk mencambuk pria pelamar yang tidak disukainya

Pada tampilan *game* info di *website* *Valorant*, *Sage* digambarkan berdiri tegap dengan membawa senjata api dan *radianite* dengan rambut hitam panjang yang dikuncir melambai hingga ke lutut. Menurut Basuki (1981) rambut merupakan helaian yang tampak seperti benang tipis dan tumbuh dari permukaan kulit. Rambut memiliki rahasia tersendiri bagi pemiliknya, rambut panjang pada perempuan terlihat lebih feminim dan memiliki sifat kepribadian yang sangat hati-hati dan juga sabar.

Di China terdapat suku yang memanjangkan rambutnya hingga memiliki panjang lebih dari 1 meter. Suku ini bernama suku Yao yang tinggal di desa Huangluo Yao, China. Berdasarkan pembahasan diatas, rambut panjang *Sage* divisualisasikan dengan mengadopsi dari suku Yao, China serta membawakan kepribadian yang tenang, sangat hati-hati, dan juga sabar dalam mengatur strategi untuk kemenangan tim.

Tabel 3.



Gambar 6. Wajah Sage
(sumber: *Game Valorant*)

Denotasi	Sage mempunyai sepasang bola mata hijau, alis, hidung dan bibir yang tipis serta kulit putih dan mulus.
Konotasi	Sage merupakan salah satu perempuan yang memenuhi standar kecantikan di suku Han.
Mitos	Penduduk Tiongkok bermata hijau dari desa Zhelaizhai masih merupakan keturunan suku Han. Kecantikan yang berada diluar (outer beauty) salah satunya yakni wajah yang merupakan point of interest sebagai daya tarik bagi orang yang melihatnya.

Kecantikan dibagi menjadi 2, yang pertama *inner beauty* dan *outer beauty*. *Inner beauty* merupakan kecantikan yang terdapat pada dalam diri seseorang dengan adanya pribadi yang baik, rendah hati, dan sikap positif-positif lainnya, sedangkan *Outer beauty* adalah kecantikan dari luar yang dapat dilihat secara fisik, seperti bentuk tubuh, warna kulit, serta paras wajahnya. Konsep kecantikan terdiri dari dua jenis yaitu kecantikan lahiriah dan kecantikan batiniah. Kecantikan lahiriah adalah keelokan wajah dan tubuh, sedangkan kecantikan batiniah digambarkan dari kebaikan perilaku yang terpancar dari dalam diri (Tilaar, 1999:58).

Pada diri Sage memiliki dua bagian kecantikan tersebut, *inner beauty* dan *outer beauty* karena selain sisi luarnya cantik secara fisik, Sage juga cantik bagian dalamnya dengan memiliki kepribadian yang baik, suka menolong serta memberikan rasa tenang dan rasa aman kepada timnya untuk mencapai sebuah kemenangan. Sage mencerminkan standar kecantikan negara China saat zaman Dinasti Qin dan Dinasti Han, pada Dinasti Qin standar kecantikan perempuan adalah tubuh langsing dan pakaian yang relatif sederhana, sedangkan pada

Dinasti Han (203M – 220M) kulit putih merupakan standar kecantikan perempuan dan mencerminkan status sosial seseorang. Dibandingkan kecantikan secara fisik, moral merupakan kecantikan yang paling utama dalam standar kecantikan suku Han.

Tabel 4.



Gambar 7. Visualisasi pakaian Sage
(sumber: *Game Valorant*)

Denotasi	Sage menggunakan pakaian lengan panjang berwarna dominan putih dan hitam pada bagian dalam serta terdapat warna biru tosca pada bagian pundak hingga kebawah. Pada bagian bawah Sage mengenakan celana panjang hitam dan sepatu berwarna hitam.
Konotasi	Pakaian merupakan sesuatu yang dipakai pada seluruh tubuh. Mulai ujung kepala hingga ujung kaki.
Mitos	Pakaian Hanfu telah dikenakan oleh masyarakat sepanjang era kekaisaran Tiongkok.

Menurut Riyanto (2003:2) pakaian adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tanpa dijahit guna menutupi bagian tubuh seseorang. Seiring berjalannya waktu banyak sekali pakaian yang beraneka ragam mulai dari vintage, casual, cocktail, dan lain sebagainya, walaupun perkembangan zaman semakin maju terdapat salah satu pakaian yang tidak akan lekang oleh waktu yaitu, pakaian tradisional. Menurut Dharmika (1998:16) pakaian tradisional merupakan pakaian yang telah digunakan secara turun temurun serta menjadi salah satu identitas

yang dapat dibanggakan oleh sebagian besar pendukung kebudayaan.

Negara China memiliki berbagai macam pakaian tradisional, salah satunya adalah Hanfu. Hanfu diambil dari kata ‘Han’ dalam Bahasa China yang berarti pakaian orang Han. Menurut sejarah, Hanfu adalah pakaian adat China tertua yang umurnya lebih dari 4000 tahun. Pada bagian atas pakaian Hanfu berbentuk kelopak yang melingkari leher, serta memiliki bagian lengan panjang dan lebar. Pada bagian tengah dilengkapi dengan ikat pinggang untuk melilit baju, kemudian bagian bawahnya menggunakan rok atau “chang”.

Tabel 5.



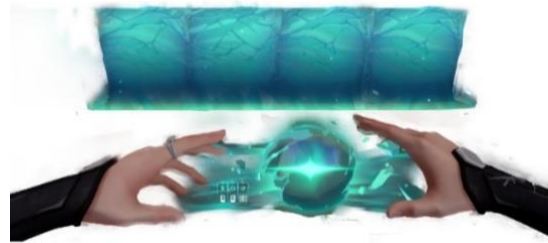
Gambar 8. *Healing Orb*
(sumber: *Game Valorant*)

Denotasi	Sage membawa bola kristal yang berwarna hijau serta mengeluarkan auranya.
Konotasi	Bola kristal hijau tersebut merupakan salah satu <i>skill</i> yang dimiliki oleh Sage untuk mengobati atau menambahkan darah teman satu timnya.
Mitos	Batu kristal di China, dikenal memiliki energi yang terkandung didalamnya, berguna untuk pengobatan berdasarkan historis agama hindu dan buddha

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) kristal merupakan unsur pembentukan batuan yang atomnya tersusun dan terikat oleh kekuatan intermolekuler sehingga menjadi padat. China dikenal sebagai pengobatan tradisional nomer satu di dunia, pada zaman kuno di kebudayaan Asia terdapat pengobatan tradisional yang menggunakan batu kristal, nama

pengobatan tersebut adalah *crystal healing therapy*. *Crystal healing therapy* merupakan terapi dengan batu kristal yang diletakkan pada tempat-tempat tertentu untuk menyerap energi positif dan mengeluarkan energi negatif dari dalam tubuh. *Crystal Healing Therapy* ini berasal dari filosofi Hindu dan Buddha yang menganggap batu kristal sebagai perantara untuk sirkulasi energi positif dan negatif. Agama buddha sendiri merupakan agama terbesar ke dua setelah agama tradisional. Pada *game Valorant*, Sage merupakan *agent* dengan *role sentinel* yang memiliki skill menambahkan darah pada teman satu tim atau kepada diri sendiri dengan menggunakan bola kristal, dengan adanya *skill* tersebut Sage mencerminkan sebagai biksu yang menggunakan pengobatan tradisional kuno dari negara China.

Tabel 6.



Gambar 9. *Barrier Orb*
(sumber: *Game Valorant*)

Denotasi	Sage mendirikan tembok berwarna hijau.
Konotasi	Tembok hijau yang didirikan oleh Sage merupakan sebuah skill yang dimilikinya untuk mempetahankan areanya dari serangan musuh.
Mitos	Tembok dapat menahan serangan musuh, menjadi pelindung atau pembatas sebuah wilayah dan dapat menjadi sebuah benteng pertahanan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) tembok merupakan dinding yang terbuat dari bata, batoko dan adonan semen. Menurut Sahid (2016) dalam Arifatul Husna (2016) mengutarakan bahwa dinding adalah salah satu elemen yang memberikan batas antara satu ruang dengan ruang lainnya.

China menjadi salah satu negara yang memiliki keajaiban dunia yaitu, *The Great Wall of*

China. Tembok besar China adalah dinding-dinding raksasa yang memanjang mengikuti bentuk pegunungan Tiongkok Utara yang membentang dari timur ke barat. Tembok ini didirikan pada tahun 770-221 SM hingga masa kekuasaan Dinasti Ming (1368-1644) dengan memiliki panjang 21.196,18 kilometer. Tembok ini dibangun dengan tujuan sebagai pertahanan, untuk membendung serangan dari utara China. Sage juga memiliki *skill* yang diadaptasi dari tembok besar China sehingga dapat membangun dinding untuk bertahan dan berlindung dari serangan lawan serta menghambat pergerakan musuh.

SIMPULAN DAN SARAN

Analisis Visual Karakter Agent Sage ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk membedah denotasi, konotasi, mitos pada visualisasi *agent* Sage sebagaimana pada tampilan fisik, rambut, wajah, pakaian serta *skill* yang dimiliki oleh Sage. Alur penelitian dimulai dengan mengidentifikasi penanda dan petanda sebagai denotasi, mengidentifikasi penanda dan petanda sebagai konotasi, mengidentifikasi signifikasi konotasi yang berhubungan dengan isi yaitu mitos, menjelaskan pemaknaan unsur visual yang muncul dalam karakter *agent* Sage Valorant dan membuat kesimpulan. Dari analisis yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan diantaranya yaitu: (a) Ditinjau dari segi atribut, karakter Sage secara denotasi mengenakan pakaian lengan panjang berwarna dominan putih dan hitam pada bagian dalam serta terdapat warna biru tosca pada bagian pundak hingga kebawah. Pada bagian bawah Sage mengenakan celana panjang hitam dan sepatu berwarna hitam yang menimbulkan konotasi bahwa pakaian merupakan sesuatu yang dipakai pada seluruh tubuh. Mulai ujung kepala hingga ujung kaki. Secara mitos, Sage mengambil referensi dari visual budaya China tepatnya pada pakaian yang digunakan, yakni Pakaian Hanfu yang muncul sejak awal Dinasti Han (206 SM–220) hingga akhir dinasti Ming pada abad ke-16 serta serupa dengan gaya busana pegawai kerajaan di dinasti Liao. (b) Dari segi fisik, karakter Sage secara denotasi memiliki badan ramping, berambut panjang, serta berdiri tegap dan membawa senjata yang menimbulkan konotasi bahwa Sage mencerminkan sosok seorang prajurit yang tangguh. Secara mitos, sejak zaman dahulu perempuan itu makhluk yang lemah, tidak akan mampu melawan kekerasan baik secara fisik, seksual maupun psikologi.

Namun adanya Sage dengan pose berdiri tegap memperlihatkan bahwa perempuan memiliki pribadi yang kuat, tangguh dan tidak lemah. (c) dari segi rambut, karakter Sage secara denotasi Sage memiliki rambut berwarna hitam pekat, panjang melambai hingga lutut yang menimbulkan konotasi bahwa rambut merupakan mahkota wanita. Secara mitos, di China terdapat suku yang memanjangkan rambutnya hingga memiliki panjang lebih dari 1 meter. Suku ini bernama suku Yao yang tinggal di desa Huangluo Yao, China. Sage divisualisasikan dengan mengadopsi dari suku tersebut. (d) Dari segi wajah, karakter Sage secara denotasi mempunyai sepasang bola mata, alis, hidung dan bibir yang tipis serta kulit putih dan mulus. Menimbulkan konotasi bahwa Sage merupakan salah satu perempuan yang memenuhi standar kecantikan di Indonesia. Secara mitos, pada diri Sage memiliki 2 kecantikan, yaitu *Inner* dan *Outer beauty*. Sage sendiri merupakan cerminan standar kecantikan negara China saat zaman Dinasti Qin dan Dinasti Han, pada Dinasti Qin standar kecantikan perempuan adalah tubuh langsing dan pakaian yang relatif sederhana, sedangkan pada Dinasti Han (203M – 220M) kulit putih merupakan standar kecantikan perempuan dan mencerminkan status sosial seseorang. (e) Dari segi *skill Healing Orb*, secara denotasi Sage membawa bola kristal yang berwarna hijau serta mengeluarkan auranya yang menimbulkan konotasi bahwa bola kristal hijau tersebut merupakan salah satu *skill* yang dimiliki oleh Sage untuk mengobati atau menambahkan darah teman satu timnya. Secara mitos, batu kristal yang diletakkan pada tempat-tempat tertentu dapat menyerap energi positif dan mengeluarkan energi negatif dari dalam tubuh. (f) Dari segi *skill Barrier Orb*, secara denotasi Sage mendirikan tembok berwarna hijau yang dapat menimbulkan konotasi bahwa tembok hijau yang didirikan oleh Sage merupakan sebuah *skill* yang dimilikinya untuk mempertahankan areanya dari serangan musuh. Secara mitos, Sage mengambil referensi dari visual Tembok Besar China untuk bertahan dan berlindung dari serangan lawan serta menghambat pergerakan musuh.

Dari hasil analisis visual pada karakter *agent* Sage ini penulis mengharapkan para *gamers* sadar dan ikut belajar melalui *game* yang dicintai, disukai ataupun dimainkan untuk mengetahui informasi makna visual yang terkandung dalam *game* tersebut, bukan hanya sebatas memainkan *game*. Salah satunya dengan cara yang dapat dilakukan adalah dengan menganalisis *game* yang ingin diketahui makna visualnya. Adapun harapan

penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya, dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan analisis baik pada bidang yang sama yang memuat tentang *game* ataupun sejenisnya.

REFERENSI

- Adinda, D. (2022). *Cristal Healing Therapy: Manfaat, Cara Kerja, Efek Samping, dll.* diunduh pada tanggal 19 November 2022 dari, <https://doktersehat.com/herbal-a-z/pengobatan-alternatif/crystal-healing/>
- Alfian, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2020). Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam *Game Online Mobile Legends Bang Bang*. *Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 169–182.
- Anindya, F. (2019). *Begini Kepribadian Perempuan yang Suka Rambut Panjang*. diunduh pada tanggal 12 Oktober 2022 dari, <https://www.fimela.com/lifestyle/read/4098038/begini-kepribadian-perempuan-yang-suka-rambut-panjang>
- Aris, K. (2022). *Pengertian Semiotika – Penelitian, Elemen, Analisis, Teori, Para Ahli*. diunduh pada tanggal 01 April 2022 dari, <https://www.gurupendidikan.co.id/semiotika/>
- Coki, Siadari. (2015). *Pengertian Game Menurut Para Ahli*. diunduh pada tanggal 29 Maret 2022 dari, <https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-game-menurut-para-ahli.html>
- Elmira, P. (2019). *Kisah Wanita-Wanita Tiongkok Hanya Potong Rambut Sekali Seumur Hidup*. diunduh pada tanggal 16 Januari 2022 dari, <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4088255/kisah-wanita-wanita-tiongkok-hanya-potong-rambut-sekali-seumur-hidup>
- Helva, S. (2019). *Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!*. diunduh pada tanggal 29 Maret 2022 dari, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>
- Hidayatullah, M. (2018). *Apa itu First Person Shooter (FPS)?*. diunduh pada tanggal 29 Maret 2022 dari, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-fps/>
- Kamelia, R. (2022). *Sejarah Tembok Besar China serta Data Letak, Panjang, Lama Dibangun*. diunduh pada tanggal 10 Desember 2022 dari, <https://tirto.id/sejarah-tebok-besar-china-serta-data-letak-panjang-lama-dibangun-guAf>
- Latifah, U., & Kristiana, N. (2021). Analisis Visual Karakter Gatotkaca Dalam *Game Mobile Legends Bang Bang*. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 15. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i2.3449>
- Liputan6. (2021). *Dipercaya untuk Penyembuhan, Ini 10 Jenis Batu Kristal dan Kegunaannya*. diunduh pada tanggal 16 Januari 2023 dari, <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4636308/dipercaya-untuk-penyembuhan-ini-10-jenis-batu-kristal-dan-kegunaannya>
- Rahmadani, F. R. (2020). *Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang Pendahuluan*. 03, 1–17.
- Redaksi Solopos. (2018). *Ini 10 Negara yang Andalkan Pengobatan Tradisional, Ada Indonesia*. (Ayu Prawitasari, Editor). diunduh pada tanggal 20 November 2022 dari, <https://www.solopos.com/ini-10-negara-yang-andalkan-pengobatan-tradisional-ada-indonesia-957865>
- Rizal, R. (2022). *Agama Warga Negara China dan Persentasenya*. diunduh pada tanggal 16 Januari 2022 dari, <https://international.sindonews.com/read/793791/40/agama-warga-negara-china-dan-persentasenya-1654815977?showpage=all>
- Safitri, P. (2022). *4 Baju Tradisional China Cocok Jadi Fashion saat Imlek dan Sejarahnya*. (Mahyuddin, Editor). diunduh pada tanggal 02 Oktober 2022 dari, <https://palu.tribunnews.com/2022/01/30/4-baju-tradisional-china-cocok-jadi-fashion-saat-imlek-dan-sejarahnya>
- Setyorini, T. (2016). *Penduduk asli di desa China ini miliki rambut pirang dan mata hijau*. diunduh pada tanggal 16 Januari 2023 dari,

- <https://www.merdeka.com/gaya/penduduk-asli-di-desa-china-ini-miliki-rambut-pirang-dan-mata-hijau.html>
- Sriyanto, H. (2022). *Inner Beauty*. diunduh pada tanggal 10 November 2022 dari, <https://binus.ac.id/character-building/2022/03/inner-beauty>
- Tan, H. (2016). *Hanfu, Busana Tradisional Suku Han Tiongkok*. diunduh pada tanggal 16 Januari 2023 dari, <https://www.tionghoa.info/hanfu-busana-tradisional-suku-han-tionghoa/>
- Tashia. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. diunduh pada tanggal 28 Maret 2022 dari, <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Tenardi, S. G. (2021). *Shape Language dalam Video game (Studi Kasus : Animal Crossing : New Horizons)*. 388–393.
- Wachid, N. (2021). *Mengenal Role yang Ada di Valorant*. diunduh pada tanggal 29 Maret 2022 dari, <https://esports.skor.id/mengenal-role-yang-ada-di-valorant-01390339>
- Wibowo, I. (2013). *Semiotika Komunikasi - Aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi*. Mitra Wacana Media
- Yulia, I. (2022). *Perempuan Bukan Makhluk Lemah, Tetapi Perempuan Juga Butuh Perlindungan*. diunduh pada tanggal 11 November 2022 dari, <https://berandainspirasi.id/perempuan-bukan-makhluk-lemah-tetapi-perempuan-juga-butuh-perlindungan/>
- Zufar. (2020). *Apa itu Game FPS?*. diunduh pada tanggal 29 Maret 2022 dari, <https://metodeku.com/apa-itu-game-fps/>