

ANALISIS DESAIN VISUAL KARAKTER KLEAVOR DALAM GAME *POKÉMON LEGENDS: ARCEUS*

Abdur Rozaq Aji Samudra, Muh Ariffudin Islam²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
abdursamudra16021264056@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Seri *game* Pokémon merupakan salah satu *game* yang memiliki desain karakter *monster* yang paling unik dan beragam. Setiap desainnya tidak hanya didesain dengan visual dan karakteristik yang menarik tetapi juga mempertimbangkan aspek latar lainnya seperti biologi, ekologi, dan peran setiap Pokémonnya di dalam dunia *game* tersebut membuatnya seperti makhluk asli dari dunia nyata. Banyak hal unik yang dapat ditemukan pada setiap desain Pokémonnya seringkali terdapat unsur - unsur kontekstual yang berkaitan dengan budaya, situasi politik dan geografi dari latar dunia *game* tersebut. Kleavor merupakan salah satu Pokémon yang memiliki konsep menarik karena unsur desainnya sangat relevan dengan latar dari dunia *game* tersebut berasal. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki latar belakang, inspirasi, makna denotasi, konotasi, serta mitos yang terkandung dalam desain karakter Kleavor. Menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis data visual dan tanda-tanda yang terdapat dalam desain karakter ini. Hasil penelitian menemukan berbagai inspirasi dari visual desain Pokémon Kleavor. Kleavor merupakan representasi dari suku pribumi Ainu yang menghuni pulau Hokkaido yang mengalami diskriminasi dan asimilasi paksa dari kekaisaran Jepang pada era Restorasi Meiji. Dari hasil analisis lainnya dapat disimpulkan bahwa desain Kleavor memiliki unsur masa lalu yang telah ditinggalkan oleh masyarakat Jepang di zaman modern.

Kata Kunci: *Pokémon, desain monster, analisis visual, semiotika, Kleavor*

Abstract

The Pokémon game series is one of the games that have the most unique and diverse monster character designs. Each design is not only visually and aesthetically appealing but also considers other background aspects such as biology, ecology, and the role of each Pokémon in the game's world, making them feel like authentic creatures from the real world. Many unique elements can be found in each Pokémon design, often containing contextual elements related to the culture, political situations, and geography of the game's world. Kleavor is one Pokémon with an intriguing concept as its design is highly relevant to the origin of the game's world. This research aims to investigate the background, inspiration, denotative and connotative meanings, as well as myths contained in Kleavor's character design. Utilizing Roland Barthes' semiotic theory to analyze visual data and signs present in this character's design. The research findings reveal various inspirations from Kleavor's visual design, representing the indigenous Ainu people who inhabited the Hokkaido island and experienced discrimination and forced assimilation by Japanese Empire during the Meiji Restoration. From other analyses, it can be concluded that Kleavor's design incorporates elements of a past that has been left behind by the modern Japanese society.

Keywords: *Pokémon, monster design, visual analysis, semiotics, Kleavor*

PENDAHULUAN

Genre Bermain-peran atau *Role-Playing Game* (RPG) merupakan salah satu genre permainan yang telah mencatat sejarah panjang dalam industri *game*. Genre yang lahir dari permainan *Tabletop "Dungeons & Dragons"* (1974) telah diadaptasi kedalam format video *game* dan berhasil menuai kepopuleran dari penggemar video *game* di seluruh dunia. Salah satu seri *video game RPG* tersukses yaitu Pokémon Menurut laporan terbaru dari The Pokémon Company (Maret 2023) telah menjual lebih dari 480 juta unit *software*, menjadikannya Franchise terlaris ketiga di seluruh dunia.

Dalam permainan *Fantasy RPG Dungeons & Dragons*, istilah "*monster*" mengacu pada berbagai macam makhluk, beberapa di antaranya diadaptasi dari mitos dan legenda rakyat, dan yang lainnya diciptakan khusus untuk permainan ini. Termasuk di dalamnya adalah *monster-monster* tradisional seperti naga, makhluk-makhluk supernatural seperti hantu, dan binatang biasa atau fantastis. Umumnya peran *monster* dalam genre *RPG* adalah paralel dari hewan buas di dunia nyata yang harus kita lawan atau buru. *Monster* yang telah dihadapi tersebut biasanya akan ditambahkan ke dalam daftar atau catatan yang disebut *Bestiary*. *Bestiary* adalah istilah yang merujuk pada kumpulan informasi atau daftar yang berisi deskripsi, data, dan detail tentang berbagai jenis *monster* atau makhluk fiksi dalam sebuah karya fiksi atau karya referensi lainnya. *Bestiary* dalam *game RPG* biasanya menyediakan informasi seperti nama, gambar, sifat, kekuatan, kelemahan, statistik, serta informasi lainnya yang relevan tentang setiap *monster* yang terdaftar.

Pokémon adalah seri permainan bergenre *RPG* yang berlatarkan dunia dimana di mana manusia hidup berdampingan dengan makhluk *monster* yang disebut Pokémon. Objektif dalam *game* umumnya memiliki tiga tujuan utama. Pertama adalah melakukan perjalanan dan menjelajahi daerah-daerah baru. Kedua adalah menemukan dan menangkap spesimen dari setiap spesies Pokémon, mencatatnya ke dalam *Bestiary* yang disebut Pokédex. Ketiga adalah memelihara dan melatih Pokémon dari yang ditangkap, serta mengajak mereka bertarung dengan Pokémon

milik pemain lain. Terdapat puluhan hingga ratusan karakter Pokémon dalam seri *game* ini. Setiap desain *monster* dalam Pokémon memiliki konsep yang sangat beragam, mulai dari hewan & benda sehari-hari hingga makhluk fantastis yang terinspirasi oleh mitos dan legenda, memastikan bahwa setiap desain Pokémon memiliki kesan dan identitas yang kuat.

Popularitas Pokémon telah berlangsung selama beberapa dekade dan masih tetap kuat hingga saat ini. *Pokémon Legends: Arceus* yang rilis pada 28 Januari 2022 terjual berhasil menjual 14.8 juta kopi dan meskipun termasuk keluaran *single-copy*, tidak seperti keluaran dua-versi pada umumnya (Statista, Maret 2023). *Pokémon Legends: Arceus* merupakan salah satu *game* terbaru dari franchise Pokémon yang menawarkan pengalaman yang berbeda dari judul-judul sebelumnya. Tidak seperti *game* Pokémon pada umumnya yang berlatarkan pada zaman modern, *Pokémon Legends: Arceus* membawa para pemain kembali ke wilayah Sinnoh dari masa lampau yang disebut Hisui, menjadikannya sebagai prekuel dari seri Diamond, Pearl & Platinum yang rilis pada tahun 2006. Aspek yang membedakan latar wilayah Sinnoh dan Hisui adalah perbedaan latar waktu dimana wilayah Hisui menggambarkan keadaan lingkungan dan ekosistem yang masih alami, masa ketika populasi manusia di wilayah tersebut masih belum berkembang. Pokémon yang ditemukan di Wilayah ini menunjukkan bentuk, adaptasi, atau tahapan evolusi yang berbeda dibandingkan dengan Pokémon dari wilayah Sinnoh modern. Pendekatan ini memungkinkan permainan untuk memperkenalkan desain-desain baru yang mencerminkan latar dan konteks sejarah dari wilayah tersebut.

Kleavor adalah salah satu jenis Pokémon dari *game* yang memiliki beberapa aspek menarik dan peran yang cukup besar di dalam *game*. Kleavor merupakan spesies Pokémon terbaru yang diperkenalkan di *game* ini, dan tidak lagi ditemukan di zaman modern dalam latar *game* tersebut. Pada era tersebut pun, Kleavor dianggap sebagai spesies yang langka dan hampir tidak dapat ditemukan lagi di alam liar, hanya ada pada titik tertentu dalam *game*. Salah satu Kleavor dalam *game* tersebut, termasuk dalam kategori

"Noble Pokémon", yang merupakan kelompok Pokémon yang dianggap keramat oleh penduduk setempat karena memiliki hubungan dengan legenda rakyat Hisui. Jika diamati sekilas, desain visual Kleavor merupakan perpaduan antara belalang sembah dan kapak. Namun jika ditelusuri lebih dalam lagi, terdapat konteks yang lebih dalam lagi yang mengandung nilai-nilai kultural yang terkait dengan sejarah dari negeri Jepang

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki latar belakang dan inspirasi di balik desain karakter Pokémon Kleavor dengan menggali aspek visual, sejarah, dan narasi yang terkait. Melalui pendekatan teori semiotika, penelitian ini akan menganalisis data visual, termasuk tanda-tanda dan simbol-simbol yang digunakan, untuk mengungkapkan makna yang relevan, mengidentifikasi referensi yang mungkin menjadi dasar dalam penciptaan karakter, dan memberikan wawasan mendalam tentang proses kreatif dan komunikatif dalam desain karakter Kleavor,

Penelitian "*Analisis Makna Tanda Pada Karakter Wiro dalam Gim Online Arena of Valor*" oleh Aulifia Alfinia Fahrudin (2022) dan "*Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash pada Game Arknights*" (2022) tersebut dipilih sebagai pembandingan untuk penelitian ini dari segi analisis karakter fiktif populer dan karakter dengan non-manusia dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengkaji makna tanda dari karakter yang diteliti. Dalam proses penelitian ini, penulis juga dapat mempelajari konteks budaya, politik dan geografis yang terkandung dalam desain karakter.

METODE PENELITIAN

Menurut Moleong (2007: 6), Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Metode ini cocok untuk meneliti perilaku, sikap, motivasi, persepsi, dan tindakan subjek karena fokusnya ada pada pemahaman mendalam dan kontekstual. Data deskriptif terdiri dari informasi yang ditulis secara rinci menggunakan kata-kata. Bagi penulis sendiri yang menjadi poin penting, pendekatan deskriptif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang jelas dan mendalam tentang fenomena yang diteliti. Dengan fokus pada

pengumpulan data-data yang dikupas secara deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk menyajikan fakta-fakta objektif tentang situasi objek yang diamati.

Menurut Tinarbuko (2008), semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda supaya dapat mengetahui bagaimana tanda tersebut berfungsi dan menghasilkan suatu makna. Semiotika adalah studi tentang tanda-tanda dan simbol-simbol, serta cara mereka membentuk dan mentransmisikan makna. Secara khusus, semiotika mempelajari bagaimana tanda-tanda digunakan untuk mewakili dan berkomunikasi tentang dunia nyata, pikiran, ide, emosi, dan pengalaman manusia. Tanda-tanda dapat berupa kata-kata, gambar, suara, gerakan, atau bahkan objek fisik.

Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

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

Roland Barthes memperkenalkan konsep penting dalam analisis semiotiknya yang dikenal sebagai denotasi dan konotasi. Denotasi merujuk pada makna literal yang terkait dengan hubungan langsung antara penanda (signifier) dan penandanya (signified) dalam suatu tanda. Sementara itu, konotasi mengacu pada makna yang lebih kompleks yang timbul ketika tanda berinteraksi dengan emosi, perasaan, dan nilai-nilai budaya. Dengan demikian, denotasi menggambarkan makna yang konkret dan nyata, sementara konotasi mencerminkan cara penggambaran makna tersebut. Dalam tahap konotasi, tanda beroperasi melalui mitos dan terkait dengan isi pesan yang disampaikan.

Dalam penelitian ini, akan digunakan teknik observasi dan dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang karakter Pokémon Kleavor dalam *game Pokémon Legends: Arceus*. Teknik observasi digunakan untuk mengamati unsur visual yang terkait dengan karakter tersebut, sementara teknik dokumentasi digunakan untuk

mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti data dalam *game*, situs web resmi, buku referensi & artikel yang terkait dengan karakter. Setelah mengumpulkan data, penulis akan melakukan empat tahapan analisa (Adityawan, 2010), diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap Deskriptif

Melakukan pengamatan dan penguraian tanda-tanda dalam desain karakter. Penulis mendiskripsikan visual secara detail dan peranannya di dalam *game*

2. Analisa Formal

Penulis menganalisa inspirasi & referensi yang tersirat dalam desain Pokémon Kleavor berdasarkan konteks latar dan peran karakter di dalam *game* tersebut

3. Interpretasi

Menggunakan teori semiotika Roland Barthes, mengidentifikasi Denotasi, Konotasi dan Mitos yang ada pada desain visual Kleavor

4. Evaluasi

Melakukan penilaian berdasarkan data hasil penjabaran, mencari peran dan makna yang relevan

KERANGKA TEORETIK

Filosofi Desain Pokémon

Berdasarkan terjemahan wawancara dari *Pokémon Art Director*, Ken Sugimori pada tahun 2000 (shmuplations.com) Rencana untuk video *game* Pokémon dimulai ketika Satoshi Tajiri dan Ken Sugimori melihat betapa sangat menariknya perangkat *Link Cable* untuk *Game Boy*. Kemudian mereka beripikir, bagaimana kalau mereka membuat sebuah permainan di mana pemain bisa saling bertarung atau bertukar barang melalui kabel sambungan. Tajiri teringat akan yang hobi populir pada masa kecilnya yaitu mengumpulkan serangga. Saat Tajiri tumbuh dewasa, ia melihat semakin banyak urbanisasi terjadi di kota tempat tinggalnya, dan akibatnya, populasi serangga menurun. Tajiri melihat bahwa anak-anak sekarang bermain di dalam rumah daripada di luar. Tajiri membayangkan serangga merayap di sepanjang kabel antara kedua sistem tersebut. Ketika dia memikirkan kemampuan *Game Boy Link Cable*, ide-ide untuk membuat *game* tersebut mulai berkembang, berawal dari keinginan untuk memberi kesempatan kepada

anak-anak modern untuk berburu makhluk-makhluk seperti yang dia lakukan saat kecil.

Kaiju adalah genre media Jepang yang melibatkan *monster* raksasa. Kata *Kaiju* juga dapat merujuk pada *monster* raksasa itu sendiri, yang biasanya digambarkan menyerang kota-kota besar dan berperang melawan militer atau *monster* lainnya. Menurut Yoda dan Harootunian, istilah "*Kaijū*" diterjemahkan secara harfiah sebagai "makhluk aneh". *Kaiju* bisa bersifat antagonis, protagonis, atau kekuatan alam yang netral, tetapi lebih khusus sebagai makhluk supernatural dengan kekuatan seperti dewa (2006: 344). Singkatnya, mereka bukan sekadar "hewan raksasa".

Pada awalnya, mereka membahas tentang sebuah permainan di mana pemain membuat *Kaiju* bertarung satu sama lain. Ide menangkap Pokémon dan menyimpannya ke dalam sebuah bola kapsul sangat dipengaruhi oleh seri *Ultraman*, khususnya *Ultra Seven*, di mana protagonisnya menggunakan *Kaiju* yang disimpan dalam kapsul kecil untuk bertarung dengan *Kaiju* lain. Awalnya Sugimori mencoba untuk menggambar desain *Kaiju*. Sugimori menyadari kalau dirinya tidak pernah menggambar makhluk seperti *Kaiju* sebelumnya. Tajiri kemudian menyarankan bahwa setiap Pokémon harus memiliki jeritan atau teriakan tersendiri. Kemudian Sugimori mulai menambahkan ekspresi yang unik seperti mengantuk, murka, atau terlihat bodoh dalam setiap Pokémon untuk menunjukkan kepribadian Pokémon tersebut. Awalnya terdapat sekitar 5 sampai 6 orang yang ditugaskan masing – masing dengan keunggulannya mulai dari desain Pokémon lucu sampai desain Pokémon aneh.

Semiotika Roland Barthes pada Pokémon Kleavor

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 menggambarkannya. Kleavor merupakan salah satu *Noble Pokémon* yang menjadi salah satu karakter *Boss* di dalam *game*. Kleavor adalah Pokémon tipe serangga dan batu yang memiliki tanda visual beberapa tanda visual yang menggambarkan beberapa aspek kultural peradaban manusia dari suatu periode tertentu yang relevan dengan latar wilayah dalam *game* dan dunia nyata yang menjadi inspirasi dunia *game* tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Deskriptif



Gambar 2. Garis evolusi Pokémon Kleavor (sumber: *Bulbapedia*)

Kleavor merupakan evolusi dari Pokémon Scyther, Pokémon tipe serangga dan terbang yang mirip belalang sembah raksasa. Scyther akan berevolusi menjadi Kleavor ketika diberikan item khusus dalam *game* bernama *Black Augurite*. Setelah berevolusi, Kleavor masih mempertahankan sebagian besar karakteristik dari tahap evolusi sebelumnya yaitu postur tubuh yang mirip orang menyembah dan berdiri dengan dua kaki atau bipedal. Kleavor memiliki eksoskeleton yang berbatu dan memiliki komposisi yang keras seperti batu. Tubuhnya dominan berwarna coklat muda dan putih yang dihiasi dengan banyak tonjolan batu hitam. Tonjolan batu hitam tersebut terletak mengitari bagian garis bahu membentuk cincin. Wajahnya memiliki dua mata yang tajam yang dikelilingi oleh garis hitam dengan batu-batu hitam yang menghiasi wajahnya seperti topeng, membentuk apa yang tampak seperti alis dan pelindung dagu. Di bagian atas kepalanya terdapat satu tonjolan batu juga. Sayap di bagian punggungnya menyusut menjadi lebih kecil

dibanding dari tahap evolusi sebelumnya. Kleavor memiliki dua lengan yang kurus dan cakar besar berbentuk kapak hitam yang digunakannya untuk berbagai macam hal seperti bertarung, menebang pohon, mengukir batu dan pohon sekitar sebagai penanda wilayah. Kleavor memiliki dua kaki dengan dan dua cakar di kakinya. Bagian perut atau abdomen dan paha Kleavor berbentuk menyerupai bongkahan batu. Kleavor memiliki serangan *Signature* bernama “*Stone Axe*”. Berdasarkan deskripsi dari dalam *game*, batu - batu yang menghiasi tubuh Kleavor sering mengalami retakan selama pertarungan sengit. Semakin besar retakan menunjukkan bahwa Kleavor tersebut berpengalaman dalam bertarung. Pecahan batu yang jatuh terkikis dari Kleavor akibat pertarungan diketahui telah dikumpulkan dan digunakan oleh para penduduk Hisui untuk membuat peralatan. Berdasarkan deskripsi *Pokédex* dalam *game*, Kleavor dikenal sebagai Pokémon yang sangat agresif, dan cenderung dihindari oleh penduduk jika ditemui di alam liar.



Gambar 3. Kleavor Lord of the Woods (sumber: *Game Pokémon Legends: Arceus*)

Di dalam *game*, terdapat seekor Kleavor yang merupakan salah satu dari “*Noble*” Pokémon. *Noble Pokémon* adalah sekelompok Pokémon yang disembah dan dijaga oleh penduduk Hisui. *Noble Pokémon* merupakan keturunan dari sepuluh Pokémon yang di berkahi oleh Arceus, Pokémon yang sering dianggap seperti dewa di dunia Pokémon. *Noble Pokémon* memiliki ciri – ciri ukuran yang lebih besar dari ukuran Pokémon biasanya. Setiap *Noble Pokémon* memiliki wilayah kekuasaan dan julukan khusus. setiap *Noble Pokémon* juga dijaga oleh seorang “*Warden*” atau penjaga yang bertugas untuk mengurus dan menjaga wilayah teritori *Noble Pokémon* tersebut. Seekor Kleavor

yang pemain temui di dalam *game* adalah seekor *Noble Pokémon* yang memiliki julukan *Lord of the Woods*. penguasa daerah *Obsidian Fieldlands* yang terletak di barat daya Hisui. *Lord of the Woods* adalah salah satu karakter *Boss* yang dihadapi oleh pemain di dalam *game*. Dalam cerita, pemain ditugaskan untuk menenangkan *Lord of the Woods* yang secara misterius mengamuk. *Pokémon Noble* yang mengamuk mengeluarkan cahaya keemasan dari tubuhnya. Setelah pemain berhasil mengalahkan *Lord of the Woods*, pemain diberikan sebuah item bernama "*Insect Plate*", sebuah item kunci dalam cerita yang berhubungan dengan Arceus. *Lord of the Woods* dijaga oleh *Warden* bernama Lian yang berasal dari Klan Mutiara (*Pearl Clan*).

Analisis Formal

Dalam menganalisa desain visual Pokémon Kleavor, penulis akan mengupas tanda-tanda yang terkandung dalam desain karakter Kleavor. Tanda-tanda telah ditemukan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu bentuk tubuh keseluruhan, lengan kapaknya dan hiasan batu.

Bentuk tubuh Kleavor mengambil inspirasi dari serangga belalang sembah, lebih spesifiknya *Deroplatys desiccata*, atau dikenal dengan *Giant Dead Leaf Mantis*, salah satu spesies dari *Genus Deroplaty*. *Giant Dead Leaf Mantis* merupakan species belalang sembah yang tubuhnya beradaptasi dengan berkamuflase diantara batang pohon dan dedaunan kering. Mirip dengan *Giant Dead Leaf Mantis*, Kleavor juga dapat berkamuflase dengan lingkungan sekitarnya. Yang membedakannya adalah Kleavor merupakan bagian dari Pokémon bertipe batu dan memiliki tubuh yang keras seperti batu juga memungkinkan Kleavor untuk berkamuflase diantara batu atau pohon yang berwarna coklat dibandingkan dedaunan.



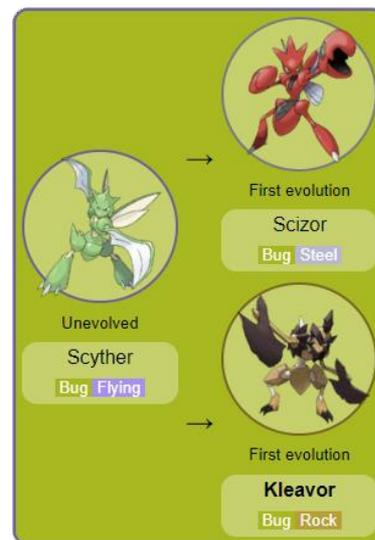
Gambar 4. *Deroplatys Desiccata*
(sumber: naturalist.nz)

Lengan cakar Kleavor mengambil inspirasi dari kapak batu prasejarah yang digunakan manusia zaman purba untuk kegiatan sehari – hari seperti menggali, memotong dan berburu. Lengan kapak Kleavor merupakan cara utama dalam menyerang. Hal ini di gambarkan pada salah satu serangan khusus yang unik hanya dimiliki oleh Kleavor yang bernama bernama "*Stone Axe*".



Gambar 5. Kapak Batu Prasejarah
(sumber: natmus.dk)

Kleavor merupakan salah satu cabang evolusi dari Pokémon Scyther yang hanya bisa berevolusi menjadi Kleavor jika diberikan item khusus dalam *game* bernama *Black Augurite*. Gambaran visual *Black Augurite* berupa batu Obsidian yang berbentuk bilah kapak batu.



Gambar 6. Evolusi bercabang *Scyther*
(sumber: Bulbapedia)

Hiasan batu berwarna hitam kecoklatan pada tubuh Kleavor memiliki kemiripan dengan batu Obsidian di tubuhnya. Diketahui bahwa penduduk Hisui sering mengumpulkan bebatuan yang jatuh dari tubuh Kleavor untuk digunakan sebagai bahan membuat peralatan. Bebatuan hitam tersebut utamanya terdapat di bagian bahu dan kepala Kleavor jika dilihat bentuknya memiliki kemiripan dengan bentuk siluet rambut atau bulu yang biasanya di simplifikasi dalam gambar gaya kartun. Bentuk bebatuan yang terdapat di wajah Kleavor menyerupai alis tebal dan jenggot brewok sedangkan bebatuan yang ada pada bahu Kleavor mirip dengan bulu pakaian tebal. Tonjolan batu hitam di kepala Kleavor juga mirip seperti rambut kuncir. Secara keseluruhan, bebatuan hitam yang terdapat pada tubuh Kleavor termasuk lengan kapaknya identik dengan gambaran umum perawakan orang Barbar.

Interpretasi



Gambar 7. Artwork Kleavor
(sumber: Bulbapedia)

Denotasi	<i>Monster</i> serangga berkaki dua, berbadan besar dan keras, bermata tajam, memiliki lengan kapak wajah dan tubuh berbatu runcing.
Konotasi	Sosok hewan predator yang kuat dan menakutkan.

Mitos	Badan keras dan tubuh lancip merupakan bentuk mekanisme pertahanan diri, mengangkat tangan atau kaki depan adalah tanda mengancam dan akan memulai agresi,
-------	--

Threat Display adalah salah satu dari banyak sinyal korespondensi hewan yang digunakan untuk menunjukkan bahwa serangan atau agresi dapat terjadi. *Threat Display* pada hewan bervariasi mulai dari membuat bulu berdiri, menggeram, menunjukkan gigi, membuat badan terlihat lebih besar dan banyak lagi. (N., Sam M.S., 2013) Kleavor merupakan Pokémon yang berdasar dari belalang sembah. Layaknya belalang sembah, Kleavor menunjukan pose mengancam dengan mengangkat kedua tangannya. Manusia juga dapat menunjukan pose ancaman. Orang yang memiliki senjata umumnya menunjukan tanda agresi dengan menunjukan senjatanya kearah lawannya, mengancam dengan tatapan yang tajam. Manusia juga terkadang mengenakan perhiasan tajam di wajahnya seperti tindik sebagai bentuk memperlihatkan intimidasi. Artwork Kleavor menggambarkan pose yang mengintimidasi dengan menatap tajam sambil menunjukan lengan kapaknya yang besar



Gambar 8. Wajah Kleavor
(sumber: Bulbapedia)

Denotasi	Kleavor memiliki wajah dengan bebatuan tajam, tatapan mata yang tajam dan satu tonjolan batu seperti tanduk.
Konotasi	Batu di wajah seperti membentuk siluet bulu wajah, terlihat seperti orang dengan berewok lebat dan rambut kuncir jambul.

Mitos	Janggut berewok lebat identik adalah simbol kekuatan dan maskulinitas. Rambut kuncir di atas kepala merupakan simbol status seseorang dari kelas tinggi (Samurai).
-------	--

“Pria prasejarah menumbuhkan jenggot untuk menghangatkan diri, menakut-nakuti, dan melindungi diri. Rambut wajah membantu pria prasejarah tetap hangat dan juga melindungi mulut mereka dari pasir, kotoran, sinar matahari, dan berbagai elemen lainnya. Jenggot pada wajah seorang pria menciptakan tampilan garis rahang yang lebih kuat. Eksagerasi ini membantu mereka terlihat lebih menakutkan” (James Hardy, 2015). Asal usul kata orang barbar sendiri ditemukan dari makna tersembunyi melalui etimologi rakyat oleh Cassiodorus (sekitar 485 - sekitar 585). Borst (1991: 3) menyatakan bahwa kata barbarian berasal dari "barba" (janggut) dan "rus" (tanah datar); karena orang barbar tidak tinggal di kota, melainkan tinggal di ladang seperti binatang liar. *Chonmage* adalah jenis potongan rambut kuncir tradisional yang dikenakan oleh laki-laki Jepang. Sejak awal periode Edo, kepala yang dicukur (*sakayaki*) menjadi wajib bagi kelas samurai (Ron P. Toby, 2019) Terdapat dua inspirasi desain visual yang dapat ditemukan dari tanda di kepala Kleavor. Pertama batu di wajahnya menyerupai rambut tebal, membuatnya terlihat seperti berewok tebal yang identik dengan perawakan orang barbar. Kedua, tonjolan batu di atas kepalanya terlihat seperti model rambut *Chonmage* yang dimiliki oleh kelas samurai.



Gambar 9. Lengan Kleavor (sumber: Bulbapedia)

Denotasi	Lengan Kleavor berbentuk bilah kapak besar dan bahunya penuh dengan batu runcing.
Konotasi	Batu di bahu membentuk siluet mantel bulu. Kapak dan mantel bulu adalah senjata dan pakaian orang barbar.
Mitos	Mantel bulu diasosiasikan dengan naluri primitif. Kapak adalah alat berburu dan bertarung.

Sebuah kapak tangan (atau disebut juga kapak tangan *Acheulean*) adalah alat batu prasejarah dengan dua sisi yang merupakan alat yang paling lama digunakan dalam sejarah manusia. Alat ini terbuat dari batu, biasanya batu tumbuk atau batu kersik yang telah diperkecil dan dibentuk dari potongan yang lebih besar dengan cara pemahatan atau dipukul dengan batu lain. Kapak tangan ini khas dari periode *Acheulean* bawah dan *Paleolitik* tengah (*Mousterian*), sekitar 1,6 juta tahun yang lalu hingga sekitar 100.000 tahun yang lalu, dan digunakan oleh *Homo Erectus* dan manusia purba lainnya (Corbey et al., 2016). Manusia primitif mengenakan pakaian tebal yang terbuat dari bulu hewan buruannya untuk bertahan hidup di lingkungan yang keras dari cuaca dingin (National Museum of Denmark, 2022-11-22).



Gambar 10. Tubuh Kleavor (sumber: Bulbapedia)

Denotasi	Kleavor memiliki tubuh berwarna coklat yang keras seperti batu.
Konotasi	Tubuh keras dan warna coklat digunakan untuk berkamuflase di hutan.
Mitos	Salah satu cara hewan beradaptasi dengan lingkungannya adalah dengan terlihat seperti benda sekitarnya. Banyak spesies serangga yang tubuhnya menyerupai daun kering dan ranting pohon.

Menurut KBBI, Mimikri adalah tindakan menirukan atau penyesuaian diri sesuai dengan alam sekitarnya untuk melindungi diri dari bahaya. Kleavor adalah Pokémon serangga yang berdasar dari *Deroplatys Desiccata* atau *Giant Dead Leaf Mantis*. *Giant Dead Leaf Mantis* mimikri dengan cara berkamuflase diantara daun kering atau batang pohon. Karena Kleavor merupakan bagian dari tipe batu, desain Kleavor digambarkan mirip dengan bongkahan batu dari pada daun kering.



Gambar 11. *Black Augurite*
(sumber: Bulbapedia)

Denotasi	Batu hitam berbentuk bilah kapak.
Konotasi	Batu Obsidian yang digunakan manusia primitif untuk membuat peralatan.
Mitos	Obsidian adalah batu yang memiliki unsur mistik yang sering digunakan manusia primitif untuk membuat alat ritual.

Obsidian adalah kaca vulkanik alami yang berupa batuan beku ekstrusif. Kaca vulkanik ini. Penggunaan alat-alat obsidian hadir di Jepang di dekat daerah aktivitas vulkanik. Obsidian ditambang selama periode *Jōmon* (Izuho & Sato, 2007). *Black Augurite* adalah item evolusi yang digunakan untuk membuat Scyther berevolusi menjadi Kleavor. Scyther tidak bisa berevolusi secara alami dan Kleavor juga tidak dapat ditemukan di alam liar. Orang *Jomon* dan Ainu menggunakan batu Obsidian sebagai bahan kerajinan dan ritual mereka. Kleavor menggunakan batu tersebut layaknya orang primitif yang tinggal di Jepang



Gambar 12. Serangan *Stone Axe*
(sumber: Bulbapedia)

Denotasi	Memukul lawan dengan kapak batunya dengan keras hingga pecah terkikis.
Konotasi	Menyerang sekuat tenaga kepada hingga merusak bagian tubuh dari senjatanya sendiri.
Mitos	Memukulkan senjata sekuat tenaga adalah untuk membunuh lawan adalah bentuk dari insting hewani.

Lithic reduction adalah proses mengubah batu atau batuan dari keadaan alaminya menjadi alat-alat atau senjata dengan menghilangkan sebagian bagian batu tersebut. Terdapat bermacam cara namun pada dasarnya reduction dilakukan dengan cara memukulkan batu dengan batu lain sampai bentuknya menjadi pipih dan tajam (Macgregor, 2005). Kleavor memiliki serangan *Signature* bernama “*Stone Axe*”. Kleavor menghantamkan kapaknya ke target hingga kapaknya terkikis dan pecahannya jatuh ke tanah. Pecahan tersebut dapat melukai musuhnya

selama beberapa giliran. Menurut deskripsi Kleavor dari situs resminya, bagian bebatuan di tubuh Kleavor kerap terkikis saat bertarung, namun ini justru membuat batunya semakin tajam, seperti layaknya proses *Lithic Reduction*.

Evaluasi

Dari analisis tanda yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan dari beberapa inspirasi desain yang tersirat dalam desain Kleavor. Konsep unsur visual Kleavor mengambil inspirasi yang terkait erat dengan konteks lokasi dan era dalam *game Pokémon Legends: Arceus*. Membawa konsep dari tahap evolusi sebelumnya, Kleavor merupakan *monster Kaiju* belalang sembah. Kleavor termasuk evolusi *regional* dari Scyther yang hanya dapat ditemukan pada wilayah Hisui. Inspirasi wilayah Hisui sendiri berasal pulau Hokkaido yang terdapat di bagian utara negeri Jepang, lebih tepatnya pada abad ke-19 pada era Restorasi Meiji sekitar 1968-1912. Pulau Hokkaido merupakan tempat tinggal dari suku Ainu. Suku Ainu merupakan penduduk asli pribumi yang sudah menghuni Hokkaido sejak lebih 2000 tahun yang lalu. Suku Ainu merupakan salah satu suku yang mempertahankan tradisi cara hidupnya dan tidak mengenal kehidupan modern sampai akhir abad ke-19 ketika kekaisaran Jepang mulai mengkolonisasi pulau Hokkaido. Bagi orang Jepang, suku Ainu dianggap sebagai masyarakat barbar yang tidak beradab



Gambar 13. Ainu, Suku Pribumi Hokkaido
(sumber: Kompasiana)

Konsep desain Kleavor merupakan gambaran umum dari orang “barbar”. Unsur visual yang terdapat pada Kleavor yaitu bebatuan hitam pada tubuhnya berusaha menggambarkan siluet bulu tebal, membuat wajahnya seolah –

olah terlihat seperti memiliki janggut berewok dan bahunya seperti mengenakan bulu yang tebal. Kapak batu dikenal sebagai peralatan dan senjata yang primitif. Dalam media fiksi populer seperti *Dungeon and Dragons*, kapak secara umum sering diasosiasikan dengan kaum barbar.



Gambar 14. Penggambaran umum karakter Barbarian dalam *RPG Dungeon & Dragons*
(sumber: www.dndbeyond.com)

Hilangnya evolusi Kleavor pada wilayah Sinnoh (nama modern Hisui) mencerminkan hilangnya tradisi dan cara hidup suku Ainu yang diasimilasi paksa oleh pemerintah Jepang untuk mengadopsi cara hidup modern. Serangan *Signature, Stone Axe* dan item evolusi *Black Augurite* milik Kleavor merupakan gambaran teknik dan hasil kerajinan dari zaman primitif. Dua unsur ini secara eksklusif hanya dapat tersedia pada *game Legends: Arceus* dan tidak dapat ditemukan di *game* yang dirilis setelahnya (*Scarlet & Violet*) semakin menekankan pesan yang tersirat dari konsep desain Kleavor.

Terdapat satu lagi yang menjadi inspirasi unsur visual Kleavor yaitu tonjolan batu di kepalanya yang menyerupai potongan rambut *Chonmage* yang menjadi simbol dari kelas Samurai. Masih relevan dengan latar sejarah Jepang, banyak peristiwa penting yang terjadi selama era Restorasi Meiji. Terjadi perubahan besar-besaran dalam sistem politik, sosial, dan ekonomi di Jepang. Salah satu perubahan utama yang terjadi adalah penghapusan sistem kelas Samurai. Pemerintah Meiji mencabut hak-hak istimewa kelas Samurai, termasuk hak membawa

pedang, hak menyandang nama keluarga, dan hak-hak istimewa lainnya. Salah satu Kleavor yang kita temui dalam *game*, *Lord of the Woods* merupakan bagian dari *Noble Pokémon* yang mendapat berkah dari Arceus. Tugas utama kelas Samurai adalah sebagai prajurit yang melayani Daimyo atau penguasa feodal pada zaman tersebut. Mirip dengan kelas Samurai, *Noble Kleavor* tersebut juga melayani sosok penguasa yaitu Pokémon Arceus. Desain visual Kleavor secara spesifik juga merujuk kepada salah satu tokoh Samurai bernama Shibata Katsuei. Shibata Katsuei merupakan salah satu jenderal dari Daimyo paling ternama di era Sengoku, Satu dari tiga tokoh pemersatu Jepang, Oda Nobunaga. Dalam lukisan, Shibata Katsuei digambarkan memiliki janggut berewok.



Gambar 15. Lukisan Shibata Katsuei
(sumber: samurai-world.com)

Tampilan ini kemudian diadaptasi oleh seri video *game* milik Koei Tecmo, salah satunya *Samurai Warriors*. Dalam seri *Samurai Warriors*, Shibata Katsuei bersenjatakan dua buah kapak besar. Jika dibandingkan desain Kleavor sangat identik dengan Shibata Katsuei versi *Samurai Warriors*. Bahkan postur Kleavor dari artwork officialnya sangat merujuk kepada artwork render Shibata Katsuei dari *Samurai Warriors 4*. Kedua seri *game* ini juga sebelumnya pernah berkolaborasi dalam *game Pokémon Conquest*.



Gambar 15. Shibata Katsuei versi Koei
(sumber: *Game Samurai Warriors 4*)

Di dalam *game*, pemain dapat menemukan patung para *Noble Pokémon* di dalam Kuil yang dibangun untuk Arceus yaitu *Temple of Sinnoh*. Pada *game Brilliant Diamond & Shining Pearl* yang berlatar di masa depan Hisui yang berubah nama menjadi Sinnoh, Arceus mulai dilupakan oleh orang – orang begitu juga dengan Kuilnya sudah separuh hancur. *Noble Pokémon* diibaratkan sebagai Samurai yang melayani *Daimyo* (Arceus) merupakan sesuatu dari masa lalu.

SIMPULAN DAN SARAN

Analisis Visual Karakter Pokémon Kleavor ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk membedah denotasi, konotasi, mitos pada visualisasi agent Sage sebagaimana pada tampilan fisik, wajah, lengan, tubuh, item evolusi serta seranangan unik yang dimiliki oleh Kleavor. 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 Pokémon Kleavor dan membuat kesimpulan. Dari keseluruhan analisis di tahap sebelumnya, telah diidentifikasi bahwa karakter Pokémon Kleavor adalah representasi dari penduduk pribumi Hokkaido yaitu suku Ainu. Suku Ainu telah lama menjadi korban diskriminasi dari kebijakan asimilasi paksa pemerintah Jepang sejak era Restorasi Meiji. Kebijakan paksa tersebut membuat

keberadaan suku Ainu tersebut semakin lama semakin menghilang. Kleavor juga dapat diinterpretasikan sebagai sisa-sisa dari kelas Samurai yang telah dihapuskan pada era itu juga. Konsep visual dari Pokémon Kleavor mengandung elemen sejarah dan aspek kehidupan masyarakat Jepang yang telah ditinggalkan dan dilupakan. Kleavor merupakan satu contoh dari ratusan jenis Pokémon yang memiliki segudang makna dari desain simpelnya. Desain karakter adalah salah satu dari alat storytelling *game RPG* dalam menyampaikan pesannya kepada pemain.

REFERENSI

- Adityawan, Arief. (2010). *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: PT. Concept Media.
- Arno Borst. *Medieval Worlds: Barbarians, Heretics and Artists in the Middle Ages*. London: Polity, 1991, p. 3.
- Corbey, Raymond; Jagich, Adam; Vaesen, Krist; Collard, Mark (2016). "The acheulean handaxe: More like a bird's song than a beatles' tune?". *Evolutionary Anthropology: Issues, News, and Reviews*. 25 (1): 6–19. doi:10.1002/evan.21467. PMC 5066817. PMID 26800014.
- Herrington, J., Reeves, T.C., & Oliver, R. 2010. *A guide to authentic e-learning*. UK: Routledge.
- Izuho M. & Sato H. (2007) "Archaeological Obsidian Studies in Hokkaido, Japan: Retrospect and Prospects", *Indo-Pacific Prehistory Associated Bulletin*, 27, Canberra
- James hardy, *A Short History of Beard Styles*, September 1, 2015, History Cooperative, <https://historycooperative.org/a-short-history-of-beard-styles/>
- Macgregor, O.J. (2005). "Abrupt Terminations and stone artefact reduction potential". In Clarkson, C.; Lamb, L. (eds.). *Lithics 'Down Under': Australian Approaches to Lithic Reduction, Use and Classification*. British Archaeological Reports International Monograph Series S1408. Oxford: Archaeopress
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- N., Sam M.S., "THREAT DISPLAY," in *PsychologyDictionary.org*, April 29, 2013, <https://psychologydictionary.org/threat-display/> (accessed July 19, 2023).
- National Museum of Denmark, "Fur in prehistory", 2022-11-22
- Pokémon 2000 Developer Interview. Shmuplations, <https://shmuplations.com/>
- Pokémon in Figures. Video Games. Total shipments of all Pokémon-related software over 480 million units. Pokémon Company International. Retrieved from pokemon.com.
- Sumbo Tinarbuko. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- The total shipments of all Pokémon-related software have reached over 480 million units ("Pokémon in Figures," n.d., Pokémon Company International)
- Toby, Ron P. (2019). *Engaging the Other: 'Japan' and Its Alter-Egos, 1550-1850*. Brill's Japanese Studies Library. BRILL. ISBN 978-9004393516.
- Wibowo, I. (2013). *Semiotika Komunikasi - praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi*. Mitra Wacana Media
- Yoda, Tomiko; Harootunian, Harry (2006). *Japan After Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*. Duke University Press Books. p. 344. ISBN 9780822388609.