

REPRESENTASI *ARCHETYPE THE GREAT MOTHER* PADA ORIGINAL FORM MOTHER MIRANDA

Alifia Julia Dewi¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
alifia.19042@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Resident Evil Village adalah *game* kedelapan dalam seri utama Resident Evil yang menonjol karena keunikannya dalam penggunaan berbagai tema horor gotik klasik dengan karakter yang ikonik. Penelitian ini menganalisis karakter antagonis utama Resident Evil Village, Mother Miranda, pemimpin desa yang dipuja dan didewakan layaknya figur *archetypal*. Bertujuan untuk mengkaji penggambaran *The Great Mother Archetype*, penelitian deskriptif kualitatif ini menerapkan Manga Matrix untuk mendeskripsikan karakter dan teori *The Great Mother Archetype* karya Neumann untuk menginterpretasikan karakteristik *archetypal* dan simbol *archetype* yang digambarkan Original Form karakter Mother Miranda. Berdasarkan *Personality Matrix*, Mother Miranda diketahui menunjukkan karakteristik *archetypal* yang dimiliki keempat karakter *archetype The Great Mother*, antara lain *the Good Mother*, *the Terrible Mother*, *the Inspiring Virgin*, dan *the Enchantress*. Namun, semua bukti yang menunjukkan karakteristik positif ternyata dilakukan untuk tujuan manipulatif, sehingga tidak mencerminkan karakter aslinya. Selain itu terdapat banyak simbol *archetype The Great Mother* pada Original Form-nya yang mengarah pada kecenderungan manipulatif tersebut. Maka, dari seluruh data yang dianalisis, terlihat bahwa di antara keempat karakter *archetype The Great Mother*, *the Terrible Mother* adalah yang paling menonjol direpresentasikan oleh Mother Miranda.

Kata Kunci: *Game*, Karakter, Resident Evil Village, *Archetype The Great Mother*, Manga Matrix

Abstract

Resident Evil Village is the eighth game in the main Resident Evil series which stands out because of its unique use of various classic gothic horror themes with iconic characters. This research analyzes the main antagonist of Resident Evil Village, Mother Miranda, the village leader who is worshiped and deified like an archetypal figure. Aiming to examine the depiction of The Great Mother Archetype, this qualitative descriptive study applies Manga Matrix to describe the character and Neumann's theory of The Great Mother Archetype to interpret the archetypal characteristics and symbols of the archetype that are depicted by Mother Miranda's character. According to the Personality Matrix, Mother Miranda has been found to exhibit archetypal characteristics that belonged to all four of the characters of The Great Mother Archetype, which are the Good Mother, the Terrible Mother, the Inspiring Virgin, and the Enchantress. However, all of the instances where positive characteristics were exhibited, are done for manipulative purposes therefore do not reflect her true character. In addition, there are plenty of symbols of the Great Mother archetype in her Original Form that point towards these manipulative tendencies. Therefore, from all the data that has been analyzed, it shows that among the four characters of the Great Mother, the Terrible Mother is the most prominently represented by Mother Miranda.

Keywords: *Game*, Character, Resident Evil Village, *The Great Mother Archetype*, Manga Matrix

PENDAHULUAN

Game telah menjadi sumber utama hiburan dan stimulus bagi kesadaran audiensnya. *Game* merupakan bentuk hiburan dengan peluang untuk menggabungkan *gameplay* dengan *storytelling*. Aspek *storytelling* yang dahulu hanya sekadar pertimbangan prioritas terakhir dari *game*, kini telah dianggap bernilai yang setara dengan *gameplay* (Sheldon, 2023).

Game survival horror memiliki hubungan intrinsik dengan *storytelling*, karena *game survival horror* sebagian besar merupakan genre yang digerakkan oleh cerita (Perron, 2006). *Storytelling* dalam *survival horror*, dari sudut pandang pemain, cenderung merupakan proses mencari tahu peristiwa lampau dan mengungkap cerita selanjutnya daripada sekadar menyaksikan peristiwa yang dinarasikan.

“*You have once again entered the world of survival horror.*” Ini adalah slogan yang identik dengan *Resident Evil* (RE) karena muncul dalam *loading screen game* pertamanya (Chien, 2007; Weise, 2014). Dikembangkan oleh Capcom, *Resident Evil* pertama rilis pada tahun 1996. *Game* tersebut kemudian mendapatkan pengakuan luas dan seketika mendefinisikan genre “*survival horror*”. Istilah “*survival horror*” belum ada dalam terminologi *game* populer sebelum *Resident Evil*. Melihat kesuksesan *Resident Evil*, industri *game* mulai menggunakan istilah “*survival horror*” untuk mengidentifikasi *game* dengan elemen narasi, lingkungan, dan *gameplay* yang mirip *Resident Evil* meskipun *game* tersebut sudah ada sebelum istilah tersebut dipopulerkan *Resident Evil* (Weise, 2014).

Resident Evil Village adalah *game* kedelapan dalam seri utama *Resident Evil* yang rilis tahun 2021. RE Village juga memiliki kesuksesannya tersendiri, dengan lebih dari tiga juta unit terjual dalam empat hari pertama peluncurannya, menjadikannya *game* terlaris ketiga dalam seri *Resident Evil* (Capcom, 2021). Hingga Juni 2023, RE Village telah terjual sebanyak 8,3 juta unit (Parijat, 2023a, 2023b). RE Village juga memenangkan banyak penghargaan, beberapa di antaranya yaitu *Game of the Year* dari Golden Joystick Awards, Steam Awards, dan The Game Awards (*Resident Evil Village* (Video Game 2021) - Awards, n.d.).

Menurut produser RE Village, Tsuyoshi Kanda, tim mereka mampu menggabungkan berbagai tema horor yang berbeda dalam latar desa RE Village, hingga dijuluki sebagai “*theme park of horror*” atau “taman hiburan horor”. Ini dikarenakan RE Village memiliki karakter-karakter unik yang dapat dilihat terutama pada desain karakter antagonis RE Village. Pemain akan menemukan empat area (disebut *Four Houses*) dengan masing-masing dari tuan rumah aristokratnya, *Four Lords*, yang masing-masing mengambil inspirasi dari beberapa tema horor gotik klasik seperti vampir, ilmuwan gila, duyung, dan hantu (Krabbe, 2021a, 2021 c; Kim, 2021). Sedangkan untuk karakter antagonis utamanya, yaitu *Mother Miranda*, Tomonori Takano menyatakan bahwa burung gagak adalah motif utama desain karakternya, karena burung gagak bersifat simbolis bagi desa tersebut, dan berfungsi sebagai tema keseluruhan untuk desain RE Village (Krabbe, 2021b).

Plot *Resident Evil Village* bertemakan tentang keluarga, peran orang tua dan pengorbanan, karena baik *Mother Miranda* maupun *Ethan Winters* berlomba-lomba untuk mendapatkan kembali anak mereka, masing-masing akan melakukan segalanya demi anak mereka (Gould, 2022). *Mother Miranda* merupakan figur penguasa desa yang dipuja dan dewakan oleh penduduknya, yang setia berdoa kepada *Mother Miranda* untuk keselamatan dan perlindungan. Ini menandakan fenomena perwujudan *archetype*, seperti yang dikemukakan oleh Jung (dalam Neumann, 2015), bahwa *archetype* dirasakan oleh kesadaran manusia melalui hal-hal seperti situasi, objek, simbol, terutama figur. Figur *archetypal* adalah orang atau karakter yang mewujudkan *archetype* tertentu, dengan menunjukkan karakteristik *archetypal* tertentu (Kaminker, 2016; Lee, 2023). Tokoh mitologis, dewa, atau orang suci (*saint*), adalah beberapa contoh manifestasi *archetype* dalam bentuk figur *archetypal* (Lee, 2023). Oleh karena itu, *Mother Miranda* sebagai penguasa desa yang dipuja mengindikasikan bahwa karakternya dianggap sebagai figur *archetypal*.

Sebagaimana dijelaskan oleh latar belakang penelitian di atas, terdapat dua rumusan masalah penelitian ini. Pertama, bagaimana karakteristik *archetypal* dan simbol-simbol *archetype The*

Great Mother pada karakter Mother Miranda? Kedua, bagaimana pemaknaan *archetype The Great Mother* yang digambarkan oleh karakter Mother Miranda? Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik *archetypal* dan simbol-simbol *archetype The Great Mother* pada karakter Mother Miranda, serta mengetahui pemaknaan *archetype The Great Mother* yang digambarkan oleh karakter Mother Miranda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Selaras dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan pada pendahuluan, metode penelitian kualitatif deskriptif ini digunakan untuk menganalisis karakter Mother Miranda dalam Resident Evil Village, khususnya *archetype The Great Mother* yang digambarkan pada karakter Mother Miranda, karena penelitian kualitatif deskriptif berupaya untuk memberikan pemahaman fenomena yang dideskripsikan secara akurat dengan gambaran rinci. Dalam prosesnya, karakter Mother Miranda akan dianalisis karakterisasinya baik dari segi visual maupun kepribadiannya untuk menemukan adanya penggambaran karakteristik *archetypal* dan simbol-simbol *archetypal* dari *archetype The Great Mother*. Temuan-temuan tersebut kemudian akan dilanjutkan untuk dideskripsikan secara detail dan sistematis.

Dua jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer, bersumber dari *game* Resident Evil Village; dan Data sekunder dari referensi buku, jurnal, internet, baik tentang Resident Evil Village, *Archetype*, *archetype The Great Mother*, dan lainnya. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga teknik, yaitu observasi *gameplay* dari Resident Evil Village, terutama hal-hal yang berkaitan dengan karakter Mother Miranda; kemudian dokumentasi informasi mengenai karakterisasi Mother Miranda; serta studi literatur, terutama tentang topik seperti Resident Evil Village, *Archetype*, *archetype The Great Mother*, dan lainnya.

Analisis penelitian ini akan menggunakan Manga Matrix untuk menganalisis dan menemukan makna dari sebuah karya, yaitu karakter Mother Miranda. Elemen-elemen visual dari karakter Mother Miranda yang telah dicatat

(berdasarkan acuan Manga Matrix) akan digali lebih dalam berdasarkan teori *The Great Mother Archetype* oleh Neumann (2015). Seperti pada temuan penelitian Bowman (2011) dan Fernández (2019), karakteristik *archetypal* dan simbol *archetype* dapat muncul baik pada kepribadian karakter maupun atribut dan visual karakter. Oleh karena itu, Manga Matrix dapat memperjelas penjabaran keseluruhan atribut karakter, sebelum diinterpretasikan dengan teori *The Great Mother Archetype* oleh Neumann (2015).

KERANGKA TEORETIK

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan pertama berjudul “The Dichotomy of the Great Mother Archetype in Disney Heroines and Villainesses” oleh Sarah Lynne Bowman (2011), mengkaji *archetype The Great Mother* pada karakter feminin protagonis dan antagonis film Snow White, Cinderella, Sleeping Beauty, dan The Little Mermaid. Karakter tersebut dideskripsikan dalam kerangka teori *The Great Mother* milik Neumann, sekaligus mengidentifikasi simbol-simbol yang merepresentasikan *archetype* tersebut.

Analisis tersebut mendapati bahwa karakter protagonis seperti Snow White, Cinderella, Aurora, dan Ariel, merupakan figur transformatif positif (“*Inspiring Virgin*”); sedangkan Fairy Godmother dan the Good Fairies, merupakan figur elementer positif (“*Good Mother*”). Karakter antagonis seperti the Queen, Maleficent, Ursula, dan the Wicked Stepmother, masing-masing merepresentasikan figur transformatif negatif (“*Enchantress*”) dan juga elementer negatif (“*Terrible Mother*”).

Penelitian relevan selanjutnya berjudul “The Terrible Mother Archetype in James Joyce’s “The Boarding House” and Charles Maturin’s “Melmoth the Wanderer”” oleh Charlie Jorge Fernández (2019). Penelitian tersebut mengkaji *archetype The Great Mother* yang muncul pada karakter Donna Clara dari Melmoth the Wanderer (1820) dan Mrs. Mooney dari The Boarding House (1914). Kedua karakter tersebut ditelaah untuk mencari karakteristik *archetypal the Great Mother* berdasarkan Neumann (2015), khususnya karakteristik figur elementer negatif (*Terrible Mother*) yang ditunjukkan dua karakter tersebut.

Ditemukan bahwa kedua karakter tersebut menunjukkan karakteristik *Terrible Mother* yang

serupa. Ketiga karakteristik *archetypal Terrible Mother* yang ditemukan antara lain, “*petrifying gaze*”; “*devouring upper womb*”; dan “*gate to the underworld*”. Analisis tersebut mengungkap bagaimana *Terrible Mother* adalah *archetype* yang berulang, baik dalam karya sastra secara umum, dan juga dalam karya sastra Irlandia.

Penelitian relevan selanjutnya berjudul “Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan *Archetype* Dan Manga Matrix” oleh Ika Resmika Andelina (2020) yang mengkaji karakter Yu Narukami dan personanya, Izanagi, dalam *game* Persona 4. Analisis tersebut menggunakan beberapa teori, yaitu *Archetype*, Manga Matrix, serta teori intertekstual. Analisis tersebut mendapati bahwa karakter Yu Narukami merupakan karakter *humanoid* dengan seragam *gakuran*, kacamata hitam, dan *katana*. Sedangkan Izanagi juga merupakan karakter *humanoid*, dengan modifikasi mesin pada beberapa bagian, serta mengenakan kostum dan aksesoris bergaya *yankii*. Penelitian tersebut menelusuri kepribadian karakter untuk melihat *archetype* apa saja yang ditunjukkan karakter Yu Narukami, yang menunjukkan ciri-ciri *archetype Hero*, *The Great Mother*, dan *Shadow*.

2. Karakter dalam *Storytelling*

Karakter adalah seseorang yang ada di dalam sebuah karya fiksi yang sangat mempengaruhi cerita, sebab karakter merupakan titik awal yang memulai jalannya cerita melalui perjalanan *inner* dan *external journey* karakter tersebut; memberikan sebuah 'tujuan' dalam cerita (Gerke, 2010). Terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan untuk membangun karakter, yang terdiri dari *core personality* (kepribadian), *physical attributes* (penampilan fisik), dan *natural attributes* (atribut alami), yang saling mempengaruhi satu sama lain.

Identitas yang dimiliki karakter terdiri dari nama, penampilan, cara berbicara (dialog), tindakan, dan pikiran, yang digambarkan dengan proses yang disebut *characterization* atau karakterisasi (Gill, 1995). Melalui karakterisasi, citra karakter digambarkan secara langsung melalui aspek-aspek identitas tersebut: penampilan, dialog, tindakan, dan pemikiran mereka. Selain itu, karakter juga dapat ditunjukkan secara tidak langsung atau “diceritakan” oleh narator atau karakter lain.

Karakterisasi mempertunjukkan kepribadian karakter, membuat cerita menjadi hidup dan realistis (Burroway et al., 2019).

3. *Jungian Archetype*

Carl Gustav Jung menemukan bahwa ekspresi budaya seperti cerita rakyat, mitologi, tradisi keagamaan, di dalamnya mengandung gambar, simbol, dan motif berulang yang menurut Jung menunjuk ke suatu pola universal, disebut dengan *archetype* (Lee, 2023). Ketika berbicara tentang *archetype*, yang dimaksud oleh Jung adalah gambaran batin tanpa rupa dalam psikis manusia, atau *archetype “an sich,”* yang merupakan struktur kosong dan murni formal, hanya sebuah potensi kemungkinan perwujudan yang diberikan secara apriori, yang ada dalam alam abstrak ketidaksadaran kolektif (Jung, 1969a; Neumann, 2015). Sedangkan representasinya muncul dalam kesadaran, memanifestasikan dirinya secara nyata sebagai *archetypal image* (atau gambaran simbolis, atau *archetypal symbols*). Untuk setiap *archetype* terdapat kelompok simbol tertentu yang kemudian mewujudkan visibilitas *archetype*, merepresentasikannya secara nyata (Neumann, 2015; Pietikainen, 1998).

Archetypal image bersifat universal, karena wujud manifestasi *archetype* dapat ditelusuri sepanjang sejarah, terlihat dalam ritual, mitos, dongeng, simbol-simbol manusia purba, juga dalam mimpi dan fantasi. Walaupun universal, pada budaya dan zaman berbeda dapat ditemukan *archetype* sama, namun bentuk representasinya berbeda. Ini karena *archetypal image* dikondisikan tergantung pribadi dan budaya (Neumann, 2015; Pietikainen, 1998; McManus, 1999). Jung (dalam Neumann, 2015) menjelaskan bagaimana *archetypal image* dapat dipersepsikan secara langsung, dalam mimpi, visi, maupun imajinasi; serta secara tidak langsung, dalam hal-hal di dunia nyata seperti objek, simbol, karakter atau figur. *Archetypal image* tersebut dapat muncul melalui mitos, dongeng, dan teks keagamaan dan muncul kembali dalam budaya modern melalui karya seni dan sastra.

Dengan daya tariknya yang magnetis, *archetypal image* memasuki budaya, perdagangan, hingga politik, terutama dalam membentuk narasi dan memengaruhi perilaku publik. Oleh karena itu, *archetypal image* dapat

mempunyai implikasi positif dan negatif. Meskipun dapat menginspirasi dan membangkitkan semangat, namun juga dapat memanipulasi dan mengeksploitasi (Lee, 2023). *Archetype* yang dengan sengaja ditunjukkan untuk membangun citra, berarti dapat dipahami bahwa archetype dapat berfungsi untuk mengkomunikasikan sebuah pesan.

Archetypal figure atau figur *archetypal* adalah istilah yang mengacu pada orang atau karakter yang menunjukkan karakteristik *archetypal* tertentu. *Archetypal figure* adalah salah satu bentuk manifestasi *archetype*. Apa yang membuat figur tersebut menjadi *archetypal* adalah bahwa figur tersebut secara tematis terhubung dengan figur dari budaya atau zaman berbeda melalui karakteristik yang serupa, karena figur *archetypal* dikondisikan tergantung budaya (Kaminker, 2016).

Terdapat faktor individu dan budaya yang membuat figur-figur ini mewujudkan suatu karakteristik *archetypal* (seperti pengorbanan diri, kasih sayang, cinta, dll). Peristiwa, peninggalan, lukisan, dan kisah-kisah yang menceritakan dan menggambarkan aksi serta reputasi figur-figur ini berfungsi sebagai *archetypal image* sosoknya, membuat citranya dikenal dari karakteristik *archetypal* yang digambarkan. Dari sudut pandang psikologis, figur-figur tersebut merupakan proyeksi dari psikis individu lain yang mempersepsikan figur tersebut. Tokoh mitologis, dewa, atau orang suci (*saint*), adalah beberapa contoh bentuk figur *archetypal*. Kemunculannya (dianggapnya sebagai figur *archetypal* oleh suatu kelompok) dikarenakan adanya kebutuhan kolektif akan representasi karakteristik *archetypal* yang dimiliki figurnya (Kaminker, 2016; Lee, 2023).

Munculnya figur *archetypal* merupakan suatu proses yang berkaitan dengan psikis individu figur dan individu lain yang menyaksikannya. Figur *archetypal* terlihat mewakili karakteristik *archetypal* tertentu. Sebagai manusia, mereka tentu saja jauh lebih kompleks daripada karakter ikonik mereka yang mewakili karakteristik-karakteristik ini. Figur-figur tersebut dikenang dan diingat oleh masyarakat bukan karena kompleksitas sosoknya, namun karena karakteristik *archetypal* yang mereka representasikan.

4. *The Great Mother Archetype*

Dari perspektif psikoanalisis, *the Great Mother* adalah manifestasi *archetypal* dari pengalaman budaya kolektif perkembangan masa kanak-kanak, lebih tepatnya mencerminkan pengalaman seorang anak melalui proses individuasi menjadi orang dewasa mandiri, serta pengaruh figur *Archetypal Feminine* terhadap proses tersebut. Pengaruh-pengaruh ini lebih tepatnya bukan merupakan akibat dari ibu itu sendiri, melainkan akibat dari *archetypal image* figur ibu atau *the mother* yang berakar pada ketidaksadaran kolektif dalam psikis anak (tidak selalu anak biologis) (Jung, 1969b)

Neumann (2015) juga menjelaskan bahwa sebelum adanya figur manusia *the Great Mother* yang komprehensif, berbagai simbol yang mewakili dirinya muncul secara spontan. Simbol-simbol ini, seringkali berhubungan dengan alam, seperti batu atau pohon, kolam, buah atau binatang, maupun yang berkaitan dengan *vessel* atau wadah (yang merupakan simbolisme sentral dari *Archetypal Feminine*). Simbol-simbol tersebut diasosiasikan dengan citra *the Great Mother* dan dikaitkan dengannya sebagai atribut, membentuk rangkaian simbol yang terwujud dalam ritual dan mitos. Rangkaian gambar-gambar simbolis ini tidak mengelilingi hanya satu figur saja, namun sejumlah besar figur *the Great Mother*, yang dapat bermanifestasi baik sebagai dewi, peri, iblis, bidadari, dan lainnya.

Karakter elementer dan transformatif, merupakan dua kecenderungan manifestasi figur yang membentuk simbolisme *Archetypal Feminine*. Perbedaan antara karakter elementer (M) dan transformatif (A) oleh Neumann merupakan pemisahan antara aspek fundamental Feminin yang diwakili oleh Maternal (M), dari aspek yang lebih abstrak, transformatif, dan psikologis yang diwujudkan oleh *Anima* (A). Diferensiasi ini membantu dalam memahami sifat *multi-facet* dari *Archetypal Feminine*. Masing-masing dari kedua karakter juga memiliki dua aspek yang berlawanan, aspek positif dan aspek negatif (Neumann, 2015).

Figur elementer mewakili keadaan asli psikis, yaitu ketidaksadaran. Karakteristik utamanya adalah penahanan (mewadahi, menampung atau mengandung), perlindungan, dan pemeliharaan. Figur elementer cenderung

berpegang teguh pada segala sesuatu yang berasal darinya (anaknyanya), dan mengelilinginya seperti substansi abadi, menganggap kemandirian anaknya menjadi varian tidak penting dari dirinya. Figur elementer Feminin muncul paling dominan ketika ego atau kesadaran (individu) masih kecil dan belum berkembang, dengan ketidaksadaran yang masih dominan. Oleh karena itu, figur elementer hampir selalu memiliki determinan “maternal”. Ego atau kesadaran individu, bersifat inferior dibandingkan figur ini yang superior (Neumann, 2015).

Karakteristik **figur transformatif** adalah perubahan (terhadap kesadaran). Pada tahap maturasi individu, figur transformatif berperan sebagai katalis dalam proses individuasi atau kematangan psikis, yang penekanannya pada elemen dinamis psikis yang mendorong gerak dan perubahan menuju kemajuan, perubahan, dan transformasi. Sepanjang transformasi ini, psikis individu menjadi matang dan mandiri (terindividuasi). Figur feminin transformatif bersifat dinamis, pembangkit perubahan positif atau negatif, dan cenderung bertindak secara tidak langsung, menggunakan kekuatan orang lain atau benda lain (Neumann, 2015).

a. Figur Elementer Positif

Figur elementer positif (M+) atau *the Good Mother*, membantu individu dengan melindungi, menjaga, dan memberi nutrisi. Figur ini memiliki keanggunan maternal dan cenderung diasosiasikan dengan warna-warna tanah dan alam, serta gambaran tumbuh-tumbuhan. Figur elementer positif yang maternal antara lain Demeter, dewi Mesir Isis, dewi Yunani Artemis, dewi Buddhisme Kwan-yin, tokoh Yahudi Shekinah, dll. Pada mitologi Indonesia, terdapat figur elementer positif seperti Dewi Sri (Fitrahayunitisna et al., 2022), Ibu Malin Kundang (Sihombing, et al., 2015).

b. Figur Elementer Negatif

Figur feminin elementer negatif (M-) atau *the Terrible Mother*, menyerang dan menghancurkan individu melalui kekuatannya, dengan menjebak, memenjarakan, melahap, memotong-motong, dan memusnahkan. Figur ini memiliki karakteristik mengerikan, dan cenderung diasosiasikan dengan warna hitam dan merah serta gambaran darah dan kematian. *The*

Terrible Mother bersifat obsesif terhadap individu (“anaknyanya”) dan menolak melepaskan individu tersebut yang mendambakan kebebasan dan kemandirian (menghambat proses individuasi). Dalam konteks ini terdapat simbol-simbol penawanan seperti jaring, jerat, laba-laba, gurita dengan tentakel menjerat, dan sebagainya. Figur *the terrible mother* termasuk Kali dari India; Gorgon pra-Hellenic; Hecate dari Yunani, Ishtar, Isis, Artemis, dan sebagainya. Sedangkan pada mitologi Indonesia, terdapat figur elementer negatif seperti Ibu Malin Kundang (Sihombing, et al., 2015).

c. Figur Transformatif Positif

Figur transformatif positif (A+) atau *the Inspiring Virgin*, membantu individu dengan memikat dan menginspirasinya. *The Inspiring Virgin* cenderung diasosiasikan dengan warna-warna muda atau pastel, terutama warna-warna langit seperti biru dan putih, yang sering digambarkan dipakai oleh Bunda Maria (figurnya mewujudkan *good mother* dan *inspiring virgin* secara bersamaan). *The Inspiring Virgin* memiliki kecantikan alami, polos, dan lembut. Figur transformatif positif termasuk Athena pra-Hellenic, Artemis, Kore, Bunda Maria, dewi Mesir Maat, Sophia-Wisdom, Dewi Sri (Andalas, 2014); dan Dayang Sumbi, Ibu Sangkuriang (Sihombing, et al., 2015).

d. Figur Transformatif Negatif

Figur transformatif negatif (A-) adalah *the Enchantress*, yang melemahkan dan menghancurkan individu melalui rayuan, daya pikat, bujukan, dan pesona/*enchantment* negatif. *The Enchantress* cenderung diasosiasikan dengan warna-warna mencolok, terutama merah dan hitam, dan memiliki kecantikan eksotis. Figur transformatif negatif termasuk Astarte, Aphrodite, Artemis, Lilith, Lorelei, Circe, Medea, dll. Sedangkan pada mitologi Indonesia, terdapat figur Nyi Roro Kidul (Jordaan, 1997).

5. Manga Matrix

Manga Matrix adalah metode yang berfungsi sebagai panduan untuk membantu menginspirasi kreator dalam merancang karakter fiksi unik “tak terbatas” secara sistematis. Metode ini menggunakan pendekatan matriks, dimana setiap elemen yang menginspirasi

rancangan karakter akan memandu desain akhir karakter melalui tabel atau matriks. Dalam metode ini terdapat tiga matriks berbeda yang dibagi menurut tiga aspek dasar karakter, diuraikan dalam Tsukamoto (2006):

a. *Form Matrix*

Pada matriks ini, bentuk tubuh dapat dibuat oleh beberapa elemen yang digabungkan menjadi bentuk tubuh yang unik. Bentuk tubuh dapat diklasifikasikan berdasarkan parameter bentuk, terdiri dari *fixed form*, *non-fixed form*, *collective form*, *mechanical form*, *cracked form*, *increase/decrease*, *length span*, *growth*, *combination*.

b. *Costume Matrix*

Kostum ditambahkan sebagai atribut yang melengkapi identitas dari rupa bentuk karakter. Elemen kostum dapat diklasifikasikan berdasarkan parameter yang terdiri dari *body wear*, *covering/footwear*, *ornament*, *makeup*, *wrap/tie*, dan *carry-on item*.

c. *Personality Matrix*

Kepribadian menentukan identitas karakter di luar penampilannya, membuat karakterisasinya dalam cerita menjadi lebih tiga dimensi. Dalam metode ini kepribadian karakter dibagi menjadi enam parameter, meliputi: *behavior*, *status/profession/ position*, *special attributes*, *desire*, *weakness*, dan *biological environment*.

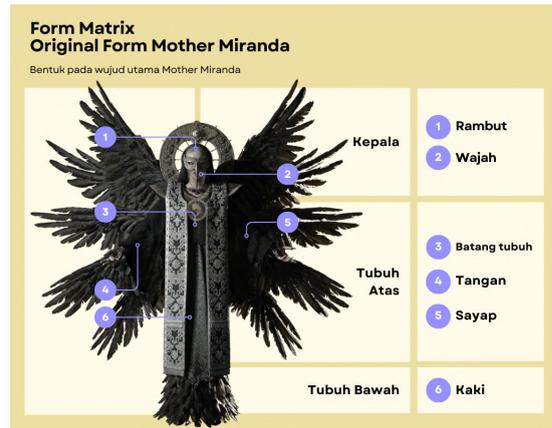
HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan data yang dikumpulkan mengenai karakter Mother Miranda, secara bersamaan dengan analisisnya. Karakter Mother Miranda akan dianalisis dengan *Form Matrix* dan *Costume Matrix* khusus untuk wujud Original Form karakternya, serta *Personality Matrix*, sebelum dianalisis berdasarkan teori *archetype The Great Mother*.

1. Form Matrix

Mother Miranda dapat berubah bentuk, sehingga akibat dari infeksi *Mold* dari *Megamycete*. Berikut merupakan penjabaran wujud Original Form-nya dengan *Form Matrix*:

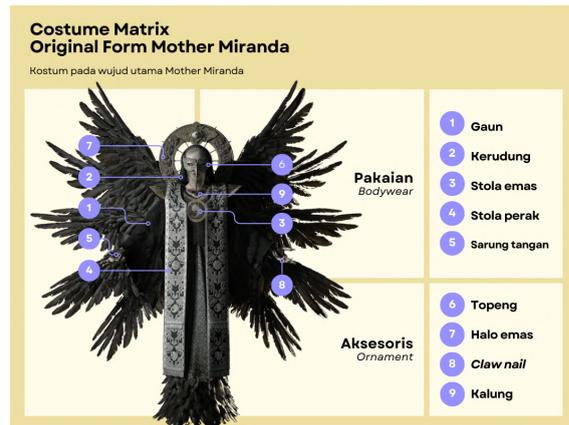
Tabel 1. *Form Matrix* Original Form (Sumber: koleksi pribadi).



Mother Miranda digambarkan dengan bentuk dasar manusia, dengan kulit putih, rambut pirang disisir rapi dan tertutup oleh kerudung. Bentuk wajahnya oval, dengan garis rahang yang tajam dan prominen, hidung yang lancip, alis tipis berwarna gelap, serta mata berwarna biru dengan bulu mata yang lentik. Mother Miranda memiliki perawakan cukup tinggi dan ramping. Walaupun sebagian besar fisiknya berbentuk manusia, pada wujud ini Mother Miranda memiliki “*increase*” atau penambahan, berupa lima pasang sayap hitam berbulu. Terkadang Mother Miranda juga “menghilangkan” sayapnya, dan “menumbuhkan” bulu-bulu hitam untuk menutupi sosoknya.

2. Costume Matrix

Tabel 6. *Costume Matrix* Original Form (Sumber: koleksi pribadi).



Mother Miranda mengenakan gaun hitam panjang yang bertekstur di bagian bawah dan polos di bagian atas, lengan *batwing* panjang, dengan bulu hitam di bawahnya. Di bagian kepala, Mother Miranda mengenakan kerudung

hitam panjang, yang menutupi rambutnya. Mother Miranda juga mengenakan sarung tangan renda tak berjari bermotif floral warna hitam.

Di atas gaunnya, karakternya mengenakan dua *stole* atau stola (semacam selempang atau selendang), yang pertama berbentuk V melingkari bahu berwarna hitam dan emas; serta yang kedua berbentuk panjang vertikal jatuh dari bahu berwarna hitam dan perak. Stola pertama memiliki pinggiran berwarna emas, serta motif seperti sulur emas. Lalu di tengahnya, terdapat gambar parasit *Cadou*. Parasit *Cadou* merupakan perantara untuk menginfeksi *Mold* kepada makhluk atau benda apapun. Stola kedua memiliki pinggiran bermotif seperti tetumbuhan berwarna perak. Di antara motif tersebut terdapat empat lambang *Four Houses* yang mewakili *Four Lords*, berurutan dari atas ke bawah.

Mother Miranda terkadang mengenakan topeng yang menutupi wajahnya kecuali mata dan bibirnya. Topeng ini terbuat dari emas yang bentuknya menyerupai topeng *masquerade* dengan bentuk hidung runcing dan memanjang ke bawah. Dari bagian bawah topeng terdapat ruas-ruas yang memanjang ke bawah ujung runcing. Topeng ini juga bermotif senada dengan motif pada stola yang dikenakan.



Gambar 1. Topeng Mother Miranda
(Sumber: <https://residentevil.fandom.com>).

Mother Miranda juga mengenakan halo emas di belakang kepalanya sebagai *headpiece* atau hiasan kepala. Piringan halo ini terdiri dari cincin luar dan dalam, yang dihubungkan dengan ornamen garis memanjang. Cincin luar berornamen bunga, dengan mata merah di bagian atas tengah cincin. Piringan ini tampak melayang dengan sendirinya, tidak menempel pada bagian mana pun dari Mother Miranda, mengikutinya kemanapun untuk membingkai wajahnya. Aksesoris lain yang dikenakan oleh Mother Miranda yaitu *claw nail* (kuku palsu) emas, serta kalung renda floral berwarna hitam.

3. *Personality Matrix*

Mother Miranda adalah pemimpin desa, yang juga berkekuasaan di atas empat aristokrat desa, yaitu *Four Lords*. Mother Miranda mempresentasikan dirinya sebagai “ibu” dari *Four Lords*, hanya karena mereka “diciptakannya” (diinfeksi menjadi mutan super). Mother Miranda juga merupakan pemimpin kultus di desa tersebut, sebagai sosok pendeta yang dipuja sebagai *prophet of the “Black God”* (*Megamycete*). Istilah “Mother” juga merupakan gelar agama dalam kultus ini. Penduduk desa memuja Mother Miranda, *Four Lords*, dan terutama “*Black God*”. Mother Miranda juga seorang ilmuwan yang menemukan dan mempelajari *Mold* dan *Megamycete*. Terakhir, Mother Miranda merupakan ibu kandung dari Eva. Walaupun Eva telah tiada, Mother Miranda masih sangat menyayanginya dan mendedikasikan penelitiannya dan seluruh hidupnya untuk Eva.

Mother Miranda lahir di sebuah desa terpencil di atas pegunungan, dan sering tertutup salju dan kabut. Sekawanan burung gagak juga sering terlihat berkeliaran di langit desa. Desa ini adalah tempat kelahiran dan meninggalnya Eva; serta tempat dimana Mother Miranda ingin mengakhiri hidupnya di sebuah gua. Namun di di dalam gua tersebut, juga merupakan tempat dia menemukan harapan baru, berupa akar jamur raksasa, “*The Megamycete*.”

Megamycete ini kemudian menginfeksi Mother Miranda, dan menunjukkan bagaimana organisme ini menyimpan kesadaran orang meninggal, termasuk Eva. Semenjak itu, Mother Miranda ingin bereksperimen dengan *Megamycete* tersebut, untuk menghidupkan kembali Eva, satu-satunya motivasi utama Mother Miranda. Untuk membangkitkan Eva, Mother Miranda membutuhkan *vessel*, atau inang manusia yang terinfeksi *Mold*. Dari sekian banyak penduduk desa, sebagian besar bereaksi buruk terhadap infeksi *Mold* dan berubah menjadi mutan liar mengerikan (*Lycan*); atau bereaksi baik tapi kurang sempurna, seperti *Four Lords*. Lalu Mother Miranda mendapatkan informasi tentang anak Ethan Winters, Rosemary, mewariskan infeksi *Mold* stabil dari orang tuanya. Maka, Mother Miranda ingin

mendapatkan Rose yang dianggapnya sebagai inang yang sempurna untuk membangkitkan Eva.

Mother Miranda terinfeksi oleh *Mold* dari *Megamycete*, namun tidak bereaksi buruk, Mother Miranda justru mendapatkan kekuatan super darinya. Hal ini termasuk kemampuan untuk melihat ingatan orang meninggal yang telah diserap *Mold*, kemampuan mimikri atau perubahan bentuk, kemampuan mengendalikan *Mold*, serta kemampuan regeneratif yang memberikannya kehidupan abadi. Sebab ini, Mother Miranda sulit untuk dikalahkan. Kekuatan Rose adalah kelemahan Mother Miranda, yang membuatnya gagal untuk membangkitkan Eva.

Perilaku Mother Miranda berbeda bergantung pada keadaan dan dengan siapa dia berinteraksi. Bagi penduduk desa, Mother Miranda dikenal sebagai sosok penyelamat dan pelindung dengan keajaibannya, seperti menyembuhkan wabah, mengusir *Lycan*, dan berkomunikasi dengan orang meninggal. Namun Mother Miranda diam-diam melakukan eksperimen terhadap penduduk yang diinfeksi dengan *Mold*. Ketika eksperimennya dengan seorang warga gagal dan berubah menjadi *Lycan*, Mother Miranda tidak mempedulikannya. Hingga saat sekumpulan *Lycan* mulai melahap penduduk yang akan jadi bahan percobaannya, baru Mother Miranda peduli untuk memindahkan mereka.



Gambar 2. Mother Miranda dan Penyembuhan Ajaibnya
(Sumber: <https://residentevil.fandom.com>).

Four Lords “diadopsi” oleh Mother Miranda sebagai anak-anak baru sementara karena infeksi *Mold* mereka hampir sempurna. *Four Lords* juga diberikan posisi sebagai penguasa desa karena status aristokratnya. Walaupun diberi perlakuan khusus, pada akhirnya semua ini dilakukannya karena *Four Lords* berguna untuk membantu pencarian inang untuk Eva. Namun saat upacara pembangkitan Eva, Mother Miranda tidak habis pikir untuk mengorbankan *Four Lords* kepada *Megamycete* juga.

Sebagai ibu kandung Eva, Mother Miranda sangat menyayangi Eva. Setelah mengetahui adanya kemungkinan untuk menghidupkan kembali Eva dengan *Megamycete*, Mother Miranda menjadikannya misi hidupnya untuk menghidupkan Eva. Semua orang yang berpotensi menjadi inang untuk Eva dianggap Mother Miranda sebagai “anaknya” hanya karena nantinya jika berhasil, mereka akan menjadi Eva. Ini terutama dapat dilihat pada Rose, yang terus menerus dipanggil “Eva” oleh Mother Miranda.

Bagi Ethan, Mother Miranda sangat kejam, sadis, dan bengis. Hal ini terlihat seperti saat seorang warga dibunuhnya di depan Ethan, sambil tertawa. Kemudian Mother Miranda mencabut jantung Ethan dengan tangannya sendiri, yang dianggapnya telah “memenuhi tugasnya” untuk menyingkirkan *Four Lords*.

Secara keseluruhan, Mother Miranda sangat cerdas dan jenius, namun cenderung licik dan manipulatif kepada siapapun. Mother Miranda telah mengekspresikan ketidakpeduliannya terhadap siapapun, memanfaatkan siapapun untuk mendapatkan keinginannya. Satu-satunya yang dipedulikan adalah Eva, dilihat dari seberapa besar dan jauh dedikasi dan usaha yang telah dilakukannya demi mengembalikan Eva. Jika Mother Miranda terlihat mempedulikan selain Eva, itu juga karena Mother Miranda ingin memanfaatkannya untuk mencari inang Eva.

4. Representasi *Archetype The Great Mother* pada Karakter Mother Miranda

Seluruh temuan akan diinterpretasikan berdasarkan konteks dan kaitannya dengan karakter Mother Miranda, serta bagaimana temuan tersebut menggambarkan karakter *The Great Mother* (dari *The Good Mother*, *The Terrible Mother*, *The Inspiring Virgin*, dan *The Enchantress*) guna menentukan yang paling mencerminkan Mother Miranda.

Karakteristik *Archetypal The Great Mother* pada Mother Miranda

a. *The Good Mother* (Elementer Positif)

Mother Miranda menunjukkan karakteristik *archetypal The Good Mother* paling jelas dilihat dengan anaknya Eva, yang meninggal pada usia 10 tahun. Dedikasi satu abad-nya untuk membawa kembali Eva adalah bukti cinta Mother Miranda kepada Eva, yang telah dibesarkannya,

lindungi, dan pelihara selama sepuluh tahun. Tetapi *Mother Miranda* tidak dapat melindungi *Eva* dari wabah tersebut.

Mother Miranda mampu melindungi penduduk desa dari wabah ini setelah terinfeksi *Mold* dan memperoleh kekuatannya. *Mother Miranda* mengangkat penyakit dari wabah tersebut dengan menutrisi penduduk dengan esensi *Mold* yang dalam hal ini bersifat menyembuhkan. *Mother Miranda* juga melindungi penduduk desa dari ancaman makhluk *Lycan*. Seluruh desa menjadi wilayah kekuasaan *Mother Miranda*, dan dilindunginya dengan harapan suatu hari bisa menemukan inang yang cocok untuk mendapatkan kembali *Eva*.

b. *The Terrible Mother* (Elementer Negatif)

Karakteristik *archetypal* dari *The Terrible Mother* sangat jelas terlihat pada *Rose* yang dilihat hanya sebagai inang bagi *Eva*. *Mother Miranda* mengambil *Rose* dari orang tuanya, menjebaknya dalam genggamannya, dan memenjarakannya dalam kristal. Kemudian *Mother Miranda* memutilasinya, memasukkan potongan-potongannya ke dalam empat botol, supaya nantinya kesadaran *Rose* diganti dengan *Eva*. Penggantian kesadaran ini tentunya akan memusnahkan *Rose*. Karakteristik *Terrible Mother* ini juga bisa dilihat pada *Mother Miranda* terhadap *Eva*, karena yang pada dasarnya ingin “menjebak” kesadaran *Eva* ke dalam tubuh *Rose*, alih-alih membiarkan *Eva* beristirahat dengan tenang. Ini menunjukkan sifatnya yang obsesif dan tidak dapat melepaskan kepergian *Eva*, yang merupakan karakteristik menahan yang menjebak dari karakter elementer negatif.

Mother Miranda menunjukkan karakteristik yang sama terhadap penduduk desa ketika *Rose* telah ada di genggamannya. *Mother Miranda* membebaskan semua *Lycan* ke desa, dan penduduk desa tak berdaya terjebak bersama para *Lycan* yang berkeliaran. Apalagi desa ini berada di lokasi terisolasi. Penduduk desa akhirnya dilahap *Lycan* yang dilepaskan *Mother Miranda*.

Dalam kasus *Four Lords*, *Mother Miranda* menjebak mereka untuk dibunuh oleh *Ethan*. Empat botol *Rose* yang diberikan kepada mereka adalah jebakan mereka. *Mother Miranda* berjanji bahwa botol ini adalah jaminan bahwa *Four Lords* akan memainkan peran penting dalam upacara *Eva*, dan tidak akan dibunuh sebagai

pengorbanan kepada *Megamycete* seperti penduduk lain. Ini membuat *Four Lords* percaya pada *Mother Miranda*, dan dengan menjaga botol tersebut, pada akhirnya akan dibunuh *Ethan*, seperti yang direncanakan *Miranda*.

Karakteristik *Terrible Mother* juga ditunjukkan *Mother Miranda* terhadap *Ethan*. Penculikan *Rose* memancingnya untuk masuk ke desa, yang merupakan wilayah kekuasaan *Mother Miranda*, dunia bawahnya (*underworld*), dimana *Ethan* “terjebak” karena harus menemukan *Rose*. Jelas sekali bahwa *Ethan* adalah penghalang rencana *Mother Miranda*, mudah untuk disingkirkan, namun memilih untuk memanfaatkan *Ethan* untuk membunuh *Four Lords*. *Mother Miranda* menggunakan botol *Rose* untuk menjebak *Ethan*, yang tidak punya pilihan selain mencari *Rose*, sehingga berhasil menipu *Ethan* untuk melakukan apa yang telah direncanakannya, sebelum *Ethan* dibunuh juga.

c. *The Inspiring Virgin* (Transformatif Positif)

Mother Miranda menunjukkan karakteristik *archetypal The Inspiring Virgin*, ketika menyembuhkan penduduk desa dari wabah, meningkatkan kesadaran mereka yang terganggu akibat wabah tersebut. Hal ini, bersamaan dengan mengusir makhluk *Lycan*, dan berkomunikasi dengan orang meninggal, dianggap sebagai keajaiban oleh penduduk desa. Sejak menyatakan dirinya sebagai *prophet of the Black God* dan memberikan khotbah kepada gereja-gereja lokal, *Mother Miranda* menginspirasi penduduk untuk melakukan pengabdian.

Selain itu, *Four Lords* juga ditransformasi secara fisik, dari manusia biasa menjadi mutan dengan kekuatan super, mengubah hidup mereka dengan kekuatan yang dimilikinya sekarang. Mereka semua tampak puas dengan kekuatan, kekuasaan, dan kehidupan baru yang diberikan *Mother Miranda* kepada mereka, kecuali *Heisenberg*, yang menyimpan dendam padanya karena telah mengubahnya menjadi seperti ini.

d. *The Enchantress* (Transformatif Negatif)

Figur *The Enchantress/Seductress*, ia melemahkan dan menghancurkan kesadaran individu melalui rayuan, daya pikat, bujukan, dan pesona/*enchantment* negatif (Neumann, 2015). Infeksi *Mold*, dan media perantara penularannya, parasit *Cadou*, di sini dapat dianggap sebagai

enchantment negatif, karena digunakan oleh Mother Miranda untuk mengubah banyak penduduk desa menjadi *Lycan* yang tak berakal. Memang benar, awalnya *Mold* dapat menyembuhkan penyakit penduduk, namun tidak lama kemudian mereka akan berubah menjadi *Lycan* karena tubuhnya tidak mampu beradaptasi dengan *Mold* tersebut. *Mold* ini kemudian mengurangi dan menghancurkan kesadaran penduduk desa membuatnya menjadi makhluk tanpa kesadaran, tak berakal yang hidup untuk memakan manusia.

Simbol-Simbol *Archetype The Great Mother* pada Mother Miranda

a. Simbolisme pada Wujud Mother Miranda

1) Gambaran Binatang

Banyak wujud Mother Miranda yang memiliki atribut binatang, yang diasosiasikan dengan “*the Great Mother as Lady of the Beasts.*” (Neumann, 2015). Dalam Original Form, sayap dan gaun bulu hitamnya menyerupai sayap burung gagak. Topengnya juga berbentuk seperti paruh burung gagak. Hal ini semakin didukung dengan banyaknya burung gagak di sekitar desa, mengingat pernyataan Takano (dalam Krabbe, 2021b), bahwa tema burung gagak diterapkan untuk Mother Miranda. Di sini burung gagak yang destruktif dan pemakan mayat, juga melambangkan kematian, diasosiasikan dengan *Terrible Mother* (Neumann, 2015; ARAS, 2010).

2) Gambaran Kesucian dan Kekudusan

Mother Miranda menampilkan dirinya dalam wujud Original Form-nya penuh dengan gambaran religius, membuatnya tampak suci dan murni, seperti figur *the Inspiring Virgin*. Kerudung hitamnya menyerupai kerudung biarawati. Kedua stolanya, melambangkan kuasanya di desa dan otoritasnya atas *Four Lords*. Para pendeta, uskup, dan pemimpin agama pada umumnya memakai stola untuk menandakan otoritas mereka dan menunjukkan keimanannya (*The Clergy Stole: A Symbol of Authority and Faith*, 2023).

Halo emasnya juga berkontribusi terhadap citra suci ini. Halo muncul dalam ikonografi banyak agama untuk menunjukkan tokoh suci atau sakral. Lingkaran cahaya sering digambarkan sebagai emas, kuning, atau putih untuk melambangkan cahaya (Zelazko, n.d.)

Garis-garis yang menonjol dari lingkaran halo terlihat seperti sinar cahaya. Halo emas cahaya ini juga sering digunakan dalam menggambarkan malaikat, seperti yang ditunjukkan pada ARAS (2010). Mata tunggal di tengah halo emas juga mirip dengan penggambaran malaikat Ophanim dengan mata pada rodanya. Halo emas juga ada pada penggambaran *Cadou* pada simbol desa, yang memiliki halo emas di belakangnya, dijelaskan oleh Tomori Takano melambangkan matahari, ruang angkasa, dan keabadian. Simbol *Cadou* dalam lambang desa juga dilengkapi dengan ranting-ranting melingkar di sekitar halo emas, yang merupakan *wreath* atau bumban, yaitu karangan bunga atau daun yang berbentuk lingkaran, yang sering digunakan untuk menggambarkan figur religius atau inkarnasi tuhan (ARAS, 2010).

Penampilan halo, sayap, dan “keajaiban” Mother Miranda, menekankan kesan kesucian *angelic* dari Mother Miranda. *Concept art* juga menekankan citra ini. Tidak hanya itu, Mother Miranda banyak memakai motif bunga dan tumbuhan, seperti pada stola, halo emas, dan aksesoris lainnya. Gambaran vegetatif subur milik *the Good Mother* (Neumann, 2015), menyorot kebaikan positif pada citranya.



Gambar 3, 4, 5, *Concept Art* Mother Miranda (Sumber: <https://residentevil.fandom.com>).

Namun, citra suci ini hanyalah fasad untuk manipulasi penduduk. Mother Miranda melindungi dan menginspirasi mereka pada awalnya, tapi setelah mendapatkan kepercayaan mereka, Miranda menginfeksi dan mengubah mereka menjadi *Lycan*. Ketika Mother Miranda bermutasi, fasad suci ini terbalikkan karena wujudnya mengerikan, seperti figur *Terrible Mother* yang cenderung jelek atau mengerikan (Neumann, 2015).

b. Simbolisme *Vessel* (Wadah)

Neumann menyatakan bahwa simbol sentral *Archetypal Feminine* adalah wadah. Tubuh

sebagai wadah bersifat universal, tidak terbatas pada rahim saja. Bagian dalam dari tubuh sebagai wadah ini misterius, meskipun semua fungsi vital dasar terjadi di dalamnya. Kemisteriusan “di dalam” kegelapan ini yang dimaksud Neumann dengan “*the unconscious as a whole is characterized by a female symbolism.*” Beberapa dari yang Neumann definisikan sebagai feminin secara simbolis, muncul melalui hubungannya dengan wadah, yang memiliki fungsi elementer, yang secara positif melindungi dan menjaga, atau secara negatif mengurung dan memenjarakan (Neumann, 2015).

Laboratorium tempat Mother Miranda melakukan eksperimen menjadi wadah tempat proses kreasi misterius, dimana Mother Miranda memproduksi *Cadou* dan temuan lainnya. *Cadou* itu sendiri juga merupakan wadah untuk menyalurkan infeksi *Mold*, bersifat transformatif negatif karena merupakan *enchantment* negatif bagi yang terinfeksi. Halo emas pada lambang desa juga mewadahi *Cadou* secara simbolik. **Desa** juga termasuk wilayah cakupan wadah eksperimennya.

Botol yang menjadi wadah dimana Mother Miranda memasukkan bagian tubuh Rose untuk disimpan. Botol tersebut bersifat menahan dan memerangkap bagi Rose yang keadaannya juga telah dipotong-potong. Ini menekankan kembali sifat *Terrible Mother* dari Mother Miranda terhadap Rose.



Gambar 7, *Rose's Flask*, Botol Rose
(Sumber: <https://residentevil.fandom.com>).

Gua tempat Mother Miranda menemukan *Megamycete* memiliki beberapa makna wadah. Ketika Mother Miranda datang untuk mengakhiri hidupnya, gua ini menjadi simbol makam, atau peti mati sebagai wadah. Tidak hanya bagi Mother Miranda, karena gua tersebut menyembunyikan misteri *Megamycete* yang mematikan, yang mewadahi kesadaran banyak orang. Namun ketika Mother Miranda keluar dari gua dengan kekuatan dan tujuan hidup baru, gua

tersebut menjadi **rahim kehidupan**, karena Mother Miranda seperti terlahir kembali.

Terakhir, *Giant's Chalice* merupakan wadah untuk membangkitkan Eva, botol Rose akan ditempatkan di dalamnya untuk disatukan dan lahir kembali sebagai Eva. *Chalice* atau piala menurut Neumann (2015) merupakan simbol feminin yang menggabungkan antara fungsi mewadahi dan menutrisi. Bentuk piala yang memiliki bukaan, memberi aksentuasi pada motif memberi dan menyumbang “nutrisi”. Fungsi ini dapat bermakna menjaga yang elementer, serta menumbuhkan yang transformatif, tergantung sifat mana yang ditonjolkan.

Dalam hal ini, Rose merupakan “sumbangan” yang dimasukkan ke dalam *Giant's Chalice* bersama *Megamycete* yang akan diberi “nutrisi” berupa kesadaran Eva. Disini, *Giant's Chalice* bersifat transformatif, karena mewadahi proses transformasi, yaitu kematian Rose, dan kelahiran Eva. Namun Rose yang melawan balik dengan kekuatannya sendiri, individualitasnya sendiri, membuatnya tidak terperangkap pada *Giant's Chalice* dan *Megamycete* yang akan menjadi makamnya.



Gambar 8, 9, *Giant's Chalice*, Mother Miranda membangkitkan Eva
(Sumber: <https://residentevil.fandom.com>).

c. Simbolisme *Underworld* (Dunia Bawah)

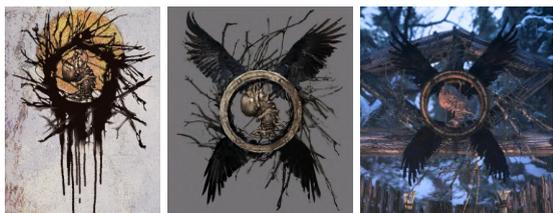
Figur *Terrible Mother* merupakan “*Goddess of the gate to the underworld.*” Istilah dunia bawah disini mewakili ketidaksadaran dan kematian (Neumann, 2015). Di sini Mother Miranda adalah penguasa dari dua dunia bawah, yaitu **desa** dan *Megamycete*. Ethan terpancing ke **desa** Mother Miranda yang penuh dengan *Lycan* dan *Megamycete* yang mematikan. Akar *Megamycete* ini merupakan bentuk simbolisme vegetatif negatif, karena merupakan akar hitam busuk pembawa kematian dan ketidaksadaran.

Dunia bawah kedua Mother Miranda adalah *Megamycete*. *Mold*, yang berasal dari *Megamycete*, adalah superorganisme yang

menginfeksi, menyerap dan menyimpan kesadaran mereka di dalam jaringannya. Oleh karena itu, *Megamycete* melambangkan ketidaksadaran, yang dihubungkan dengan simbolisme *the Terrible Mother*. Kesadaran dan ingatan penduduk yang sebelumnya merupakan konten kesadaran diubah menjadi tidak sadar oleh *Megamycete*. Inilah yang membuat *Lycan* tidak memiliki kesadaran dan hanya bertindak berdasarkan naluri. *Megamycete* melambangkan “*devouring maw*,” **rahim kematian**, dan **ketidaksadaran**, oleh karena itu melambangkan *the Terrible Mother* dari *Archetypal Feminine*. Gua bawah tanah tempat *Megamycete* ditemukan oleh Mother Miranda juga menekankan simbolisme *Megamycete* sebagai *underworld* atau dunia bawah, yang kemudian menjadi kekuasaan Mother Miranda yang dapat memanfaatkan kekuatan *Megamycete*.

Mother Miranda yang hanya berfokus untuk mendapatkan kembali Eva melihat *Megamycete* sebagai **rahim kehidupan** yang akan melahirkan kembali Eva ke dunia kesadaran. Ini ditekankan lagi dengan parasit *Cadou*, perantara penularan *Mold* yang berbentuk seperti janin. Pada lambang desa, bumban ranting yang melingkar di sekitar *Cadou*, sering digunakan untuk menggambarkan figur religius atau inkarnasi tuhan yang dipuja seperti Zeus, Aphrodite, Isis, dan Virgin Mary.

Namun khusus untuk bumban ranting tanpa daun, dijelaskan oleh ARAS, (2010), Virgin Mary digambarkan sebagai buah ajaib dari seorang wanita mandul, atau “pohon kering.” *Cadou* sebagai simbol desa, digambarkan seperti Virgin Mary, karena *Cadou* dan *Megamycete* dianggap Mother Miranda sebagai **rahim kehidupan** yang akan melahirkan kembali Eva, terlepas dari semua kematian yang disebabkan oleh *Megamycete*. Sehingga, *Cadou* digambarkan dengan asosiasi pembawa kehidupan, dikarenakan perspektif Mother Miranda, sebagai penguasa desa, terhadap *Megamycete*.



Gambar 10, 11, 12, *Concept Art Cadou*, Desain Final *Cadou*, dan Pemakaian *Cadou* di Lambang Desa

(Sumber: <https://residentevil.fandom.com>).

SIMPULAN DAN SARAN

Mother Miranda menggambarkan beberapa karakteristik *archetypal the Great Mother*, diantaranya yaitu, **pertama, elementer positif**, melindungi dan menjaga bagi Eva dan penduduk desa; **kedua, elementer negatif**, menjebak, memotong-motong, dan memusnahkan bagi Rose, penduduk desa, *Four Lords*, dan Ethan; **ketiga, transformatif positif**, menginspirasi dan meningkatkan kesadaran bagi penduduk desa (dari wabah) dan *Four Lords*; serta **keempat, transformatif negatif**, melemahkan dan menghancurkan kesadaran penduduk desa (menjadi *lycan*). Mother Miranda tampaknya menunjukkan keempat karakter dari *archetype the Great Mother*. Namun, melalui analisis *Personality Matrix*, didapati bahwa Mother Miranda cenderung manipulatif, dan hanya mempedulikan Eva. Maka, seluruh karakteristik *archetypal* yang ditunjukkan Mother Miranda yang dilakukan dengan tujuan manipulatif, seperti **melindungi**, **menjaga**, dan **menginspirasi**, tidak benar-benar mencerminkan karakternya yang sebenarnya. Walaupun motivasinya untuk memanipulasi itu tulus demi anak kesayangannya, pada akhirnya, obsesi dan ketidak sanggupan Mother Miranda untuk melepaskan mending anakanya, dengan sendirinya juga merupakan sifat yang diasosiasikan dengan *the Terrible Mother*.

Disamping itu, terdapat banyak simbol-simbol *archetype the Great Mother* dari atribut-atribut **Original Form** karakternya yang mengarah kepada tendensi manipulatif ini. Simbol-simbol vegetatif dari *the Good Mother* dan sinar cahaya *angelic* dari *the Inspiring Virgin* digunakannya untuk membangun citra suci demi mendapatkan kepercayaan penduduk. Namun terdapat juga yang negatif, melimpah dan terpampang jelas, seperti penggunaan warna hitam, simbolisme menjebak, kematian, *underworld*, dan ketidaksadaran milik *the Terrible Mother*; dan *negative enchantment* milik *the Enchantress*. Simbol-simbol negatif ini terlihat baik dari wujud *Original Form*-nya maupun dari *Personality Matrix*-nya.

Terlepas dari semua fasad positif yang Mother Miranda tunjukkan kepada karakter lain melalui tindakannya, sebagian besar simbol di

sekelilingnya menunjuk ke arah yang berlawanan, menyiratkan sifat asli karakternya. Oleh karena itu, dari seluruh data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, dapat disimpulkan bahwa di antara keempat karakter *the Great Mother*, *the Terrible Mother*-lah yang menonjol direpresentasikan oleh *Mother Miranda*.

Karakter *Mother Miranda* menunjukkan bahwa *archetype* dapat bermanifestasi pada karakter *game*, baik secara tersirat melalui visual karakternya, maupun tersurat melalui kepribadian karakternya. Pada karakter *Mother Miranda*, penggunaan *archetype* dapat mengkomunikasikan pesan tersembunyi mengenai karakternya melalui berbagai simbolismenya. Simbolisme yang terkandung pada karakter ini kemudian memperdalam karakterisasi sehingga memperkaya makna cerita dalam *game*. *Game* dengan ruang *storytelling* yang terbataskan sudut pandang *first-person*, kemudian dapat memanfaatkan simbolisme-simbolisme pada *archetype* ini untuk memperkaya karakterisasi karakter, terutama jika karakter tersebut tidak sering muncul secara langsung di depan pemain.

Budaya populer penuh dengan *archetypal image*. Analisis *archetype* melihat simbol-simbol psikologis dan pengaruhnya terhadap kesadaran individu yang mempersepsikannya, yang dapat dilihat baik dari segi pengaruhnya terhadap psikis individu maupun dari segi pengaruh budaya dalam manifestasi *archetype*. Dengan banyaknya bentuk manifestasi *archetype* diluar sana, terdapat kemungkinan manifestasi *archetype* pada *game* lainnya yang berpotensi mengandung bentuk *archetypal image* selain figur *archetypal*. Bagi penelitian yang akan mengangkat topik *archetype*, diharapkan untuk memahami *archetypal image* secara mendalam untuk memahami bagaimana *archetype* bermanifestasi.

REFERENSI

Andalas, E. F. (2014). CERITA RAKYAT DAN TRADISI MASYARAKAT AGRARIS NUSANTARA: Mitos Dewi Sri (Jawa) dan Legenda Putri Mandalika (Sasak). In *Kisah-Kisah Perempuan Dan Cerita Rakyat Nusantara* (pp. 1-12). Magister Kajian Sastra dan Budaya Universitas Airlangga.

- Andelina, I. R. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix. *Jurnal Narada*, Vol. 7(1), 61-74.
- The Archive for Research in Archetypal Symbolism (ARAS). (2010). *The Book Of Symbols : Reflections On Archetypal Images*. Taschen.
- Bowman, S. L. (2011). The Dichotomy of the Great Mother Archetype in Disney Heroines and Villainesses. In J. Heit (Ed.), *Vader, Voldemort and Other Villains: Essays on Evil in Popular Media* (pp. 80-96). McFarland, Incorporated, Publishers.
- Briggs, K. M. (1976). *An Encyclopedia of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures*. Pantheon Books.
- Burroway, J., Stuckey-French, E., & Stuckey-French, N. (2019). *Writing Fiction: A Guide to Narrative Craft*. University of Chicago Press.
- Capcom. (2021, May 11). *Resident Evil Village Ships Over 3 Million Units Globally!* CAPCOM. Retrieved September 28, 2023
- Chien, I. (2007, December 1). *Playing Undead*. Film Quarterly. Retrieved September 27, 2023
- The Clergy Stole: A Symbol of Authority and Faith*. (2023, February 21). Divinity Clergy Wear. Retrieved November 18, 2023
- Concept Art (Village) | Resident Evil Wiki | Fandom*. (2021). Resident Evil Wiki. Retrieved December 3, 2023
- Fitrahayunitisna, Astawan, K. Y., & Rohman, A. S. (2022). Dewi Sri Sebagai Figur Ibu Mitologis: Tinjauan Narasi Dan Visual Folklor Jawa Timur. *BASA Journal of Language & Literature*, Vol. 2(1), 48-55.
- Gerke, J. (2010). *Plot Versus Character: A Balanced Approach to Writing Great Fiction*. Writer's Digest Books.
- Gill, R. (1995). *Mastering English Literature*. Macmillan Education UK.

- Gould, J. (2022, August 1). *Why Does Miranda Kidnap Rose Winters In Resident Evil*. TheGamer. Retrieved September 28, 2023
- Jordaan, R. E. (1997). Tārā and Nyai Lara Kidul: Images of the Divine Feminine in Java. *Asian Folklore Studies*, Vol. 56(2), 285-312.
- Jung, C. G. (1969a). *On the Nature of the Psyche: (From Collected Works Vol. 8)* (R. F.C. Hull, Trans.). Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1969b). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Princeton University Press.
- Kaminker, J. (2016). Images, Figures and Qualities: Clarifying the Relationship Between Individual and Archetype. *International Journal of Transpersonal Studies*, Vol. 35(2), 92-102.
- Kim, M. (2021, February 10). *How Capcom Designed Resident Evil Village's Lady Dimitrescu, and Why She's So Big Online*. IGN. Retrieved September 28, 2023
- Krabbe, E. (2021a). *Resident Evil Village: The Evolution of Lady Dimitrescu and Her Daughters – IGN First*. IGN. Retrieved September 28, 2023
- Krabbe, E. (2021b). *Resident Evil Village Map and Mother Miranda Art Revealed – IGN First*. IGN. Retrieved September 28, 2023
- Krabbe, E. (2021c). *Resident Evil Village: Mother Miranda, Other Main Villains Revealed – IGN First*. IGN. Retrieved September 28, 2023.
- Lee, J. R. (2023, May 11). *ARCHETYPAL IMAGES: the soul's language – This Jungian Life*. This Jungian Life. Retrieved September 27, 2023, from thisjungianlife.com/archetypal_images/
- McManus, B. F. (1999, February). *The Jungian Approach To Symbolic Interpretation*. The College of New Rochelle. <https://web.archive.org/web/20080531161620/http://www.cnr.edu/home/bmcmanus/approach.html>
- Neumann, E. (2015). *The Great Mother: An Analysis of the Archetype* (R. Manheim, Trans.). Princeton University Press.
- Parijat, S. (2023, June 8). *Resident Evil Village Has Sold Over 8 Million Units*. GamingBolt. Retrieved September 28, 2023,
- Parijat, S. (2023, August 3). *Resident Evil 2 Remake Has Sold Over 12.6 Million Units, Overtaking Resident Evil 7*. GamingBolt. Retrieved September 28, 2023
- Perron, B. (2006). *Coming to Play at Frightening Yourself: Welcome to the World of Horror Video Games*. Aesthetics of Play. Retrieved September 27, 2023
- Pietikainen, P. (1998). Archetypes as Symbolic Forms. *Journal of Analytical Psychology*, Vol. 43(3), 325–343.
- Resident Evil Village (Video Game 2021) - Awards*. (n.d.). IMDb. Retrieved September 28, 2023, from
- Sheldon, L. (2023). *Character Development and Storytelling for Games*. CRC Press.
- Sihombing, R. M., Sabana, S., & Sunarto, P. (2015). Mitos Representasi Ibu dari Masa ke Masa. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, Vol. 8(2), 171-184.
- Tsakamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. USA: HarperCollins.
- Weise, M. (2014). The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising. In B. Perron (Ed.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (pp. 238-267). McFarland, Incorporated, Publishers.
- Zelazko, A. (n.d.). *Halo | History, Art, & Facts*. Britannica. Retrieved December 8, 2023, from