

# SEMIOTIKA VISUAL KARAKTER MLYNAR NEARL DALAM GAME TOWER DEFENSE ARKNIGHTS

Noverio Dean Yusuf Permana Ali Madjid<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya  
email: noverio.19085@gmail.com

**Received:**

30-04-2025

**Reviewed:**

13-05-2025

**Accepted:**

14-05-2025

**ABSTRAK :** Penelitian ini mengkaji desain karakter dalam game Arknights dengan fokus pada karakter Mlynar Nearl menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dan teori antropomorfisme. Desain karakter Mlynar Nearl, yang terinspirasi dari mitos Hussar Bersayap dari Polandia, dianalisis untuk memahami makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terkandung dalam visual dan narasi karakter. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan sumber data berupa aset visual karakter serta kajian literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik semiotika yang digunakan berhasil membangun karakter dengan dimensi simbolis yang kaya. Atribut seperti manica, gauntlet, dan pedang merepresentasikan keberanian dan warisan budaya yang kuat. Penelitian ini juga mengungkap bahwa simbolisme budaya dan mitos yang diterapkan menciptakan daya tarik universal bagi pemain global, sekaligus memperkuat identitas karakter dalam konteks desain game. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan karakter game yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga menyampaikan nilai-nilai budaya dan simbolis yang kompleks, yang bermanfaat bagi industri desain visual dan ekonomi kreatif

**Kata Kunci:** semiotika, antropomorfisme, desain karakter, Arknights, Mlynar Nearl

**ABSTRACT:** This study examines character design in the game Arknights, focusing on the character Mlynar Nearl, using Roland Barthes' semiotic approach and the theory of anthropomorphism. The design of Mlynar Nearl, inspired by the myth of the Winged Hussars from Poland, was analyzed to understand the denotative, connotative, and mythical meanings embedded in the character's visuals and narrative. This research employed a descriptive qualitative method, with data sources consisting of the character's visual assets and relevant literature studies. The findings reveal that the semiotic techniques utilized successfully build a character with a rich symbolic dimension. Attributes such as the

*manica, gauntlet, and sword represent bravery and a strong cultural heritage. The study also highlights that the cultural symbolism and myths applied create universal appeal for a global audience while strengthening the character's identity within the context of game design. This research contributes to the development of game characters that are not only visually appealing but also convey complex cultural and symbolic values, benefiting the visual design industry and the creative economy.*

**Keywords:** *semiotics, anthropomorphism, character design, Arknights, Mlynar Nearl*

## PENDAHULUAN

Sejak game online pertama kali muncul pada tahun 1960, ditandai dengan penggunaan komputer untuk memainkan game oleh dua orang yang berada dalam satu ruangan, dimana komputer tersebut terhubung melalui jaringan Local Area Network (LAN). (Adams dan Rollings, 2006), hingga berkembangnya berbagai piranti pendukung permainan game elektronik seperti konsol, video, smartphone sampai game elektronik menjadi media hiburan yang mempunyai tempat tersendiri bagi para pemainnya. Game elektronik adalah media interaktif yang umumnya banyak dimainkan pada media elektronik seperti konsol pada playstation, handphone maupun komputer, tampilan yang menarik dalam sebuah game umumnya mencakup elemen visual seperti desain karakter, objek, bentuk, warna, serta animasi yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip desain dan seni rupa.

Salah satu game yang menarik perhatian adalah *Arknights*, sebuah game bergenre Tower Defense yang dikembangkan oleh Studio Montagne dan Hypergryph, pengembang game asal China. Game ini pertama kali diluncurkan pada Mei 2019 dan dirilis secara global pada Januari 2020, dengan popularitas yang meningkat pesat dalam waktu satu tahun (Lada, Jenni 2020).

Game *Arknights* adalah sebuah game yang menggabungkan karakter utama yang berprofesi sebagai dokter, binatang, mitologi dan tower defense yang memiliki berbagai karakter atau operator dengan desain visual yang khas. Genre game tower defense merupakan permainan video strategi dimana pemain harus mempertahankan suatu wilayah atau titik tertentu dari serangan musuh yang terus menerus dengan membangun dan menempatkan struktur pertahanan yang tepat seperti menara, benteng atau karakter, dan memanfaatkan berbagai strategi untuk mengalahkan musuh. Game *Arknights* ini merupakan game yang memiliki karakter-karakter unik pada operatornya yang berjumlah puluhan yang mengacu pada mitologi. Salah satu operator yang akan dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini adalah Mlynar [bacanya: Mwuinar] Nearl dalam game *Arknights*.

Mlynar Nearl adalah salah satu operator dalam game *Arknights* dengan karakter yang terinspirasi dari kehidupan nyata yaitu prajurit berkuda dan bersayap Polandia legendaris disebut "*Winged Hussars*". Untuk ini peneliti memilih objek Mlynar Nearl sebagai peran di Game *Arknights* yang cocok dengan harapan bisa berkembang karakternya sehingga dapat disenangi pemain. Dengan gaya penampilan kostum yang dipakai, peneliti ingin mengkaji lebih dalam karakter Mlynar Nearl sebagai objek dalam Game *Arknights* dengan menonjolkan karakter yang unik serta khas dari ciri-ciri identitas keluarga Nearl.

Alasan yang mendasari Penelitian ini dilakukan untuk mendalami latar belakang mitos yang terkait dengan karakter Mlynar Nearl dalam game *Arknights*, dengan menggunakan pendekatan teori semiotika Roland Barthes. Melalui kajian ini, peneliti juga berupaya memahami aspek-aspek penting yang menjadi elemen utama dalam desain karakter pada game tersebut. Hal ini didukung oleh teori antropomorfisme dalam desain karakter fiksi di game *Arknights*, karena teori antropomorfisme ini membantu menciptakan karakter yang jelas dan imajinatif yang dapat dihubungkan oleh pembaca.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana kajian semiotika visual terhadap karakter Mlynar Nearl

dalam game Tower Defense *Arknights*?". Mengacu pada rumusan masalah tersebut, penulis akan menganalisis desain karakter Mlynar Nearl dalam game Arknights secara menyeluruh, serta memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana desain karakter tersebut mempengaruhi pengalaman bermain game pemain. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan game yang lebih baik dengan mempertimbangkan faktor desain karakter dan pengalaman pemain secara keseluruhan. Penelitian ini hanya mengkaji tentang karakter visual pada atribut yang melekat pada figure Mlynar Nearl sebagai operator dalam game Arknights.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teknik desain yang dapat memberikan wawasan dalam meningkatkan daya tarik dan popularitas karakter pada jenis game tower defense. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi industri ekonomi kreatif, desainer komunikasi visual, serta pihak-pihak lain yang memiliki perhatian terhadap pengembangan karakter yang menarik dan unik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendukung pengembangan intelektual dan desain karakter dalam game tower defense yang memiliki potensi kreatif dan keunikan tersendiri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis karakter dalam game, dengan fokus pada kajian mitos, konotasi, dan denotasi yang tampak pada objek penelitian. Analisis ini juga didukung oleh teori Anthropomorphism, yang diterapkan pada desain karakter dalam game *Arknights*. Teori tersebut mengkaji proses atribusi sifat, fitur, motivasi, niat, atau emosi yang menyerupai manusia pada entitas yang bukan manusia, sehingga menciptakan ciri khas pada karakter tersebut.

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif, dengan pendekatan analisis deskriptif yang melibatkan tahapan peninjauan terhadap desain karakter. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik dokumentasi, yang berfungsi sebagai sumber data primer.

Objek yang akan diteliti adalah figur atau operator Mlynar Nearl yang mempunyai karakter kuat dan unik sehingga bisa dimainkan dalam Game *Arknights*, karena ada karakter fiksi yang terinspirasi dari kehidupan nyata Winged Hussar, kelompok prajurit berkuda bersayap elit dari Polandia yang disegani karena memiliki taktik perang paling cemerlang.

Sumber data primer dalam penelitian ini berupa gambar aset dari game *Arknights*, yang diperoleh baik langsung dari file game, buku indeks resmi yang diterbitkan oleh pengembang *Arknights*, maupun dari situs resmi dan sumber-sumber lain yang relevan, termasuk situs komunitas pemain game tersebut. Sementara itu, data sekunder untuk penelitian ini dikumpulkan melalui metode studi literatur, yang mencakup berbagai sumber seperti jurnal, buku, artikel, serta asumsi atau informasi yang diambil dari komunitas pemain Arknights.

Proses dokumentasi dalam penelitian ini akan difokuskan pada pengumpulan data primer, yang merupakan data utama dan paling penting. Data primer tersebut diperoleh langsung dari objek penelitian, yaitu gambar aset dari game Arknights. Data ini dikumpulkan melalui berbagai sumber, termasuk file game, buku indeks resmi yang dirilis oleh pengembang Arknights, serta laman-laman yang dikelola oleh komunitas pemain, terutama yang menggunakan operator Mlynar Nearl.

Proses analisis desain karakter umumnya dilakukan melalui empat tahapan, yaitu analisis deskriptif, analisis formal, interpretasi (menggunakan teori Barthes), dan evaluasi (Adityawan, 2010). Dalam penelitian ini, teknik analisis data dimulai dengan tahap deskriptif untuk menguraikan secara rinci elemen-elemen pada desain karakter Mlynar Nearl. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan analisis formal, yang merupakan langkah kedua dalam kajian visual desain karakter. Analisis formal bertujuan untuk menelaah elemen-elemen formal dalam karya desain, seperti penggunaan warna, gestur, dan prinsip-prinsip visual lainnya yang menjadi bagian dari karya tersebut.

Setelah menyelesaikan kedua tahap awal, proses dilanjutkan dengan tahap interpretasi, yaitu menafsirkan makna yang terkandung dalam desain karakter Mlynar Nearl. Tahap terakhir adalah

evaluasi, yang berfungsi sebagai langkah penilaian menyeluruh terhadap karya desain yang telah dianalisis, serta meninjaunya dari perspektif holistik berdasarkan hasil dari tiga tahap sebelumnya.

## **KERANGKA TEORETIK**

### **1. Karakter**

Menurut KBBI (2016–2023), karakter dapat didefinisikan berdasarkan konteks penggunaannya, termasuk sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan individu satu dengan lainnya. Abrams (dalam Rahayu, 2015) menyatakan bahwa karakter merujuk pada individu-individu yang dihadirkan dalam narasi atau drama, yang memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu. Karakter ini diwujudkan melalui ucapan, tindakan, dan pola perilaku yang mereka tunjukkan. Dalam animasi, baik dalam bentuk film maupun game, terdapat sembilan aspek utama yang mendukung kesempurnaannya, yaitu komunikasi, timing, kredibilitas karakter, realisme, alur cerita (*storytelling*), ruang karakter, serta elemen suara atau musik. Karakterisasi adalah proses penggambaran citra seorang tokoh yang dapat dilihat dari tiga aspek utama: fisik, psikis, dan sosiologis. Aspek fisik mencakup elemen seperti wajah, ekspresi, rambut, bibir, hidung, bentuk kepala, warna kulit, dan ciri-ciri lain yang terlihat. Aspek psikis meliputi pemikiran, perasaan, serta kehendak tokoh, sehingga penonton dapat memahami watak setiap karakter yang ditampilkan. Aspek sosiologis mencerminkan sifat atau watak tokoh yang tergambar melalui interaksinya dengan lingkungan sosialnya. Menurut Rahayu (2015), karakter dalam sebuah animasi memegang peranan penting dalam menentukan kesuksesan animasi tersebut. Kredibilitas karakter, yaitu kemampuan sebuah karakter untuk membangkitkan rasa percaya, menjadi salah satu faktor utama dalam membangun hubungan yang kuat dengan audiens.

### **2. Prinsip prinsip Desain Komunikasi**

Prinsip prinsip dasar dalam Desain Komunikasi mencakup adanya :

- a. Keseimbangan (*Balance*), tujuan untuk sebuah tampilan yang nyaman dimata tanpa menghilangkan fungsi yang satu dengan yang lainnya, menurut Suriyanto Rustan (2009) *balance* merupakan sebuah kesan seimbang yang tercipta dari berat visual elemen - elemen yang ada dalam sebuah bidang *layout*, keseimbangan dibagi menjadi 2 terdiri dari :
  - 1) Keseimbangan Simetris, keseimbangan yang terbentuk secara tegak lurus.
  - 2) Keseimbangan Asimetris, keseimbangan yang terlihat sama namun dalam ukuran berat ataupun bobot terlihat berbeda
- b. Tekanan (*Emphasis*) tekanan adalah salah satu fokus utama dalam elemen poster.
- c. Irama (*Rhythm*), irama adalah suatu konsep yang digunakan untuk mengatur unsur secara berulang dan terus menerus (repetisi dan kesinambungan), sehingga membentuk suatu kesatuan dalam arah dan gerakan yang ada (Sunaryo, 2009).
- d. Kesatuan (*Unity*), kesatuan merupakan salah satu aspek fundamental dari unsur rupa yang melampaui sekedar jumlah bagian yang terlibat dalam suatu bentuk. Dalam proses penciptaan visual, kesatuan bukan hanya sekedar tentang bagaimana elemen-elemen berkontribusi pada totalitas bentuk, tetapi juga bagaimana keterkaitan dan keselarasan diantara mereka menghasilkan kesan yang utuh.

### **3. Unsur-Unsur Seni Rupa dalam Desain Visual**

Desain visual merupakan salah satu cabang seni rupa yang berupa unsur grafis yang memadukan seluruh unsur seni rupa menjadi satu kesatuan. Secara umum, terdapat banyak kontroversi mengenai penggunaan istilah antara seni visual dan desain yang berbeda. Sama seperti kata “desain”, kata “seni rupa” juga mempunyai arti tersendiri. Seni rupa dan desain pada dasarnya adalah satu hal yang sama, yaitu sama-sama media visual (titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume, dan sebagainya) merupakan ruang). Dalam bukunya, ia memaparkan hampir 100 perbedaan, perbedaan terbalik, dan perbandingan antara kedua istilah tersebut. Asal usul perdebatan topik ini dimulai ketika istilah seni rupa dan seni terapan diperkenalkan pada masa Renaisans Italia pada abad ke-15. Dalam seni rupa, seni murni adalah karya seni yang diciptakan semata-mata untuk tujuan mengekspresikan keindahan, yang sering disebut “*Art for Art's Sake*”, sedangkan seni terapan diciptakan sebagai ekspresi keindahan, yang tertarik pada aspek praktis dari apa yang diciptakan. Secara tradisional, yang dianggap seni murni

adalah seni lukis, patung, dan seni cetak, sedangkan seni terapan adalah seni kriya yang menggunakan berbagai bahan (seperti keramik, kayu, logam, kulit, dll.) dan seni dekoratif.

#### 4. Denotasi, Konotasi dan Mitos dalam Teori Semiotika Roland Barthes

Teori semiotika Roland Barthes menekankan tiga konsep utama yang menjadi inti analisisnya, yaitu pemaknaan denotatif, konotatif, dan mitos. Barthes mengembangkan semiotika ke dalam dua tingkat tanda, yakni denotasi dan konotasi (Rusmana, 2014). Sistem pemaknaan pertama dikenal sebagai denotasi, sedangkan sistem kedua disebut konotasi. Denotasi mengacu pada tanda yang memiliki tingkat kesepakatan tinggi dalam masyarakat, menghasilkan makna literal atau makna yang sebenarnya. Menurut Barthes (dalam Rusmana, 2014), denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi adalah sistem signifikasi tingkat kedua yang melibatkan unsur subjektivitas. Selain itu, mitos juga termasuk dalam sistem signifikasi tingkat kedua. Barthes menjelaskan bahwa sastra adalah salah satu contoh paling nyata dari sistem pemaknaan tingkat kedua, yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem tingkat pertama. Pada tahap denotasi, analisis tanda dilakukan berdasarkan makna literal yang melekat pada bahasa. Selanjutnya, pada tahap konotasi, pemaknaan bergeser ke arah interaksi antara tanda dengan emosi, perasaan, serta nilai-nilai budaya pengguna tanda tersebut. Konotasi bersifat subjektif dan sering kali tidak disadari kehadirannya. Barthes menekankan bahwa pemahaman konsep denotasi dan konotasi merupakan kunci utama dalam analisis semiotika yang ia kembangkan.

Fiske (1996) menjelaskan bahwa model ini dikenal sebagai signifikasi dua tingkat (*two orders of signification*). Roland Barthes, melalui model ini, mengemukakan bahwa tahap pertama signifikasi melibatkan hubungan antara signifier dan signified dalam sebuah tanda, yang dikenal sebagai denotasi. Tahap kedua, yang disebut konotasi, menggambarkan interaksi antara tanda dengan emosi, perasaan, dan nilai-nilai budaya. Denotasi merepresentasikan makna literal atau makna dasar yang terlihat pada sebuah objek, sedangkan konotasi menggambarkan bagaimana makna tersebut disampaikan dan diinterpretasikan. Pada tingkat konotasi, yang termasuk dalam sistem signifikasi tahap kedua, tanda bekerja melalui mitos, menciptakan hubungan yang lebih kompleks dengan isi dan konteks budaya.

<i>Signifier</i> (Penanda)	<i>Signified</i> (Petanda)
<b>First System</b>	
<i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
<i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (Penanda Konotatif)	<i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (Petanda Konotatif)
<b>Second System</b>	
<i>CONNOTATIVE SIGN</i> (Tanda Konotatif)	

Gambar: 2.1  
Model Semiotika Roland Barthes  
Sumber: Fiske, (1996)

Kajian semiotik menurut Barthes dapat dijelaskan secara sederhana sebagai berikut:

##### a. Denotasi

Denotasi adalah makna literal atau makna dasar yang dapat diamati melalui panca indera. Makna ini mengacu pada deskripsi objektif dari sebuah fenomena. Sebagai contoh, lampu lalu lintas secara denotatif hanya berupa lampu berwarna merah, kuning, dan hijau yang ditempatkan di jalan raya.

##### b. Konotasi

Konotasi mengacu pada makna yang dipengaruhi oleh nilai-nilai kultural atau konstruksi sosial. Pada tingkat ini, makna sebuah tanda bergeser, tetapi tetap terikat pada simbol yang digunakan. Sebagai contoh, dalam konteks konotasi, lampu lalu lintas memiliki arti yang lebih

kompleks: warna merah berarti harus berhenti, kuning menunjukkan peringatan untuk melambat, dan hijau memberikan sinyal untuk melanjutkan perjalanan. Pemaknaan ini muncul sebagai hasil dari konstruksi budaya (Arif, 2019). Menurut Trabut (1996), mitos dapat diartikan sebagai bentuk pesan atau tuturan yang dipercaya kebenarannya meskipun tidak dapat dibuktikan secara empiris. Mitos bukanlah sekadar konsep atau ide, melainkan sebuah cara untuk memberikan makna terhadap sesuatu. Secara etimologis, mitos merupakan jenis tuturan tertentu, namun bukan sembarang tuturan. Hal yang perlu digaris bawahi adalah bahwa mitos berfungsi sebagai sebuah sistem komunikasi, di mana ia menyampaikan pesan (*message*).

Dalam *Mythologies*, Barthes (2001) memperkenalkan konsep baru mengenai mitos. Menurutnya, mitos adalah sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh penciptanya, bukan sekadar konsep, gagasan, atau objek. Mitos berfungsi sebagai cara menyampaikan pesan dan merupakan hasil dari wicara, bukan dari bahasa. Esensi mitos terletak pada apa yang hendak diungkapkan, bukan pada kebohongan atau pengakuan, melainkan pada proses pembelokan makna. Mitos tidak berusaha menyembunyikan sesuatu, sehingga efektivitasnya menjadi jelas. Namun, penyampaiannya sering kali melibatkan distorsi untuk mempertegas pesannya. Pesan yang terkandung dalam mitos tidak memerlukan interpretasi, penguraian, atau penghapusan. Sebagai contoh, membaca gambar sebagai simbol berarti melepaskan realitas dari representasi visualnya.

Pada konteks mitologi klasik, mitos diartikan sebagai konstruksi sosial yang berakar pada masa lalu atau terbentuk melalui sejarah yang cenderung statis dan abadi. Mitos dalam pengertian tradisional sering kali terkait erat dengan sejarah atau narasi historis yang mencerminkan budaya masyarakat pada zamannya. Namun, menurut Barthes (2001), mitos tidak hanya berbentuk tuturan lisan, tetapi juga dapat diekspresikan melalui berbagai medium, seperti tulisan, fotografi, film, laporan ilmiah, olahraga, pertunjukan, iklan, hingga karya seni seperti lukisan. Mitos pada dasarnya mencakup segala sesuatu yang memiliki bentuk representasi tertentu. Contoh-contoh yang disebutkan sebelumnya memiliki makna (*meaning*) yang tidak selalu dapat dipahami secara langsung, seperti halnya sebuah lukisan yang memerlukan interpretasi untuk mengungkap maknanya. Tuturan mitologis dirancang sebagai sarana komunikasi dan melalui proses signifikasi sehingga dapat diterima oleh logika manusia. Dalam konteks ini, mitos tidak dapat dianggap semata-mata sebagai objek, konsep, atau ide yang statis, melainkan sebagai sebuah cara atau metode signifikasi. Oleh karena itu, mitos termasuk dalam ranah kajian ilmiah, khususnya semiologi, yang mempelajari sistem tanda dan maknanya.

Menurut Barthes (2001), semiologi mencakup tiga istilah utama, yaitu *signifier* (penanda), *signified* (petanda), dan *sign* (tanda). Ketiga elemen ini memiliki hubungan fungsional yang saling terkait dan memainkan peran penting dalam analisis mitos sebagai bagian dari kajian semiologi. Meskipun demikian, konsep ini lebih merupakan kerangka formal, karena esensinya dapat berbeda. Sebagai contoh, Saussure menjelaskan bahwa *signified* merujuk pada konsep, *signifier* adalah gambaran akustik, dan *sign* merupakan hubungan antara konsep dan citra. Dalam mitos, ketiga istilah ini tetap digunakan, tetapi mitos sendiri merupakan sistem semiologis yang khas. Sistem ini dibangun di atas rantai semiologis yang telah ada sebelumnya, membentuk sebuah lapisan makna baru yang lebih kompleks.

Selain teori signifikasi dua tingkatan dan mitologi, Barthes (2001) juga memperkenalkan lima jenis kode yang sering digunakan untuk memahami makna dalam sebuah teks. Dalam konteks semiotika, teks atau bahasa yang termuat di dalamnya, seperti pada karya sastra, film, iklan, dan sebagainya, memiliki sistem pemaknaan tersendiri yang beroperasi melalui sistem kode. Barthes mengidentifikasi lima jenis kode utama untuk menafsirkan sebuah teks, yaitu kode hermeneutik, kode proairetik, kode semik (konotatif), kode budaya (kultural), dan kode simbolik. Masing-masing kode ini berperan dalam menciptakan dan menyampaikan makna yang lebih mendalam dalam sebuah karya.

a. Kode Hermeneutik (HER), kode hermeneutik, Kode ini sering disebut sebagai kode teka-teki, kode teka-teki berfungsi menciptakan kesinambungan dalam cerita melalui pengenalan peristiwa yang menimbulkan teka-teki dan penyelesaiannya dalam alur narasi.

- b. Kode Proairetik (ACT), kode proairetik berfungsi untuk menciptakan ketegangan dalam cerita, dengan merujuk pada tindakan atau peristiwa yang menyiratkan bahwa sesuatu akan terjadi, sehingga mendorong pembaca untuk menebak-nebak kelanjutan cerita. Kode ini, yang juga dikenal sebagai kode tindakan.
- c. Kode Semantik (SEM), kode semantik merujuk pada konotasi dalam cerita yang memberikan lapisan makna tambahan di luar makna denotatif dasar sebuah kata. Kode ini berfungsi sebagai penghubung relasional (*medium-relatic code*), yang mencakup konotasi terkait orang, tempat, atau objek, dengan penandanya berupa karakteristik, atribut, atau predikat tertentu.
- d. Kode Simbolik (SYM), kode simbolik, terkait erat dengan konsep psikoanalisis, antitesis, ambiguitas, dan konflik antara dua elemen, menciptakan pola atau konfigurasi yang dapat dikenali dan berulang dalam berbagai bentuk dan sarana tekstual. Kode ini sering menggunakan bahasa sastra yang menyampaikan atau mewakili suatu gagasan melalui simbolisasi, di mana suatu hal dijelaskan atau dilambangkan dengan hal lain.
- e. Kode Cultural (REF), kode budaya, yang juga dikenal sebagai kode kultural atau referensial, merujuk pada elemen-elemen yang didasarkan pada karya kanonik atau konsep yang dianggap tidak dapat disangkal dan menjadi dasar kebenaran. Kode budaya berfungsi sebagai rujukan yang terus-menerus pada pengetahuan atau kearifan yang menyediakan dasar otoritas, baik secara moral maupun ilmiah.

##### **5. Pendekatan Semiotika Roland Barthes dalam Analisis Visual Karakter Mlynar Nearl Dalam Game Tower Defense Arknights**

Dalam konteks semiotika visual atau seni rupa, pendekatan ini memungkinkan pengungkapan tujuan komunikasi seniman, baik itu pikiran, perasaan, maupun ekspresi, yang disampaikan kepada audiens melalui pengaturan tanda dalam komposisi karya seni. Semiotika memiliki dua cabang utama yang menjadi dasar perkembangan ilmu ini. Cabang pertama adalah semiotika yang dikembangkan oleh Ferdinand de Saussure (1857–1931), yang mendefinisikan semiotika sebagai ilmu umum tentang tanda. Cabang kedua adalah semiotika menurut Charles Sanders Peirce (1839–1914), yang mengartikannya sebagai logika. Semiotika Peirce, khususnya melalui konsep trikotomi ikon, indeks, dan simbol, sering digunakan dalam analisis seni rupa dan desain. Ikon merujuk pada tanda yang memiliki kemiripan rupa sehingga dapat dikenali oleh penggunanya. Pada ikon, hubungan antara representamen dan objeknya didasarkan pada kesamaan dalam beberapa aspek atau kualitas tertentu. Pada indeks, hubungan antara tanda dan objeknya bersifat nyata, aktual, dan sering kali mengikuti pola hubungan yang bersifat sekuensial atau kausal. Sementara itu, simbol merupakan jenis tanda yang bersifat arbitrer dan konvensional, yaitu tanda yang hubungannya dengan objek ditentukan oleh aturan atau kesepakatan yang berlaku umum (Budiman, 2019).

Konsep semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes merupakan lanjutan dari analisis sistem tanda yang dirumuskan oleh Ferdinand de Saussure. Menurut Barthes, "mitos" merupakan mekanisme pandangan terhadap sesuatu yang dapat muncul secara organik atau dikonstruksi melalui relasi kekuasaan dalam masyarakat, yang berkaitan erat dengan tanda. Kemunculan mitos ini didasarkan pada makna baru yang diberikan kepada penanda melalui proses rekontekstualisasi petanda. Mitos tersebut dapat terserap ke dalam ideologi atau tradisi, baik secara sengaja maupun tidak disengaja (Barthes, 2012). Pemaknaan denotasi, konotasi, dan mitos dalam teori semiotika Barthes menjadi dasar analisis dalam menginterpretasikan penanda pada desain karakter dalam objek penelitian. Salah satu aspek penting dalam proses desain karakter adalah realisme. Realisme dapat diartikan dengan berbagai cara, mulai dari karakteristik yang dirancang sedemikian rupa untuk merepresentasikan kondisi dunia nyata, hingga menciptakan kesan bahwa karakter fiksi terasa nyata. Penerapan realisme dalam desain karakter dapat dilakukan dengan menambahkan sifat-sifat yang mencerminkan perilaku manusia pada umumnya, atau menyematkan masalah-masalah yang serupa dengan yang dialami oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Teori Roland Barthes sering digunakan untuk menganalisis mitos dan konotasi yang terkandung dalam objek penelitian, dengan berangkat dari objek yang tampak secara nyata sebagai denotasi

(realitas). Dalam konteks ini, objek yang dimaksud adalah desain karakter. Proses analisisnya terdiri dari dua tahapan. Tahap pertama berfokus pada pengkajian tanda dari objek tersebut, yang mencakup realisme atau denotasi. Tahap kedua melanjutkan analisis dengan mengkaji bentuk dan isi yang terkandung dalam tanda yang telah dianalisis pada tahap pertama. Tahap kedua (metabahasa) digunakan untuk mengidentifikasi petanda yang telah ditemukan pada tahap pertama. Setelah konteks mitos atau legenda dipahami, petanda dari tahap pertama kemudian berfungsi sebagai penanda pada tingkat metabahasa di tahap kedua. Dalam proses ini, peneliti memerlukan pemahaman menyeluruh untuk mengungkap mitos-mitos yang ada pada objek yang dianalisis. Hasil dari tahap denotatif maupun konotatif pada akhirnya menghasilkan tanda yang berfungsi sebagai penanda dengan tujuan yang sama, yaitu membentuk bahasa keseluruhan dari objek tersebut (Barthes, 2001). Tahap kedua ini memungkinkan analisis semiotika pada desain karakter objek dilakukan secara lebih mendalam. Mlynar Nearl dalam game Arknight pada penelitian ini penulis menggunakan Mlynar Nearl sebagai objek desain karakter dalam game Arknight.

Karakteristik antropomorfisme jika mereka tidak manusia tetapi berperilaku seperti manusia. Antropomorfisme dapat terjadi dalam banyak cerita, tetapi terutama terjadi pada cerita rakyat, fantasi dan cerita anak-anak. Antropomorfisme dapat digunakan untuk mengubah jenis objek dan makhluk lain menjadi karakter dengan kualitas seperti manusia juga menggunakan antropomorfisme untuk menghidupkan hal-hal yang bukan manusia menurut website LitCharts.com. Teori antropomorfisme adalah proses mengaitkan karakteristik, fitur, motivasi, niat atau emosi mirip manusia dengan hal-hal yang bukan manusia (misal: hewan, fenomenal alam dan supranatural, benda ataupun konsep abstrak). Penggunaan teknik antropomorfisme dengan desain yang tepat dan sesuai akan membuat sebuah desain dapat lebih diterima, dicintai dan disukai oleh konsumen (Delgado-Ballester and Palazon, 2020). Penulis menggunakan antropomorfisme karena untuk menghidupkan karakter mereka, bisa membantu menciptakan karakter yang jelas dan imajinatif yang dapat dihubungkan oleh pembaca. Menunjukkan bahwa karakter manusia tertentu bersifat universal yang dimiliki oleh semua makhluk dapat digunakan untuk menambah dimensi simbolis ke karakter, dan dengan demikian membuat cerita lebih alegoris menurut website LitCharts.com.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Tahap Deskriptif

Operator Mlynar Nearl memiliki karakteristik fisik yang menyerupai hewan, seperti telinga yang terletak di bagian atas kepalanya dan ekor tebal yang menjuntai di balik mantel hitam yang sobek. Telinganya yang berbentuk kerucut dengan warna coklat keemasan, serta ekor tebal yang memanjang di balik mantelnya, menunjukkan bahwa ia merupakan turunan dari kuda, sesuai dengan ras Pegasian Kuranta yang menjadi asal-usulnya. Ciri-ciri ini juga tercermin pada rambut tebalnya yang berwarna keemasan (blonde) yang lurus dan tergerai sampai pangkal lehernya serta surai ekornya yang memiliki warna serupa, mempertegas identitasnya.

Mlynar Nearl mengenakan pakaian atas berupa kemeja biru yang dipadukan dengan dasi berwarna putih keabu-abuan yang melingkari kerahnya. Di atas kemeja tersebut, ia memakai rompi hitam bergaris dengan pola diamond berwarna kuning keemasan, yang dilapisi oleh mantel kulit hitam yang tampak terkoyak di beberapa bagian. Untuk pakaian bawah, ia mengenakan celana hitam dengan corak garis vertikal tipis, dipadukan dengan sepatu pantofel hitam. Pada tangan kanannya, Mlynar menggunakan manica atau cheires berwarna keemasan, dilengkapi dengan gauntlet serupa di kedua tangannya. Ia juga membawa pedang panjang berbentuk salib, yang mencerminkan gaya khas pedang abad pertengahan, serta sebuah tas yang diselempangkan dari bahu kiri ke arah kanan.



**Gambar 1** Karakter Mlynar Nearl (Sumber: Ryuzakiichi, HyperGryph)

### **b. Analisis formal**

Analisis formal adalah bentuk deskripsi yang tidak berfokus pada proses identifikasi objek. Pada tahap ini, karakteristik intrinsik dari objek seni, seperti garis, bentuk, warna, dan pencahayaan, dianalisis untuk mengungkap elemen-elemen yang terkandung dalam subjek tersebut.

Aspek utama dalam menganalisis sifat suatu karakter berdasarkan visualnya terletak pada bentuk dan warna yang melekat pada karakter tersebut. Bentuk menjadi salah satu elemen paling penting dalam proses desain karakter visual, karena dengan menjadikannya sebagai dasar, seorang desainer dapat menciptakan gestur yang sesuai dengan sifat dan kepribadian yang ingin ditampilkan oleh karakter tersebut.

Menurut Tillman (2011), bentuk merupakan elemen dasar yang berperan penting dalam menentukan karakteristik tertentu dan menyampaikan maksud penggunaannya. Misalnya, karakter yang menggunakan lingkaran sebagai bentuk dasar cenderung menonjolkan sifat ceria dan kekanak-kanakan. Sebaliknya, karakter dengan bentuk dasar segi empat lebih menampilkan sifat maskulin serta memberikan kesan stabilitas dan rasa aman. Berbeda lagi, karakter yang didasarkan pada bentuk segitiga menunjukkan sifat yang spontan, agresif, dan penuh ketegangan.

Selain bentuk, warna merupakan aspek penting yang digunakan oleh desainer untuk menggambarkan sifat dan narasi yang terkandung dalam ilustrasi sebuah karakter. Warna berperan signifikan sebagai bentuk komunikasi visual, baik melalui efek psikologis, simbolisme budaya, maupun estetika. Variasi dalam saturasi dan nilai (terang atau gelap) warna yang digunakan dapat mempengaruhi persepsi yang dihasilkan dari ilustrasi tersebut (Chapman, 2010).

Desain karakter Mlynar Nearl didominasi oleh elemen warna hitam yang terlihat pada mantel luar, celana, dan rompi yang dikenakannya. Mantel bagian dalam menggunakan warna abu-abu gelap, sedangkan kemejanya berwarna biru. Elemen warna emas juga hadir pada rambut, ekor, pola di rompi, serta manica/cheires yang melapisi lengan dan bahunya.

Pakaian yang dikenakan Mlynar yang dominan hitam mencerminkan Mlynar sebagai sosok yang memiliki kepribadian kuat, dominan, elegan dan penuh misteri. Warna hitam dapat diasosiasikan dengan arti positif maupun negatif, seperti yang dinyatakan oleh Miller (2018) warna hitam memiliki arti misteri, elegansi, dominasi, kekuatan, kecanggihan, perkabungan, ketakutan, kejahatan, kematian, kesedihan, dan kegelapan. Perbedaan makna juga tidak terlepas dari faktor budaya, bagi budaya barat warna hitam dapat bermakna perkabungan, sebaliknya di beberapa budaya timur, warna putih bermaknakan perkabungan.

Desain karakter Mlynar Nearl mengadopsi personifikasi antropomorfisme dengan elemen-elemen seperti telinga, ekor, dan rambut yang menyerupai kuda, serta dilengkapi aksesoris berwarna kuning keemasan (kode desimal RGB 255, 215, 0). Warna kuning keemasan ini melambangkan kemurnian, keagungan, dan keabadian. Menurut Haller (2019), warna kuning mampu memicu respons emosional yang signifikan, mempengaruhi sistem saraf untuk mengirimkan sinyal ke seluruh tubuh, menjadikannya salah satu warna paling kuat secara psikologis. Kombinasi dominasi warna hitam pada pakaian dengan warna kuning keemasan pada rambut, ekor, telinga, dan aksesoris menciptakan citra

Mlynar Nearl sebagai seorang warrior atau ksatria yang elegan, teguh, kuat, penuh misteri, namun tetap memancarkan kesan agung dan mulia.

**c. Interpretasi Visual Karakter Mlynar Nearl**

Tahap interpretasi bertujuan untuk menggali makna yang tersembunyi di balik ekspresi sebuah karya seni. Tahap ini menjadi bagian yang sangat penting dalam penyajian kritik seni, karena melibatkan upaya untuk memahami makna karya serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan manusia atau situasi dunia saat ini. Proses ini memerlukan pengetahuan yang luas agar karya dapat dibahas secara menyeluruh dan mendalam.

Analisis karakter visual Mlynar Nearl, mencakup pemaknaan dari karakter Mlynar Nearl sebagai operator dalam Games Arknights Tower Defense, dilakukan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Mencakup pemaknaan denotatif, konotatif dan mitos

**Tabel 1** karakter visual Mlynar Nearl



**Gambar 2** Ilustrasi karakter visual Mlynar Nearl  
(Sumber: <https://arknights.wiki.gg/wiki/M%C5%82ynar/Gallery>)

Denotasi	Mlynar Nearl adalah laki-laki berbadan tinggi berpostur tegap, berambut panjang warna keemasan, dengan mantel kulit hitam dan kemeja biru dengan <i>manica/cheires</i> dan <i>gauntlet</i> (sarung tangan) berwarna serta berdiri gagah dengan membawa <i>Longsword/excalibur</i> dan tas <i>Satchels</i> yang berisi koran.
Konotasi	Mlynar Nearl menggambarkan seorang figur ksatria tangguh yang siap menjalankan tanggung jawab dan kewajibannya sebagai <i>liberator guards</i> .
Mitos	Laki-laki dengan postur tubuh tinggi dan tegap memiliki kepribadian yang teguh dan kepercayaan diri tinggi, tangguh dalam menghadapi tantangan serta yang yakin dengan kemampuannya untuk menjadi pelindung.

Sebuah tas *Satchels* kulit berwarna coklat diselempangkan dari bahu kiri ke arah kanan. Tas kulit ini secara umum populer pada abad 18, dalam yang berisi koran. Koran yang dibawa Mlynar berkaitan dengan pencarian informasi yang relatif akurat yang dibutuhkan Mlynar sebagai *Liberator Guard's* dibanding dengan isu-isu liar yang bersumber dari mulut ke mulut. Koran merupakan lembaran kertas yang berisi pelbagai macam informasi dari peristiwa-peristiwa yang terjadi sehari-hari baik bersifat lokal, regional, nasional maupun internasional. *Acta Diurna*, merupakan "koran kuno" berupa catatan kecil yang diterbitkan oleh Julius Caesar pada tahun 59 SM, lembaran-lembaran tersebut berisi tentang informasi kejadian sehari-hari seperti berita pengadilan, catatan sipil, dan berita tentang orang-orang penting di Roma. Setelah mesin cetak ditemukan pada tahun 1450, masih ada selang waktu 155 tahun sebelum ada penerbitan koran untuk pertama kalinya. Koran pertama di dunia diterbitkan pada tahun 1605 oleh Johan Carolus pada tahun 1605 di kota Strasbourg Perancis. Koran tersebut bernama *Relation aller Furnemmen und gedeneckwurdigen Historien*.

Kode semantik memanfaatkan isyarat, petunjuk, dan kilasan makna yang terkandung dalam penanda tertentu, yang sering kali merujuk pada kondisi psikologis tokoh serta suasana tempat atau objek yang relevan. Figur karakter Mlynar merepresentasikan sosok ksatria yang tangguh, dengan komitmen penuh terhadap tanggung jawab dan kewajibannya sebagai *liberator guards*.

Kode simbolik adalah kode yang menciptakan pola atau konfigurasi yang mudah dikenali dan secara konsisten muncul melalui berbagai sarana dan bentuk tekstual. Postur Mlynar sebagai *liberator guards* digambarkan sebagai sosok ksatria yang tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan serta memiliki sifat protektif yang kuat.

**Tabel 2** Detail rambut, telinga dan ekor karakter visual Mlynar Nearl



**Gambar 3** Ilustrasi detail rambut, telinga dan ekor karakter visual Mlynar Nearl, beserta gambar kuda.

(Sumber : <https://arknights.wiki.gg/wiki/M%C5%82ynar/Gallery>,  
[https://media.gettyimages.com/id/157191956/photo/brown-horse.jpg?s=2048x2048&w=gi&k=20&c=RVyqM1JCsUUp-NEj-YP9tpcw3bOTJ8iMoBdId\\_G-SuQ=](https://media.gettyimages.com/id/157191956/photo/brown-horse.jpg?s=2048x2048&w=gi&k=20&c=RVyqM1JCsUUp-NEj-YP9tpcw3bOTJ8iMoBdId_G-SuQ=))

Denotasi	Di atas kepala menonjol dua bentuk telinga kuda yang warnanya selaras dengan rambut panjang sampai pangkal leher yang berwarna keemasan, mata sipit dan raut wajah yang kaku dan pada bagian belakang pinggang terdapat surai ekor kuda yang juga berwarna pucat keemasan.
Konotasi	Telinga dan ekor kuda mencerminkan bahwa Mlynar Nearl merupakan di personifikasi dari kuda, sesuai dengan asal ras-nya Pergasian Kuranta
Mitos	Kuda atau personifikasi kuda erat kaitannya dengan pertempuran, ksatria dan pahlawan. Kuda juga identik dengan kecepatan, kekuatan dan ketahanan.

Secara visual karakter Mlynar digambarkan sebagai laki-laki dengan dua daun telinga kuda dengan rambut dan ekor kuda berwarna emas. Rambut adalah struktur halus berbentuk seperti benang tipis yang tumbuh dari lapisan permukaan kulit, dengan warna alami terdiri dari hitam, coklat, pirang dan merah (National Institute of Health, 2022) dan rambut berwarna emas (pirang hanya berkisar 2% dari populasi manusia, sedangkan warna lain seperti putih dan abu-abu merupakan warna yang disebabkan menurunnya pigmen tertentu akibat proses aging). Mlynar yang memiliki rambut lurus berwarna emas yang dibiarkan tergerai sampai pangkal leher tanpa aksesoris memberikan kesan pada pemiliknya sebagai orang sederhana, ringkas, tangguh dan tanggap namun elegan. Dua daun telinga kuda yang tegak menunjang kewaspadaan pada obyek suara atau getaran. Karakter Mlynar yang dikaitkan dengan anthromorfisme kuda selain memiliki daun telinga manusia juga memiliki dua daun telinga kuda. Daun telinga kuda lebih fleksibel dan mampu bergerak 180 derajat pada kedua sisinya tanpa banyak menggerakkan kepala. Telinga kuda memiliki ketajaman pendengaran pada getaran 14Hz – 25kHz (manusia mampu menangkap suara pada getaran 20Hz – 20 kHz). Adanya telinga kuda pada karakter Mlynar memberikan tambahan sensorik untuk meningkatkan kewaspadaan dalam memantau lingkungan sekitarnya. Pandangan muka yang tampak sedikit menyerong disertai dengan mata menyipit menandakan kewaspadaan dan memfokuskan perhatian pada suatu obyek visual.

Kode simbolik, karakter Mlynar Nearl dengan telinga dan ekor kuda merupakan personifikasi dari kuda sesuai dengan asalnya dari ras Pergasian Karantha, dan karakter ini dikaitkan Winged Hussar Heavy Cavalry yang legendaris di Polandia. Kuda secara simbolik juga identik dengan kecepatan, kekuatan dan ketahanan

**Tabel 3** Detail *manica* dan *gauntlet* Mlynar Nearl

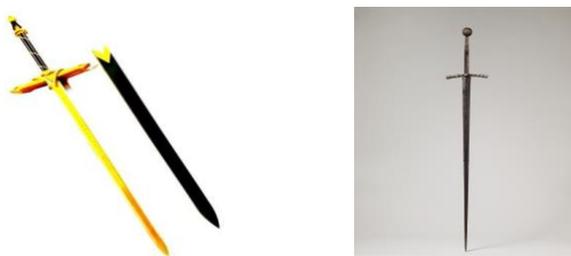


**Gambar 4** Ilustrasi karakter visual detail *manica* dan *gauntlet* Mlynar Nearl (Sumber : <https://id.aliexpress.com/i/1005006227599991.html>, [https://en.wikipedia.org/wiki/Gauntlet\\_\(glove\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gauntlet_(glove)))

Denotasi	Mlynar menggunakan <i>manica/cheires</i> yang berwarna keemasan pada lengan kanan yang berfungsi sebagai perlindungan dari sayatan senjata lawan serta <i>gauntlet</i> berwarna keemasan pada kedua tangannya yang berfungsi untuk memperkokoh genggamannya pedang <i>Longsword/excalibur</i> pada saat bertempur.
Konotasi	<i>manica</i> dan <i>gauntlet</i> adalah alat bantu yang digunakan para petarung, berfungsi untuk meningkatkan pertahanan diri terutama melindungi seluruh lengan dan tangan dari luka akibat tebasan atau tusukan senjata lawan.
Mitos	Selain penggunaan baju zirah, peran utama <i>manica</i> dan <i>gauntlet</i> sebagai aksesoris untuk menambah kesan gagah dan berwibawa pemakai, juga untuk menunjukkan kepada lawan bahwa si pemakai memiliki pertahanan yang kokoh dan tidak dapat dilukai atau ditembus oleh serangan lawan.

Menurut Merriam-Webster dictionary armor berasal dari bahasa Latin abad pertengahan "*Armature*" yaitu penutup pertahanan tubuh, lapisan luar pelindung yang digunakan dalam pertempuran. Secara umum Armor terdiri dari beberapa bagian, zirah (*body armor*) untuk melindungi badan dari bagian dada sampai perut, helm untuk melindungi bagian kepala, gorget untuk melindungi leher, *manica/cheires* untuk melindungi lengan atas dan bawah (humerus dan ulna) dan gauntlet untuk melindungi seluruh bagian tangan (jari-jari dan pergelangan tangan) serta leg armor, pelindung bagian betis antara pergelangan kaki sampai lutut yang berada di atas sepatu.

**Tabel 4** Detail pedang Longsword/excalibur Mlynar Nearl.



**Gambar 5** Ilustrasi karakter visual detail pedang *Longsword/excalibur* Mlynar Nearl. (Sumber : <https://id.aliexpress.com/i/1005006102278262.html>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Longsword>)

Denotasi	<i>Excalibur</i> adalah pedang panjang bermata dua berbentuk salib dengan panjang 90 – 105 cm merupakan pedang yang banyak digunakan para ksatria dan perwira ( <i>Templar Knights dan Teutonic</i> ) dari kerajaan-kerajaan di Eropa pada era abad pertengahan.
Konotasi	<i>Excalibur</i> berbentuk salib merupakan senjata utama para ksatria yang digunakan untuk pertempuran jarak pendek maupun untuk turnamen pada era abad pertengahan.
Mitos	<i>Excalibur</i> berbentuk salib merupakan senjata utama para ksatria dan perwira di Eropa pada era abad pertengahan. Bentuk salib melambangkan bentuk pengabdian pada Tuhan dan Raja sebagai "wakil Tuhan" di mana pada masa itu peran gereja (Paus) sangat dominan dalam pengangkatan dan penobatan seorang raja pada kerajaan - kerajaan di Eropa.

Pedang pertama kali muncul di zaman Perunggu sebagai evolusi dari belati, masa paling awal dari akhir milenium ke-3 SM, ditemukan di Timur Tengah dan dibuat dari tembaga arsenik, kemudian dari timah-perunggu. Pedang sebelumnya juga memiliki bilah yang dimaksudkan untuk menusuk, sementara pedang selanjutnya dirancang sebagai senjata pemotong dan penusuk. Pedang perunggu muncul di Tiongkok selama periode Shang antara abad ke-18 dan ke-12 SM. Di Asia Selatan, pedang tembaga Zaman Perunggu yang paling awal tersedia berasal dari tahun 2300 SM.

#### **d. Tahap Evaluasi**

Evaluasi adalah proses menilai tingkat kualitas suatu karya seni. Penilaian dalam apresiasi seni dilakukan dengan memahami isi dan pesan yang terkandung dalam karya tersebut, serta membandingkannya dengan karya sejenis yang telah ada sebelumnya. Barret (dalam Marianto, 2002) menyatakan bahwa ketika seorang kritikus menginterpretasikan sebuah karya seni, tujuan utamanya adalah memastikan esensi yang terkandung dalam karya tersebut. Penilaian atas karya seni, sebagaimana halnya interpretasi, bukanlah persoalan benar atau salah, melainkan terletak pada seberapa kuat dan meyakinkan argumen-argumen yang mendasari penilaian tersebut.

Młynar Nearl adalah laki-laki berbadan tinggi berpostur tegap, berambut panjang warna keemasan, dengan pakaian (mantel panjang, vest, celana dan sepatu pantofel) dominan hitam dengan manica/cheires dan gauntlet (armor pelindung tangan dan bahu dalam bentuk sarung tangan) berwarna emas serta berdiri gagah dengan membawa Longsword/excalibur.

Penggunaan yang dominan warna hitam pada pakaian Młynar dirancang untuk menciptakan kesan karakter yang elegan, kuat, dominan, dan misterius, sekaligus menunjukkan keteguhan prinsip yang dimilikinya. Penampilan Młynar Nearl, dengan rambut, telinga, dan ekor yang berwarna keemasan serta aksesoris manica atau cheires dengan warna serupa, secara visual menciptakan kontras yang mencolok terhadap dominasi warna hitam dan abu-abu pada desainnya. Pemilihan warna ini juga selaras dengan latar belakang cerita Młynar Nearl, yang menggambarkan kepribadiannya sebagai sosok maskulin, elegan, dan tegas, namun dengan aura dingin, cuek, dan penuh misteri. Sementara itu, warna keemasan mencerminkan kemuliaan, kebesaran, dan kemurnian, menggambarkan Młynar sebagai figur yang tidak menyukai kepalsuan. Kombinasi antara warna hitam dominan dengan aksesoris keemasan tidak hanya menciptakan kontras visual yang menarik, tetapi juga memberikan harmoni yang unik. Perpaduan ini memperkuat kesan Młynar sebagai karakter yang maskulin, elegan, kuat, misterius, sekaligus agung dan murni.

Ryuuzakiichi merancang karakter Młynar Nearl dengan nuansa budaya Polandia (Eropa Timur) yang sangat menonjol. Dalam proses desainnya, Ryuuzakiichi berhasil menggabungkan elemen dari era abad pertengahan hingga Renaissance dengan sentuhan era modern. Hal ini terlihat dari penggunaan aksesoris seperti manica atau cheires (pelindung lengan) dan gauntlet (sarung tangan) berwarna keemasan, serta longsword atau excalibur (pedang salib), yang merupakan simbol ikonik para ksatria dari era middle ages, namun tetap memperhatikan detail-detail visual yang dapat dianalisis melalui pendekatan semiotika. Pada game *Arknights*, karakter Młynar Nearl dengan latar budaya Polandia abad pertengahan dan dikaitkan dengan "*Winged Hussar Heavy Cavalry*", pasukan legendaris yang terkenal dalam sejarah Polandia menunjukkan ciri khas tersebut melalui berbagai atributnya.

Młynar Nearl adalah laki-laki berbadan tinggi berpostur tegap, berambut panjang warna keemasan, dengan pakaian (mantel panjang, vest, celana dan sepatu boot) dominan hitam dan jubah dalam berwarna abu-abu kebiruan dengan manica/cheires dan gauntlet (armor pelindung tangan dan bahu dalam bentuk sarung tangan) berwarna emas serta berdiri gagah dengan membawa *Longsword/excalibur*.

Penggunaan yang dominan warna hitam pada pakaian Młynar dirancang untuk menciptakan kesan karakter yang elegan, kuat, dominan, dan misterius, sekaligus menunjukkan keteguhan prinsip yang dimilikinya. Penampilan Młynar Nearl, dengan rambut, telinga, dan ekor yang berwarna keemasan serta aksesoris manica atau cheires dengan warna serupa, secara visual menciptakan kontras yang

mencolok terhadap dominasi warna hitam dan abu-abu pada desainnya. Pemilihan warna ini juga selaras dengan latar belakang cerita Mlynar Nearl, yang menggambarkan kepribadiannya sebagai sosok maskulin, elegan, dan tegas, namun dengan aura dingin, cuek, dan penuh misteri.

Warna keemasan pada rambut dan cheires dan gauntlet (hand armor) mencerminkan kemuliaan, kebesaran, dan kemurnian yang tertanam kuat dalam diri Mlynar menggambarkan sebagai figur yang tidak menyukai kepalsuan. Kombinasi antara warna hitam dominan dengan aksesoris keemasan tidak hanya menciptakan kontras visual yang menarik, tetapi juga memberikan harmoni yang unik. Perpaduan ini memperkuat kesan Mlynar sebagai karakter yang maskulin, elegan, kuat, misterius, sekaligus agung dan murni.

## SIMPULAN DAN SARAN

Desain karakter memiliki peran krusial dalam pengembangan komik, animasi, dan video game. Karakter yang dirancang secara mendalam dan menarik dapat meningkatkan daya tarik bagi audiens sekaligus memperkaya pengalaman bermain. Karakter dengan konflik internal yang kompleks dan sifat realistik cenderung lebih mudah diterima dan dihargai oleh pemain.

Penggunaan Antropomorfisme dan Semiotika: Karakter Mlynar Nearl dalam game Arknights dirancang menggunakan teknik antropomorfisme yang mengaitkan karakteristik manusia dengan hewan (kuda), serta mengintegrasikan elemen budaya, sejarah, dan mitos. Hal ini tidak hanya memperkaya dimensi karakter tetapi juga meningkatkan kedalaman narasi visual yang menarik bagi audiens.

Pengaruh Warna dan Bentuk Visual: Warna dan bentuk dalam desain karakter sangat berperan dalam membentuk kesan dan karakteristik visual yang diinginkan. Misalnya, pilihan warna dan bentuk yang spesifik pada Mlynar Nearl membantu menyampaikan aspek kepribadian dan latar belakang karakter yang kompleks, sesuai dengan pandangan teori semiotika Roland Barthes.

Relevansi Semiotika Barthes dalam Analisis Desain Karakter: Dengan menggunakan teori Barthes, penelitian ini mampu menguraikan berbagai lapisan makna yang tersirat dalam desain karakter, mulai dari denotasi, konotasi, hingga mitos. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam tentang bagaimana karakter fiksi dapat merepresentasikan konsep yang lebih luas, seperti keberanian dan loyalitas, yang tidak hanya relevan bagi penikmat game tetapi juga bagi bidang desain visual dan budaya populer secara umum.

Implikasi bagi Industri Kreatif: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para desainer dan akademisi dalam memahami dan menerapkan semiotika dalam desain karakter. Desain karakter yang mempertimbangkan elemen-elemen visual, budaya, dan mitos dapat meningkatkan nilai estetika sekaligus daya tarik karakter bagi audiens, serta memperkaya proses kreatif di industri ekonomi kreatif.

Berdasarkan penelitian ini, tujuan peneliti tidak hanya untuk mengeksplorasi desain karakter Mlynar dalam game Arknights, tetapi juga untuk memahami proses kreatif dalam merancang karakter yang menarik. Proses ini mencakup pertimbangan terhadap bentuk, warna, serta latar belakang budaya karakter yang akan dibuat. Kemampuan desainer untuk memadukan berbagai latar belakang budaya, termasuk budaya klasik, budaya populer, dan budaya futuristik, menjadi nilai tambah dalam menciptakan desain karakter yang menarik dan bermakna.

## REFERENSI

- Adams, E. & Rollings, A. (2006). *Game Architecture and Design*. New Ridings Publishing.
- Avital, T (2017). *The Confusion Between Art and Design: Brain-Tool versus Body-Tool*. Wilmungton, Delaware: Vermon Press.
- Barthes, R. (2001) *Mythologies*. New York: Hill & Wang

- Barthes, R. (2012) *Elemen-Elemen Semiologi: Sistem Tanda Bahasa, Hermeneutika dan Strukturalis*. Terjemahan: M. Ardiansyah. Jogjakarta: IRCiSoD
- Budiman, A. (2019) *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Intrans Publishing : Malang
- Chapman, C. (2010). *Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color*. <https://www.smashingmagazine.com/~-/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>
- Delgado-Ballister, E and Palazon, M. (2020) Anthropomorphized vs objectified brands: which brand version is more loved. *European Journal of Management and Business Economics*. Vol. 29 . No. 2. Emerald Publishing Limited.
- Feldman, E.B. (1967) *Art as Image dan Idea*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Fiske, J. (1996) *Introduction to Communication Studies 2<sup>nd</sup> Edition*. Roulledge.
- GACHAREVENUE. *Gacharevenue.com*, 2024, <https://www.gacharevenue.com/revenue>. diakses pada 11 September 2024 *Headhunting/banners/former-2023*.
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour: How to Use The Psychology of Colour to Transform Your Life*. London: Penguin Books.
- Nirwana, D.A.A dan Christantyawati, N. (2022) Analisis Semiotika pada Karakter dan Simbol Faksi Game Azur Lane. *Journal Communication Specialist*. Vol.1, No. 1, Juli 2022, 45-60. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jcs/>
- Putra, R. W., dan Muhdaliha, B. (2017). Analisis Visual Game Arena of Valor Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game. *Avant Garde*, 5(2), 98. <https://doi.org/10.36080/avg.v5i2.641>
- Rahayu, I (2015) Kajian Narasi Pada Cerita Dan Pendekatan Semiotika Pada Karakter Film Animasi Frozen Produksi Disney Animation. *Skripsi*. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain: Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Rusmana, D (2014) *Filsafat Semiotika: Paradigma, Teori, dan Metode Interpretasi Tanda dari Semiotika Struktural Hingga Dekonstruksi Praktis*. Bandung: Pustaka Setia
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sunaryo, A. (2009). *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tillman, B. (2011) *Creative Character Design*. Elsevier Focal Press.
- Waluyo, V. A. R dan Patria, A. S. (2022). Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash pada Game *Arknights*. *Jurnal Barik*. Vol. 3 No. 2 Tahun. 2022. 78-88. Unesa.