

ANALISIS TANDA VISUAL KARAKTER *AGENT* SKYE DALAM *GAME* VALORANT

Mutia Nur Fadlilah
Universitas Negeri Surabaya
Email: fadlilahmutia05@gmail.com

Received:
21-05-2025
Reviewed:
27-05-2025
Accepted:
02-06-2025

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi visual karakter *Agent Skye* dalam *game* FPS Valorant menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. *Agent Skye* adalah karakter perempuan asal Australia dengan peran *Initiator* dalam permainan Valorant. Skye digambarkan sebagai sosok yang kuat, mandiri, dan memiliki hubungan yang erat dengan alam. Desain visual karakter ini mencerminkan elemen alam dan budaya dari Nimbin, Australia, serta menggunakan simbol-simbol seperti daun dan hewan khas Australia seperti harimau Tasmania dan burung elang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam elemen visual Skye, seperti bentuk tubuh, wajah, pakaian, aksesoris, dan abilities dalam *game*. Melalui teori semiotika Roland Barthes, penelitian ini mengidentifikasi bagaimana desain visual karakter Skye mematahkan stereotip gender tradisional dan merepresentasikan perempuan sebagai sosok yang kuat, mandiri, dan adaptif. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Skye membawa narasi tentang keberanian dan penghormatan terhadap alam. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana desain karakter dalam video *game* dapat memengaruhi persepsi gender dan budaya dalam media digital.

Kata Kunci: *Agent Skye*, semiotika, Roland Barthes, visual *game*, representasi gender

ABSTRACT: This research aims to analyze the visual representation of the character *Agent Skye* in the FPS game Valorant using Roland Barthes' semiotic approach. *Agent Skye* is a female character from Australia with the role of *Initiator* in Valorant. Skye is depicted as a strong, independent figure with a deep connection to nature. The visual design of this character reflects elements of nature and culture from Nimbin, Australia, incorporating symbols such as leaves and iconic Australian animals like the Tasmanian tiger and the eagle. This study uses a qualitative method to analyze the denotative, connotative, and mythical meanings contained in Skye's visual elements, such as her body shape, face, clothing, accessories, and in-game abilities. Through Roland Barthes' semiotic

theory, this research identifies how Skye's visual design challenges traditional gender stereotypes and represents women as strong, independent, and adaptable. Furthermore, the findings reveal that Skye's character brings forth a narrative of courage and respect for nature. This study provides new insights into how video game character design can influence gender and cultural perceptions in digital media.

Keywords: Agent Skye, semiotics, Roland Barthes, visual game, gender representation.

PENDAHULUAN

Game First-Person Shooter (FPS) telah lama menjadi genre *video game* yang sangat populer, terutama dengan elemen taktis yang memadukan keterampilan strategi dan refleks cepat. Salah satu *game FPS* yang menonjol adalah *Valorant*, yang dikembangkan oleh *Riot Games*. *Game* ini dikenal karena menawarkan beragam karakter atau *Agent* dengan kemampuan unik yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dalam tim, menerapkan strategi yang kompleks, serta beradaptasi dengan dinamika permainan. Namun, meskipun banyak *game FPS* yang didominasi oleh karakter pria dan berfokus pada aspek maskulin, *Valorant* memberikan pendekatan yang lebih inklusif dengan menghadirkan karakter perempuan yang kuat dan mandiri. Salah satu karakter perempuan tersebut adalah *Agent Skye*, seorang perempuan dari Australia yang berperan sebagai *Initiator*. *Skye* diperkenalkan dengan latar belakang sebagai seorang penyembuh yang memiliki hubungan mendalam dengan alam, serta kemampuan untuk mengendalikan makhluk hidup dalam permainan, seperti harimau tasmania dan burung elang.

Skye merupakan karakter yang menarik karena desain visualnya menentang stereotip gender tradisional yang sering ditemukan dalam *video game*, di mana perempuan sering digambarkan dalam peran yang terlalu seksualitas atau bergantung pada peran tradisional yang lembut. Sebaliknya, *Skye* digambarkan sebagai karakter yang kuat, mandiri, dan berorientasi pada keberlanjutan alam, yang menunjukkan sebuah representasi perempuan yang lebih beragam dan kompleks. Hal ini menjadi penting untuk dianalisis, mengingat *video game*, khususnya genre *FPS*, kerap dianggap sebagai media yang lebih mengutamakan representasi maskulin. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tanda visual dalam desain karakter *Agent Skye* dalam *game FPS Valorant* dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk memahami makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terkandung dalam elemen-elemen visual, seperti penampilan fisik, kostum, aksesoris, dan kemampuan *gameplay* yang dimiliki oleh karakter *Skye*.

Penelitian ini relevan dengan kajian representasi gender dalam media digital, yang sering menjadi topik kontroversial. Walaupun *video game* berkembang pesat dalam hal inklusivitas, representasi perempuan dalam *game* sering kali masih terperangkap dalam stereotip seksis. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Wildan Syaefullah dan Meirina Lani Anggapuspa (2023) yang menganalisis karakter *Agent Sage* dalam *game Valorant*, menemukan bahwa karakter perempuan sering kali dilambangkan dengan simbol budaya tradisional atau peran yang lebih konvensional, seperti tabib dalam budaya China. Penelitian ini juga relevan dengan kajian oleh Niekko L. Lungido Kumoro (2018) mengenai representasi sensualitas karakter perempuan dalam *game DOTA 2*, yang menganalisis bagaimana desain karakter perempuan sering kali menonjolkan daya tarik seksual mereka. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Rezza Agus Alfian dan Tri Cahyo Kusumandyoko (2020) pada karakter Kadita dalam *Mobile Legends: Bang Bang* menunjukkan bahwa desain visual karakter perempuan dapat dipengaruhi oleh mitos dan budaya, sehingga memberikan pemahaman yang lebih kompleks terhadap representasi perempuan yang kuat dan mandiri.

Valorant, yang memiliki sekitar 30-40% pemain perempuan dibandingkan banyak *Game FPS* lainnya yang umumnya didominasi laki-laki (GamesBeat, 2021), mencerminkan perubahan dalam industri *game* dengan mengedepankan keragaman karakter dan keberagaman budaya. Dalam konteks ini, karakter *Skye* menjadi simbol dari pemberdayaan perempuan yang kuat dan tidak terjebak dalam

pandangan tradisional tentang femininitas. Dalam analisis ini, penting untuk memahami bagaimana desain visual karakter ini tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga pada identitas gender dan budaya yang lebih luas. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana makna visual yang terdapat pada karakter *Skye* dapat mempengaruhi persepsi pemain terhadap karakter perempuan dalam video *game*, serta mengungkapkan bagaimana representasi ini berkontribusi pada perubahan persepsi sosial tentang gender dan budaya dalam media digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini untuk menganalisis tanda visual pada karakter perempuan *Agent Skye* dalam *game FPS Valorant* menggunakan teori semiotika Roland Barthes, untuk memproses pemaknaan tanda dari sudut pandang Roland Barthes pada karakter perempuan *Agent Skye* dalam *game FPS Valorant*, serta representasi karakter perempuan *Agent Skye* dalam *game FPS Valorant* melalui tanda-tanda visual seperti penampilan, kostum, aksesoris, dan *skill gameplay*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis karakter perempuan *Agent Skye* dalam *game FPS Valorant* dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, serta untuk menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam karakter tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi identitas gender dan budaya pada karakter *Agent Skye* melalui tanda visual yang terdapat pada karakter tersebut dalam *game FPS Valorant*.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur akademik mengenai analisis semiotika dalam desain karakter video *game*, khususnya dalam representasi gender dan budaya dalam *game FPS*. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang bagaimana video *game* mempengaruhi persepsi mereka terhadap gender dan budaya, serta memperkenalkan karakter perempuan yang lebih inklusif dan beragam. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pemahaman peneliti dalam menganalisis representasi gender dalam media digital dan memberikan wawasan baru tentang bagaimana representasi perempuan dapat dieksplorasi dalam konteks media modern.

METODE PENELITIAN

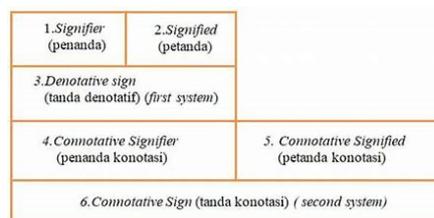
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan, menganalisis, dan menginterpretasi makna yang terkandung dalam tanda visual pada karakter perempuan *Agent Skye* dalam *game FPS Valorant* dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Desain penelitian ini mengacu pada metode analisis semiotika yang memfokuskan pada elemen-elemen visual dan naratif yang membentuk identitas karakter, serta bagaimana representasi gender dan budaya dalam desain karakter tersebut dapat mempengaruhi persepsi pemain.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika terhadap elemen-elemen visual karakter *Agent Skye*, yang mencakup aspek-aspek seperti penampilan fisik, kostum, aksesoris, serta kemampuan *gameplay*. Proses analisis dilakukan melalui dua tingkat makna menurut Barthes, yaitu makna denotatif (makna harfiah) dan konotatif (makna yang lebih luas dan simbolis), serta mitos yang membangun narasi lebih dalam terkait karakter tersebut. Proses penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung terhadap karakter *Agent Skye* yang digunakan dalam *gameplay Valorant*, yang kemudian dikaji melalui pendekatan semiotika untuk mengungkapkan makna yang terkandung dalam elemen-elemen visual yang ditampilkan dalam *game*.

Ruang lingkup dan objek penelitian dalam penelitian ini terbatas pada karakter *Agent Skye* dalam *game FPS Valorant* yang dirilis oleh *Riot Games* pada tahun 2020. Fokus penelitian adalah pada tanda visual yang mencakup penampilan fisik, kostum, aksesoris, serta kemampuan *gameplay* yang mendukung peran *Skye* sebagai *Initiator* dalam tim. Penelitian ini tidak mencakup analisis terhadap karakter lainnya dalam *game* tersebut, maupun analisis aspek lain seperti usia atau kelas sosial. Objek penelitian adalah elemen-elemen visual yang membentuk citra dan makna karakter *Agent Skye* dalam permainan.

Dalam penelitian terdapat variabel yang sebagai berikut:

- a) Penampilan Fisik: Desain visual yang menggambarkan bentuk tubuh, dan wajah, serta atribut fisik lainnya dari *Agent Skye*.
- b) Kostum dan Aksesoris: Pakaian dan elemen tambahan lainnya yang dikenakan oleh *Agent Skye* yang mendukung identitasnya sebagai karakter yang memiliki hubungan mendalam dengan alam dan budaya Australia.
- c) Kemampuan *Gameplay*: Keterampilan atau kemampuan khusus yang dimiliki oleh *Agent Skye*, seperti kemampuan untuk mengendalikan makhluk hidup atau kemampuan penyembuhan yang memperkuat tema keberlanjutan alam.
- d) Makna Denotatif dan Konotatif: Proses pengungkapan makna harfiah dan makna yang lebih dalam yang terkandung dalam elemen visual *Agent Skye* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes.
Mitos: Simbol dan narasi yang lebih luas terkait representasi gender dan budaya yang dibangun melalui desain visual *Agent Skye*.



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

Sasaran penelitian adalah *Agent Skye* dalam *game* Valorant. Penelitian ini dilaksanakan pada *game* Valorant, dengan fokus pada elemen-elemen visual yang ditampilkan dalam karakter Skye. Penelitian ini mengandalkan data primer yang diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap karakter *Agent Skye* dalam permainan Valorant, yang dapat dilakukan dengan memainkan *game* tersebut atau menganalisis *footage* yang relevan. Lokasi penelitian secara virtual terkait dengan platform *game* Valorant yang dapat diakses di perangkat PC. Waktu penelitian dilakukan selama periode 2024-2025, dengan fokus pada desain karakter yang ada pada saat dikeluarkannya *Agent Skye* dan bagaimana karakter tersebut berinteraksi dengan pemain dalam konteks *gameplay*.

Bahan dan Alat Utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *game* Valorant itu sendiri sebagai objek utama analisis, perangkat komputer untuk memainkan *game* dan mengakses *footage* karakter *Agent Skye*, serta perangkat lunak untuk mengedit gambar dan merekam visual yang diperlukan untuk analisis lebih lanjut. Selain itu, literatur terkait teori semiotika Roland Barthes, artikel, dan jurnal yang relevan juga menjadi bahan pendukung untuk membantu memperdalam pemahaman tentang makna visual dan kontekstualisasi budaya dalam desain karakter *game*.

Teknik Pengumpulan Data dilakukan melalui dua tahap utama: pertama, dengan observasi langsung terhadap karakter *Agent Skye* dalam *gameplay* Valorant, baik dengan memainkan *game* secara langsung maupun mengamati rekaman video dari *gameplay*. Kedua, dokumentasi dari elemen-elemen visual yang relevan, seperti gambar dan video karakter *Agent Skye* dalam berbagai situasi permainan. Data juga diperoleh dari sumber sekunder, yaitu jurnal dan artikel yang membahas tentang karakter perempuan dalam video *game*, semiotika, serta analisis visual dalam *game*.

Teknik Analisis Data dilakukan dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dalam tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap pertama, data visual yang relevan dari karakter *Agent Skye* dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang ditentukan, yaitu penampilan fisik, kostum, aksesoris, dan kemampuan *gameplay*. Pada tahap kedua, data yang telah diklasifikasikan tersebut disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan visual untuk memudahkan analisis lebih lanjut. Pada tahap terakhir, hasil analisis akan disimpulkan untuk mengetahui makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terkandung

dalam desain karakter *Agent Skye*, serta bagaimana representasi gender dan budaya tercermin dalam karakter tersebut.

Desain penelitian ini bersifat adaptif, dengan memanfaatkan pendekatan analisis semiotika yang telah ada, khususnya teori semiotika Roland Barthes, yang digunakan untuk mengungkap makna visual yang lebih dalam dalam karakter *game*. Desain ini mengacu pada metode analisis visual yang diterapkan pada karakter-karakter video *game* dalam kajian sebelumnya, namun dengan fokus khusus pada karakter perempuan dalam *game FPS*.

KERANGKA TEORETIK

Studi ini menerapkan teori semiotika Roland Barthes untuk mengeksplorasi tanda-tanda visual yang terdapat pada karakter perempuan *Agent Skye* dalam permainan *Valorant*. Menurut Barthes (1977), setiap tanda terdiri dari penanda dan petanda, yang bersama-sama menciptakan makna tertentu. Makna sebuah tanda dapat diteliti melalui dua tingkat utama: pertama, makna denotatif, yang merujuk pada arti literal atau harfiah dari tanda tersebut, seperti penampilan fisik karakter atau kostum yang dikenakannya. Kedua, makna konotatif, yaitu arti yang lebih mendalam dan simbolis, dipengaruhi oleh konteks sosial serta budaya. Di samping itu, Barthes juga mengemukakan gagasan tentang mitos, yang bertujuan untuk menyampaikan ideologi melalui simbol-simbol tertentu. Dalam hal ini, karakter *Agent Skye* dapat ditelaah melalui tanda-tanda visual yang menciptakan mitos mengenai representasi wanita yang kuat dan mandiri, serta menghindari seksualitas yang sering muncul pada karakter perempuan secara umum dalam permainan *FPS*.

Literature Review

1. Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes (1977) dalam karya-karyanya mengembangkan teori mengenai semiotika, yang menjelaskan bagaimana tanda dan simbol memiliki makna yang berlapis. Dalam penelitian ini, teori tersebut digunakan untuk mengkaji elemen-elemen visual yang membentuk karakter *Agent Skye*. Makna denotatif diperoleh dari deskripsi langsung tentang penampilan dan atribut fisik *Agent Skye*, sementara makna konotatif lebih mengarah pada nilai-nilai budaya yang terkandung dalam desain karakter tersebut. Misalnya, pakaian dan aksesoris yang dikenakan *Agent Skye* mencerminkan kekuatan dan kedekatannya dengan alam, yang berhubungan dengan nilai-nilai keberlanjutan dan budaya Australia.

2. Representasi Gender dalam *Game*

Penelitian mengenai representasi gender dalam video *game* menunjukkan bahwa karakter perempuan sering digambarkan melalui lensa seksualitas atau peran pendukung. Dill dan Thill (2007) menemukan bahwa karakter perempuan dalam *game* sering kali disajikan sebagai objek seksual, tetapi karakter *Agent Skye* menentang stereotip tersebut. *Skye* lebih ditonjolkan melalui perannya yang aktif dan mandiri, dengan desain kostum yang praktis dan fungsional, serta peranannya dalam *gameplay* yang tidak bergantung pada daya tarik fisik, melainkan pada kemampuan taktis dan strategis yang ia miliki sebagai *Initiator*.

3. Penerapan Semiotika dalam Analisis Karakter Perempuan

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Fahmi Reza Rahmadani dan Danang Tandyonomanu (2021), menggunakan teori semiotika Barthes untuk menganalisis karakter perempuan dalam *game Mobile Legends*. Penelitian tersebut menunjukkan bagaimana elemen visual dapat mengungkapkan makna tentang identitas gender dan budaya karakter. Penelitian ini mengadaptasi pendekatan serupa untuk menganalisis *Agent Skye*, dengan fokus pada elemen-elemen desain visual yang menunjukkan identitas gender dan budaya Australia, serta bagaimana karakter ini membentuk persepsi pemain terhadap representasi perempuan dalam *game FPS*.

Relevansi Teori dalam Penelitian Ini

Penelitian ini menghubungkan teori semiotika Roland Barthes dengan analisis karakter *Agent Skye* dalam *Valorant* untuk menggali makna yang terkandung dalam desain visual karakter. Elemen-elemen

seperti kostum, aksesoris, dan kemampuan *Agent Skye* memberikan makna yang lebih dalam mengenai bagaimana karakter perempuan dapat digambarkan tanpa terjebak dalam seksualitas atau peran stereotipikal. Melalui makna denotatif dan makna konotatif, serta mitos yang dibangun oleh desain visualnya, penelitian ini mengungkapkan bahwa *Agent Skye* berfungsi sebagai representasi perempuan yang kuat dan mandiri, yang berperan sebagai agen aktif dalam *game* FPS, memberikan contoh bagi representasi perempuan yang lebih inklusif dan beragam

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, mengindikasikan bahwa karakter *Agent Skye* dalam *Valorant* menampilkan representasi perempuan yang berbeda dari karakter perempuan dalam *game* FPS pada umumnya. Karakter ini tidak hanya fokus pada aspek fisik atau seksualitas, melainkan lebih ditekankan pada peran aktif dan mandiri sebagai *Initiator* yang mendukung tim melalui kemampuan penyembuhan dan kontrol alam.

Profile Karakter *Agent Skye*

Skye, yang merupakan agen ke-14 dalam *Valorant*, diluncurkan pada bulan Oktober 2020 dengan fungsi sebagai *Initiator*. Kiara Foster, yang dikenal dengan nama *Skye*, mewakili Australia dalam permainan ini. Riot Games pertama kali memperkenalkan karakter *Skye* melalui sebuah *Trailer* di YouTube berjudul *Skye Agent Reveal Trailer – Valorant*. Dalam *Trailer* tersebut, Kiara diperlihatkan sebagai penduduk Nimbin, Pantai Selatan Australia, terkenal karena perjuangannya melawan Kingdom Corporation, dari Sawn Rocks hingga Kangaroo Valley, sehingga mendapatkan julukan "*Great Reclaimer*". Setelah awalnya merasa ragu untuk bergabung dengan VALORANT Protocol demi melindungi negaranya, Kiara mengubah pendapatnya ketika Sage menunjukkan sebuah celah besar di langit yang menandakan adanya ancaman dunia. Menyadari betapa pentingnya untuk memperluas usahanya, Kiara akhirnya memilih untuk bergabung dengan Protokol dan berperan sebagai agen *Skye*.

Skye menggunakan kekuatan Radiant-nya untuk menghidupkan figur kayu dengan memasukkan roh makhluk hidup, figur kayu ini terdiri dari pernak-pernik atau totem kayu yang disebut dalam permainan sebagai *abilities: Guiding light* yang berupa seekor elang coklat, *Trailblazer* yang berupa seekor harimau tasmania dan *Seeker* tiga makhluk yang mirip dengan ubur-ubur, *Skye* juga memiliki totem atau trinket yang mampu menyembuhkan satu teamnya, totem atau trinket ini berbentuk seperti empat tanaman. *Skye* dengan peran *rolenya* sebagai *Initiator*, bertugas untuk menginisiasi serangan serta menyediakan dukungan taktis yang penting untuk timnya. Peran *Initiator* sangat vital dalam strategi tim karena *Initiator* mampu mendapatkan informasi tentang keberadaan musuh, membuat gangguan untuk mencari posisi musuh serta membuat distraksi ke tim lawan, tak hanya itu *Initiator* juga harus memberikan dukungan taktis kepada tim.



Gambar 2. *Agent Skye*
(Sumber : Valorant.com)

Agent Skye digambarkan dengan bentuk tubuh yang atletis dan kekar, hal ini bertentangan dengan stereotip penggambaran wanita. Karakter *Skye* menunjukkan adanya pergeseran signifikan dalam representasi perempuan dalam video *Game*. *Skye* memiliki tubuh yang jauh dari stereotip karakter perempuan dalam dunia *Game*, dengan bentuk badan yang atletis dan berotot yang menunjukkan fisik yang kuat dan pemberani. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk tubuh karakter *Skye* tidak fokus pada stereotip di mana menarik pada daya tarik seksual dapat, kuat menarik dan relevan dalam konteks

permainan modern (Lynch et al., 2024). Skye memiliki tampilan visual memakai *crop top* hijau dengan motif daun, celana kargo coklat dengan banyak kantong, dan sepatu bot kuat, Skye menampilkan gaya yang praktis dan fungsional. Pilihan pakaiannya, bersama dengan aksesorinya, seperti bandana, kalung, dan totem kayu, mencerminkan perannya sebagai pejuang lingkungan dan hubungannya dengan alam. Dengan menghindari desain yang berlebihan yang sering menekankan seksualitas karakter perempuan dalam video *Game*, penampilan Skye yang santai dan tangguh menegaskan kekuatan dan kepraktisan. Dalam hal penampilan karakter *Agent Skye*, dapat dianggap sebagai contoh positif yang menantang stereotip konvensional tentang penampilan wanita dalam video *Game* (Lynch et al., 2024).

Karakter *Agent Skye* dalam *Valorant* menunjukkan representasi perempuan yang berbeda dari karakter perempuan pada umumnya dalam *game FPS*. Biasanya, karakter perempuan dalam *game FPS* cenderung disajikan dengan penekanan pada seksualitas atau penampilan fisik. Namun, *Agent Skye* lebih dikenal karena peran aktifnya sebagai *Initiator* yang mendukung tim dengan kemampuan penyembuhan dan kontrol alam. Hal ini sejalan dengan teori gender *performativity* yang dikemukakan oleh Judith Butler (1990), yang menyatakan bahwa gender bukanlah identitas tetap, melainkan konstruksi sosial yang dibentuk melalui tindakan berulang. Dalam hal ini, *Agent Skye* tidak hanya digambarkan berdasarkan penampilan fisik atau seksualitas, tetapi lebih pada peran dan kemampuannya dalam *gameplay*, yang mencerminkan kekuatan dan kemandirian, serta menantang peran tradisional perempuan dalam *game*.

Desain visual *Agent Skye* menghindari seksualitas yang sering terlihat pada karakter perempuan dalam *game FPS*, yang sering kali menonjolkan pakaian minim atau pose seksual. Sebaliknya, kostum yang dikenakan oleh *Agent Skye* lebih fungsional dan praktis, sesuai dengan peranannya dalam permainan sebagai penyembuh dan pengendali alam. Dill dan Thill (2007) mengkritik seksualitas karakter perempuan dalam video *game*, yang sering kali menjadikan perempuan sebagai objek seksual untuk menarik *audience*. Namun, *Agent Skye* menawarkan alternatif dengan mengedepankan karakter perempuan yang kuat, mandiri, dan berbasis pada kemampuan taktis, bukan hanya pada penampilan fisik atau daya tarik seksual.

Selain itu, *Agent Skye* juga mencerminkan kemajuan dalam representasi perempuan dalam video *game*. Karakter ini tidak hanya dinilai berdasarkan seksualitasnya, tetapi juga pada kemampuan dan peranannya yang kompleks dalam tim. *Agent Skye* menunjukkan bahwa perempuan dalam *game FPS* dapat digambarkan sebagai karakter yang lebih beragam, tidak terbatas pada stereotip atau objek seksualitas. Dengan peran yang lebih multifaset, *Agent Skye* memberikan contoh positif bagi pemain perempuan yang menginginkan representasi karakter yang kuat, mandiri, dan tidak bergantung pada penampilan fisik semata

Analisis Makna Tanda Dalam Karakter *Agent Skye*

Tabel 1. Tampilan fisik *Agent Skye*

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 <p>Gambar 3. Fisik <i>Agent Skye</i> (Sumber: <i>Game Valorant</i>)</p>	<p><i>Agent Skye</i> adalah perempuan dengan tubuh yang atletis, berotot, serta berpostur tegap. Rambut Skye berwarna oranye dengan gaya rambut dikepang.</p>	<p><i>Agent Skye</i> menggambarkan sebagai sosok prajurit yang kuat dan tangguh</p>	<p>Perempuan dengan tubuh yang atletis serta berotot dengan postur tubuh yang tegap, memperlihatkan siap menghadapi tantangan fisik yang berat dan mampu bertahan dalam situasi sulit dalam pertempuran.</p>

Bentuk tubuh Skye dalam Valorant bertentangan dengan stereotip yang umumnya tentang desain bentuk tubuh karakter perempuan dalam video *Game*. Skye memiliki tubuh yang kuat dan atletis, serta dengan postur tubuh tegapnya yang sesuai dengan latar belakangnya sebagai petani dan pejuang lingkungan. Ini menunjukkan bahwa dia memprioritaskan kekuatan fisik dan kemampuan untuk beradaptasi dalam berbagai medan perang. Ini dilakukan untuk menghindari penekanan terlalu besar pada daya tarik seksual yang sering dikritik dalam representasi karakter wanita dalam video *Game*.

Lan Luo (2023) menekankan bagaimana representasi wanita dalam video *Game* telah berkembang dari stereotip yang berlebihan ke karakter yang lebih realistis dan kuat, seperti Skye. Penampilan Skye menunjukkan bahwa karakter wanita tidak hanya dapat menjadi kuat dan praktis, tetapi juga membawa nilai naratif yang mendalam dan relevan (Luo, 2023).

Tabel 2. Tampilan wajah *Agent Skye*

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 <p>Gambar 4. Wajah <i>Agent Skye</i> (Sumber: <i>Game Valorant</i>)</p>	<p>Skye memiliki tatapan yang fokus dan tegas, sepasang bola mata hijau, mengenakan <i>makeup</i> sederhana, serta terdapat tindik di alis</p>	<p>Skye adalah sosok perempuan kuat yang berhubungan erat dengan alam, sementara tindik di alis menambahkan elemen pemberontakan. Pengaruh budaya suku Aborigin dan Nimbin terlihat dalam penampilannya yang mencerminkan kehidupan dekat dengan alam.</p>	<p>Wajah Skye mencerminkan mitos pahlawan perempuan modern yang tidak hanya cantik tetapi juga kuat, tegas, dan siap bertarung. Ini menantang stereotip tradisional tentang kelembutan dan ketergantungan perempuan.</p>

Skye mengenakan *makeup* yang sederhana dan minimalis, membedakannya dari karakter perempuan di media yang sering digambarkan dengan *makeup* yang tebal dan glamor. *Makeup* sederhana ini menunjukkan kekuatan internal dan kesederhanaan dibandingkan dengan penampilan. Selain itu, ini mencerminkan pendekatan yang realistis dan alami, yang sering dikaitkan dengan kehidupan yang melakukan aktifitas di alam liar. *Makeup* minimalis ini sangat cocok dengan peran Skye sebagai agen di Valorant karena lebih praktis dan tidak mengganggu dalam situasi pertempuran yang intens. Pilihan *makeup* Skye sangat praktis dan cocok dengan perannya sebagai agen yang selalu siap bertindak karena dia membutuhkan kebebasan bergerak dan tidak terganggu oleh *makeup* yang berat atau kompleks.

Subkultur di Nimbin sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai kedamaian, kebebasan, dan kehidupan yang berkelanjutan. Menurut Jones (2018), Nimbin adalah pusat gaya hidup alternatif dan subkultur yang menekankan harmoni dengan alam, kehidupan komunal, dan ekspresi artistik. Hal ini menunjukkan sikap ekspresif dari Skye yang mengenakan tindik merupakan pengaruh dari subkultur untuk mengesksesifkan pemberontakan dan non-konformitas berdasarkan latar belakangnya yang sebagai aktivis lingkungan. Segi penampilan *makeup* Skye yang sederhana dan natural serta tindik alis dikenakan, dalam sikapnya yang mencerminkan kedekatan dengan alam dan pemberontakan terhadap norma-norma konvensional.

Tabel 3. Tampilan Rambut *Agent Skye*

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
--------	----------	----------	-------



Gambar 5. Rambut Agent Skye
(Sumber: *Game Valorant*)

Skye dengan rambut oranye, mengenakan bandana hijau, serta gaya rambut yang dikepang

Rambut kepangan dan bandana memberi kesan praktis dan aktif dalam petualangan dialam liar serta dalam pertempuran

Rambut oranye dengan kepangan serta bandana yang dikenakan mengaitkan Skye dengan mitos pahlawan petualangan yang melindungi alam dan seorang yang tangguh

Di dalam tampilan Visual *Game Valorant* Skye digambarkan dengan rambut oranye. Rambut oranye sering kali dikaitkan dengan sifat-sifat seperti keberanian, semangat petualangan, dan keberanian dalam menghadapi tantangan dan pertempuran. Menurut Santoso (2008), rambut tidak hanya berfungsi sebagai pelindung kepala tetapi juga sebagai elemen penting dalam mengekspresikan identitas dan kepribadian seseorang. Rambut, baik dalam gaya dan warna, dapat mencerminkan karakter dan sikap pemiliknya. Dalam mitologi dan cerita rakyat, rambut oranye sering kali dikaitkan dengan karakter yang bersemangat dan berani. Dalam cerita rakyat Celtic, orang dengan rambut oranye dianggap memiliki sifat pemberani dan memiliki hubungan yang kuat dengan alam dan kekuatan mistis (O'Sullivan, 2003). Warna oranye pada rambut sering diasosiasikan dengan elemen api, melambangkan energi, kreativitas, dan keberanian (Jones, 2001).

Dengan bandana hijau dan rambut dikepang oranye, Skye menunjukkan kombinasi kemampuan praktis dan semangat petualangan. Kepangan rambut Skye menunjukkan bahwa ia selalu siap untuk menghadapi situasi yang sulit dan menantang, karena memungkinkan mobilitas yang lebih baik dan mengurangi gangguan selama aksi. Bandana hijau, yang sering digunakan untuk menjaga rambut agar tidak mengganggu pandangan, juga memberi kesan bahwa Skye adalah karakter yang efisien dan selalu siap untuk bertindak. Menurut Smith (2010), kepangan adalah salah satu gaya rambut tertua yang dikenal manusia, dan memiliki banyak arti dalam berbagai budaya di seluruh dunia. Kepangan sering kali digambarkan dengan kekuatan, ketahanan, dan koneksi dengan tradisi leluhur. Kepangan rambut bisa mencerminkan elemen tradisional dan juga budaya. Dalam konteks suku Aborigin, ini bisa menunjukkan penghormatan terhadap tradisi dan sejarah leluhur.

Tabel 4. Kalung *Agent Skye*

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 <p>Gambar 6. Kalung Agent Skye (Sumber: <i>Game Valorant</i>)</p>	Skye mengenakan kalung yang terbuat dari kayu, dan terdapat liontin berbentuk daun dari tembaga	Kalung khas suku Aborigin menunjukkan bahwa Skye memiliki akar budaya serta koneksi spritual dengan alam	Kalung khas suku Aborigin memperkuat tentang mitos koneksi spiritual dan budaya yang mendalam dengan alam, menciptakan Skye menjaga tradisi dan nilai leluhur

Dalam tampilan *in-game Valorant*, Skye mengenakan kalung kayu dengan liontin daun tembaga. Kalung, menurut Smith (2009), adalah perhiasan leher yang sering memiliki makna simbolis dan spiritual. Dalam banyak budaya, termasuk Aborigin, kalung bukan hanya aksesori tetapi juga memiliki kekuatan magis terkait ritual dan upacara. Setiap elemen pembuatannya, seperti kayu dan batu, menyimbolkan koneksi dengan leluhur dan alam.

Kalung Skye mencerminkan perpaduan petualangan serta hubungan spiritual dengan alam dan budaya. Selain aksesoris, kalung ini mewakili kemampuan Skye mengendalikan roh melalui totem, memperkuat citranya sebagai penjaga alam yang melindungi serta melestarikan lingkungan dalam petualangannya.

Tabel 5. Visualisasi pakaian Skye

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 <p>Gambar 7. Visualisasi pakaian Skye (Sumber: Game Valorant)</p>	<p>Skye mengenakan <i>tanktop</i> hijau bermotif daun dan sayap, pelindung lengan, sarung tangan, celana <i>cargo</i>, dengan kantong dan pelindung lutut, serta sepatu bot hitam yang kokoh.</p>	<p>Pakaian Skye berwarna hijau dan cokelat mencerminkan kedekatan dengan alam dan semangat tempur. Aksesoris memberikan kesan praktis dan petualang, mencerminkan gaya hidup aktif. Desainnya terinspirasi oleh budaya Aborigin dan Nimbin, menggunakan material sederhana dan fungsional.</p>	<p>Pakaian Skye menggambarkan perempuan sebagai pelindung alam dan pahlawan, dengan gaya sederhana namun kuat yang menghormati tradisi lokal. Ini mencerminkan mitos modern tentang kekuatan dan keberanian dari kehidupan dekat alam dan komunitas tradisional.</p>

Skye dalam Valorant adalah karakter yang dirancang dengan sangat teliti untuk mencerminkan kekuatan, kesiapan, dan koneksi mendalam dengan alam. Setiap elemen dari pakaiannya, mulai dari kepala hingga ujung kaki, membawa makna simbolis yang mendalam, memperkuat narasi dan karakterisasinya sebagai penjaga alam dan pelindung timnya. Pakaian Skye sangat erat kaitannya dengan alam dan pertempuran. Warna hijau dan cokelat melambangkan elemen bumi, menunjukkan kedekatan dengan lingkungan alam. Bandana dan aksesoris menambah kesan praktis dan petualang, mencerminkan gaya hidup yang aktif dan mandiri. Pilihan bahan yang tahan lama dan desain yang fungsional mencerminkan kebutuhan Skye untuk tetap siap menghadapi pertempuran sambil tetap menjaga koneksi spiritual dengan alam.

Tabel 6. *Guiding light Agent Skye*

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 <p>Gambar 8. <i>Guiding light</i> Agent Skye (Sumber: <i>Game</i> Valorant)</p>	<p>Skye mengeluarkan totem kayu berbentuk burung elang, dengan aura hijau pada totem tersebut</p>	<p>Kemampuan totem burung elang Skye adalah salah satu kemampuan utama Skye. Ketika diaktifkan, Skye memanggil dan mengendalikan burung elang yang dapat diarahkan ke lokasi tertentu. Ketika elang ini meledak, ia mengeluarkan kilatan terang (<i>flash</i>) yang membutakan musuh di sekitarnya</p>	<p>Kemampuan <i>Guiding light</i> atau burung elang Skye melambangkan mitos modern tentang kekuatan perempuan yang berasal dari hubungan mendalam dengan alam dan kekuatan spiritual. Dalam budaya suku Aborigin, burung sering kali dianggap sebagai pembawa pesan spiritual.</p>

Dalam budaya suku Aborigin, burung memiliki makna spiritual yang mendalam. Menurut Morphy (1991), Burung dalam budaya Aborigin sering kali dianggap sebagai pembawa pesan spiritual, dan burung elang khususnya melambangkan penglihatan tajam dan kebijaksanaan yang berasal dari dunia roh. Beberapa burung memiliki kekuatan khusus dan sering muncul dalam cerita mitologi dan legenda suku Aborigin. Burung elang dianggap sebagai simbol kekuatan dan perlindungan. Dalam upacara spiritual, mereka berperan sebagai entitas spiritual yang dapat mentransfer kebijaksanaan dan bimbingan dari roh leluhur kepada manusia yang memohon perlindungan.

Dalam konteks ini, burung elang bukan hanya makhluk fisik tetapi juga entitas spiritual yang memiliki kekuatan dan kebijaksanaan yang dapat ditransfer kepada manusia yang mereka lindungi atau bimbing. *Guiding light* atau burung elang Skye dalam *ability* Skye sendiri memiliki tampilan awal patung kayu berwarna coklat, lalu terdapat aura hijau yang merupakan bentuk dari sang roh elang. *Guiding light* yang dari namanya bermakna cahaya petunjuk memiliki kekuatannya yang memancarkan cahaya kilatan terang dari sang roh burung elang yang dapat memberikan efek membutakan lawan serta, memberikan informasi keberadaan lawan.

Dengan memanggil dan mengendalikan burung elang yang bersinar terang, Skye menunjukkan hubungan mendalam dengan alam dan kekuatan spiritual yang dia miliki. Burung elang ini, ketika digunakan untuk membutakan musuh, berfungsi sebagai alat perlindungan dan kontrol, mencerminkan kekuatan Skye sebagai penjaga dan pelindung. Peran Skye sebagai *Initiator* di sini adalah membuka jalan bagi timnya dan menciptakan peluang untuk menyerang.

Tabel 7. Trailblazer Agent Skye

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Skye mengeluarkan totem kayu berbentuk harimau tasmania, yang mengeluarkan aura hijau berupa roh makhluk.	Kemampuan <i>Trailblazer</i> Skye dalam "Valorant" memungkinkan dia memanggil harimau tasmania untuk menjelajahi area. Harimau ini dapat melompat dan menyerang musuh, menyebabkan kerusakan dan menonaktifkan mereka sementara.	Harimau tasmania, hewan yang sering kali digambarkan sebagai lambang keberanian dan kekuatan, dalam konteks budaya suku Aborigin, bisa juga dianggap sebagai totem atau penjaga spiritual.

Gambar 9. *Trailblazer Agent Skye*
(Sumber: *Game Valorant*)

Peran Skye membutakan musuh dan memberi keuntungan taktis pada tim. Ia tidak hanya melindungi, tetapi juga memimpin serangan dengan keterampilan dan koneksi spiritualnya dengan alam. Skye menggambarkan mitos bahwa kekuatan perempuan dalam melindungi alam esensial untuk keseimbangan hidup. Harimau tasmania (*Thylacine*), meskipun punah, tetap berarti dalam budaya Aborigin, dilihat sebagai simbol keberanian dan perlindungan. Dalam mitologi Aborigin, hewan totem seperti harimau tasmania adalah penuntun spiritual yang menjaga suku dari bahaya. Kini, harimau tasmania melambangkan perlindungan lingkungan dan kesadaran akan pentingnya menjaga spesies yang terancam punah.

Harimau Tasmania, meskipun punah, tetap memiliki makna mendalam dalam budaya Aborigin sebagai simbol keberanian, kekuatan, dan perlindungan. Dalam mitologi mereka, hewan totem seperti harimau Tasmania dianggap penuntun spiritual yang melindungi suku dari bahaya. Kini, harimau Tasmania juga menjadi simbol perlindungan lingkungan dan kesadaran akan kelestarian spesies terancam punah. Menurut Berndt (1988), Hewan-hewan totem dalam budaya Aborigin sering kali dilihat sebagai manifestasi dari roh leluhur yang memberikan perlindungan dan bimbingan kepada anggota suku. *Trailblazer* sendiri terbuat dari totem kayu berbentuk harimau tasmania yang memancarkan cahaya hijau dari dalam totem, hal ini dikarenakan totem memiliki aura yang berasal dari roh tasmania yang dapat dikendalikan oleh Skye. Skye menciptakan peluang untuk membuka jalan dan membantu timnya. Dalam peran ini, kemampuan "*Trailblazer*" sangat penting karena memungkinkan Skye

menjelajahi area yang berbahaya, menemukan musuh, dan menonaktifkan mereka untuk sementara. Ini memberi timnya keuntungan strategis untuk menyerang atau mengamankan posisi.

Tabel 8. *Seeker Agent Skye*

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 <p>Gambar 10. <i>Seeker Agent Skye</i> (Sumber: <i>Game Valorant</i>)</p>	Skye melepaskan tiga entitas yang berbentuk seperti ubur-ubur	<i>Seeker</i> adalah salah satu kekuatan Skye yang mengeluarkan 3 entitas berbentuk ubur-ubur untuk memberikan informasi lawan ke tim dan memberikan efek mengurangi penglihatan (<i>nearsight</i>) musuh selama tiga detik.	Dalam tradisi Aborigin dan Nimbin, makhluk spiritual dianggap sebagai pemandu yang membantu dalam pencarian kebenaran. Skye menjelaskan legenda bahwa wanita memiliki bakat bawaan untuk mengungkapkan kebenaran serta melindungi masyarakat melalui pengetahuan dan naluri.

Ketika Skye melepaskan tiga entitas berbentuk ubur-ubur bercahaya yang secara otomatis mencari dan melacak posisi musuh terdekat. Ini memberikan keuntungan strategis dengan mengungkapkan lokasi musuh dan memungkinkan tim Skye untuk merencanakan serangan dengan lebih baik. Entitas "*Seekers*" dalam kemampuan Skye berbentuk seperti ubur-ubur dengan tampilan bercahaya hijau. Mereka memiliki tubuh transparan yang berpendar, menyerupai ubur-ubur laut yang indah namun menakutkan. Bentuk ini menciptakan kesan bahwa mereka adalah entitas mistis dan kuat yang berasal dari dunia alam dan spiritual. Tampilan bercahaya mereka memudahkan pemain untuk melihat ke mana mereka bergerak, serta menambahkan elemen visual yang menarik dalam permainan.

Dalam suku Aborigin dan daerah Nimbin, entitas spiritual dianggap sebagai penuntun atau penjaga yang membantu individu atau komunitas dalam menemukan jalur yang benar dan mengungkap kebenaran yang tersembunyi. Mereka juga dipercaya memberikan perlindungan dan bimbingan dalam situasi sulit. Isaacs (1987), Entitas spiritual dalam budaya Aborigin sering kali dilihat sebagai penuntun yang memberikan bimbingan dan perlindungan kepada individu dan komunitas mereka. Kemampuan Skye untuk melepaskan entitas pencari dalam "*Seekers*" mencerminkan hubungan spiritual ini. Dengan menggunakan entitas yang dapat melacak dan mengungkap posisi musuh, Skye menunjukkan penggunaan pengetahuan dan intuisi yang mendalam untuk melindungi dan memimpin timnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini ditemukan bahwa *Agent Skye* dalam *Valorant* merupakan karakter perempuan yang berbeda dari karakter perempuan biasa dalam permainan FPS. Karakter Skye tidak hanya memiliki fitur fisik atau seksual yang menonjol, tetapi Karakter Skye sendiri lebih terfokus pada peran aktifnya sebagai *Initiator*, yang membantu tim dengan kemampuan penyembuhan dan pengendalian alam. Agen Skye menunjukkan seorang perempuan yang kuat dan mandiri dengan peran penting dalam tim, dapat ditunjukkan dalam permainan karakter perempuan dalam FPS dapat digambarkan sebagai karakter yang lebih kompleks dan beragam tanpa terbatas pada stereotip seksual.

Selain itu, desain visual *Agent Skye*, yang menghindari seksualitas, menunjukkan perkembangan dalam representasi gender dalam video *game*. Kostum serta aksesori yang digunakan menunjukkan hubungan dengan alam dan budaya Australia dengan memprioritaskan fungsionalitas dan praktisitas. Oleh karena itu, Agen Skye tidak hanya merupakan karakter perempuan dalam permainan, tetapi juga merupakan representasi dari perubahan cara karakter perempuan digambarkan dalam lingkungan permainan FPS.

Dalam hal ini, *Valorant* menunjukkan penelitian mendalam tentang penciptaan karakternya, khususnya tentang budaya. Agen Skye menunjukkan budaya Australia dan negaranya. Karakter ini

diperkaya dengan penggunaan simbol budaya dan elemen visual yang terinspirasi oleh flora dan fauna unik Australia. *Valorant* menunjukkan upaya untuk menampilkan karakter yang berasal dari latar belakang budaya asli, bukan hanya sebagai perwakilan negara mereka, tetapi juga sebagai perwakilan nilai-nilai dan keyakinan budaya yang kuat. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes, bahwa desain visual *Agent Skye* mengandung makna denotatif (literal) dan konotatif (simbolis) yang mendalam. Hal ini juga menciptakan mitos tentang perempuan kuat yang dekat dengan alam. Karakter ini menunjukkan bahwa video *game* dapat menjadi alat yang berguna untuk menyampaikan peran gender yang lebih inklusif dan keberagaman budaya. *Agent Skye* memberikan contoh yang baik untuk representasi perempuan dan membantu mengubah pandangan tentang peran perempuan di industri *game* yang terus berkembang.

Dari hasil penelitian ini bagi para pengembang permainan, sangat penting untuk terus mengembangkan karakter wanita yang lebih mendalam, tidak hanya menyoroti aspek fisik tetapi juga kemampuan dan perannya yang aktif dalam *gameplay*. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menyelidiki lebih jauh tentang representasi gender serta membandingkan karakter perempuan yang lebih menekankan kekuatan taktis dengan desain yang berorientasi pada seksualitas. Di samping itu, penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan budaya lokal dan spiritualitas dalam desain karakter, seperti pada *Agent Skye*, dapat memperkaya narasi dan memberikan dimensi tambahan pada karakter dalam permainan.

REFERENSI

- Barthes, R. (1977). *Image-Music-Text*. Hill and Wang.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions of female characters in video games. *Sex Roles*, 57(11–12), 851–864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9266-7>
- Isaacs, J. (1987). *The Aboriginal culture and spiritual practice*. Aboriginal Studies Press.
- Jones, A. (2018). *Alternative communities: The Nimbin lifestyle*. University of Sydney Press.
- Jones, P. (2018). Nimbin: A center of alternative culture and spirituality in Australia. *Journal of Australian Cultural Studies*, 15(2), 88–104.
- Jones, T. (2001). The symbolism of orange: A color of bravery and adventure. *Journal of Cultural Studies*, 12(3), 134–142.
- Luo, L. (2023). The evolution of female character representations in video games from a feminism perspective. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 30(1), 131–136. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/30/20231605>
- Lynch, M., Shepherd, C., & Henson, D. (2024). The evolution of gender representation in video games: Breaking free from traditional female roles. *Journal of Game Studies*, 42(1), 23–36.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Gilbert, M., & Burrige, S. (2024). Evidence of ambivalent sexism in female video game character designs. *Mass Communication and Society*, 1–26. <https://doi.org/10.1080/15205436.2024.2311229>
- Morphy, H. (1991). *Art and soul: A study of Aboriginal cultural expression*. University of California Press.

- O'Sullivan, D. (2003). The myth of the orange-haired hero: Celtic traditions and their cultural influence. *Celtic Studies Journal*, 28(4), 61–74.
- Rahmadani, F. R. (2020). Analisis semiotika Roland Barthes pada representasi hero Perempuan dalam game Mobile Legends: Bang Bang. *Commercium*, 3(2), 1–17.
- Riot Games. (n.d.). Roles in Valorant: A guide to team composition. <https://playvalorant.com/en-us/learn/the-roles-in-valorant/>
- Smith, J. (2010). The role of braids in ancient and modern cultures: A symbol of strength and endurance. *Culture and Society Journal*, 14 (2), 102–119.
- Syaefullah, W., & Anggapuspa, M. (2023). Analisis visual pada karakter Agent Sage dalam game Valorant. *BARIK – Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 4(3), 130–140. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/51005>
- Thomas, R. (2011). The influence of traditional healing practices in Nimbin. *Journal of Environmental and Cultural Studies*, 18(3), 142–150.
- VALORANT agents: All agents and abilities. (n.d.). <https://playvalorant.com/en-us/agents/>