

# ANALISIS SEMIOTIK ROLAND BARTHES PADA DESAIN ARTORIA PENDRAGON DALAM GAME FATE/GRAND ORDER

**M. Iqbal Ilyas**

Universitas Negeri Surabaya

email: iqbalilyas1402@gmail.com

Received:

30-06-2025

Reviewed:

30-07-2025

Accepted:

30-08-2025

**ABSTRAK:** Artoria Pendragon salah satu karakter terkenal dari game Fate/Grand Order yang terinspirasi dari tokoh mitos “Raja Arthur” dari kerajaan Inggris. Penelitian ini memfokuskan menggali fakta tersembunyi pada desain karakter Artoria Pendragon dan makna konotasinya. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan studi literatur, teknik pengolahan data menggunakan reduksi data identifikasi data. Teknik analisis deskriptif kualitatif dengan menerapkan metode tinjauan desain Feldman dengan 4 tahap yaitu, deskriptif, analisa formal, interpretasi dan evaluasi. Semiotika Roland Barthes sebagai tahapan interpretasi. Penelitian ini menghasilkan bahwa karakter Artoria Pendragon telah mengalami dekonstruksi secara radikal dan memunculkan konotasi baru antara Jepang dan negara barat (Amerika Serikat, Inggris, Prancis dan Jerman) terhadap tokoh aslinya melalui genderbend dan estetika anime. Artoria Pendragon merupakan sosok representasi Raja Arthur dari mitologi kerajaan Inggris. Beberapa elemen visual yang membuktikan adanya unsur abad pertengahan dan telah tercampur dengan budaya Jepang. Upaya ini merupakan langkah pengembang game Fate/Grand Order untuk memperluas bisnis dan menarik pasar otaku (penggemar anime, game, manga, dan pop kultur Jepang).

**Kata Kunci:** Artoria Pendragon, Gender Bending, Fate/Grand Order, Barthes.

**ABSTRACT:** Artoria Pendragon is one of the most well-known characters from the game Fate/Grand Order, inspired by the mythical figure “King Arthur” from the British kingdom. This research focuses on uncovering hidden facts in the character design of Artoria Pendragon and its connotative meanings. Data collection techniques used include documentation and literature study, while data processing techniques involve data reduction and identification. A qualitative descriptive analysis is applied using Feldman’s four-step design review method: description, formal analysis, interpretation, and evaluation. Roland Barthes’ semiotics is

*employed in the interpretation stage. This study finds that the character of Artoria Pendragon has undergone radical deconstruction, giving rise to new connotations between Japan and Western countries (the United States, the United Kingdom, France, and Germany) in relation to the original figure through gender-bending and anime aesthetics. Artoria Pendragon is a representation of King Arthur from British mythology. Several visual elements confirm the presence of medieval characteristics that have been fused with Japanese culture. This effort represents a strategy by the developers of Fate/Grand Order to expand their business and attract the otaku market (fans of anime, games, manga, and Japanese pop culture).*

**Keywords:** *Artoria Pendragon, Gender Bending, Fate/Grand Order, Barthes.*

## **PENDAHULUAN**

Game merupakan sarana hiburan yang sangat digemari berbagai kalangan. Populasi gamer di era modern ini semakin meningkat, seiring pesatnya perkembangan teknologi smartphone. Dalam buku kamus Cambridge daring, gamer diartikan sebagai seseorang yang sering memainkan video game komputer atau elektronik (Jatmika, 2016). Terdapat banyak genre game yang tersebar di media digital, salah satunya genre turn based RPG (Role-Playing Games).

Permainan ini menggabungkan unsur strategi dan peran di dalamnya. Dan setiap pemain memiliki batas waktu untuk mengambil keputusan dalam bertindak melawan musuhnya seperti bermain catur. Salah satunya game turn based yang berasal dari Jepang Fate/Grand Order yang masih mempertahankan lebih dari 1 juta pemain aktif di server Jepang menjelang peringatan ulang tahun yang ke 9 (Carlos, 2024).

Fate/Grand Order mempopulerkan konsep “gender bender” dan interpretasi pada tokoh legendaris seperti Raja Arthur menjadi Artoria Pendragon. Memiliki komunitas yang besar secara global dan sudah memiliki basis penggemar sejak tahun 2000-an menjadikan game ini fenomenal di mata global. Game online yang berasal dari negeri matahari (Jepang), merupakan game yang berbasis role-playing. Permainan bergiliran yang memiliki peran sebagai “Master” untuk memerintahkan beberapa karakter untuk bertarung, mereka di namakan Servant (Wikipedia). Delightworks menjadi pengembang game ini yang pada akhirnya diakuisisi oleh Lasengle pada 2 Februari 2022, anak perusahaan Sony Music Entertainment Japan dan kemudian diterbitkan sepenuhnya oleh Aniplex, Inc. adalah sebuah perusahaan hiburan Jepang bagian dari Sony Group, yang merupakan divisi dari Sony Music Entertainment Japan (Adrhasa, 2022).

Dalam game Fate/Grand Order terdapat 7 kelas kategori utama yaitu, Saber, Archer, Lancer, Rider, Caster, Assassin, dan Berserker. Saber dalam lore-nya, dianggap sebagai kelas terkuat di antara kelas dasar yang lainnya. Kelas saber berfokus pada daya hancur yang sangat besar terhadap lawannya (Sebastian, 2024). Salah kelas saber ialah Artoria Pendragon, merupakan karakter ikonik game Fate/Grand Order yang divisualkan sebagai perempuan berjiwa ksatria. Dengan senjata pedang legendaris Excalibur, membuat namanya dikenal sebagai servant bintang 5 masuk dalam kategori SSR item yang sangat langka untuk didapatkan.



**Gambar 1.3** Desain karakter Artoria Pendragon series anime Fate Stay Night  
(Sumber: Pinterest.com/Berserkion).

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau daya tarik desain karakter Artoria Pendragon dalam game Fate/Grand Order berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Menganalisis dan mengidentifikasi makna denotatif, konotatif, dan mitos dari representasi Artoria Pendragon serta bagaimana mitologi dibentuk ulang dalam media populer Jepang berdasarkan semiotika Roland Barthes. Mengkaji elemen visual dan naratif Artoria Pendragon dalam game, serta memahami simbol-simbol berdasarkan nilai budaya dan ideologi kontemporer.

## METODE PENELITIAN

Data bersumber dari data primer yang langsung diperoleh oleh tangan pertama, data ini akan menjadi sumber utama dari penelitian ini. Data dapat diperoleh melalui fandom Fate/Grand Order, web official, dan dari game. Data sekunder dapat diperoleh dari penelitian terdahulu, referensi buku, jurnal, maupun sumber yang beredar di internet.

Reduksi data adalah sebuah proses pemilahan data, dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, mengkategorikan, menyaring, dan mentransformasikan data yang ditemukan di catatan tertulis baik di media cetak maupun media sosial. Pertama beberapa data akan disortir sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kemudian data kasar tersebut akan diolah menjadi kesatuan data yang akan menjabarkan makna tanda dan mitos yang terdapat dalam karakter Artoria Pendragon. Data akan diolah hingga mendapatkan kesimpulan yang dapat divalidasikan.

Proses penyajian data yang sudah diolah, akan disajikan secara sistematis dan tersusun rapi, sehingga memudahkan dalam melakukan penarikan kesimpulan. Penyajian data dapat dibentuk berupa bagan, teks deskriptif, maupun diagram alur untuk menyederhanakan data sehingga dapat mudah untuk dimengerti. Data tersebut akan disusun sesuai kategori yang terdapat dalam teori semiotika Roland Barthes, yakni data denotasi, konotasi dan mitos. Data ini akan dibedah dalam bentuk tabel dan teks deskriptif untuk memudahkan dalam penarikan kesimpulan.

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif memungkinkan dapat memecahkan atau menjawab rumusan masalah yang telah dibuat sejak penelitian dimulai. Namun, hal ini juga bisa tidak menyelesaikan masalah, karena seiring penelitian kualitatif di lapangan, masih dapat berkembang dan bersifat sementara (Sugiyono, 2018:252-253). Penarikan kesimpulan merupakan langkah akhir dari hasil pengolahan data yang sudah diperoleh.

### **KERANGKA BERPIKIR**

Kerangka berpikir dapat diartikan sebagai diagram yang memiliki alur logika sistematis tema yang akan ditulis (Polancik, 2009).

1) **Urgensi**

Yaitu tahap menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian.

2) **Dokumentasi dan Studi Literatur**

Proses pengumpulan data yang dapat diperoleh dari berbagai sumber baik berbentuk cetak, buku, jurnal, majalah, arsip, maupun data yang ada di internet yang dapat berperan sebagai pendukung penelitian.

3) **Reduksi Data**

Proses penyaringan data dan mengorganisasikan data yang relevan dengan penelitian.

4) **Deskriptif**

Tahapan ini berfokus pada pengamatan objektif, mengidentifikasi unsur-unsur visual seperti warna, bentuk, garis, tekstur, medium, ukuran, dan subjek.

5) **Analisis Formal**

Menganalisa bagaimana unsur-unsur visual disusun seperti keseimbangan, irama, proporsi, harmonis, kontras, dan fokus. Bertujuan memahami struktur internal.

6) **Interpretasi**

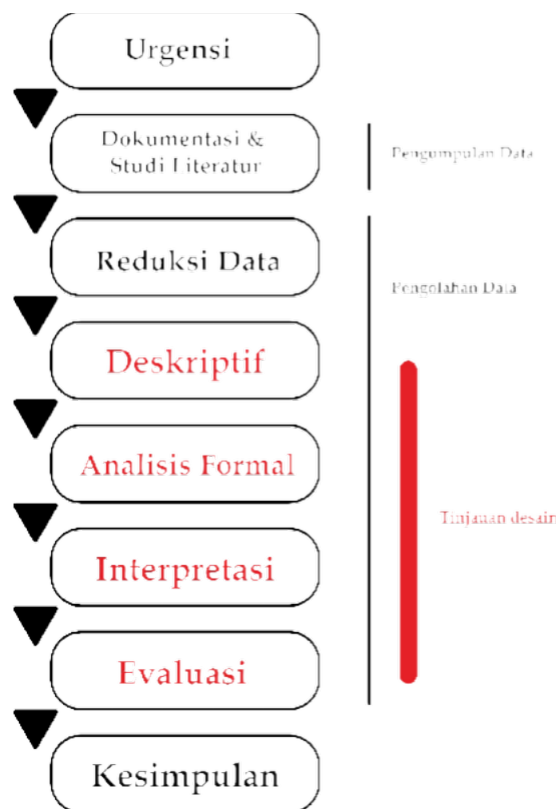
Menafsirkan pesan, tema atau ekspresi yang terkandung dalam Artoria Pendragon yang melibatkan konteks budaya, sejarah, atau mitologi.

7) **Evaluasi**

Proses penilaian terhadap karya berdasarkan kualitas, orisinalitas, dampak emosional, atau relevansi budaya bersifat subjektif yang didukung oleh alasan logis.

8) **Kesimpulan**

Menyimpulkan hasil yang ditemukan dari pembahasan yang telah dilakukan.



**Gambar 3.1** Kerangka Pemikiran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Artoria Pendragon atau yang kerap dipanggil “saber”, merupakan sebuah karakter 2D yang berasal dari game Jepang yang bernama Fate/Grand Order. Karakter yang terinspirasi dari tokoh legendaris kerajaan Inggris Arthur Pendragon. Dia adalah pahlawan rakyat yang sangat terkenal dengan julukan Matter of Britain pada tradisi sastra abad pertengahan.



**Gambar 4.1** Artoria Pendragon (Sumber : m.huaban.com)

Artoria Pendragon dalam berpakaian mengenakan setelan baju besi. Pada era-medieval Inggris setelan ini digunakan untuk melindungi diri dari pemanah dan pedang panjang lawan. Surat berantai, atau sebuah setelan baju besi yang digunakan oleh ksatria-ksatria pada abad ke 9 sampai akhir abad ke 13 (Cartwright, 2018).

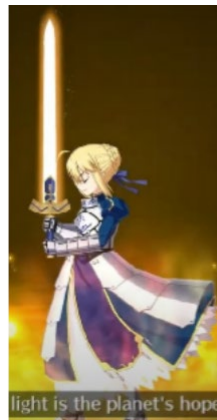
#### a. Analisa Formal

Berpose berdiri tegak fokus menghadap kedepan, kedua tangan kedepan telapak tangan saling bertemu di gagang pedang yang seolah-olah pedang itu tertancap. Dengan fashion yang memiliki dominan warna biru, putih, abu abu, dan kuning keemasan.



**Gambar 4.2** Pose Artoria Pendragon 1 (sumber : game Fate/Grand Order)

Artoria Pendragon juga memiliki kata kata yang sangat ikonik. Yaitu saat animasi mengeluarkan kekuatannya, meneriakkan nama pedangnya “Excalibur” diikuti sinar berwarna keemasan yang membuatnya terlihat berwibawa dan tangguh.



**Gambar 4.3** Pose Artoria Pendragon 2 (sumber : game Fate/Grand Order)

Pose garis tubuh tegak lurus keatas menggambarkan kekuasaan kontrol yang absolute dan kehormatan. Posisi kaki yang sedikit terbuka menggambarkan stabilitas dan keteguhan.





**Gambar 4.4** Pose Artoria Pendragon 3 (sumber : game Fate/Grand Order)

Pose saat mengangkat Excalibur garis diagonal dan membentuk segitiga yang menciptakan visual yang heroik dan keseimbangan. Posisi kaki yang terbuka lebar menggambarkan keberanian dan keyakinan terhadap kekuasaan.




**Gambar 4.5** Pose Artoria Pendragon 4 (sumber : game Fate/Grand Order)

Pose tangan yang menghempaskan cahaya kuning dengan ekspresi yang serius fokus kedepan dan kondisi mulut terbuka meneriakkan “Excalibur” menunjukkan kekuatan yang besar yang diarahkan kedepan musuh. Posisi kaki yang terbuka lebar menunjukkan keteguhan dan kekuatan.

## b. Interpretasi Denotasi

Denotasi memiliki makna yang sangat nyata dari sebuah tanda (sign). Denotasi sendiri merupakan perwujudan dari makna yang sebenarnya yang disepakati secara sosial dan berdasar pada rujukan realitas (Vera, 2015:28). Denotasi juga memiliki makna langsung yang berarti memiliki gambaran langsung dari suatu petanda (Berger, 2010:65).

**Tabel 4.1.** Analisis Tataran Pertama Artoria Pendragon

	Artoria Pendragon, sosok karakter berkelamin perempuan yang memiliki tinggi 154 cm dan berat badan 42 kg. berlatar belakang di wilayah Inggris seperti legenda Raja Arthur Pendragon yang memiliki senjata berupa pedang legendaris bernama Excalibur.
	Rambut berwarna emas yang diikat dengan pita biru, panjang sebahu dengan potongan poni.
	Zirah terpasang yang mencakup dada, lengan, dan kaki, dengan motif sederhana.

	Gaun yang dipakai mempunyai kombinasi warna biru dan putih. Lengan panjang sampai pergelangan kaki. Lapisan dalam yang berwarna putih. Memiliki aksen emas dan motif bergaya Celtic.
	Pola motif garis zirah yang membentuk fleur de lis atau bunga lili bergaya dengan menggunakan warna biru tua.
	Pedang berwarna emas dengan pola unik, bercahaya saat digunakan dalam serangan. Memiliki motif garis yang bergaya organik, pola garis yang saling terhubung silang dan berwarna emas.
	Pose dan ekspresi Artoria Pendragon berdiri tegak dengan kedua tangan memegang gagang pedang, ekspresi tegas dan fokus. Memiliki wajah yang serius seperti mata yang tegas, senyum rapat.

Ket: ap=aperture; ex=exposure

Dapat digaris bawahi dari tabel diatas, bahwa karakter Artoria Pendragon ialah sosok wanita yang memiliki latar belakang wilayah Inggris dengan tinggi badan 154 cm dan berat badan 42 kg. Rambut yang berwarna kuning keemasan atau blonde dan memiliki potongan gaya rambut yang elegan yang terinspirasi gaya rambut abad pertengahan. Zirah yang terpasang di bagian dada, siku tangan sampai telapak tangan, samping pinggul sampai mata kaki dan setelan sepatu besi yang keseluruhan memiliki warna putih abu abu. Gaun yang dipakainya berlengan panjang, gaun yang memiliki motif Celtic, dan rok panjang kebawah sampai mata kaki yang keseluruhan memiliki kombinasi warna biru, putih, dan kuning keemasan. Selanjutnya pedang legendaris Excalibur yang menyala keemasan, kombinasi desain warna emas, biru dan putih. Memiliki bentuk yang elegan dan ukuran sedang.

### c. Interpretasi Konotasi

Konotasi secara singkat memberikan definisi yang menggunakan sistem-sistem tanda yang telah dimaknai oleh manusia (Vera, 2014).

**Tabel 4.2.** Analisis Tataran Kedua Artoria Pendragon

Elemen Visual	Denotasi (Makna Langsung)
Tubuh Artoria Pendragon	Memiliki tubuh relatif pendek, dengan tinggi badan yang hanya 154cm, dapat memfokuskan perhatian pemain pada



	kepribadian Artoria Pendragon, yang menyimbolkan kesederhanaan dan kerendahan hati. Dalam legenda Raja Arthur tidak semua karakter memiliki tubuh yang tinggi.
<b>Rambut Artoria Pendragon</b>	Gaya rambut yang terinspirasi oleh gaya rambut abad pertengahan yang populer dikalangan bangsawan. Gaya rambut ini juga memiliki arti kekuatan dan keberanian sebagai ksatria. Kemurnian dan kesucian sebagai simbol kesucian hati Artoria Pendragon sebagai ratu. Dalam konteks anime, karakter berambut pirang sering diasosiasikan dengan tokoh yang kuat dan berdarah biru.
<b>Zirah Artoria Pendragon</b>	Terinspirasi dari zirah ksatria abad pertengahan. Bertipe zirah templar, zirah yang memiliki desain sederhana namun elegan melambangkan kesucian dan keberanian. Zirah ini juga terinspirasi dari mitologi Celtic, zirah yang dikenakan oleh dewa-dewa atau pahlawan. Desain zirah ini dalam <i>gamenya</i> telah bercampur dengan budaya jepang (zirah samurai). Kombinasi warna biru dan putih perak pada pola desain ini mencerminkan sayap atau alur alami yang mempresentasikan sifat keabadian, kemurnian dan keajaiban. Zirah berwarna perak dan biru mengisyaratkan kesucian, kebangsawanan, dan peran pelindung yang kuat dalam pertempuran.
<b>Gaun Artoria Pendragon</b>	Artoria Pendragon memiliki gaya gaun medieval, dengan setiap potongan yang detail, elegan dan kompleks. Pada desain <i>gamenya</i> , desain gaun telah bercampur dengan gaya gaun <i>anime</i> dan <i>manga</i> , dengan beberapa warna unik dan motif yang beragam. Kombinasi warna ini

	mencerminkan sifat kesucian (putih) dan keberanian (biru), sekaligus mereferensikan gaya busana kerajaan Inggris.
<b>Pola Motif Garis Zirah Artoria Pendragon</b>	Motif hiasan zirah yang membentuk bunga lili (Fleur de lis) dengan garis yang elegan, melambangkan keangunan, martabat, dan hak ilahi dalam memimpin (mengacu konsep “Raja yang terpilih oleh tuhan” dalam legenda Arthurian). Hiasan pola sederhana menginterpretasikan sifat dari Artoria Pendragon seorang raja yang rendah hati dan memprioritaskan tugas daripada kemewahannya.
<b>Pedang dan Pola Motif Garis Pedang Artoria Pendragon</b>	Salah satu pedang ikonik yang memiliki desain yang unik dan elegan. Pedang ini juga yang dikenakan oleh tokoh legenda Raja Arthur. Pola-pola berliku berwarna emas yang muncul pada pedang ini mengisyaratkan bahwa pedang ini adalah senjata pilihan dewa yang dibuat oleh peri di Avalon. Bentuk pola silang dan saling terhubung merupakan menggambarkan dari perjanjian antara Artoria dan Avalon (dunia peri), bahwa Artoria akan menjadi pelindung umat manusia dan menegakkan keadilan. Muncul pertama kali dalam puisi Robert de Boron Merlin. Pedang ini tidak hanya menjadi senjata, tetapi juga simbol kekuasaan dan hak ketuhanan dalam mitologi Inggris.
<b>Pose dan Ekspresi Artoria Pendragon</b>	Posisi tangan di gagang pedang Melambangkan kesiapan bertarung dan tanggung jawab sebagai pemimpin. Pose yang menggambarkan sikap protektif sebagai seorang pemimpin yang berada di garis depan peperangan. Ekspresi yang menggambarkan kewibawaan dan keteguhan Artoria Pendragon dalam memimpin. Diluar tanggung

jawabnya sebagai raja, Artoria Pendragon memiliki senyum yang lembut, terlihat sosok yang memiliki kebaikan hati lemah lembut.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa karakter Artoria Pendragon dalam desainnya memiliki nilai budaya dan historis yang mendalam. Mulai dari rambut, tubuh, pakaian, senjata dan beberapa pola yang memiliki keterkaitan dengan sejarah.

**Tabel 4.3.** Konotasi Jepang vs Negara Barat.

Aspek	Jepang	Negara Barat
Visual	Moe, Kuudere, Cool, Beauty dan Regal.	Gender bending dan bishoujo knight.
Penerimaan	Kreatif dan unik.	Antara unik dan kontroversial.
Tema	Pengabdian idealisme.	Heroisme dan interpretasi.
Legenda Arthur	Inspirasi bebas fantasi baru	Perbandingan dengan tradisi baru.

Konotasi dalam desain Artoria Pendragon memperlihatkan bagaimana karakter ini tetap membawa esensi legenda Raja Arthur, tetapi dengan estetika anime yang menyesuaikan selera audiens modern.

Konotasi di negara Indonesia mendapatkan berbagai tanggapan, diantaranya banyak yang menyukai dan menganggap gender bending karakter Artoria Pendragon sangat ikonik dalam game Fate/Grand Order.

#### d. Mitos

Salah satu langkah manusia melakukan eksteriorisasi (menghasilkan produk) termasuk unsur simbol, ungkapan dan interpretasi dari mitos, melakukan komunikasi dengan penyebaran mitos yang terjadi secara kontinyu (Bakker, 1990: 16).



**Gambar 4.6** Permadani yang menunjukkan Arthur sebagai salah satu dari 7 layak.  
(sumber : Wikipedia)

Artoria Pendragon atau dalam mitologi Inggris bernama Arthur Pendragon adalah seorang raja dari kerajaan Inggris. Bertempat tinggal di Camelot dan memiliki pedang legendaris Excalibur. Dalam game Fate/Grand Order, merupakan salah satu contoh klasik budaya Jepang dalam mendekonstruksi mitologi negara barat, khususnya tokoh legenda King Arthur dari kerajaan Inggris. Dalam kebudayaan Jepang nyotai, merupakan sebutan untuk “pengubahan menjadi tubuh wanita”. Representasi tokoh

legenda menjadi lebih modern sangat mencolok di game Fate/Grand Order, contoh paling terkenal ialah Artoria Pendragon.

<b>Elemen Visual</b>	<b>Mitos (Makna Ideologis &amp; Naratif)</b>
Gender Bender	Dalam Fate/Grand Order, Artoria Pendragon direpresentasikan sebagai perempuan, berbeda dengan Raja Arthur dalam mitologi Inggris yang berjenis kelamin laki-laki. Hal ini mencerminkan kecenderungan budaya Jepang dalam mengadaptasi mitos dengan pendekatan anime, di mana gender sering kali diubah untuk menarik minat penggemar.
Estetika Anime vs Realitas Sejarah	Elemen desain yang bercampur antara gaya abad pertengahan dan anime menunjukkan bagaimana mitos Raja Arthur dikomodifikasi agar sesuai dengan pasar global dan selera estetika Jepang.
Kapitalisasi Karakter dalam Industri Game	Fate/Grand Order menggunakan mitologi dan semiotika karakter ini sebagai alat pemasaran. Artoria Pendragon sebagai karakter SSR (Super Super Rare) dalam game gacha menunjukkan bagaimana mitos ini dikomersialkan untuk menciptakan daya tarik dan eksklusivitas di kalangan pemain.
Adaptasi Global	Karakter ini menjadi simbol dari hibridisasi budaya antara mitologi Barat dan media hiburan Jepang. Hal ini menunjukkan bagaimana legenda dapat terus berubah sesuai dengan konteks budaya dan industri modern.

Budaya nyotaika menjadi populer di Fate/Grand Order merupakan salah satu strategi TYPE-MOON untuk menjangkau basis penggemar lebih luas dengan menekankan pada estetika anime.

#### e. Evaluasi

Artoria Pendragon adalah sosok yang terinspirasi tokoh legenda Arthur Pendragon. Penampilan dan karakteristik Artoria Pendragon telah melalui 2 dekonstruksi, pertama melalui genderbending, kedua melalui estetika anime. Representasi Artoria Pendragon merupakan langkah developer dalam memperluas peluang bisnis dengan menambahkan budaya nyotaika (perubahan bentuk ke perempuan).

Munculnya resonansi budaya antara Jepang dan negara barat. Di Jepang karakter seperti Artoria Pendragon dapat diterima dengan baik dan dianggap sebagai dari tren reinterpretasi bebas, sedangkan di negara barat memunculkan diskusi tentang feminisme, gender fluidity, dan interpretasi mitos secara kontemporer.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Analisis berdasarkan teori semiotika Roland Barthes terhadap karakter Artoria Pendragon dalam game Fate/Grand Order menunjukkan pada tingkat denotasi, karakter ini merepresentasikan seorang ksatria wanita dengan elemen visual khas abad pertengahan. Pada tingkat konotasi, desainnya membawa simbol keberanian, kebangsawanan, dan kesucian, yang tetap mempertahankan elemen dari legenda Raja Arthur meskipun dengan estetika anime. Pada tingkat mitos, karakter ini mencerminkan bagaimana mitologi Eropa di interpretasi oleh industri anime dan game Jepang untuk menarik pasar yang lebih luas, termasuk melalui teknik gender-bender dan komodifikasi dalam sistem gacha.

Saran dari penelitian ini agar pengembangan dapat diperluas agar lebih komprehensif di masa mendatang yang dapat digunakan oleh mahasiswa maupun penelitian yang berkaitan. Pengembangan dapat dilakukan melalui perluasan aspek objek kajian, pendekatan teoritis yang beragam, studi banding budaya, analisis media dan adaptasi lintas platform.

Pengembangan tersebut dapat menjadi penelitian tentang Artoria Pendragon yang tidak hanya memperdalam kajian karakter, namun juga dapat berkontribusi terhadap diskursus yang lebih luas terkait budaya populer, genderbending, dan reinterpretasi mitologi dalam media modern.

## REFERENSI

- Adityawan, A., & Tim Litbang Concept. (2010). Tinjauan grafis: Pengantar desain visual dalam media interaktif. Jakarta, Indonesia: Concept Media.
- Andrhasa, M. A. (2022). Aniplex akuisisi Lasengle dari DELIGHTWORKS, cuma ganti nama? Nawalakarsa. <https://nawalakarsa.id/game-teknologi/aniplex-mengakuisisi-lasengle/>
- Andari, A. D. (2024). Pengertian dan contoh semiotika. Umsu.Ac.Id. <https://umsu.ac.id/artikel/pengertian-dan-contoh-semiotika/>
- AG, 42matters. (2025). Top grossing mobile *games*: Japan. 42matters. <https://42matters.com/top-grossing-mobile-games-japan>
- Bakker, J.W.M. (1990). Filsafat kebudayaan: Sebuah pengantar (Cetakan ke-4). Yogyakarta, Indonesia: Kanisius.
- Berger, J. (2000). Ways of seeing. London, England: Penguin Books.
- Berger, J. (2010). Ways of seeing. London, England: Penguin Books.
- Carlos. (2024). Fate/Grand Order's secret to maintaining over 1 million monthly users even 9 years after launch? An unusually high retention rate, according to study. Automato-Media.Com.
- Cartwright, M. (2018). The armour of an English medieval knight. Worldhistory. <https://www.worldhistory.org/article/1244/the-armour-of-an-english-medieval-knight/>
- Danial, E., & Warsiah. (2009). Panduan praktis menulis proposal penelitian. Bandung, Indonesia: Pustaka Setia.
- Dewi, F. N., & Mutiaz, I. R. (2023). Muatan budaya China dalam desain karakter Yun Jin *game* Genshin Impact. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 12(2), 295-301.
- Dinhi, V. A. (2022). Jumlah *gamers* Indonesia terbanyak ketiga di dunia. Databoks.Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Fauzi, A. N. (2022). Analisis visual karakter Arjuna dalam *game* Fate. Visualita, 10(02), 547633.
- Fandom, W. (n.d.). Artoria Pendragon. Fategrandorder.Fandom. [https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Artoria\\_Pendragon#Rank\\_A++](https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Artoria_Pendragon#Rank_A++)
- Jatmika, G. (2016). Adakah syarat tertentu agar seseorang bisa disebut *gamer*? Ini pandangan saya. Techinasia. <https://id.techinasia.com/talk/apa-definisi-gamer-menurut-kamu#:~:text=Jika mengambil referensi dari definisi,yang berbeda-beda terhadap istilah>
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada Po. Handoyo berbasis online. Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan, 3(2), 11-25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>