

ANALISIS VISUAL DALAM *CUT-SCENE QUEST SEASON OF MOOMIN* PADA *GAME SKY: CHILDREN OF THE LIGHT* TERHADAP ISU *ANXIETY DISORDER*

Lulyana Mahirotul Aisyah¹,

¹Universitas Negeri Surabaya

¹lulyanama15@gmail.com

Received:

10-07-2026

Reviewed:

13-07-2026

Accepted:

13-07-2026

ABSTRAK: Gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) merupakan isu kesehatan mental global yang prevalensinya terus tinggi, namun kajian representasinya dalam media populer seperti *video game* masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemaknaan tanda visual dalam *cut-scene Quest ke-3 Season of Moomin* pada game *Sky: Children of the Light*, serta mengkaji bagaimana tanda-tanda tersebut saling berkaitan dalam membentuk representasi yang menyerupai karakteristik *anxiety disorder*. Objek penelitian dipilih karena menyajikan tiga tanda visual yang berkesinambungan dalam satu momen. Metode yang digunakan adalah kritik seni Edmund Feldman (deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi) dikombinasikan dengan tiga trikotomi tanda Charles Sanders Peirce (Representamen, Objek, dan Interpretant) sebagai kerangka pembacaan tanda pada tahap interpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa warna monokromatik menandai munculnya episode kecemasan, gerakan bergetar merepresentasikan respons fisik berlebihan, dan invisibilitas merepresentasikan perilaku menghindar, yang secara konsisten muncul dalam situasi sosial baru bersama keluarga Moomin, sehingga membentuk representasi yang menyerupai karakteristik *Anxiety Disorder* (bersifat interpretatif dan bukan merupakan diagnosis klinis terhadap karakter). Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian semiotika visual dalam *game studies* dan membuka diskusi mengenai representasi isu kesehatan mental dalam media interaktif.

Kata Kunci: Representasi visual, semiotika Peirce, anxiety disorder

ABSTRACT (11pt): *Anxiety disorder is a global mental health issue with consistently high prevalence rates, yet its representation in popular media such as video games remains understudied. This study aims to analyze the meaning of visual signs in the cut-scene of the third quest of the Season of*

Moomin event in the game Sky: Children of the Light, and to examine how these signs work together to construct a representation resembling the characteristics of anxiety disorder. The object of study was chosen because it presents three visual signs occurring together within a single moment. The method used is Edmund Feldman's art criticism framework, covering description, formal analysis, interpretation, and evaluation. combined with Charles Sanders Peirce's three sign trichotomies (Representamen, Object, and Interpretant) as a framework for reading signs at the interpretation stage. The findings show that the monochromatic color shift signals the onset of an anxiety episode, trembling movement represents an excessive physical response, and invisibility represents avoidance behavior, all of which consistently appear in new social situations involving the Moomin family. Together forming a representation that resembles the characteristics of Anxiety Disorder, these findings are interpretive and do not represent a clinical diagnosis of the character. This study is expected to contribute to visual semiotic research in game studies and to support discussion on how interactive media can represent mental health issues.

Keywords: Visual Representation, Pierce Semiotic, Anxiety Disorder

PENDAHULUAN

Gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) merupakan salah satu isu kesehatan mental global dengan prevalensi tertinggi secara konsisten sejak 1990 hingga 2021, hal tersebut diambil dari data *Institute for Health Metrics and Evaluation* (IHME). Menurut ICD-11 dari WHO, *anxiety disorder* mencakup tujuh subkategori yang dibedakan berdasarkan fokus ketakutan atau kecemasannya, salah satunya adalah *Social Anxiety Disorder* (SAD), yang merupakan gangguan yang ditandai dengan ketakutan berlebihan dan konsisten dalam situasi sosial akibat kekhawatiran terhadap penilaian negatif dari orang lain (Chand & Marwaha, 2023). Tingginya prevalensi *anxiety disorder* menjadikannya relevan untuk dikaji dari berbagai sudut pandang, termasuk melalui media populer yang dikonsumsi luas oleh masyarakat.

Video *game* merupakan salah satu media yang berpotensi merepresentasikan isu kesehatan mental. Sebagai medium naratif interaktif, video *game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang bagi pengembang untuk mengangkat isu-isu psikologis melalui elemen visual, karakter, dan alur cerita. Kasdorf (2022) menunjukkan bahwa representasi gangguan mental dalam video *game* independen (*indie*) berkembang ke arah yang lebih luas dan tidak lagi bersifat stigmatis dibandingkan media populer lain. Meski demikian, kajian yang secara spesifik menelusuri bagaimana elemen visual dalam *game* membangun makna terkait *anxiety disorder* masih terbatas, khususnya kajian yang menggunakan pendekatan semiotika visual secara sistematis.

Sky: Children of the Light merupakan salah satu *game* yang relevan untuk dikaji dalam konteks ini. *Game* ini mengusung tema persahabatan dan perjalanan emosional, dengan narasi yang disampaikan melalui rangkaian *quest* beserta *cut-scene* yang sarat elemen visual simbolik. Penelitian ini berfokus pada *cut-scene Quest ke-3 Season of Moomin*, yang menampilkan karakter Ninny melalui tiga tanda visual yang muncul berkesinambungan dalam satu momen peristiwa, yaitu perubahan warna menjadi monokromatik, gerakan bergetar (*trembling*), dan menghilangnya sosok Ninny (*invisibility*). Ketiga tanda ini berpotensi membangun representasi yang menyerupai karakteristik *anxiety disorder* tanpa

menyebutkan istilah klinis tersebut secara eksplisit dalam narasi, sehingga menarik untuk dikaji secara visual.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini merumuskan dua pertanyaan utama: (1) bagaimana elemen visual dalam *cut-scene Quest ke-3 Season of Moomin* memaknai tanda-tanda yang berkaitan dengan isu *anxiety disorder*? dan (2) bagaimana tanda-tanda visual tersebut saling berkaitan dalam membentuk satu kesatuan representasi *anxiety disorder* dalam narasi *quest*? Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kedua pertanyaan tersebut melalui analisis sistematis terhadap elemen visual *cut-scene*.

Untuk menjawab rumusan masalah di atas, penelitian ini menggunakan dua kerangka konseptual utama. Pertama, metode kritik seni Edmund Feldman yang terdiri dari empat tahap berurutan: deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi sebagai kerangka deskriptif-analitis terhadap elemen visual (Feldman, 1967). Kedua, semiotika Charles Sanders Peirce, khususnya konsep relasi triadik tanda yang melibatkan tiga unsur, yaitu representamen (bentuk tanda yang dapat diamati), objek (hal yang dirujuk tanda), dan interpretant (makna yang dihasilkan melalui penafsiran), yang masing-masing diklasifikasikan ke dalam tiga trikotomi *qualisign/sinsign/legisign* pada tataran representamen, ikon/indeks/symbol pada tataran objek, serta *rheme/dicent/argument* pada tataran interpretant (Peirce, 1931–1958). Pendekatan Peirce digunakan secara khusus pada tahap interpretasi Feldman untuk menghasilkan pembacaan makna yang lebih berlapis dan sistematis. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian semiotika visual dalam *game studies* serta membuka diskusi mengenai peran media interaktif sebagai ruang representasi pengalaman psikologis.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis visual berbasis *Feldman's Model of Art Criticism*. Rancangan penelitian ini bersifat analitis-interpretatif, di mana data visual dikaji secara sistematis melalui empat tahap berurutan: deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Pada tahap interpretasi, analisis diperdalam menggunakan kerangka semiotika Charles Sanders Peirce melalui tiga trikotomi tanda (Representamen, Objek, dan Interpretant) untuk menghasilkan pembacaan makna yang lebih berlapis.

Objek penelitian adalah *cut-scene Quest ke-3 Season of Moomin* pada game *Sky: Children of the Light*, yang dipilih karena menyajikan tiga tanda visual secara berkesinambungan dalam satu momen peristiwa. Penelitian dilaksanakan pada periode Januari hingga Juni 2026, dengan objek kajian berupa materi visual digital yang diakses langsung melalui permainan *game*.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik. Pertama, observasi visual secara langsung terhadap *cut-scene* dengan mengamati dan mencatat elemen-elemen visual yang relevan dengan fokus penelitian. Kedua, studi literatur melalui pengumpulan referensi dari jurnal ilmiah, buku, dan artikel yang berkaitan dengan semiotika visual, metode kritik seni Feldman, dan representasi *anxiety disorder* dalam media. Sumber data primer berupa hasil pengamatan langsung terhadap *cut-scene*, sedangkan sumber data sekunder berupa referensi pustaka yang digunakan sebagai landasan analisis.

Analisis data dilakukan secara bertahap mengikuti alur *Feldman's Model of Art Criticism*. Tahap deskripsi mengidentifikasi elemen visual yang tampak secara objektif. Tahap analisis formal mengkaji hubungan dan komposisi antar elemen visual. Tahap interpretasi menafsirkan makna tanda menggunakan trikotomi Peirce. Tahap evaluasi menyimpulkan nilai dan relevansi representasi visual yang ditemukan berdasarkan keseluruhan data yang telah dikumpulkan pada tahap-tahap sebelumnya.

KERANGKA TEORETIK

Anxiety Disorder dan Social Anxiety Disorder

Anxiety disorder atau gangguan kecemasan adalah kondisi kecemasan yang berlebihan dan diiringi gangguan perilaku dengan gejala yang cukup berat sehingga menimbulkan penderitaan atau gangguan signifikan dalam fungsi pribadi, sosial, pendidikan, pekerjaan, atau aspek penting lain dalam kehidupan. Menurut ICD-11 dari WHO, *anxiety disorder* dibagi menjadi tujuh sub kategori berdasarkan fokus

ketakutan atau kecemasannya, yaitu *Generalized Anxiety Disorder* (GAD), *panic disorder*, *agoraphobia*, *fobia spesifik*, *Social Anxiety Disorder* (SAD), *separation anxiety disorder*, dan *selective mutism*.

Dalam penelitian ini, sub kategori yang relevan adalah *Social Anxiety Disorder* (SAD). SAD dicirikan dengan ketakutan yang berlebihan dan konsisten dalam satu atau lebih situasi sosial, di mana pengidap merasa takut berperilaku salah dan menjadi penilaian negatif bagi orang lain. SAD berbeda dari gangguan kecemasan lainnya, tidak seperti GAD yang kecemasannya menyebar ke banyak aspek kehidupan, SAD berfokus spesifik pada situasi sosial dan ketakutan terhadap evaluasi negatif dari orang lain (Chand & Marwaha, 2023). Gejala SAD setidaknya muncul dan bertahan dalam beberapa bulan serta berdampak buruk pada kehidupan personal pengidapnya.

Metode Kritik Seni Feldman

Edmund Burke Feldman mengembangkan model kritik seni empat tahap (*four steps of art criticism*) sebagai pendekatan sistematis dalam analisis karya visual. Feldman memandang kritik seni bukan sekadar opini subjektif, melainkan kegiatan analitis yang rasional dan berurutan (Feldman, 1967). Keempat tahap tersebut bersifat berurutan dan saling berkaitan sehingga membentuk kerangka metodologis yang komprehensif.

Tahap pertama, deskripsi, merupakan pengamatan objektif terhadap karya seni tanpa penilaian subjektif, mengidentifikasi fakta visual yang tampak seperti objek, bentuk, warna, dan komposisi. Tahap kedua, analisis formal, mengkaji hubungan antar unsur visual seperti garis, warna, ruang, tekstur, keseimbangan, dan ritme untuk memahami bagaimana karya dibangun secara estetis. Tahap ketiga, interpretasi, menafsirkan makna dan pesan yang terkandung dalam karya dengan mengacu pada kualitas ekspresif dan konteks visual yang ditemukan pada dua tahap sebelumnya. Dalam penelitian ini, tahap interpretasi diperkuat dengan kerangka semiotika Peirce untuk menghasilkan pembacaan makna yang lebih mendalam. Tahap keempat, evaluasi, merupakan penilaian terhadap nilai dan kualitas karya berdasarkan seluruh data yang telah dikumpulkan pada tahap-tahap sebelumnya.

Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce (1839–1914) adalah filsuf dan logikawan Amerika yang dikenal sebagai bapak pragmatisme dan semiotika modern. Menurut Peirce, tanda merupakan relasi triadik yang melibatkan tiga unsur: representamen, objek, dan interpretant (Peirce, 1931–1958). Representamen merujuk pada bentuk tanda yang dapat diamati secara langsung; objek adalah hal atau konsep yang diwakili oleh tanda tersebut; sedangkan interpretant merupakan makna yang dihasilkan melalui proses penafsiran atas hubungan antara representamen dan objek.

Peirce mengklasifikasikan ketiga unsur ini masing-masing ke dalam tiga trikotomi. Pada tataran representamen, tanda dibedakan menjadi *qualisign* (kualitas yang melekat pada tanda seperti warna atau tekstur), *sinsign* (tanda yang hadir sebagai peristiwa atau kejadian konkret yang dapat diamati), dan *legisign* (tanda yang terbentuk melalui aturan atau konvensi sosial). Pada tataran objek, hubungan tanda dibedakan menjadi ikon (tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objeknya), indeks (tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat atau keterkaitan eksistensial dengan objek), dan simbol (tanda yang maknanya terbentuk melalui konvensi budaya) (Floyd Merrell & João Queiroz, 2010). Pada tataran interpretant, makna dibedakan menjadi *rheme* (makna yang bersifat kemungkinan atau kualitas), *dicent* (makna faktual atau deskriptif terhadap suatu objek), dan *argument* (makna yang terbentuk melalui penalaran logis).

Dalam konteks analisis visual, pendekatan semiotika Peirce memungkinkan peneliti menafsirkan tidak hanya makna literal, tetapi juga makna emosional, konseptual, dan simbolik yang terkandung dalam karya. Dengan menggabungkan ketiga trikotomi ini, proses interpretasi menghasilkan pemahaman yang berlapis terhadap bagaimana tanda-tanda visual membangun makna secara sistematis (Khumaeroh & Sakinah, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sky: Children of the Light adalah game *Massively Multiplayer Online* (MMO) yang dikembangkan oleh That Game Company sejak 2019 dan tersedia di berbagai platform termasuk iOS, Android, Steam, Nintendo, dan PlayStation. Game ini mengusung tema persahabatan dan perjalanan emosional, dengan narasi yang disampaikan melalui rangkaian *quest* beserta *cut-scene* simbolik. Salah satu event musiman yang dihadirkan adalah *Season of Moomin*, kolaborasi dengan karakter Moomin karangan Tove Jansson, yang berlangsung pada 14 Oktober hingga 29 Desember 2024. *Season* ini mengadaptasi cerita Ninny dari *Tales From Moominvalley* (1962) ke dalam enam *quest* yang secara naratif menggambarkan perjalanan pemulihan emosional Ninny secara bertahap dari kondisi sepenuhnya tidak terlihat pada *Quest* ke-1, hingga wajahnya yang akhirnya tampak pada *Quest* ke-6 setelah ia mampu mengekspresikan emosi secara spontan. Selengkapnya bisa dilihat dalam *QR-code* berikut, yang berisi *recording* keseluruhan *Quest Season of Moomin*.



Gambar 1. *QR-code* berisi *recording quest* (Sumber: Aisyah)

Penelitian ini berfokus pada *cut-scene Quest* ke-3, yang dipilih karena merupakan satu-satunya *scene* dalam keseluruhan *Season of Moomin* yang menyajikan tiga tanda visual secara berkesinambungan dalam satu momen peristiwa: perubahan warna menjadi monokromatik, gerakan bergetar (*trembling*), dan menghilangnya sosok Ninny (*invisibility*). Pemilihan ini didasarkan pada kelengkapan dan keterkaitan tanda visual yang tersedia, bukan pada kesimpulan makna yang dihasilkan dari proses analisis.

Deskripsi dan Analisis Formal

Secara deskriptif, *cut-scene Quest* ke-3 menampilkan situasi setelah Ninny secara tidak sengaja menjatuhkan dan memecahkan wadah apel saat bersama Moomin dan Too-Ticky. Karena Ninny tidak memiliki tubuh yang terlihat, kehadirannya direpresentasikan melalui sepasang sepatu berwarna merah muda dan putih dengan aksen keemasan, serta kalung berlonceng yang tampak melayang. Latar belakang *scene* didominasi warna abu-abu dengan tanah berumput dan pepohonan, sementara pecahan wadah di bagian depan frame berfungsi sebagai *foreground* yang memberi konteks kejadian. *Scene* ini berorientasi landscape dengan rasio 19:6.

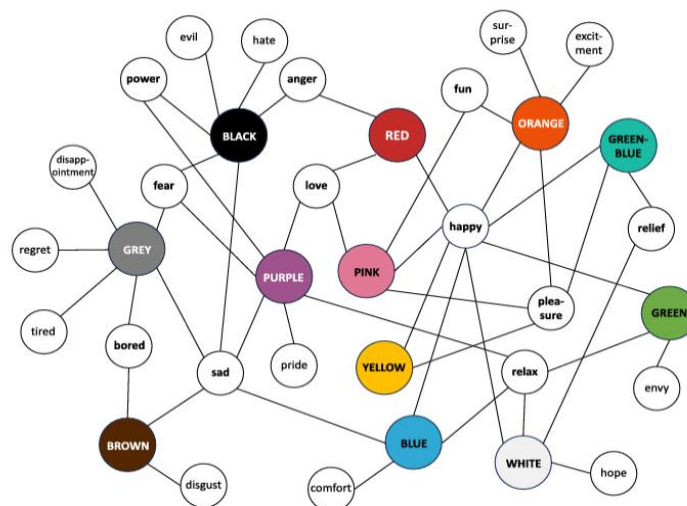


Gambar 2. *Screenshot cut-scene quest* ke-3 *Season of Moomin* (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. Screenshot cut-scene quest ke-3 *Season of Moomin* (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada tahap analisis formal, tiga aspek visual utama diidentifikasi. Pertama, warna monokromatik didominasi abu-abu dengan intensitas berbeda dan kontras yang tidak kuat diterapkan secara menyeluruh pada seluruh *frame*. Perubahan warna yang terjadi secara tiba-tiba pada sepatu dan kalung lonceng Ninny, dari warna semula menjadi hitam putih monokrom sebelum kemudian menghilang sepenuhnya, menjadi penanda visual bahwa telah terjadi perubahan kondisi pada karakter. Temuan ini sejalan dengan Jonauskaite dan Mohr (2025) yang menegaskan bahwa warna desaturasi secara konsisten diasosiasikan dengan emosi negatif. Kedua, komposisi menempatkan Ninny di tengah *frame* dengan pepohonan sebagai *background* dan pecahan wadah sebagai *foreground*, membentuk hierarki visual yang mengarahkan perhatian pemain pada peristiwa yang baru terjadi. Ketiga, sepatu dan lonceng Ninny tampak bergetar secara visual, yang bersama suara gemerincing lonceng yang perlahan memudar dan menghilang, membangun kesan ketidakstabilan fisik dan emosional.



Gambar 4. Visualisasi hubungan yang paling sering muncul antara konsep afektif dan 12 kategori warna berdasarkan minimal 15% artikel (Sumber: Jonauskaite & Mohr, 2025)

Interpretasi: Trikotomi Representamen

Pada tahap interpretasi, ketiga tanda dianalisis menggunakan tiga trikotomi Peirce secara berurutan. Trikotomi pertama, representamen, menjawab pertanyaan "tanda ini berwujud apa?" dan dibagi ke dalam qualisign, sinsign, dan legisign.

Tabel 1. Ringkasan tahapan Representamen

No	Tanda	Representamen		
		Qualisign (Kualitas murni)	Sinsign (Kejadian konkret)	Legisign (Aturan/konvesi)
1	Warna monokrom	Hilangnya warna dari seluruh <i>frame</i> dan menjadi monokromatik hitam putih.	Hilangnya warna dari <i>frame</i> , tubuh Ninny yang bergetar, dan kemudian menghilang semua terjadi secara aktual pada <i>Quest ke-3 Season of Moomin</i>	Warna monokrom pada <i>background</i>
2	Visual <i>trembling</i>	Suara getaran kalung lonceng Ninny, dan visual tidak stabil (<i>trembling</i>)		-
3	Invisibilitas	Kekosongan visual, menyisakan latar belakang tanpa objek utama		Ketidak terlihatnya karakter Ninny sebagai konvesi narasi <i>quest</i>

Pada level qualisign, ketiga tanda menghadirkan kualitas sensoris yang dapat ditangkap secara inderawi. Warna monokromatik menghadirkan kualitas visual yang dingin dan desaturasi, suara gemerincing lonceng yang memudar menghadirkan kualitas auditif yang perlahan menghilang, sementara ketiadaan sosok Ninny menghadirkan kualitas visual berupa kekosongan pada frame. Pada level sinsign, ketiga tanda hadir sebagai peristiwa aktual dan tunggal yang dapat diamati langsung dalam *cut-scene Quest ke-3*, bertepatan dengan momen Ninny memecahkan wadah dan dikuasai ketakutan, bukan sekadar kualitas visual semata, melainkan kejadian konkret dalam konteks naratif yang spesifik. Pada level legisign, ketiga tanda beroperasi melalui konvensi yang telah dibangun secara sinematik maupun internal dalam narasi. Penggunaan warna monokrom sebagai penanda kondisi emosional negatif merupakan konvensi yang konsisten dibangun dalam *Season of Moomin*, *trembling* tidak beroperasi pada level legisign dalam konteks ini, sedangkan invisibilitas Ninny merupakan legisign yang dibangun secara internal sejak *Quest ke-1*, di mana Too-Ticky telah menjelaskan bahwa ketidakhadiran tubuh Ninny merupakan tanda kondisi emosionalnya, sehingga invisibilitas bukan efek dekoratif, melainkan tanda bermakna dalam sistem naratif game ini

Interpretasi: Trikotomi Objek

Trikotomi kedua, objek, menjawab pertanyaan "bagaimana hubungan tanda ini dengan objek yang direpresentasikannya?" dan dibagi ke dalam ikon, indeks, dan simbol.

Tabel 2. Ringkasan tahapan Objek

No	Tanda	Objek		
		Ikon (Merujuk melalui kemiripan)	Indeks (Merujuk melalui koneksi kausalitas)	Simbol (Merujuk melalui konvesi arbitrer)
1	Warna monokrom	Hilangnya warna menyerupai dunia yang 'kehilangan gairah'	-	Warna monokrom pada background sebagai penanda mood berdasarkan konvensi sinematik
2	Visual trembling	Gemetarnya Ninny menyerupai respon ketakutan pada tubuh	Gemetarnya Ninny menunjukkan kondisi internalnya yang panik dan ketakutan	-
3	Invisibilitas	Menghilangnya Ninny secara visual	Menghilangnya Ninny menunjuk pada kondisi	Ketidak terlihatnya karakter Ninny sebagai konvesi narasi <i>quest</i>

		menyerupai tindakan bersembunyi	psikologis (anxiety, withdrawal)	
--	--	---------------------------------	----------------------------------	--

Pada level ikon, ketiga tanda bekerja melalui kemiripan perseptual. Warna monokromatik menyerupai dunia yang kehilangan gairah, hal ini sejalan dengan temuan Jiménez-Duarte et al. (2026) bahwa warna dengan hue lebih gelap diasosiasikan dengan kesedihan dan kehampaan. Gerakan gemetar Ninny menyerupai respons fisiologis tubuh manusia saat mengalami ketakutan intens, di mana *trembling* dan *shaking* merupakan bagian dari gejala fisiologis kecemasan (Chand & Marwaha, 2023). Menghilangnya Ninny dari frame menyerupai tindakan seseorang yang menarik diri dan tidak ingin terlihat, sebuah metafora visual yang dimungkinkan oleh kapasitas animasi dalam merepresentasikan kondisi abstrak melalui kemiripan visual (Mahalingam, 2024).

Pada level indeks, tanda-tanda bekerja melalui hubungan kausalitas. Tanda pertama, yaitu warna monokrom tidak dimasukkan dalam indeks dikarenakan hubungan kausalitasnya yang kurang kuat. Gemetar Ninny mengindikasikan kondisi internal yang panik dan ketakutan, yang diperkuat oleh kronologi peristiwa yang jelas: pecahnya wadah sebagai pemicu → *frame* berubah monokrom → Ninny gemetar → Ninny menghilang. Dalam konteks rangkaian peristiwa ini, getaran Ninny mengindikasikan respons fisiologis yang berkaitan dengan kecemasan, sebagaimana ditegaskan oleh Chand dan Marwaha (2023) bahwa *trembling* merupakan gejala fisiologis yang muncul sebagai bagian dari respons kecemasan. Menghilangnya Ninny secara indeksial menunjuk pada kondisi psikologis berupa *anxiety* dan *withdrawal*, yang dikonfirmasi secara eksplisit melalui dialog Too-Ticky di Quest ke-1: invisibilitas Ninny merupakan konsekuensi dari trauma pola asuh yang dialaminya, bukan kejadian tanpa sebab.



Gambar 5. Screenshot cut-scene quest ke-1 *Season of Moomin* (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 6. Screenshot cut-scene quest ke-1 *Season of Moomin* (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada level simbol, ketiga tanda beroperasi melalui konvensi. Warna monokrom berfungsi sebagai simbol karena maknanya tidak diperoleh hanya dari kemiripan visual, tetapi juga dari konvensi bahasa visual sinematik, sejalan dengan temuan bahwa warna desaturasi dalam animasi secara konvensional mengkonotasikan kekosongan dan isolasi (Mahalingam, 2024). Meskipun demikian, perlu diakui bahwa makna warna tidak bersifat universal karena konteks budaya sangat memengaruhi interpretasinya (Dutt & Gupta, 2021); dalam konteks *Season of Moomin*, makna monokrom dibangun secara konsisten dalam

narasi game itu sendiri sebagai konvensi internal. Visual *trembling* tidak dimasukkan dalam simbol dikarenakan lebih kuat pada indeks. Invisibilitas Ninny berfungsi sebagai simbol karena maknanya dibangun melalui konsistensi narasi sepanjang enam *quest* semakin Ninny merasa aman, semakin ia terlihat, sehingga pemain secara bertahap memahami konvensi yang berlaku dalam dunia fiksi ini.

Interpretasi: Trikotomi Interpretant

Trikotomi ketiga, interpretant, menjawab pertanyaan "tanda ini menghasilkan makna apa di benak penerima?" dan dibagi ke dalam rheme, dicent, dan argument.

Tabel 3. Ringkasan tahapan Interpretant

No	Tanda	Interpretant		
		Rheme Kemungkinan, Tidak benar/salah	Dicent Klaim faktual, Bisa benar/salah	Argument Penalaran eksplisit Premis ke simpulan
1	Warna monokrom	Warna monokrom hitam putih kemungkinan karena dunia Ninny sedang tidak baik-baik saja	Fakta bahwa warna menghilang bersamaan dengan momen krisis emosional Ninny	Warna monokrom pada background menjadi penanda visual kondisi Ninny
2	Visual trembling	Gemetarnya Ninny mungkin dikarenakan dia dalam kondisi tertekan atau tidak aman	Gemetar terjadi sebagai reaksi stimulus yang dialami tubuh	Gemetar merupakan pola respon anxiety pada Ninny
3	Invisibilitas	Menghilangnya Ninny sepenuhnya dari frame mungkin dikarenakan ketakutan atau rasa tidak aman yang dialaminya	Ninny menghilang sebagai respons terhadap situasi tertentu	Invisibilitas Ninny adalah salah satu karakteristik dari anxiety disorder

Pada level rheme, makna bersifat terbuka dan kemungkinan. Warna monokrom berpotensi dimaknai sebagai representasi dunia Ninny yang sedang tidak baik-baik saja, perubahan dari dunia Sky yang biasanya kaya warna menuju tampilan monokrom membuka kemungkinan adanya perubahan suasana emosional, tanpa mengarah pada satu penyebab tertentu (Jonauskaite & Mohr, 2025). Gemetar Ninny berpotensi dimaknai sebagai representasi kondisi emosional yang tertekan atau respons terhadap keterkejutan yang muncul secara tiba-tiba (Poli & Angrilli, 2015). Menghilangnya Ninny berpotensi dimaknai sebagai representasi rasa takut, keinginan menarik diri, atau perasaan terisolasi dari lingkungan sekitarnya. Ketiga tafsiran ini bersifat terbuka dan tidak mengarah pada satu kesimpulan yang pasti.



Gambar 7. Perbandingan penggunaan warna dalam keseluruhan game dibandingkan dengan *Season of Moomin* (Sumber: That Sky Game)

Pada level dicent, makna bersifat faktual dan deskriptif, dengan bukti utama diambil dari narasi dalam *quest*. Fakta bahwa warna menghilang bersamaan dengan momen krisis emosional Ninny dibuktikan melalui kembalinya warna pada *Quest* ke-6 setelah Ninny berhasil mengekspresikan emosinya menunjukkan bahwa monokrom benar-benar merepresentasikan keadaan emosional yang belum stabil. Gemetar Ninny menegaskan fakta bahwa ia mengalami reaksi tubuh terhadap stimulus yang mengejutkan, dibuktikan melalui rangkaian peristiwa pecahnya wadah apel, getaran visual dan auditif loncengnya, hingga munculnya kembali sebagian wujud Ninny setelah Moominmamma merespons dengan nada menenangkan. Menghilangnya Ninny menegaskan bahwa ketidaktampakannya berkaitan dengan rasa takut, dibuktikan melalui dialog Too-Ticky di *Quest* ke-1 yang secara eksplisit mengonfirmasi hubungan antara kondisi psikologis Ninny dan invisibilitasnya.



Gambar 8. Warna kembali di dunia Ninny setelah ia mengekspresikan kebahagiaannya
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada level argument, makna terbentuk melalui penalaran logis yang mengarah pada kesimpulan. Warna monokrom yang secara konsisten mengikuti kondisi emosional Ninny (menghilang saat tekanan emosional dan muncul kembali saat kondisi membaik) menunjukkan bahwa warna berfungsi sebagai metafora visual yang merepresentasikan gejala kecemasan dalam konteks *Quest* ke-3. Terlebih, episode ini terjadi dalam situasi sosial yang melibatkan keluarga Moomin yang baru dikenal Ninny sehari sebelumnya, sebuah ciri yang menyerupai karakteristik SAD di mana kecemasan muncul dalam situasi sosial yang melibatkan kemungkinan pengawasan dari orang lain (Chand & Marwaha, 2023). Gemetar Ninny yang muncul sebagai respons terhadap insiden pecahnya wadah apel yang jika dilihat secara objektif tidak menimbulkan bahaya nyata dan bahkan ditanggapi santai oleh Moominmamma. Hal tersebut menunjukkan ketimpangan antara stimulus kecil dan reaksi yang tidak proporsional, yang konsisten dengan kriteria *anxiety disorder* di mana rasa takut tidak sebanding dengan ancaman yang sebenarnya (Chand & Marwaha, 2023). Invisibilitas Ninny yang muncul sebagai bentuk menghindari dari situasi yang dianggap mengancam, terutama dalam konteks sosial yang melibatkan kehadiran orang lain, lebih dekat menyerupai karakteristik SAD di mana individu cenderung menghindari situasi yang memunculkan rasa takut dinilai secara negatif (Heydari et al., 2019).

Evaluasi

Berdasarkan analisis ketiga tanda secara menyeluruh, cut-scene *Quest* ke-3 *Season of Moomin* menunjukkan konsistensi dalam menyampaikan kondisi emosional Ninny melalui elemen visual dan audio non-verbal tanpa eksposisi dialog yang eksplisit. Pendekatan *show don't tell* ini sejalan dengan kapasitas animasi sebagai medium yang mampu memvisualisasikan kondisi internal yang abstrak

melalui elemen non-verbal (Mahalingam, 2024), dan sejalan dengan temuan Mazlan dan Roslan (2017) bahwa elemen semiotik dalam video game naratif tidak hanya berfungsi estetis tetapi juga membangun kedalaman narasi.

Ketiga tanda (warna monokrom, gemetar, dan invisibilitas) muncul secara terkonsentrasi dalam satu rangkaian peristiwa tunggal pada *Quest* ke-3, sehingga memungkinkan pembacaan yang lebih utuh terhadap representasi kecemasan dibandingkan jika tanda-tanda tersebut tersebar di berbagai *quest* terpisah. Secara keseluruhan, warna monokromatik menandai munculnya episode kecemasan, gemetar merepresentasikan respons fisik yang tidak proporsional terhadap stimulus minor, dan invisibilitas merepresentasikan perilaku menghindar sebagai respons terhadap situasi yang dianggap mengancam. Ketiganya secara konsisten muncul dalam situasi sosial yang melibatkan keluarga Moomin, sehingga membentuk representasi yang menyerupai karakteristik *Social Anxiety Disorder*. Temuan ini turut diperkuat oleh pola serupa yang teramati pada *Quest* ke-6, di mana respons gemetar Ninny kembali muncul dalam konteks sosial yang berbeda.

Meskipun demikian, perlu diakui bahwa representasi warna monokrom dalam keseluruhan narasi *Season of Moomin* tidak sepenuhnya merujuk pada kecemasan secara spesifik, melainkan juga muncul dalam konteks emosi negatif lain seperti kesedihan atau ketakutan yang tidak berkaitan langsung dengan situasi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa elemen visual yang digunakan bersifat lebih fleksibel sebagai penanda kondisi emosional negatif secara umum, dan baru memperoleh kekhususan maknanya sebagai representasi kecemasan ketika dibaca dalam konteks naratif *Quest* ke-3 secara spesifik. Terlepas dari keterbatasan tersebut, pendekatan simbolis yang digunakan berkontribusi positif terhadap representasi anxiety disorder dalam media interaktif karena menghindari penggambaran yang klise atau stereotipikal — sebuah perkembangan yang sejalan dengan temuan Stevanie (2025) dan Kasdorf (2022) bahwa game independen semakin mampu merepresentasikan isu kesehatan mental secara lebih bernuansa. Pembacaan ini bersifat interpretatif dan tidak dimaksudkan sebagai diagnosis klinis terhadap karakter.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga tanda visual dalam *cut-scene Quest ke-3 Season of Moomin* pada game *Sky: Children of the Light* meliputi warna monokromatik, gerakan bergetar (*trembling*), dan invisibilitas karakter Ninny secara bersama-sama membangun representasi kecemasan yang menyerupai karakteristik *Social Anxiety Disorder* (SAD). Pembacaan ini diperoleh melalui analisis semiotika Peirce yang mencakup ketiga trikotomi secara penuh: representamen (*qualisign*, *sinsign*, *legisign*), objek (ikon, indeks, simbol), dan interpretant (*rheme*, *dicent*, *argument*), sehingga makna yang dihasilkan tidak berasal dari satu tanda secara terpisah, melainkan dari keterkaitan antar tanda yang saling melengkapi dalam membentuk sistem makna secara keseluruhan.

Hasil analisis menjawab kedua rumusan masalah penelitian ini. Pertama, ketiga tanda visual masing-masing membangun makna yang berkaitan dengan kecemasan: warna monokrom menandai munculnya episode kecemasan, gemetar merepresentasikan respons fisik yang tidak proporsional terhadap stimulus yang secara objektif tidak berbahaya, dan invisibilitas merepresentasikan perilaku menghindar sebagai respons terhadap situasi yang dianggap mengancam. Kedua, ketiga tanda tersebut tidak berdiri sendiri melainkan saling berkaitan dalam satu rangkaian peristiwa yang memiliki struktur sebab-akibat yang jelas, dan seluruhnya muncul secara konsisten dalam konteks situasi sosial yang melibatkan keluarga Moomin, sebuah pola yang menyerupai karakteristik SAD di mana kecemasan muncul dalam situasi yang melibatkan kemungkinan pengawasan atau penilaian dari orang lain. Meskipun demikian, pembacaan ini bersifat interpretatif dan tidak dimaksudkan sebagai diagnosis klinis terhadap karakter. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan dapat menghadirkan representasi kondisi psikologis melalui bahasa visual dan naratif secara simbolis, tanpa harus menyebutkan istilah klinis secara eksplisit.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa saran dapat diajukan. Bagi peneliti selanjutnya, kajian dapat diperluas dengan menganalisis *quest-quest* lain dalam *Season of Moomin* atau mengambil objek

dari *season* lain dalam *Sky* yang mengangkat tema serupa, guna memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap pola representasi kondisi psikologis dalam narasi *game*. Penelitian ini juga menemukan bahwa tanda visual tertentu, khususnya warna monokromatik, tidak selalu merujuk secara spesifik pada kecemasan melainkan dapat mewakili kondisi emosional negatif secara lebih umum. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan analisis konteks naratif yang lebih luas agar ambiguitas makna tanda visual semacam ini dapat diminimalkan. Selain itu, studi komparatif terhadap representasi *anxiety disorder* dalam berbagai media populer lain juga dapat dilakukan untuk memetakan pola representasi yang lebih luas. Bagi pemain, pendidik, dan peneliti media, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bentuk literasi media untuk memahami secara lebih kritis bagaimana isu kesehatan mental direpresentasikan dalam video game melalui elemen visual dan naratif.

REFERENSI

- Chand SP, Marwaha R. Anxiety. [Updated 2023 Apr 24]. In: StatPearls [Internet]. Treasure Island (FL): StatPearls Publishing; 2026 Jan-. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK470361/>
- Bergman, M. (2010). Peirce's derivations of the interpretant. *Signs*, 4, 134–161.
- Burch, R. (2024). Charles Sanders Peirce. Dalam E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2024 Edition). <https://plato.stanford.edu/archives/sum2024/entries/peirce/>
- Chand, S. P., & Marwaha, R. (2023). Anxiety. Dalam StatPearls [Internet]. StatPearls Publishing. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK470361/>
- Dattani, S., Rodés-Guirao, L., Ritchie, H., & Roser, M. (2023). Mental health. *Our World in Data*. <https://archive.ourworldindata.org/20260518-090244/grapher/anxiety-disorders-prevalence.html>
- Dutt, S., & Gupta, V. (2021). Colour symbolism across cultures: A dichotomy between German and Indian contexts. *International Journal of Social Science and Economic Research*, 6(5). <https://doi.org/10.46609/IJSSER.2021.v06i05.014>
- Feldman, E. B. (1967). *Art as image and idea*. Prentice-Hall.
- Floyd Merrell & João Queiroz. (2010). *Semiotics* 4(1970), 162–178.
- Jiménez-Duarte, L., Terrón-López, M.-J., & Castilla-Cebrián, G. (2026). Color as a narrative device in illustration: A systematic review. <https://doi.org/10.1002/col.70056>
- Jonauskaitė, D., & Mohr, C. (2025). Do we feel colours? A systematic review of 128 years of psychological research linking colours and emotions. *Psychonomic Bulletin & Review*, 32(4), 1457–1486. <https://doi.org/10.3758/s13423-024-02615-z>
- Kasdorf, R. (2022). Representation of mental illness in video games beyond stigmatization.
- Mahalingam, M. (2024). Unlocking meaning: Visual semiotic analysis in animation. *ShodhKosh*, 5(6), 2435–2449. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i6.2024.556>
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotika dalam metode penelitian komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 16(1), 73–82.
- Mazlan, J. M., & Mohd Roslan, N. N. (2025). Semiotic in narrative of video games: A case study of Detention (2017). *International Journal of Art and Design (IJAD)*, 9(1/SI), 26–41. <https://doi.org/10.24191/ijad.v9i1/si.2937>
- Peirce, C. S. (1931–1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Vol. I–VIII). Harvard University Press.
- Poli, E., & Angrilli, A. (2015). Greater general startle reflex is associated with greater anxiety levels: A correlational study on 111 young women. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 9. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2015.00010>