

REPRESENTASI VISUAL *ANTIHERO* KARAKTER PHAINON DALAM *GAME HONKAI STAR RAIL* MELALUI PENDEKATAN SEMIOTIKA

Qonita Hifza Diniya
Universitas Negeri Surabaya
email: hifzaqonita@gmail.com

Received:

13-07-2026

Reviewed:

13-07-2026

Accepted:

13-07-2026

ABSTRAK: Penelitian ini menganalisis representasi visual arketipe *antihero* pada karakter Phainon dalam *game Honkai: Star Rail* melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Phainon dipilih karena menjadi karakter laki-laki pertama yang memperoleh status *main push* dalam game tersebut, dengan tiga wujud transformasi yang menampilkan perpaduan atribut cahaya dan kegelapan sehingga memunculkan ambiguitas identitas kepahlawanan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik analisis data model interaktif Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Objek penelitian berupa aset visual resmi Phainon, yaitu *splash art*, model 3D, dan cuplikan *cutscene*, yang dianalisis pada tingkat makna denotasi, konotasi, dan mitos, kemudian dikaitkan dengan konsep arketipe *antihero* dan arketipe Jung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga wujud Phainon merepresentasikan tahapan perkembangan arketipe *antihero*: wujud pertama didominasi *Persona* heroik, wujud Khaslana menjadi fase transisi munculnya *Shadow*, dan wujud *Flame Reaper* merepresentasikan dominasi *Shadow* yang hampir menggeser identitas heroiknya. Desain visual Phainon juga memanfaatkan simbol mitologi Yunani seperti matahari, *ichor*, *phoenix*, bulan sabit, dan gerhana matahari untuk memperkuat makna *antihero*. Temuan ini menegaskan bahwa desain karakter dalam *game* berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan kompleksitas psikologis dan moral karakter.

Kata Kunci: *antihero*, arketipe Jung, desain karakter, *Honkai: Star Rail*, semiotika Roland Barthes.

ABSTRACT: This study analyzes the visual representation of the *antihero* archetype in the character Phainon from the game *Honkai: Star Rail* using Roland Barthes' semiotic approach. Phainon was selected because he is the first male character to receive *main push* status in the game, appearing in three

transformation forms that combine attributes of light and darkness, creating an ambiguous heroic identity. This research applies a qualitative descriptive method with the interactive data analysis model of Miles and Huberman, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The research object comprises Phainon's official visual assets, including splash art, 3D models, and cutscene captures, analyzed through the levels of denotation, connotation, and myth, then linked to the antihero archetype and Jungian archetype theory. The findings show that Phainon's three forms represent successive stages of antihero development: the first form is dominated by the heroic Persona, the Khaslana form marks a transitional phase in which the Shadow begins to emerge, and the Flame Reaver form represents the near-total dominance of the Shadow over his heroic identity. Phainon's visual design also draws on Greek mythological symbols such as the sun, ichor, the phoenix, the crescent moon, and the solar eclipse to reinforce antihero meaning. These findings confirm that character design in games functions as a visual communication medium conveying a character's psychological and moral complexity.

Keywords: *antihero, character design, Honkai: Star Rail, Jungian archetype, Roland Barthes' semiotics.*

PENDAHULUAN

Industri game daring telah berkembang menjadi media interaktif yang menggabungkan teknologi, narasi, dan seni visual (Salen & Zimmerman, 2004; Evara et al., 2022). Pada genre *Role-Playing Game* (RPG), khususnya *Japanese Role-Playing Game* (JRPG), desain karakter berperan penting dalam membangun identitas visual dan mendukung penyampaian cerita (IDN Times, 2023). Salah satu contohnya adalah *Honkai: Star Rail* (HSR) karya HoYoverse yang dikenal dengan desain karakter khas serta dunia yang mengadaptasi berbagai budaya (Aurelly, 2023; Ruch, 2026). Sebagai game gacha, HSR juga mengandalkan daya tarik karakter untuk mempertahankan minat pemain melalui sistem *microtransactions* (Hafada & Adim, 2025).

Sebagai bagian dari waralaba Honkai, HSR turut dipengaruhi budaya *waifu* yang membuat karakter perempuan lebih sering menjadi fokus promosi (Hafada & Adim, 2025). Di tengah kondisi tersebut, Phainon menjadi karakter laki-laki pertama yang memperoleh promosi utama melalui trailer khusus, alur cerita yang berpusat padanya, serta peran penting dalam kisah Amphoreus. Trailer resminya pada tahun 2025 memperoleh 4,4 juta penayangan di YouTube resmi Honkai Star Rail, lebih tinggi dibandingkan Mydei (2,6 juta), Anaxa (1,4 juta), Tribbie (2,5 juta), dan Castorice (2,2 juta). Data tersebut menunjukkan tingginya daya tarik Phainon sehingga menarik untuk dikaji dari sisi visual.

Secara visual, Phainon memiliki tiga wujud yang berbeda, yaitu wujud pertama sebagai pejuang dari Aedes Elysiae, Khaslana sebagai wujud transisi bersayap, dan Flame Reaver sebagai sosok bertopeng dengan jubah yang rusak. Phainon juga menjadi karakter laki-laki *playable final boss* pertama dalam HSR (Prydwen, 2026). Ketiga wujud tersebut menampilkan perpaduan unsur cahaya yang melambangkan kepahlawanan dan unsur kegelapan yang menunjukkan kehancuran. Perubahan visual tersebut mengisyaratkan adanya paradoks kepahlawanan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, termasuk kemungkinan keterkaitannya dengan arketipe *antihero*.



Gambar 1. Tiga wujud Phainon (Phainon, Khaslana, Flame Reaver)
Sumber: diolah penulis dari Honkai: Star Rail Wiki, 2026

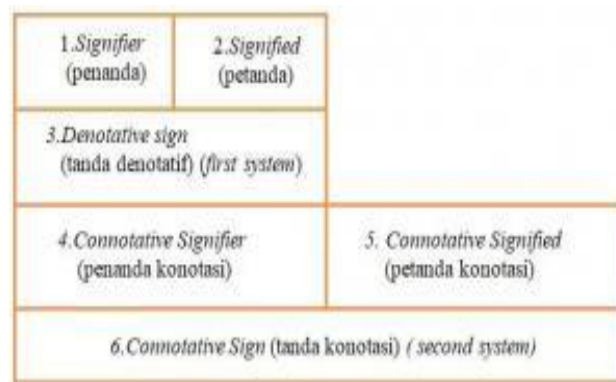
Penelitian mengenai desain karakter *Honkai: Star Rail* telah dilakukan oleh Maharani et al. (2024) pada karakter Jing Yuan menggunakan teori *Manga Matrix* dan Gestalt, serta Chandra (2025) pada karakter Mydeimos. Namun, kedua penelitian tersebut berfokus pada aspek visual dan estetika karakter, belum membahas makna konotatif maupun konstruksi arketipe. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang mengkaji karakter Phainon, padahal karakter ini memiliki tiga transformasi visual yang kompleks dan menjadi *playable final boss* laki-laki pertama dalam HSR. Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis representasi visual Phainon menggunakan semiotika Roland Barthes dan konsep arketipe *antihero*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos pada elemen visual Phainon serta menjelaskan bagaimana elemen tersebut membentuk arketipe *antihero*. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian semiotika Roland Barthes dalam analisis karakter game serta menjadi referensi bagi desainer karakter, meningkatkan literasi visual pemain, dan menambah kajian di bidang Desain Komunikasi Visual. Penelitian dibatasi pada aset visual resmi Phainon berupa *splash art* dan model tiga dimensi dari tiga wujud transformasinya, dengan analisis yang berfokus pada aspek fisik, kostum, aksesori, dan senjata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami makna tanda visual pada karakter Phainon menggunakan semiotika Roland Barthes (Sugiyono, 2020). Analisis dilakukan terhadap makna denotasi, konotasi, dan mitos pada tiga wujud transformasi Phainon, yaitu Phainon, Khaslana, dan Flame Reaver. Data primer berupa *splash art*, model tiga dimensi, dan tangkapan layar *cutscene* resmi, sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, teori semiotika Roland Barthes, konsep arketipe Carl Jung, referensi desain karakter, mitologi Yunani, serta sumber resmi dan fandom *Honkai: Star Rail*. Penelitian ini menggunakan analisis teks visual sehingga tidak melibatkan responden.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi terhadap elemen visual karakter, seperti bentuk tubuh, kostum, aksesori, warna, tekstur, dan senjata. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (Sugiyono, 2022) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. *Keyframe* yang mewakili perubahan visual dipilih pada tahap reduksi, kemudian dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes dan dihubungkan dengan konsep arketipe *antihero* untuk memperoleh pemaknaan yang utuh.



Gambar 2. Peta Semiotik Roland Barthes

Sumber: Kompasiana.com

KERANGKA TEORETIK

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes sebagai landasan utama untuk menganalisis makna visual karakter. Barthes (1972) membagi makna tanda menjadi tiga tingkat, yaitu denotasi sebagai makna literal, konotasi sebagai makna yang dipengaruhi budaya dan emosi, serta mitos sebagai makna ideologis yang hidup dalam masyarakat. Pendekatan ini digunakan untuk mengungkap makna simbol visual pada setiap wujud Phainon.

Analisis visual didukung oleh teori desain karakter Tillman (2019) yang menjelaskan bahwa elemen visual, seperti bentuk, warna, siluet, kostum, dan aksesoris, berfungsi sebagai media komunikasi yang membentuk identitas karakter. Teori ini membantu mengidentifikasi tanda-tanda visual sebelum dianalisis menggunakan semiotika.

Pemaknaan hasil analisis kemudian dihubungkan dengan konsep arketipe Carl Jung (1968), khususnya hubungan antara *Persona* dan *Shadow*, untuk menjelaskan perubahan identitas karakter. Melalui ketiga teori tersebut, penelitian ini mengkaji bagaimana elemen visual Phainon membangun makna dan menunjukkan kecenderungan karakter menuju arketipe *antihero*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Phainon merupakan karakter *playable* dalam *Honkai: Star Rail* yang dirilis oleh HoYoverse pada 2 Juli 2025. Ia menggunakan **Path Destruction** dengan **Combat Type Physical**. Dalam alur cerita, Phainon adalah salah satu **Chrysos Heirs** yang mewarisi kekuatan **Coreflame** dari Titan Kephale dan memikul takdir sebagai pelindung dunia Amphoreus. Perjalanannya dari pemuda biasa di Desa Aedes Elysiae hingga menjadi pahlawan ditampilkan melalui trailer *Coronal Radiance*, yang memperlihatkan transformasinya menjadi wujud Khaslana setelah menghadapi Flame Reaver.

1. Wujud Pertama

Pada wujud pertamanya, Phainon digambarkan sebagai pria bertubuh tinggi dengan rambut putih dan mata biru, mengenakan mantel putih beraksen emas dan biru, pakaian dalam hitam, jubah, pauldron, serta berbagai aksesoris bermotif matahari. Kombinasi elemen tersebut membentuk citra seorang kesatria yang elegan dan siap bertarung. Dalam penelitian ini, setiap elemen visual dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang membangun representasi visual Phainon sebagai sosok pahlawan.

Tabel 1. Analisis tampilan fisik Phainon

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Pria bertubuh tinggi, bahu lebar, dada bidang, pinggang ramping, kaki panjang, rambut putih, mata biru.	Tubuh atletis, kuat, maskulin, berwibawa, dan berperan sebagai pelindung.	Proporsi tubuh <i>inverted triangle</i> dipandang sebagai ciri visual pahlawan yang ideal, kuat, dan layak dipercaya sebagai pelindung.

Gambar 3. Tampilan fisik kepala dan tubuh Phainon

Sumber: Honkai: Star Rail Wiki, 2025; diolah oleh penulis

Desain tubuh Phainon menggunakan proporsi *inverted triangle*, yaitu bahu dan dada lebih lebar daripada pinggang. Bentuk tubuh ini secara umum diasosiasikan dengan kekuatan, maskulinitas, dan kemampuan melindungi. Representasi tersebut juga banyak digunakan pada tokoh pahlawan dalam komik, film, dan video game sehingga membentuk mitos bahwa tubuh atletis merupakan ciri visual seorang pahlawan. Oleh karena itu, tampilan fisik Phainon memperkuat identitasnya sebagai sosok pelindung dunia.

Tabel 2. Analisis tampilan kepala Phainon

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Kulit porselen, rambut putih, mata biru dengan aksen emas.	Melambangkan ketabahan, kesetiaan, kebijaksanaan, kekuatan, dan kepemimpinan.	Kombinasi rambut putih, kulit cerah, dan mata biru menjadi simbol visual pahlawan atau pemimpin yang memiliki kekuatan, takdir besar, dan bertugas melindungi dunia.

Gambar 5. Tampilan fisik kepala Phainon

(Sumber: Honkai: Star Rail Wiki, 2025; diolah oleh penulis)

Tampilan kepala Phainon dibangun melalui rambut putih, kulit porselen, dan mata biru beraksen emas. Dalam budaya populer, rambut putih sering digunakan untuk menandai karakter yang memiliki kekuatan atau takdir istimewa, sedangkan kulit cerah dan mata biru identik dengan kemurnian, kewibawaan, dan kepahlawanan. Pola visual yang sama juga banyak digunakan pada tokoh seperti Dante, Gintoki Sakata, Naruto Uzumaki, dan Gojo Satoru. Pengulangan simbol tersebut membentuk mitos bahwa kombinasi ciri fisik ini merepresentasikan sosok pemimpin dan pelindung yang memikul tanggung jawab besar.

Tabel 3. Analisis Pakaian Phainon pada Wujud Pertama

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 Gambar 6. Setelan pakaian Phainon (Sumber: Honkai: Star Rail Wiki, 2025; diolah oleh penulis)	Mantel putih beraksen biru dan emas, baju hitam, jubah biru-emas, celana hitam, dan sepatu boots hitam.	Melambangkan pelindung yang setia, membawa harapan, memiliki tujuan mulia, serta mampu menjaga keseimbangan antara kebaikan dan sisi gelap.	Kombinasi busana berwarna putih, biru, hitam, dan emas menjadi simbol visual pahlawan yang memikul tanggung jawab besar untuk melindungi dunia meskipun menyimpan sisi gelap.

Busana Phainon didominasi warna putih, biru, hitam, dan emas yang masing-masing merepresentasikan kemurnian, kesetiaan, kekuatan, serta kehormatan. Selain berfungsi sebagai identitas visual, bentuk busananya juga memperkuat perannya sebagai pelindung melalui mantel panjang, jubah, dan pakaian yang mendukung kesan siap bertarung. Pola visual serupa juga digunakan pada karakter Kim Dokja dalam *Omniscient Reader's Viewpoint*, sehingga membentuk mitos bahwa kombinasi busana tersebut identik dengan sosok pahlawan yang membawa harapan sekaligus memikul beban besar demi melindungi dunia.

Tabel 4. Analisis Motif Matahari pada Kostum Phainon

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 Gambar 7. Motif Matahari pada Kostum Phainon (Sumber: Dragalia Reference Archive)	Ornamen berbentuk lingkaran dengan pancaran sinar yang muncul pada pauldron, kerah, aksesoris dada, dan sarung tangan.	Melambangkan harapan, kehidupan, kekuatan, dan pembaruan.	Motif matahari menjadi simbol visual pahlawan yang membawa harapan dan menjadi sumber kekuatan bagi dunia di sekitarnya.

Motif matahari digunakan secara berulang pada beberapa bagian kostum Phainon sehingga menjadi identitas visual yang konsisten. Dalam berbagai budaya, matahari identik dengan kehidupan, harapan, dan kekuatan, seperti simbol Helios dalam mitologi Yunani. Pengulangan simbol tersebut membentuk mitos bahwa Phainon bukan hanya seorang pelindung, tetapi juga sosok yang membawa harapan dan menjadi sumber kekuatan bagi orang lain.

Tabel 5. Analisis Pauldron pada Kostum Phainon

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 Gambar 8. Pauldron pada Kostum Phainon (Sumber: Honkai: Star Rail Wiki, 2025; diolah oleh penulis)	Pauldron asimetris; sisi kanan putih-emas bermotif matahari dan sisi kiri bertekstur kulit coklat.	Melambangkan tanggung jawab, keberanian, perlindungan, pengabdian, dan keseimbangan.	Pauldron menjadi simbol visual pahlawan yang memikul tanggung jawab besar dan berdiri di garis depan untuk melindungi orang lain

Phainon mengenakan pauldron asimetris dengan desain yang berbeda pada kedua bahunya. Secara historis, pauldron berfungsi melindungi bahu saat bertempur, sehingga identik dengan keberanian, perlindungan, dan tanggung jawab. Pada desain Phainon, pauldron kanan yang lebih besar dan bermotif matahari menonjolkan identitasnya sebagai pelindung, sedangkan sisi kiri yang lebih sederhana memberi kesan keseimbangan antara peran heroik dan sisi pribadinya. Kombinasi tersebut membentuk mitos tentang sosok pahlawan yang mengutamakan pengabdian dan perlindungan terhadap orang lain.

Tabel 6. Analisis senjata Phainon

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Greatsword berbilah besar berwarna abu-abu keperakan dengan semburat biru, garda dan pommel emas, serta gagang hitam berornamen emas.	Melambangkan kekuatan, harapan, tanggung jawab, dan dualitas antara cahaya dan kegelapan.	Greatsword menjadi simbol pahlawan yang memiliki kekuatan besar untuk melindungi, tetapi juga menyimpan potensi kehancuran.

Gambar 9. Senjata Phainon
(Sumber: Honkai: Star Rail,
diakses oleh penulis; 2026)

Pedang Phainon merupakan **greatsword** yang secara visual menampilkan bilah besar dengan perpaduan warna gelap dan aksen emas. Dalam budaya populer, senjata jenis ini identik dengan karakter yang memiliki kekuatan besar dan memikul tanggung jawab berat, seperti Cloud Strife dan Kiana Kaslana. Perpaduan warna gelap pada bilah dengan aksen emas membentuk mitos bahwa pedang Phainon tidak hanya menjadi senjata, tetapi juga merepresentasikan dualitas dirinya sebagai pahlawan yang membawa harapan sekaligus memiliki potensi kehancuran.

Tabel 7. Pemaknaan elemen visual terhadap arketipe *Hero* pada wujud pertama Phainon

Elemen Visual	Pemaknaan ke arketipe <i>Hero</i>
Tubuh atletis dan tegap	Melambangkan keberanian, kekuatan, dan kesiapan melindungi orang lain.
Rambut putih, kulit cerah, mata biru	Merepresentasikan kebijaksanaan, keteguhan, dan tanggung jawab besar.
Motif matahari	Menjadi simbol harapan, kehidupan, dan peran sebagai pelindung.
Pauldron	Melambangkan pengabdian dan kesediaan memikul beban demi orang lain.
Busana putih, biru, hitam, dan emas	Mencerminkan kesatria yang membawa harapan, menjunjung kehormatan, dan siap berkorban.
Greatsword	Merepresentasikan kekuatan besar yang digunakan untuk melindungi, sekaligus mengisyaratkan potensi sisi gelap.

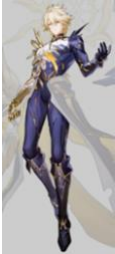
Elemen visual pada wujud pertama membangun citra Phainon sebagai sosok *Hero*. Tubuh atletis, warna kostum yang didominasi putih dan emas, motif matahari, pauldron, serta greatsword secara konsisten menampilkan karakter yang berani, bertanggung jawab, dan mengabdikan dirinya untuk melindungi orang lain. Visual tersebut selaras dengan karakteristik arketipe *Hero* yang identik dengan keberanian, pengorbanan, dan tindakan tanpa mengharapkan imbalan.

Dalam perspektif Jung, representasi tersebut merupakan **Persona**, yaitu identitas yang Phainon tampilkan kepada dunia sebagai pahlawan dan pelindung. Meskipun citra heroik mendominasi, beberapa elemen seperti penggunaan warna gelap pada kostum dan pedang mulai mengisyaratkan adanya sisi lain yang masih tersembunyi. Isyarat visual tersebut menjadi awal munculnya **Shadow**, yang pada tahap berikutnya berkembang dan mengubah Phainon menjadi sosok *antihero*.

2. Wujud ke-dua (Khaslana)

Pada wujud **Khaslana**, Phainon mengalami perubahan visual yang drastis. Ia tampil sebagai sosok raksasa dengan rambut pirang, mata emas, tubuh yang dipenuhi retakan bercahaya emas, sayap asimetris menyerupai phoenix, halo berbentuk matahari yang tidak utuh, serta pedang raksasa berwarna emas. Perubahan tersebut membentuk citra karakter yang jauh lebih agung, kuat, sekaligus mengintimidasi. Dalam penelitian ini, setiap elemen visual dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang membangun representasi visual Phainon sebagai sosok yang mulai bergerak dari citra *hero* menuju *antihero*.

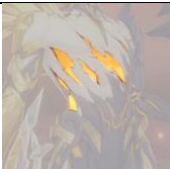
Tabel 8. Analisis warna pada fisik kepala dan tubuh Phainon dalam wujud Khaslana

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Rambut pirang, mata emas, tubuh berbahu lebar; bagian atas berkulit cerah, sedangkan bagian bawah didominasi warna ungu gelap.	Melambangkan kekuatan luar biasa, konflik batin, serta pergeseran dari sosok <i>hero</i> menuju kekuatan destruktif.	Kontras warna terang dan gelap menjadi simbol pahlawan yang masih mempertahankan jiwanya, tetapi mulai dikuasai kekuatan destruktif demi mencapai tujuannya.

Gambar 10. Fisik Khaslana
(Sumber: Honkai: Star Rail, diakses oleh penulis; 2026)

Warna pada tubuh Khaslana menunjukkan perubahan identitas visual Phainon. Rambut pirang dan mata emas tetap mempertahankan citra heroik, sedangkan dominasi warna ungu gelap pada tubuh menjadi penanda hadirnya kekuatan destruktif. Kontras tersebut mengingatkan pada transformasi **Diabolic Kevin** dalam *Honkai Impact 3rd*, yang tetap mempertahankan identitasnya sebagai penyelamat dunia meskipun penampilannya berubah menjadi sosok yang menyerupai iblis. Kemiripan ini menunjukkan bahwa perubahan warna pada Khaslana tidak menandakan hilangnya sifat kepahlawanan, melainkan konflik antara keinginan untuk melindungi dunia dengan kekuatan destruktif yang mulai menguasainya. Melalui kontras tersebut, visual Khaslana membangun mitos tentang pahlawan yang rela mengorbankan kemurnian dirinya demi mencapai tujuan yang lebih besar.

Tabel 9. Analisis retakan pada fisik Phainon dalam wujud Khaslana

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Retakan di dada dan perut yang memancarkan cahaya emas.	Melambangkan pengorbanan, penderitaan, dan kekuatan yang melampaui batas manusia.	Semakin besar kekuatan yang dimiliki, semakin besar pula pengorbanan dan luka yang harus ditanggung.

Gambar 11. Fisik Khaslana
(Sumber: Honkai: Star Rail, diakses oleh penulis; 2026)

Retakan pada tubuh Khaslana memperlihatkan cahaya emas yang mengingatkan pada **ichor**, yaitu darah emas para dewa dalam mitologi Yunani yang melambangkan keilahian. Visual ini juga memiliki kemiripan dengan tubuh **Nanook**, Aeon of Destruction dalam *Honkai: Star Rail*, yang sama-sama dipenuhi retakan bercahaya emas. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa Phainon mulai bersentuhan dengan kekuatan destruktif yang melampaui manusia biasa. Melalui elemen ini, retakan tidak hanya menjadi tanda luka, tetapi juga membangun mitos bahwa kekuatan besar selalu menuntut pengorbanan yang besar.

Tabel 10. Analisis bagian kepala Phainon dalam wujud Khaslana

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Rambut pirang mencuat, kulit porselen, mata emas dengan pupil hitam.	Melambangkan kekuatan luar biasa, keilahian, dan potensi bahaya yang tersembunyi.	Semakin besar kekuatan yang dimiliki, semakin besar pula risiko kehancuran yang menyertainya.

Gambar 12. Kepala Khaslana
(Sumber: Honkai: Star Rail,
diolah oleh penulis; 2026)

Kepala Phainon dalam wujud Khaslana mengalami perubahan menjadi rambut pirang mencuat dan mata emas yang memperkuat kesan kekuatan ilahi. Kombinasi tersebut mengingatkan pada ikonografi **Apollo** sebagai simbol cahaya dan kekuatan, sekaligus mengikuti konvensi visual transformasi karakter seperti **Vegeta** dalam *Dragon Ball*, di mana rambut pirang menjadi penanda peningkatan kekuatan. Namun, keberadaan pupil hitam menciptakan kontras yang mengisyaratkan bahwa di balik kekuatan tersebut masih terdapat sisi gelap. Melalui elemen ini, visual Khaslana membangun mitos bahwa kekuatan yang semakin besar juga membawa potensi kehancuran yang semakin besar.

Tabel 11. Analisis Elemen Kostum Tempur Phainon dalam Wujud Khaslana

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Gauntlet kanan berwarna emas, gauntlet kiri ungu gelap bermotif gerhana matahari, serta rok tempur panjang yang terkoyak dengan warna emas, putih, dan ungu gelap.	Melambangkan dualitas antara sifat heroik dan kekuatan destruktif yang mulai mendominasi.	Semakin besar kekuatan yang dimiliki, semakin besar pula perubahan yang mengaburkan identitas seorang pahlawan.

Gambar 13. Gauntlet dan rok tempur Khaslana
(Sumber: Dragalia Reference Archive
(n.d.), diolah oleh penulis)

Gauntlet merupakan pelindung tangan yang secara historis digunakan oleh para ksatria untuk melindungi tangan saat bertempur, sehingga identik dengan kesiapan bertarung dan tanggung jawab seorang pejuang. Pada Khaslana, gauntlet kanan berwarna emas masih merepresentasikan nilai kepahlawanan, sedangkan gauntlet kiri berwarna ungu gelap dengan simbol gerhana matahari menunjukkan mulai munculnya kekuatan destruktif. Rok tempur yang robek semakin menegaskan bahwa Phainon telah melalui banyak pengorbanan dan konflik. Perubahan visual ini memiliki kemiripan dengan **Diabolic Kevin** dalam *Honkai Impact 3rd*, yang juga mengalami transformasi menjadi sosok dengan perlengkapan tempur yang lebih gelap dan rusak. Kesamaan tersebut membangun mitos bahwa semakin besar kekuatan yang diperoleh, semakin kabur pula batas antara pahlawan dan ancaman.

Tabel 12. Analisis halo Phainon dalam wujud Khaslana

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 Gambar 14. Halo Khaslana (Sumber: Dragalia Reference Archive (n.d.), diolah oleh penulis)	Halo ganda berwarna emas; lingkaran dalam memiliki 12 pancaran sinar, sedangkan lingkaran luar tersusun dari beberapa segmen terpisah dengan ujung-ujung runcing.	Melambangkan matahari, harapan, keilahian, siklus, serta kemuliaan yang mulai terkikis oleh kekuatan destruktif.	Semakin besar kekuatan yang dimiliki, semakin besar pula perubahan yang mengaburkan identitas seorang pahlawan.

Halo dalam berbagai tradisi merupakan simbol keilahian, kesucian, dan otoritas. Bentuk lingkaran dengan dua belas pancaran sinar pada halo bagian dalam mengingatkan pada ikonografi **Helios**, dewa matahari dalam mitologi Yunani, yang digambarkan menggunakan mahkota cahaya sebagai simbol kehidupan, keteraturan, dan siklus waktu. Sementara itu, halo bagian luar yang terpecah dan memiliki ujung-ujung tajam menunjukkan bahwa kemuliaan tersebut mulai retak dan disertai potensi bahaya. Perpaduan kedua halo tersebut membangun mitos bahwa Phainon masih dipandang sebagai pembawa harapan, tetapi kekuatan yang dimilikinya perlahan mengarah pada ancaman yang semakin besar.

Tabel 13. Analisis sayap Phainon dalam wujud Khaslana

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 Gambar 15. Sayap Khaslana (Sumber: Dragalia Reference Archive)	Sepasang sayap asimetris; sayap kanan berwarna emas, sayap kiri dominan ungu gelap dengan aksen emas, keduanya berbentuk helaian meruncing.	Melambangkan kelahiran kembali, harapan, serta pertentangan antara cahaya dan kegelapan.	Sayap menjadi simbol sosok penyelamat yang tetap membawa harapan, tetapi perlahan dikuasai oleh kekuatan yang berbahaya.

Bentuk sayap Khaslana menyerupai kobaran api yang mengingatkan pada **phoenix**, makhluk mitologi Yunani-Romawi yang melambangkan kebangkitan, keabadian, dan siklus kehidupan. Perbedaan warna pada kedua sayap juga merepresentasikan dualitas, yaitu sayap emas yang mengacu pada **Phanes** sebagai simbol cahaya dan kehidupan, serta sayap ungu gelap yang mengingatkan pada **Nyx**, dewi malam yang melambangkan kegelapan. Posisi sayap gelap yang lebih tinggi menunjukkan bahwa kekuatan destruktif mulai mendominasi, meskipun cahaya dalam diri Phainon belum sepenuhnya hilang. Melalui elemen ini, sayap Khaslana membangun mitos tentang penyelamat yang berada di antara harapan dan kehancuran.

Tabel 14. Analisis senjata Phainon dalam wujud Khaslana

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
 Gambar 16. Senjata Khaslana (Sumber: Dragalia Reference Archive (n.d.), diolah oleh penulis)	Pedang dua tangan berukuran besar (<i>greatsword</i>) berwarna dominan emas, dengan gradasi abu-abu pada gagang dan sebagian bilah serta ornamen lingkaran di dekat pegangan..	Melambangkan tanggung jawab besar, pengorbanan, dan kekuatan yang mulai terkikis oleh kehancuran.	Pedang menjadi simbol pelindung yang terus berjuang demi dunia, tetapi perlahan kehilangan dirinya karena beban yang dipikul.

Pedang Khaslana masih mempertahankan bentuk **greatsword** seperti wujud sebelumnya, tetapi kini didominasi warna emas dengan sebagian bilah berubah menjadi abu-abu. Bentuknya menyerupai **xiphos**, pedang prajurit Yunani kuno yang identik dengan kepahlawanan dan tanggung jawab, sedangkan ornamen lingkaran pada pegangan mengingatkan pada simbol **Helios** sebagai lambang cahaya dan perlindungan. Perubahan warna pada bilah menunjukkan bahwa idealisme Phainon mulai terkikis oleh pengorbanan yang terus-menerus. Melalui elemen ini, pedang membangun mitos tentang seorang pelindung yang tetap memperjuangkan harapan, tetapi perlahan kehilangan dirinya akibat beban yang harus ditanggung.

Tabel 15. Pemaknaan elemen visual terhadap arketipe *antihero* pada wujud Khaslana

Elemen Visual	Pemaknaan ke arketipe <i>Hero</i>
Kontras warna tubuh	Menunjukkan transisi dari sosok pahlawan menuju kekuatan destruktif.
Retakan bercahaya emas	Melambangkan pengorbanan, penderitaan, dan konsekuensi dari kekuatan besar.
Rambut pirang dan mata emas	Merepresentasikan kekuatan luar biasa yang mulai mengarah pada ancaman.
Gauntlet dan rok tempur	Menunjukkan perpaduan antara nilai heroik dan sisi destruktif dalam satu sosok.
Halo retak	Melambangkan harapan yang mulai terkikis oleh kekuatan destruktif.
Sayap asimetris	Merepresentasikan konflik antara <i>Persona</i> heroik dan <i>Shadow</i> yang mulai mendominasi.
Pedang Khaslana	Menunjukkan idealisme yang masih dipertahankan, tetapi mulai terkikis oleh pengorbanan.

Berdasarkan hasil analisis, elemen visual pada wujud Khaslana menunjukkan perubahan yang jelas dari citra *Hero* menuju *Antihero*. Kontras warna tubuh, retakan bercahaya emas, halo yang retak, sayap asimetris, hingga perubahan pada senjata memperlihatkan bahwa Phainon masih mempertahankan tujuan mulianya sebagai pelindung, tetapi mulai menggunakan kekuatan yang bersifat destruktif. Visual tersebut menegaskan adanya dualitas antara sisi heroik dan sisi gelap yang hadir secara bersamaan.

Dalam perspektif Jung, wujud Khaslana merupakan fase transisi ketika **Persona** sebagai pahlawan mulai kehilangan dominasinya dan **Shadow** semakin mengambil alih. Meskipun identitas heroik masih terlihat melalui simbol-simbol cahaya, harapan, dan pengorbanan, berbagai elemen visual memperlihatkan bahwa kekuatan destruktif telah menjadi bagian dari dirinya. Oleh karena itu, wujud

Khaslana dapat dipahami sebagai titik balik yang paling jelas dalam perjalanan Phainon dari *Hero* menuju *Antihero*, sebelum transformasi tersebut mencapai bentuk penuhnya pada wujud Flame Reaver.

3. Wujud ke-tiga (*Flame Reaver*)

Pada wujud **Flame Reaver**, Phainon mengalami transformasi visual yang mencapai tahap paling ekstrem. Ia tampil sebagai sosok raksasa bertudung hitam, mengenakan topeng hitam bergaris emas, jubah gelap yang terkoyak, tubuh dipenuhi retakan bercahaya biru keunguan, serta membawa pedang raksasa yang telah berubah dan sebuah sabit bercahaya berbentuk bulan. Dominasi warna hitam, ungu, dan abu-abu menciptakan kesan yang lebih gelap, misterius, dan mengancam dibandingkan wujud sebelumnya. Dalam penelitian ini, setiap elemen visual dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang membangun representasi visual Phainon sebagai sosok *antihero* yang telah mencapai bentuk puncaknya, ketika sisi **Shadow** mendominasi meskipun tujuan heroiknya masih tetap dipertahankan.

Tabel 16. Analisis kepala Phainon dalam wujud Flame Reaver

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Rambut putih, kulit pucat, sklera hitam, iris abu-abu, serta retakan yang memancarkan api ungu kebiruan..	Melambangkan hilangnya sisi manusiawi akibat kekuatan yang terus berkembang, tetapi masih menyisakan kesadaran dan tujuan.	Semakin besar kekuatan yang dimiliki untuk menyelamatkan dunia, semakin besar pula bagian diri yang harus dikorbankan.

Gambar 17. Kepala Flame Reaver
(Sumber: Honkai: Star Rail, diolah oleh penulis; 2026)

Perubahan pada kepala Flame Reaver menegaskan transformasi Phainon ke tahap paling ekstrem. Rambut putih mengingatkan pada **Marie Antoinette syndrome** yang dalam budaya populer dikaitkan dengan trauma dan tekanan psikologis, sedangkan kulit pucat dan **sklera hitam** merupakan kode visual karakter yang telah terkorupsi atau kehilangan sisi kemanusiaannya, seperti **Ghoul** dalam *Tokyo Ghoul*. Di sisi lain, **iris abu-abu** mengingatkan pada **Athena**, dewi kebijaksanaan dalam mitologi Yunani, sehingga menunjukkan bahwa tujuan heroiknya masih bertahan. Retakan pada wajah juga mengingatkan pada seni **kintsugi** dari Jepang, yang memaknai retakan sebagai jejak luka yang membentuk nilai baru. Bersamaan dengan api ungu kebiruan yang keluar dari retakan, visual ini membangun mitos bahwa semakin besar kekuatan yang dimiliki seseorang, semakin besar pula pengorbanan dan bagian dari dirinya yang harus hilang.

Tabel 17. Analisis topeng dan tudung Flame Reaver

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Topeng hitam bergaris emas, tudung hitam beraksen emas dengan bagian dalam berwarna ungu.	Melambangkan identitas yang disembunyikan, kesepian, serta kegelapan di balik tujuan mulia.	Seorang penyelamat harus mengorbankan identitas dan berjalan sendirian demi melindungi dunia.

Gambar 18. Topeng dan tudung Flame Reaver
(Sumber: Honkai: Star Rail, diolah oleh penulis; 2026)

Topeng dan tudung Flame Reaver menyembunyikan wajah Phainon sehingga identitas heroiknya tidak lagi terlihat. Visual ini mengingatkan pada **Grim Reaper**, sosok berjubah hitam berkerudung dalam tradisi Eropa yang menjadi personifikasi kematian. Garis emas pada topeng

menunjukkan bahwa nilai heroik masih tersisa, sedangkan bagian dalam tudung yang berwarna ungu melambangkan kegelapan yang mulai mendominasi dirinya. Perpaduan elemen tersebut membangun mitos bahwa seorang penyelamat terkadang harus mengorbankan identitasnya dan memikul perjuangan seorang diri.

Tabel 18. Analisis setelan pakaian Phainon dalam wujud Flame Reaver

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Mantel hitam panjang, jubah hitam terkoyak, dan celana hitam.	Melambangkan perjuangan panjang, pengorbanan, dan hilangnya citra heroik.	Seorang pelindung tetap bertahan menjalankan tugasnya meski perlahan kehilangan dirinya.

Gambar 19. Setelan pakaian Flame Reaver
(Sumber: Honkai: Star Rail, diolah 2026)

Flame Reaver mengenakan mantel dan jubah hitam yang tampak robek sehingga memberi kesan telah melalui banyak pertempuran. Visual ini mengingatkan pada **Grim Reaper**, yang identik dengan jubah hitam berkerudung sebagai simbol perjalanan dan tugas yang tidak pernah berakhir serta **Batman**, yang jubahnya sering digambarkan koyak sebagai tanda perjuangan dan pengorbanan. Dominasi warna hitam menunjukkan bahwa Phainon semakin menjauh dari citra heroik pada wujud pertamanya, sementara busana yang rusak membangun mitos tentang pelindung yang terus berjuang meski perlahan kehilangan dirinya sendiri.

Tabel 19. Analisis aksesoris dada Phainon dalam wujud Flame Reaver

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Ornamen dada berbentuk lingkaran hitam dan emas.	Simbol gerhana matahari, pertemuan antara harapan dan kegelapan.	Phainon tetap menyimpan jiwa pelindung meski telah dikuasai kekuatan destruktif.

Gambar 20. Ornamen dada Flame reaver
(Sumber: Honkai: Star Rail, 2026)

Aksesoris dada Flame Reaver menyerupai **gerhana matahari (eclipse)** melalui perpaduan lingkaran hitam dan emas. Dalam tradisi Yunani, gerhana dikaitkan dengan perubahan besar sekaligus harapan setelah kegelapan berlalu (Encyclopaedia Britannica, n.d.). Dominasi warna hitam menunjukkan sisi destruktif yang semakin kuat, sedangkan unsur emas menandakan bahwa tujuan heroik Phainon masih bertahan. Visual ini memperkuat representasi Flame Reaver sebagai sosok *antihero* yang berada di antara penyelamat dan ancaman.

Tabel 20. Analisis senjata Phainon dalam wujud Flame Reaver

Gambar	Denotasi	Konotasi	Mitos
	Pedang raksasa dengan bilah ungu gelap yang retak dan gagang emas berbentuk setengah lingkaran.	Simbol kekuatan destruktif yang masih diarahkan oleh tujuan heroik.	Phainon tetap melindungi dunia, tetapi kekuatan yang digunakannya terus melukai dirinya sendiri.

Gambar 21. Pedang Flame reaver
(Sumber: Honkai: Star Rail, 2026)

Pedang Flame Reaver memiliki bilah berwarna ungu gelap yang retak, sedangkan gagangnya masih mempertahankan bentuk setengah matahari berwarna emas. Bilah yang retak mengingatkan pada **Narsil** dalam *The Lord of the Rings*, pedang patah yang tetap menjadi simbol harapan dan takdir seorang pahlawan (ARCCA, n.d.). Warna ungu dan retakan melambangkan kekuatan destruktif yang telah melampaui batas, sementara gagang emas menunjukkan bahwa tujuan heroik Phainon belum sepenuhnya hilang. Visual ini memperkuat citra Phainon sebagai *antihero* yang rela menggunakan kekuatan berbahaya demi melindungi dunia.

Tabel 21. Pemaknaan elemen visual terhadap arketipe *antihero* pada wujud Flame Reaver

Elemen Visual	Pemaknaan ke arketipe <i>Hero</i>
Kepala Flame Reaver	Menunjukkan hilangnya sisi manusia akibat pengorbanan dan kekuatan yang terus berkembang.
Topeng	Melambangkan identitas yang disembunyikan, isolasi diri, dan beban yang dipikul seorang diri.
Kostum hitam terkoyak	Merepresentasikan perjuangan panjang, pengorbanan, dan luka yang terus membekas.
Aksesori dada berbentuk gerhana	Menunjukkan ambiguitas moral, berada di antara harapan dan kehancuran.
Pedang Flame Reaver	Melambangkan penggunaan kekuatan destruktif demi mempertahankan tujuan heroik.

Hasil pemaknaan menunjukkan bahwa elemen visual Flame Reaver membentuk identitas *antihero* yang telah berkembang jauh dari *Persona* heroik Phainon. Jika pada wujud Khaslana *Persona* dan *Shadow* masih saling bertentangan, maka pada wujud Flame Reaver *Shadow* menjadi jauh lebih dominan. Meski demikian, aksen emas pada topeng, simbol gerhana, dan gagang pedang bermotif matahari menunjukkan bahwa tujuan heroiknya masih bertahan. Perubahan ini tampak pada rambut putih, kulit pucat, mata gelap, retakan bercahaya, topeng hitam, kostum yang rusak, serta pedang retak yang menandakan pengorbanan, keterasingan, dan cara perjuangan yang semakin destruktif. Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik *antihero* menurut Louis et al. (2024), yaitu tokoh yang tetap memiliki tujuan mulia, tetapi menggunakan cara yang keras dan menyimpang dari nilai kepahlawanan tradisional. Dengan demikian, Flame Reaver merepresentasikan puncak arketipe *antihero* Phainon, ketika *Shadow* hampir sepenuhnya menguasai *Persona* tanpa menghilangkan tujuan heroiknya.

4. Deskripsi Hasil Kesimpulan Analisis Semiotika terhadap Sifat *Antihero* Karakter Pada 3 Wujud *Hero* Phainon

Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes, ketiga wujud Phainon membentuk satu rangkaian transformasi visual yang membangun identitas *antihero*. Wujud pertama menampilkan *Persona* heroik melalui motif matahari, pauldron, dan pedang sebagai simbol pelindung dan harapan. Wujud Khaslana menjadi fase transisi ketika *Shadow* mulai muncul melalui kontras warna, retakan ichor emas, halo retak, dan sayap asimetris yang menunjukkan konflik antara sisi heroik dan destruktif. Transformasi tersebut mencapai puncaknya pada Flame Reaver, ketika elemen gelap seperti topeng, kostum hitam, retakan ungu, dan pedang retak mendominasi, meskipun aksen emas dan motif matahari masih mempertahankan tujuan heroiknya. Rangkaian ini menunjukkan perkembangan bertahap dari *hero* menuju *antihero*.

Temuan ini menunjukkan bahwa identitas *antihero* Phainon tidak terbentuk karena hilangnya sifat heroik, melainkan karena *Persona* dan *Shadow* terus saling bertentangan selama proses transformasi (Budi, 2020; Marasigan, 2023). Perubahan warna, fisik, kostum, dan senjata

memperlihatkan pergeseran moral yang menegaskan bahwa desain karakter Phainon tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang membangun narasi *antihero* secara bertahap.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan menganalisis representasi visual arketipe *antihero* pada karakter Phainon dalam *Honkai: Star Rail* menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas *antihero* Phainon dibangun secara bertahap melalui tiga wujud transformasi. Wujud pertama merepresentasikan *Persona* heroik melalui simbol pelindung dan harapan, wujud Khaslana menjadi fase transisi ketika *Persona* mulai berdampingan dengan *Shadow*, sedangkan wujud Flame Reaver menjadi puncak transformasi saat *Shadow* mendominasi tanpa sepenuhnya menghilangkan tujuan heroiknya. Perubahan warna, bentuk, kostum, aksesoris, dan senjata, serta penggunaan simbol mitologi Yunani seperti matahari, ichor, phoenix, gerhana, dan bulan sabit menunjukkan bahwa desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang membangun narasi psikologis dan moral karakter. Dengan demikian, Phainon merepresentasikan arketipe *antihero* melalui perjalanan visual dari sosok pahlawan menuju figur yang semakin dikuasai sisi gelap. Penelitian ini masih terbatas pada analisis visual menggunakan semiotika Roland Barthes. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan semiotika lain, seperti Charles Sanders Peirce, mengaitkannya dengan aspek ludologi, atau melakukan studi komparatif dengan karakter lain yang memiliki konflik moral serupa untuk memperkaya kajian representasi karakter dalam media game.

REFERENSI

- Aurellyya, B. L. (2025). Dari Destruction hingga Remembrance: Menyelami 18 Path di game Honkai: Star Rail. Universitas Negeri Surabaya. <https://pgsd.fip.unesa.ac.id/post/dari-destruction-hingga-remembrance-menyelami-18-path-di-game-honkai-star-rail>
- Balandi, F. (2021). Marie Antoinette Syndrome. <https://doi.org/10.5606/JEBMS.2021.75644>
- Barthes, R. (1964). Elements of semiology. Hill and Wang.
- Barthes, R. (1977). Image, music, text (S. Heath, Trans.). Fontana Press.
- Britannica. (2026). *Heracles*. Encyclopaedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Heracles>
- Budi, M. W. K. (2020). The *Shadow* and *Persona* of an anti-hero [Undergraduate thesis, Universitas Airlangga].
- Campbell, J. (1949). The *Hero* with a Thousand Faces. Princeton University Press.
- Dragalia Reference Archive. (n.d.). Model references for Phainon - Honkai Star Rail [Foto]. Tumblr. <https://dragaliareferencearchive.tumblr.com/post/772803497676636160/model-references-for-phainon-honkai-star-rail>
- Drappa, A. (2016). The visual representation of the anti-hero in quality TV case studies: Breaking Bad, Mad Men and Sons of Anarchy [Master's thesis, Radboud University].
- Fadlilah, M. N. (2025). Analisis tanda visual karakter Agent Skye dalam game Valorant. Jurnal Barik, 7(2), 115–128.
- Hafada, M. G., & Adim, A. K. (2025). Pengaruh motivasi bermain game terhadap perilaku konsumtif dalam game berbasis gacha (Studi pada pemain Goddess of Victory: NIKKE). Jurnal Locus: Penelitian & Pengabdian, 4(9), 8682–8692. <https://locus.rivierapublishing.id/index.php/jl>
- Jung, C. G. (1956). Symbols of transformation (2nd ed., R. F. C. Hull, Trans.). Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1960). On the nature of the psyche (R. F. C. Hull, Trans.). Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1966). Two essays on analytical psychology (R. F. C. Hull, Trans.). Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1968). The collected works of C. G. Jung: Vol. 9, Part I. Archetypes and the collective unconscious (2nd ed., R. F. C. Hull, Trans.). Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1969). The collected works of C. G. Jung: Vol. 8. The structure and dynamics of the psyche (2nd ed., R. F. C. Hull, Trans.). Princeton University Press.
- Kaminker, J. (2016). Images, figures and qualities: Clarifying the relationship between individual and archetype. International Journal of TransPersonal Studies, 35(2), 93–102.
- Marasigan, M. C. C. (2023). *Persona* and *Shadow*: The Journey of an Anime *Antihero*. International Journal of English Literature and Social Sciences, 8(5), 164-176.
- Neill, C. (2018). Understanding *Personality*: The 12 Jungian archetypes. Moving People to Action.
- Pietikainen, P. (1998). Archetypes as symbolic forms. Journal of Analytical Psychology, 43, 325–343.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.
- Sieta, I. J. J. (2017). The concept of anti-hero represented by Wade Wilson in Deadpool film [Undergraduate thesis, Universitas Brawijaya].
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. (Edisi Ke-5). Bandung:CV. Alfabeta Walgio, Bimo. (2005). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tillman, B. (2019). Creative character design (2nd ed.). Focal Press.
- Chandra, J. (2025). Adaptasi visual budaya Yunani-Romawi dalam desain karakter Mydeimos di Honkai Star Rail. VICIDI, 15(2), 138–157.
- Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis desain komunikasi visual karakter Jing Yuan dalam game Honkai Star Rail. Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.47134/jbk.d.v1i2.2281>