

**PENGAJIAN DESAIN KARAKTER *MOBILE GAME*
ARKNIGHTS**



PENGAJIAN

Oleh:

Annisa Nur Azra Syawalia

NIM 1812486024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

PENGAJIAN DESAIN KARAKTER *MOBILE GAME* ARKNIGHTS

diajukan oleh Annisa Nur Azra Syawalia, NIM 1812486024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Arief Agung Suprasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

Pembimbing II

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001 / NIDN 0013118201

Cognate/Penguji Ahli

Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Program Studi

Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19071019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ANNISA NUR AZRA SYAWALIA**

NIM : **1812486024**

Fakultas: : **SENI RUPA**


Jurusan : **DESAIN**

Program Studi : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam pengkajian saya yang berjudul **PENGAJIAN DESAIN KARAKTER *MOBILE GAME ARKNIGHTS*** adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Januari 2024

Penulis


Annisa Nur Azra Syawalia

NIM 1812486024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ANNISA NUR AZRA SYAWALIA**
NIM : **1812486024**
Fakultas: : **SENI RUPA**
Jurusan : **DESAIN**
Program Studi : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL** .

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis/perancang memberikan karya Tugas Akhir Pengkajian yang berjudul **PENGAJIAN DESAIN KARAKTER MOBILE GAME ARKNIGHTS** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis/perancang memberikan hak kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan karya kedalam bentuk lain yang relevan dengan kebutuhan perpustakaan, mengelola karya dalam bentuk pangkalan data perpustakaan, mendistribusikan karya secara terbatas untuk kepentingan akademis dan mempublikasikan karya di internet maupun di media lain hanya untuk kepentingan akademis.

Yogyakarta, 10 Januari 2024

Penulis



Annisa Nur Azra Syawalia

NIM 1812486024

KATA PENGANTAR

Puji syukur tertinggi dipanjatkan kepada Allah SWT atas khadirat-Nya yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Berkat rahmat dan hidayah-Nya telah melimpahkan penulis dengan kemampuan berpikir dan rasa mengayomi insan manusia lainnya, memberikan kesempatan penulis untuk menyelesaikan penelitian dengan judul “Penelitian Desain Karakter *Mobile Game* Arknights”. Penulisan skripsi ini tercipta sebagai syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tak dipungkiri lajunya perkembangan teknologi yang dirasakan oleh segenap individu di sekitar penulis. Apalagi, akses hiburan dapat dicapai dengan sentuhan jari untuk menyelami ruang fiksi, membuka wawasan yang tidak pernah terimajinasikan sebelumnya. Arknights merupakan salah satu hiburan tersebut yang sangat dekat dengan teman-teman dan lingkungan penulis. Didorong dengan rasa penasaran penulis yang paling terbesar mengenai “karakter”, sebuah entitas yang tak hanya menggerakkan jalan takdir ruang fiksi yang bersangkutan tapi juga mengantarkan penikmatnya kepada kesenangan dalam berbagai aspek yang membangunnnya, membuat penulis tertarik untuk mencari benang merah mengenai karakter yang terkonstruksi sekaligus sisi manusia yang menikmati keberadaan karakter pada *mobile game* Arknights. Diharapkan penelitian ini dapat merefleksikan pengetahuan yang telah terjadi terdahulu, untuk keterbegunaan terkini, dan menjadi anak tangga dalam kemajuan masa depan. Penelitian ini tak akan lepas dari kesalahan dan kekurangan penulis dalam menyajikan hasil buah pikirnya, maka dari itu kritik dan pelurusan fakta akan sangat diterima di kemudian hari.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat berbagai macam pihak yang telah membantu dan menyemangati penulis. Maka dari itu, rasa terima kasih akan diucapkan kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Muhammad Sholahuddin, S. Sn., MT., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

3. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. dan Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah sabar mengarahkan dan memberikan wawasannya untuk penulis agar terpenuhinya tujuan-tujuan penelitian ini.
4. Kakak Anggito Rey Iswari, sebagai admin komunitas Arknights Indonesia (AKID) dan segenap anggotanya pada *platform* Facebook yang telah memberikan penulis kesempatan dan data yang sangat bernilai dalam melakukan penelitian.
5. Narasumber-narasumber yang telah berpartisipasi dan memberikan pandangannya terhadap karakter-karakter *mobile game* Arknights dalam wawancara penelitian
6. Segenap Dosen-dosen dan *staff* DKV ISI Yogyakarta yang telah mencurahkan keilmuannya yang sangat berguna bagi penulis sampai kini
7. Bahriansyah, S.Pd. dan Nelawati, sebagai orang tua, dan juga Kakak Ari serta Kakak Adit, sebagai saudara penulis, yang selalu memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang tak terhitung jumlahnya untuk merealisasikan mimpi penulis
8. Angkatan Prau Layar yang berisikan mahasiswa-mahasiswi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta Tahun 2018 yang dirasa penulis keberadaannya masih sangat enigmatik
9. Grup Bulog Amoral, berisikan Dildul, Asti, Aurel, Lisa, dan Tazki, yang telah menemani penulis menjalani hidupnya berkuliah di DKV ISI Yogya, sekaligus memberikan semangat tak bersyarat setiap waktu
10. Kakak Dominic Brian, yang telah meminjamkan akun Arknights-nya agar penulis dapat mengobservasi secara penuh mengenai *interface*-nya, begitu juga karakter-karakter yang ada di dalamnya.
11. Pak Koskow, sebagai dosen mata kuliah Tipografi yang pernah memaparkan materi mengenai “Variabel dan Konstanta” untuk sebuah *layout* buku. Hal tersebut menjadi “*brainworm*” penulis yang membuahkan penelitian ini.

12. Diri sendiri, yang berulang kali terjatuh akan kekurangan secara ruh, jiwa, dan raga masing-masing. Namun, tetap dapat berkompromi untuk mencapai tujuan bersama, yaitu hidup dan membuat hidup itu sendiri bermakna hingga akhir hayat.

Serta berbagai pihak lain yang tak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga kebaikan kalian akan dibalas setimpal di berbagai kesempatan.

Yogyakarta, 1 Januari 2024



Annisa Nur Azra Syawalia



ABSTRAK

Penelitian kali ini akan mengeksplorasi mengenai konstruksi desain karakter *mobile game* Arknights dan bagaimana persepsi pemain terhadap desain karakter tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk kedua rumusan permasalahan. Dalam mengkaji desain karakter akan menggunakan pendekatan desain karakter *Manga Matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto yang terdiri dari *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix*. Begitu juga dengan mendapatkan data mengenai persepsi akan menggunakan teknik pengumpulan data secara wawancara dan menggunakan pendekatan faktor persepsi oleh Robbins & Judge yang terdiri dari Sikap, Pengalaman, Ketertarikan, Motivasi, Ekspektasi.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah berbagai macam *interface* pada *mobile game* Arknights mengkomondasikan modal interaksi antara pemain terhadap karakter. Temuan pada konstruksi desain karakter tersebut terdiri dari: 1) aspek anthropomorphis di hampir semua karakter, 2) aspek karakter yang sama, berulang-ulang pada suatu *faction*, 3) aspek karakter yang berbeda dari kelompok *faction*-nya namun disengaja untuk kepentingan pengembangan permainan, 4) aspek karakter yang membawa objek kultural dan sejarah.

Terdapat hasil penemuan bagaimana persepsi pemain terhadap desain karakter ini yaitu: 1) terdapatnya stereotipe fokus pemain dalam mempersepsikan karakter, 2) desain karakter yang menjadi pembahasan disikapi dengan rasa penuh apresiasi, 3) walaupun ada persepsi dengan rasa membingungkan ada ada hambatan pribadi, pemain akan belajar atau mengubah persepsinya, 4) faktor pengalaman menjadi landasan terbesar dalam membangun persepsi, 5) teknik-teknik perancangan karakter yang dapat memikat persepsi pemain, 6) pemain menaruh ekspektasi yang kecil, namun tetap termotivasi dalam mempersepsikan karakter, 7) adanya perbedaan persepsi dalam situasi permainan yang berbeda *server*, 8) persepsi dapat berubah sewaktu-waktu.

Kata Kunci: Arknights, Desain Karakter, Manga Matrix, Persepsi

ABSTRACT

This research explores about Arknights mobile game characters design construction and how the player perceptions toward those characters. The methodology that were used is qualitative approach for the both research question. Manga matrix by Hiroyoshi Tsukamoto were used for the study of character design that consist of form matrix, costume matrix, and personality matrix. Which also include extracting data about the player perception using interview technique and factor that affect person's perception by Robbins & Judge which includes attitude, motives, interest, experience, and expectation.

The research resulted in many exhibit of the game interface accommodate interaction modalities between the players and characters. The findings about the said mobile game characters design is: 1) The usage of anthropomorphism aspect on many characters, 2) Shared and repetitive characters design aspect in some said factions, 3) Characters design that differs from the said character group for the benefit of game development, 4) The usage of cultural and historical object on the character design.

The finding about the players perception toward the characters design that includes: 1) Stereotypes that builds from how the player focus in perceive it, 2) All the character design direction were appreciated by the players, 3) Even if there a confusion or limitation on the player in perceive it, they will learn or change its way of perception, 4) Experience factors become the biggest foundation for building their perception, 5) Some considerable characters design techniques that attract most player attention, 6) Players put low expectation, but still motivated to perceive the character, 7) Perception difference between server-based players, 8) The perception will change anytime as the mobile game updates.

Keywords: *Arknights, character design, Manga Matrix, perception*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Batasan Masalah.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	9
1. Objek Materi Dan <i>Formal</i>	9
a. Objek Materi	9
b. Objek <i>Formal</i>	12
1) Game	12
2) Desain Karakter.....	28
3) Persepsi.....	32
B. Kajian Pustaka	39
C. Kerangka Berpikir.....	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	46
A. Metode Dan Desain Penelitian	46
B. Populasi Dan Sampel.....	47
1. Populasi.....	47

2. Sampel	49
C. Instrumen Penelitian	54
D. Sumber Pengumpulan Data	55
1. Data Primer	55
2. Data Sekunder	56
E. Teknik Pengumpulan Data	56
1. Observasi	57
2. Wawancara	57
3. Dokumentasi	58
4. Studi Pustaka	58
F. Teknik Analisis Data	58
G. Prosedur Penelitian	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	63
A. Modalitas <i>Mobile Game</i> Arknights Terhadap Karakter Bagi Pemain 63	
B. Analisis Desain Karakter <i>Mobile Game</i> Arknights Berdasarkan <i>Faction</i> Dengan Teori <i>Manga Matrix</i>	70
1. Abyssal Hunter	70
2. Elite Ops	88
3. Sui	117
C. Konklusi Analisis Konstruksi Desain Karakter <i>Mobile Game</i> Arknights	143
D. Persepsi Pemain <i>Mobile Game</i> Arknights Terhadap Karakter- Karakternya	154
BAB V PENUTUP	193
A. Kesimpulan	193
B. Saran	195
DAFTAR PUSTAKA	197
LAMPIRAN	204

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Ilustrasi mobile game Arknights	9
Gambar 2. 2	sistem Archive dari Arknights yang memungkinkan pemain untuk mengakses plot dan cerita dari time-limited event tanpa harus memperoleh karakter yang terkait melewati Headhunting.....	12
Gambar 2. 3	Ilustrasi banner sistem gacha yang terdapat pada mobile game Arknights	21
Gambar 2. 4	Contoh implementasi <i>Form Matrix</i> pada karakter	29
Gambar 2. 5	Jenis <i>Form</i> /bentuk yang dapat digunakan pada <i>Form Matrix</i>	29
Gambar 2. 6	Contoh implementasi <i>Costume Matrix</i> pada karakter	30
Gambar 2. 7	Contoh implementasi <i>Personality Matrix</i> pada karakter.....	32
Gambar 2. 8	Skematika faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi menurut Stephen P. Robbins.....	34
Gambar 2. 9	Contoh visualisasi prinsip <i>figure/ground</i>	35
Gambar 2. 10	Contoh visualisasi prinsip <i>proximity</i>	35
Gambar 2. 11	Contoh visualisasi prinsip <i>closure</i>	36
Gambar 2. 12	Contoh visualisasi prinsip <i>similarity</i>	36
Gambar 2. 13	Contoh visualisasi prinsip <i>continuation</i>	37
Gambar 2. 14	Skematika terjadinya persepsi	37
Gambar 2. 15	Proses terjadinya persepsi yang bersiklus	38
Gambar 2. 16	Bagan Kerangka Berpikir Teori Penelitian	45
Gambar 3. 1	ilustrasi Skadi, karakter bagian dari Abyssal Hunter	50
Gambar 3. 2	ilustrasi Specter, karakter bagian dari Abyssal Hunter	50
Gambar 3. 3	ilustrasi Gladiia, karakter bagian dari Abyssal Hunter.....	50
Gambar 3. 4	ilustrasi Andreana, karakter bagian dari Abyssal Hunter.....	51
Gambar 3. 5	ilustrasi Blaze, karakter bagian dari Elite Ops (Rhodes Island)....	51
Gambar 3. 6	ilustrasi Rosmontis, karakter bagian dari Elite Ops (Rhodes Island).....	51
Gambar 3. 7	ilustrasi Pith, karakter bagian dari Elite Ops (Rhodes Island).....	52
Gambar 3. 8	ilustrasi Sharp, karakter bagian dari Elite Ops (Rhodes Island)....	52
Gambar 3. 9	ilustrasi Sharp, karakter bagian dari Elite Ops (Rhodes Island)....	52

Gambar 3. 10	ilustrasi Touch, karakter bagian dari Elite Ops (Rhodes Island)...	53
Gambar 3. 11	ilustrasi Nian, karakter bagian dari Sui	53
Gambar 3. 12	ilustrasi Dusk, karakter bagian dari Sui.....	53
Gambar 3. 13	ilustrasi Ling, karakter bagian dari Sui.....	54
Gambar 3. 14	Keterangan: Bagan Alur Penelitian	62
Gambar 4. 1	Tampilan <i>interface Main Menu mobile game Arknights</i>	63
Gambar 4. 2	Tampilan <i>interface Squad</i>	64
Gambar 4. 3	Tampilan <i>interface Story Mode</i>	65
Gambar 4. 4	Tampilan <i>interface gameplay Tower Defense Arknights</i>	66
Gambar 4. 5	Tampilan <i>interface</i> setelah berhasil menyelesaikan <i>gameplay</i>	66
Gambar 4. 6	Tampilan <i>interface OperatorManagement</i>	67
Gambar 4. 7	Tampilan <i>Feature Rhodes Island Infrastructure Complex (RIIC)</i> 68	
Gambar 4. 8	Tampilan <i>interface Furniture</i> yang bisa didapatkan melalui sistem <i>Trust</i> dari sekelompok karakter pada <i>Faction</i>	68
Gambar 4. 9	Tampilan <i>interface Archive</i>	69
Gambar 4. 10	Tampilan <i>interface Network</i> di dalam <i>Archive</i>	70
Gambar 4. 11	Tampilan <i>interface Character File</i> di dalam <i>Archive</i>	70
Gambar 4. 12	ilustrasi bagian tentakel Andreana (Kiri) yang mereferensikan hewan nyata ikan Sotong (Kanan).....	73
Gambar 4. 13	Ilustrasi topi Tricorn (kiri) yang digabungkan dengan bentuk visual dari moncong Orca (tengah atas) dan moncong <i>Swordfish</i> (tengah bawah) menghasilkan visual kostum topi Tricorn pada Skadi (kanan atas) dan Gladiia (kanan bawah)	76
Gambar 4. 14	Ilustrasi <i>veil</i> biarawati (kiri) yang digabungkan dengan bentuk visual dari moncong Hiu Putih (tengah) menghasilkan visual kostum <i>veil</i> biarawati Specter (kanan).....	77
Gambar 4. 15	Ilustrasi diri skadi yang memainkan <i>lyre</i> disaat dia menyamar dengan kostum lain pada side event: under tides	83
Gambar 4. 16	Ilustrasi Gladiia mengkhawatirkan dirinya akan menjadi Seaborn pada epilog side event: under tides.....	84

Gambar 4. 17 Ilustrasi bagian telinga ras Feline Blaze (kiri atas) dan Rosmontis (kiri bawah) mereferensikan dari kucing domestik hitam dan putih (kanan).....	91
Gambar 4. 18 Ilustrasi bagian kepala dari Pith yang mereferensikan bulu-bulu burung, dengan menggunakan burung gereja (<i>Passer domesticus</i>) sebagai contoh	92
Gambar 4. 19 Ilustrasi bagian kepala Touch, walaupun tanduknya tidak ada referensi yang mendekati kambing atau domba, namun telinganya tetap mereferensi kambing (<i>Capra hircus</i>).....	93
Gambar 4. 20 Bagaimana penggunaan kostum pada desain karakter Sharp, Stormeye, Pith, dan Touch (atas) menyerupai dengan seragam yang dipakai pada sektor militer dunia nyata (bawah), mencerminkan kostum mereka sebagai kelompok paramiliter Rhodes Island	97
Gambar 4. 21 Ilustrasi kekuatan blaze, dengan cipratan darahnya, dapat membakar musuhnya dengan sekejap pada <i>main story</i> episode 5 Arknights	106
Gambar 4. 22 Ilustrasi pakaian bagian dada Nian (kiri) yang mereferensikan dari bentuk visual batu <i>Bismuth</i> (kanan)	122
Gambar 4. 23 Ilustrasi gaun Ling (atas) yang mereferensikan bilah kayu bambu yang memiliki nilai sejarah sastra (bawah)	124
Gambar 4. 24 Ilustrasi hiasan kepala Ling (kiri) yang mereferensikan hiasan kepala <i>Xiao Guan</i> (小冠)(kanan).....	125
Gambar 4. 25 Ilustrasi <i>make up</i> mata karakter Nian, Dusk, dan Ling (kiri) mereferensikan dari <i>make up eyeliner</i> merah asal China (kanan)	126
Gambar 4. 26 Ilustrasi <i>sprite</i> karakter Nian yang membawa pecahan roda perisai (kiri) mereferensikan dari visual Dharmachakra (kanan).....	127
Gambar 4. 27 Ilustrasi <i>sprite</i> pedang yang dibawa oleh karakter Dusk (atas) mereferensikan dari senjata <i>Sword of Goujian</i> yang memiliki nilai sejarahnya tersendiri (bawah).....	128
Gambar 4. 28 Ilustrasi lentera yang ada di ujung tongkat Ling (kiri) yang mereferensikan objek <i>Palace Lantern</i> (kanan).....	129
Gambar 4. 29 Ilustrasi botol minuman beralkohol yang dibawa Ling (kiri) mereferensikan objek botol <i>Hú lu</i> (kanan)	129

Gambar 4. 30	Ilustrasi ujung tongkat yang dimiliki Ling (kiri) mereferensikan dari naga <i>Pánlóng</i> yang sering digunakan sebagai ornamen arsitektur tiang China (kanan)	130
Gambar 4. 31	Ilustrasi patung-patung prajurit tanah liat di provinsi Shaanxi, China, yang direferensikan oleh Nian pada narasinya	135
Gambar 4. 32	Ilustrasi kekuatan ruang imajiner Dusk yang muncul pada <i>Side Event: Who is Real</i> (atas) mereferensikan gaya lukis tradisional China (bawah)	136
Gambar 4. 33	Ilustrasi kekuatan Dusk yang bisa memanggil makhluk tinta dari ruang imajinasinya.....	137
Gambar 4. 34	Ilustrasi kekuatan Ling yang dapat memanggil makhluk naganya.....	138
Gambar 4. 35	Ilustrasi para “Saudari” menghadapi bayangan “Sui” yang mereka harus hadapi di masa depan pada <i>Side Event: Invitation to Wine</i>	138
Gambar 4. 36	Ilustrasi makhluk mitologi “Nian” yang menjadi inspirasi utama karakter Nian dan Dusk.....	140
Gambar 4. 37	ilustrasi karya penggemar menggambarkan karakter Specter dari <i>faction Abyssal Hunter</i> bersama karakter dari <i>video game Bloodborne</i> oleh @Nslacka.....	159
Gambar 4. 38	Salah satu contoh cuplikan mengenai tren dengan menggunakan ras <i>anthropomorphis</i> tertentu dalam menyelesaikan tantangan	161
Gambar 4. 39	saluran yang dimiliki oleh narasumber AshShiira di <i>platform Youtube</i> sebagai media menyikapi karakter <i>mobile game Arknights</i>	167
Gambar 4. 40	komik strip contoh penggambaran candaan mengenai karakter Skadi yang “bodoh” oleh Guin @ <i>グイン</i>	171
Gambar 4. 41	Sekuens animasi ilustrasi <i>Elite 2</i> karakter Dusk.....	174
Gambar 4. 42	<i>thumbnail</i> video milik saluran KyoStinV yang terkenal sebagai <i>channel</i> penyedia jalan pintas “nyontek strategi” untuk pemain yang membutuhkannya	177
Gambar 4. 43	ilustrasi kristal <i>oripathy</i> yang terdapat pada karakter diluar pembahasan, Lapland dan Lava	178

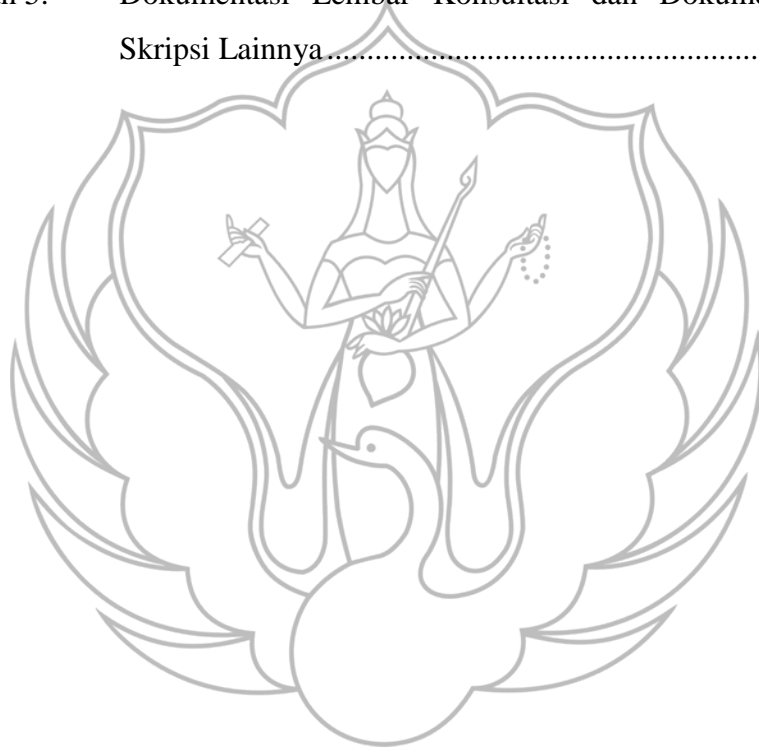


DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Sampel Karakter yang akan Dikaji	50
Tabel 4. 1	Visual karakter <i>Faction</i> Abyssal Hunter	71
Tabel 4. 2	Analisis <i>Form Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Abyssal Hunter	73
Tabel 4. 3	Analisis <i>Costume Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Abyssal Hunter	79
Tabel 4. 4	Analisis <i>Personality Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Abyssal Hunter	85
Tabel 4. 5	Visual Karakter <i>Faction</i> Elite Ops.....	89
Tabel 4. 6	Analisis <i>Form Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Elite Ops.....	93
Tabel 4. 7	Analisis <i>Costume Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Elite Ops... 99	
Tabel 4. 8	Analisis <i>Personality Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Elite Ops.....	109
Tabel 4. 9	Visual karakter <i>Faction</i> Sui.....	117
Tabel 4. 10	Analisis <i>Form Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Abyssal Hunter	120
Tabel 4. 11	Analisis <i>Costume Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Sui	131
Tabel 4. 12	Analisis <i>Personality Matrix</i> pada karakter dalam <i>Faction</i> Sui.....	140
Tabel 4. 13	Deskripsi Kolektif Narasumber mengenai <i>Faction</i> Karakter	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil Data Penelitian Awal: Kuesioner Wawasan Pemain Terhadap Desain Karakter Arknights	204
Lampiran 2.	Profil Singkat Partisipan Wawancara: Persepsi Pemain Terhadap Desain Karakter Arknights	240
Lampiran 3.	Pedoman Wawancara Penelitian: Persepsi Pemain terhadap Desain Karakter Arknights	251
Lampiran 4.	Dokumentasi Publikasi dan Pameran Skripsi	253
Lampiran 5.	Dokumentasi Lembar Konsultasi dan Dokumen Pendukung Skripsi Lainnya.....	257



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era dewasa ini, keberadaan *mobile game* menjadi bentuk perkembangan terbesar yang dirasakan oleh khalayak sekitar. Bagaimana orang-orang telah menggunakan ponsel pintar maupun konsol, selain untuk menunjang keseharian hidupnya juga untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan edukasi dari sebuah permainan, baik itu untuk memenuhi kesenangan pribadi, menambah wawasan dan keilmuan secara interaktif, bahkan menumbuhkan rasa kompetitif dengan adanya eksistensi E-Sport dalam hal bermain mobile game di dalam komunitas tersendiri (<https://mcm.edu.ph>, Diakses 21 Januari 2024). Langkahnya, mobile game ini mengengaruhi kehidupan manusia secara global dengan tercatatnya rata-rata 3 jam dan 30 menit yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan ponsel pintar dan 11% nya tersisihkan untuk aktifitas bermain mobile game (<https://www.blog.udonis.co/>, diunduh 9 Januari 2023). Negara China, Amerika Serikat, dan Jepang memimpin pemasukan terbesar pada sektor industri kreatif mobile game pada tahun 2022 (<https://www.statista.com/>, 10 Januari 2023), sebagaimana sektor tersebut juga membopong perekonomian masing-masing negaranya. Hal ini mendatangkan pendapat dari salah satu perusahaan indie game Flippfly, Aaron San Filippo mengatakan bahwa maraknya distribusi game secara digital kini makin kian membanyak, murahnya harga sebuah game diperjual belikan, dan mudahnya akses pengembang permainan terhadap game engine (sebuah software dalam mengembangkan game digital) mengubah rentang perhatian keterikatan dan juga loyalitas pemain dalam memainkan suatu game dalam beberapa tahun kedepan (<https://www.polygon.com/>, diunduh 10 Januari 2023).

Di balik layar sebuah mobile game yang sukses, maka dibutuhkan pengembangan sebuah permainan tersebut secara cermat dan efektif dalam mendapat target audiens yang diinginkan dan juga mempertahankan agar audience tersebut loyal terhadap apa yang ingin dikomunikasikan oleh pengembang. Karakter merupakan salah satu jendela bagi pemain agar dapat

berinteraksi dengan sistem-sistem permainan digital, sebagaimana hal ini disebut sebagai komponen yang memungkinkan pemain dihantarkan kepada “pembawa keimersifan” dipendapati oleh Michel Sabbagh pada Game Developer (<https://www.gamedeveloper.com/>, diunduh 22 Desember 2023). Karakter yang menjadi kesatuan dari sebuah game, bagaimanapun juga, harus ada kontak pemersepsian agar keberadaan karakter tersebut berguna dalam aktifitas bermain mobile game, memenuhi tujuan dari pengembang permainan tersendiri, dan memberikan kesenangan melepas penat bagi sang pemain.

Perihal persepsi yang disebutkan juga sangat berguna bagi manusia untuk merekognisi apa yang terjadi disekitar dengan menggunakan indera-indera yang dimiliki. Noe & Thomson (2002) dalam Eymere (2016) mengistilahkan persepsi sebagai proses pengorganisasian informasi yang masuk dalam sensorik atau indera, atau juga proses yang terjadi saat individu, memilih, menerima, mengorganisasi, dan menerjemahkan informasi dari lingkungan. Aktifitas persepsi ini sangat krusial dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual. Sebagaimana sang pelaku perancang komunikator melewati media visual ini tidak jauh beda dengan pengembang permainan dalam menyampaikan pesannya lewat game. Menyampaikan pesannya tersebut kepada komunikan, dalam hal ini adalah audiens atau pemain melewati karakter yang hidup pada permainan, menginterpretasikan berdasarkan pengalaman kolektif yang dimiliki dan menjadikan kegiatan tersebut adalah sesuatu yang bermakna dan menyenangkan bagi audiens.

Terdapat salah satu *mobile game* yang populer digandrungi oleh komunitas pemain ponsel pintar saat ini yaitu *Arknights*. *Mobile game* besutan Hypergryph Co. Ltd asal China ini dirilis pada tahun 2019 dan dirilis lagi secara global pada tahun 2020 dibawah *publisher* Yostar Limited. *Mobile game* ini tersedia pada layanan Google Play dengan rekognisi yang positif dengan skor review sebesar 4.7 bintang dan telah diunduh lebih dari 5 juta *user* disamping tersedia juga di App Store untuk *platform* Apple. *Mobile game* ini dinobatkan sebagai “Best Innovative Games” pada penghargaan “Google Play Best of 2020” pada region Indonesia, Thailand, Singapore, Malaysia

(<https://twitter.com/>, diunduh 10 Januari 2023) dan kini diadaptasikan ke dalam media lain dalam bentuk animasi, komik anthology, dan lain sebagainya.

Genre yang ditawarkan oleh *mobile game* ini adalah *strategy tower defense* dimana para pemain harus menjaga objektif yang ada dengan meletakkan suatu pertahanan yang bertujuan untuk menyerang, menghalangi, bahkan menghentikan pihak yang berlawanan. Uniknya, dengan genre mekanik yang dimiliki oleh *mobile game* ini digandeng juga dengan sistem bisnis *microtransaction* mereka berupa *gacha game* dimana pemain dapat menggunakan *premium in-game currency* untuk mendapatkan sebuah *reward* di dalam sebuah permainan secara acak, *game* ini memanfaatkan salah satu elemen visual yang menjadi nilai jual utamanya yaitu karakter-karakter yang bisa didapatkan pada sistem *gacha* tersebut dan dimainkan ke dalam mekanik *tower-defense*-nya. Terbukti dari bagaimana para pemain rela mengeluarkan uangnya untuk mendapatkan karakter-karakter favoritnya melewati transaksi mikro yang terdapat pada *mobile game* Arknights dan antropomorfisme adalah salah satu nilai daya tarik yang memancing pemainnya dalam memainkan *mobile game* Arknights. (Andelina & Souwandi, 2021).

Kini, Arknights memiliki karakter atau yang sering disebut sebagai “Operator” di dalam permainannya dengan jumlah total 239 *playable character* per Desember 2022 (mengkecualikan *Alternative Character*, *Collaboration Character*, dan *Skin*) (<https://arknights.fandom.com/>, diunduh 8 Januari 2023). Dengan narasi permainannya yang hidup di dalam dunia bernama “Terra”, sebuah dunia distopia yang di dalamnya terdapat berbagai manusia yang sebagian dari tubuhnya berfisik seperti hewan atau mendekati dengan karakteristik antropomorfis, didampangi dengan suatu malapetaka yang dinamakan “Oripathy” yang menjangkiti para makhluk hidup yang ada di dalam dunianya. Cerita berfokus kepada *Main Character* yang dinamakan Doctor bersama karakter pendampingnya, Amiya, di dalam suatu korporasi farmasi Rhodes Island untuk mencari cara menyembuhkan Oripathy dan merekrut para Operator-operator dari berbagai latar belakang untuk kepentingan organisasi tersebut. Keberadaan *Faction* yang telah disebutkan pada penelitian awal juga mendukung narasi cerita yang diberikan di mana para

Operator dibagi menjadi beberapa organisasi lainnya dalam membantu karakter utama dengan berbagai spesialisasi dan ceritanya masing-masing. Dari Arknights Fandom Wiki <https://arknights.fandom.com/>, diunduh 7 Januari 2023) juga mencatat ada 22 *Faction* dan terpecah lagi menjadi 19 *Faction* kecil di dalamnya. Dengan hal ini, terbaca bagaimana *mobile game* Arknights melalui perencanaan desain karakternya yang sedemikian banyak untuk menunjang keperluan mekanik dan narasi yang ingin disampaikan kepada pemainnya, bahkan untuk menunjang kebutuhan sistem transaksinya tersendiri.

Pengembang permainan ini mengharapkan para pemainnya dapat memahami keberadaan karakter-karakter tersebut agar mudah dikenali dan dioperasikan dalam mencapai target permainannya. Para pemain *mobile game* Arknights dengan berbagai latar belakang, rentang umur, dan rentang berapa lama mereka telah bermain yang berada di negara Indonesia membagikan wawasannya mengenai seberapa mudah untuk mengenali desain karakter yang telah dirilis pada permainan dari penelitian awal yang telah dilakukan oleh penulis. Penelitian mendapatkan para pemain menyadari akan karakter yang dirilis sedemikian banyak untuk dioperasikan dan akan terus bertambah setiap waktunya namun tidak sedikit pula yang tidak mengetahuinya. Mereka lebih mudah mengingat para karakter-karakter tersebut berdasarkan kostum yang dikenakan oleh karakter, disusul dengan berdasarkan mekanik permainan, kemudian fisik dan ras dari sang karakter, dan yang terakhir adalah *personality* dan narasi yang telah diberikan oleh permainan. Dari banyaknya karakter tersebut, pengembang *game* mengelompokkan para karakter-karakter sebagai sebuah *Faction* dalam permainan dan hal tersebut membantu pemain untuk mengingat para karakter dari berbagai *Faction* berbeda dilatarbelakangi dengan karakterisasi dan cerita para karakter di dalam kesatuan *Faction* tersebut, kemudian dengan visual ras yang dikelompokkan, kostum yang dikenakan oleh anggota *Faction*, dan mekanik permainan sebagai posisi terakhir dalam faktor pemilihan berbagai *Faction* yang menurut para pemain menarik selama permainan. Pemain juga aktif dalam memilih *Faction* yang menurut mereka menarik selama permainan berlangsung.

Terdapat beberapa *game* dengan genre dan model bisnis serupa yang memiliki pola perancangan desain karakter yang sedemikian banyak pula. Ambil contoh *game* dengan judul Millenium War Aegis (千年戦争アイギス *Sennen Sensou Aigisu*) yang dirilis dibawah publisher DMM.com pada tahun 2013 (kemudian dirilis untuk versi inggris dibawah *publisher* Nutaku, sebuah *platform* penyedia *game* dengan rating dewasa namun ditarik peredarannya setelah ditemukan beberapa kontroversi pada visual karakternya yang memiliki proporsi seperti anak di bawah umur) (<https://millenniumwaraigis.fandom.com>, diunduh 10 Januari 2023; <http://sanahlig.blogspot.com/>, diunduh 10 Januari 2023) memiliki karakter yang dapat dioperasikan dengan total sejumlah 1210 karakter (per 2022). Kemudian permainan *tower-defense* lainnya seperti Path To Nowhere yang baru saja dirilis pada tahun 2022 oleh *developer* AISNO Games dan sudah memiliki karakter yang dapat dimainkan sejumlah 25 karakter (<https://gachax.com>, diunduh 8 Januari 2023) dan akan terus bertambah setiap waktunya. Terdapat berbagai *mobile game* lainnya dengan genre dan model bisnis yang sama namun juga memiliki kekurangannya, salah satunya *mobile game* tersebut hanya tersedia di region yang sangat spesifik seperti 10 Project (一零计划) oleh Gugu Studio yang berbahasa China dan Shiro Project: Re yang di-*publish* oleh DMM.com yang berbahasa Jepang (<https://www.youtube.com>, diunduh 8 Januari 2023). Walaupun dengan kesamaan berikut dengan *mobile game* Arknights, permainan *tower defense* tersebut memiliki kekurangannya masing-masing yang menjadikan tidak ada signifikasinya terhadap *audiens* Indonesia.

Atas adanya fenomena dalam bagaimana pemain memerlukan persepsi agar apa yang ingin dikomunikasikan oleh pengembang *mobile game* tersebut berjalan dengan baik berikut pengalaman yang mendasarinya, industri *mobile game* dengan genre *tower defense* memiliki karakter-karakter yang banyak, dan juga wawasan mengenai desain karakter yang telah disumbangkan oleh pemain *mobile game* Arknights, maka diperlukanlah pengkajian yang lebih mendalam bagaimana konstruksi desain karakter *Mobile game* Arknights dan juga bagaimana persepsi pemain bekerja terhadap karakter-karakter tersebut.

Dikarenakan kuantitas karakter yang dimiliki oleh *mobile game* Arknights yang tak hanya memiliki *playable character* namun juga adanya *Alternate Character*, karakter kolaborasi dengan *franchise* di luar permainan, dan *Skin* yang dikelompokkan berdasarkan kelompok karakter *faction*, serta pemain sendiri datang dari berbagai region di dunia, penelitian ini memiliki tonggak batasan yang ditentukan untuk memenuhi hasil penelitian. Pendekatan desain karakter *Manga Matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto pada bukunya “Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System” (2006) serta berbagai macam pendekatan dari keilmuan persepsi akan digunakan sebagai alat analisis dalam penelitian berdasarkan metode kualitatif ini. Ada pula urgensi untuk keilmuan Desain Komunikasi Visual yaitu sebagai referensi tertulis bagi para pengembang *mobile game* selanjutnya sebagaimana harus tajam akan prinsip yang akan digunakan dalam perancangan karakter yang menarik di era *mobile game* yang semakin berkembang dan memiliki *demand* sekaligus referensi pengkajian dengan topik yang serupa atau turunan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam bagaimana karakter-karakter dari *mobile game* Arknights terpresentasikan di dalam permainan dan juga bagaimana persepsi pemain terhadap karakter tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konstruksi desain karakter *mobile game* Arknights menggunakan pendekatan *Manga Matrix*?
2. Bagaimana persepsi pemain terhadap desain karakter *mobile game* Arknights?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan konstruksi yang ada dalam desain karakter *mobile game* Arknights dengan menggunakan pendekatan *Manga Matrix*
2. Menjelaskan persepsi yang terjadi pada pemain terhadap karakter-karakter yang telah didesain untuk *mobile game* Arknights.

D. Batasan Masalah

Pengkajian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Populasi penelitian berfokus pada *Faction* pada permainan yang memiliki anggota sejumlah 3 hingga 10 karakter yang telah direpresentasikan pada penelitian awal penulis
2. Pengkajian hanya berfokus pada karakter yang dirilis sebelum tahun 2023, tidak mencakup *Alternate Characters*, *Skin* maupun *Collaboration Characters* dan karakter-karakter yang dirilis melewati bulan Januari 2023 dan setelahnya.
3. Pemain yang dapat menjadi partisipan dalam pengumpulan data tentang persepsi pemain adalah partisipan yang tinggal di negara Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengembangan terhadap pengkajian yang berfokus kepada eksplorasi konstruksi desain karakter suatu media dan mengelaborasi persepsi *audience* yang terjadi ketika mengkonsumsi media tersebut.

2. Praktis

- a. Untuk Institusi, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dalam menganalisis desain karakter dari suatu media dengan pendekatan *Manga Matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto yang berdasarkan subjek persepsi visual dan juga sebagai rujukan dalam penelitian yang akan datang dengan subjek yang serupa atau turunan.
- b. Untuk Komunitas, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan mendalam mengenai desain karakter yang terdapat pada permainan dan memberikan kesadaran mengenai persepsi dan apa saja yang mempengaruhinya terhadap desain karakter *mobile game* *Arknights*.
- c. Untuk Industri Kreatif, penelitian ini diharapkan menjadi referensi pemetaan perancangan desain karakter dengan konsep maupun genre yang serupa yang dapat menarik perhatian calon audiens media yang akan dirancang serta wawasan latar belakang dan pengalaman apa saja

yang mempengaruhi persepsi pemain selama dihadapkan dengan permainan.

