

**AMBIGUITAS GENDER PADA DESAIN KARAKTER
PEMAIN “DOCTOR” DALAM GAME GACHA
ARKNIGHTS**

**(Pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes pada
Desain Karakter Pemain “Doctor” Game Gacha
Arknights)**



PENGKAJIAN

Oleh:

Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarso

NIM 1912597024

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

**AMBIGUITAS GENDER PADA DESAIN KARAKTER
PEMAIN “DOCTOR” DALAM GAME GACHA
ARKNIGHTS**

**(Pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes pada
Desain Karakter Pemain “Doctor” Game Gacha
Arknights)**



PENGKAJIAN

Oleh:

Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarso

NIM 1912597024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2024

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul:

AMBIGUITAS GENDER PADA DESAIN KARAKTER PEMAIN “DOCTOR” DALAM GAME GACHA ARKNIGHTS (Pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes pada Desain Karakter Pemain “Doctor” Game Gacha Arknights) diajukan oleh Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarito, NIM 1912597024, 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 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP. 19660404 199203 1 002 / NIDN. 0001046616

Pembimbing II / Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 001 / NIDN. 0030077401

Cognate / Penguji Ahli



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

NIP. 19821113 201404 1 001 / NIDN. 0013118201

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



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

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

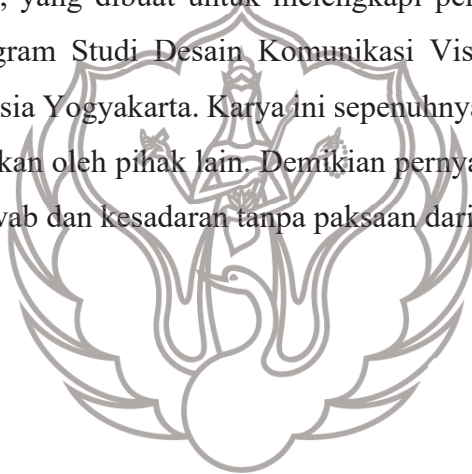
NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarto
NIM : 1912597024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam pengkajian saya yang berjudul **AMBIGUITAS GENDER PADA DESAIN KARAKTER PEMAIN “DOCTOR” DALAM GAME GACHA ARKNIGHTS (Pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes pada Desain Karakter Pemain “Doctor” Game Gacha Arknights)**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 5 Juni 2024

Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarto

NIM. 1912597024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiartho
NIM : 1912597024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan karya Tugas Akhir pengkajian yang berjudul **AMBIGUITAS GENDER PADA DESAIN KARAKTER PEMAIN “DOCTOR” DALAM GAME GACHA ARKNIGHTS (Pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes pada Desain Karakter Pemain “Doctor” Game Gacha Arknights)** kepada UPT ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian, pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiartho

NIM. 1912597024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kemudahan-Nya berikan, Tugas Akhir Pengkajian dengan judul **AMBIGUITAS GENDER PADA DESAIN KARAKTER PEMAIN “DOCTOR” DALAM GAME GACHA ARKNIGHTS (Pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes pada Desain Karakter Pemain “Doctor” Game Gacha Arknights)** dapat diselesaikan dengan tepat waktu untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

Laporan ini membahas tentang penelitian makna konotasi terhadap ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor dalam game gacha Arknights. Semoga penelitian ini dapat membantu dan menjadi salah satu rujukan dalam mengkaji identitas gender karakter pemain yang non-normatif.

Namun, penulis meyakini masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan kedepannya.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarto

NIM 1912597024

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengkajian ini tentunya tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

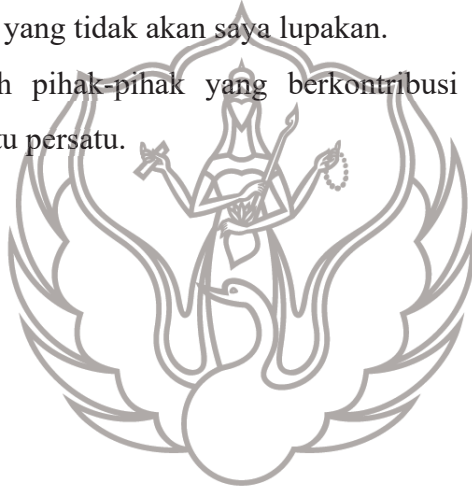
1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor ISI Yogyakarta
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
5. Bapak Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberi bimbingan, masukan, dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.

UCAPAN TERIMA KASIH KHUSUS

Ucapan terima kasih khusus ini penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah bersedia memberikan dorongan secara emosional selama pengerjaan Tugas Akhir.

Ucapan ini penulis tujukan kepada:

1. Mama dan Papa yang selalu senantiasa mendoakan dan mendukung saya selama mengerjakan Tugas Akhir,
2. Teman-teman saya, terutama teman-teman grup Discord DAD, yang senantiasa mendukung dan memberikan masukan selama proses pengerjaan Tugas Akhir. *I will never forget my day ones.*
3. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang selalu saling mendukung selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Teman-teman Randatapak yang telah memberikan saya pengalaman perkuliahan yang tidak akan saya lupakan.
5. Dan seluruh pihak-pihak yang berkontribusi yang belum dapat saya sebutkan satu persatu.



ABSTRAK
AMBIGUITAS GENDER PADA DESAIN KARAKTER PEMAIN
“DOCTOR” DALAM GAME GACHA ARKNIGHTS

(Pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes pada Desain Karakter Pemain
“Doctor” Game Gacha Arknights)

Oleh: Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarto

NIM: 1912597024

Penelitian ini menganalisis secara deksriptif bagaimana ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor dalam game gacha Arknights dengan pendekatan makna konotasi Roland Barthes melalui identifikasi tanda visual dan verbal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori-teori pendukung seperti teori gender oleh Robert Stoller, teori desain karakter oleh Katherine Isbister, teori ambiguitas gender oleh Judith Butler, dan makna konotasi Roland Barthes. Hasil penelitian yang ditemukan adalah pemaknaan konotasi pada ambiguitas gender karakter Doctor tersebut awalnya ditemukan pada denotasi desain karakter Doctor yang sengaja tertutup dan netral memungkinkan untuk melindungi tubuh Doctor namun juga memberikan makna implisit bahwa karakteristik fisik Doctor bergantung pada interpretasi pemain. Intepretasi tersebut ditemukan pada konstruksi ambiguitas gender pada Doctor oleh komunitas pemain *game gacha* Arknights dengan membuat representasi fisik karakter Doctor yang mereka inginkan ketika berada dalam dunia permainan Arknights, yang dinamakan sebagai “Doctor Persona” atau disingkat sebagai “DocSona”. Dengan demikian, ambiguitas gender pada desain karakter Doctor berperan sebagai medium kebebasan yang tampil secara setara karena merupakan cerminan pemain sepenuhnya dan menciptakan representasi yang beragam.

Kata kunci: *game gacha*, identitas gender, desain karakter pemain, Arknights, ambiguitas gender.

ABSTRACT
GENDER AMBIGUOUS DESIGN OF "DOCTOR" THE PLAYER
CHARACTER IN THE GACHA GAME ARKKNIGHTS

*(Roland Barthes' Approach to Connotative Meaning in the Player Character
Design of "Doctor" From Gacha Game Arknights)*

By: Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarito

Student ID: 1912597024

This research descriptively analyze gender-ambiguous design of Doctor, the player character of gacha game Arknights using Roland Barthes' connotative meaning approach through identification of visual and verbal signs. This research uses qualitative methods through supporting theories such as the theory of gender by Robert Stoller, theory of character design by Katherine Isbister, theory of gender ambiguity by Judith Butler, and Roland Barthes' connotative meaning. This research resulted that the meaning behind Doctor's gender ambiguous design were initially found in the denotation of Doctor's deliberately covered and neutral character design that allows to protect the Doctor's body but also holding an implicit meaning that the Doctor's physical characteristics depend on the player's interpretation. The interpretations were later found and constructed by the Arknights player community by creating their own physical representation of Doctor in the world of Arknights called the "Doctor Persona" or abbreviated as "DocSona". Thus, the gender ambiguity manages to create a main character that appeals equally, as the character serves as a direct reflection of the player, making the Doctor as a player character providing greater impact in creating diverse representation.

Keywords: *gacha games, gender identity, player character design, Arknights, gender ambiguity.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
UCAPAN TERIMA KASIH KHUSUS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengkajian	8
D. Batasan Masalah	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Definisi Operasional	9
G. Metode Penelitian	10
H. Metode Analisis Data	11
I. Skematika Pengkajian	12
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Kajian Hasil-hasil Penelitian.....	23
C. Kerangka Pemikiran.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Metode dan Desain Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sampel	29
C. Metode Pengumpulan Data.....	32
D. Instrumen Penelitian	32
E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Definisi Operasional	33
G. Prosedur Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	35
A. Identifikasi dan Deskripsi Tanda Verbal dan Visual Desain Karakter Doctor Sebagai Karakter Pemain dalam <i>Game Gacha Arknights</i>	35
B. Makna Konotasi Roland Barthes Ambiguitas Gender pada Karakter Doctor.....	41
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ilustrasi Karakter Doctor	3
Gambar 1. 2 Ilustrasi Karakter Link dalam Hyrule Warriors (2014).....	5
Gambar 1. 3 Ilustrasi Karakter Frisk dalam Undertale (2015)	6
Gambar 1. 4 Skematika Pengkajian	12
Gambar 2. 1 Ilustrasi Karakter Link dalam Hyrule Warriors (2014).....	19
Gambar 2. 2 Ilustrasi Karakter Frisk dalam Undertale (2015).....	20
Gambar 2. 3 Permainan Tower-Defense Arknights pada server Global (2020)...	22
Gambar 2. 4 Peta Tanda Semiotika Roland Barthes.....	27
Gambar 4. 1 Profil Karakter Doctor dalam <i>game gacha</i> Arknights.	37
Gambar 4. 2 Ilustrasi Karakter Doctor pada ARKNIGHTS Artbook Vol 1 RESET.	38
Gambar 4. 3 Salah Satu Kutipan dalam Cerita Sampingan “Vigilo”.....	38
Gambar 4. 4 Potongan Cerita Epilog Chapter 8 tentang Kondisi Tubuh Doctor..	39
Gambar 4. 5 Bentuk Komunikasi Doctor melalui Pilihan Kalimat	40
Gambar 4. 6 Bentuk Komunikasi Doctor Lainnya dengan Tiga Pilihan Respons.	40
Gambar 4. 7 Potongan Adegan “Introduction Story” pada <i>Game Gacha</i> Arknights.	41
Gambar 4. 8 Bagian Kepala Doctor.....	42
Gambar 4. 9 Bagian Tubuh Doctor.....	43
Gambar 4. 10 Jas Tebal yang digunakan oleh Karakter NPC Rhodes Island Pria (Kiri) dan Wanita (Kanan).....	44
Gambar 4. 11 Gran (Kiri) dan Djeeta (Kanan) Sebagai Karakter Pemain Granblue Fantasy.....	45
Gambar 4. 12 Ilustrasi “DocSona” yang dibuat oleh @OvertoneRhine.....	49
Gambar 4. 13 Ilustrasi “DocSona” yang dibuat oleh juexing (覺醒)..	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Story In-game Arkknights.....	30
Tabel 4. 1 Tabel Denotasi Bagian Kepala Doctor.....	42
Tabel 4. 2 Tabel Denotasi Bagian Tubuh Doctor.....	43



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri *game* telah mengalami pertumbuhan yang cepat dan eksponensial dalam beberapa dekade yang lalu dan telah dianggap sebagai media yang baru dan modern untuk seni dan inovasi. Dalam 40 tahun terakhir, industri *game* telah berangkat dari sebuah hobi menjadi industri bernilai miliaran dolar (Gates & Rochelle Cade, 2017). Salah satu jenis *game* yang saat ini digemari di berbagai negara adalah *game gacha*, dengan negara Asia meliputi Jepang dan China yang menjadi pasar terbesar di industri ini (Lexi, 2020). *Game gacha* berawal dari mesin “gashapon” atau “gachapon”, yang merupakan mesin penjual kapsul mainan otomatis yang diproduksi oleh perusahaan Bandai di Jepang. Mesin ini dioperasikan menggunakan mata uang asli dan membagikan hadiah kapsul secara acak (Shibuya dkk, 2016).

Melihat popularitas mekanisme *gacha* pada mesin kapsul, beberapa pengembang *video game* mulai menggunakan *gacha* yang kemudian lebih banyak digunakan dalam *video game* dengan gaya permainan berorientasi karakter *anime* untuk perangkat seluler, yang menjadikannya disebut sebagai *game gacha* seluler. Konten dalam *game* ini diberikan kepada para pemain secara gratis dengan pembaruan konten yang konstan setiap pembaruan versi permainan. Pemain memiliki kebebasan untuk menelusuri konten lainnya seperti eksplorasi dunia, alur cerita, dan peristiwa penting dalam permainan. Meskipun dapat dimainkan secara gratis, *game gacha* dirancang sedemikian rupa agar pemain hanya dapat menerima *rare item* atau barang langka tertentu seperti karakter atau senjata hanya melalui penggunaan *gacha*. Pemain nantinya akan mendapatkan *item* secara acak dengan menggunakan mata uang virtual atau mata uang asli (Shibuya dkk., 2016, hal. 99).

Salah satu *game gacha* seluler yang saat ini sedang digemari yaitu Arknights, sebuah *mobile game* dengan tema *action RPG-tower defense* yang dikembangkan oleh Hypergryph dan diluncurkan oleh penerbit game Yostar. Game ini pertama kali rilis di china pada 1 Mei 2019, kemudian dirilis secara global pada 16 Januari 2020 dan dapat dimainkan dalam perangkat Android atau iOS. Game Arknights mengambil latar dunia *post-apocalyptic* yang dipenuhi oleh berbagai konflik di setiap kontinen. Para pemain akan membuka lebih banyak level permainan, karakter, material, dan juga diperkenalkan dengan berbagai jenis musuh dan mekanisme permainan baru. Mekanisme *gacha* pada game ini yaitu setiap *playable character* diperoleh dengan acak menggunakan sistem transaksi mata uang dalam permainan atau menggunakan mata uang asli.

Saat bermain Arknights, pemain akan mengambil peran sebagai “Doctor” yang merupakan karakter pemain dalam cerita Arknights dan memegang peran tokoh utama selama permainan berjalan. Karakter pemain atau *avatar* dalam game, yaitu sebuah karakter yang merepresentasikan pemain secara virtual dalam dunia video game (Waggoner, 2009). Karakter pemain dibentuk umumnya berdasarkan jenis kelamin, usia, ras, dan ciri-ciri kepribadian dari representasi mirip manusia (Nowak & Rauh, 2008). Melalui karakter inilah pemain dapat memengaruhi dunia *game*, baik melalui pertarungan, pemecahan teka-teki, atau eksplorasi sederhana, dan membangun relasi dengan penghuni dunia *game* (*Non-playable Character*).

Dalam *game* Arknights, sistem permainan dan karakter lain memanggil karakter pemain ini dengan nama Doctor. Hal ini karena dari sejauh cerita Arknights Doctor dikenal sebagai peneliti yang memiliki pengetahuan luas di bidang neurologi dan *Oripathy*, penyakit fiksi dalam dunia Arknights, sekaligus memegang peran sebagai ahli strategi militer yang memimpin pertempuran selama konflik dalam game. Karena Doctor tidak memiliki nama resmi, Arknights memberikan pilihan kepada pemainnya untuk memberikan nama bebas kepada karakter ini pada awal permainan.



Gambar 1. 1 Ilustrasi Karakter Doctor.
 Sumber: <https://arknights.fandom.com/wiki/Doctor>
 (Diakses pada 6 September 2023)

Dari representasi fisik, Doctor mengenakan jaket tebal berwarna gelap dan penutup muka berupa topeng dan visor serta tudung kepala sehingga wajahnya tidak terlihat oleh pemain. Topeng yang menutupi seluruh wajah dan juga pakaian yang tidak meninggalkan area terbuka menyebabkan desain karakter Doctor tidak memberikan banyak ruang bagi pemain untuk mengidentifikasi identitas karakter tersebut, sehingga sangat sulit untuk menebak seperti apa rupa Doctor sebenarnya. Selain itu, game ini tidak memiliki dialog dengan suara dalam game untuk Doctor sehingga membuat identitasnya sebagai protagonis hampir tidak ada. Secara keseluruhan, semua faktor ini membuat penampilan Doctor yang sengaja dibiarkan terlihat ambigu. Meskipun begitu, representasi ambiguitas tersebut membangun representasi gender yang lebih luas tentang identitas gender non-normatif bagi para pemainnya. Ambiguitas dalam hal ini dapat dipahami sebagai upaya untuk mengkonseptualisasikan gender tanpa kaitan dengan penanda biologis tertentu. Ambiguitas gender dipandang sebagai “signifikasi identitas gender yang tidak dapat ditarik korelasinya” yang mencakup pencampuran penanda gender, seperti pakaian, gerak tubuh, ucapan, dan sebagainya, atau fisik, seperti kekurangan atau pencampuran ciri-ciri seks sekunder, atau kombinasi keduanya (Butler dalam Stang, 2019). Dalam kasus Doctor, penampilan mereka dalam pakaian berlapis-

lapis, topeng menutupi seluruh wajah, dan karakteristik seks sekunder yang tidak dapat dikenali, menjadikannya karakter pemain dengan ambiguitas gender berdasarkan desain.

Dalam kasus representasi gender dalam *video game*, perhatian terhadap desain karakter dengan representasi gender yang ofensif, terutama untuk karakter dan serial populer, menjadi penting mengingat pendekatan industri game yang secara historis bermasalah terhadap representasi gender. Seperti yang diamati oleh Peter Buse (dalam Stang, 2019), “Narasi video game dapat diprediksi dan menyedihkan jika dikaitkan dengan politik seksual: dengan beberapa pengecualian, seperti *video game* Tetris dan *game* dengan unsur non-gender lainnya, narasi tersebut secara kasar mereproduksi skenario terburuk dari hubungan gender patriarki”. Permainan berbasis gender telah menunjukkan bahwa karakter perempuan selalu menjadi objek voyeurisme, hasrat, dan objektifikasi dalam video game (Geraci, R. M., & Geraci, J. L., 2013; Ivory, 2006). Sedangkan karakter pria digambarkan berdada bidang dan berotot, dengan penampilan atau kostum yang terlihat mengintimidasi dan umumnya menutupi seluruh bagian tubuhnya. Penggambaran tersebut membuat media semakin memperkuat stereotip ini dengan menggambarkan pria hipermaskulin sebagai sebagai salah satu acuan untuk melihat lelaki yang ideal (Dietz dalam Sabin, 2018). Hal ini hanya bermanifestasi sebagai penampilan yang semata-mata bertumpu pada seksualitas, terutama karena pakaian karakter wanita sepertinya dibentuk untuk tampilan erotis dan seringnya stereotip peran desain baju wanita sebagai objek kenikmatan penglihatan.

Lanskap *video game* didominasi oleh beberapa desain karakter pemain yang mungkin menimbulkan kesenjangan daya tarik desain yang tidak proporsional antara karakter pemain pria dan wanita, sehingga mengakibatkan kritik terhadap ketidakpuasan desain karakter pemain dengan pengkodean stereotip dan objektifikasi gender yang heteronormatif. Melihat permasalahan ini, desain karakter pemain dengan ambiguitas gender memiliki keunggulan karena menampilkan tubuh *virtual* dengan kurangnya penanda seksual sekunder sehingga karakternya tidak berakar

pada gender biner yang statis. Ambiguitas gender pada desain karakter video game bukan merupakan hal yang baru-baru ini populer, jika menilik balik dalam sejarah video game terdapat beberapa upaya dari pengembang game untuk menampilkan ambiguitas gender pada karakter heroisme. Namun, ambiguitas yang terlihat merupakan penanda maskulin dan feminine yang digabungkan sehingga menciptakan persepsi androgini. Sebagai contoh, pada *video game* Hyrule Warriors (2014) menampilkan karakter Link yang berasal dari waralaba *video game* The Legend of Zelda. Link sebagai karakter pemain dengan desain androgini yang menimbulkan penampilan ambiguitas gender bagi para pemain. Meskipun sebenarnya Link secara naratif merupakan karakter laki-laki, namun penanda maskulin dan feminin karakter Link yang terlihat secara bersamaan sepanjang seri permainan menyebabkan penanda gender karakter Link terlihat ambigu.



Gambar 1.2 Ilustrasi Karakter Link dalam Hyrule Warriors (2014).
Sumber: <https://www.theverge.com/2014/9/17/6251849/hyrule-warriors>
(Diakses pada 9 April 2024)

Karakter pemain dengan ambiguitas gender lainnya yaitu Frisk, yang digambarkan sebagai anak kecil, mengenakan kemeja motif bergaris dengan rambut pendek *pada video game* Undertale yang dirilis pada tahun 2015 dan dikembangkan secara independen oleh Toby Fox.



Gambar 1. 3 Ilustrasi Karakter Frisk dalam Undertale (2015).
Sumber: <https://hero.fandom.com/wiki/Frisk>
(Diakses pada 6 April 2024)

Frisk sepanjang permainan Undertale tidak memiliki identitas gender yang dapat dikonfirmasi karena selain berpernampilan androgini, Frisk memang didesain secara gender netral untuk merepresentasikan pemain secara menyeluruh. Karakter ambiguitas gender tidak dapat diasosiasikan atau terpengaruh oleh gender yang heteronormatif karena tidak adanya ciri-ciri seks sekunder yang mencolok, yaitu aspek tubuh manusia yang sering dianggap dapat membedakan jenis kelamin (Adams, 2018). Selain itu, karakter dengan ambiguitas gender bersifat minimal, ideal, dan ringkas sehingga tidak memberikan ruang bagi kekacauan representasi tubuh virtual. Kurangnya representasi yang bersifat ofensif ini sangat penting untuk memahami mengapa karakter ambiguitas gender, dalam hal ini Doctor dari Arknights dapat memberikan studi kasus yang penting tentang bagaimana isu-isu ini diartikulasikan dan dipahami oleh pemain dan pengembang *game*.

Pengkajian ini bertujuan untuk menganalisa ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor dalam *game gacha* Arknights. Pengkajian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai proses untuk memahami suatu fenomena dan kemudian memperoleh data tentang

fenomena tersebut untuk digunakan dalam penelitian. Helaluddin (2019) menjelaskan penelitian kualitatif sebagai bentuk penelitian yang mencoba mengamati dan memahami latar dari berbagai fenomena dengan konteks yang natural. Pengkajian ini menggunakan pendekatan makna konotasi semiotika Roland Barthes untuk menganalisa konotasi ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor. Fokus pada objek penelitian menggunakan teori gender oleh Robert Stoller, teori desain karakter oleh Katherine Isbister, teori ambiguitas gender oleh Judith Butler, dan makna konotasi oleh Roland Barthes sebagai metode analisis visual.

Penelitian ini menyoroti pemahaman representasi gender karakter pemain yang ambigu bagi banyak pemain, identitas gender non-normatif, identifikasi dengan Doctor sebagai karakter pemain, dan makna implisit ambiguitas gender pada desain karakter Doctor. Istilah ambiguitas gender bukanlah hal yang baru dalam desain karakter *video game* karena dalam sejarah perkembangan *video game* terdapat beberapa karakter dengan desain ambiguitas gender. Namun, ambiguitas gender pada karakter tersebut muncul karena penampilan mereka yang androgini. Pengkajian ini selain menemukan makna implisit pada desain karakter Doctor yang menimbulkan ambiguitas gender, tetapi juga akan menemukan konstruksi mitos ambiguitas gender dalam karakter Doctor termasuk kedalam ambiguitas yang androgini atau tidak, yang nantinya menjadi kebaruan penelitian ini. Pengkajian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai referensi literatur pada studi permainan berbasis gender yang sedang berkembang dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor dalam game gacha *Arknights* dengan pendekatan makna konotasi Roland Barthes?

C. Tujuan Pengkajian

Tujuan ini mengetahui ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor dalam game gacha Arknights dengan pendekatan makna konotasi Roland Barthes.

D. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih terarah dan fokus pada topik yang ditentukan. Pengkajian ini hanya akan berfokus pada topik dan informasi meliputi *video game*, Arknights, *player character*, ambiguitas gender, dan konotasi Roland Barthes.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat yang hendak diperoleh melalui pengkajian ini yaitu sebagai bentuk penelitian dalam menelaah ambiguitas gender pada desain karakter pemain dalam *video game*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Pemerintah

Diharapkan dapat membawa kebaruan dalam referensi literatur dengan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual untuk menambah wawasan pembaca tentang kajian ambiguitas gender dengan pendekatan makna konotasi Roland Barthes pada desain karakter pemain dalam *video game*.

b) Bagi Akademik

Pengkajian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi karya ilmiah dalam memahami ambiguitas gender dengan pendekatan makna konotasi Roland Barthes pada desain karakter pemain dalam *video game*.

c) Bagi Komunitas

Pengkajian ini diharapkan dapat menambah referensi literatur untuk desainer karakter tentang ambiguitas gender dengan

pendekatan makna konotasi Roland Barthes pada desain karakter pemain dalam *video game*.

d) Bagi Industri Game

Diharapkan dapat menambah wawasan untuk para pengembang *game* tentang ambiguitas gender pada desain karakter pemain dalam *video game*.

e) Bagi Media Massa

Diharapkan dapat meyumbang wawasan mengenai ambiguitas gender pada desain karakter pemain dalam *video game*.

3. Manfaat bagi Desain Komunikasi Visual

Kajian ini diharapkan dapat menjadi sebagai referensi karya ilmiah dan pustaka acuan bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual tentang ambiguitas gender dengan pendekatan makna konotasi Roland Barthes pada desain karakter pemain dalam *video game*.

F. Definisi Operasional

1. Desain Karakter

Desain karakter adalah proses pembuatan karakter asli dan baru untuk cerita dalam buku, film, televisi, animasi, *video game*, buku komik, atau media lainnya. (Nieminen, 2017).

2. Karakter Pemain

Karakter pemain atau *player character* merupakan karakter dalam permainan yang tindakan dan keputusannya ditentukan sepenuhnya oleh pemain. Karakter pemain bukan sekadar sarana interaksi pemain dengan dunia *virtual* untuk menyelesaikan tujuan dalam *game*, namun juga dapat mengambil peran yang jauh lebih pribadi dan penting bagi pemain (Waggoner, 2008).

3. Ambiguitas Gender

Berdasarkan pengertian dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, ambiguitas merupakan sebuah sifat atau hal yang bermakna dua atau memiliki kemungkinan yang mempunyai dua pengertian dari suatu hal (<https://kbbi.web.id/ambiguitas>). Istilah gender mengacu pada

karakteristik pria dan wanita yang dikonstruksi secara sosial. Hal ini mencakup norma, perilaku dan peran yang terkait dengan jenis kelamin seseorang. Sebagai konstruksi sosial, gender bervariasi dari satu masyarakat ke masyarakat lain dan dapat berubah seiring waktu (Archer & Barbara Lloyd, 2002). Ambiguitas gender merupakan istilah yang merujuk pada identitas gender seseorang yang tidak dapat digolongkan atau dapat diartikan dalam satu gender, yang berarti juga tidak tergolong dalam kategori gender biner.

4. *Video Game*

Video game merupakan bentuk permainan elektronik yang melibatkan interaksi pengguna dengan elemen virtual yang dapat digerakkan melalui layar (Rabin, 2005).

G. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan makna konotasi Roland Barthes. Metode kualitatif sebagai proses memahami sebuah masalah atau suatu fenomena dan dari masalah tersebut akan menjadi data untuk digunakan oleh peneliti (McCusker K, Gunaydin S, 2015). Menurut Sugiyono (2014), metode penelitian kualitatif merupakan metode yang dilakukan dalam sebuah penelitian dimana peneliti sebagai instrument kunci, menggabungkan pengumpulan data, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian menekankan pada makna. Analisis visual digunakan untuk melakukan interpretasi, pemaknaan dan pemahaman terhadap obyek yang diamati.

1. Data primer dan sekunder

Menurut Danang Sunyoto (2013:21), data primer adalah data asli yang dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab permasalahan pada penelitiannya secara khusus, sedangkan data sekunder merupakan data yang bersumber dari sumber lainnya. Data primer yang digunakan untuk penelitian ini berdasarkan hasil observasi desain karakter pemain Doctor dalam *game gacha* Arknights. Sedangkan data sekunder berupa buku, jurnal,

penelitian lain yang identik, dan *Arknights Official Artworks RESET Vol. 1*.

2. Metode pengumpulan data

- a) Studi pustaka menggunakan jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian diatas.
- b) Observasi, melakukan penelahaan pada desain karakter pemain Doctor melalui ilustrasi pada profil karakter Doctor dalam *game gacha Arknights* dan ilustrasi karakter Doctor pada *Arknights Official Artworks RESET Vol. 1*.

3. Instrumen/alat pengumpulan data

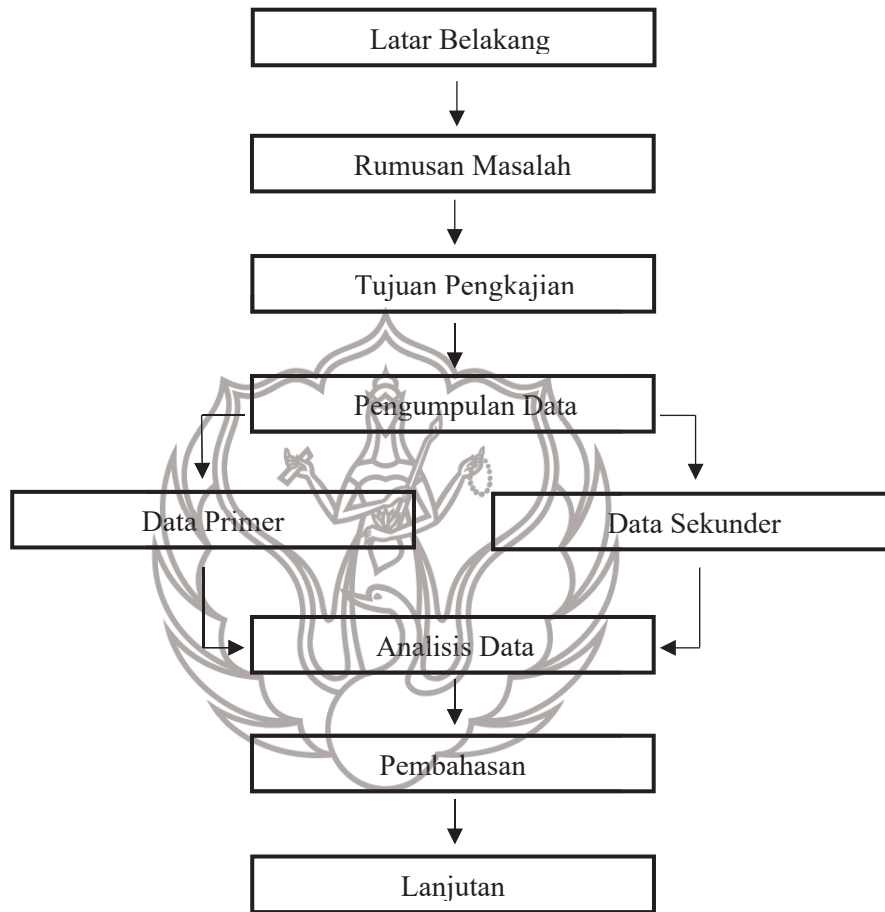
Instumen pengumpul data merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam memecahkan masalah penelitian dan memperoleh tujuan penelitian dengan tidak meninggalkan kemampuan kompetensi pembuatan instrumen yang baik (Sukarnyana dkk, 2003:71). Dalam penelitian ini, instrumen dalam proses pengumpulan data menggunakan artikel internet, *game gacha Arknights* dan buku untuk mengumpulkan data-data yang terkait dengan judul penelitian.

H. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes. Pendekatan deskriptif kualitatif ini merupakan pendekatan mengumpulkan data-data berupa gambar, naratif, dan bukan angka (Moleong, 2005:4). Pendekatan ini bertujuan untuk memahami dan mengkaji sebuah fenomena sosial dengan memfokuskan siapa, apa, dan dimana fenomena tersebut terjadi (Sandelowski dalam Fathonah, 2020). Dalam kualitatif deskriptif, peneliti memusatkan perhatian pada peristiwa atau pengalaman individu manusia dalam konteksnya yang beragam. Pendekatan seperti ini memerlukan proses penelitian yang fleksibel, induktif dan dinamis namun tidak menerjemahkan data yang tidak berkaitan dengan tujuan penelitian (Ormston dkk, 2014). Makna konotasi semiotika Roland Barthes digunakan untuk

mengidentifikasi makna implisit terdapat pada obyek penelitian. Dalam semiologi Roland Barthes, konotasi merupakan tahap kedua interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu perasaan atau emosi sehingga maknanya tersembunyi.

I. Skematika Pengkajian



Gambar 1. 4 Skematika Pengkajian.
Sumber: Ignatius Granito Kevin Danudoro Indiarjo (2023)