

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order

Ahmad Nurzaeni Fauzi¹ & Alvin Akmal Imam²

Universitas Komputer Indonesia

Ahmad.nz@email.unikom.ac.id



Diterima:
2022-04-16
Direvisi:
2022-04-19
Disetujui:
2022-04-23

ABSTRAK Game Fate/Grand Order merupakan salah satu game yang memiliki gameplay strategy seperti game kartu yang cara bermainnya bergantian sesi antara player dan enemy pada suatu daerah dan cerita yang dimiliki oleh karakter berupa pahlawan pada masa dan daerahnya tersebut. Dalam game tersebut pahlawan akan disebut sebagai Servant atau pahlawan yang akan dikoleksi menjadi berbagai macam karakter sehingga memiliki lebih dari 1000 cerita yang tersedia. Dalam penelitian ini menganalisis visual karakter dalam game Fate/Grand Order yaitu Arjuna. Permasalahannya pada penelitian ini adalah bagaimana ciri-ciri fisik dan pemaknaan visual karakter Arjuna yang terdapat dalam game Fate/Grand Order. Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif, Teknik pengolahan identifikasi data secara visual dengan wayang orang dalam cerita mahabharata, teknik analisis data deskriptif menggunakan semiotika. Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui bahwa ciri fisik Arjuna terinspirasi dari tokoh legendaris Arjuna dalam cerita India Mahabharata. Karakter Arjuna dalam Game Fate/Grand Order dapat mencitrakan Arjuna yang tenang, berwibawa, dan dapat mensupport rekan-rekan seperjuangan karena terlihat dari pakaian yang bertarung pada garis belakang dan panah. Karakter Arjuna dapat membuat sebuah cerita rakyat dapat dilestarikan dalam Game agar cerita rakyat tidak dilupakan dengan mudah.

Kata Kunci: Arjuna, Mahabharata, Game.

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order

Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam

PENDAHULUAN

Fate/Grand Order merupakan salah satu permainan online yang hingga kini masih diminati banyak orang. Game ini memiliki 2 versi bahasa yaitu versi Jepang dan versi USA yang memudahkannya agar player memahami cerita, UI/UX serta setiap dialogue atau cerita yang akan ditampilkan dalam game. Berdasarkan data dari Play Store yang diakses pada tanggal 25 Januari 2022, tercatat lebih dari 77 ribu pengguna smartphone yang sudah mengunduh permainan ini. Type-Moon selaku Developer game Fate/Grand Order tersebut sudah menargetkan beberapa negara terutama Indonesia. Fate/Grand Order bukan hanya disajikan dalam game, namun ada beberapa dalam bentuk film serta merchandise yang bisa dinikmati oleh para pengguna tersebut.

Di Tahun 2018 Game Online Fate/Grand Order mendapatkan penghargaan sebagai Japan Excellence at 2018 Japan Game Awards (Tokyo Otaku Mode, 2018) , game tersebut pun memiliki berbagai macam karakter yang memiliki cerita masing-masing serta memiliki suara, penjiwaan pengisi suara yang berbeda-beda sehingga memunculkan kesan yang menarik untuk dilihat dengan visual yang sangat menarik. Setiap karakter yang berada dalam game memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan kemampuan dan visual animasi yang berbeda-beda juga, menggabungkan dengan visual negara asalnya membuat setiap karakter memiliki keterkaitan dengan tempat asalnya. Seperti Arjuna yang menggunakan panahnya sebagai senjata utama seperti cerita aslinya pada cerita Mahabharata dan cerita wayang orang dari Indonesia. Arjuna bukanlah salah satu karakter asli India, ada beberapa karakter India yang diadopsi dalam game seperti Karna, Parvati, Captain Nemo dan sebagainya. Beberapa hal yang menarik lainnya adalah setiap animasi ketika menggunakan skill memunculkan kesan yang kental dengan cerita aslinya.

Karakter Arjuna dipilih karena keterkaitan dengan visual serta kostum yang ditampilkan dalam game Fate/Grand Order memiliki keterikatan terhadap visual Arjuna dengan Mahabharata wayang orang yang sering ditampilkan memiliki perbedaan, perubahan, visual yang diganti yang membuat visual cerita berbeda makna dan kesan yang akan disampaikan. Untuk mengetahui perbedaan visual pada game Fate/Grand Order dilakukan beberapa tahap yaitu kesamaan ciri-ciri pada kostum, karakteristik, senjata serta atribut

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam

yang digunakan oleh pemeran wayang orang Mahabharata. Dalam melakukan analisis ada beberapa data yang didapatkan melalui rujukan pendukung yang relevan diantaranya :

1. Penelitian berjudul Keanekaragaman Visualisasi Tokoh Arjuna Dalam Media, merupakan komparasi terhadap berbagai macam visual karakter Arjuna pada berbagai media masa kini seperti poster, ilustrasi, komik dan sebagainya sehingga visualnya memiliki berbagai macam karakter dan kesan. Penelitian yang dibuat oleh Ratna Cahaya, Ira Adriati, Irfansyah membahas mengenai karakteristik Arjuna pada setiap media dan perbandingan visual dengan metode pengamatan serta pengumpulan data visual berupa karya-karya game, komik, poster, banner dan ilustrasi yang membuat tokoh Arjuna untuk diklasifikasikan sesuai penggambaran. Dalam penelitian tersebut memiliki data strategi memvisualkan kehalusan dan kelembutan tokoh Arjuna dalam media tradisional (wayang kulit dan wayang orang) dan tokoh Arjuna dalam media masa kini (Ratna, Ira, Irfansyah, 2017)
2. Penelitian berjudul Visualization Of Wayang Characters In Comics (Case Study ; Bima Arjuna Characters In The Arts Of Ardisoma, Teguh Santosa And Is Yuniarto) oleh Moh. Isa, Dimas Krisna. Penelitian membahas mengenai karakteristik penokohan pada karakter Arjuna dan Bima pada komik Ardisoma. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode Interpretasi pada karakter Arjuna yang dibuat oleh artis, tahun rilis dan judul tersebut, pada penelitian ini mencari kesan yang disampaikan pada visual Arjuna bagi pembaca.

Kedua penelitian itu dipilih karena memiliki data yang relevan dan mampu menjadi bahan masukan dalam studi pembandingan penunjang penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dalam bentuk analisis deskriptif dengan tahapan tinjauan desain. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi dari beberapa visual yang akan dikomparasi sehingga mendapatkan visual yang dihilangkan, dipertahankan serta dikembangkan oleh karakter Arjuna. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan visual pada cerita wayang orang pada video dokumentasi pada salah satu channel Youtube Nyockyee_Explorer Channel dengan judul

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam

ARJUNA SENDANG Pagelaran Wayang Orang Sriwedari Surakarta. Metode lainnya adalah metode literatur dengan cara mengamati, membaca dan menganalisis sumber data melalui buku, video, internet dan juga karya ilmiah.

Penelitian dilakukan dengan cara penyortiran dan pengelompokan data sehingga setiap data akan diidentifikasi, dideskriptif, dianalisis, serta diinterpretasi agar mengetahui apa yang diubah, apa yang dihilangkan dan makna yang diberikan oleh visual tersebut. Dalam game Fate/Grand Order memiliki beberapa kemiripan visual berupa senjatanya yang sama digunakan oleh Arjuna dalam pewayangan orang berupa panah. Setelah diidentifikasi karakter Arjuna selanjutnya adalah menganalisis data sehingga informasi dapat disimpulkan. Menganalisa suatu karya desain setidaknya harus melakukan 4 tahapan analisa (Ulil, Nova dalam Adityawan, 2010) diantaranya sebagai berikut :

- 1) Deskriptif merupakan pengamatan dan penguraian unsur-unsur dalam karya tanpa membuat penelitian. dalam penelitian di mendeskripsikan elemen-elemen yang ada pada karakter Arjuna, dari pakaian, anatomi, kesan yang ditampilkan.
- 2) Analisa Formal merupakan analisis sebuah karya seni dengan cara menelusuri unsur-unsur pembentuk, menjelaskan objek dengan pengumpulan data yang tampak secara visual, serta menjelaskan susunan elemen agar terbentuk sebuah visual. Analisis formal yang dilakukan adalah analisis warna, postur, dan tampilan kesan yang ditampilkan pada game.
- 3) Interpretasi tahap ini merupakan menafsirkan makna suatu karya desain untuk mengungkapkan keinginan desainer dalam karya tersebut. Dalam penelitian ini digunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji karakter Arjuna pada game Fate/Grand Order.
- 4) Evaluasi adalah tahap membandingkan visual karakter Arjuna dalam game dengan visual Arjuna wayang orang. Dalam penelitian ini mencoba mencari tahu apakah ada perbedaan visual pada media yang berbeda dengan peran karakter Arjuna pada game dengan wayang orang. Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola, penjelasan, dan alur sebab akibat.

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order

Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan menjelaskan proses analisis visual pada karakter Arjuna Fate/Grand Order yang akan dijabarkan, Di Indonesia karakter Arjuna memiliki keterikatan terhadap Mitos cerita rakyat Mahabharata dan visual tersebut sudah melekat baik pada masyarakat Indonesia. Mitos bukanlah bentuk komunikasi, namun sebuah sistem komunikasi suatu tipe wicara (type of speech) yang melahirkan konsep, ide, serta cara pemaknaan (Wagiono Dalam Barthes, 1957 :151).

TAHAP DESKRIPTIF



Gambar 1 Karakter Arjuna

(Sumber :<https://fategrandorder.fandom.com>)

Karakter pada dasarnya adalah visual yang memiliki bentuk untuk menampilkan jati diri dan mewakili identitas bagi seseorang atau dalam sebuah cerita. Dalam beberapa versi Arjuna divisualkan sebagai karakter ksatria yang gagah dan berotot, arjuna juga dapat divisualkan sebagai ksatria yang lembut dan cantik seperti dalam game *Fate/Grand Order*, pakaiannya pun sudah tidak tradisional namun memiliki kesan modern, warna kulit dan rambut hitamnya mewakili warna kulit masyarakat di daerah tropis, kesan ksatria masih melekat pada wajah Arjuna dilihat tetap waspada dan bersiaga sambil memegang senjata

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order
Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam



Gambar 2 Tampilan Arjuna Dalam Game
(Sumber :<https://fategrandorder.fandom.com>)

Berbeda dengan wayang orang yang menggunakan pakaian atau atribut tradisional, Arjuna dalam Game memiliki pakaian yang lebih simple dan terlihat modern untuk menarik minat pemain dan memiliki unsur kebaruan sebagai identitas Arjuna dalam Game *Fate/Grand Order*. Ada beberapa atribut yang dihilangkan seperti irah-irahan, sabuk cinde, sampur batik, endong. pengurangan atribut itu juga dilakukan agar mempermudah melakukan pergerakan berupa animasi agar tidak memerlukan banyak adegan dan animasi akan lebih mudah untuk dikerjakan. pakaian yang dikenakan Arjuna pada Game *Fate/Grand Order* merupakan pakaian Sherwani yang biasanya dipakai oleh bangsawan India dan memiliki lambang kemewahan dan strata sosial.

TAHAP ANALISIS FORMAL

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam



Gambar 3 Tampilan Arjuna Bersiap Dalam Game

(Sumber :<https://fategrandorder.fandom.com>)

Pada saat memulai game karakter akan menghadap ke arah kiri layaknya game 2 Dimensi, posisi tangan kiri yang memegang panah dan tangan kanan yang akan memegang busur, pose yang tegap bersiap untuk menarik busur panah ke arah kiri. Tatapannya yang tajam dan pergerakan yang cepat membuat Arjuna sebagai karakter yang pergerakan penyerangan yang cepat. Visual karakter Arjuna ditampilkan dengan warna putih, biru, ungun agar terlihat gagah, lembut, dan tenang.

Karakter Arjuna diilustrasikan dengan menggunakan gaya anime Jepang yang dibentuk 2 dimensi menjadikannya visual terlihat realistis selain itu motif efek dan warna yang ditampilkan cukup jelas dan kontras sehingga detail motif dan visual efek akan terlihat jelas. Warna yang digunakan tidak terlalu banyak dan memiliki perbedaan kontras dengan warna kulit yang coklat gelap sehingga dapat membedakan warna kulit dan pakaian, visual yang ditampilkan pada bagian tubuh pun tidak dilebih-lebihkan sesuai dengan anggota tubuh manusia semestinya.

Senjata panah yang digunakan selain untuk menarik busur, panah tersebut juga bisa digunakan sebagai belati yang akan memunculkan api untuk menyerang. Dalam mode penyerangan Arjuna akan mengganti posisi dan tingkat kekuatan serangan, seperti Art, Quick, Buster yang akan menambahkan animasi efek pada Arjuna untuk menyerang.

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order

Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam



Gambar 4 Tampilan Arjuna Tingkatan Serangan

(Sumber : Youtube Honako Green)

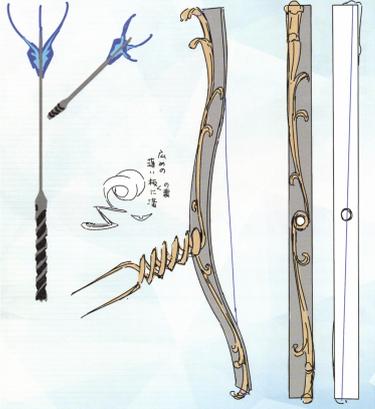
Dalam game Arjuna bisa menampilkan setidaknya 3 kombinasi serangan berbeda dan memiliki kekuatan yang muncul dari busur panahnya, ketika menarik panah posisi tangan kiri ke depan dan tangan kanan menarik panah ke dekat dada, posisi kaki kanan tegap dan lutut kiri agak ke atas untuk meningkatkan kekuatan tarikan busur, ketika Arjuna mendekat untuk menyerang badannya agak sedikit membungkuk ke depan untuk dekat dengan musuh dan menyerah menggunakan panah di tangan kanannya seperti belati, posisi lainnya adalah menahan berat badan dengan posisi kaki kiri ke belakang dan kaki kanan kedepan untuk melemparkan panah beruntun. Dalam animasi tersebut Arjuna memiliki gerakan animasi yang cepat namun tetap tenang.

TAHAP INTERPRETASI

Tahapan yang digunakan adalah tahapan konotasi, Konotasi digunakan untuk menyampaikan isi pikiran secara tidak langsung (Rina dalam Hoed, 2011:12)

Visual	Penanda	Pertanda
	Rambut hitam dan mata yang melihat lurus kedepan, berbeda dengan wayang orang yang menggunakan mahkota seperti kerajaan	Arjuna memiliki karakteristik wajah masyarakat tropis dengan warna kulit coklat dan rambut hitam, serta memiliki

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order
Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam

		<p>warna mata yang terlihat seperti masyarakat India</p>
	<p>bahu dan dada yang tidak terlalu lebar dan berotot, tidak, dengan pakaian yang tertutup berbeda dengan wayang orang yang biasanya memamerkan dada agar terlihat gagah</p>	<p>Arjuna memakai pakaian Sherwani yang merupakan pakaian formal pakaian India tradisional</p>
	<p>Visual pakaian Sherwani terlihat untuk pakaian yang dikenakan untuk yang memiliki kasta tinggi dan mewah, Sherwani terlihat dari berbagai ornamen yang detail dan panjangnya hingga dibawah lutut</p>	<p>Pakaian memiliki panjang hingga bawah lutut hingga menutupi kaki, dan celana panjang yang dikenakan. Pada bagian pinggang menempel zirah pelindung untuk meningkatkan pertahanan dan memunculkan anak panah</p>
	<p>Busur yang memiliki spiral di ujung untuk mempercepat laju anak panah serta memiliki efek api biru memiliki makna tenang dan fokus</p>	<p>Arjuna memiliki senjata berupa busur dan panah yang memiliki kekuatan melancarkan panahnya seperti api biru dan bisa berguna sebagai belati untuk melawan musuhnya, selain itu pada ujung busur ada spiral yang berguna mempercepat laju panah</p>

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam

Berdasarkan tabel diatas Arjuna memiliki karakteristik India dengan warna kulit coklat, rambut hitam dan mata hitam dalam visual kepala tidak memunculkan ornamen berlebihan karena ingin menunjukkan ramah namun tetap menarik. Arjuna memiliki anatomi normal manusia pada umumnya tidak terlalu tinggi, memiliki telinga normal, wajah pria pada umumnya.

Arjuna menggunakan senjata panahnya untuk menarik busur dan mendekati musuhnya untuk menyerang dengan api biru, pakaian Sherwani yang panjang hingga kebawah lutut dengan baju berwarna putih memiliki kesan bersih, damai, tenang, dan fokus. Penggunaan panah yang sama dengan wayang orang digunakan juga dalam *Game Fate/Grand Order* yang membedakan hanya visual busur dan panah yang memiliki kekuatan yang memunculkan api biru dan panah yang bergerak cepat.

EVALUASI

Karakter Arjuna yang ditampilkan memiliki visual yang terinspirasi dari perwayangan orang dengan dalam segi cerita Arjuna yang memakai senjata panah sebagai senjata utamanya dan menyesuaikan dengan cerita asli Mahabharata yaitu berasal dari India. Sebagian besar tidak ada kesamaan yang signifikan Arjuna *Fate/Grand Order* dengan wayang orang hanya menggunakan busur dan warna rambut hitam dan mata hitam namun karakter Arjuna *Fate/Grand Order*, dalam karakter *Fate/Grand Order* pakaian atau atribut yang dikenakan pada wayang orang dihilangkan seperti Irah-irahan, Sabuk, Cinde, Epek Timang, Ucat, Kiat bahu hal tersebut dilakukan untuk menampilkan kesan Arjuna yang gagah, mewah, dan lembut agar terlihat modern dan mudah diterima oleh *player Fate/Grand Order*.

Berdasarkan penjelasan pada tahap deskriptif, analisis formal, dan interpretasi, dapat diketahui secara umum bahwa visual Arjuna *Fate/Grand Order* dan pada perwayangan memiliki visual yang berbeda karena ingin menampilkan kesan lebih simple, lembut, dan gagah untuk menarik minat para *player* juga ingin menampilkan ke modern dengan pakaian Sherwani tradisional India.

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order

Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam

KESIMPULAN

Karakter Arjuna dalam game *Fate/Grand Order* lebih menekankan dengan ketenangan dan kelembutan, sehingga kemampuan yang ditampilkan pada karakter merupakan serangan yang tidak terlalu menonjol dan hanya menggunakan beberapa step gerakan yang mudah dilihat. Adanya warna kulit dan rambut yang terlihat masyarakat tropis membuat Arjuna sangat berbeda dengan karakter yang mencirikan style anime yang memiliki visual orang Jepang pada umumnya.

Dalam game tersebut cerita Mahabharata dibangun dengan bantuan karakter India lainnya untuk memperkenalkan cerita yang lebih menarik dan dapat diterima oleh kalangan player lainnya karena memiliki 2 versi bahasa USA (Inggris) dan bahasa Jepang membuat setiap percakapan dan cerita mudah di pahami. Selain dengan tampilan Arjuna hal tersebut dapat menimbulkan mengetahui sejarah yang berguna untuk generasi muda mengetahui sejarah dengan cara bermain dan visual yang menarik.

REFERENSI

Jurnal :

Koesoemadinata, M. I. P., & Aditya, D. K. (2016). Visualizations of Wayang Characters In Comics (Case Study: Bima and Arjuna Characters in The Arts of Ardisoma, Teguh Santosa and Is Yuniarto). *Bandung Creative Movement (BCM)*, 3(1).

Latifah, U., & Kristiana, N. (2021). ANALISIS VISUAL KARAKTER GATOTKACA DALAM GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG.

Rina, R. C., Adriati, I., & Irfansyah, I. (2017, October). Keanekaragaman Visualisasi Tokoh Arjuna dalam Media. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017* (pp. 44-49). State University of Surabaya.

Septiana, R., KALANGI, L. M., & TIMBOELENG, D. R. (2019). Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Dalam Film Who Am I Kein System Ist Sicher (Suatu Analisis Semiotik). *JURNAL ELEKTRONIK FAKULTAS SASTRA UNIVERSITAS SAM RATULANGI*, 1(2).

Sunarto, W. (2013). Transformasi Visual Tokoh Mahabharata dalam Sejarah Komik Indonesia. *Panggung*, 23(1).

Website :

Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order
Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam

Ramadhanti, (2021). Pakaian Tradisional India. Retrieved from pinhomr.id :

<https://www.pinhome.id/blog/pakaian-tradisional-india/>

Fitiline, (2019). Tak Hanya Sari, Berikut 13 Jenis Pakaian Tradisional India Yang Mungkin Kamu Belum Tahu. Retrieved from fitiline.com :

<https://fitinline.com/article/read/tak-hanya-sari-berikut-13-jenis-pakaian-tradisional-india-yang-mungkin-kamu-belum-tahu/>