

KONSTRUKSI IKON, INDEK, DAN SIMBOL DALAM MEMBANGUN VISUALISASI KARAKTER VIDEO GAME HARVEST MOON BACK TO NATURE

Arief Budiman¹, Ardy Aprilian Anwar²

¹Universitas Telkom, Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jl. Telekomunikasi No. 1, Dayeuh Kolot, Jawa Barat, Indonesia

e-mail : ariefiink@telkomuniversity.ac.id¹, ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id²

Received : April, 2020

Accepted : October, 2020

Published : October, 2020

Abstract

The presence of character visualization becomes part of the aesthetic value in video games, with its presence making events in the video game become interwoven and have a narrative flow. In the end it creates a fantasy as well as the occurrence of increasing emotion in playing video games, where players are expected to feel an understanding of indigo - value. Seeing the magnitude of the role of the presence of character visualization in video games. Then through the study of reading visual signs, it is done as a means to find out the sign construction on character visualization in the Harvest Moon Back to Nature video game. Descriptive Interpretative research methods using the semiotics approach with qualitative data analysis as an instrument to describe and interpret the object of study. Researchers use the Peirce semiotic approach as a signatory analysis theory can read visual signs in the form of icons, indices, and symbols contained in the visualization of characters oriented to aspects of the story in the Harvest Moon Back to Nature video games. Overall the existence of character visualization presented by the construction of visual signs (icons, indices, symbols) in the Harvest Moon Back to Nature video game has been able to describe the characteristics of each character in the game world that suits the personality and profession of the character played in the the Harvest Moon Back to Nature video game.

Keywords: Video game, Icons, Indexes, Symbols

Abstrak

Kehadiran visualisasi karakter menjadi bagian dari nilai estetik di dalam video game, dengan kehadirannya menjadikan peristiwa-peristiwa dalam video game menjadi terangkai dan memiliki alur narasi. Pada akhirnya menciptakan fantasi serta terjadinya peningkatan emosi dalam bermain video game, yang dimana pemain diharapkan dapat merasakan adanya pemahaman terhadap nilai – nilai. Melihat begitu besarnya peranan dari keberadaan visualisasi karakter di dalam video game. Maka melalui kajian pembacaan tanda visual, dilakukan sebagai sarana untuk mengetahui konstruksi tanda pada visualisasi karakter pada video game Harvest Moon Back to Nature. Metode penelitian deskriptif Interpretatif menggunakan pendekatan semiotika dengan analisis data kualitatif sebagai instrumen untuk menguraikan dan menginterpretasi objek kajian. Peneliti menggunakan pendekatan semiotika Peirce sebagai teori analisis tanda guna dapat membaca tanda visual berupa symbol, indeks, ikon, yang terdapat pada visualisasi karakter yang berorientasi pada aspek cerita di dalam video game Harvest Moon Back to Nature. Secara keseluruhan keberadaan dari visualisasi karakter yang dihadirkan dari konstruksi tanda – tanda visual (ikon, indeks, simbol) dalam video game HMBTN telah dapat menggambarkan karakteristik dari setiap karakter yang ada di dalam dunia game (world game) yang sesuai dengan personality maupun secara profesi dari karakter yang diperankannya.

Kata Kunci : Video game, Ikon, Indeks, Simbol

1. PENDAHULUAN

Video game menjadi medium yang terus berkembang seiring dengan kolaborasi keilmuan seni dan teknologi, yang menampilkan tingkat kecanggihan baru di dalam sebuah karya seni digital. Kehadiran bidang seni dan teknologi tersebut, telah menjadikan *video game* dewasa ini memiliki empat komponen yang cukup penting (*elemental tetrad*) di dalam keberadaannya, komponen - komponen tersebut antara lain; *Mechanics, Story, Aesthetics, dan Technology* [8]. Sintesis tersebut telah menghadirkan realitas yang berbeda yaitu realitas virtual dalam proses komunikasi seninya, yang menjadikan nilai estetik sebagai bagian yang tidak dapat dielakkan keberadaannya di dalam *video game*. Dengan kehadiran nilai estetik yang diantaranya yaitu elemen visual di dalam *video game*, pemain diharapkan dapat merasakan adanya pemahaman terhadap nilai – nilai, yang menjadikan pemain hanyut dalam narasi yang dimainkan. Pada akhirnya menciptakan fantasi serta terjadinya peningkatan emosi dalam bermain *video game*.

Elemen-elemen visual yang terdapat dalam *video game*, disamping menghasilkan aspek estetika dan daya tarik, juga mengandung kode-kode dan sistem tanda tertentu yang berfungsi menghubungkan antara dunia *game (world game)* dengan pemain (*player*) melalui sistem *user interface*. Menurut Adams salah satu elemen deskripsi yang bisa digunakan *game designer* untuk menggambarkan dunia *game (world game)* adalah elemen visual, penggunaan elemen tersebut biasanya membimbing pemain untuk mengenali objek apa yang ada dihadapannya. Gaya penggambaran/gaya ungkap visual akan menempatkan pemain dalam persepsi yang tepat terhadap tema dalam *video game* yang sedang dimainkannya. Elemen visual yang baik, akan memudahkan pemain dalam memainkan *video game* [2]. *Video game* merupakan sebuah “dunia” tanda yang luas. Dunia tanda yang dijual kepada masyarakat dengan janji berupa kesenangan [6]. Hal tersebut sesungguhnya akan terwujud, salah satunya dengan kehadiran dari elemen visual seperti; visualisasi karakter di dalam komponen *Aesthetics*. Elemen visualisasi karakter sesungguhnya akan memberikan orientasi bagi pemain untuk menetapkan konteks yang

bermakna dimana sebuah peristiwa terjadi dan berkontribusi terhadap penciptaan kondisi emosional pemain. Disamping menghasilkan nilai keindahan yang menjadikan daya tarik tersendiri, Visualisasi karakter merupakan pelaku utama yang dapat menjadikan peristiwa-peristiwa dalam *video game* menjadi terangkai dan memiliki alur, melalui visualisasi karakter tersebutlah pemain akan menemukan gambaran karakter lain, gambaran peristiwa, dan gambaran cerita secara utuh.

Melihat begitu besarnya peranan dari keberadaan elemen visualisasi karakter dalam *video game*, menjadikan elemen tersebut sebagai objek penting di dalam *video game*. Keberadaan dari elemen visualisasi itu sendiri, sesungguhnya merupakan hasil dari bentukan sebuah tanda melalui konstruksi tanda-tanda visual di dalamnya. Tanda visual akan dilihat dari cara menggambarkannya, apakah secara ikonis, indeksikal, atau simbolis, dan bagaimana cara mengungkapkan estetik dan kode-kode sosialnya [9]. Dapat diartikan bahwa di dalam elemen visualisasi karakter *video game* sesungguhnya terdapat pula tanda-tanda seperti simbol, indeks, ikon, yang telah dikonstruksi dan menghasilkan sebuah nilai - nilai, dimana nilai – nilai tersebut diperlukan pemain.

Dalam kajian ini peneliti akan meneliti *video game Harvest Moon Back to Nature* (untuk selanjutnya di singkat menjadi *HMBTN*) sebagai bahan kajian. *Video game HMBTN* tersebut dapat menyajikan *gameplay* yang sangat menarik dan dapat membawa pemain masuk ke dalam arus kesadaran narasi (*stream of consciousness*) [4]. Selain hal tersebut *video game* ini banyak terdapat karakter yang di mana setiap karakter mempunyai personality yang berbeda – beda. Hal tersebut dikarenakan *video game HMBTN* mempunyai genre *life simulation* yang di dalam permainannya pemain harus dapat bersosialisasi dengan karakter lain yang ada di dunia *game HMBTN*. Setidaknya terdapat 34 karakter dalam *video game* ini yang menjadikan *video game HMBTN* menjadi bahan kajian yang menarik untuk dikaji lebih dalam. Dari hal tersebutlah peneliti ingin mengetahui bagaimana konstruksi tanda – tanda membentuk elemen visualisasi yang pada akhirnya dapat menghasilkan visualisasi karakter yang sesuai dengan personality dan profesi yang diperankan. Maka melalui kajian pembacaan tanda visual dilakukan sebagai

sarana untuk mengetahui konstruksi tanda pada elemen visual karakter dalam *video game HMBTN* untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis utama tanda serta fungsi penggunaannya di dalam dunia game *HMBTN*.

2. METODE PENELITIAN

Dalam menganalisis objek kajian peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif interpretative menggunakan pendekatan semiotika dengan analisis data kualitatif. Disebut sebagai metode penelitian deskriptif karena penelitian ini tidak menggunakan hipotesis dan variabel melainkan hanya menggambarkan dan menganalisis kejadian yang ada tanpa perlakuan khusus atas objek-objek yang diteliti [7]. Untuk memenuhi keperluan data utama dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung dalam mendapatkan data tersebut. Pengamatan sebagai partisipan penuh dilakukan oleh peneliti agar lebih mendapatkan kejelasan data serta orisinalitas data langsung dari sumber pertama dalam mengkaji visualisasi karakter. Visualisasi karakter adalah hasil sebuah gaya ungkap visual dari ide kreativitas kreator yang menghasilkan sebuah nilai untuk disampaikan kepada publik melalui sebuah tanda visual. Karena sesungguhnya di dalam tanda visual tersebut terdapat tanda ikon, indeks, dan simbol sebagai unsur pembangunnya. Pendekatan semiotika digunakan sebagai metode analisis terhadap tanda guna mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan mengklasifikasi elemen visual yang terdapat pada *video game HMBTN*.

Pada tahap analisis objek kajian peneliti menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai landasan teori. Menurut Peirce sebuah tanda tidak dapat berdiri sendiri, tetapi melainkan terkait dengan objek dan penafsirnya. Fiske menyatakan bahwa Peirce membagi tanda menjadi tiga tipe yang diantaranya, ikon, indeks, dan symbol. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat) [5].

4. PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Video game HMBTN dengan nama pertamanya

Bokojou Monogatari ini langsung mencuri perhatian para pemain game di Jepang dikarenakan *gameplay*-nya yang menarik dan orisinal. Terbukti dengan masuknya *video game* tersebut dalam jajaran 20 *game* terbaik playstation 1 sepanjang masa [11]. *Video game HMBTN* memiliki *Life Simulation* dengan bertemakan tentang kehidupan bertani dan berternak, bukan hanya bertani dan bertenak tetapi pemain dituntut agar dapat bersosialisasi dengan karakter – karakter lain yang berada di dunia game *HMBTN*.

Di dalam permainan *game HMBTN* terdapat begitu banyak karakteristik tokoh yang memiliki sifat dan perilaku yang berbeda – beda. Karakter dalam *video game HMBTN* juga memiliki beberapa pertimbangan yang unik dari visual ataupun peranan karakternya. Dalam visualisasi karakter nya secara keseluruhan visual style karakter yang digunakan dalam *video game HMBTN* menggunakan visual style chibi terlihat dari distorsi porposi tubuh karakter yang digambarkan tidak dalam porposi normal tetapi digambarkan dengan rasio kepala dan mata lebih besar dibandingkan dengan bagian porposi tubuh lainnya. Dari peranan karakter mempunyai dua peran penting dalam permainannya, yaitu memerankan keseimbangan visualisasi antara "Agency" dan "Empathy". Agency adalah fungsi praktis karakter untuk melayani sebagai representasi pemain dalam permainan yang dapat disebut sebagai *avatar*. Avatar bisa benar-benar bermanfaat, atau dapat mencakup aspek kreativitas, peran dan identifikasi. Empathy adalah potensi bagi pemain untuk mengembangkan emosional kepada karakter, mengidentifikasi dengan tujuan mereka dan tujuan permainan [3].

Visualisasi karakter merupakan pelaku utama yang dapat menjadikan peristiwa-peristiwa dalam *video game HMBTN* menjadi terangkai dan memiliki alur, sehingga menjadikan narasi visual dalam *video game HMBTN* menjadi koheren. Melalui visualisasi karakter tersebutlah pemain (*player*) akan menemukan gambaran karakter lain, gambaran peristiwa, dan gambaran cerita secara utuh. Visualisasi karakter yang dihadirkan dalam *video game HMBTN* pun masing-masing mempunyai fungsi yang sangat bervariasi, dapat dikatakan wajar dikarenakan *video game HMBTN* mengusung

genre life simulation, hal tersebut dihadirkan untuk menciptakan dramatisasi serta fantasi bermain (*eksperiens*) pemain (*player*) di dalam kehidupan dunia *game*.

4.2 Pembahasan

Visualisasi karakter yang dihadirkan dalam *video game HMBTN* pun masing-masing mempunyai fungsi yang sangat bervariasi. Vladimir Propp dalam Eriyanto kemudian mengutarakan, setiap cerita dapat dipastikan memiliki karakter yang jumlahnya melebihi dari satu, dimana karakter tersebut mempunyai peranannya tersendiri dalam sebuah cerita, variasi karakter pun dihadirkan untuk membuat cerita tersebut lebih dramatis [1].

Untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis elemen visual pembangun narasi visual pada *video game HMBTN*. Peneliti membagi visualisasi karakter berdasarkan intensitas keterlibatannya di dalam sebuah *gameplay* pada *video game* tersebut. Dalam pembagian peran tersebut peneliti mengacu terhadap hasil pengamatan dari narasi tertanam (*embedded narrative*) dalam *video game HMBTN*. Intensitas visualisasi karakter dalam *video game HMBTN* dibagi menjadi dua jenis, diantaranya terdapat karakter utama dan karakter tambahan. Pemilihan tersebut didasari dari *cut scene* dalam cerita, keterlibatan peran dalam sebuah konflik, dan kebutuhan karakter utama dalam mengembangkan kehidupannya di Mineral Town.

Dari hasil pembagian peran tersebutlah, maka peneliti akan menganalisis dari visualisasi karakter mengutamakan pada peran utama (sentral) yaitu karakter utama Jack. Adapun analisis visualisasi karakter pada peran tambahan (*peripheral*) secara sample yaitu; Thomas, Mary, Barley, Basil, dan Gotz, bertujuan agar analisis yang dihasilkan dapat secara menyeluruh. Hasil analisis tersebut dapat membantu dalam mengidentifikasi, mengklarifikasi, serta mengetahui terhadap fokus konstruksi tanda ikon, indeks, dan simbol sebagai kekuatan gaya ungkap visual dalam mengisi dimensi psikologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis yang dapat memberikan sebuah informasi kepada pemain. Seperti yang diutarakan oleh Lee Sheldon mengkategorikan beberapa hal tersebut menjadi *Three Dimensional of Character* atau aspek tiga

dimensi di dalam sebuah karakter, namun aspek tiga dimensi ini bukan hanya sekedar cangkang luarnya saja, akan tetapi aspek yang lebih dalam dari seorang karakter [10]

Agar lebih jelas dalam pembacaan visualisasi karakter, diawali dengan pembacaan visualisasi ikon, lalu dilanjutkan dengan pembacaan visualisasi indeks serta yang terakhir adalah pembacaan dari visualisasi simbol yang terdapat pada visualisasi karakter di dalam *video game HMBTN*

Pembacaan Tanda Ikon, Indeks, Simbol Terhadap Visualisasi Karakter Utama

Karakter utama bernama Jack pada permainan *video game HMBTN* berperan sebagai petani dan peternak menjadi pewaris lahan sang kakek yang berada di Mineral Town.



Gambar 1. Karakter Utama
[Sumber: Video game HMBTN]

Secara ikonik, dimensi fisik begitu jelas tampak sosok pria dilihat dari postur tubuh serta properti pakaian yang digunakannya. Dari cara berpakaian tokoh Jack, terdapat beberapa ikon seperti topi, tas, sarung tangan, sepatu, serta pakaian yang melekat pada karakter utama yang menggambarkan bahwa karakter tersebut adalah seorang pria. Penggunaan busana tersebut sudah dapat merepresentasikan bahwa karakter Jack dalam *video game HMBTN* tersebut berperan sebagai seorang dengan profesi pekerjaan yang dekat dengan alam seperti petani dan peternak. Representasi dari ikonik yang terdapat pada pakaian yang digunakan tampaknya lebih merepresentasikan kepada budaya bertani yang lebih modern. Hal tersebut pun lebih diperjelas dengan pemilihan dari pakaian yang digunakan oleh karakter Jack dengan pakaian berjenis *wearpack* dan terlihat berwarna biru menunjukkan bahwa bahan

tersebut menggunakan bahan jeans, jenis cara berpakaian tersebut lebih banyak digunakan oleh petani dari wilayah negara Barat. Secara indeksikalitas penggunaan topi yang diposisikan terbalik, hal tersebut difungsikan untuk memperlihatkan bagaimana kegiatan fisik selalu dikerjakan oleh karakter tersebut tanpa lelah dan penuh semangat. Baju yang digunakan karakter Jack menggunakan baju lengan pendek yang dilapis pada bagian depan dengan menggunakan baju bermodelkan *warepack*, untuk menghindari kotoran seperti tanah mengenai tubuhnya. Terlihat sarung tangan yang dikenakan untuk melindungi tangan dari berbagai aktivitasnya, serta menggunakan sepatu berjenis *boots* untuk lebih aman melindungi bagian kaki karakter Jack. Terdapat pula tas yang selalu dibawa untuk membawa serta hasil panen atau buruannya ketika beraktivitas. Secara simbolis penggunaan topi yang dikenakannya terbalik menggambarkan semangat dalam beraktifitas. Warna pakaian yang digunakan oleh tokoh utama menggunakan warna biru serta warna orange serta terdapat kain berwarna merah yang melekat pada bagian depan dadanya menyimbolkan semangat serta keceriaan yang selalu ada dalam dirinya serta warna biru mencerminkan sikap optimistis dalam menatap pekerjaannya.

Pembacaan Tanda Ikon, Indeks, Simbol Terhadap Visualisasi Karakter Mary

Karakter Mary adalah karakter yang terdapat dalam cut scene sebelum memulai permainan dikisahkan pengalaman karakter utama pada masa kecilnya yang sedang bermain di peternakan sang kakek dan diperlihatkan sosok Mary sebagai teman bermainnya pada saat itu dan karakter utama pun berjanji akan kembali lagi ketika dewasa nanti ke pada Mary. Pada permainan *video game* HMBTN berperan sebagai gadis penjaga perpustakaan yang gemar membaca buku dan menjadi salah satu gadis yang akan dinikahi oleh karakter utama di antara 4 gadis lainnya yang ada di Mineral Town.



Gambar 2. Karakter Mary
[Sumber: Video game HMBTN]

Secara ikonis, dimensi fisik begitu jelas tampak sosok wanita remaja dilihat dari mimik wajah dan struktur tubuhnya. Penggunaan ikon model kaca mata yang digunakan lebih mempresentasikan kepada model kaca mata dengan kegunaan untuk membaca terlihat dari model yang lebih mementingkan fungsional di bandingkan dengan fungsi *stylish*. Sedangkan terlihat ikon dari cara berpakaian tokoh Mary memakai kemeja lengan panjang berwarna putih dan menggunakan lapisan rompi berwarna biru, serta pada bagian bawah menggunakan rok biru yang mengembang dan juga menggunakan sepatu berjenis *pantofel* hal merepresentasikan Mary sebagai anak yang sedang mengenyam pendidikan. Secara indeksikalitas penggunaan pakaian yang seperti seragam sekolah memberikan indikasi bahwa tokoh Mary sebagai sosok yang mencintai dunia ilmiah hal tersebut didasari oleh sang ayah yang juga berprofesi sebagai peneliti. Penggunaan kacamata dengan model bulat memperkuat kesan bahwa Mary menyukai hal membaca sesuai dengan profesinya sebagai penjaga perpustakaan di desa Mineral Town. Secara simbolis rambut yang dibiarkannya terurai dengan model yang biasa serta terdapat kacamata yang digunakan. Penggambaran sosok Mary tersebut menyimbolkan bahwa Mary sebagai gadis yang pintar serta gemar membaca. Gesture serta raut muka menambahkan kesan Mary seorang yang pendiam dan pemalu.

Pembacaan Tanda Ikon, Indeks, Simbol Terhadap Visualisasi Karakter Barley

Karakter Barley pada permainan *video game* HMBTN berperan sebagai peternak sapi dan kambing di Mineral Town.

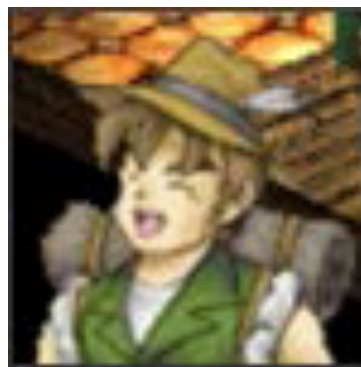


Gambar 3. Karakter Barley
[Sumber: Video game HMBTN]

Secara ikonis, visualisasi karakter Barley merepresentasikan sosok yang sudah tua. Tampak ikon pada mimiknya seperti alis, janggut panjang serta tanpa adanya ikon rambut, terlihat merepresentasikan seorang pria yang sudah tua. Ikon pakaian yang dikenakan bernuansa warna tua serta selalu menggunakan tongkat dalam beraktivitasnya, terdapat pula kacamata dengan model bulat yang selalu melekat. Secara indeksikalitas visualisasi tokoh Barley yang digambarkan dalam *video game* HMBTN sebagai sosok yang sudah tua cukup tergambarkan dari warna alis serta jengot yang sudah berwarna putih dan terlihat kerutan-kerutan di wajahnya, ikon tersebut dapat merepresentasikan karakter Barley sebagai orang yang sudah mempunyai pengalaman yang panjang dalam kehidupannya. Secara simbolis penggambaran sosok yang sudah tua memberikan sebuah kesan sebagai seorang yang memang sudah berpengalaman puluhan tahun pada bidang keahliannya. Busanan serta sandal yang digunakan oleh karakter Barley menyimbolkan sebagai pakaian adat dari Negara Jepang.

Pembacaan Tanda Ikon, Indeks, Simbol Terhadap Visualisasi Karakter Basil

Karakter Basil pada permainan *video game* HMBTN berperan sebagai seorang peneliti di bidang botani yang sedang melakukan penelitiannya di Mineral Town.



Gambar 4. Karakter Basil
[Sumber: Video game HMBTN]

Secara ikonis, visualisasi karakter Basil yang digambarkan dalam *video game* HMBTN terlihat tampak sosok ikon manusia berjenis kelamin pria yang dapat dilihat dari struktur tubuhnya, terlihat pula dari ikon mimik yang menegaskan bahwa sosok tersebut merepresentasikan seorang pria dewasa. Terdapat ikon pakaian yang tampaknya tergambarkan bukan seperti peneliti pada umumnya. Tergambarkan pula seperti menggunakan sebuah topi dengan model khusus yang pada umumnya digunakan oleh para petualang, serta terdapat helaian bulu burung yang diselipkan pada topi Basil, aksesoris lainnya yaitu tergambarkannya sebuah ransel yang selalu menemani Basil dalam melakukan penelitian. Secara indeksikalitas penggunaan tas ransel yang selalu melekat pada tokoh Basil yang bernotaben sebagai peneliti, memperlihatkan bahwa jenis penelitian yang dilakukannya selalu memakan waktu sehari-hari. Hal tersebut dapat merepresentasikan bahwa Basil seorang peneliti yang melakukan penelitiannya di alam terbuka. Secara simbolis yang tercerminkan dari pewarnaan pakaian kombinasi warna hijau serta warna coklat mengidentikan warna-warna yang dekat dengan kehidupan alam.

Pembacaan Tanda Ikon, Indeks, Simbol Terhadap Visualisasi Karakter Gotz

Karakter Gotz pada permainan *video game* HMBTN berperan sebagai Pandai Kayu dan dapat membantu untuk meng-upgrade rumah hingga kandang ternak di Mineral Town.



Karakter Gotz
[Sumber: Video game HMBTN]

Secara ikonik tampak sosok ikon manusia berjenis kelamin pria yang dapat dilihat dari struktur tubuhnya, terlihat pula dari ikon mimik yang menegaskan bahwa sosok tersebut merepresentasikan seorang pria dewasa dengan kisaran umur 35 – 47 tahun, visualisasi tokoh Gotz yang digambarkan dalam *video game* HMBTN terlihat perawakan Gotz yang cukup besar ditambah dengan adanya ikon otot-otot yang cukup terlihat. Selain itu ikon pakaian berupa kaos serta bagian bawahnya menggunakan celana panjang dengan berbahan jeans dan menggunakan sepatu *boots* serta selalu membawa kampak dalam beraktivitas menjalankan profesinya. Secara indeksikalitas badan yang cukup besar dan berotot, memberikan kesan kuat dalam penggambaran sosok Gotz. Penggambaran tersebut dapat merepresentasikan sosok Gotz sebagai pekerja yang mengandalkan tenaga dalam beraktivitasnya. Penggunaan ikon kampak yang selalu dibawanya dapat menjelaskan profesi sosok Gotz sebagai pandai kayu. Secara simbolis properti kampak yang selalu dibawanya menjadikan sebuah simbol sosiologis bagi Gotz.

Pembacaan Tanda Ikon, Indeks, Simbol Terhadap Visualisasi Karakter Thomas

Karakter Thomas pada permainan *video game* HMBTN berperan sebagai Walikota di Mineral Town. Thomas sangat bertanggungjawab dalam melaksanakan tugasnya, dia selalu bersosialisasi dengan warga dan selalu terlibat dalam berbagai event yang selalu diadakan di Mineral Town.



Karakter Thomas
[Sumber: Video game HMBTN]

Secara ikonik tampak sosok ikon manusia berjenis kelamin pria yang dapat dilihat dari struktur tubuhnya, terlihat pula dari ikon mimik yang menegaskan bahwa sosok tersebut merepresentasikan seorang pria dewasa dengan kisaran umur 50 – 60 tahun, visualisasi tokoh Thomas yang digambarkan dalam *video game* HMBTN terlihat ikon yang melekat pada pakaian yang digunakan tokoh Thomas menggunakan topi *taxedo*, serta jas panjang berwarna merah dengan pakaian di dalamnya menggunakan kemeja putih yang dilapisi oleh rompi berwarna hijau kebiru-biruan tidak ketinggalan sebuah dasi kupu-kupu dan menggunakan sepatu *pantofel*. Rambut serta kumisnya tertata begitu rapi. Dari gambaran tersebut sosok Thomas dalam *video game* HMBTN merepresentasikan seorang pejabat publik. Secara indeksikalitas visualisasi tokoh Thomas yang digambarkan dalam *video game* HMBTN terlihat begitu rapi terlihat dari cara Thomas berbusana maupun secara penampilan hal tersebut sebagai cerminan dari cara berpakaian seorang pemimpin yang mempunyai wibawa. Secara simbolis pakaian yang digunakan oleh tokoh Thomas merupakan perpaduan dari dua kebudayaan yang berbeda, terlihat dari bagian atas yang dikenakan oleh Thomas menggunakan topi jenis *taxedo* sedangkan busana yang dikenakan pada sosok Thomas lebih memperlihatkan dari budaya barat. Kedua simbol tersebut melekat pada sosok Thomas sebagai seorang pemimpin yang harus dapat menengahi berbagai macam permasalahan yang terjadi pada masyarakat Mineral Town.

Secara pembacaan ikonik

Ikonik dalam visualisasi karakter *video game* HMBTN terdapat ikon sebagai penanda

dimensi fisiologis, dan dimensi sosiologis. Dari dimensi psikologis, divisualisasikan melalui permainan tanda ikon meliputi; tanda-tanda usia, jenis kelamin, keadaan tubuh, serta mimik dari karakter. Tanda usia yang divisualisasikan di antaranya; ikon model rambut, ikon dari pewarnaan rambut, ikon dari mimik muka, serta ikon bentuk tubuh. Tanda jenis kelamin divisualisasikan berupa tanda ikon dari perawakan badan yang terlihat pada sosok wanita dengan adanya ikon rambut panjang yang terlihat jelas dalam semua visualisasi karakter wanita.

Secara pembacaan indeksikalitas

Indeksikalitas dalam visualisasi karakter *video game* HMBTN terdapat indeks sebagai penanda dimensi sosiologis dan dimensi psikologis. Terdapat relasi-relasi yang terjalin pada dimensi sosiologis yaitu; profesi pekerjaan, pendidikan, busana, agama, jabatan, serta ideologi. Sedangkan pada dimensi psikologis, relasi yang terjalin meliputi: perasaan karakter, sikap dan perilaku, serta sifat karakter. Sedangkan dari dimensi sosiologis, indeks gaya hidup masyarakat menggambarkan begitu variatif dari penggambaran kesederhanaan hingga kesan glamor yang menggambarkan masyarakat lapisan atas. Adanya beberapa strata sosial yang digambarkan dalam *video game* ini dari mulai sosok pejabat publik yaitu seorang walikota, seorang polisi, hingga jabatan dalam sistem hirarki berkerja. Sedangkan indeks sebagai penanda dimensi psikologis dalam visualisasi karakter yang dianalisis, meliputi; sifat karakter, moral karakter, perasaan karakter, geuster dari karakter yang terdapat dalam

visualisasi karakter *video game* HMBTN. Secara keseluruhan dalam *video game* HMBTN terdapat beberapa indeks yaitu indeks sosial, indeks pekerjaan, indeks jabatan, indeks peranan dalam masyarakat, indeks pendidikan, indeks agama, indeks busana.

Tanda dari mimik pun tak luput divisualisasikan melalui konstruksi dari relasi tanda ikon, berupa tanda ikon dari mata, alis, mulut, hidung, serta beberapa ikon kerutan yang kesemuanya mempunyai relasi yang sangat kuat dalam mengonstruksi pesan yang ingin disampaikan. Terdapat pula ikon sebagai penanda dimensi sosiologis dalam visualisasi karakter yang dianalisis, dimensi tersebut divisualisasikan melalui permainan tanda ikon meliputi; profesi pekerjaan, peranan sosial, pendidikan, agama, busana, ideologi dari karakter yang terdapat dalam visualisasi karakter *video game* HMBTN.

Secara pembacaan Simbolis

Simbolis dalam visualisasi karakter *video game* HMBTN terdapat simbol sebagai penanda dimensi sosiologis dalam visualisasi karakter yang dianalisis, dimensi tersebut divisualisasikan melalui permainan tanda simbol meliputi; sosial, pekerjaan, jabatan, pendidikan, agama, ideologi dari karakter yang terdapat dalam visualisasi karakter *video game* HMBTN.

Berikut peneliti akan sajikan hasil temuan dari analisis yang berasal dari deskripsi elemen visual yang berupa visualisasi karakter dari hasil pembacaan Index, Ikon dan Simbol ke dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Hasil Analisis Tanda Ikon, Indeks, dan Simbol Terhadap Visualisasi Karakter Dalam Video game HMBTN.

[Sumber: Pribadi]

Keterangan	Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
Ikon	<ul style="list-style-type: none"> Tanda-tanda usia Tanda jenis kelamin Tanda tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> Tanda pekerjaan Tanda busana 	
Indeks	<ul style="list-style-type: none"> Tanda ciri-ciri muka 	<ul style="list-style-type: none"> Tanda sosial Tanda Pekerjaan Tanda Jabatan Tanda peranan dalam masyarakat Tanda pendidikan Tanda agama Tanda busana 	<ul style="list-style-type: none"> Sifat Karakter Moral Karakter Perasaan Karakter Sikap dan perilaku karakter

Simbol		<ul style="list-style-type: none"> • Tanda sosial • Tanda Pekerjaan • Tanda Jabatan • Tanda pendidikan • Tanda agama 	
--------	--	---	--

5. KESIMPULAN/RINGKASAN

Secara keseluruhan keberadaan dari visualisasi karakter yang dihadirkan dari konstruksi tanda – tanda visual (ikon, indeks, simbol) dalam membentuk dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis pada *video game HMBTN* telah dapat menggambarkan karakteristik dari setiap karakter yang ada di dalam dunia game. Konstruksi tanda – tanda tersebut telah dapat merepresentasikan dari sertiap personaliti karakter maupun secara profesi dari karakter yang diperankan pada *video game HMBTN*. Visualisasi karakter telah mampu membimbing pemain untuk mengenali objek apa yang ada dihadapannya, dan memberikan sebuah penjelasan yang cukup mudah untuk dipahami oleh pemain. Dan dapat disimpulkan keberadaan visualisasi karakter dari hasil konstruksi tanda – tanda visual yang keberadaannya sebagai salah satu elemen – elemen visual dalam membangun naratif visual telah mampu menjalankan fungsinya dengan baik sebagai bagian dari elemen diskriptif yang terdapat dalam sebuah *video game*.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Terima kasih atas bantuan Bapak/Ibu reviewer dan tim eitor jurnal Bahasa Rupa yang telah bersedia menyampaikan sumbangan pemikiran dalam melakukan pembenahan naskah serta penyempurnaan naskah. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan artikel ini, saya mengucapkan terimakasih karena tanpa dukungan yang kalian berikan mungkin artikel ini tidak akan dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Eriyanto, *Analisis Wacana, Pengantar Analisis Teks Media*, Yogyakarta, LKIS. 2012.
- [2] Ernest, A., *Fundamental of Game Design*. USA. Person Education. 2014.
- [3] Fullerton, Tracy. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Game*. Burlington: Elsevier,

- 2008.
- [4] A. Budiman, *KEBERADAAN KEBUTUHAN EXISTENCE, RELATEDNESS, GROWTH, DALAM VIDEO GAME HARVEST MOON BACK TO NATURE*, JURNAL BAHASA RUPA Vol. 2 No 2 - April 2019
- [5] A. Sidik, *ANALISIS IKLAN PRODUK SHAMPOO PANTENE MENGGUNAKAN TEORI SEMIOTIKA PIERCE*, *Technologia*, Vol 9, No.4, Oktober – Desember 2018
- [6] D. Kurniawan, C. Muljosumarto, *ANALISIS VISUAL WARNA PADA GAME POST APOCALYPTIC (STUDI GAME THE LAST OF US, METRO EXODUS, DAN HORIZON ZERO DAWN)* ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Vol. 06 No. 01 Februari 2020
- [7] D. Prasanti, S. Indriani, *ETIKA KOMUNIKASI DALAM MEDIA SOSIAL BAGI IBU- IBU PKK DI DESA MEKARUMUKTI KAB.BANDUNG BARAT*, *Profetik Jurnal Komunikasi*, Vol.10/No.01/April 2017
- [8] K. Oksanen and R. Hämäläinen, *Game Mechanics in the Design of a Collaborative 3D Serious Game, Simulation & Gaming 2014*, Vol. 45(2) 255–278
- [9] S. Tinarbuko, *Semiotika Tanda Verbal dan Tanda Visual Iklan Layanan Masyarakat*, *JURNAL PANGGUNG*, Vol 26, No 2 2016
- [10] Sheldon, *Character Development & Storytelling for Games*. Boston: Thomson Course Technology. 2004
- [11] 20 game terbaik playstation 1 sepanjang masa, www.jagatplay.com/2015/09/news/20-game-terbaik-playstation-1-sepanjang-masa/2/, September 2015, [Oktober, 2020]