

Tinjauan Visual Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Scaramouche dalam Game Genshin Impact

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain



Oleh

Bebay Hana Balqis

11181025

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
2022**

JUDUL
Tinjauan Visual Semiotika Roland Barthes Pada Karakter
Scaramouche dalam Game Genshin Impact



Disusun Oleh

Bebay Hana Balqis

11181025

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal:



Danu W. Purantoro, M. Sn

NIDN: 0521057002

Tinjauan Visual Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Scaramouche dalam Game Genshin Impact

Skripsi ini telah diuji dandipertahankan
Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jenjang strata I Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi
Pada Tanggal 9 Agustus 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Ketua Penguji



Hadapiningrani K., M.Ds
NIK. 16083120

Penguji/Pembimbing



Danu Widiatoro, M.Sn.
NIK. 01103070

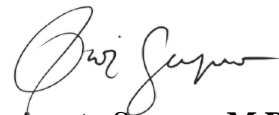
Mengetahui,

Ketua STSRD Visi



Sudjadi Tipto R., M.Ds.
NIK. 0013047501

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds.
NIK. 09123113

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau tulisan yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 12 Juli 2022

Bebay Hana Balqis

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan yaitu “Tinjauan Visual Semiotika Roland Barthes pada karakter Scaramouche dalam Genshin Impact” Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Kampus STSRD Visi. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, berkat dan hidayah-Nya yang telah memberi peneliti segala kemudahan selama masa penulisan, tidaklah peneliti bisa sampai menyelesaikan skripsi ini sampai tuntas tanpa kehadiran dan kehendak-Nya.
2. Kepada bapak Ketua dan wakil ketua STSRD Visi
3. Kepada bapak Ketua dan wakil ketua jurusan STSRD Visi
4. Bapak Danu Widiatoro selaku dosen pembimbing dan Dosen Wali yang sabar saat mengarahkan peneliti agar dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.
5. Seluruh dosen dan staff di kampus STSRD visi atas ilmu dan bimbingannya.
6. Orangtua, keluarga dan teman-teman online maupun non-online yang sudah memberi dukungan dan do’a agar peneliti bisa sampai sejauh ini.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penelitian lebih lanjut.

Bandar Lampung, 12 juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR TABEL.....	8
ABSTRACT.....	9
ABSTRACT.....	10
BAB I PENDAHULUAN.....	11
1.1. Latar Belakang	11
1.2. Rumusan Masalah	14
1.3. Fokus penelitian (Batasan Masalah).....	14
1.4. Tujuan Penelitian.....	14
1.5. Manfaat Penelitian.....	14
1.6. Asumsi Penelitian	14
1.7. Skema penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI.....	16
2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu	16
2.2. Landasan Teori.....	18
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	28
3.1 Metodologi Penelitian	28
3.2 Metode Pengumpulan Data	28
3.3 Metode Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Objek Penelitian	30
4.1.1 Profil Karakter Scaramouche	30
4.1,2 Tinjauan umum karakter Scaramouche – inspirasi dari sejarah yang berkembang di masyarakat.....	31
4.2.8 Pembahasan/Analisis Data Visual Tinjauan semiotika Roland Barthes pada karakter Scaramouche dalam Game Genshin Impact.....	31
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
WEBSITES	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Game Mobile Action RPG Genshin Impact	11
Gambar 2 karakter NPC atau Non-Playable character dalam game Genshin impact.....	12
Gambar 3 Kemunculan pertama scaramouche pada event Unreconciled Stars.....	13
Gambar 4 CEO miHoYo Haoyu Cai dalam Game Developer Conference (GDC).....	26
Gambar 5 konsep karakter “Xiao” dalam Genshin Impact.....	27
Gambar 6 Scaramouche Model.....	30
Gambar 7 Rombongan Commedia dell'arte	32
Gambar 8 Harbinger Ketika mengenakan topeng dalam mode Delusion.....	32
Gambar 9 Karakter scaramouche dalam genshin impact dan dalam commedia dell’arte	33
Gambar 10 Riasan wajah Kabuki (Kumadori).....	34
Gambar 11 Kumadori, stage make up.....	35
Gambar 12 Penjelasan aktor kabuki dengan karakter katakiyaku	36
Gambar 13 peran samurai dalam teater kabuki.....	37
Gambar 14 boneka ichimatsu.....	37
Gambar 15 Obijime pada aktor kabuki	38
Gambar 16 Arataki Itto	38
Gambar 17 bagian bagian dari tubuh/model karakter Scaramouche	40
Gambar 18 Kumadori, stage make up.....	47

DAFTAR TABEL

Table 1 Data Visual Tinjauan semiotika Roland Barthes pada karakter Scaramouche dalam Game Genshin Impact.....	39
Table 2 makna pada pallete warna scaramouche	41
Table 3 Topi Scaramouche	43
Table 4 Simbol pada scaramouche (1).....	45
Table 5 Topeng Scaramouche.....	47
Table 6 Sandal Scaramouche	48
Table 7 Bola bulu pada tali selempang tas scaramouche.....	49
Table 8 Karakter pada kerudung scaramouhe.....	49
Table 9 Gambar/pola pusaran pada kerudung scaramouche.....	51
Table 10 celana Scaramouche.....	52
Table 11 Kaus kaki scaramouche	53
Table 12 Gulungan pada pinggang scaramouche	53
Table 13 Simbol pada scaramouche (2).....	54
Table 14 Baju zirah scaramouche	54
Table 15 Tali pada Pundak scaramouche.....	55

ABSTRACT

Desain karakter merupakan bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep makhluk hidup. Desain karakter juga disertai dengan segala atributnya seperti sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, jalan cerita serta takdirnya dalam bentuk yang beraneka rupa. Dalam tinjauan visual ini Scaramouche merupakan salah satu karakter dalam Mobile Games Genshin Impact, permainan online berbasis android *Action RPG* yang memiliki daya tarik tersendiri dalam pertokohan karakter. Desain karakter Scaramouche bisa dibidang esentrik dan juga memiliki peran penting dalam keberlangsungan jalan cerita dalam game ini.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana peneliti akan merumuskan masalah, memilih obyek yang akan di teliti (obyek yang dimaksud berupa atribut yang terdapat pada karakter scaramouche), melakukan penelusuran untuk mengumpulkan data terhadap obyek-obyek yang dipilih dengan menggunakan teknik pengumpulan data *Internet Searching*, kemudian menelaah makna dari obyek yang di teliti dan terakhir yaitu membuat sebuah kesimpulan akan makna yang didapat pada obyek-obyek tersebut.

Setelah dilakukan penelitian ditemukan bahwa terdapat banyak obyek yang dapat dikenali dari dunia nyata pada karakter Scaramouche berupa atribut yang dikenakannya yang banyak mengambil referensi dari kultur Jepang. Makna yang dapat diambil dari penggambaran karakter Scaramouche ialah penggambaran sebuah karakter yang melakukan perjalanan atau *wandering*. Makna denotasi yang bisa didapat ialah karakter scaramouche memiliki status atau jabatan tinggi yang terlihat dari atribut topinya. Makna konotasi yang didapat ialah, scaramouche merupakan karakter dengan penggambaran yang eksentrik untuk sesosok pengembara, selain itu ia juga merupakan ciptaan dari Archon Electro dan bukanlah seorang manusia yang digambarkan dengan topeng coklat. Dalam teater Kabuki, make up warna coklat melambangkan sosok yang “bukan manusia”. Sehingga bisa disimpulkan bahwa ia memiliki kekuatan yang berada di luar batas kemampuan manusia biasa.

Kata Kunci : Tinjauan visual, karakter, Game, Roland Barthes, Semiotika, Analisis Desain Visual Karakter, Genshin Impact, Scaramouche, The balladeer, No.6 of the fatui Harbinger.

ABSTRACT

Character design is a form of illustration that comes with the concept of living things. Character design is also accompanied by all its attributes such as nature, physique, profession, place of residence, storyline and destiny in various forms. In this visual review, Scaramouche is one of the characters in Mobile Games Genshin Impact, an online game based on Android Action RPG that has its own charm in character characterization. Scaramouche's character design can be said to be eccentric and also has an important role in the continuity of the storyline in this game.

This research is a research with a qualitative descriptive approach, where the researcher will formulate the problem, choose the object to be studied (the object in question is an attribute contained in the scaramouche character), conduct a search to collect data on the selected objects by using this technique. Internet Searching data collection, then examines the meaning of the objects being studied and finally makes a conclusion about the meanings obtained in these objects.

After doing research, it was found that there are many objects that can be recognized from the real world on the Scaramouche character in the form of the attributes he wears which take many references from Japanese culture. The meaning that can be taken from the depiction of the Scaramouche character is the depiction of a character who is traveling or wandering. The denotative meaning that can be obtained is that the scaramouche character has a high status or position which can be seen from the attributes of his hat. The connotative meaning obtained is, scaramouche is a character with an eccentric depiction of a wanderer, besides that he is also a creation of Archon Electro and is not a human being depicted with a brown mask. In Kabuki theater, brown make-up symbolizes a "non-human" figure. So it can be concluded that he has strength that is beyond the limits of ordinary human abilities.

Keywords: Visual review, character, Game, Roland Barthes, Semiotics, Character Visual Design Analysis, Genshin Impact, Scaramouche, The balladeer, No.6 of the fatui Harbinger.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini *Mobile games*, merupakan salah satu permainan *online* yang paling banyak dimainkan oleh banyak orang hampir di seluruh penjuru dunia, mobile game sangat populer di kalangan remaja dan orang dewasa karena akses yang mudah didapat, tidak seperti platform lainnya, *mobile game* merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari yang bisa dijumpai dimana saja. digemari karena kemudahan aksesnya yang hanya menggunakan *smartphone*, game mobile sudah bisa diakses dan dimainkan.

Salah satu *game mobile* yang sedang banyak dibicarakan saat ini ialah Genshin Impact. menempati kedudukan populer dalam dunia game, Game *Action RPG* yang dikembangkan dan dipublikasikan oleh Developer asal Shanghai Cina MIHOYO yang dipublikasikan pada tahun 2020 ini telah mendapatkan penghargaan bergengsi yaitu “ *Best Mobile Game 2021* “ dalam acara The Game awards 2021. Genshin impact beberapa fitur lain yang membuat game ini sangat populer di kalangan para pemain ialah karena jalan cerita yang mendalam, jajaran karakter yang menarik serta dunia terbuka luas yang seru untuk dieksplorasi.



Gambar 1 Game Mobile Action RPG Genshin Impact

sumber: <https://www.pinkvilla.com/tech/gaming/genshin-impact-wins-the-best-mobile-game-award-the-game-awards-2021-963954>

Dari segi cerita sendiri, dunia di dalam Genshin Impact berlatar di sebuah tempat yang disebut Teyvat. Tujuh Negara yang dipimpin oleh Tujuh dewa dengan Tujuh elemen yang berbeda. Selain karakter utama atau sang pengelana, Genshin Impact juga memiliki banyak karakter lain dari berbagai negara di teyvat yang dapat dimainkan (*playable*) oleh Pemain untuk membantu karakter utama sang pengelana dalam misi perjalanannya di teyvat, selain karakter yang bisa dimainkan, di dalam Genshin Impact juga terdapat beberapa karakter NPC (*Non-Playable Character*).



Gambar 2 karakter NPC atau Non-Playable character dalam game Genshin impact
Sumber : <https://gamerant.com/genshin-impact-most-memorable-npcs/>

NPC merupakan karakter tambahan di dalam game yang dikendalikan oleh *Artificial Intelligence* (AI) game, dan tidak bisa dimainkan oleh pemain. Karakter non-pemain atau NPC ini memiliki tujuan tertentu yang sudah di program di dalam permainan, terkadang NPC dapat mengisi peran apapun yang tidak ditempati oleh karakter pemain. NPC pada dasarnya memiliki tujuan untuk membantu berlangsungnya jalan cerita di dalam game. Terkadang karakter NPC bisa berupa sekutu, Pengamat, Pesaing, musuh dan terkadang NPC juga dijadikan sebagai Pedagang di dalam sebuah game, NPC yang bertujuan sebagai pedagang biasanya menjual atau memperdagangkan kebutuhan pemain ataupun perlengkapan lainnya yang bisa ditukar dengan mata uang di dalam game.

Terkadang NPC yang memiliki peran khusus dalam jalan cerita / keberlangsungan cerita, Salah satu karakter karakter penting yang masuk dalam berlangsungnya cerita ini ialah Scaramouche atau yang biasa disebut *The Ballader*.

karakter Scaramouche pertama kalinya muncul sebagai karakter yang belum diketahui identitasnya. pada saat *Event Unreconciled Star*. Pada salah satu quest dalam *event Unreconciled Star – The Crisis Deepens* ia memperkenalkan dirinya sebagai “Pengembara dari Inazuma.”. pada tahap pembuatan (Tinjauan Visual Semiotika Roland barthes pada karakter Scaramouche dalam Game Genshin Impact) ini ditulis, posisi karakter Scaramouche sedang melalui berbagai percobaan desain dan karakter tersebut masih menjadi karakter sampingan atau *NPC (Non Played Character)*, artinya karakter tersebut masih menjadi karakter yang belum bisa dimainkan oleh pemain. Walaupun demikian, sudah banyak pemain yang tertarik dengan karakter Scaramouche dan hal itu menyebabkan karakter tersebut memiliki kedudukan populer di dalam *fandom (fans Kingdom) Genshin Impact*. Tidak hanya itu, para pemain pun sudah tidak sabar untuk menunggu kedatangan karakter Scaramouche untuk menjadi *Playable*. Salah satu keunikan yang terdapat pada karakter ini ialah gaya berpakaianya yang unik dan eksentrik. Perihal gaya berpakaianya tersebut, banyak pemain yang merasa seperti terdapat kejanggalan yang merujuk pada pertanyaan “siapakah sebenarnya sosok scaramouhe?” dan mengapa ia berpakaian demikian? atas poin-poin dasar tersebut, peneliti merasa bahwa fenomena ini cukup menarik sehingga peneliti mengangkat penelitian ini dengan tujuan bagaimana dan seperti apa makna yang akan ditemukan bila penelitian ini ditinjau dengan teori semiotika milik Roland Barthes. Maka tercetus lah penelitian ini dengan judul “Tinjauan Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Scaramouche dalam Game Genshin Impact”.



Gambar 3 Kemunculan pertama scaramouche pada event *Unreconciled Stars*
Sumber : screencapture dalam game *genshin impact*

1.2. Rumusan Masalah

Makna seperti apa yang muncul pada visual karakter scaramouche jika ditinjau dengan teori semiotika milik Roland Barthes?

1.3. Fokus penelitian (Batasan Masalah)

Penelitian ini terfokus pada kesimpulan dari analisis desain karakter scaramouche dengan menggunakan teknik analisis Semiotika milik Roland Barthes

1.4. Tujuan Penelitian

Menemukan makna dari desain karakter scaramouche

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
ialah untuk memberi pengetahuan tentang karakter scaramouche dalam game genshin impact sehingga bisa dijadikan referensi untuk mendesain karakter yang baik dan bukan hanya karena estetika saja.
2. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan
ialah untuk menambah wacana dan memperkaya tunjauan penelitian tentang desain karakter agar sewaktu-waktu dapat berguna untuk dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya
3. Manfaat bagi masyarakat
ialah untuk memberikan pengetahuan tentang karakter scaramouche dalam game genshin impact untuk khalayak umum maupun *Game enthusiasm* yang memiliki ketertarikan khusus pada suatu karakter dalam game maupun film.

1.6. Asumsi Penelitian

Mihoyo (pengembang) selalu memiliki pemaknaan mendalam pada setiap karakter di dalam game Genshin Impact.

1.7. Skema penelitian

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

- desain / model karakter scaramouche yang esentrik

2. RUMUSAN MASALAH

- Makna seperti apa yang muncul pada visual karakter scaramouche jika ditinjau dengan teori semiotika milik Roland Barthes?

3. FOKUS PENELITIAN

- Penelitian ini terfokus pada kesimpulan dari analisis desain karakter scaramouche dengan menggunakan teknik analisis Semiotika milik Roland Barthes

4. TUJUAN PENELITIAN

- Menemukan makna dari desain karakter Scaramouche

5. MANFAAT PENELITIAN

- **Manfaat bagi Mahasiswa:** memberikan pengetahuan tentang karakter scaramouche dalam game genshin impact, dalam hal ini karakter dalam suatu Game bukan hanya sebuah karya yang dibuat tanpa konsep dan filosofi yang mendalam terutama bagi pengembang besar seperti Mihoyo. Terdapat banyak unsur yang komprehensif dan bisa dijadikan referensi untuk menjadi sebuah patokan bagaimana cara mendesain karakter yang baik dan bukan hanya karena tampilan dan estetika saja.
- **Manfaat bagi Lembaga pendidikan:** manfaat penelitian ini terutama untuk Lembaga Pendidikan yang menganut jurusan desain adalah untuk menambah wacana dan memperkaya tunjauan penelitian tentang desain karakter agar sewaktu-waktu dapat berguna untuk dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya
- **Manfaat bagi masyarakat:** manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang karakter scaramouche dalam game genshin impact untuk khalayak umum maupun *Game enthusiasm* yang memiliki ketertarikan khusus pada suatu karakter dalam game maupun film.

6. ASUMSI PENELITIAN

- Mihoyo (pengembang) selalu memiliki pemaknaan mendalam pada setiap karakter di dalam game Genshin Impact.

ASUMSI PENELITIAN



LANDASAN TEORI



METODE PENELITIAN



HASIL DAN PEMBAHASAN

- **ASUMSI PENELITIAN (BAB I)**

Mihoyo (pengembang) selalu memiliki pemaknaan mendalam pada setiap karakter di dalam game Genshin Impact.

- **LANDASAN TEORI (BAB II)**

Tinjauan penelitian terdahulu, Tinjauan teori

- **METODE PENELITIAN (BAB III)**

Metode penelitian, Metode pengumpulan data, Metode analisis data

- **HASIL DAN PEMBAHASAN (BAB IV)**

Objek penelitian, Hasil penelitian, Pembahasan

PENUTUP

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, penulis terlebih dahulu mengadakan tinjauan Pustaka terkait dengan isu yang diangkat. Tinjauan Pustaka Sebagian besar dilakukan secara *online*. Setelah melakukan tinjauan Pustaka, penulis melakukan beberapa kajian yang relevan dengan topik peneliti. Bukan dilihat dari objek penelitiannya, tetapi dari metode penelitian yang digunakan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang telah ditinjau.

a. Analisis Semiotika Roland Barthes Iklan TVC “aku ingin pindah ke Meikarta” milik Az Zahra Rachma Kanadia Tohirin

Penelitian terhadap iklan tersebut dibuat berdasarkan keingintahuan peneliti atas kontroversi yang disebabkan oleh iklan tersebut, dimana iklan hanya menawarkan kepalsuan, sehingga calon konsumen akan bertemu dengan masalah yang sama melihat realita dari kesehariannya.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Selain itu, metode yang digunakan adalah analisis semiotik milik roland barthes. Metode tersebut dipilih agar penelitiannya menemukan makna denotasi, konotasi dan mitos dari dalam iklan. Iklan “aku ingin pindah ke meikarta” bercerita tentang Meikarta yaitu sebuah investasi terbesar lippo group, sebuah proyek yang berupa kota metropolitan yang terletak di cikarang, jawa barat. Dalam videonya tim produksi secara gambling menargetkan keluarga muda sebagai *target audience*. dalam iklan tersebut audiens ditawarkan kehidupan mewah di dalam lingkup kota meikarta, akan tetapi peneliti menemukan bahwa selain iklan tersebut menuai banyak kontroversi, kehidupan mewah di dalam iklan kota meikarta pula hanya berupa iming-iming dan kebohongan belaka.

(“Analisis Aemiotika Roland Barthes Iklan TVC Aku Ingin Pindah Ke Meikarta” Az Zahra Rachma Kanadia Tohirin : 2018).

b. “Korean Myth and Folklore on Game Character Design” milik I F Toha dan Y A Ekawardhani

Penelitian terhadap karakter Ahri dari *MOBA Game* ini membedah aspek visual yang terdapat dalam desain Karakter Ahri dalam game League of Legends dengan *skin* atau kostum klasiknya untuk menemukan persepsi framing yang mengubah citra rubah berekor sembilan dari mitos Korea. Dan dalam penelitian yang dilakukan oleh kedua penulis tersebut, jurnal ini mempelajari tentang karakter Ahri, yaitu karakter yang dirancang dari mahluk mitos/*mythology* Gumiho (Korea), Studi yang ditulis dalam bahasa Inggris ini adalah penelitian kualitatif dengan mendeskripsikan karakter Ahri berdasarkan narasinya dan cerita lainnya tentang rubah berekor sembilan, metode yang digunakan ialah membedah karakter berdasarkan prinsip Manga-matriks yang mempelajari karakter melalui matriks bentuk, matriks kostum dan matriks kepribadian, analisis kesamaan atau hubungan antar teori serta unsur-unsur yang terbentuk persepsi, dan interpretasi terhadap tokoh. Dan terakhir teori tentang desain serta ideologi dan budaya yang diimplementasikan pada desain karakter. Analisis ini menunjukkan bahwa Skin/Kostum Ahri berisi *framing* citra bahwa setiap elemen membentuk persepsi baru penggambaran dari rubah ekor sembilan.

(“*Korean Myth and Folklore on Game Character Design*“ I F Toha, Y A Ekawardhani : 2020).

c. “Analysis of Visual Art Elements of Game Characters Illustrated by the Case of Glory of Kings” milik Yangyang He dan Chulyoung Choi

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menyebutkan bahwa Elemen seni visual yang paling intuitif dapat mengekspresikan informasi yang diungkapkan oleh karakter permainan dan hal ini bermain dan memiliki peran penting dalam membentuk karakter permainan yang sukses. Kedua penulis menggunakan metode Komparatif dengan membandingkan dan menganalisis desain peran pada *Skin* atau kostum dari seri "*Five Tiger-like Generals*" di *Glory of Kings* dalam hal warna, garis, grafik, dan visual lainnya elemen. Elemen visual yang berbeda membentuk dampak dan pengaruh visual yang berbeda, menurut penulis hal ini bisa membawa perasaan, psikologis dan menghadirkan warna emosional yang berbeda untuk setiap orang. Penggunaan elemen visual yang profesional bias memberikan orang pengalaman visual yang halus dan perasaan psikologis yang nyaman, menambahkan lebih banyak faktor yang

mempengaruhi untuk "pendalaman" dari permainan. Itu tidak hanya dapat sangat menarik perhatian para pemain, tetapi juga menyebar budaya tradisional bangsa dan negara. Oleh karena itu, elemen seni visual dari sebuah karakter dalam game dapat digunakan dengan tepat dan sesuai merupakan bagian penting dari keberhasilan kerja game. Analisis dari elemen seni visual karakter permainan memiliki nilai pembelajaran dan penelitian yang penting.

(*“Analysis of Visual Art Elements of Game Characters Illustrated by the Case of Glory of Kings”* Yangyang He, Chulyoung Choi. 2020 : Vol.12 No.3 213-219).

2.2. Landasan Teori

a. Definisi Tinjauan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kata tinjauan berasal dari kata tinjau yang berarti melihat, memeriksa, menjenguk, meneliti untuk kemudian menarik kesimpulan. Tinjauan merupakan hasil dari kegiatan meninjau, pandangan, pendapat (dalam artian sesudah menyelidiki atau mempelajari) salah satu karya tinjauan biasa digunakan di dalam skripsi. Laporan tinjauan dalam skripsi atau tugas akhir berupa tulisan yang berisi tentang tinjauan karya ilmiah, dan terkadang memiliki kurun waktu tertentu. Isi dari tinjauan biasanya berupa hasil penelitian dari bidang tertentu (sesuai dengan urusan atau program studi yang diambil).

b. Pengertian Game

Permainan merupakan suatu yang bisa dimainkan dengan ketentuan tertentu sehingga terdapat yang menang serta terdapat yang kalah, umumnya dalam konteks tidak sungguh-sungguh ataupun dengan tujuan refreshing. Sesuatu metode belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara beberapa pemain ataupun perorangan yang menampilkan strategistrategi yang rasional. Game terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun suasana bersaing dari 2 hingga sebagian orang ataupun kelompok dengan memilah strategi yang dibentuk buat mengoptimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima

setiap pemain sebagai instruksi bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. (Febriyanto Pratama Putra, 2012). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih.

Dewasa ini Mobile games, merupakan salah satu permainan online yang paling banyak dimainkan oleh banyak orang hampir di seluruh penjuru dunia, mobile game sangat populer di kalangan remaja dan orang dewasa karena akses yang mudah didapat, tidak seperti platform lainnya, mobile game merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari yang bisa dijumpai dimana saja. digemari karena kemudahan aksesnya yang hanya menggunakan smartphone, game mobile sudah bisa diakses dan dimainkan.

Seiring berkembangnya teknologi, game kini bisa dimainkan secara Online (*Online game*) dan diakses menggunakan telepon pintar atau *smartphone*, istilah yang digunakan untuk game yang dimainkan pada smartphone sendiri disebut game Mobile. Game mobile ada yang bisa diakses menggunakan jaringan internet, adapula Game Mobile yang tidak membutuhkan jaringan internet. Menurut pendapat Kim dkk (dalam Azis, 2011) yang dikutip dalam buku milik Arif Kustiawan & Utomo (2019) *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Akbar (2012) mengungkapkan pengertian *game online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game. Sebagaimana perkembangan teknologi dan permainan, Menurut Sulisty (2010), ada beberapa jenis platform di dunia permainan online yang menjadi pilihan oleh pengguna mobile Games, yaitu:

1. *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk *mobile phone* atau *PDA*.
2. *Console games*, yaitu *video games* yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti *Playstation 2*, *Playstation 3*, *XBOX 360*, dan *Nintendo Wii*.

3. *Handheld games*, berupa *console* khusus *video game* yang dapat dibawa kemana-mana, contohnya seperti *Nintendo DS* dan *Sony PSP*.
4. *PC Games*, yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan *Personal Computers*. Permainan pada *PC* bisa di unduh dari berbagai macam situs mulai dari toko aplikasi hingga website resminya.
5. *Arcade games* (ding-dong), yaitu *box* atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis *video games* tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih bisa merasakan sensasi di dalam permainan.

Terdapat beragam jenis *game online* yang dalam Bahasa Inggris disebut *Genre*. Terdapat beberapa jenis *genre* (*Sub-Genre*) yang terdapat dalam *game online*, hal ini ditinjau dari banyaknya *genre* dalam *game online* sehingga terciptalah beberapa tipe *genre* dan *Sub-Genre*. Tipe-tipe *game* dan *sub-genre* tersebut diantaranya ialah:

1. *Action*

Game dengan *genre* ini akan memiliki ciri yang bisa dilihat dari permainannya biasanya game dengan *genre* ini mengandalkan kelincahan dan ketangkasan. Dengan memiliki ketangkasan dan kelincahan maka pemain akan mudah memenangkan sebuah permainan tersebut. Adapun *sub-genre* dari game yang ber-*genre action* adalah :

Shooter game, Platform game, Stealth game, Survival game, Fighting Games.

2. *Adventure*

Game yang ber-*genre Adventure* adalah *game* yang memiliki alur cerita dalam permainannya, *game* dengan *genre* ini dalam sebuah permainan harus melakukan tugas (*Quest*) untuk melanjutkan peristiwa (*event*) berikutnya, terkadang permainan dengan *genre* ini tidak bisa mengulang *event* yang telah dilaluinya. Di dalam game dengan *genre Adventure* tertentu ada sebuah sistem yang disebut “*butterfly effect*” yaitu saat melakukan misi di dalam permainannya akan diberi sebuah pilihan, dan apa yang telah dipilih akan berpengaruh pada event berikutnya. subgenre dari game dengan *genre* ini diantaranya :

Graphic Adventures, Text Adventures, Interactive Movie, Visual Novels, Real-Time 3D Adventures.

3. *Action-Adventure*

Game dengan *genre* ini adalah gabungan dari *genre action* dan *genre adventure*. Jalan cerita pada *game* dengan *genre* ini akan dilalui dengan *event-event* yang berbeda. Untuk melalui event tersebut pemain harus memiliki ketangkasan dan kelincahan dalam memainkannya. Ada dua *sub genre* dari *genre action-adventure*, yaitu :

Metroidvania (puzzle adventures) & Survival Horror.

4. *RPG*

RPG adalah singkatan dari *Role Playing Game*, di mana permainan yang dilakukan di dalam *game* ini seolah-olah menjadi peran dalam sebuah cerita dan sejarahnya. Awalnya, *RPG* merupakan *game* yang berbasis teks, namun seiring perkembangan teknologi permainan ini menggunakan grafik dan visual yang memanjakan mata. *Game* dengan *genre* ini memiliki *turn based* dan hitungan yang pasti dalam permainannya. *Genre RPG* ini memiliki banyak *sub-genre*, yaitu:

MMORPG, Action RPG, Tactical RPG, Roguelikes, Cultural RPG (JRPG dan WRPG), Sandbox RPG, Fantasy, Choices.

5. *Simulation*

Game yang memberikan simulasi sebuah kejadian di dunia nyata bahkan sebaliknya. *sub genre* dari *genre simulation* ialah :

Life Simulation, Vehicle Simulation, Construction and Management Simulation.

6. *Strategy*

Genre strategy merupakan kebalikan dari *game* jenis *action* yang memerlukan kelincahan dan ketangkasan, *game* dengan jenis strategi justru lebih memerlukan keahlian berpikir untuk memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. *Game* dengan *genre* ini biasanya memberikan pemain kendali tidak hanya satu orang, bisa juga dimainkan oleh sekelompok orang sesuai dengan tema ceritanya. Pemain *game* strategi biasa melihat dari sudut pandang lebih meluas dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan dengan *game* dengan *genre action* yang mengajak pemain untuk berfikir cepat dalam bertindak. Dalam *game* jenis ini pemain diajak untuk memikirkan sebuah strategi agar permainan bisa

dimenangkan. Terdapat 2 bentuk *game strategy*, yaitu giliran (*turn based*) dan waktu sebenarnya (*real time*). Berikut ialah *sub-genre* dari *game strategy* :

Grand Strategy Wargame, Wargame, Turn-Based Tactics, Turn-Based Strategy, Tower Defense, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Real-Time Tactics, Real-Time Strategy, Artillery Game, 4X Game (eXplore, eXpand, eXploit, dan eXterminate).

7. *Sports*

Game dengan *genre sport* adalah *Game* berbasis olahraga, jenis permainan dari *game* ini ialah mensimulasikan praktik olahraga yang dimana sebagian besar dari *game* ini membawa unsur dan tema olahraga sungguhan dari dunia nyata yang kemudian di adaptasi kedalam sebuah permainan *online*

Berikut ialah *sub-genre* dari *Sport* :

Sport-Based Fighting, Competitive, Sports Game, Racing.

8. *Idle Gaming*

Genre ini dikenal sebagai *game* inkremental, atau *genre game* yang ditentukan oleh fitur utama strateginya: membiarkan game berjalan sendiri dengan interaksi pemain minimum atau nol.

c. Tinjauan Umum Semiotika

Pengertian Semiotika secara etimologi ialah kata *semeion* yang berasal dari Bahasa Yunani yang berarti “*sign*” atau tanda. Terdapat dua istilah yang biasa digunakan dalam ilmu semiotika yaitu “Semiotika” dan “Semiologi”. Kedua ilmu tersebut memiliki arti yang sama namun penggunaan istilah keduanya cenderung berbeda, pada dasarnya penggunaan kata “semiotika” (semiotics) lebih menuju kepada pengikut Pierce, sedangkan istilah “semiologi” (semiology) lebih merujuk kepada pengikut Saussure. Secara orientasi, Semiotika lebih mengacu kepada tradisi amerika yang bermula pada Charles Sanders pierce, sementara tradisi Semiologi lebih mengacu kepada tradisi Eropa yang bermula dari Ferdinand de Saussure. Menurut Alex Sobur (2016) disebutkan bahwa terdapat “kecenderungan” dimana istilah semiotika lebih populer daripada istilah semiologi, hal ini menyebabkan para pengikut Saussure pun sering

menggunakan semiotika. Pada dasarnya, semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), berfungsinya tanda sampai produksi makna yang dihasilkan. Dalam penelitian ini tinjauan *semiotic* yang digunakan ialah milik Roland Barthes. Menurut buku milik Roland Barthes, yang sudah di translasi dari Bahasa Perancis ke bahasa Inggris dan di *publish* oleh Hill & Wang (*Element of Semiology*, 1977) Semiotologi ialah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda merupakan perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan. Semiotika dalam istilah Barthes pada dasarnya “hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*).” Memaknai (*to signify*) dalam hal ini memaknai berarti “objek tidak hanya membawa informasi”, namun juga objek itu hendak berkomunikasi, mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Dikenal dengan *Two Order of Signification*, gagasan milik Roland Barthes mencakup makna denotasi yaitu tingkat penandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, menghasilkan makna eksplisit, langsung, pasti atau makna sebenarnya sesuai dengan kamus. Sedangkan, makna konotasi yaitu menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai yang lahir dari pengalaman kultural dan personal. Fiatur Rohmaniah (Kajian Semiotika Roland Barthes, 2021)

d. Desain Karakter

Karakter merupakan hal utama dalam cerita yang disajikan, sebuah jiwa yang menghidupkan cerita. Dalam sebuah *film*, seorang karakter akan membawa penonton kedalam petualangannya, mengikutinya hingga film berakhir. Dalam sebuah *game*, karakter seringkali berbentuk avatar yang tampilan dan atributnya dapat dimodifikasi, berdasarkan preferensi pemain. Karakter kemudian akan melakukan petualangan, yang berlangsung pada tingkat yang memiliki komplikasi dan kesulitan yang berbeda.

Desain karakter merupakan proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Desain karakter biasanya hadir dengan konsep makhluk hidup, bisa berupa Manusia, Hewan, Monster atau pun benda lain yang di personifikasi (Gijinka : 擬人化 artinya "*anthropomorphization*," proses menambahkan sifat manusia pada sesuatu yang bukan manusia, dalam anime) dan lain sebagainya. Desain karakter pada dasarnya

disertai dengan segala atributnya seperti sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, jalan cerita serta takdirnya dalam bentuk yang beraneka rupa. Selain itu desain karakter berguna untuk menciptakan konsep penokohan. Menurut Bryan Tillman (2011) dalam bukunya *Creative Character Design*, Cerita merupakan salah satu bagian yang bisa digunakan dengan tujuan menciptakan desain karakter yang baik. Tetapi cerita saja tidak selalu menjadi bagian utama dalam desain karakter, melainkan sebagai pedoman agar kita bisa membangun kriteria akan hal apa saja yang akan dibutuhkan dalam mendesain karakter. Dalam sebuah *game* dengan pengembang yang terkemuka (memiliki agensi), Sebuah karakter dapat dirancang oleh satu atau sekelompok desainer yang berfokus pada pembuatan karakter, prosesnya bisa berdasarkan ide cerita atau alur cerita. Perancang karakter ialah seniman tradisional (seniman yang menggambar pada kertas) yang memiliki tugas untuk menciptakan gambar karakter orisinal untuk media visual. Kemudian dilanjutkan oleh *Character Designer* atau Desainer karakter, mereka adalah para profesional yang mengeksplorasi imajinasi mereka untuk menemukan karakter yang sempurna dan unik serta berbeda dari yang sudah ada. Desainer karakter biasanya bekerja dengan dinding yang dipenuhi gambar (brainstorm), setumpuk sketsa, referensi dari berbagai buku, music, film, foto, dan data penelitian lainnya. Seluruh proses mendesain karakter merupakan proses panjang untuk memasukkan jiwa ke dalam karakter dan membuatnya hidup. Tujuan utama desainer karakter adalah menciptakan karakter yang memenuhi kebutuhan naskah, adegan, permainan, atau cerita dan sesuai dengan jalan cerita. Tidak ada langkah tertulis yang pasti untuk mendesain karakter yang sempurna; desainer hanya bisa mengandalkan improvisasi dan pengalaman mereka, dicampur dengan cara mereka mendesain yang biasa.

e. Genshin impact

permainan *free-to-play action RPG* dunia terbuka yang dikembangkan oleh MiHoYo (Hoyoverse). Permainan ini dirilis pada tanggal 28 September 2020 di platform Android, iOS, Windows, dan PlayStation 4, serta di platform PlayStation 5 pada 28 April 2021. Permainan ini memiliki *mode single-player* (bermain sendiri) dan juga *multi-player* (bisa dimainkan bersama lebih dari satu orang). Dari segi cerita sendiri, dunia di dalam Genshin Impact berlatar di sebuah tempat yang disebut Teyvat. Tujuh Negara yang dipimpin oleh Tujuh dewa dengan Tujuh elemen yang berbeda. pemain

akan menjalani karakter sebagai “Pengelana” yang pada awal permainan pemain bisa memilih karakter pengelana mana yang akan di pakai, terdapat dua karakter yang menjadi pemeran utama “pengelana” dalam *game* ini, yaitu Aether dan Lumine. Dengan penjelasan yang singkat, kedua karakter utama tersebut akan melakukan perjalanan menuju dunia-dunia lain yang ada di dalam *game genshin impact*, namun saat kedua karakter utama dalam *game* ini hendak melakukan perjalanan melintasi ketujuh negara di Teyvat, perjalanan mereka di halang oleh *Unknown God*, seorang dewa yang tidak diketahui identitasnya. Bukan hanya di halang, Kedua saudara itu dipisahkan dan sang dewa itu menahan salah satu dari mereka, saat momen itu berlangsung pemain diminta untuk memilih salah satu dari kedua karakter utama, pengelana yang dipilih pemain kelak akan menjadi karakter utama yang akan menjalankan cerita dalam *game* di *Genshin Impact*. Setelah momen tersebut tersebut berlangsung permainan akhirnya dimulai, memulai perjalanannya di Teyvat untuk mencari saudara/saudarinya yang diculik oleh *Unknown god*. pemain akan bertemu dengan paimon yang akan menuntun pemain untuk melanjutkan perjalanannya. perjalanan karakter utama dalam *game* ini tidak selalu berjalan lancar, seiring berjalannya waktu, perjalanan untuk menemukan saudara karakter utama bertambah rumit dan melenceng dari misi utamanya, pemain juga harus melewati banyak rintangan di negara manapun yang didatanginya.

f. NPC

Selain karakter utama atau sang pengelana, *Genshin Impact* juga memiliki banyak karakter lain dari berbagai negara di teyvat yang dapat dimainkan (*playable*) oleh Pemain untuk membantu karakter utama sang pengelana dalam misi perjalanannya di Teyvat, selain karakter yang bisa dimainkan, di dalam *Genshin Impact* juga terdapat beberapa karakter *NPC (Non-Playable Character)*. *NPC* merupakan karakter tambahan di dalam *game* yang dikendalikan oleh *Artificial Intelligence (AI) game*, dan tidak bisa dimainkan oleh pemain. Karakter *non-pemain* atau *NPC* ini memiliki tujuan tertentu yang sudah di program di dalam permainan, terkadang *NPC* dapat mengisi peran apapun yang tidak ditempati oleh karakter pemain. *NPC* pada dasarnya memiliki tujuan untuk membantu berlangsungnya jalan cerita di dalam *game*. Terkadang karakter *NPC* bisa berupa sekutu, pengamat, pesaing, musuh ataupun terkadang *NPC* juga dijadikan sebagai pedagang di dalam sebuah *game*, *NPC* yang bertujuan sebagai pedagang

biasanya menjual atau memperdagangkan kebutuhan pemain ataupun perlengkapan lainnya yang bisa ditukar dengan mata uang di dalam *game*.

g. Desain Karakter Dalam Game Genshin Impact

Genshin Impact sudah menjadi salah satu game yang banyak digemari di kalangan pemain Game Online, Game naungan HoYoverse tersebut terus berkembang seiring dengan penambahan region baru, selain region cerita di dalam game ini juga yang menjadi dasar dalam menambah karakter di dalam game ini. Selama GDC 2021, miHoYo memiliki panel sendiri di mana Produser Cai Haoyu berbagi wawasan tentang proses desain karakter di Genshin Impact. Dia menjelaskan proses pengembangan dan komersialisasi desain karakter di Genshin Impact. Pembicaraan tersebut menguraikan tiga poin utama, termasuk mengapa karakter begitu integral dengan permainan. Ini melibatkan komersialisasi, penceritaan yang berputar di sekitar karakter, dan terakhir pengakuan bahwa karakter adalah konten yang paling diinginkan untuk pemain. Pengembang menyebutkan bahwa sistem gacha sudah populer di kalangan konsumen Jepang, jadi itu tidak terlalu menjadi masalah untuk pasar tersebut. Namun, basis pemain Barat melebihi harapan miHoYo karena mereka khawatir konsumen di luar Asia tidak akan menyukai sistem ini.



Gambar 4 CEO miHoYo Haoyu Cai dalam Game Developer Conference (GDC) sumber https://www.youtube.com/watch?v=-JFyAdI_rO8

Selain itu, miHoYo menyatakan bahwa desain karakter di *Genshin Impact* adalah dasar untuk komersialisasi. Jalur pengembangan untuk pembuatan karakter memiliki banyak langkah, dengan berbagai tim yang terlibat. Produser Cai Haoyu menyatakan bahwa karakter tidak pernah dibuat oleh satu orang, tetapi merupakan upaya kolektif antara

segelintir anggota tim. Pembicaraan itu menggunakan Xiao sebagai contoh, memecah konseptualisasi untuk karakter itu.

Dilansir dari *Developer Insight #4: Character Stories (I) – “Vigilant Yaksha” Xiao* (2021), yang ditulis oleh Zhongyuan selaku *Creative Concept & Writing department* hooyoverse, menyebutkan kisi-kisi perihal pembuatan suatu karakter dalam *Genshin Impact*, dalam lampirannya ia menggunakan contoh salah satu karakter yang paling populer di kalangan pemain yaitu “Xiao”, dalam lampirannya disebutkan bahwa: Bagian pertama dari proses mendesain karakter untuk *Genshin Impact* adalah menentukan siapa karakter inti mereka. Pada langkah ini, tim kreatif perlu menetapkan fitur yang membedakan karakter ini dari karakter lain. Selain memastikan bahwa karakter ini akan membuat kesan yang kuat pada orang-orang, fitur-fitur ini digunakan untuk mengevaluasi seperti apa posisi karakter ini di dunia *Genshin Impact* nantinya. Karena karakter bukan hanya bongkahan batu yang bisa di tempatkan di mana saja di lingkungan yang kita inginkan; mereka adalah individu otonom, masing-masing individu memiliki keunikan dengan serangkaian interaksi masa lalu, sekarang, dan masa depan yang kompleks dengan dunia Teyvat. Fitur inti mereka, kemudian, mewakili titik kontak awal mereka dengan dunia. Mereka adalah prinsip panduan di balik semua tindakan karakter dan bagaimana mereka menjalani hidup mereka.



Gambar 5 konsep karakter “Xiao” dalam Genshin Impact
sumber: <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/8642>

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana peneliti akan merumuskan masalah, memilih obyek yang akan di teliti (obyek yang dimaksud berupa atribut yang terdapat pada karakter Scaramouche seperti topi, pakaian dan hal lainnya), melakukan penelusuran untuk mengumpulkan data terhadap obyek-obyek yang dipilih, menelaah makna dari obyek yang di teliti dan terakhir yaitu membuat sebuah kesimpulan akan makna yang didapat pada obyek-obyek tersebut. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari penelitian suatu obyek yang nantinya akan dituangkan dalam penulisan yang berbentuk naratif.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data secara umum ialah teknik yang digunakan peneliti untuk dapat mengumpulkan data atau informasi berdasarkan fakta, dalam hal ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data *Internet Searching*, yaitu melakukan penelusuran melalui bantuan teknologi berupa alat/mesin pencari di *internet* dimana segala informasi dari berbagai era tersedia didalamnya. Hal ini bertujuan untuk menemukan data yang diperlukan saat meneliti suatu obyek pada data primer (data primer yang dimaksud ialah obyek-obyek yang terdapat pada desain karakter Scaramouche seperti topi, pakaian, dan atribut lain yang terdapat pada desain karakter tersebut.) selain itu data sekunder seperti pembandingan obyek primer juga akan diperoleh melalui internet dan studi literatur.

3.3 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif.

- a. Peneliti akan merumuskan masalah dan memilih obyek-obyek yang akan diteliti. Obyek-obyek yang dimaksud berupa atribut yang terdapat pada karakter scaramouche seperti topi, pakaian dan atribut lainnya.

- b. Peneliti kemudian melakukan penelusuran menggunakan *internet searching* untuk mengumpulkan informasi seputar obyek-obyek yang telah dipilih (contoh: mencari data tentang topi scaramouche, pencarian ini bertujuan untuk mengetahui apakah topi tersebut terinspirasi dari pakaian pada dunia nyata, menelusuri darimana dan sejarah dari obyek itu berasal, disebut apakah topi tersebut. dan lain sebagainya).
- c. Setelah mendapat data terhadap obyek-obyek tersebut, peneliti kemudian melakukan penelaahan yang bertujuan untuk menemukan makna dari obyek tersebut dan mengapa hal itu terdapat pada desain scaramouche.
- d. Hal-hal diatas dilakukan dengan sebuah tujuan yaitu untuk menemukan kesimpulan dari apa saja yang bisa di dapat pada desain karakter scaramouche.