

SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA KARAKTER KSATRIYA GUNING DALAM GIM LOKAPALA

Aldy Haris Azhari¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

email: aldy.19048@mhs.unesa.ac.id

Received:

05-05-2026

Reviewed:

09-05-2026

Accepted:

09-05-2026

ABSTRAK: Penelitian ini menganalisis representasi visual karakter Guning dalam gim MOBA Lokapala menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Guning merupakan karakter unik yang memadukan dua tokoh historis Indonesia: Kapiten Sepanjang dan Sunan Kuning. Penelitian bertujuan mengungkap makna denotatif, konotatif, dan mitos budaya yang terkandung dalam desain karakter melalui tahapan tinjauan visual Feldman. Data diperoleh dari dokumentasi visual game dan studi literatur terkait konteks historis tokoh. Simpulan penelitian menegaskan bahwa desain Guning berhasil mengintegrasikan warisan multikultural Indonesia ke dalam bentuk kontemporer, dengan fungsi sebagai sarana gameplay dan medium pelestarian nilai historis. Mencakup penguatan akurasi budaya dalam adaptasi visual serta eksplorasi tokoh identitas game Indonesia.

Kata Kunci: Semiotika Roland Barthes, Lokapala, Desain Karakter, Guning, Multikulturalisme.

ABSTRACT: *This study analyzes the visual representation of the Guning character in the MOBA game Lokapala using Roland Barthes' semiotic approach. Guning is a unique character that combines two Indonesian historical figures: Kapiten Sepanjang and Sunan Kuning. The study aims to uncover the denotative, connotative, and cultural mythological meanings contained in the character design through Feldman's visual review stages. Data were obtained from game visual documentation (poses, animations, costumes) and literature studies related to the character's historical context. The study's conclusion confirms that Guning's design successfully integrates Indonesia's multicultural heritage into a contemporary form, with a dual function as a gameplay tool and a medium for preserving historical value. This includes strengthening cultural accuracy in visual adaptations as well*

*as exploring other local characters to enrich the game's
Indonesian identity.*

Keywords: *Roland Barthes' Semiotics, Lokapala, Character Design, Guning, Multiculturalism*

PENDAHULUAN

Indonesia telah menjadi salah satu pasar gim terbesar di dunia. Berdasarkan Hasil survei Newzoo (2017) menunjukkan MOBA sebagai genre gim terpopuler kedua di Indonesia, mengalahi genre lain kecuali Strategy, dengan persentase pemain mencapai 32%. Sebagai singkatan dari Multiplayer Online Battle Arena, MOBA menghadirkan pengalaman bermain multiplayer online di arena pertempuran. Gim ini biasanya menampilkan pertarungan tim 5 lawan 5, di mana kerja sama sangat krusial. Berbagai peran dengan keahlian spesifik tersedia, mulai dari penyerang (assassin, fighter, marksman), bertahan (tanker), hingga pendukung (support). Salah satu fitur menarik MOBA adalah sifatnya yang inklusif, tidak mewajibkan pemain membayar untuk bisa bermain atau meraih kemenangan. Walaupun bisa dimainkan gratis (free to play), tersedia juga konten premium seperti kosmetik yang memperkaya tampilan visual dan menawarkan pengalaman bermain lebih personal. Dalam geliat industri ini, Lokapala hadir bukan sekadar sebagai gim Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), melainkan juga sebagai sebuah pernyataan budaya. Dikembangkan oleh Antarupa Studios, Lokapala dengan sengaja mengambil inspirasi dari relief candi, cerita rakyat, dan tokoh-tokoh sejarah Nusantara. Salah satu karyanya yang paling menarik adalah karakter Ksatriya Guning.

Guning adalah sebuah representasi fisik dari sebuah persekutuan historis, menggabungkan dua pahlawan dari latar belakang berbeda: Kapiten Sepanjang (Souw Phan Chiang), seorang pemimpin komunitas Tionghoa, dan Sunan Kuning (Raden Mas Garendi), seorang bangsawan Jawa yang menjadi simbol perlawanan rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk membedah bagaimana integrasi dua identitas budaya ini divisualisasikan dan dimaknai melalui teori semiotika Roland Barthes, yang memungkinkan kita melihat bagaimana tanda-tanda visual bekerja untuk menyampaikan pesan yang lebih dalam, melampaui sekadar penampilan.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami makna dan pemahaman mendalam mengenai fenomena sosial-budaya yang direpresentasikan melalui karakter dalam game (Malahati et al., 2023; Lexy J., 2018). Jenis penelitian deskriptif ini diawali dengan pertanyaan penelitian yang terdefinisi dengan baik, kemudian dijelaskan secara rinci dan akurat untuk menghasilkan gambaran utuh tentang masalah yang diteliti (Djamba & Neuman, 2002). Desain penelitian ini mengadaptasi model tinjauan visual Feldman (Arief, 2010) yang terdiri dari empat tahap analisis:

1. **Deskripsi:** Tahap ini melibatkan pengumpulan dan penyusunan data secara rinci untuk memberikan gambaran awal. Peneliti fokus pada penggambaran peristiwa atau fenomena tanpa memberikan interpretasi subjektif.
2. **Analisis Formal:** Melibatkan identifikasi tema atau pola dalam data. Tahapan ini memerlukan pengorganisasian data ke dalam kategori atau kode yang membantu mengungkap struktur atau hubungan dalam fenomena yang diteliti.
3. **Interpretasi:** Merupakan tahap pemberian makna pada data yang telah dianalisis. Proses ini melibatkan eksplorasi lebih dalam terhadap tema yang muncul dan menghubungkannya dengan konteks penelitian serta teori yang relevan. Pada tahap ini akan menginterpretasikan tiga lapis makna:

- a. **Denotasi** Yaitu makna literal atau objektif dari suatu objek, yakni arti yang langsung terlihat tanpa tambahan penafsiran.
 - b. **Konotasi** Yaitu makna kiasan yang terkait dengan nilai emosional, budaya, atau subjektivitas, seperti kesan heroik atau simbolis yang melekat pada karakter tersebut.
 - c. **Mitos** Yaitu makna yang diyakini secara kolektif meski tidak memiliki dasar empiris, seperti narasi budaya atau kepercayaan yang melekat pada representasi visual karakter.
4. **Evaluasi:** Penilaian terhadap temuan dan kontribusi penelitian.
Proses analisis data dilakukan secara sistematis, dimulai dari sintesis asumsi dasar, pengumpulan data, hingga interpretasi untuk membangun argumentasi ilmiah. Keobjektifan data menjadi prinsip utama dalam setiap tahapan.

KERANGKA TEORETIK

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang pertama berjudul “Analisis Visual Karakter Gatotkaca dalam gim Mobile Legends Bang Bang” Karangan Ulil Latifah (2020), menganalisis desain karakter Gatotkaca menggunakan Semiotika Roland Barthes. Karakternya dianalisis dengan teori pendekatan Roland Barthes untuk mendeskripsikan ciri-ciri fisik visual karakter Gatotkaca dalam gim Mobile Legends Bang Bang. Persamaan dengan penelitian tersebut adalah pendekatan teoritis Roland Barthes dan fokus pada ciri fisik visual karakter gim, perbedaan pada objek penelitian.

Penelitian relevan yang kedua berjudul “Analisis Visual Karakter Mother Miranda dalam Game Resident Evil “Village”” Karangan Alifia Julia Dewi (2023) dengan pendekatan Manga Matrix oleh Hiroyoshi Tsukamoto untuk membedah secara keseluruhan. Persamaan antara penelitian tersebut fokus pada karakter fiksi dalam gim. Namun pembahasan dan metode yang digunakan berbeda, yang dimana penelitian tersebut menggunakan metode Manga Matrix untuk membedah karakter Mother Miranda secara keseluruhan, sedangkan penelitian ini menggunakan metode Roland Barthes untuk mendeskripsikan ciri-ciri fisik visual karakter Guning.

Penelitian relevan berikutnya berjudul “Analisis visual pada karakter agent Sage dalam game Valorant” oleh Wildan Syaefullah (2023) yang mengkaji karakter Sage dalam gim Valorant. Penelitian tersebut menelaah desain, sifat, dan latar belakang karakter Sage. Karakter ini dianalisis menggunakan 8 pendekatan teori Roland Barthes untuk mendeskripsikan ciri visual dan fisik karakter Sage pada gim Valorant. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah keduanya menggunakan karakter dan game yang berbeda, dan untuk persamaannya terletak pada pendekatan teoritis Roland Barthes yang dianalisis. Penelitian ini merinci mengenai analisis visual karakter Guning pada gim Lokapala, sedangkan penelitian ini menyajikan analisis perbandingan visual karakter Sage pada gim Valorant.

Penelitian relevan selanjutnya berjudul “Queerbaiting Pada Special Performance Video JKT48 “Benang Sari, Putik, dan Kupu-Kupu Malam”” oleh Tania Wahyuning Ashari (2023) yang menganalisis representasi queerbaiting pada JKT48 dengan menggunakan metode Tinjauan visual Edmud Burke Feldman hasil dari penelitian ini adalah mengidentifikasi praktik queerbaiting dalam PV JKT48 sebagai strategi pemasaran yang problematik. Strategi ini tidak hanya mengeksploitasi komunitas LGBTQ+ tanpa memberikan representasi nyata, tetapi juga mengandung risiko tinggi di pasar Indonesia yang konservatif, berpotensi

merugikan citra grup dan hubungannya dengan kedua segmen penggemar (konservatif dan LGBTQ+). Persamaan terletak pada keduanya menganalisis aspek visual untuk mengungkap makna dan keduanya menyoroti dampak budaya dari media yang diteliti. Untuk pembeda adalah penelitian terdahulu menggunakan analisis representasi visual untuk mengidentifikasi bias pemasaran sedangkan penelitian ini menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mengurai makna simbolis desain karakter.

2. Tinjauan Visual

Tinjauan visual adalah proses menganalisis elemen-elemen visual (seperti komposisi, warna, tipografi) dalam sebuah karya untuk memahami tujuan komunikasinya. Untuk melakukannya secara sistematis, digunakan metode empat tahapan analisis yang diadaptasi dari teori kritik seni Edmund Burke Feldman oleh Adityawan dan dirujuk melalui Arief (2010):

1. Deskriptif: Tahap pengumpulan data objektif. Peneliti mendeskripsikan semua elemen visual, konteks, dan karakteristik teknis karya tanpa interpretasi subjektif.
2. Analisis Formal: Tahap identifikasi pola dan struktur. Data yang telah dikumpulkan diorganisasikan untuk menemukan hubungan antar elemen, tema, atau pola visual yang muncul.
3. Interpretasi: Tahap pemberian makna. Peneliti menafsirkan data dan pola yang ditemukan dengan menghubungkannya kepada konteks dan teori yang relevan. Pada tahap ini, semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, mitos) dapat digunakan untuk mengungkap makna kultural atau ideologis yang lebih dalam.
4. Evaluasi/Penilaian: Tahap penilaian kualitas dan kontribusi. Peneliti menilai kesesuaian karya dengan tujuannya, keunggulan estetikanya, originalitas, serta signifikansi temuan penelitiannya terhadap bidang ilmu.

3. Karakter dalam Game

Karakter merupakan unsur pembeda yang memberikan identitas unik pada suatu objek, baik bersifat fisik maupun non-fisik. Keunikan ini tercermin melalui sifat, ciri, dan atribut khusus yang memudahkan pengenalan. Aryani menjelaskan bahwa karakter dapat bersifat visual, yakni mudah dipahami melalui indera penglihatan. Hal ini terjadi karena adanya pola-pola tertentu yang membentuk citra visual sehingga lebih mudah diidentifikasi oleh pengamat. Lebih dari sekadar penampilan, karakter juga mencakup sifat, kepribadian, dan nilai-nilai yang membentuk cara berpikir, bersikap, dan bertindak seseorang. Dalam konteks permainan (gim), setiap karakter dirancang dengan ciri khas yang membedakannya dari karakter lain. Menurut Dimas Sayoko (2018), keragaman karakter membantu pemain mengenali tokoh yang mereka mainkan melalui detail seperti rambut, wajah, pakaian, bentuk tubuh, dan animasi. Elemen-elemen ini tidak hanya memperkuat identitas karakter, tetapi juga memudahkan pemain memahami alur cerita dan mengingat kepribadian masing-masing tokoh. Henry Bastian & Khamadi (2018) menambahkan bahwa karakter berperan sebagai jiwa dari sebuah permainan – bahkan, daya tarik suatu game sering kali ditentukan oleh keunikan karakternya, sehingga banyak permainan yang sukses karena desain karakter yang kuat dan memikat.

4. Kapitan Sepanjang dan Mas Garendi

Kapitan Sepanjang dan Mas Garendi mewakili persatuan lintas etnis (Tionghoa-Jawa) dalam melawan kolonialisme Belanda. Perlawanan mereka menunjukkan bahwa penindasan VOC memicu solidaritas antar kelompok yang tertindas, meski akhirnya gagal akibat superioritas militer dan politik Belanda. Kisah mereka menjadi 20 simbol perlawanan terhadap ketidakadilan dan upaya mempertahankan kedaulatan lokal.

5. Semiotika

Secara etimologis, kata "semiotika" berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion* yang artinya "tanda". Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang, melalui kesepakatan sosial, dapat mewakili atau menunjukkan keberadaan hal lain. Dalam pengertian keilmuan, semiotika adalah bidang studi yang secara khusus menelaah berbagai tanda, yang cakupannya meliputi objek, peristiwa, hingga seluruh aspek kebudayaan. Sebagai sebuah disiplin ilmu, semiotika mulai dikembangkan seiring dengan kajian tentang sistem tanda dan proses penggunaannya pada akhir abad ke-18.

Fokus studi semiotika mencakup cara kerja suatu tanda, relasi antara tanda yang satu dengan yang lain, serta proses komunikasi dan pemahaman tanda oleh penggunanya. Intinya, semiotika meneliti sistem, aturan, dan konvensi yang memungkinkan sebuah tanda memiliki makna. Karena kemampuannya menyampaikan informasi, tanda bersifat komunikatif dan dapat menggantikan sesuatu yang ada dalam pikiran atau imajinasi seseorang. Ilmu ini awalnya berkembang dalam linguistik, kemudian penerapannya meluas ke bidang seni rupa dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Dalam konteks desain, semiotika menjadi alat untuk menganalisis tanda, simbol, dan interpretasinya, sehingga dapat mengungkap makna di balik elemen verbal dan visual sebuah karya.

Salah satu teori penting dalam semiotika dikembangkan oleh Roland Barthes, yang membedakan dua tingkat makna: denotasi (makna literal atau tataran pertama) dan konotasi (makna kultural atau tataran kedua). Teori lain seperti yang diusung oleh Ogden dan Richards (disebut model trikotomi) juga dikembangkan dari pemikiran Barthes dan Ferdinand de Saussure, meski tetap mempertahankan konsep dasar seperti penanda (*signifier*), petanda (*signified*), denotasi, dan konotasi.

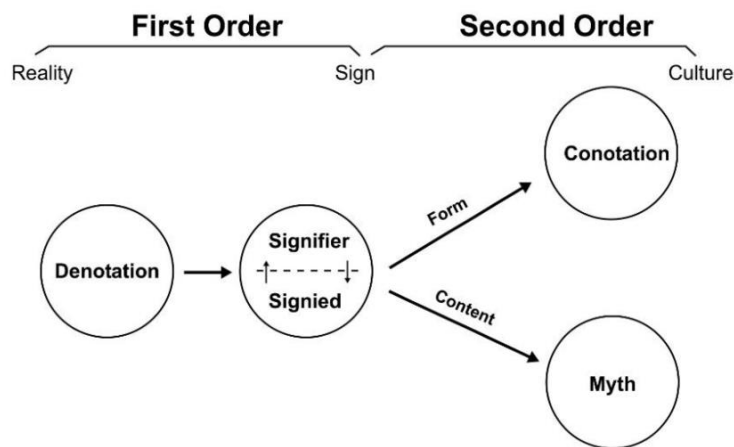
Dalam penelitian yang disebutkan, analisis semiotika digunakan karena dianggap efektif untuk mengungkap makna simbol secara jelas dan komunikatif. Penelitian tersebut mengadopsi teori Roland Barthes dengan tujuan menganalisis simbol-simbol ekspresi karakter dalam game Lokapala melalui tahapan denotasi dan konotasi. Kekuatan pendekatan Barthes terletak pada kemampuannya menafsirkan makna tanda berdasarkan konteks budaya yang melatarbelakanginya (pendekatan makro-semiotika), sehingga dapat mengungkap mitos yakni nilai-nilai atau kepercayaan kultural yang melekat pada tanda-tanda tersebut, sesuai dengan karakteristik teori Barthes yang sering menyoroti aspek mitologis.

a) Semiotika Roland Barthes

Dalam dunia semiotik, Ferdinand de Saussure yang berperan besar dalam pencetusan Strukturalisme, ia juga memperkenalkan konsep *semiology* (Lustyantie, 2012). Dalam 22 pandangannya tentang *langue* sebagai sistem tanda terpenting untuk mengungkapkan gagasan, serupa dengan sistem lain seperti alfabet tunawicara, simbol ritual, atau tanda militer. Menurut Saussure, studi tentang tanda-tanda dalam kehidupan sosial—yang merupakan bagian psikologi sosial—dapat membentuk ilmu tersendiri, yaitu *sémiologie*. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani *sēmeion* (tanda). Saussure menempatkan linguistik

sebagai salah satu cabang ilmu yang mencakup seluruh sistem tanda tersebut, sehingga kaidah semiotika dapat diterapkan di dalamnya.

Roland Barthes (1956), melalui pembacaan atas karya Saussure *Cours de linguistique générale*, melihat potensi penerapan semiotika ke bidang non-linguistik. Namun, pandangannya mengenai hubungan linguistik dan semiotika berlawanan dengan Saussure. Barthes berargumen bahwa semiotika justru bagian dari linguistik, karena tanda-tanda di berbagai bidang dapat dipahami sebagai "bahasa" yang: (1) mengungkapkan gagasan (bermakna), (2) tersusun dari relasi penanda (signifier) dan petanda (signified), dan (3) berada dalam suatu struktur. Dalam model semiologi Barthes, denotasi adalah sistem signifikasi tingkat pertama yang diasosiasikan dengan "kekakuan makna". Barthes menolak "keharfiahan" denotasi yang dianggapnya opresif ini, sehingga baginya hanya konotasi (tingkat kedua) yang ada. Ia memandang makna "harfiah" sebagai konstruksi alami dalam teori signifikasi—sebuah pengembangan dari teori tanda Saussure yang memperkenalkan pemaknaan dua tahap, sebagaimana tampak dalam bagan berikut ini.



Gambar 2.7 Peta Semiotika Roland Barthes (Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Two-Sign-Orders-by-Barthes-4_fig1_351134213)

Berdasarkan bagan itu, pemaknaan terjadi dalam dua tahap. Tanda (penanda dan petanda) pada tahap pertama dan menyatu sehingga dapat membentuk penanda pada tahap kedua, kemudian pada tahap berikutnya penanda dan petanda yang telah menyatu ini dapat membentuk petanda baru yang merupakan perluasan makna. Menurut Fiske menggambarkan bagaimana tanda bekerja melalui pemaknaan denotasi dan konotasi saling berkaitan. Faktor penting dalam konotasi adalah penanda pada tingkat denotasi. Barthes mencoba menegaskan bahwa setidaknya pada gambar, perbedaan antara konotasi dan denotasi dapat menjadi jelas. Konotasi adalah sistem tingkat dua yang membangun makna ideologis dengan memakai denotasi sebagai "bahan bakarnya" (Barthes, 1977). Menurut Fiske Denotasi merupakan reproduksi mekanis di atas film tentang objek yang ditangkap kamera, sedangkan konotasinya adalah 24 bagian manusiawi dari proses ini, mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam bingkai, rana, sudut pandang dan lain sebagainya (Latifah & Kristiana, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses analisis visual terhadap visualisasi ksatriya Guning yang terdapat dalam gim Lokapala. Proses analisis visual melalui 4 tahapan utama yaitu tahap deskriptif, analisis formal, interpretasi dan evaluasi.

1. Tahap Deskriptif

a. Gu (Kapiten Sepanjang)

Tokoh Gu dalam Lokapala divisualisasikan sebagai sosok berwajah karismatik dengan alis tebal, postur tubuh atletis berotot, dan kulit berwarna sawo matang. Penampilannya lengkap dengan detail rambut hitam terpangkas, telinga, serta anggota badan yang proporsional besar dan berotot. Ia mengenakan atasan bergaya Changshan (Tionghoa) yang dipadukan bawahan dan aksesoris bermotif batik lokal. Penampilannya secara keseluruhan menggambarkan sosok yang kuat, tangguh, dan berkarisma, sering kali menggunakan baju besi atau pakaian yang menonjolkan kesan kekuatan.



Gambar 4.1 Karakter Gu (Sumber: Gim Lokapala).

b. Ning (Sunan Kuning)

Karakter Ning (Sunan Kuning) digambarkan dengan postur tubuh yang lebih kecil. Rambutnya berwarna agak putih dan ia memakai blangkon Jawa. Ning menggunakan pakaian tradisional Jawi Jangkep, yaitu beskap sebagai atasan, kain batik sebagai bawahan, serta membawa keris di pinggang. Sosoknya memancarkan ketenangan dan kewibawaan, dengan postur tegap namun tidak kaku, mencerminkan keseimbangan antara sisi spiritual dan keduniawian.



Gambar 4.2 Karakter Ning (Sumber: Gim Lokapala)

c. Karakter Guning

Karakter Guning dalam gim ini merupakan perpaduan dua ras dan inspirasi budaya: Gu terinspirasi dari Kapiten Kepanjang (Tionghoa), sementara Ning terinspirasi dari Mas Garendi (Jawa). Selain aksesoris khas budaya masing-masing, keduanya juga mengenakan tali merah sebagai simbol ikatan batin dan persaudaraan yang erat sebuah simbol yang ditemukan dalam budaya Indonesia maupun tradisi Asia Timur lainnya.



Gambar 4.3 Karakter Guning (Sumber: Gim Lokapala)

2. Analisis Formal

Pada layar utama, karakter Guning tampil dalam pose setengah jongkok setelah melakukan entrance. Ning (Sunan Kuning) mengambil sikap bela diri dengan kaki depan, tangan kanan siap menangkis (gebug), dan tangan kiri mengepal di pinggang. Sementara itu, Gu (Kapiten Sepanjang) berpose dengan kuda-kuda bertahan khas Kung Fu. Kostum adat Jawa dan Tionghoa yang mereka kenakan memberikan kesan autentik, didukung detail grafis tiga dimensi yang memperkaya visual karakter.

Guning didesain dengan gaya kartun semi-realis, dengan detail aksesoris kostum yang rumit dan paduan warna hangat dan dingin. Sebelum muncul di Hero Altar, ditampilkan simbol yang memadukan aksara Mandarin "Gu" di atas dan aksara Jawa "Ning" di bawah, menegaskan identitas ganda mereka.


Adean entrance diawali dengan kemunculan Gu yang memamerkan gerakan bela diri Tiongkok dengan penuh wibawa. Ning kemudian menyusul dengan lompatan gesit dari belakang Gu dan mendarat lincah di depannya. Keduanya lalu mempertunjukkan jurus khas negara masing-masing: Gu dengan aliran Kung Fu yang presisi dan kokoh, sedangkan Ning dengan silat yang dinamis, cepat, dan lentur. Koordinasi gerakan mereka menyerupai tarian perang yang harmonis, diakhiri dengan pose kuda-kuda yang agung, menyimbolkan persatuan dua budaya melalui seni bela diri. Visualisasi dalam Gim sebagai berikut:

- Spawn/ Muncul: Guning muncul dalam pose siap tempur dengan kuda-kuda, tangan mengepal, dan kaki depan ditekuk 90° menghadap lawan.
- Gerakan Berlari: Saat berlari, badan mereka condong 45° ke depan dengan tangan mengepal yang bergerak dinamis mengikuti irama lari.
- Serangan Dasar: Saat menyerang, Gu dan Ning menghantam lawan secara bergantian dengan koordinasi yang baik.
- Skill 1 - Ancient Arhat: Keduanya maju serentak menyerang lawan di depan menggunakan keahlian bela diri.
- Skill 2 - Raging White Crane: Guning melesat ke depan, memberikan serangan area, kemudian dapat melakukan tendangan lanjutan untuk memukul mundur lawan terdekat.
- Ultimate Skill - Converging Valor: Saat menggunakan jurus pamungkas, mereka mengumpulkan kekuatan yang menghilangkan dan memberikan kekebalan sementara terhadap efek negatif lawan, sekaligus meningkatkan kekuatan dan kecepatan. Efek visualnya menampilkan Tabuh Demung (alat pukul gamelan) berwarna kuning cerah dan aksara Jawa "na" berwarna biru.
- Terkena Serangan: Ditandai dengan lingkaran indikator yang berubah menjadi merah serta berkurangnya health bar berwarna hijau.
- Kekalahan (Defeat): Adean kekalahan menunjukkan Ning jatuh terlebih dahulu, diikuti Gu. Layar kemudian menjadi sedikit lebih gelap.

3. Interpretasi

a. Denotasi Tataran Pertama

Denotasi merujuk pada makna harfiah, objektif, dan langsung dari suatu tanda yang disepakati secara sosial. Pada tataran ini, analisis berfokus pada deskripsi fisik visual karakter sebagaimana adanya.

Visual	Penanda	Petanda
 <p>Gambar 4.16 Rambut Gu</p>	Rambut berwarna hitam dan panjang	Gu memiliki rambut berwarna hitam dan panjang yang terikat kebelakang

Karakter Gu digambarkan secara fisik sebagai sosok berambut hitam panjang terikat, bertelinga normal, berkulit sawo matang, bertubuh besar dan berotot (dada, lengan, kaki), serta mengenakan pakaian dan aksesoris khas Tiongkok yang dimodifikasi.

Visual	Penanda	Petanda
 <p>Gambar 4.23 Rambut Ning</p>	Rambut berwarna putih dengan hiasan kepala	Ning memiliki rambut berwarna putih dengan mengenakan hiasan kepala berupa Blangkon Batik

Karakter Ning digambarkan sebagai sosok berambut putih dengan blangkon, bertubuh kecil namun berotot, bertelinga normal, berkulit kuning langsung, serta mengenakan pakaian dan aksesoris tradisional Jawa lengkap.

b. Konotasi Tataran Kedua

Konotasi merujuk pada lapisan makna kedua yang bersifat tidak tetap dan subjektif. Menurut Vera (2015) Konotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna, tidak langsung dan tidak pasti, artinya terbuka dengan penafsiran baru.

Visual	Petanda
Rambut Gu	Rambut berwarna hitam dengan gaya Bianzi rambut tradisional berupa kuncir tunggal panjang yang dikepang, terutama pada pria era Dinasti Qing.

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa Gu adalah seorang Pemimpin berasal dari Tionghoa yang berada di wilayah Nusantara. Gu memiliki jenis kelamin laki-laki dan memiliki tubuh yang kuat dan perkasa terlihat dari dada yang bidang. Gu merupakan sosok yang spiritual terlihat dari gelang tasbih disebut Fó Zhū (佛珠) yang memiliki arti manik manik Buddha dalam tradisi buddhis Tiongkok. Gu merupakan sosok yang memiliki kaki

yang kuat yang mampu melumpuhkan lawan terlihat dari kaki yang besar dan berotot yang mengenakan alas kaki berupa sepatu Kung Fu. Gu merupakan seseorang yang gagah, bijaksana dan sederhana terlihat dari pakaian yang dikenakan yaitu Cheongsam berwarna kuning dengan aksesoris berupa Batik dan Yāodài (腰帶) sebagai ikatan secara fisik maupun spiritual.

Visual	Petanda
Rambut Ning	Rambut berwarna putih dengan mengenakan Blangkon batik yang merupakan hiasan kepala yang sering dikenakan oleh orang Jawa. Menurut Lavida rambut yang diikat dengan ikatan kain kemudian diikatkan ke belakang memiliki makna filosofis berupa

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa Ning adalah seorang pendekar silat Jawa khususnya dari budaya Jawa Tengah. Hiasan Blangkon khas Jawa Tengah, dengan ikatan rambut yang memiliki makna filosofis pengendalian diri. Ning merupakan pendengar yang baik, bijaksana terlihat dari telinga dengan warna kuning langsung. Ning memiliki jenis kelamin laki-laki dan memiliki dada yang bidang dengan proporsi tubuh yang seimbang antara kelenturan dan kekuatan mencerminkan filosofis hidup yang menolak kesombongan fisik tetapi mengutamakan efisiensi, ketahanan, dan harmoni alam. Mempunyai pelindung tangan berupa kangsa yang merupakan logam campuran dari tembaga dan timah.

Ning juga memiliki kaki yang kuat terlihat dari kuda kuda silat yang kokoh, mengenakan pelindung kaki berupa kangsa. Ning bukan sekadar orang Jawa biasa, melainkan seseorang yang menguasai ilmu bela diri dan menjalani hidup berdasarkan filosofi luhur yang tercermin dalam setiap aspek penampilan dan perilakunya terlihat dari pakaian yang dipakai yaitu Beskap batik dengan mengenakan aksesoris berupa batik samping, keris dan Yāodài (腰帶) sebagai ikatan secara fisik maupun spiritual.

c. Mitologi

Gu (Kapiten Sepanjang) terinspirasi dari Souw Phan Chiang (Kapiten Sepanjang), pemimpin komunitas Tionghoa di Jawa yang bersatu dengan pejuang Jawa melawan VOC dalam perlawanan 1741. Ning (Sunan Kuning) terinspirasi dari Raden Mas Garembi (Sunan Kuning), cucu Sunan Amangkurat III yang menjadi simbol perlawanan anti-VOC dalam Geger Pacinan (1740-1743), didukung oleh komunitas Tionghoa-Jawa dan bangsawan Jawa. Kisah Karakter Guning merepresentasikan persatuan dua insan dari budaya berbeda (Tionghoa dan Jawa) yang disatukan oleh pengkhianatan dan perjuangan melawan penjajah, mencerminkan semangat Bhinneka Tunggal Ika.

4. Evaluation or Judgement (Evaluasi atau Penilaian)

Desain karakter Guning dinilai efektif karena berhasil memperkuat identitas petarung melalui aksesoris seperti Bìdài dan Fó Zhū, serta memadukan unsur budaya Tionghoa-Jawa seperti Cheongsam modifikasi, Blangkon Batik, dan Keris Jawa tanpa menghilangkan esensi tokoh historisnya. Penyederhanaan desain misalnya Cheongsam berlempang satu justru

menonjolkan karakter fighter, sementara sifat kepahlawanan tokoh asli tetap terjaga melalui postur tubuh, ekspresi wajah, dan narasi latar belakang. Adaptasi visual tiga dimensi juga berfungsi sebagai media transmisi budaya yang relevan bagi generasi tua maupun muda.

Namun, terdapat beberapa catatan kritis: modifikasi Cheongsam yang menyimpang dari konvensi budaya Tionghoa berisiko menciptakan stereotip baru, sementara penambahan aksesoris seperti Yāodài dan Bidài yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian dari elemen budaya inti. Secara keseluruhan, berdasarkan kriteria Feldman, desain Guning dinilai berhasil karena memenuhi tujuan gameplay sebagai karakter petarung, menyajikan integrasi multikultural sebagai sarana edukasi yang tidak menggurui, serta meningkatkan aksesibilitas narasi sejarah tanpa mengurangi kedalamannya. Dengan demikian, desain ini layak diapresiasi sebagai strategi pelestarian budaya melalui media populer yang berperan sebagai jembatan budaya, membangkitkan kebanggaan nasional dan apresiasi generasi muda terhadap warisan sejarah Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Lokapala tetap menjadi salah satu game MOBA buatan Indonesia yang cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia, berkat pembaruan berkelanjutan yang meningkatkan kualitas gameplay dan desain karakter. Penelitian berjudul “Analisis Visual Karakter Guning dalam Gim Lokapala” mengkaji adaptasi tokoh ini dalam versi digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun terdapat penambahan visual (seperti bentuk tubuh yang lebih menonjol dan penekanan pada fitur tertentu), esensi sifat, latar belakang, dan narasi Guning tetap selaras dengan versi aslinya. Penambahan ini ditujukan untuk menyesuaikan kebutuhan teknis game, seperti penguatan identitas karakter bertarung (fighter), yang tercermin dari desain karakter. Melalui teori semiotika Roland Barthes, penelitian ini mengungkap makna di balik ciri fisik, sifat, dan kisah Guning. Karakter dalam game merepresentasikan pahlawan nasional, berani, dan tangguh dari ras Tionghoa dan Jawa, sesuai tokoh aslinya. Penggambaran ini tidak hanya menghormati tokoh pahlawan lokal, tetapi juga menjadi bentuk pelestarian budaya melalui medium modern. Lokapala tidak hanya sekedar gim hiburan tetapi juga sarana pelestarian budaya, pembangun komunitas, dan wadah pengembangan bakat Indonesia (Kalapena, 2024). Nilai-nilai ini menjadikannya nilai lebih di tengah dominasi gim MOBA global, sekaligus memperkuat identitas kebudayaan dalam industri kreatif digital. Keberadaan Guning Lokapala menjadi bukti bahwa adaptasi budaya tradisional ke dalam desain kontemporer tetap dapat mempertahankan nilai intinya.

Masyarakat diharapkan dapat mengenal dan meneladani nilai-nilai kepahlawanan Guning serta mengembangkan desain karakter legendaris Indonesia tanpa menghilangkan esensi budaya aslinya. Peneliti berikutnya perlu mempertimbangkan subjektivitas dalam analisis semiotika Roland Barthes, mengingat interpretasi tanda bergantung pada latar belakang budaya individu. Perlu eksplorasi lebih lanjut terhadap tokoh atau aspek desain lain dalam Lokapala untuk memperkaya pemahaman tentang integrasi budaya lokal dalam game global. Penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi bagi pelestarian warisan budaya melalui inovasi kreatif, sekaligus mengingatkan generasi muda akan kekayaan narasi tradisional Indonesia.

REFERENSI

- Arief, A. (2010). *Tinjauan Desain Grafis: Dari revolusi industri hingga Indonesia kini*. Jakarta : Concept Media. https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43234#gsc.tab=0
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*.
<https://ndfsearch.ndl.go.jp/books/R100000136-I1130000795354347648>
- Barthes, R. (1977). *Roland Barthes Elements of Semiology*. Farrar, Straus and Giroux.
- Chairunisa. (2022). *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*. Dialysocial. <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>
- Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*.
<https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Djajasudarma, F. (2010). *Metode linguistik: Ancangan metode penelitian dan kajian*. Refika Aditama.
- Djamba, Y. K., & Neuman, W. L. (2002). Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches. In *Teaching Sociology* (Vol. 30, Issue 3).
<https://doi.org/10.2307/3211488>
- Fachrizal, rafki. (2023). *Game MOBA Lokapala Siap Ekspansi di Tiga Negara Asia Tenggara*. Infokomputer. <https://infokomputer.grid.id/read/123795084/game-moba-lokapala-siap-ekspansi-di-tiga-negara-asia-tenggara?page=all>
- Feldman, E. B. (1967). *Art As Image and Idea*. Prentice-Hall. https://library.iva-online.org/index.php?p=show_detail&id=8818
- Feldman, E. B. (1994). *Practical Art Criticism*. Englewood Cliffs.
https://openlibrary.org/books/OL1409256M/Practical_art_criticism
- Jumansyah. (2019). *Kecaduan Permainan Game Online pada Mahasiswa*. Blog UMB Yogya. <https://blog.mercubuana-yogya.ac.id/kecaduan-permainan-game-online-pada-mahasiswa/>
- Latifah, U., & Kristiana, N. (2021). *Analisis Visual Karakter Gatotkaca Dalam Game Mobile Legends Bang Bang*.
- Lavidavayastama, M. (2024). *Makna Filosofi Blangkon, Simbol Kebijakan Pria Jawa*.
<https://www.detik.com/jogja/budaya/d-7158706/makna-filosofi-blangkon-simbol-kebijaksanaan-pria-jawa>

- Lexy J, M. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif/ penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A.*
- Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Nugroho, I. (2018). *Baju Baja Dalam Prasasti*. <https://www.nusantarareview.com/baju-baja-dalam-prasasti.html>
- Sari, C. I. (2022). Nilai-Nilai Akhlak Dalam Webtoon “Laa Tahzan: Don’t Be Sad.” *Pendidikan Islam*, 111.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. *Stop Kecanduan Game Online*, 41.
http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392. BUKU GAME ONLINE.pdf