

ANALISIS MANGA MATRIX DESAIN KARAKTER JOKER PADA GAME PERSONA 5 ROYAL

Azzahra Nirwasita Dipaloka¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

email: ¹azzahranirwasita.22013@mhs.unesa.ac.id

Received:

07-07-2026

Reviewed:

07-07-2026

Accepted:

07-07-2026

ABSTRAK : Desain karakter merupakan salah satu unsur visual yang memegang peranan penting dalam berbagai media, termasuk video game. Dalam permainan *Persona 5 Royal* yang dikembangkan oleh Atlus, karakter Joker tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai sarana penyampaian identitas dan makna dalam narasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain karakter Joker dengan menggunakan pendekatan *Manga Matrix* yang dikemukakan oleh Hiroyoshi Tsukamoto, yang meliputi tiga dimensi utama, yaitu Form, Costume, dan Personality. Dalam analisis dimensi Personality, teori arketipe Carl Jung turut diintegrasikan untuk mengkaji aspek kebiasaan, status sosial, profesi, atribut khusus, kelemahan, serta motivasi yang melekat pada karakter. Hasil penelitian menunjukkan adanya koherensi antara aspek bentuk visual, kostum, dan kepribadian Joker yang secara keseluruhan membentuk representasi simbolik yang selaras dengan narasi permainan, khususnya dalam mengangkat tema perlawanan terhadap kekuasaan dan pencarian jati diri, serta dinamika perkembangan karakter dalam alur cerita.

Kata Kunci: Desain karakter, Manga Matrix, Hiroyoshi Tsukamoto, Arketipe Carl Jung

ABSTRACT : Character design is a crucial visual element that plays a significant role across various media, including video games. In *Persona 5 Royal*, developed by Atlus, the character Joker functions not only as a visual representation but also as a medium for conveying identity and narrative meaning. This study aims to analyze Joker's character design using the

Manga Matrix approach proposed by Hiroyoshi Tsukamoto, which encompasses three primary dimensions: Form, Costume, and Personality. In examining the Personality dimension, Carl Jung's archetype theory is integrated to explore aspects such as habits, social status, profession, unique attributes, weaknesses, and motivations embedded within the character. The findings reveal a strong coherence between visual form, costume, and personality, which collectively construct a symbolic representation aligned with the game's narrative, particularly in expressing themes of resistance against authority and the search for identity

Keywords: Character Design, Manga Matrix, Hiroyoshi Tsukamoto, Carl Jung's Archetypes

PENDAHULUAN

Perkembangan industri game dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari segi teknologi, kompleksitas narasi, maupun kualitas visual. Salah satu aspek yang mengalami perkembangan pesat adalah desain karakter. Dalam konteks ini, karakter tidak lagi diposisikan sebagai elemen visual semata, melainkan sebagai medium representasi identitas, kepribadian, serta penyampai makna dalam struktur naratif. Menurut Tjahjawan dkk. (2025), desain karakter merupakan elemen visual yang memiliki peran penting sebagai daya tarik dalam suatu karya. Hal ini sejalan dengan pendapat Lankoski (2011) yang menyatakan bahwa karakter dalam game berperan dalam membangun keterlibatan emosional pemain. Keberhasilan berbagai game populer, seperti *Genshin Impact*, *League of Legends*, dan *Love and Deep Space*, menunjukkan bahwa desain karakter yang variatif dan terintegrasi dengan narasi berkontribusi terhadap peningkatan pengalaman serta keterikatan pemain. Secara konseptual, desain karakter yang ideal tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga mampu merepresentasikan latar belakang, peran, serta dimensi psikologis karakter secara utuh. Namun demikian, kajian terhadap desain karakter dalam media game masih cenderung berfokus pada aspek visual tanpa mengaitkannya secara komprehensif dengan dimensi naratif dan psikologis. Kurniawan (2021) menyebutkan bahwa sebagian besar analisis desain karakter masih bersifat deskriptif visual dan belum menyentuh makna simbolik secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan ideal desain karakter sebagai media penyampai makna dengan praktik analisis yang masih bersifat parsial. Kesenjangan tersebut menjadi penting untuk dikaji karena berimplikasi pada keterbatasan pemahaman terhadap bagaimana karakter dibangun sebagai entitas naratif yang utuh dalam media interaktif. Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah *Manga Matrix* yang dikemukakan oleh Tsukamoto (2007), yang membagi desain karakter ke dalam tiga aspek utama, yaitu Form, Costume, dan Personality. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang terstruktur terhadap hubungan antara bentuk visual dan makna yang terkandung dalam karakter. Andelina (2020) menyatakan bahwa *Manga Matrix* dapat digunakan untuk mengkaji desain karakter secara komprehensif karena mencakup aspek visual dan konseptual secara simultan. Selain itu, teori semiotika yang dikemukakan oleh Barthes (1968) mengenai denotasi dan konotasi dapat digunakan untuk mengidentifikasi makna visual yang muncul dalam desain karakter. Untuk memperdalam analisis pada aspek kepribadian, penelitian ini juga mengintegrasikan teori arketipe Carl Jung guna mengidentifikasi pola-pola karakter yang bersifat universal dan berulang dalam

berbagai karya naratif. *Persona 5 Royal* (2020) yang dikembangkan oleh Atlus merupakan salah satu contoh permainan yang menampilkan integrasi kuat antara desain karakter dan narasi. Karakter Joker sebagai protagonis memiliki dualitas identitas, yaitu sebagai siswa sekolah menengah atas di dunia nyata dan sebagai pemimpin kelompok Phantom Thieves di dunia Metaverse. Desain karakter tersebut tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga merepresentasikan tema perlawanan terhadap otoritas, kebebasan individu, serta pencarian jati diri. Kehadiran Persona Arsene sebagai manifestasi kekuatan Joker semakin memperkuat representasi arketipe *trickster*, yang identik dengan sifat subversif, manipulatif, dan penantang tatanan sosial yang mapan (Jung, 1964). Hal ini menunjukkan bahwa desain karakter Joker tidak hanya dibangun melalui aspek visual, tetapi juga melalui konstruksi simbolik dan psikologis yang kompleks.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas desain karakter dalam media visual, termasuk penggunaan *Manga Matrix* sebagai alat analisis. Namun demikian, sebagian penelitian tersebut masih terbatas pada aspek perancangan atau belum mengintegrasikan pendekatan tersebut dengan teori psikologis secara mendalam. Selain itu, kajian yang secara spesifik mengkaji karakter dalam game dengan menggabungkan analisis visual, semiotika, dan arketipe masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan mengkombinasikan pendekatan *Manga Matrix* dan teori arketipe Carl Jung dalam menganalisis desain karakter secara lebih komprehensif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain karakter Joker dalam *Persona 5 Royal* melalui pendekatan *Manga Matrix* yang meliputi aspek Form, Costume, dan Personality, dengan dukungan teori arketipe Carl Jung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian desain karakter, khususnya dalam memahami keterkaitan antara aspek visual, naratif, dan psikologis dalam media interaktif, serta memperkaya pendekatan analisis karakter dalam kajian game studies.

Selanjutnya, penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk memahami desain karakter sebagai konstruksi makna yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga naratif dan psikologis. Permasalahan penelitian difokuskan pada bagaimana desain karakter Joker dalam *Persona 5 Royal* dapat dianalisis menggunakan pendekatan *Manga Matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto, yang meliputi aspek Form, Costume, dan Personality, serta bagaimana ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk makna visual dan naratif karakter secara menyeluruh. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji bagaimana teori arketipe Carl Jung berperan dalam membentuk karakter Joker, khususnya dalam mengidentifikasi pola kepribadian universal seperti *trickster*, *hero*, atau *rebel*, yang tercermin melalui perilaku, motivasi, peran sosial, serta perkembangan karakter dalam alur cerita.

METODE PENELITIAN (PENGKAJIAN)

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif, dan diuraikan secara deskriptif. Dalam upaya menganalisis desain karakter, penelitian ini memanfaatkan *Manga Matrix*, sebuah kerangka konseptual yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Pendekatan ini memungkinkan perancangan karakter secara sistematis melalui matriks, sehingga setiap elemen desain dapat dieksplorasi secara mendalam dan terstruktur (Tsukamoto, 2007). *Manga Matrix* menekankan tiga variabel utama yang menjadi pondasi dalam pembentukan karakter, yang mencakup aspek visual maupun naratif.

Sumber Data

Sumber data primer diperoleh dari game *Persona 5 Royal*, situs resmi Atlus, serta laman diskusi penggemar. Sementara itu, data sekunder berasal dari buku *Manga Matrix*, jurnal ilmiah, artikel, dan referensi lain yang berkaitan dengan desain Joker.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung game *Persona 5 Royal*, khususnya desain karakter Joker beserta aspek visual dan naratifnya. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data visual berupa tangkapan layar yang relevan dengan objek penelitian. Sementara itu, studi pustaka dilakukan untuk memperoleh landasan teoritis melalui buku, jurnal, dan literatur yang berkaitan dengan *Manga Matrix*, desain karakter, serta teori arketipe Carl Jung.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data primer dari game *Persona 5 Royal* dan data sekunder dari berbagai sumber. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka, lalu dianalisis menggunakan metode Manga Matrix dan Teori Arketipe Carl Jung sebagai pendamping untuk menarik kesimpulan. Dan pada tahap akhir akan disusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

KERANGKA TEORETIK

Manga Matrix

Manga Matrix merupakan metode perancangan desain karakter yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto untuk menghasilkan karakter yang unik dan bermakna melalui pendekatan berbasis matriks. Metode ini terdiri atas tiga elemen utama, yaitu Form Matrix, Costume Matrix, dan Personality Matrix, yang masing-masing berfungsi untuk mengatur bentuk fisik, atribut visual, serta aspek kepribadian karakter. Ketiga elemen tersebut saling berkaitan dan membentuk struktur analisis yang sistematis, sehingga memungkinkan pemahaman karakter tidak hanya dari segi visual, tetapi juga dari dimensi naratif dan simbolik.

Teori Arketipe Carl Jung

Teori arketipe Carl Jung digunakan untuk memperdalam analisis pada variabel *Personality*. Arketipe merupakan pola dasar dalam alam bawah sadar kolektif yang memengaruhi perilaku, motivasi, dan peran individu. Dalam penelitian ini, arketipe digunakan untuk mengidentifikasi aspek kepribadian karakter, seperti kebiasaan, status sosial, peran, kelemahan, dan dorongan motivasional, sehingga interpretasi karakter dapat dilakukan secara lebih mendalam.

Kajian Tanda

Kajian tanda dalam penelitian ini menggunakan Manga Matrix sebagai kerangka konseptual untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan makna dalam desain karakter. Pendekatan ini menempatkan elemen visual dan psikologis sebagai tanda yang merepresentasikan identitas serta peran karakter dalam narasi. Melalui analisis terhadap

bentuk, kostum, dan kepribadian, makna yang terkandung dalam desain karakter dapat dipahami secara lebih komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Form, Costume, dan Personality

Analisis desain karakter Joker dalam *Persona 5 Royal* melalui pendekatan Manga Matrix menunjukkan adanya keterkaitan yang koheren antara aspek *Form*, *Costume*, dan *Personality*.

Fixed Form	Human	Doll	Mammal	Fowl	Other
Human					
Doll					
Mammal					
Fowl					
Other					

Gambar 1. Tabel Form Matrix (Sumber: Dipaloka)

Berdasarkan analisis form diatas, desain karakter Joker termasuk Human × Human = Human, sehingga dikategorikan sebagai fixed form, yaitu bentuk manusia utuh atau manusia normal. Selanjutnya, peneliti menyesuaikan data yang tersedia dan memetakan elemen-elemen tersebut ke dalam tabel Costume Matrix.

Nama	Visual Image	Bentuk
Body Wear		Visual yang muncul pada bagian atas kostum ini adalah sebuah Tailcoat
		
		Visual yang muncul pada bagian bawah kostum ini adalah sebuah <i>Leather Pants</i>

<i>Covering</i>		Visual yang muncul pada bagian tangan kostum ini adalah sebuah <i>Gloves</i> / Sarung Tangan
<i>Footwear</i>		Visual yang muncul pada bagian kaki kostum ini adalah sebuah sepatu <i>Boots</i>
<i>Ornament</i>		Visual yang muncul pada bagian ini adalah sebuah sepatu <i>Masquerade Mask</i>
<i>Makeup</i>	-	-
<i>Wrap/Tie</i>	-	-
<i>Carry-on item</i>		Visual yang muncul pada bagian ini adalah sebuah <i>Pocket Square</i>

Tabel 1. Analisis Costume

Berdasarkan tabel tersebut, analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan teori arketipe Carl Jung sebagai teori pendamping sebagai berikut :

Archetype	Personality
<i>The Hero</i>	Pemberani, setia, ambisius
<i>The Innocent</i>	Murni, optimis, harapan
<i>The Explorer</i>	Mandiri, kekuatan, kebebasan
<i>The Sage</i>	Bijaksana, pengetahuan, penasihat
<i>The Rebel/The Outlaw</i>	Memberontak, menentang norma, anonim
<i>The Magician</i>	Mempesona, keanggunan, pencipta perubahan
<i>The Regular Girl/Boy</i>	Realistis, <i>relatable</i> , individu umum
<i>The Lover</i>	Emosional, penuh kasih sayang, keterikatan

<i>The Jester</i>	Humor, hiburan, kritik dan sarkasme terselubung
<i>The Caregiver</i>	Peduli, protektif, dukungan
<i>The Creator</i>	Kreatif, inovatif, penciptaan
<i>The Ruler</i>	Pemimpin, stabilitas, pengaturan
<i>Anima</i>	Elemen feminin
<i>Animus</i>	Elemen maskulin

Gambar 2. Tabel Form Matrix (Sumber: Dipaloka)

Selanjutnya, melalui identifikasi *Costume Matrix*, dapat dipadukan dengan Teori *Archetype* dan disajikan dalam tabel berikut :

Bentuk	Representasi	<i>Symbol Archetype</i>
<i>Tailcoat</i>		Pakaian formal abad ke-19 yang menandakan status, kewibawaan, dan kontrol diri, mencerminkan sifat strategis serta pembawaan yang elegan. Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Mempesona
<i>Leather Pants</i>		Celana kulit yang sering dipakai dalam fashion alternatif, <i>biker culture</i>, atau konser rock. Kerap dipakai pengendara <i>club</i> sepeda motor di dunia nyata menekankan pemberontakan, ketangguhan, dan sikap non-konformis Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Memberontak
<i>Leather Gloves</i>		Sarung tangan sejak Abad Pertengahan melambangkan kepercayaan dan kesetiaan, serta dalam konteks modern merepresentasikan anonimitas, profesionalisme, dan keanggunan.

		Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Setia
Sepatu Boots		Sepatu boots formal pria abad ke-19, digunakan untuk acara resmi atau aktivitas sehari-hari kelas atas. Simbol ini menandakan status sosial, kedisiplinan, dan kekuatan.
Masquerade Mask		Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Kebebasan Topeng yang terinspirasi dari tradisi pesta topeng Eropa abad ke-15 hingga 18, digunakan untuk menyembunyikan identitas dan menampilkan misteri. Topeng ini menekankan dualitas identitas dan rahasia.
Pocket Square		Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Anonim Saputangan saku yang populer pada busana pria formal abad ke-19 dan awal abad ke-20. Simbol ini menandakan keanggunan, perhatian terhadap detail, dan status sosial,
Masquerade Mask		Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Mempesona Potongan <i>layered cut</i> adalah gaya rambut yang cukup populer di Jepang dan Korea pada tahun 2010-an dan merambah ke beberapa wilayah Asia. Sering diberikan kepada siswa yang masih menduduki

		bangku sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas.
		Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Realistis
Warna Hitam		Selain melambangkan misteri dan anonimitas, warna hitam juga berkonotasi negatif seperti ancaman dan ambiguitas moral karakter <i>vigilante</i> seperti Batman dengan tindakan di luar norma hukum.
Warna Merah		Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Anonim, Protektif Warna merah dalam budaya populer diasosiasikan dengan karakter protagonis seperti Mario, yang merepresentasikan energi, keberanian, dan visibilitas tinggi. Karakter <i>Archetype</i> yang muncul : Pemberani, Ambisius

Tabel 2. Analisis Costume dengan Archetype

Kesimpulan Deskriptif

Analisis arketipe pada tabel kostum dilakukan untuk mengidentifikasi karakter dan kepribadian Joker, yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam pengisian kolom *Behavior* pada *Personality Matrix*. Hasil analisis menunjukkan bahwa Joker merepresentasikan beberapa arketipe, yaitu *Animus* (maskulin), *The Magician* (mempesona), *The Rebel/The Outlaw* (anonim dan memberontak), *The Hero* (setia, pemberani, ambisius), *The Explorer* (bebas), *The Caregiver* (protektif), serta *The Regular Girl/Boy* (realistis).

Analisis *Personality Matrix* dilakukan melalui beberapa aspek untuk memahami konstruksi kepribadian Joker secara komprehensif. Pada *aspek special attributes*, Joker memiliki kemampuan unik berupa mekanik *Change Persona*, yang memungkinkan pergantian *Persona* secara fleksibel dalam pertempuran. Kemampuan ini memberikan keunggulan strategis dan menjadi ciri khas yang membedakannya dari karakter lain.

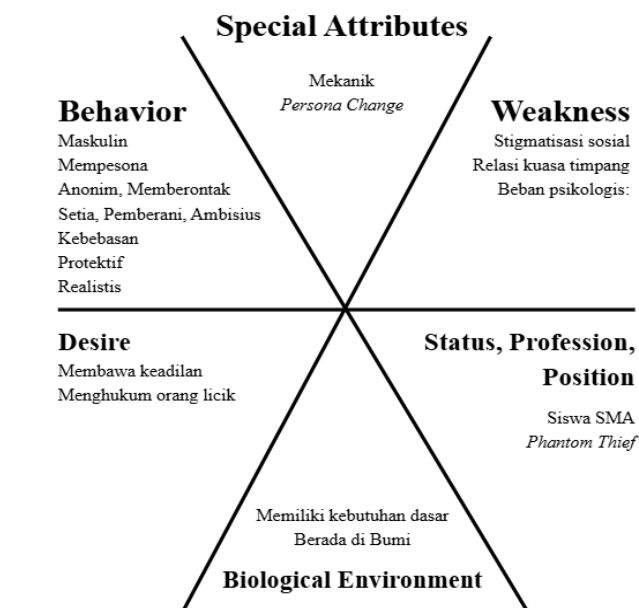
Sementara itu, pada aspek *weakness*, Joker ditampilkan sebagai individu yang mengalami stigmatisasi sosial akibat tuduhan kriminal palsu serta penolakan lingkungan.

Kondisi ini menciptakan kerentanan struktural dan tekanan psikologis yang menjadi dasar konflik sekaligus pendorong perkembangan karakter.

Pada aspek status, profesi, dan posisi, Joker direpresentasikan sebagai siswa SMA Jepang yang menjalani identitas ganda sebagai *phantom thief*, terinspirasi dari figur Arsène Lupin. Dualitas ini memperkuat konstruksi karakter sebagai individu yang hidup di antara norma sosial dan perlawanan.

Selanjutnya, pada aspek biological environment, Joker digambarkan hidup dalam lingkungan yang merepresentasikan dunia nyata, seperti Yongenjaya, Aoyama-Itchome, dan Shinjuku, sehingga menegaskan bahwa ia merupakan karakter manusia dengan kebutuhan biologis dasar.

Terakhir, pada aspek desire, Joker menunjukkan dorongan kuat terhadap keadilan, yang tercermin melalui kesediaannya mengambil risiko dan berkorban demi melawan ketidakadilan. Secara keseluruhan, aspek-aspek tersebut membentuk karakter Joker sebagai sosok yang kompleks, adaptif, dan berorientasi pada nilai keadilan dalam narasi permainan.



Gambar 2. Analisis Personality Matrix (Sumber: Dipaloka)

Hasil Analisis

Matriks tersebut menunjukkan bahwa Joker merupakan karakter yang dikonstruksi secara kompleks melalui integrasi antara perilaku, kemampuan, kelemahan, status, lingkungan, dan dorongan internal. Ia digambarkan sebagai sosok adaptif dan berorientasi pada keadilan dengan kombinasi arketipe *Hero* dan *Outlaw*. Kemampuan *Persona Change* menegaskan keunggulan strategisnya, sementara stigma sosial memperlihatkan kerentanan psikologis. Dualitas sebagai siswa SMA dan *phantom thief* memperkuat konflik identitas, sehingga secara keseluruhan Joker merepresentasikan karakter yang memiliki keseimbangan antara kekuatan naratif dan kedalaman psikologis. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa karakter Joker dikonstruksi secara kompleks melalui integrasi aspek perilaku, kemampuan, kelemahan, status, lingkungan, dan dorongan internal, yang merepresentasikan sosok adaptif dan berorientasi pada keadilan melalui kombinasi arketipe

Hero dan *Outlaw*, serta membentuk keseimbangan antara kekuatan naratif dan kedalaman psikologis dalam permainan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji desain karakter Joker dengan menggunakan teori Manga Matrix. Hasil analisis menunjukkan bahwa desain karakter Joker dibangun melalui integrasi antara aspek visual dan psikologis yang saling mendukung. Pada *form matrix*, Joker dikategorikan sebagai manusia dengan representasi realistis yang memperkuat kedekatan pemain terhadap karakter. Pada *costume matrix*, elemen visual yang digunakan tidak hanya bersumber dari dunia nyata, tetapi juga memiliki fungsi naratif dan simbolis dalam membentuk identitas karakter. Sementara itu, pada *personality matrix*, Joker menunjukkan kompleksitas kepribadian melalui kombinasi arketipe seperti *Animus*, *Magician*, *Outlaw*, *Hero*, *Explorer*, *Caregiver*, dan *Regular Boy*, yang mencerminkan karakter multidimensional. Secara keseluruhan, desain karakter Joker tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai medium pembentukan identitas dan makna dalam narasi permainan.

Saran 1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan Manga Matrix tidak hanya sebagai metode analisis, tetapi juga sebagai pendekatan evaluatif yang dapat dikombinasikan dengan teori lain guna memperdalam kajian karakter.

Saran 2. Bagi Desainer Karakter

Desainer karakter disarankan untuk mengintegrasikan aspek visual, psikologis, dan naratif secara seimbang namun kreatif agar menghasilkan karakter yang lebih mendalam dan kontekstual.

Saran 1. Bagi Pengembang Video Game

Pengembang game disarankan untuk memperhatikan keterkaitan antara desain karakter, alur cerita, dan mekanisme gameplay guna menciptakan pengalaman bermain yang lebih imersif dan bermakna.

REFERENSI

- Andelina, I. R. (2025). Analisis Anthropomorphism Dalam Desain Karakter Arknights. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 175–189.
- Fauzi, A. N., & Akmal, A. I. (2022). ANALISIS VISUAL KARAKTER ARJUNA DALAM GAME FATE. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 11.
- Fewster, D., & Grufstedt, Y. (2016). *Gamevironments of the Past*.
- Gramigna, R. (2022). Faces in disguise. Masks, concealment, and deceit. *Topoi : An International Review of Philosophy*, 41(4), 741–753.
- Grönlund, J., & Kalami, K. (2013). *Bachelor Thesis in Media Technology*.
- Latifah, U., & Kristiana, N. (2021). ANALISIS VISUAL KARAKTER GATOTKACA DALAM

- GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 15.
- Lewis, M. J. (2020). *Beneath The Mask: Schoolgirls, Identity, and Procedural Revolution in Persona 5*.
- Lobodally, A., & Anggaputri, S. (2023). Analisis Semiotika Fashion Harley Quinn Dalam Film Birds Of Prey. *Jurnal Audience*, 5(2), 250–262.
- Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 13.
- Pratama, W., Setiarso, I., Mintorini, E., Rizky Gardianto, G., & Artikel, R. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SAKUYA DENGAN PENDEKATAN METODE MANGA MATRIX INFO ARTIKEL ABSTRAK. *Jurnal Citrakara*, 3(3), 355–362.
- Putra, R. W., & Rinaldi, R. S. (2024). Analisis Semiotika Game Troublemaker Sebagai Representasi Perilaku Kekerasan Remaja. *Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 6(1), 112–219.
- Putri, A. C., & Ratri, D. (2022). Analisis Representasi Buddhisme dan Mitologi India pada Desain Karakter Game (Studi Kasus: Game Onmyoji Chapter Celestial Realm). *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 2(2), 68.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). KAJIAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME OVERWATCH DALAM KERANGKA METODE PERANCANGAN MANGA MATRIX. In *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia* (Vol. 8, Issue 1).
- Tillman, Bryan. (2015). *Creative character design*. Focal Press.
- Toksanbayeva, A. (2024). Game characters as a narrative tool: an analysis of the influence of visual design on the development of the storyline in the game. *Problems of Engineering and Professional Education*, 73(2), 57–66.
- Tsukamoto, Hiroyoshi. (2007). *Manga matrix : create unique characters using the Japanese matrix system*.