

## ANALISIS DESAIN KARAKTER DALAM VIDEO GAME PRAGMATA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN IDENTITAS DAN NARASI

Ryan Setyawan<sup>1</sup>, Muawan Bisri<sup>2</sup>, Yugo Dwi Prasetyo<sup>3</sup>

[ryanyes55@gmail.com](mailto:ryanyes55@gmail.com)<sup>1</sup>

Universitas Indonesia Mandiri Lampung

### ABSTRAK

Penelitian ini meneliti desain karakter dalam Pragmata, game yang dibuat oleh Capcom untuk media hiburan sekaligus penyampaian identitas dan narasi visual dalam video game bergenre fiksi ilmiah. Kajian ini berfokus pada latar belakang perkembangan desain karakter dalam video game modern yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang mampu merepresentasikan identitas yang kuat pada tiap tokoh, emosi yang mendalam, dan tema cerita yang mampu tersampaikan dengan baik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan analisis semiotika visual melalui pengamatan saya selama memainkan game dan mempelajari tiap detailnya, artwork promosi dan cara promosinya yang unik, serta data dokumentasi visual Pragmata. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain karakter dalam Pragmata memuat berbagai simbol visual yang menonjolkan hubungan unik antara manusia dan teknologi khususnya AI. Karakter utama pria bernama Hugh divisualisasikan sebagai simbol eksplorasi yang terasa emosional dengan perkembangan karakter yang cukup acuh sampai berproses seperti sosok ayah yang mengajar anaknya nilai-nilai filosofis kehidupan dan rela berkorban, di tengah isolasi, dan ketahanan manusia di lingkungan futuristik dengan latar tempat bulan di masa depan, sedangkan karakter anak perempuan Diana dengan nama asli D-I-03367 merepresentasikan kecerdasan buatan yang lebih cerdas dari AI itu sendiri karena ia terasa seakan memiliki jiwa anak-anak pada umumnya walaupun ia teknologi melalui elemen holografik untuk meretas namun ekspresi emosionalnya sangat menyerupai anak polos yang perlu belajar banyak hal. Selain itu, interaksi visual antara kedua karakter berfungsi sebagai media penyampaian narasi tanpa dominasi dialog verbal yang berlebihan. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain karakter dalam Pragmata tidak hanya membangun identitas visual permainan, tetapi juga memperkuat penyampaian tema naratif dan pengalaman emosional pemain melalui pendekatan visual yang simbolis dan sinematiknya yang apik.

**Kata Kunci:** Desain Karakter, Pragmata, Video Game, Semiotika Visual, Narasi Visual, Emosional.

### PENDAHULUAN

Perkembangan industri video game dalam beberapa dekade terakhir membuktikan pada kita bahwa media game telah berkembang menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang memiliki pengaruh besar terhadap budaya populer mungkin levelnya melebihi film karena kita adalah pemain tokohnya. Video game bukan lagi hanya dipahami sebagai sarana hiburan biasa, tetapi juga sebagai media yang paling interaktif karena mampu menyampaikan cerita, emosi, nilai budaya, hingga kritik sosial melalui perpaduan visual yang punya artnya masing-masing, audio yang berpadu seperti simfoni yang harmonis, dan interaksi langsung pemain saat memainkan tokohnya. Dalam konteks tersebut, desain karakter menjadi salah satu elemen sangat amat krusial yang menentukan identitas visual sebuah permainan sekaligus menjadi media penyampaian narasi dan arah jalannya cerita yang ingin disampaikan.

Karakter dalam video game saat ini memiliki fungsi yang lebih kompleks dibandingkan hanya sekadar objek visual. Karakter mampu membangun ikatan emosional antara pemain dengan permainan melalui desain visual, ekspresi, animasi, dan interaksi yang ditampilkan. Dalam banyak video game modern, karakter bahkan dengan mudah

menjadi ikon utama yang merepresentasikan identitas sebuah permainan. Oleh karena hal itu, desain karakter menjadi bagian yang sangat penting dalam membangun pengalaman bermain yang lebih mendalam dan mampu terikat secara emosional.

Dalam analisis desain komunikasi visual, desain karakter menjadi lebih mudah dipahami sebagai representasi visual yang mengandung simbol dan makna yang ingin disampaikan. Menurut Roland Barthes, tanda visual memiliki makna denotatif dan konotatif yang dapat dipahami melalui interpretasi secara simbolik. Dalam video game, bentuk tubuh, warna kostum, ekspresi wajah, dan atribut visual karakter dapat menyampaikan identitas dari tokoh serta tema besar dari cerita tanpa harus dijelaskan secara verbal ataupun tulisan yang deskriptif.

Salah satu video game yang sangat menarik untuk dianalisis dari aspek desain karakter adalah *Pragmata* yang dikembangkan oleh Capcom. Game ini pertama kali diperkenalkan melalui trailer sinematik yang menampilkan suasana futuristik dengan sentuhan manis dari karakternya, lingkungan dengan latar bulan yang dipenuhi teknologi canggih, serta hubungan emosional antara dua karakter utama dengan perkembangan karakter yang jenaka sekaligus menyentuh. Visual yang ditampilkan memberi informasi seorang pria dengan pakaian astronot futuristik dan seorang anak perempuan menggemaskan berambut pirang panjang dengan elemen holografik digital.

Desain karakter dalam *Pragmata* menarik sorotan publik karena memiliki pendekatan visual yang kuat, estetik dan sinematik. Karakter pria divisualisasikan secara simbolik eksplorasi dari kesendirian manusia terjebak di bulan yang berlatar waktu masa depan, sedangkan karakter anak perempuan menampilkan representasi kecerdasan buatan yang melebihi AI dengan sisi emosional yang sangat menyerupai manusia yang memiliki jiwa. Hubungan visual antara kedua karakter tersebut membangun suasana misterius sekaligus emosional yang menjadi inti narasi yang tersampaikan dalam trailer tersebut.

Selain menampilkan estetika fiksi ilmiah yang kental, *Pragmata* juga memperlihatkan tema humanisme dari teknologi melalui relasi antara manusia dan kecerdasan buatan itu. Hal ini terlihat dari cara karakter anak perempuan divisualisasikan tidak hanya sebagai robot berbentuk anak-anak, tetapi juga sebagai individu yang memiliki emosi, rasa dan hubungan personal dengan karakter utama yang dimainkan.

Penelitian perihal desain karakter video game sebelum ini umumnya berfokus pada aspek keindahan, pemasaran visual, atau pengalaman bermain. Namun kajian yang secara khusus mengkaji desain karakter dalam *Pragmata* itu sendiri sebagai media penyampaian identitas dan narasi visual masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini cukup penting dilakukan untuk memahami bagaimana desain karakter memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi visual dalam video game modern saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menyimpulkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain karakter dalam *Pragmata* merepresentasikan identitas dari tiap tokohnya?
2. Bagaimana desain karakter digunakan sebagai media penyampaian narasi visual secara tersirat tanpa perlu narasi deskriptif?
3. Apa makna simbolis yang terkandung dalam desain tiap karakter *Pragmata*?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut penggambaran identitas visual karakter, lebih memahami fungsi desain karakter sebagai perantara narasi, serta mengidentifikasi simbol visual yang ada dalam desain karakter *Pragmata*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini saya lebih condong untuk menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan analisis visual dari berbagai referensi dan juga berdasarkan pengalaman pribadi saya sebagai sudut pandang pemain. Alasan pendekatan kualitatif ini saya pilih karena penelitian ini fokusnya kepada pandangan makna visual dan simbolik yang ada dalam desain karakter video game khususnya dalam kajian ini Pragmata.

Objek penelitiannya berdasarkan desain karakter dalam pengamatan mendetail saat bermain, trailer resmi, artwork promosi, dan visual pendukung dalam Pragmata yang dipublikasi secara resmi oleh Capcom. Fokus penelitian arahnya pada karakter utama yang ditampilkan dalam trailer sebagai dua karakter utama.

Data penelitiannya saya dapatkan bertahap melalui sumber resmi Capcom dan permainannya itu sendiri dan sekundernya dari beberapa buku tentang desain karakter yang menganalisis komunikasi melalui visual, jurnal ilmiah, artikel akademisi lainnya, kumpulan visual dari aset gamenya, dan sumber resmi Capcom selaku pemilik aset kreatif Pragmata. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik mencatat dan memperhatikan detail serta mengidentifikasi unsur visual karakter seperti:

1. Bentuk tubuh karakter
2. Kostum dan atribut karakter
3. Warna dominan karakter
4. Ekspresi wajah karakter
5. Bahasa tubuh karakter
6. Unsur teknologi dan holografik
7. Interaksi antar karakter

Penelitian ini juga menggunakan teori semiotika sebagai pendekatan visual Roland Barthes untuk memahami makna denotatif dan konotatif visual karakter yang saya teliti. Dan juga menggunakan teori visual dari Kress dan Van Leeuwen digunakan untuk memahami hubungan antara elemen visual dengan narasi permainan.

Tahapan analisis dilakukan melalui:

1. Reduksi data visual
2. Pengelompokan elemen desain karakter
3. Interpretasi simbol visual
4. Analisis hubungan karakter dengan narasi
5. Penarikan kesimpulan

Untuk menjaga validitas penelitian, digunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan data visual dari trailer resmi, artikel media, dan referensi akademik terkait desain karakter dan visual yang bercerita.

## **KAJIAN TEORI**

### **Teori Semiotika Visual**

Semiotika adalah ilmu tentang tanda dan makna dalam sebuah gambaran dari suatu visual. Roland Barthes lebih jelasnya adalah tanda ini memiliki dua tingkatan pemaknaan, yang berfokus pada denotasi dan konotasi. Denotasi bermakna literal yang menonjolkan sisi dari makna secara langsung tanpa perantara, sedangkan konotasi erat kaitannya dengan makna yang lebih dalam menggunakan simbolis dan budaya yang terkandung dalam tanda-tanda visual yang lebih tersirat maknanya.

Dalam kerangka video game, desain karakter dapat dipahami sebagai sistem tanda-tanda visual yang menyampaikan identitas dan pesan dari cerita kepada pemain. Warna, bentuk, kostum, gerak-gerik dan ekspresi karakter dapat menciptakan pandangan emosional

dan citra yang mendukung narasi permainan.

### **Desain Karakter Dalam Video Game**

Dalam merancang desain karakter adalah proses menuangkan kreativitas perancangan tokoh visual yang akan digunakan dalam wadah hiburan interaktif. Menurut pandangan Katherine Isbister, karakter dalam video game memiliki peran pentingnya tersendiri dalam membangun keterikatan emosional antar permainan dan pemainnya. Karakter yang memiliki desain visual kuat tentu akan lebih mudah dikenali dan diingat oleh pemainnya.

Desain karakter mencakup berbagai aspek visual seperti:

1. Siluet karakter
2. Proporsi tubuh karakter
3. Kostum dari karakter
4. Warna yang menonjolkan karakter
5. Ekspresi wajah yang membuat karakter terasa hidup
6. Gerakan animasi yang detail dengan gerak gerak tubuh yang detail

Aspek-aspek tersebut digunakan untuk membangun citra identitas visual tokoh yang berkarakter sekaligus bentuk penyampaian sifat dan latar belakang tokoh itu.

### **Narasi Visual Dalam Video Game**

Narasi yang dibalut dengan visualisasi biasanya teknik penyampaian alur cerita melalui elemen visualnya contohnya komposisi gambar, pengaplikasian warna, pencahayaan, dan interaksi karakter. Dalam video game modern, narasi secara visual menjadi bagian yang sangat penting karena pemain tidak hanya mampu memahami cerita melalui dialognya saja, tetapi juga melalui lingkungan sekitarnya dan desain karakter itu sendiri.

Narasi visual sangat membantu pemain memahami suasana yang ada, konflik yang terjadi, dan hubungan emosional antar karakter secara mendalam secara intuitif. Karena itu, desain karakter punya fungsi penting dalam menceritakan alur secara visual.

#### **Teori Warna dalam Desain Karakter**

Warna berfungsi secara psikologis dan gambaran besar yang mudah dilihat dalam desain karakter. Warna gelap umumnya menunjukkan sisi misteri, kekuatan, atau kesendirian, dan warna biru sering disematkan dengan teknologi, ketenangan, dan dunia digital masa depan.

Dalam video game fiksi ilmiah, menggunakan warna neon dan hologram sering digunakan untuk menunjukkan dunia futuristik dan perkembangan teknologi yang canggih dan lebih maju dari peradaban kita saat ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Representasi Identitas Melalui Desain Karakter**

Karakter Hugh dalam Pragmata menggunakan pakaian astronot yang canggih dengan desain modern dan dominasi warna abu-abu terang. Secara denotatif, karakter tersebut kelihatan sebagai penjelajah ruang angkasa yaitu individu yang hidup di lingkungan bulan yang berbeda dari lingkungan bumi. Namun secara konotatif, desain tersebut juga memperjelas keterasingan manusia di tengah gemerlapnya perkembangan teknologi.

Penggunaan kostum astronot juga menunjukkan makna secara simbolis tentang eksplorasi dan perjuangan manusia yang sedang menghadapi dunia yang tidak menentu arahnya. Helm, perlengkapan teknologi, dan tekstur kostum memperlihatkan bahwa karakter ini hidup dalam lingkungan sangat tidak aman yang memerlukan perlindungan khusus.

Selain itu, postur tubuh karakter yang tegap dan ekspresi serius dan agak tegas dan sedikit lelah memperlihatkan kesan tanggung jawab dan perlindungan. Dalam trailer, karakter pria sering ditempatkan sebagai pelindung bagi karakter Diana, sehingga identitas visualnya juga memperlihatkan sifat protektif.

Sementara itu, karakter Diana itu sendiri memiliki desain visual yang sangat berbeda. Rambut pirang panjang tergerai berantakan, pakaian tebal biru tua sederhana, dan efek holografik biru neon sebagai kemampuan meretasnya menunjukkan keterkaitan karakter dengan teknologi digital yang sudah maju dan kecerdasan buatan yang melampaui AI.

Secara visual, karakter Diana terlihat rapuh dan polos seperti anak kecil dengan jiwa di dalamnya, tetapi elemen holografik yang muncul sebagai kemampuannya yang unik dan kuat menunjukkan bahwa dirinya bukanlah manusia. Kontras antara tampilan manusiawinya dan efek digital sebagai kemampuannya menciptakan citra visual unik yang menjadi daya tarik utama karakter satu ini.

Karakter Diana juga mempunyai ekspresi emosional yang kuat dan mendalam. Meskipun digambarkan dengan kecerdasan buatan, semua ekspresi sedih, takut, penasaran dan gerak gerik khas anak kecil yang ditampilkan membuat karakter terasa hidup bukan hanya mesin tanpa jiwa.

### **Desain Karakter Sebagai Media Narasi**

Pragmata menggunakan desain karakter sebagai sarana yang tersirat dalam penyampaian cerita tanpa banyak dialog verbal yang nyata. Dalam permainan resmi dan trailer resminya, hubungan antara karakter Hugh dan Diana diperlihatkan melalui bahasa tubuh yang humanis dan interaksi visual yang emosional, yang dibumbui candaan kecil.

Karakter Hugh sering digambarkan melindungi Diana dari ancaman lingkungan yang dipenuhi robot berbahaya serta suasana yang kacau balau. Bahasa tubuh, gerak-gerik, dan framing visual memperlihatkan hubungan emosional yang semakin terikat satu sama lain di antara keduanya, sosok ayah yang melindungi anak perempuannya.

Selain itu, desain lingkungan yang penuh kerusakan dan penuh reruntuhan teknologi memperkuat tema cerita mengenai kehancuran peradaban modern di bulan. Lingkungan masa depan bulan yang kosong menciptakan suasana kesendirian dan misteri yang terasa dingin.

Narasi visual dalam Pragmata dibangun melalui:

1. Interaksi karakter
2. Ekspresi emosional
3. Pencahayaan sinematik
4. Warna lingkungan
5. Komposisi visual

Penggunaan pencahayaan biru, merah dan dominasi putih memperkuat suasana dingin dan futuristik. Efek holografik pada karakter Diana juga menjadi petunjuk penting secara visual bahwa dirinya memiliki hubungan dengan teknologi canggih di lingkungan tersebut.

Melalui desain visual tersebut, pemain dapat memahami dengan jelas bahwa cerita Pragmata berfokus pada hubungan manusia bumi dengan teknologi yang dikembangkan di bulan disertai perjuangan emosional di masa depan.

## Analisis Warna Dan Simbol Visual



Warna memiliki peran penting dalam desain karakter Pragmata. Dominasi warna abu terang pada karakter Hugh menunjukkan simbol ketahanan, dalam lingkungan di luar bumi. Warna tersebut juga memperkuat nuansanya sebagai permainan fiksi ilmiah yang serius dan realistis.

Sebaliknya, warna biru, dengan rambut pirang bermata biru laut pada karakter Diana menunjukkan simbol teknologi yang manusiawi, analisis data digital, dan kecerdasan buatan yang melampaui AI. Warna biru juga memberikan kesan emosional yang tenang tetapi melankolis.

Kontras warna antara kedua karakter ini sangat memperlihatkan hubungan antara manusia dan teknologi. Karakter Hugh mewakili sisi manusiawi dan fisik manusia pria dewasa, sedangkan karakter Diana merepresentasikan dunia digital dan perkembangan AI yang dibalut dalam sosok anak kecil yang polos.

Selain warna, simbol visual lain juga terlihat pada:

1. Helm astronot sebagai simbol perlindungan
2. Efek hologram sebagai simbol AI
3. Lingkungan futuristik sebagai simbol kemajuan teknologi
4. Kota rusak sebagai simbol kehancuran peradaban

Semua simbol tersebut yang membentuk identitas visual dari Pragmata sebagai game fiksi ilmiah yang mengangkat tema sisi humanisme dari teknologi kecerdasan buatan.

### **Humanisme Teknologi Dalam Pragmata**

Salah satu tema besar yang terlihat dalam desain karakter Pragmata adalah sisi manusiawi dari teknologi canggih. Karakter Diana sangat jelas divisualisasikan sebagai entitas teknologi yang memiliki sifat emosional dengan jiwa dan mampu memiliki hubungan emosional yang terasa personal dengan manusia.

Hal tersebut memperlihatkan pada pemain bagaimana teknologi dalam Pragmata tidak hanya digambarkan sebagai alat robotik, tetapi juga sebagai bagian dari kehidupan emosional manusia. Relasi yang dibangun kuat sepanjang permainan di antara keduanya menciptakan pertanyaan mengenai batas antara manusia dan kecerdasan buatan itu sendiri.

Pendekatan visual tersebut yang sama juga menunjukkan bahwa Pragmata tidak hanya mengangkat tema fiksi ilmiah, tetapi juga cerminan filosofis mengenai perkembangan teknologi modern saat ini.

### **Pengaruh Desain Karakter Terhadap Pengalaman Pemain**

Desain karakter yang kuat dapat meningkatkan keterikatan emosional pemain terhadap permainan. Dalam Pragmata, desain karakter yang sinematik dan emosional membuat pemain tertarik terhadap misteri cerita yang ditampilkan.

Karakter Diana menjadi pusat perhatian karena visualnya yang unik terlihat seperti anak perempuan polos yang rapuh namun penuh simbol teknologi yang terasa membuatnya

kuat. Sementara itu, karakter Hugh menciptakan rasa empati melalui perannya sebagai pelindung, seakan mencerminkan sosok yang sudah lelah dalam hidup namun kembali menemukan makna hidupnya tanpa sadar mengambil peran sebagai sosok ayah yang sangat menyayangi anaknya.

Kombinasi desain visual dan narasi emosional yang sangat mendalam tersebut membangun pengalaman sinematik yang memperkuat identitas game sekaligus mengajak pemain untuk merasakan berbagai emosi yang ditawarkan.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan desain karakter dalam video game Pragmata memiliki fungsi krusial untuk wadah penyampaian citra dan narasi visual cerita tak verbal. Desain karakter bukan hanya memiliki fungsi sebagai elemen estetika semata, akan tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang mampu menyampaikan tema utamanya, emosi yang mendalam yang dibangun dari awal permainan dan berkembang menjadi ikatan yang kuat, serta konflik apa saja di dalam cerita yang ingin disampaikan kepada para pemain.

Karakter utama pria (Hugh) menggambarkan dengan jelas petualangan bertahan hidup yang tidak monoton karena bersama Diana, walaupun terisolasi penuh perjuangan manusia di lingkungan permukaan bulan pada masa depan. Di satu sisi, karakter anak perempuan (Diana) menggambarkan dengan jelas kecerdasan buatan yang melampaui batasan AI dan bahkan terasa memiliki jiwa karena pilihan dan impian yang ingin dia capai hidup normal di bumi seperti anak-anak pada umumnya, sisi humanisme teknologi melalui elemen holografik serta ekspresi emosional yang sangat serupa anak kecil polos inilah yang membuat Interaksi visual antara kedua karakter membentuk narasi emosional tanpa dominasi dialog verbal yang berlebihan. Selain itu, penggunaan warnanya, pencahayaannya, dan simbol-simbol visualnya memperkuat identitas Pragmata sebagai video game fiksi ilmiah dengan tema antara hubungan manusia dan teknologi.

Penelitian ini memperjelas akan pentingnya desain karakter dalam video game modern agar terasa komunikatif, dalam membangun pengalaman visual dan emosional pemain, dan dari pengalaman bermain yang saya rasakan, saya bisa tersenyum, kadang tertawa dengan tingkah lucu Diana yang sedikit usil dan karena pertanyaan polos yang ia lontarkan, tegang saat ia maupun Hugh dalam bahaya, dan merasakan kerja sama yang saling membutuhkan dalam porsi yang sama, dan game ini juga mampu membuat saya cemas bahkan menangis karena pembawaan ceritanya yang penuh fondasi emosional yang berkembang dengan sangat baik.

## **Saran**

Penelitian selanjutnya mungkin dapat mengembangkan kajian tentang desain karakter video game dengan pendekatan psikologi visual yang serupa namun lebih mendalam, budaya populer, atau pengalaman interaktif pemain.

Selain itu, penelitian juga dapat membandingkan Pragmata dengan video game fiksi ilmiah lainnya untuk melihat apakah perkembangan cerminan manusia terhadap teknologi dalam media digital modern.

Kajian lanjutan juga dapat membahas hubungan antara desain karakter dengan pemasaran visual dan pembentukan identitas merek dalam industri video game, dan semoga dengan kajian ini makin banyak game-game anak bangsa yang bisa menyamai kualitas Pragmata dan didukung penuh oleh pemerintah agar dapat menjadi industri kreatif yang besar kedepannya, dan semoga pajak yang dibebankan tidak memberatkan pengembang yang baru merintis.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Barthes, Roland. 2017. *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Basabasi.
- Capcom Official Website. <https://www.capcom.com>
- Capcom. *Pragmata Official Website*. <https://www.capcom-games.com/pragmata/en-us/>
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Isbister, Katherine. 2016. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge: MIT Press.
- Kress, Gunther dan Theo Van Leeuwen. 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yin, Robert K. 2018. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.