

KAJIAN DESAIN KARAKTER PERSONA 4 BERDASARKAN PENDEKATAN ARCHETYPE DAN MANGA MATRIX

Oleh:

Ika Resmika Andelina

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain
Universitas Bunda Mulia
ika.resmika@gmail.com*

ABSTRAK

Game sering digunakan sebagai salah satu media hiburan yang menempati tempat sendiri di hati konsumen. Salah satu jenis *game* yang masih memiliki minat tinggi adalah *game* konsol/konsol permainan. *Persona 4* adalah *game* Playstation yang dirilis pada 10 Juli 2008 dan menyabet gelar *Game of the Year* dari banyak *game* kritik dan media *review game*. *Persona 4* dipuji karena gaya visual yang unik, cerita yang menarik dan kuat, serta pengangkatan tema sosial dan seksualitas gender yang cukup berani. Segi visual dari *Persona* ini yang akan diangkat dalam penelitian ini, berkaitan dengan penciptaan dan desain karakter dalam sebuah *intellectual property*. Penelitian ini akan ditelaah dari segi desain karakter secara keseluruhan, dengan menggunakan metode pendekatan *Archetype* milik Carl Jung untuk membedah karakterisasi secara kepribadian, lalu kaitannya dengan pembedahan secara visual yang dilakukan dengan pendekatan *Manga Matrix* milik Hiroyoshi Tsukamoto lalu diperdalam dengan menggunakan teori intertekstual untuk membedah secara konseptual, serta aspek-aspek apa saja yang mempengaruhi penciptaan karakter tersebut. Sehingga diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk mengembangkan penciptaan desain karakter pada dunia pembelajaran dan juga industri, khususnya pada industri *game*, agar dapat menciptakan karakter *fantasy* yang memiliki daya tarik dalam memikat pemain.

Kata Kunci: *Desain Karakter, Archetype, Carl Jung, Persona 4, Manga Matrix*

ABSTRACT

Games are often used as an entertainment medium that occupies a place in the hearts of consumers. One type of *game* that still has high interest is console games. *Persona 4* is a Playstation game that was released on July 10, 2008 and won the *Game of the Year* title from many *game* criticism and media review games. *Persona 4* was praised for its unique visual style, interesting and powerful stories, and the bold adoption of social themes and gender sexuality. The visual aspect of *Persona* that will be analyzed in this research is related to the creation and design of characters in an *intellectual property*. This research will be examined in terms of overall character design, using Carl Jung's *Archetype* approach to dissect personality characterization, then its relation to visual using Hiroyoshi Tsukamoto's *Manga Matrix* approach and then deepened by using intertextual theory to dissect conceptually, as well as what aspects influence the character's creation. So it is hoped that the results of this study can be a reference material for developing character design creation in the world of learning and also industry, especially in the gaming industry, in order to create *fantasy* characters that have an appeal in attracting players.

Keywords: *Character Design, Archetype, Carl Jung, Persona 4, Manga Matrix.*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: January 31, 2020

Revised: March 10, 2020

Accepted: March 28, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Game bukanlah sesuatu hal yang asing di era modern ini. Sering digunakan sebagai salah satu media hiburan, *game* menempati tempat sendiri di hati konsumen. *Game* sendiri adalah sebagai media interaktif dimana didalamnya terdapat interaksi antara *game* yang diwakili tampilan visual dengan user sebagai penggunanya. Dalam interaksi ini, fokus dan ketertarikan user terhadap apa yang diperlihatkan *game* menjadi elemen penting agar timbul kesan yang baik dan mendorong user untuk terus memainkannya. Tampilan visual yang menarik dalam sebuah *game*, meliputi elemen visual, desain karakter, objek, bentuk dan warnanya, hingga animasi yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan seni rupa. (Ricky W & Benny M, 2017:99)

Persona 4 yang di buat oleh Altus adalah *game* Playstation dengan tipe *Japanese Role Playing Game (JRPG)* yang dirilis pada 10 Juli 2008. Persona 4 sendiri adalah instalasi ke 5 dalam seri Persona, yang merupakan bagian dari *franchise* Megami Tensei. Persona 4 berhasil menyabet gelar Game of the Year dari banyak kritikus *game* dan media *review game* (ign.com) dan sukses disebut sebagai salah satu *game* JRPG terbaik yang pernah dibuat di Jepang dan Amerika Utara pada tahun 2008 (gamespot.com). Persona 4 dipuji karena gaya visual yang unik, cerita yang menarik dan kuat, serta pengangkatan

tema sosial dan seksualitas gender yang cukup berani. Kepopuleran Persona 4 juga membuat seri ini mendapatkan adaptasi dalam bentuk *anime*, *manga*, *light novel* dan *live stage performance* serta 1 *remake* (untuk konsol PS Vita) dan juga 3 seri *spin off* dalam beberapa tahun belakangan ini.

Hal yang menonjol di Persona 4 adalah karakteristik tokoh-tokoh dari tim investigasi yang sangat berkaitan erat dengan teori personifikasi *archetype* milik Carl Jung. Masing-masing karakter memiliki representasi persona yang termanifestasi ketika mereka berhasil mengakui dan mengatasi kelemahan dalam dirinya. Menurut penelitian *An Analysis of Smeagol's Character Influenced by The One Ring in The Lord of The Rings: Return of The King Film Using Jung Archetypes* yang dilakukan oleh Eko Hardanto, dkk, penggunaan *archetype* dalam penciptaan sebuah karakter dapat membuat sebuah karakter menjadi lebih menarik. 12 jenis *archetype* yang digunakan pada penelitian sebelumnya juga akan digunakan pada penelitian ini sebagai bahan penentu jenis *archetype* yang dimiliki oleh karakter Persona 4. Karakter yang akan dijadikan sampel penelitian ini adalah Yu Narukami, karakter dipilih karena merupakan tokoh utama dari cerita, dan pusat tokoh dimana cerita ini berputar.

Penelitian ini akan ditelaah dari segi desain karakter secara keseluruhan, dengan menggunakan teori *archetype* milik Carl Jung

penelitian ini bertujuan untuk menelaah sifat dan latar belakang karakter secara *archetype* dan pengaruh tipe *archetype* itu sendiri terhadap pembuatan tampilan desain visual karakter persona yang muncul. Dari hasil *archetype* yang ditemukan akan dihubungkan dengan visual karakter dengan menggunakan metode Manga Matrix milik Hiroyoshi Tsukamoto. Hal ini dilakukan untuk meneliti lebih lanjut elemen-elemen dalam pembuatan desain karakter, serta aspek-aspek apa saja yang mempengaruhi penciptaan karakter tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan harapan sebagai referensi kajian dan pembelajaran bagi pihak industri ekonomi kreatif, diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk mengembangkan penciptaan desain karakter pada dunia pembelajaran dan juga industri, khususnya pada industri *game*, agar dapat menciptakan karakter yang memiliki daya tarik dalam memikat pemain.

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. Game

Iskandar, Mikael dan Febryant, 2018, dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa *game* secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Sementara, Wardhani dan Yaqin, 2013 menyatakan bahwa permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama. Ismail, 2009 menyebutkan bahwa ada dua pengertian

dalam sebuah permainan. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang atau kalah. Dari beberapa penjabaran ini, dapat disimpulkan bahwa *game* atau permainan adalah sebuah kegiatan rekreasi yang bisa dilakukan bersama-sama ataupun sendiri untuk bersenang-senang, dan terkadang juga disertai dengan pencarian menang dan kalah.

b. Persona 4

Persona 4 awalnya adalah *game* yang dikembangkan dan dikeluarkan oleh Atlus untuk *PlayStation 2*, dan merupakan instalasi kelima dalam seri Persona, yang merupakan bagian dari sebuah seri yg lebih besar, yakni *Megami Tensei*. Persona 4 diterima dengan baik oleh para kritikus dan reviewer *game*, dianggap sebagai salah satu permainan terhebat sepanjang masa. Versi permainan yang ditingkatkan dikeluarkan untuk *PlayStation Vita*, dengan judul Persona 4 Golden, dirilis pada tahun 2012. Berbagai adaptasi cetak mulai dari *manga* dan novel dan *spin-off* juga dibuat untuk seri ini. Adaptasi serial animasi televisi yang dibuat oleh AIC ASTA, berjudul Persona 4: The Animation, ditayangkan di Jepang pada Oktober 2011, dan adaptasi animasi Persona 4 Golden ditayangkan pada Juli 2014.

Cerita Persona 4 berlangsung pada tahun 2011, permainan dimulai dengan protagonis bernama Yu Narukami dikirim ke kota kecil bernama Inaba, karena orang tuanya bekerja di luar negeri. Di Inaba, Yu tinggal bersama pamannya Ryotaro Dojima dan sepupunya yang berusia 6 tahun, Nanako Dojima, dan masuk ke Sekolah Menengah Yasogami, di mana ia berteman dengan Chie Satonaka, Yukiko Amagi dan Yosuke Hanamura. Pamannya, Dojima adalah seorang detektif polisi, yang asisten utamanya adalah seorang pria bernama Tohru Adachi.

Di Inaba, ada legenda urban yang disebut Midnight Channel; legenda urban itu menceritakan bahwa jika Anda menatap TV yang dimatikan di tengah malam pada hari hujan, Anda akan melihat sosok aneh di dalam channel yang muncul di layar TV yang mati. Pada malam harinya, Yu mendapati bahwa legenda urban ini benar adanya dan ia menemukan bahwa ia memiliki kekuatan untuk secara fisik masuk ke dalam TV, tetapi TV-nya terlalu kecil untuk dimasuki. Esok harinya, ditemukan sesosok mayat yang digantung terbalik di tiang telepon.



Gambar 1. Persona 4 animation.

(Sumber: objectionnetwork.com)

Yu bersama Yosuke dan Chie memutuskan untuk masuk ke dalam Midnight Channel melalui salah satu TV besar di pusat perbelanjaan Junes; mereka semua berhasil masuk ke dalam TV dan muncul di dunia aneh yang menyerupai Inaba. Di dalam TV, mereka menemukan sosok monster berbahaya yang dikenal sebagai shadow dan akhirnya mereka berhasil mengalahkan shadow dengan manifestasi persona milik mereka. Dalam perjalanan mereka menyelamatkan orang-orang disekelilingnya, mereka mendapatkan beberapa anggota baru yakni Teddie, Yukiko, Kanji, Rise dan Naoto.

Cerita mencapai klimaks ketika sepupu Yu Nanako, diculik dan muncul di Midnight Channel. Tim investigasi berjuang menyelamatkan Nanako, pada akhirnya Nanako berhasil diselamatkan dengan mengalahkan Taro Namamate yang diduga kuat merupakan pelaku penculikan dan pembunuhan di dalam Midnight Channel; namun Nanako mengalami koma, membuat pemain dihadapkan pada beberapa pilihan, pilihan ini akan berpengaruh pada jalan cerita dan menentukan akhir dari cerita Persona 4.

Bila pemain memilih untuk membalas dendam pada Namatame, maka cerita akan berujung dengan kematian Nanako dan misteri aslinya pun tidak terungkap; bila pemain memilih untuk memaafkan

Namatame, namun tidak bisa meyakinkan tim investigasi akan mencoba menyelidiki lebih dalam lagi, Nanako akan hidup tetapi tetap dirawat di rumah sakit, anggota tim yang tidak tahu akan hal ini lalu membubarkan diri dan misteri pun tidak terpecahkan; jika pemain dapat meyakinkan tim investigasi untuk menyelidiki lebih dalam lagi dan akhirnya menemukan bahwa pelaku yang sebenarnya adalah Adachi, yang merupakan asisten Dojima. Mengalahkan Adachi akan membawa pemain ke akhir cerita yang normal. Namun jika sebelum klimaks cerita pemain memenuhi prasyarat tertentu, pemain akan dihadapkan pada antagonis yang sebenarnya, yakni dewa Izanami, dan ketika mereka mengalahkan Izanami, maka semua misteri berhasil dipecahkan dan akhir cerita yang sebenarnya akan didapatkan oleh pemain.

c. Jungian Archetypes

Konsep pengalaman kolektif hadir dalam pikiran bawah sadar individu atau singkatnya “pola dasar” adalah salah satu sistem yang diteorikan oleh Carl Gustav Jung. Menurut Eko (2019), *archetype* adalah gambaran kuno yang berasal dari ketidaksadaran kolektif. pola dasar berasal dari bahasa Yunani *arke* (primitif, asli, asal) dan *tupos* (model, pola). Dua kata ini membentuk *arkhetupon* (pola asli). Pengalaman berulang dari leluhur membentuk *archetype*. Ada 11 *archetype* mendasar yang mendasar pada manusia, yakni:

a. *Persona*

Persona itu seperti seseorang yang menggunakan topeng untuk menutupi wajahnya dalam sebuah drama, yang dalam menggunakan topeng adalah dibutuhkan seorang aktor atau aktris untuk menghidupkan perannya yang biasanya merupakan peran di luar karakter aktor itu sendiri.

b. *Shadow*

Shadow adalah sisi gelap mengambil bentuk kebencian, kecemburuan, kemarahan, ketidakpercayaan, ketakutan dan aspek negatif lainnya.

c. *Anima* dan *Animus*

Anima adalah sisi feminin pria, sedangkan *animus* adalah sisi maskulin pada wanita.

d. *The Great Mother*

Setiap pria atau wanita memiliki *archetype The Great Mother*. Jung percaya bahwa pandangan tentang ibu adalah sosok yang penuh kasih namun tetap memiliki sisi menakutkan. Menurutnya, seorang ibu yang hebat mewakili dua kekuatan yang berlawanan; yang pertama kesuburan dan pengasuh/penjaga, sedangkan sisi lainnya adalah sebagai kekuatan dan kehancuran.

e. *The Wise Old Man*

Sosok yang dilambangkan dengan orang (biasanya orang tua) yang memiliki pengetahuan dari masa lalu dan masa depan, *archetype* ini memiliki peran untuk membimbing pahlawan dalam film atau

novel untuk mencapai tujuan.

f. *Hero*

Archetype hero (pahlawan) biasanya dilambangkan oleh orang dengan kekuatan super dan memiliki nilai keadilan yang tinggi dalam diri mereka.

g. *Child*

Adalah *archetype* yang secara potensial dapat dianggap sebagai orang dewasa; atau sedang dalam proses kedewasaan.

h. *Hermaphrodite*

Melambangkan sebuah sosok yang memiliki penggambaran sebagai seorang wanita dan pria dalam satu kesatuan tubuh. Konsep dari *archetype* ini adalah untuk menggambarkan bagaimana pria dan wanita bisa saja menjadi maskulin, feminim atau androgini.

i. *The Trickster/The Magician*

Archetype ini sebagai karakter yang licik dan picik, memiliki banyak trik dan sering menyesatkan manusia seperti pada kitab perjanjian lama. Namun dalam perkembangannya, makna *archetype trickster* ini lebih meluas kepada tipe *archetype* yang memiliki banyak trik, dan kecenderungan untuk bermain. Sementara *magician* meluas kepada *archetype* yang memiliki keahlian dan kemampuan di bidangnya, ia memiliki kekuatan besar untuk mencipta.

j. *The Mana*

Archetype ini melambangkan hal-hal yang memiliki makna special bagi seorang individu, baik kasat mata maupun tidak.

Archetype mana ini dapat berupa apapun, termasuk juga kekuatan di dalam diri seseorang.

k. *Self*

Archetype yang sangat komprehensif dari semua *archetype*. *Self* sering dilambangkan dengan lingkaran, bujur sangkar, dan mandala. Misalnya, Jung menggambarkan Kristus sebagai simbol mitologi tentang *self* yang sempurna, Jung menggambarkan *self* sebagai *archetype* yang mampu membimbing orang ke arah aktualisasi diri, dan tujuan hidup yang terus-menerus diperjuangkan oleh manusia tetapi jarang mencapai kesempurnaan untuk *asrchetype* jenis ini.

d. *Manga Matrix*

Metode Manga Matrix yang dikemukakan oleh Tsukamoto yang digunakan untuk mengkaji karakter dengan referensi tidak terbatas (*unlimited*). Matriks karakter yang dimaksud antara lain: *Form Matrix* (matriks bentuk), *Costume Matrix* (matriks kostum) dan *Personality Matrix* (matriks kepribadian). Menurut Tenma (2006), metode ini merupakan sebuah teknik perancangan sebuah desain karakter tanpa batas menggunakan matriks.

Terdapat tiga tahap pembuatan karakter tanpa batas:

1. *Form Matrix (Limitless forms)*

Mengacu pada struktur dan bentuk tubuh dari sebuah karakter. Elemen apapun yang ada di bumi dapat digunakan sebagai material untuk membentuk tubuh karakter.

Mengkombinasikan elemen-elemen ini dapat melahirkan makhluk hidup baru.

2. *Costume Matrix*

Seperti layaknya seorang bayi yang baru lahir, ketika bentuk tubuh dasar karakter sudah dibentuk, karakter tersebut dapat mengenakan pakaian apapun dan memegang atau membawa suatu benda. Kategori kostum adalah pakaian, penutup/alas kaki, ornamen, rias, lilitan/bungkusan/ikatan, barang bawaan.

3. *Personality Matrix*

Personality matrix menggunakan 6 klasifikasi kepribadian sebagai parameternya. Klasifikasi kepribadian tersebut adalah kebiasaan, status, profesi, posisi, lingkungan biologis, atribut spesial, kelemahan, keinginan.

e. Intertekstualitas

Setelah proses analisis menggunakan metode analisis Manga Matrix, analisis akan dilanjutkan ke dalam tahap intertekstualitas di mana karakter akan dianalisis dan dihubungkan secara interteks dengan teori intertekstualitas Graham Allen. Setiap teks, termasuk teks sastra, merupakan mosaik kutipan-kutipan dan merupakan penyerapan serta transformasi teks-teks lain. Secara khusus, ada teks tertentu yang menjadi latar penciptaan sebuah karya disebut hipogram, sedangkan teks yang menyerap dan mentransformasikan hipogram itu dapat disebut sebagai teks transformasi. Untuk mendapatkan makna hakiki tersebut

digunakan metode intertekstual, yaitu membandingkan, menjajarkan, dan mengkontraskan sebuah teks transformasi dengan hipogramnya. (Allen, 2000)

Metode analisis intertekstual ini digunakan sebagai metode analisis karakter yang menjadi objek utama penelitian ini. Analisis dilakukan dengan cara mencari dan menghubungkan karakter dengan berbagai macam teks lain melalui identifikasi visual atau desain karakter.

C. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan kualitatif deskriptif, dengan membedah karakter menggunakan teori *Archetype* milik Jung, yang membagi *archetype* menjadi 11, yakni: *persona, shadow, anima, animus, self, the great mother, the wise old man, hero, child, hermaphrodite, trickster* untuk melihat kategori *archetype* yang terdapat dalam karakter tersebut. Lalu melihat korelasinya dengan desain secara visual yang akan diteliti menggunakan pendekatan manga matrix, melalui tiga bagian matriks, yakni matriks bentuk, matriks kostum dan matriks kepribadian, serta apa saja elemen matriks visual yang berpengaruh pada penciptaan desain karakter pilihan. Diperdalam dengan teori intertekstualitas untuk membedah unsur-unsur apa saja selain unsur visual yang mempengaruhi penciptaan karakter pilihan.

Data dikumpulkan dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung dengan memainkan *gamenya* dan

studi literatur/data pustaka secara offline maupun online. Data-data instrumen yang terkumpul akan dianalisis melalui pendekatan :

a) Teori psikologi *archetype* milik Carl Jung yang membagi *archetype* menjadi 11 bentuk dasar untuk menganalisis sifat karakter yang memiliki keterkaitan erat terhadap visual Persona yang dimilikinya. Analisis akan dilakukan melalui sifat dan kepribadian karakter sepanjang *game*.

b) Pendekatan Manga Matrix yang dikemukakan oleh Tsukamoto yang digunakan untuk mengkaji karakter Persona 4 dengan referensi tidak terbatas (*unlimited*). Matriks karakter yang dimaksud antara lain: Form Matrix (matriks bentuk), Costume Matrix (matriks kostum) dan Personality Matrix (matriks kepribadian). Analisis akan dilakukan pada visual karakter secara menyeluruh baik dari tampilan visual dan kostum.

c) Penerapan Intertekstualitas oleh Graham Allen digunakan sebagai metode analisis karakter yang menjadi objek utama penelitian ini. Analisis dilakukan dengan cara mencari dan menghubungkan karakter dengan berbagai macam teks lain yang memiliki hubungan erat dengan karakter baik secara identifikasi non visual dan desain karakter.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Karakter: Yu Narukami

Karakter ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik manga matriks dan intertektulitas, dan dibagi menjadi 3 bagian yakni:



Gambar 2. Yu Narukami.
(Sumber: <https://megamitensei.fandom.com>)

1. Matriks Bentuk

Karakter menggunakan struktur tubuh manusia yang menjadi bentuk dasar karakter tersebut. Dapat dilihat bahwa visualisasi karakter Yu Narukami adalah seorang karakter dengan bentuk tubuh dasar manusia dengan kelamin lelaki dan tidak terdapat penambahan, pengurangan, dan penggabungan elemen tubuh lain dalam bentuk apapun.

2. Matriks Kostum

Yu Narukami adalah karakter remaja SMA menggunakan seragam *gakuran*. *Gakuran* adalah seragam tradisional pria yang dipakai oleh pelajar di Jepang, pada umumnya terdiri dari kemeja putih, jaket berwarna gelap dengan potongan lurus, kancing berjajar dengan warna emas/

perunggu, disertai dengan celana panjang berwarna sama dengan jaket.

Yu Narukami digambarkan menggunakan *gakuran* yang mengalami sedikit modifikasi dengan ciri SMA Yosogami pada bagian desain kerah baju dan jelujur aksen benang. Seragam *gakuran* SMA Yosigami telah mengalami modifikasi terutama pada bagian kerah baju, pada kerahnya ditambahkan motif kotak-kotak abu-abu dan putih, serta lambang angka romawi untuk melambangkan tingkatan kelas masing-masing pemakainya.

Jaket hitam *gakuran* yang dipakai Yu dibiarkan terbuka, memperlihatkan kemeja di dalamnya. Walaupun cara penggunaan *gakuran* Yu tidak rapih (jas tidak dikancingkan). Saat masuk dunia TV, kostum yang digunakan Yu pun tidak berubah, hanya mendapat tambahan aksesoris kacamata hitam dan senjata berupa jenis katana

3. Matriks Sifat

Yu Narukami (鳴上 悠) adalah tokoh utama pada seri Persona 4. Nama depannya, "Yu" (悠) memiliki arti "diam," hal ini merujuk padanya sebagai protagonis yang cenderung diam di dalam game. Nama keluarganya, "Narukami" (鳴上) berarti "dewa melolong," yang merupakan referensi ke elemen asli dari Yu, yakni listrik (guntur), dan juga karena Narukami sendiri adalah nama dewa Guntur di Jepang.

Yu memiliki sifat agak pendiam,

ramah, lugas dan juga memiliki kepribadian yang tenang dan rasional, dia juga memiliki kompas moral yang kuat, sehingga membuatnya tidak bisa berdiam diri melihat ketidakadilan. Namun ada saat-saat di mana Yu juga bisa meluapkan emosinya, hal ini dapat dilihat dari satu dua kejadian yang membuat dia berteriak kesal ke Yosuke yang sedang panik, dan membuat anggota tim investigasi lainnya kaget melihatnya. Yu juga memiliki keinginan yang kuat untuk memiliki ikatan dan koneksi dengan banyak orang. Secara *archetype* Jung, *archetype* utama Yu adalah tipe *hero* (pahlawan), *archetype* ini memiliki motif untuk mengatasi permasalahan yang ada dan mencapai tujuan tertentu yang dimilikinya. Keunggulan yang biasanya dimiliki *archetype hero* adalah kekuatannya (baik fisik maupun mental) dalam mengatasi monster kegelapan. Hal ini dapat kita lihat pada sifat keadilan yang kuat yang terdapat pada diri Yu. Yu tidak bisa membiarkan orang-orang yang dikenalnya terlibat dalam masalah, dan selalu mencoba membantu mereka dalam memecahkannya, dalam segi kekuatan, Yu juga adalah karakter tipe *all-rounder* yang kuat dan memiliki keistimewaan saat memanggil Persona lebih dari satu macam. Yu juga selalu bisa mengatasi dengan kepala dingin semua masalah yang ia hadapi, namun ia juga tetap menyimpan ketakutan akan ditinggalkan di dalam dirinya, dan ketika sepupu kesayangannya, Nanako menjadi korban TV

misterius dan masuk ke dalam keadaan koma, Yu sempat terpuruk dan menyalahkan dirinya, namun pada akhirnya dia berhasil bangkit dan mencari pelakunya dan berhasil menolong Nanako. Hal ini juga sesuai dengan ciri *archetype* tipe *hero*.

Archetype lain yang cukup mendominasi pada Yu adalah *the great mother*, hal ini dapat dilihat dari kebiasaan Yu dalam menjaga Nanako, sepupunya yang berusia 6 tahun. Yu sangat terlihat sayang dan memanjakan Nanako, dia mencoba belajar memasak dan kerap masakan favorit Nanako serta Yosuke yang merupakan sahabat karibnya. Yu juga digambarkan cukup sering menjadi tempat berkeluh kesah anggota tim penyelidik dan teman-temannya. Namun ia bisa menjadi sangat marah dan tak segan untuk melawan ketika orang-orang yang ia sayangi disakiti. Ini sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki *archetype the great mother*.

Archetype shadow Yu muncul pada seri animasi Persona 4 dan Persona 4 ultimax, sisi gelap Yu ini muncul karena ketakutannya ditinggalkan oleh keluarga, saudara, teman dan rekan-rekan yang ia sayangi, dan juga ketidaknyamanan dirinya saat ia pindah ke Inaba. Saat bermanifestasi, *shadow* Yu menyatakan bahwa ia takut akan "masa depan tanpa teman-temanku," dan bahwa ia harus pergi tanpa mereka. Yu asli setuju dengan ketakutan yang diutarakan oleh *shadow*-nya, dan menyatakan bahwa

yang ia inginkan hanyalah bersama teman-temannya, terlepas dari apakah fantasi ini nyata atau tidak. *Shadow* Yu memiliki bola mata berwarna kuning dan ekspresi muka yang terlihat merendahkan orang lain.



Gambar 3. *Shadow* Yu Narukami.
(Sumber: <https://megamitensei.fandom.com>)

Analisis Persona Yu: Izanagi



Gambar 4. Izanagi.
(Sumber: <https://megamitensei.fandom.com>)

Karakter ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik manga matriks dan intertektulitas, dan dibagi menjadi 3 bagian yakni:

1. Matriks Bentuk

Izanagi masih menggunakan bentuk dasar manusia, namun dengan pengurangan dan penambahan elemen di sana-sini. Elemen yang paling terasa adalah penambahan elemen bertemakan mesin/robot sederhana, terutama dilihat dari bagian

muka dan cakar Izanagi. Pada bagian muka dapat dilihat Izanagi tidak memiliki rambut, namun menggunakan ikat kepala panjang hingga ke kaki. Mata dan mulut menyerupai robot dan tidak memiliki hidung serta telinga, serta memiliki cakar dari metal.

2. Matriks Kostum

Kostum yang dikenakan Izanagi adalah jenis *gakuran* yang sudah mengalami modifikasi seperti *gakuran* yang biasa dipakai oleh remaja berandalan (*yankii*) di Jepang menjadi panjang di bagian belakang. Jacket hitam yang dipakai Izanagi dimodifikasi menggunakan kain dengan motif bergaris pada lengan bawah dan dada bagian depan, menggunakan resleting dan menutup seluruh tubuh bagian dada ke pinggang. Namun bagian belakang bawah dibuat menjadi terbelah dua, tidak seperti baju *yankii* yang tertutup.



Gambar 5. Seragam *yankii*.
(Sumber: <https://timeline.com>)

Bagian kepala juga menggunakan ikat

kepala yang berbahan metal, dengan panjang sampai ke kaki. Ikat kepala ini juga merupakan salah satu ciri gaya berpakaian *yankii*. Izanagi juga menggunakan banyak aksesoris yang menggunakan ikat pinggang ini pada kostum sebagai pengganti kancing pada baju di bagian leher dan bawah pinggang, namun tidak dikaitkan (dibiarkan terbuka).

Senjata yang digunakan Izanagi adalah senjata tipe *swordbreaker*, namun mengalami modifikasi, dari jenis belati menjadi jenis pedang raksasa.



Gambar 6. Belati *swordbreaker*.
(Sumber: <https://turbosquid.com>)

Gaya *gakuran* panjang dengan banyak aksesoris, ditambah ikat kepala putih panjang hingga menyentuh kaki. Gaya kostum Izanagi yang mirip dengan berandalan ini juga membuat Yu mendapat julukan *banchou* (kepala geng *yankii*) di Persona 4. Pedang yang dibawa Izanagi adalah pedang modifikasi fantasi yang dibuat berdasarkan belati jenis *swordbreaker*. Penggunaan senjata besar dan bergerigi ini ditambah warna mayoritas hitam membuat desain Izanagi menjadi berkesan berbahaya. Sepatu yang digunakan oleh Izanagi menggunakan pisau di bagian solnya,

membuat kesan berbahaya yang ditimbulkan pada Izanagi semakin bertambah.

3. Matriks Sifat

Persona yang dimiliki oleh Yu adalah Izanagi. Izanagi (伊邪那岐, 伊弉諾) adalah dewa dari kepercayaan masyarakat Jepang dan juga agama Shinto, dia adalah salah satu dewa yang merupakan tujuh generasi dewa istimewa (*Kamiyo-nanayo* atau 神世七代) yang turun ke bumi setelah pembentukan surga dan neraka. Izanagi dan Izanami (adik perempuan dan juga istrinya) melahirkan banyak pulau dan dewa-dewa minor di Jepang, namun Izanami meninggal setelah melahirkan dewa api, dan Izanagi membunuh dewa api itu. Izanagi yang ingin menjemput Izanami di dunia arwah bertemu Izanami yang sedang dalam penyiksaan, lalu Izanagi melanggar janjinya untuk tidak melihat kondisi Izanami, hal ini membuat Izanami menjadi malu dan marah, dan bersumpah untuk menghabisi Izanagi dan ribuan orang-orang Izanagi, dan kemudian Izanagi berkata bahwa dia akan ratusan sampai ribuan orang setiap harinya untuk mengantisipasi dendam Izanami.

Izanagi yang dimiliki Yu memiliki elemen petir (*Zio*), ia muncul saat Yu dan Yosuke menghadapi *shadow* pertama kali di dunia TV misterius. Izanagi muncul di saat Yu ingin melindungi dirinya dan Yosuke dari serangan Shadow di dunia TV misterius, hal ini sesuai dengan *archetype hero* yang memiliki

rasa keadilan tinggi dan ingin menolong orang yang dalam berada dalam posisi kesulitan/terpojok. Di saat kemunculan awalnya, Izanagi mengatakan kalimat "*I am thou, thou art I. The time has come. Open thy eyes and call forth what is within.*" (Aku adalah kamu, kamu adalah aku. Waktunya telah tiba. Bukalan mata(mu) dan panggilah apa yang ada di dalam(dirimu)) pada Yu, kalimat ini menggambarkan bahwa Izanagi adalah bagian dari diri Yu yang ada di dalam dirinya. Secara sifat, selain kemunculan pertamanya, Izanagi tidak lagi digambarkan memiliki kemauan sendiri selain apa yang disuruhkan oleh Yu kepadanya di dalam pertempuran.



Gambar 7. Kemunculan Izanagi di komik Persona 4.

Dari hasil analisis di atas, dapat dilihat bahwa desain Izanagi dibuat menyerupai *yankii*, remaja berandalan di Jepang. Desain dari Izanagi dibuat mirip menyerupai remaja berandalan di Jepang terutama di gaya berpakaian yang dikenakan, desain ini tidak terlalu bertolak belakang dengan desain visual Yu yang dibuat tidak terlalu rapih (jas *gakuran* terbuka), pertanda bahwa Yu juga bukan murid yang terlalu berpenampilan teladan jika mengikuti standar berseragam di

Jepang. Namun tampilan visual ini berbanding terbalik dengan *archetype* yang dimiliki oleh Yu, yakni *the hero* yang merupakan tipe pahlawan dan penolong, dan umumnya biasanya bersifat positif, bukan hal yang memiliki kecenderungan negatif seperti *yankii*, tetapi kesan kuat pada *archetype hero* masih dipertahankan pada desain Izanagi. Namun desain ini masih memiliki kecocokan dengan *archetype the great mother*, dimana pada *archetype* ini selain memberikan perlindungan juga memiliki kekuatan dan juga dapat menjadi menakutkan bila hal-hal yang disayangi oleh *archetype* ini diusik dan atau dilukai.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan penggunaan teori *archetype* yang dimiliki Jung dapat membuat sebuah karakter terlihat lebih hidup, sehingga membuat karakter terlihat lebih manusiawi dan menarik.

Secara desain visual, hasil analisis karakter menggunakan metode manga matrix menunjukkan bahwa Yu Narukami dan Izanagi adalah karakter dengan bentuk dasar manusia dan *humanoid*. Kombinasi yang paling menonjol terlihat pada kostum. Kostum karakter dirancang dengan memakai banyak referensi, dan bukan hanya berdasarkan referensi dari karakter sebelumnya saja, namun memasukkan banyak elemen ke dalamnya.

Sebagai langkah konseptualisasi,

karakter yang sudah dirancang berdasarkan referensi tersebut, dikembangkan dengan memasukkan elemen-elemen intertekstual. Elemen-elemen intertekstual ini dapat berupa budaya, mitos, sejarah, dan sebagainya. Teks-teks ini yang kemudian dikombinasi sehingga membangun sebuah konsep karakter. Hal ini dapat dilihat terutama pada karakter Izanagi.

Dapat disimpulkan, bahwa dalam penciptaan desain karakter harus memiliki banyak referensi penciptaan, bukan hanya dalam segi tampilan visual saja, namun referensi dari konseptual latar belakang karakter yang bisa berdasarkan dari banyak hal, baik sejarah asal muasal, lokasi, mitos, budaya pop kultur dan sebagainya. Dan didukung dengan pembuatan penokohan karakter yang dibangun menggunakan pendekatan kombinasi *archetype* agar meminimalisir terjadinya klise. Diharapkan dengan penambahan-penambahan hal diluar segi visual ini karakter akan menjadi lebih menarik di mata konsumen.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Graham. (2000). *Intertextuality*. London and New York. Routledge.
- ATLUS. (2008). *Persona 4: Official Design Works*. ATLUS Japan.
- Eko H, M.Natsir, Singgih, D.K. (2019). *An Analysis of Smeagol's Character Influenced by The One Ring In Lord of The Rings: Return of The King Using Jung Archetypes*. *Jurnal Ilmu Budaya Vol. 3* (1) Januari 2019, pp 106-120.
- Harbunangin, Buntje. (2016). *Art & Jung: Seni Dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung*.

- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- M. Garry Saputra. (2019). Desain Karakter Dalam Serial Shonen Manga One Punch Man. Sekolah Pascasarjana. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Tilman, Bryan. (2011). Creative Character Design. USA: Focal Press.
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. USA: Collins Design.

Media

- Chris. (2012, 24 September). Review: Persona 4 The Animation. *Objection Network*. Diambil dari: <https://objectionnetwork.com/2012/09/24/review-persona-4-the-animation/>
- Gamesradar staff. (2018, 19 Desember). The 30 best studio game stories ever. Diambil dari: <https://www.gamesradar.com/the-best-videogame-stories-ever/>
- Reggy. (2017, 14 Januari). A Graphic of Overall Persona Game Sales in Japan. *Persona Central*. Diambil dari: <https://personacentral.com/graphic-overall-persona-game-sales-japan>
- Jeko. I. R. (2017, 10 Agustus). Berkat Generasi Milenial, Penjual Perangkat Gim Meroket. *Liputan6*. Diambil dari: <https://www.liputan6.com/tekno/read/3053133/berkat-generasi-milenial-penjualan-perangkat-game-meroket>
- FANDOM. (-). Persona 4. Diambil dari: https://megamitensei.fandom.com/wiki/Persona_4