Jurnal Desain
Published by Universitas Indraprasta PGRI
e-ISSN: 2339-0115 | p-ISSN: 2339-0107
Vol. 14, No. 1 (2026), Article Number: e140107
https://doi.org/10.30998/jd.v14i1.3513
Copyright: © 2026 The Author(s)

Representasi visual arketipe Jung pada desain karakter utama Persona 5 Royal: Analisis semiotika Barthes

Visual representation of Jung's archetypes in Persona 5 Royal's main character design: Barthes semiotic analysis

Nathanael Enricho Diviano, Givar Sauqy Hardi, Yuniarti Rahayu
LSPR Institute of Communication and Business
Jl. K.H. Mas Mansyur No. Kav. 35, RT.12/RW.11, Karet Tengsin, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10220, Indonesia
***Corresponding author:** nathanaeledv@gmail.com*

Received:	Revised:	Accepted:	Published Online:
04 July 2026	19 August 2026	15 October 2026	16 November 2026

Abstrak.
Penelitian ini menganalisis representasi visual arketipe Carl Gustav Jung dalam desain karakter utama game Persona 5 Royal (2020) karya Atlus melalui tiga tataran semiotika Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Empat karakter inti Phantom Thieves of Hearts yang menjadi objek kajian adalah Amamiya Ren (Joker), Morgana (Mona), Ryuji Sakamoto (Skull), dan Ann Takamaki (Panther). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif-interpretatif yang mengintegrasikan kerangka semiotika tersebut dengan teori arketipe Jung serta prinsip character design. Data primer berupa dokumentasi visual resmi dari artbook, screenshot, dan materi promosi Atlus, sedangkan data sekunder berupa literatur akademik relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa setiap elemen visual seperti kostum, palet warna, siluet, simbol, topeng, dan pose merupakan ekspresi terencana dari arketipe Jungian tertentu: *Hero*, *Trickster*, *Persona*, *Shadow*, dan *Self*. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teori arketipe psikologis dan semiotika visual dalam desain karakter dapat menghasilkan representasi yang kaya makna, memperkuat keterlibatan emosional pemain, dan menjadikan game sebagai medium ekspresi filosofis dan refleksi budaya.
Kata kunci: *arketipe Carl Jung, desain karakter, semiotika visual, Persona 5 Royal*

Abstract.
This study analyzes the visual representation of Carl Gustav Jung's archetypes in the main character design of Atlus's game Persona 5 Royal (2020) through Roland Barthes's three-order semiotic framework: denotation, connotation, and myth. The four core Phantom Thieves of Hearts characters examined are Amamiya Ren (Joker), Morgana (Mona), Ryuji Sakamoto (Skull), and Ann Takamaki (Panther). This research employs a qualitative-interpretive approach that integrates this semiotic framework with Jungian archetype theory and character design principles. Primary data consist of official visual documentation including artbooks, screenshots, and Atlus promotional materials, while secondary data comprise relevant academic literature. The analysis reveals that every visual element: costumes, color palettes, silhouettes, symbols, masks, and poses, constitutes a deliberate expression of specific Jungian archetypes such as the Hero, the Trickster, Persona, Shadow, and the Self. This study affirms that integrating psychological archetype theory and visual semiotics in the character design process produces meaning-rich representations, deepens players' emotional engagement, and positions video games as a medium for philosophical expression and cultural reflection.
Keywords: Carl Jung archetypes, character design, visual semiotics, Persona 5 Royal

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

Pendahuluan

Persona 5 Royal secara eksplisit membangun dunia dan karakternya berdasarkan teori psikologi analitik Carl Gustav Jung, menjadikannya salah satu game paling signifikan dalam budaya populer kontemporer sekaligus menegaskan posisi game digital sebagai wahana representasi budaya yang diakui dalam konteks akademik Indonesia (Sulaiman & Rosyidah, 2024) . Produser serial, Katsura Hashino (Atlus, 2024), menyatakan bahwa desain karakter dan Persona masing-masing tokoh sengaja

dirancang untuk merepresentasikan konflik internal manusia yang tak terlihat, sebuah konkretisasi dari proses individuasi dan arketipe Jung seperti Hero, Trickster, Shadow, Animus, dan Self (Jung, 2014). Elemen visual karakter seperti kostum, topeng, palet warna, senjata, dan aksesori dengan demikian bukan sekadar pilihan estetis, melainkan sistem tanda yang mengodekan makna psikologis (Tjahjawulan et al., 2025; Barthes, 1972) Persona 5 Royal karenanya menawarkan ruang analisis yang unik: bagaimana elemen visual desain karakter merepresentasikan arketipe Jung melalui sistem tanda yang dapat dibaca secara semiotis?

Studi terdahulu telah mendekati pertanyaan ini, namun masing-masing hanya menjawab sebagiannya sehingga membentuk tiga kesenjangan yang saling melengkapi. Pertama, studi tentang seri Persona, seperti Athalia (2024) pada Persona 4 membuktikan kehadiran arketipe Jungian dalam game melalui elemen naratif dan visual, namun tidak menyentuh representasi visual arketipe secara semiotis dan sistematis menggunakan instrumen pembacaan tanda yang berlapis (Athalia, 2024). Kedua, penelitian semiotika visual karakter game seperti Alfian dan Kusumandyoko (2020) pada karakter game Mobile Legends(Alfian & Kusumandyoko, 2020), Waluyo dan Patria (2022) pada karakter game Arknights (Waluyo & Patria, 2022), Ramadany et al. (2024) pada karakter game Genshin Impact (Ramadany et al., 2024), Winduwati dan Wahyutristama (2022) pada serial anime Demon Slayer (Winduwati & Wahyutristama, 2022), serta Rinaldi dan Saefudin (2023) pada seri DreadOut (Rinaldi & Saefudin, 2023) secara produktif menggunakan kerangka tiga tataran Barthes (denotasi, konotasi, mitos) untuk membaca elemen visual, namun tanpa mengintegrasikannya dengan sistem pemaknaan arketipe psikologis. Ketiga, studi arketipe Jung dalam konteks visual seperti Al Ayyubi (2026) pada Red Dead Redemption 2 dan Kassenova & Şener (2024) pada karya seni visual tiga dimensi mengoperasionalkan teori Jung secara produktif, namun lebih pada transformasi naratif atau identifikasi arketipe secara umum, bukan pada konstruksi visual tanda-tanda arketipal melalui instrumen semiotika berlapis. Ketiga kesenjangan ini secara bersama-sama membuka ruang analisis yang belum terisi dalam kajian desain karakter game (Al Ayyubi, 2026; Kassenova & Şener, 2024).

Berdasarkan ketiga kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi dua kerangka teori secara koheren dan operasional: semiotika tiga tataran Roland Barthes (denotasi, konotasi, mitos) digunakan sebagai instrumen pembacaan tanda visual, sedangkan arketipe Carl Jung (Hero, Trickster, Shadow, Animus, Wise Old Man, dan Self) berfungsi sebagai sistem pemaknaan yang diverifikasi melalui hasil pembacaan tersebut, yaitu sebuah model integratif yang belum pernah diterapkan sebelumnya pada desain karakter Persona 5 Royal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis secara spesifik dan sistematis bagaimana elemen visual desain karakter utama Persona 5 Royal yang meliputi kostum, palet warna, topeng, senjata, aksesori, dan proporsi tubuh merepresentasikan arketipe Carl Jung melalui tiga tataran semiotika Roland Barthes: denotasi, konotasi, dan mitos. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam dua hal: pertama, memperkaya kajian semiotika visual game dengan menghadirkan model analisis integratif yang dapat direplikasi pada objek game lain; dan kedua, memperluas aplikasi teori arketipe Jung dari ranah naratif ke ranah visual dalam konteks desain karakter media interaktif digital. Lebih jauh, penelitian ini juga berkontribusi pada pengakuan game sebagai medium literasi visual dan kultural yang sah dalam kajian akademik (Toh & Lim, 2021), serta pada pemahaman tentang bagaimana kuatnya representasi arketipal dalam desain karakter dapat turut berkontribusi pada terbentuknya ikatan parasosial antara pemain dan karakter yang mereka mainkan (Pertiwan & Winduwati, 2023).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-interpretatif, yaitu pendekatan yang tidak mengukur data secara angka atau statistik, melainkan menafsirkan makna di balik tanda-tanda visual secara mendalam dan kontekstual. Semiotika sebagai ilmu yang mengkaji sistem tanda dan produksi

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

makna telah diakui sebagai kerangka analisis yang kuat dalam penelitian budaya dan komunikasi visual. Pendekatan ini dipilih karena semiotika Barthes berfokus pada analisis tanda melalui tiga lapisan: denotasi sebagai makna objektif, konotasi sebagai makna kultural dan emosional, serta mitos sebagai lapisan makna yang merefleksikan nilai-nilai budaya dan ideologi. Gagasan ini diuraikan dalam Mythologies (Barthes, 1972) dan dikembangkan lebih lanjut dalam esai "The Rhetoric of the Image" yang dimuat dalam Image-Music-Text (Barthes, 1977). Melalui pendekatan ini, Barthes menegaskan bahwa citra visual dapat berfungsi layaknya bahasa yang memproduksi makna sosial dan ideologis(Barthes, 1972)

Objek utama penelitian adalah desain visual karakter empat pendiri kelompok Phantom Thieves of Hearts dalam game Persona 5 Royal versi 2020 produksi Atlus, yaitu Amamiya Ren (Joker), Ryuji Sakamoto (Skull), Ann Takamaki (Panther), dan Morgana (Mona). Pemilihan keempat karakter ini didasarkan pada tiga kriteria operasional. Pertama, status naratif: keempatnya adalah anggota pendiri Phantom Thieves of Hearts yang arc Persona awakening-nya ditampilkan penuh sejak fase pengenalan cerita, sehingga transformasi visual dari kepribadian tersembunyi menuju topeng Phantom Thief dapat ditelusuri secara utuh. Kedua, ketersediaan data: keempat karakter ini memiliki volume dokumentasi visual resmi paling ekstensif, mencakup profil karakter individual dalam artbook dan key visual promosi dibandingkan anggota yang bergabung pada fase cerita berikutnya, sehingga memungkinkan triangulasi data primer yang lebih memadai. Ketiga, diferensiasi arketipal: keempat karakter merepresentasikan kombinasi arketipe yang secara tekstual berbeda dan saling melengkapi (Hero/Trickster, Shadow, Lover/Animus, Wise Old Man/Self), sehingga sampel mencakup rentang variasi arketipe, bukan repetisi pada arketipe yang sama. Setiap karakter dianalisis dari dua sisi penampilannya: tampilan keseharian di dunia nyata dan tampilan kostum Phantom Thief di dalam Metaverse. Elemen visual yang menjadi fokus analisis mencakup kostum, palet warna, siluet tubuh, simbol-simbol pada kostum, desain topeng, pose dan gestur tubuh, senjata, serta aksesori. Elemen-elemen tersebut dipilih karena merupakan komponen fundamental dalam desain karakter game yang secara langsung membentuk identitas dan keterbacaan visual sebuah karakter (Anderson, 2024). Penelitian ini secara tegas membatasi diri hanya pada aspek visual dan tidak membahas mekanisme gameplay, sistem pertarungan, maupun alur naratif cerita secara mendalam.

Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis. Pertama adalah data primer berupa dokumentasi visual resmi yang dikumpulkan dari tiga sumber utama: artbook resmi Persona 5 terbitan Atlus dan UDON Entertainment, tangkapan layar dari dalam game, serta materi promosi resmi yang dirilis oleh Atlus. Kedua adalah data sekunder berupa literatur akademik yang dikelompokkan berdasarkan fungsinya dalam penelitian ini.

Landasan teori utama disusun dari dua kerangka besar yang diintegrasikan secara koheren. Teori arketipe Carl Jung yang meliputi konsep Hero, Trickster, Shadow, Animus, Wise Old Man, Self, serta proses individuasi yang bersumber dari karya Jung (2014) yang menjadi sistem pemaknaan utama dalam penelitian ini. Kerangka semiotika tiga tataran bersumber dari dua karya Roland Barthes: Mythologies (Barthes, 1972) yang merumuskan konsep denotasi, konotasi, dan mitos sebagai lapisan produksi makna, serta esai “The Rhetoric of the Image” dalam Image-Music-Text (Barthes, 1977) yang menegaskan bahwa citra visual dapat berfungsi layaknya bahasa dalam memproduksi makna sosial dan ideologis (Barthes, 1972; Barthes, 1977).

Prinsip desain karakter dioperasionalkan berdasarkan tiga sumber. Anderson (2024) menyediakan kerangka komponen fundamental desain karakter game seperti kostum, palet warna, siluet, proporsi, dan aksesori sebagai elemen yang secara langsung membentuk identitas dan keterbacaan visual sebuah karakter(Anderson, 2024). Thesen (2020) berkontribusi pada pembacaan bahasa tubuh dan postur karakter sebagai penanda pengendalian diri dan dimensi psikologis tokoh (Thesen, 2020). Zaini et al. (2025) memperkuat pembacaan konotatif elemen-elemen seperti kostum berlapis dan struktur tulang yang dieksternalisasi sebagai simbol otoritas subversif dan ketangguhan tersembunyi dalam desain visual (Zaini et al., 2025).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Studi semiotika visual game dan media populer menjadi dasar komparasi metodologis. Alfian dan Kusumandyoko (2020) serta Prasetya dan Anggapuspa (2022) mendemonstrasikan penerapan kerangka Barthes pada karakter gim domestik (Alfian & Kusumandyoko, 2020; Prasetya & Anggapuspa, 2022). Putri (2023), Zaharani et al. (2020), dan Putra dan Annissa (2021) memperluas referensi penerapan semiotika pada media populer visual Indonesia (Putri, 2023; Zaharani et al., 2020; Putra & Annissa, 2021). Fadilah et al. (2023) melengkapi perspektif analisis representasi karakter dari tradisi akademik yang lebih luas (Fadilah et al., 2023).

Studi konteks game sebagai medium kultural dilandasi oleh Bernal-Merino (2016) dan Garcia (2022) yang mengakui game digital sebagai wahana representasi budaya yang sah secara akademik (Bernal-Merino, 2016; Garcia, 2022). Suryosumunar (2019) secara khusus memperkuat pembacaan mitos dalam penelitian ini dengan menguraikan ironi konsep Persona Jung dalam konteks visualisasi identitas bahwa topeng sejati justru membebaskan, sementara Persona sosial menyembunyikan (Suryosumunar, 2019).

Analisis dilakukan secara integratif dan operasional melalui enam tahapan yang berurutan. Pertama, pemilihan gambar dilakukan dengan mengumpulkan dokumentasi visual resmi dari artbook dan materi promosi Atlus. Kedua, identifikasi elemen visual dilakukan dengan menginventarisasi elemen signifikan pada setiap karakter meliputi kostum, palet warna, topeng, senjata, aksesori, dan proporsi tubuh. Ketiga, pembacaan denotasi dilakukan untuk mendeskripsikan setiap elemen visual secara objektif dan faktual sebagaimana tampak secara kasat mata. Keempat, pembacaan konotasi dilakukan untuk menginterpretasikan makna kultural, psikologis, dan emosional di balik elemen visual tersebut. Kelima, penarikan mitos dilakukan untuk mengidentifikasi sistem makna ideologis dan narasi arketipal yang mengakar dalam konstruksi visual karakter. Keenam, pemetaan dilakukan dengan menghubungkan hasil analisis semiotika ke dalam kerangka arketipe Jung yang relevan, yakni Hero, Trickster, Shadow, Animus, Wise Old Man, dan Self, guna menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil analisis disajikan dalam format tabel semiotika per karakter yang memuat kolom elemen visual dan kolom interpretasi pada setiap tataran makna.

Hasil dan Pembahasan

Phantom Thieves of Hearts, atau dalam bahasa Jepang 心の怪盗団 (*Kokoro no kaitou-dan*) dan secara harfiah berarti "Kelompok Pencuri Hati", merupakan kelompok yang terdiri dari para remaja yang muak dengan penipuan, kemunafikan, dan korupsi di sekitar mereka, dan berdedikasi untuk "mencuri" hati para orang dewasa yang berkuasa namun korup demi mereformasi masyarakat Jepang.

Amamiya Ren sebagai Arketipe Hero dan Trickster



Gambar 1. Amamiya Ren (kiri), Amamiya Ren sebagai Joker (kanan)
Sumber: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh VeskScans123 (Kiri) dan Hanaxsongs (kanan) https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ren_Amamiya)

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Gambar 1 menunjukkan Amamiya Ren atau Joker yang merupakan salah satu protagonis utama sekaligus pemimpin Phantom Thieves. Dalam kehidupan sehari-hari, ia mengenakan seragam Shujin Academy hitam-putih dengan kacamata berbingkai tipis. Sebagai Joker, ia bertransformasi dengan mantel panjang hitam, celana hitam ketat, sarung tangan merah menyala, dan topeng mata putih.

Interpretasi Amamiya Ren

Tabel 1. Pembacaan Denotatif dan Konotatif Amamiya Ren

Elemen Visual	Interpretasi Denotatif	Interpretasi Konotatif
	Pelajar SMA kelas 2, berumur 16 tahun dan bertambah menjadi 17 tahun (dalam gim); tinggi 175 cm; postur ramping-atletis; kulit pucat.	Seragam yang dikenakan rapi dan kacamata yang terbukti palsu membangun citra sosok yang secara sadar mengonstruksi penampilannya untuk terlihat tidak mengancam dan konformis. Ini merepresentasikan Persona dalam teori Jung secara paling harfiah: sebuah topeng yang dikenakan dengan penuh kesadaran untuk menyesuaikan diri dengan ekspektasi sosial, sementara identitas sejatinya disembunyikan di baliknya (Jung, 2014).
	Rambut hitam bergelombang dan acak, menutup sebagian mata; mata abu-abu dengan bulu mata panjang; tatapan tajam saat kacamata dilepas.	Kombinasi warna hitam yang dominan dengan rambut yang acak menciptakan kontradiksi visual yang disengaja: kerapian pakaian dengan kekacauan rambut mencerminkan tegangan antara Persona sosial yang terkontrol dan sisi autentik yang sulit sepenuhnya dijinakkan (Atlus, 2024).
	Blazer hitam berkancing merah dengan logo *Shujin Academy*, sweater putih berkerah tinggi, celana hitam, sepatu hitam yang dikenakan rapi.	Postur yang ramping dan ekspresi wajah yang tenang mencerminkan pengendalian diri yang tinggi yang menyembunyikan beban (Thesen, 2020).
	Bingkai kacamata bulat hitam besar; dikonfirmasi dalam narasi game sebagai kacamata palsu, bukan alat bantu penglihatan.	

Sumber: Dokumentasi penulis

Sumber gambar: (Dari Persona 5 + Persona 5 Royal : Official Design Works, UDON Entertainment; Persona 5 : The Animation https://p5a.jp/character/)

Interpretasi pada tabel 1 secara konsisten mengarah pada satu pembacaan: dalam wujud sehari-harinya, Amamiya Ren merepresentasikan Persona dalam teori Jung secara paling harfiah, yaitu topeng

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

yang dikenakan dengan penuh kesadaran untuk menyesuaikan diri dengan ekspektasi sosial, sementara identitas sejatinya disembunyikan di baliknya (Jung, 2014). Kacamata yang terbukti palsu bukan sekadar detail kostum, melainkan penanda eksplisit bahwa citra yang ditampilkan ke publik adalah konstruksi, bukan realitas. Kontradiksi antara kerapian pakaian dan kekacauan rambut memperkuat pembacaan ini karena menandai tegangan antara Persona sosial yang terkontrol dan sisi autentik yang sulit sepenuhnya dijinakkan (Atlus, 2024) . Postur yang ramping dan ekspresi wajah yang tenang mencerminkan pengendalian diri yang tinggi (Thesen, 2020), namun juga menyiratkan beban tersembunyi seorang individu yang dipaksa menyembunyikan identitas sejatinya akibat stigma sosial dari tuduhan palsu yang menimpanya (Jung, 2014).

Interpretasi Joker

Tabel 2. Deskripsi Pembacaan Denotatif dan Konotatif Joker

Elemen Visual	Interpretasi Denotatif	Interpretasi Konotatif
	Perubahan drastis dari pelajar pendiam menjadi pemimpin Phantom Thieves dengan tampilan dramatis dan percaya diri.	
	Mantel/jas ekor (tailcoat) panjang berwarna hitam pekat, panjang hingga mata kaki; dikenakan di atas rompi abu-abu gelap berkancing emas; celana hitam ketat; sepatu winklepicker cokelat tua berhak.	Mantel jas ekor panjang (tailcoat) berwarna hitam pekat berfungsi sebagai simbol kebebasan, misteri, dan otoritas subversif (Zaini et al., 2025). Dalam tradisi visual barat maupun pop culture, tailcoat panjang sering diasosiasikan dengan sosok vigilante atau gentleman thief.
	Topeng domino putih bergaya burung dengan desain hitam di sekitar mata yang menyerupai eyeliner tebal dan bulu mata runcing ke atas.	Topeng domino putih berbentuk burung merupakan representasi langsung dari konsep Persona Jung: identitas yang dikenakan secara sadar untuk menghadapi dunia. Sekaligus, topeng ini menyimbolkan pembebasan dari Persona palsu yang dipaksakan masyarakat (Jung, 2014). Bentuk burung mengasosiasikan kebebasan dan kemampuan untuk melampaui batasan (Cirlot, 1971). Ironi yang disengaja bahwa topeng sejati-nya justru membebaskan.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

		Keanggunan dan kontrol di tengah kostum yang gelap; pemimpin yang mempertahankan presisi dan kendali bahkan di tengah kekacauan.
	Sarung tangan warna merah cerah yang menutupi jari hingga pergelangan tangan.	Aksen kontras yang kuat dalam kesatuan kostum hitam, melambangkan keberanian, agresi terkendali, dan kehendak untuk bertindak (Zara & Juhana, 2025). Secara psikologis, merah merepresentasikan energi dan kehendak untuk melawan, sama seperti semangat pemberontakan yang menjadi inti karakter Joker.
	Dagger dengan bilah silver panjang ramping, gagang hitam kokoh.	
		Memperkuat kehadiran dan otoritasnya sebagai pemimpin kelompok. Desain sepatu yang tidak biasa ini juga menandakan selera yang unik, jauh dari konvensional.

Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Persona 5 + Persona 5 Royal : Official Design Works, UDON Entertainment)

Jika interpretasi pada Ren menandai penyembunyian, interpretasi Joker pada tabel 2 menandai pembalikannya. Tailcoat hitam pekat berfungsi sebagai simbol kebebasan, misteri, dan otoritas subversif (Zaini et al., 2025). Dalam tradisi visual barat maupun pop culture, tailcoat panjang sering diasosiasikan dengan sosok vigilante atau gentleman thief yang beroperasi di luar batas hukum namun tetap berprinsip. Topeng domino putih berbentuk burung merupakan representasi langsung dari konsep Persona Jung, yakni identitas yang dikenakan secara sadar untuk menghadapi dunia, namun fungsinya terbalik: topeng ini justru menyimbolkan pembebasan dari Persona palsu yang dipaksakan

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

masyarakat (Jung, 2014). Bentuk burungnya mengasosiasikan kebebasan dan kemampuan untuk melampaui batasan (Cirlot, 1971), sehingga menegaskan ironi yang disengaja bahwa topeng sejati Joker justru membebaskan. Warna merah pada sarung tangan, sebagai aksen kontras dalam kesatuan kostum hitam, melambangkan keberanian, agresi terkendali, dan kehendak untuk bertindak (Zara & Juhana, 2025). Secara psikologis, merah merepresentasikan energi dan kehendak untuk melawan, sejalan dengan semangat pemberontakan yang menjadi inti karakter Joker. Sementara itu, rompi berkerah tinggi berkancing emas dan sepatu winklepicker berhak memperkuat citra pemimpin yang mempertahankan presisi, kendali, dan selera yang jauh dari konvensional, bahkan di tengah kekacauan.

Interpretasi Mitos Amamiya Ren / Joker

Tabel 3. Interpretasi mitos Amamiya Ren/Joker

Elemen Visual	Interpretasi Mitos
	Joker merupakan manifestasi visual dari dua arketipe Jungian sekaligus: Trickster dan Hero. Dalam tradisi mitologi lintas budaya, figur Hero adalah pahlawan yang menjalani perjalanan transformatif demi kebaikan kolektif (Campbell, 2008).
	Secara kultural, figur Joker mengaktifkan mitos gentleman thief, yaitu sosok pencuri yang beraksi dengan keanggunan dan prinsip moral, bukan sekadar kriminal. Dalam tradisi sastra Jepang, ini beresonansi dengan figur kaito (phantom thief) seperti Arsène Lupin maupun Kaito Kuroba (Kaito Kid).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



Transformasi visual dari Amamiya Ren (Persona sosial dengan kacamata palsu) menjadi Joker (identitas autentik dengan topeng yang membebaskan) merepresentasikan proses individuasi (Jung, 2014). Persona sosial (kacamata) menyembunyikan, sementara "topeng" Phantom Thief (mask Joker) membebaskan (Suryosumunar, 2019).

Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh Rune Umber https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ren_Amamiya; Dari Game Persona 5 Royal)

Jnterpretasi mitos pada tabel 3, Joker merupakan manifestasi visual dari dua arketipe Jungian sekaligus: Trickster dan Hero. Dalam tradisi mitologi lintas budaya, figur Hero adalah pahlawan yang menjalani perjalanan transformatif demi kebaikan kolektif (Campbell, 2008). Sebagai Trickster, Joker mengenakan topeng, bergerak di balik bayangan, dan menggunakan kecerdikan untuk mengubah tatanan yang korup; sebagai Hero, ia memimpin kelompok dan menanggung beban moral perjuangan. Dualitas ini divisualisasikan melalui kontras antara seragam sehari-hari yang konformis dan kostum Joker yang subversif, dan selaras dengan konsep monomyth atau perjalanan sang pahlawan yang dirumuskan Campbell (2008), di mana sang Hero meninggalkan dunia biasa, menghadapi cobaan, dan kembali sebagai sosok yang telah bertransformasi.

Secara kultural, figur Joker mengaktifkan mitos gentleman thief, yaitu sosok pencuri yang beraksi dengan keanggunan dan prinsip moral, bukan sekadar kriminal. Dalam tradisi sastra Jepang, hal ini beresonansi dengan figur kaito (phantom thief) seperti Arsène Lupin maupun Kaito Kuroba (Kaito Kid). Desain tailcoat hitam yang elegan memperkuat mitos bahwa perlawanan terhadap ketidakadilan dapat dilakukan dengan gaya dan martabat.

Transformasi visual dari Amamiya Ren (Persona sosial dengan kacamata palsu) menjadi Joker (identitas autentik dengan topeng yang membebaskan) merepresentasikan proses individuasi (Jung, 2014). Fakta bahwa kacamatanya palsu namun topengnya justru mengungkap dirinya yang sesungguhnya merupakan ironi yang kaya makna: Persona sosial (kacamata) menyembunyikan, sementara “topeng” Phantom Thief (mask Joker) membebaskan (Suryosumunar, 2019).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Ryuji Sakamoto sebagai Arketipe Shadow



Gambar 2. Ryuji Sakamoto (kiri), Ryuji Sakamoto sebagai Skull (kanan)
Sumber: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh VeskScans123 (Kiri) dan Azurejay (kanan) https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ryuji_Sakamoto)

Gambar 2 menunjukkan Ryuji Sakamoto yang juga dikenal dengan nama Phantom Thief-nya Skull, adalah anggota pertama yang bergabung dengan Phantom Thieves dan sahabat terdekat Amamiya Ren. Dari mantan pelari andalan tim atletik Shujin Academy, Ryuji kini dianggap sebagai *pembuat masalah* setelah insiden dengan guru Kamoshida yang menghancurkan karier atletiknya dan meninggalkan cedera pada kakinya. Sebagai Skull, ia tampil dengan jumpsuit hitam tebal yang dipenuhi pelindung dan elemen taktis, dengan topeng tengkorak metalik hitam sebagai ciri khasnya.

Interpretasi Ryuji Sakamoto

Tabel 4. Pemacaan Denotatif dan Konotatif Ryuji Sakamoto

Elemen Visual	Interpretasi Denotatif	Interpretasi Konotatif
	Ryuji memiliki postur tubuh tegap dan atletis dengan tinggi badan 175 cm dan berat 61 kg. Tubuhnya berotot, mencerminkan latar belakangnya sebagai mantan pelari sprint. Akibat cedera yang dideritanya, ia berjalan dan berlari dengan sedikit pincang dan sesekali tersandung jika terlalu memaksakan diri.	
	Rambut pirang (diwarnai) berpotongan pendek dan agak berantakan. Matanya berwarna cokelat gelap dengan ekspresi yang kerap terlihat tegas dan mudah tersulut emosi.	

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

	Blazer hitam Shujin Academy tanpa dikancing dan celana motif kotak panjang, di atas kaos kuning bersimbol bintang bergaya komik (hijau dan magenta) dengan kata "ZOMG!"; suspender hitam menggantung ke bawah (tidak dikenakan di bahu); sabuk putih; sepatu kets rendah putih bercorak merah.	Blazer yang dibiarkan terbuka tanpa dikancing menggambarkan penolakan terang-terangan terhadap norma berpakaian institusi sekolah. Suspender yang dibiarkan menggantung ke bawah (bukan dikenakan di bahu sebagaimana mestinya) memperkuat kesan ini, merepresentasikan individu yang menolak mengikuti struktur yang telah mengkhianatinya, sebuah ekspresi Shadow yang belum terintegrasi ke dalam norma sosial (Jung, 2014).
		kepribadian eksplosif, spontan, dan tidak menyaring ekspresi dirinya. Warna-warna cerah yang tidak terkoordinasi (kuning, hijau, magenta) mengasosiasikan kekacauan yang energik, bukan kekacauan yang destruktif, melainkan kekacauan yang jujur dan apa adanya (Zara & Juhana, 2025).
 		Celana bermotif kotak dan sepatu kets rendah mengasosiasikan subkultur anak muda yang lebih menghargai keaslian daripada kesesuaian. Warna merah pada sepatu menjadi aksen yang menghubungkan penampilan sehari-harinya dengan semangat pemberontakan yang sama-sama hadir pada kostum Skull-nya (Zara & Juhana, 2025). Sabuk putih mencerminkan karakter Ryuji yang tidak takut berlebihan (over the top) dalam berekspresi.

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh VeskScans123
https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ryuji_Sakamoto)

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

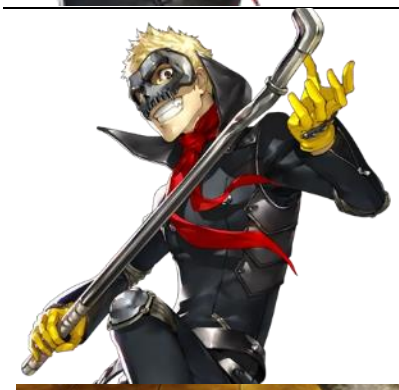
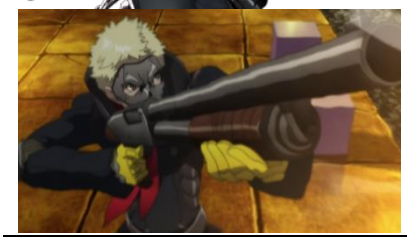
Keempat interpretasi pada tabel 4 menggambarkan Ryuji sebagai individu yang secara sadar menolak berpura-pura patuh terhadap struktur yang telah mengkhianatinya. Blazer yang dibiarkan terbuka dan suspender yang menggantung ke bawah bukan kecerobohan: Ryuji mengetahui aturan, namun secara sadar memilih untuk tidak mematuhinya, sebuah ekspresi Shadow yang belum terintegrasi ke dalam norma sosial (Jung, 2014). Kaos kuning bertulisan "ZOMG!" dengan warna-warna cerah yang tidak terkoordinasi mengasosiasikan kekacauan yang energik, bukan destruktif, melainkan jujur dan apa adanya (Zara & Juhana, 2025), berbanding terbalik dengan seragam rapi Ren yang menyembunyikan banyak hal. Estetika streetwear yang tidak formal mengasosiasikan subkultur anak muda yang lebih menghargai keaslian daripada kesesuaian, dan warna merah pada sepatunya menghubungkan penampilan sehari-harinya dengan semangat pemberontakan pada kostum Skull (Zara & Juhana, 2025), menunjukkan bahwa identitas autentiknya tidak sepenuhnya tersembunyi bahkan di dunia nyata. Sabuk putih yang mencolok di tengah kombinasi warna yang sudah ramai menegaskan karakternya yang tidak takut berlebihan (over the top), blak-blakan, dan tidak pernah setengah-setengah dalam menunjukkan siapa dirinya.

Interpretasi Skull

Tabel 5. Pembacaan Denotatif dan Konotatif Skull

Elemen Visual	Interpretasi Denotatif	Imaji Konotatif
	Kostum Skull terdiri dari jumpsuit tebal berwarna hitam dengan kerah tinggi yang berdiri (popped collar). Pada bagian punggung jumpsuit terdapat elemen yang menyerupai kolom vertebra metalik, memberikan kesan kerangka tulang belakang yang menonjol dari luar.	
	Jumpsuit dilengkapi dengan pelindung siku (elbow pads) dan pelindung lutut (knee pads), serta sabuk holster ganda (double-sided holster belt) dengan amunisi di kedua sisinya. Ini mencerminkan gaya seorang pejuang yang siap bertempur secara frontal.	
		Merepresentasikan eksternalisasi struktur batin: tulang punggung yang keras dan terlihat adalah metafora dari ketangguhan dan kegigihan yang selama ini tersembunyi di balik label 'pembuat masalah' (Zaini et al., 2025).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

 	Topeng tengkorak metalik berwarna hitam yang menutupi bagian atas wajah, dengan desain rongga mata tengkorak yang tegas dan mencolok.	Topeng tengkorak metalik hitam merupakan simbol universal kematian, bahaya, dan pemberontakan (Cirlot, 1971). Berbeda dengan topeng putih Joker yang halus, topeng tengkorak Skull bersifat konfrontatif dan tidak menyembunyikan ancamannya.
	Ascot (syal pendek) berwarna merah yang terikat di leher, sepatu bot tempur (combat boots) hitam, serta sarung tangan kuning dengan pelindung buku-buku jari (metal knuckle protectors) yang menonjol.	Sarung tangan kuning dengan pelindung buku-buku jari menegaskan gaya bertarung yang langsung dan berdampak fisik. Ascot merah di leher menjadi aksen warna yang paling mencolok, mencerminkan semangat dan keberanian yang meluap-luap namun tidak terfilter (Zara & Juhana, 2025).
 	Pipa besi panjang (steel pipe/bludgeon) sebagai senjata utama jarak dekat, dan shotgun sebagai senjata jarak jauh.	Senjata berupa pipa besi yang kasar dan tidak berteknologi mencerminkan gaya bertarung yang langsung, kasar, dan tanpa taktik berbelit.

Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh Hanaxsongs https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ryuji_Sakamoto; Dari Persona 5 + Persona 5 Royal: Official Design Works, UDON Entertainment; Dari Persona 5 : The Animation)

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Pada tabel 6, kolom vertebra metalik yang menonjol dari punggung jumpsuit merupakan detail desain yang paling unik dan penuh makna pada kostum Skull. Secara visual, ini merepresentasikan eksternalisasi struktur batin: tulang punggung yang keras dan terlihat menjadi metafora ketangguhan dan kegigihan yang selama ini tersembunyi di balik label 'pembuat masalah' (Zaini et al., 2025). Topeng tengkorak metalik hitam merupakan simbol universal kematian, bahaya, dan pemberontakan (Cirlot, 1971). Berbeda dengan topeng putih Joker yang halus, topeng tengkorak Skull bersifat konfrontatif dan tidak menyembunyikan ancamannya, merepresentasikan 'kematian' identitas lama Ryuji sebagai atlet yang diremehkan sekaligus lahirnya identitas baru yang frontal dan tidak lagi takut untuk dikenal. Sarung tangan kuning dengan pelindung buku-buku jari menegaskan gaya bertarung yang langsung dan berdampak fisik, sementara ascot merah sebagai aksen warna paling mencolok mencerminkan semangat dan keberanian yang meluap-luap namun tidak terfilter (Zara & Juhana, 2025). Senjata berupa pipa besi yang kasar dan tidak berteknologi mencerminkan gaya bertarung yang langsung, kasar, dan tanpa taktik berbelit, selaras dengan kepribadian Ryuji yang frontal dan jujur, bertolak belakang dengan gaya Joker yang lebih strategis.

Interpretasi Mitos Ryuji Sakamoto / Skull

Tabel 6. Interpretasi mitos Ryuji Sakamoto/Skull

Elemen Visual	Interpretasi Mitos
	Ryuji merepresentasikan arketipe Shadow dalam konteks sosial, yaitu sisi yang disingkirkan dan dilabeli 'bermasalah' oleh masyarakat (Jung, 2014).Namun sebagai Skull, energi Shadow-nya diintegrasikan dan diarahkan secara positif menjadi kekuatan perlawanan, merepresentasikan aspek Hero yang kasar dan jujur.
	Dalam budaya Jepang, tokoh delinquent (yankii) yang sebenarnya berjiwa mulia adalah arketipe naratif yang kuat dalam manga dan anime.
 	Motif tengkorak dan senjata pipa besi mengaktifkan mitos bahwa kehancuran adalah prasyarat pembaruan, selaras dengan integrasi Shadow dalam teori Jung (Jung, 2014).

Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh Hanaxsongs https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ryuji_Sakamoto; Dari Persona 5 + Persona 5 Royal: Official Design Works, UDON Entertainment)

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Pada tabel 6, Ryuji merepresentasikan arketipe Shadow dalam konteks sosial, yaitu sisi yang disingkirkan dan dilabeli 'bermasalah' oleh masyarakat (Jung, 2014). Namun sebagai Skull, energi Shadow-nya diintegrasikan dan diarahkan secara positif menjadi kekuatan perlawanan, merepresentasikan aspek Hero yang kasar dan jujur. Dalam budaya Jepang, tokoh delinquent (yankii) yang sebenarnya berjiwa mulia adalah arketipe naratif yang kuat dalam manga dan anime. Skull mengaktifkan mitos ini melalui visualnya yang penuh simbol pemberontakan namun dikenakan untuk tujuan keadilan. Kolom vertebra di punggungnya secara khusus menguatkan narasi ini: tulang punggung yang sebelumnya 'dipatahkan' kini dieksternalisasi sebagai kekuatan. Motif tengkorak dan senjata pipa besi mengaktifkan mitos bahwa kehancuran adalah prasyarat pembaruan; Ryuji tidak menyembunyikan kemarahannya, melainkan menggunakannya sebagai energi transformatif, selaras dengan integrasi Shadow dalam teori Jung (Jung, 2014).

Ann Takamaki sebagai Arketipe Lover dan Animus



Gambar 3. Ann Takamaki (kiri), Ann Takamaki sebagai Panther (kanan)
Sumber: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh Rekkan0ken (Kiri) dan AlexShepherd (kanan) https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ann_Takamaki)

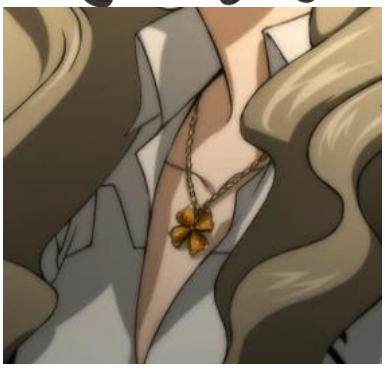
Gambar 3 menunjukkan Ann Takamaki, dikenal dengan nama Phantom Thief-nya Panther, adalah anggota Phantom Thieves yang memiliki latar belakang sebagai model amatir. Seperempat Amerika, Ann sering mengalami isolasi sosial akibat penampilannya yang dianggap berbeda di lingkungan sekolah Jepang yang homogen. Sebagai Panther, ia tampil dengan catsuit merah latex yang ketat, topeng panther merah, sarung tangan pink, dan sepatu bot merah setinggi paha

Interpretasi Ann Takamaki

Tabel 7. Pembacaan denotatif dan konotatif Ann Takamaki

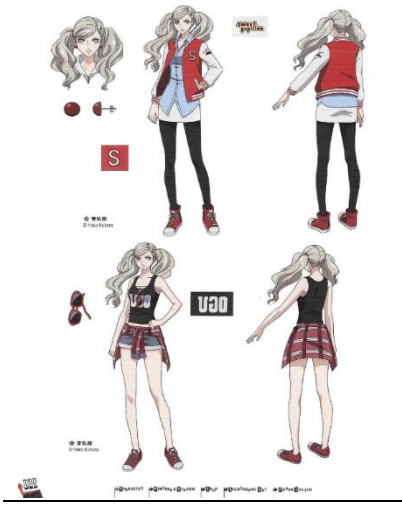
Elemen Visual	Interpretasi Denotatif	Imaji Konotatif
	Ann adalah seorang remaja perempuan berperawakan relatif tinggi untuk seusianya. Penampilannya mencerminkan latar belakangnya sebagai model amatir: tegak, anggun, dan menarik perhatian secara alami.	

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

	Rambut pirang bergelombang yang ditata dalam model bushy pigtails dengan poni miring di sisi kanan wajah. Ia mengenakan satu klip rambut berwarna kuning di atas telinga kirinya. Matanya berwarna biru cerah.	Rambut pirang platinum dan mata biru cerah Ann merupakan tanda visual yang paling langsung dari hibriditas identitasnya sebagai keturunan 1/4 Amerika di lingkungan sekolah Jepang yang homogen, sebuah persona yang dipaksakan dari luar, bukan dikonstruksi dari dalam.
  	Blazer hitam standar Shujin Academy dikenakan di atas hooded sweatshirt putih bergaya varsity yang panjangnya menutupi sebagian besar rok pendek bermotif kotak (plaid). Sweatshirt memiliki stripe merah di antara dua stripe biru di bagian bawah, simbol "S" di dekat sisi depan bawah, dan simbol four-leaf clover berwarna hijau di bagian belakang hood. Dilengkapi dengan tights berwarna merah dan boots cokelat bertali kuning.	Pilihan Ann untuk memodifikasi seragam standarnya, yaitu mengenakan hooded sweatshirt bergaya varsity yang panjang mencerminkan upaya menyeimbangkan antara kepatuhan terhadap institusi (blazer hitam standar tetap dikenakan) dan ekspresi diri yang tidak bisa sepenuhnya ditekan. Ini merepresentasikan Persona sosial yang sedang retak (Jung, 2014). Simbol four-leaf clover yang muncul di hood sweatshirt musim dingin maupun sebagai liontin kalung emas di musim panas menunjukkan konsistensi simbolis yang disengaja dalam penampilan Ann. Four-leaf clover secara universal mengasosiasikan keberuntungan dan harapan (Cirlot, 1971). Latar belakangnya sebagai model membentuk identitas publik yang sering kali mereduksi dirinya menjadi sekadar objek visual. Ini mencerminkan bagaimana Persona sosial, yaitu citra model cantik berambut pirang yang menarik perhatian.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0





Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh Rekkan0ken dan NoIDontKnow https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ann_Takamaki; Dari Persona 5 + Persona 5 Royal: Official Design Works, UDON Entertainment;)

Interpretasi pada tabel 7, rambut pirang platinum dan mata biru cerah Ann merupakan tanda visual paling langsung dari hibriditas identitasnya sebagai keturunan 1/4 Amerika di lingkungan sekolah Jepang yang homogen. Secara konotatif, ini merepresentasikan kondisi seseorang yang tampil berbeda bukan karena pilihan, melainkan karena warisan yang tidak bisa disembunyikan, sebuah Persona yang dipaksakan dari luar, bukan dikonstruksi dari dalam. Pilihan Ann memodifikasi seragam standarnya dengan hooded sweatshirt bergaya varsity yang menutupi roknya, tights merah, dan boots cokelat bertali kuning mencerminkan upaya menyeimbangkan kepatuhan terhadap institusi (blazer hitam standar tetap dikenakan) dan ekspresi diri yang tidak bisa sepenuhnya ditekan. Ini merepresentasikan Persona sosial yang sedang retak: ia mengikuti aturan, namun tidak sepenuhnya (Jung, 2014). Simbol four-leaf clover yang muncul konsisten pada hood maupun liontin kalung secara universal mengasosiasikan keberuntungan dan harapan (Cirlot, 1971), sebuah detail kecil yang menyiratkan sisi optimis dan hangat dari kepribadiannya yang kerap tersembunyi di balik citra model yang dingin dan diobjektifikasi. Latar belakangnya sebagai model membentuk identitas publik yang sering kali mereduksi dirinya menjadi sekadar objek visual, sehingga Persona sosial berupa citra model cantik berambut pirang yang menarik perhatian dapat menutupi dan menekan identitas autentik seseorang yang jauh lebih kompleks dari sekadar penampilannya.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Interpretasi Panther

Tabel 8. Pembacaan Denotatif dan Konotatif Panther

Elemen Visual	Interpretasi Denotatif	Interpretasi Konotatif
	Kostum Panther berupa catsuit merah latex yang ketat dan menempel pada tubuh (skin-tight), dengan potongan dada terbuka (cleavage cutout) dan ritsleting dekoratif di beberapa bagian.	Catsuit latex merah yang ketat merupakan klaim balik atas tubuh yang selama ini dijadikan objek pandangan orang lain, merepresentasikan integrasi Animus, yaitu prinsip maskulin dalam diri perempuan menurut Jung yang mengandung kualitas ketegasan, keberanian, dan keaktifan(Jung, 2014).
 	Topeng panther berwarna merah yang senada dengan keseluruhan kostum, menutup area atas wajah. Di bagian belakang catsuit terdapat ekor palsu yang bisa dijepit (clip-on tail) sebagai detail feline yang menonjol.	Topeng panther merah yang senada dengan keseluruhan kostum menciptakan identitas yang monolitik dan kuat.
	Sarung tangan pendek berwarna pink (merah muda), bukan merah merupakan kontras halus yang membedakannya dari warna merah dominan kostum. Sepatu boot setinggi paha berwarna merah tua (dark red thigh-high boots).	Detail sarung tangan berwarna pink (bukan merah seperti sisa kostum) merupakan aksen halus yang menyisipkan kelembutan di tengah keberanian.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

		
	Cambuk (whip) merah panjang sebagai senjata utama jarak dekat, dan submachine gun sebagai senjata jarak jauh.	Cambuk merupakan simbol kekuatan dominan, kontrol, dan kemampuan (Anderson, 2024). Dalam konteks Ann, cambuk menyimbolkan integrasi Animus yang telah matang: kualitas maskulin berupa agresi yang terarah dan kekuasaan aktif kini diakui dan digunakan oleh Ann sebagai bagian dari dirinya yang utuh (Jung, 2014).
		

Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh Rekkan0ken dan AlexShepherd https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ann_Takamaki; Dari Persona 5 + Persona 5 Royal: Official Design Works, UDON Entertainment; Persona 5 Royal)

Interpretasi Mitos Ann Takamaki / Panther

Tabel 9. Interpretasi mitos Ann Takamaki/Panther

Elemen Visual	Interpretasi Mitos
	Ann merepresentasikan proses integrasi Animus dalam teori Jung, yaitu dimensi maskulin yang terdapat dalam ketidaksadaran perempuan dan mengandung kualitas ketegasan, agency, dan kekuatan aktif (Jung, 2014). Karakter Ann sebagai cermin dari pengalaman individu yang menanggung beban hibriditas identitas dalam masyarakat homogen. Secara bersamaan, ia juga mencerminkan arketipe Lover.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

	Desain Panther mengaktifkan mitos femme fatale yang telah direvisi: bukan perempuan berbahaya yang memanipulasi, melainkan perempuan yang mengklaim kembali kekuatannya dari tangan yang telah mengeksploitasinya. Fakta bahwa kostum Panther terinspirasi dari Catwoman (Atlus, 2024) menguatkan referensi kultural ini: figur kucing betina sebagai simbol kekuatan feminin yang tidak dapat dijinakkan.
	Transformasi Ann menjadi Panther merepresentasikan proses individuasi Jungian (Suryosumunar, 2019) Topeng panther merah bukan sekadar kostum, melainkan simbol Self yang autentik.

Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh NoIDontKnow https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ann_Takamaki; Dari Persona 5 + Persona 5 Royal: Official Design Works, UDON Entertainment; Persona 5 Royal)

Tabel 9 menjelaskan bahwa Ann merepresentasikan proses integrasi Animus dalam teori Jung, yaitu dimensi maskulin yang terdapat dalam ketidaksadaran perempuan dan mengandung kualitas ketegasan, agency, dan kekuatan aktif (Jung, 2014). Sebagai Panther, Animus-nya termanifestasi dalam wujud yang berani dan berdaya, memungkinkan Ann untuk bertransformasi dari sosok yang selama ini diposisikan sebagai objek pasif menjadi agen aktif yang berkuasa atas dirinya sendiri. Representasi identitas yang termarginalisasi semacam ini telah menjadi objek kajian komunikasi budaya yang berkembang. Dalam studi game Yonathan & Paramita (2021), hal ini memperkuat relevansi analisis karakter Ann sebagai cermin dari pengalaman individu yang menanggung beban hibriditas identitas dalam masyarakat homogen. Secara bersamaan, Ann juga mencerminkan arketipe Lover, yaitu individu yang digerakkan oleh koneksi emosional mendalam dan keinginan melindungi orang-orang yang dicintainya (Yonathan & Paramita, 2021).

Desain Panther mengaktifkan mitos femme fatale yang telah direvisi: bukan perempuan berbahaya yang memanipulasi, melainkan perempuan yang mengklaim kembali kekuatannya dari tangan yang telah mengeksploitasinya. Fakta bahwa kostum Panther terinspirasi dari Catwoman (Atlus, 2024) menguatkan referensi kultural ini: figur kucing betina sebagai simbol kekuatan feminin yang tidak dapat dijinakkan. Transformasi Ann menjadi Panther merepresentasikan proses individuasi Jungian di mana integrasi Animus yang sebelumnya ditekan menghasilkan kepribadian yang lebih utuh(Suryosumunar, 2019). Topeng panther merah bukan sekadar kostum, melainkan simbol Self yang autentik: sosok yang telah berhasil mengintegrasikan kualitas maskulin (ketegasan, agency, kekuatan aktif) ke dalam kepribadiannya tanpa kehilangan kelembutan dan kasih sayang yang menjadi inti dari arketipe Lover-nya.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Morgana sebagai Senex (Wise Old Man)



Gambar 4. Wujud Morgana di dunia nyata (kiri), wujud Morgana, yang menggunakan codename Mona, dalam dunia Metaverse (kanan)
Sumber: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh Great Mara (Kiri) dan NoIDontKnow (kanan) https://megamitensei.fandom.com/wiki/Morgana)

Gambar 4 menunjukkan Morgana, atau Mona, adalah anggota unik Phantom Thieves yang berwujud kucing tuxedo hitam-putih di dunia nyata, namun di dalam Metaverse, ia bertransformasi menjadi sosok humanoid berkepala besar dengan topeng yang menjadi satu dengan wajahnya. Morgana mengklaim dirinya adalah manusia yang terjebak dalam wujud kucing akibat kekuatan Metaverse. Ia berperan sebagai mentor, navigator, dan panduan bagi kelompok Phantom Thieves.

Interpretasi Morgana

Tabel 10. Pembacaan Denotatif dan Konotatf Morgana

Elemen Visual	Interpretasi Denotatif	Interpretasi Konotatif
  	Morgana berwujud kucing *bicolor tuxedo* berukuran normal dengan tubuh ramping dan lincah. Di dunia nyata, hanya anggota Phantom Thieves yang pernah mendengarnya berbicara di Metaverse yang dapat memahami ucapannya; bagi orang lain, ia terdengar hanya seperti kucing biasa yang mengeong. Bulu dominan hitam pekat di bagian atas tubuh dan kepala, dengan bulu putih di bagian kaki, hidung, dan ekor. Mata biru besar yang sangat ekspresif, mampu menampilkan berbagai ekspresi emosi layaknya manusia. Wajahnya sangat antropomorfis meski tetap dalam wujud kucing. Ekor panjang berwarna hitam dengan ujung putih.	Kucing dalam berbagai tradisi budaya merupakan simbol misteri, intuisi, kemandirian, dan kemampuan bergerak antara dunia fisik dan dunia tersembunyi (Cirlot, 1971; Que et al., 2025).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

		Morgana hanya dapat dipahami oleh orang-orang yang pernah ke Metaverse merupakan metafora kuat untuk pengetahuan esoterik.
		Keyakinan Morgana bahwa dirinya adalah manusia yang terjebak dalam wujud kucing merepresentasikan pencarian identitas yang belum terselesaikan (unresolved Self) (Jung, 2014).

Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh Great Mara dan Mamudo https://megamitensei.fandom.com/wiki/Morgana)

Kucing dalam berbagai tradisi budaya merupakan simbol misteri, intuisi, kemandirian, dan kemampuan bergerak antara dunia fisik dan dunia tersembunyi (Cirlot, 1971; Que et al., 2025). Wujud tuxedo (hitam-putih) secara khusus mengasosiasikan dualitas dan keseimbangan ((Zara & Juhana, 2025; Cirlot, 1971), selaras dengan peran Morgana sebagai penghubung antara dua realitas (dunia nyata dan Metaverse). Fakta bahwa Morgana hanya dapat dipahami oleh orang-orang yang pernah ke Metaverse merupakan metafora kuat untuk pengetahuan esoterik: hanya mereka yang telah mengalami perjalanan kesadaran tertentu yang dapat memahami panduan dari figur ini. Keyakinan Morgana bahwa dirinya adalah manusia yang terjebak dalam wujud kucing merepresentasikan pencarian identitas yang belum terselesaikan (unresolved Self), gambaran dari individu yang belum menemukan bentuk autentiknya, sebuah kondisi yang paralel dengan tahap awal proses individuasi Jung (Jung, 2014).

Interpretasi Mona

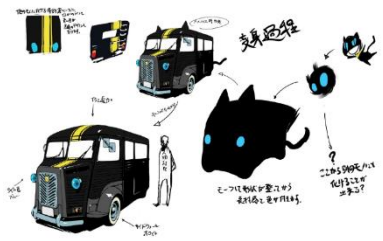
Tabel 11. Pembacaan Denotatif dan Konotatif Mona

Elemen Visual	Interpretasi Denotatif	Imaji Konotatif
	Di dalam Metaverse, Morgana bertransformasi menjadi sosok humanoid berkaki dua (biped) dengan proporsi yang sangat unik: tinggi seluruh tubuhnya setara dengan tinggi kepalanya sendiri, menjadikannya sosok yang nyaris sepenuhnya adalah kepala. Tubuhnya berbentuk bulat dan menyerupai buah pir (pear-shaped) dengan kaki yang pendek dan gempal (stubby legs).	Proporsi tubuh Morgana yang seluruh badannya setara tinggi kepalanya menempatkan kecerdasan dan identitas sebagai pusat keberadaannya secara harfiah, selaras dengan perannya sebagai mentor dan pemandu pengetahuan bagi kelompok (Thesen, 2020).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

		
	Pola bulu tuxedo hitam-putih dari wujud kucingnya tetap dipertahankan. Bagian atas tubuh dan kepala didominasi warna hitam, sementara anggota badan (limbs) dan ekor berwarna putih. Bagian bawah wajahnya, tepatnya area mulut, juga berwarna putih.	Mata biru besar yang bercahaya pada wujud Mona menjadi titik fokus visual terkuat, menyimbolkan kecerdasan intuitif dan kemampuan melihat yang melampaui penglihatan biasa. Biru dalam psikologi warna diasosiasikan dengan kebijaksanaan, kepercayaan, dan spiritualitas (Zara & Juhana, 2025).
	Morgana mengenakan topeng yang merupakan satu kesatuan dengan desain wajahnya, dengan mata besar berwarna biru sebagai titik fokus visual paling menonjol. Berbeda dengan anggota lain yang harus merobek topeng dari wajah mereka untuk memanggil Persona, Morgana tidak melakukan hal tersebut.	Fakta bahwa topeng Morgana menyatu dengan dirinya dan tidak perlu dirobek untuk memanggil Persona seperti anggota lainnya merupakan detail simbolis yang mendalam (Jung, 2014). Konsistensi pola tuxedo hitam-putih dari wujud kucing hingga kostum Metaverse menegaskan dualitas sebagai inti identitas Morgana.
	Tubuhnya dibalut dalam pakaian berwarna hitam yang ramping, dilengkapi dengan sabuk utilitas (utility belt) di pinggang dan syal (scarf) sebagai aksesori. Keseluruhan pakaiannya mempertahankan pola warna hitam-putih dari wujud kucingnya.	Syal sebagai aksesori mencerminkan kehangatan relasional di balik sikap Morgana yang kerap terkesan arogan dan sok tahu. Sabuk utilitas menegaskan peran fungsionalnya sebagai anggota yang selalu siap dan terpersiapkan, bukan sekadar penumpang dalam kelompok.
	Senjata jarak dekat berupa pedang melengkung kecil, dan ketapel sebagai senjata jarak jauh.	

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

	Di dalam Metaverse, Morgana dapat bertransformasi menjadi sebuah van (kendaraan) yang dapat dinaiki seluruh anggota tim untuk berpindah tempat di dalam Mementos.

Sumber: Dokumentasi penulis
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh VeskScans123, AlexShepherd dan NoIDontKnow https://megamitensei.fandom.com/wiki/Morgana: Dari Persona 5 + Persona 5 Royal: Official Design Works, UDON Entertainment; Persona 5 Royal)

Proporsi tubuh Morgana yang seluruh badannya setara tinggi kepalanya sendiri secara visual menempatkan kecerdasan dan identitas sebagai pusat keberadaannya secara harfiah: ia bukan sosok yang didefinisikan oleh kekuatan fisik, melainkan oleh apa yang ada di dalam kepalanya, selaras dengan perannya sebagai mentor dan pemandu pengetahuan bagi kelompok (Thesen, 2020). Mata biru besar yang bercahaya menjadi titik fokus visual terkuat, menyimbolkan kecerdasan intuitif dan kemampuan melihat yang melampaui penglihatan biasa; biru dalam psikologi warna diasosiasikan dengan kebijaksanaan, kepercayaan, dan spiritualitas (Zara & Juhana, 2025) selaras dengan peran Morgana sebagai figur yang paling memahami Metaverse di antara seluruh anggota. Fakta bahwa topeng Morgana menyatu dengan dirinya dan tidak perlu dirobek untuk memanggil Persona seperti anggota lainnya merupakan detail simbolis yang mendalam (Jung, 2014) sementara anggota lain harus secara aktif merobek topeng sosial mereka untuk mengakses identitas sejati (Persona), Morgana tidak memiliki jarak tersebut karena ia sendiri belum menemukan siapa dirinya. Konsistensi pola tuxedo hitam-putih dari wujud kucing hingga kostum Metaverse menegaskan dualitas sebagai inti identitasnya, yaitu dua warna yang tidak pernah bercampur namun selalu hadir berdampingan, mencerminkan kondisinya yang berada di antara dua realitas (dunia nyata dan Metaverse) sekaligus antara dua identitas (kucing dan manusia yang ia klaim). Syal sebagai aksesori mencerminkan kehangatan relasional di balik sikap Morgana yang kerap terkesan arogan dan sok tahu, sedangkan sabuk utilitas menegaskan perannya sebagai anggota yang selalu siap dan terpersiapkan, bukan sekadar penumpang dalam kelompok.

Interpretasi Mitos Morgana / Mona

Tabel 20. Interpretasi mitos Morgana/Mona

Elemen Visual	Interpretasi Mitos
	Morgana merepresentasikan arketipe Wise Old Man (Senex) dalam teori Jung, yaitu figur bijaksana yang membimbing sang Hero dalam perjalanannya (Jung, 2014).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

	Dalam mitologi berbagai budaya, kucing sering diperankan sebagai psikopompos, yaitu pengantar jiwa antara dunia fisik dan dunia roh (Cirlot, 1971; Que et al., 2025).
	Ketidaktahuan Morgana tentang identitas sejatinya dan pencariannya untuk menjadi 'manusia' merupakan representasi dari mitos universal pencarian jati diri. Dalam kerangka Jungian, ini merupakan gambaran proses individuasi yang belum selesai (Suryosumunar, 2019).

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi
Sumber gambar: (Dari Megami Tensei Wiki - Fandom oleh NoIDontKnow https://megamitensei.fandom.com/wiki/Morgana; Dari Persona 5 + Persona 5 Royal: Official Design Works, UDON Entertainment; Persona 5 Royal; Game Persona 5 Royal)

Morgana merepresentasikan arketipe Wise Old Man (Senex) dalam teori Jung, yaitu figur bijaksana yang membimbing sang Hero dalam perjalanannya (Jung, 2014). Dalam konteks Phantom Thieves, Morgana berperan sebagai mentor yang memberikan pengetahuan tentang Metaverse kepada kelompok. Sekaligus, pencarian Morgana akan identitasnya sendiri merepresentasikan arketipe Self, totalitas kepribadian yang sedang berjuang untuk ditemukan dan dipahami. Dalam mitologi berbagai budaya, kucing sering diperankan sebagai psikopompos, yaitu pengantar jiwa antara dunia fisik dan dunia roh (Cirlot, 1971; Que et al., 2025). Morgana memenuhi peran ini secara harfiah sebagai pengantar Phantom Thieves ke dalam Metaverse (dunia ketidaksadaran kolektif), menjadikannya representasi visual dari arketipe pemandu antara realitas sadar dan tak sadar yang dijelaskan Jung. Ketidaktahuan Morgana tentang identitas sejatinya dan pencariannya untuk menjadi ‘manusia’ merupakan representasi dari mitos universal pencarian jati diri. Dalam kerangka Jungian, ini merupakan gambaran proses individuasi yang belum selesai (Suryosumunar, 2019). Mitos ini membuat Morgana menjadi cermin bagi pemain untuk merefleksikan perjalanan psikologis mereka sendiri.

Ketiga tataran semiotika Barthes yakni denotasi, konotasi, dan mitos bekerja secara berjenjang: denotasi menyajikan fakta visual, konotasi melekatkan kode psikologis, dan mitos menaturalisasikannya menjadi narasi arketipal, sehingga arketipe Jung dapat diverifikasi secara bertahap, bukan diasumsikan dari tampilan permukaan semata. Temuan ini memperluas penelitian yang membaca arketipe Jungian secara naratif (Athalia, 2024), memperkuat sekaligus memperdalam

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

kerangka Barthes yang sebelumnya diterapkan pada karakter game tanpa kaitan psikologis eksplisit (Agus Alfian & Cahyo Kusumandyoko, 2020; Waluyo & Patria, 2022;Ramadany et al., 2024; Winduwati & Wahyutristama, 2022; Rinaldi & Saefudin, 2023), dan menawarkan instrumen yang lebih presisi dibandingkan penerapan teori Jung yang cenderung bersifat naratif umum (Al Ayyubi, 2026; Kassenova & Şener, 2024).

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa setiap elemen visual dalam desain keempat karakter pendiri Phantom Thieves of Hearts meliputi kostum, palet warna, aksesori, topeng, senjata, hingga proporsi tubuh, merupakan sistem tanda yang koheren untuk merepresentasikan arketipe Jungian tertentu melalui pendekatan semiotika Roland Barthes.

Amamiya Ren (Joker) merepresentasikan dualitas arketipe *Trickster* dan *Hero* melalui kontras seragam sehari-hari dengan kostum *tailcoat* hitam bertopeng domino putih, yang secara visual mengekspresikan proses individuasi Jung dari Persona sosial menuju identitas autentik.

Ryuji Sakamoto (Skull) merepresentasikan arketipe *Shadow* yang berhasil diintegrasikan menjadi kekuatan perlawanan. Kolom vertebra metalik, topeng tengkorak, dan senjata pipa besi mengomunikasikan narasi individu yang disingkirkan institusi sosial namun berhasil mengubah luka dan amarahnya menjadi energi transformatif.

Ann Takamaki (Panther) merepresentasikan proses integrasi *Animus* dan arketipe *Lover*. *Catsuit* merah, topeng panther, dan cambuk menandai transformasi dari objek pasif menjadi subjek aktif, sementara detail sarung tangan pink dan simbol four-*leaf clover* menunjukkan kelembutan *Lover* yang tetap terjaga dalam kepribadian yang lebih utuh.

Morgana (Mona) merepresentasikan arketipe *Wise Old Man* sekaligus *Self* yang sedang dalam pencarian. Wujud kucing tuxedo, proporsi tubuh yang didominasi kepala, dan topeng yang menyatu dengannya mengomunikasikan peran *psikopompos*, pemandu antara kesadaran dan ketidaksadaran.

Secara akademik, penelitian ini berkontribusi dalam dua hal: pertama, menawarkan model analisis integratif semiotika Barthes dan arketipe Jung yang dapat direplikasi pada objek visual lain; kedua, memperluas aplikasi teori arketipe Jung dari ranah naratif ke ranah visual desain karakter game. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan pada objek kajian yang terbatas pada empat karakter pendiri Phantom Thieves of Hearts, serta sifat interpretatif metode kualitatif yang berpotensi menghasilkan pembacaan konotasi dan mitos berbeda pada peneliti lain.

Secara keseluruhan, Persona 5 Royal terbukti menerjemahkan struktur psikologis arketipe Jungian secara mendalam ke dalam bahasa visual yang koheren, menjadikan game ini medium ekspresi psikologis yang melampaui fungsi hiburan semata.

Pernyataan

Artificial Intelligence Use Statement

Generative AI (Claude, Anthropic) digunakan dalam proses revisi manuskrip untuk membantu penyempurnaan bahasa, penyusunan ulang kalimat pada beberapa bagian (abstrak, pendahuluan, metode, pembahasan, dan kesimpulan) dalam merespons masukan peer review, serta penyusunan dokumen respons kepada reviewer. Alat AI tidak digunakan untuk mengumpulkan, menghasilkan, atau menginterpretasikan data penelitian, maupun untuk menarik kesimpulan ilmiah; seluruh interpretasi analitis, pembacaan semiotik, dan argumentasi tetap sepenuhnya menjadi tanggung jawab intelektual penulis. Seluruh teks yang dibantu AI telah ditinjau, disunting, dan disetujui oleh penulis sebelum

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

pengiriman naskah. Alat AI tidak dicantumkan sebagai penulis dan tidak memiliki tanggung jawab atas isi manuskrip ini.

Author Contributions Statement

Penelitian ini melibatkan kontribusi tiga penulis. Yuniarti Rahayu berperan sebagai dosen pembimbing yang memberikan arahan metodologis dan akademis selama proses penyusunan penelitian. Givar Sauqy Hardi melakukan riset karakter (character research), pemeriksaan kesalahan (error checking), dan turut berkontribusi dalam proses penulisan naskah. Nathanael Enricho Diviano bertanggung jawab atas pencarian referensi, baik jurnal ilmiah maupun referensi visual (gambar), serta pencarian referensi teori yang digunakan dalam penelitian ini. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui naskah final ini.

Funding Statement

Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal maupun hibah khusus dari lembaga mana pun.

Conflict of Interest / Competing Interests Statement

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan finansial, profesional, institusional, maupun personal yang dapat memengaruhi penelitian atau publikasi ini.

Data Availability Statement

Data primer yang dianalisis dalam penelitian ini berupa materi visual resmi (artbook karakter, tangkapan layar dalam permainan, dan materi promosi) yang dirilis oleh Atlus untuk Persona 5 Royal (2020) dan tersedia secara publik melalui kanal resmi penerbit. Materi tersebut disitasi dan dirujuk dalam artikel ini. Tidak terdapat dataset empiris baru yang dihasilkan; tabel hasil analisis semiotik disajikan secara lengkap dalam artikel.

Referensi

Al Ayyubi, M. T. (2026). Jungian individuation in Red Dead Redemption 2: Archetypal analysis of Arthur Morgan's moral transformation. *ELite Journal: International Journal of Education, Language and Literature*, 6(1), 86–98. https://journal.unesa.ac.id/index.php/elite/article/view/44202

Alfian, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2020). Representasi makna pada karakter Kadita dalam game online Mobile Legends Bang Bang. *BARIK: Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 169–182. https://doi.org/10.26740/jdkv.v1i1.35657

Anderson, C. (2024). Analysis of fundamental aspects in game character design. *International Journal of Digital Learning on Languages and Arts (IJODLLA)*, 1(2), 83–93. https://doi.org/10.23887/ijodlla.v1i2.89349

Athalia, A. S. (2024). Revealing how characters manifest Carl Jung's archetypes in the game "Persona 4." *LITERA KULTURA: Journal of Literary and Cultural Studies*, 11(3), 13–24. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/litera-kultura/article/view/59435

Atlus. (2024). *Persona 5 + Persona 5 Royal: Official design works*. UDON Entertainment.

Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Hill and Wang.

Barthes, R. (1977). *Image–music–text* (S. Heath, Trans.). Fontana Press.

Bernal-Merino, M. Á. (2016). Creating felicitous gaming experiences: Semiotics and pragmatics as tools for video game localisation. *Signata*, 7, 231–258. https://doi.org/10.4000/signata.1227

Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). New World Library.

Cirlot, J. E. (1971). *A dictionary of symbols* (J. Sage, Trans., 2nd ed.). Routledge.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Fadilah, R., Adhari, F., & Walidaini, I. (2023). Pandangan Carl Gustav Jung terhadap psikologi kepribadian. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6). https://doi.org/10.5281/zenodo.8144383

Garcia, A. (2022). Archetype and individuation process in Alan Wake (2010) video game: Game and psychoanalytic studies. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 7(2), 1–10. https://doi.org/10.21512/jggag.v7i2.8857

Jung, C. G. (2014). The archetypes and the collective unconscious (R. F. C. Hull, Trans.). Routledge. (Original work published 1959)

Kassenova, K., & Şener, E. (2024). A research on Carl Gustav Jung's "Persona" and "Shadow" archetypes through 3D sculptures and drawings. *ARUCAD Journal*, 2. https://arucadjournal.com/?p=897

Pertiwan, I., & Winduwati, S. (2023). Perilaku parasosial penggemar karakter anime Jepang. *Koneksi*, 7(1), 240–247. https://doi.org/10.24912/kn.v7i1.21296

Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). Analisis visual desain karakter Xiao dalam game Genshin Impact. *BARIK: Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 185–198. https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i2.50333

Putra, R. W., & Annissa, J. (2021). Analisis komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi pada karakter game Honor DreadOut. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 66–78. https://doi.org/10.35671/aguna.v2i1.1182

Putri, R. C. (2023). Kajian semiotika terhadap desain pakaian karakter dalam game "Memories: Red White Cinderella". *KATARUPA: Jurnal Literasi Budaya Visual*, 1(1), 21–31. https://journals.itb.ac.id/index.php/katarupa/article/view/21152

Que, Y., De La Hera, T., & Jansz, J. (2025). From tradition to interaction: A systematic literature review of cultural heritage representation in entertainment videogames. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 16(2), 275–312. https://doi.org/10.7557/ejcgc.v16i2.7898

Ramadany, R., Hasyim, M., & Sukma, E. (2024). Roland Barthes' semiotics analysis of characters from Liyue in the game Genshin Impact. *Journal of Maobi*, 2(1), 51–59. https://doi.org/10.20961/maobi.v2i1.85101

Rinaldi, R. S., & Saefudin, A. T. (2023). Analisis perubahan desain karakter dalam gim seri DreadOut pendekatan Manga Matrix. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 29–38. https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i1.218

Sulaiman, S. A., & Rosyidah, E. (2024). Analisis karakter dalam game online sebagai wahana wawasan budaya Indonesia. *Jurnal Pusat Studi Pancasila dan Kebijakan*, 1(1), 1–12. https://doi.org/10.62734/jurnalpuspaka.v1i1.299

Suryosumunar, J. A. Z. (2019). Konsep kepribadian dalam pemikiran Carl Gustav Jung dan evaluasinya dengan filsafat organisme Whitehead. *Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu dan Masyarakat*, 2(1), 18–34. https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/index.php/SD/article/view/171

Thesen, T. P. (2020). Reviewing and updating the 12 principles of animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 15(2–3), 147–166. https://doi.org/10.1177/1746847720969919

Tjahjawulan, I., Amboro, Y., & Naufal, D. A. (2025). Analisis elemen visual sebagai daya tarik bagi pengguna pada desain karakter game horor Dreadout2. *Jurnal Desain*, 12(3), 827–845. https://doi.org/10.30998/jd.v12i3.27025

Toh, W., & Lim, F. V. (2021). Using video games for learning: Developing a metalanguage for digital play. Games and Culture, 16(5), 583–610. https://doi.org/10.1177/1555412020921339

Waluyo, V. A. R., & Patria, A. S. (2022). Analisis semiotika desain karakter SilverAsh pada game Arknights. *BARIK: Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 78–88. https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i2.46205

Winduwati, S., & Wahyutristama, B. N. (2022). Analisis semiotika pesan moral dalam anime Demon Slayer: Mugen Train. *Koneksi*, 6(2), 287–294. https://doi.org/10.24912/kn.v6i2.15674

Yonathan, O., & Paramita, S. (2021). Representasi budaya termarginalisasi dalam game. *Koneksi*, 5(1), 194–199. https://doi.org/10.24912/kn.v5i1.10234

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Zaharani, Y., Pramudita, P., Kurniasih, P., & Sukendro, G. (2020). Karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang-Bang: Kajian etnografi visual. *Jurnal Desain*, 8(1), 52–60. https://doi.org/10.30998/jd.v8i1.7710

Zaini, A., Fowler, A., Amor, R., & Wünsche, B. C. (2025). Character-driven storytelling design for digital games: A scoping review. *Games and Culture*. https://doi.org/10.1177/15554120251380423

Zara, A. H. N., & Juhana, A. (2025). Do design and emotions in games play a role in shaping player perceptions? A systematic literature review. *Game Based Learning*, 1(1), 39–44. http://gamebasedjournal.id/index.php/gbj/article/view/3

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0