Jurnal Desain
Published by Universitas Indraprasta PGRI
e-ISSN: 2339-0115 | p-ISSN: 2339-0107
Vol. 14, No. 1 (2026), Article Number: e140103
https://doi.org/10.30998/jd.v14i1.4134
Copyright: © 2026 The Author(s)

Representasi budaya pop Jepang melalui estetika anime pada desain karakter historis dan semi-mitologis *Fate/Grand Order*

Japanese pop culture representation through anime aesthetics in Fate/Grand Order's historical and semi-mythological character design

Han Lee Setiawan*, I Putu Sinar Wijaya, Ni Made Sri Wahyuni Trisna
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali
Jl. Tukad Batanghari No.29, Panjer, Kec. Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80225, Indonesia
***Corresponding author:** hanleesetiawan1@gmail.com*

Received:	Revised:	Accepted:	Published Online:
30 July 2026	24 September 2026	10 October 2026	15 October 2026

Abstrak.
Fate/Grand Order merupakan game yang mengangkat konsep adaptasi tokoh historis dan semi-mitologis ke dalam desain karakter dengan pendekatan visual yang khas. Penelitian ini berfokus pada analisis visual karakter Jeanne d'Arc varian *Ruler* dan Gilgamesh varian *Archer*, dengan tujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis representasi budaya pop Jepang melalui estetika anime. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori *Manga Matrix* Hiroyoshi Tsukamoto dan semiotika Roland Barthes. Kedua teori digunakan untuk mengidentifikasi struktur elemen visual karakter serta membaca makna yang terdapat pada desain melalui *form matrix*, *costume matrix*, *personality matrix*, serta denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian menunjukkan elemen referensial pada kedua karakter direkonstruksi melalui estetika anime, yang terlihat pada bentuk tubuh, kostum, dan pose karakter. Rekonstruksi tersebut menunjukkan karakteristik *bishoujo* pada desain Jeanne d'Arc dan *ikemen* pada desain Gilgamesh. Kedua konvensi gender tersebut menunjukkan bagaimana estetika anime digunakan untuk merekonstruksi identitas referensial karakter dalam konteks budaya pop Jepang. Hasil analisis menunjukkan bahwa desain karakter dalam *Fate/Grand Order* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk adaptasi tokoh historis dan semi-mitologis, tetapi juga menunjukkan perbedaan penekanan visual pada kedua karakter, yaitu feminitas dan kesatriaan pada Jeanne d'Arc serta maskulinitas, dominasi, dan kekuasaan pada Gilgamesh. Implikasi dari penelitian ini memberikan pandangan baru bagi kajian Desain Komunikasi Visual dengan menunjukkan bagaimana estetika anime berperan dalam merekonstruksi elemen referensial pada karakter historis maupun semi-mitologis melalui konvensi gender yang berbeda, seperti *bishoujo* dan *ikemen* dalam desain karakter game.
Kata kunci: *Fate/Grand Order*, Desain karakter, Budaya Pop Jepang, *Bishoujo*, *Ikemen*

Abstract.
Fate/Grand Order is a game built around the concept of adapting historical and semi-mythological figures into character designs through a distinctive visual approach. This study examines the visual design of Jeanne d'Arc (Ruler) and Gilgamesh (Archer) to identify and analyze the representation of Japanese pop culture through anime aesthetics. The study adopts a descriptive qualitative approach using Hiroyoshi Tsukamoto's Manga Matrix theory and Roland Barthes's semiotics. Both frameworks are used to identify the structural elements underlying the character designs and to read the meanings embedded within them through the form matrix, costume matrix, and personality matrix, as well as denotation, connotation, and myth. The findings show that referential elements in both characters are reconstructed through anime aesthetics, reflected in their body form, costume, and pose. This reconstruction manifests as bishoujo characteristics in Jeanne d'Arc's design and ikemen characteristics in Gilgamesh's design. Both gender conventions demonstrate how anime aesthetics reconstruct the referential identity of the characters within the context of Japanese pop culture. The analysis further indicates that character design in Fate/Grand Order functions not merely as an adaptation of historical and semi-mythological figures, but also reveals differing visual emphases between the two characters, namely femininity and chivalry in Jeanne d'Arc, and masculinity, dominance, and power in Gilgamesh. These findings offer a new perspective for Visual Communication Design studies by demonstrating how anime aesthetics contribute to reconstructing the referential elements of historical and semi-mythological figures through differing gender conventions, such as bishoujo and ikemen in game character design.
Keywords: *Fate/Grand Order, Character design, Japanese Pop Culture, Bishoujo, Ikemen*

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

Pendahuluan

Budaya pop Jepang merupakan fenomena budaya asal Jepang yang berkembang dan menyebar luas secara global melalui berbagai media modern. Perkembangan ini tidak lepas dari budaya Jepang sebagai salah satu budaya yang kaya dan unik, yang terlihat dari kekayaan tradisi, kesan modern, dan kesinambungan antara masa lalu dan masa kini (Gama, 2024). Melalui hal tersebut, budaya pop Jepang dapat membentuk suatu konsep dengan ciri khas estetika tersendiri yang dapat terlihat pada media visual, salah satunya seperti media game.

Game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media yang dapat menyampaikan pengalaman melalui tampilan visualnya (Andelina, 2020). Selain itu, game juga memanfaatkan sejarah dan budaya sebagai referensi dalam proses pembuatannya (Ramadany et al., 2024). Dengan demikian, game dapat menjadi media yang merepresentasikan berbagai aspek budaya, termasuk budaya pop Jepang. Representasi ini salah satunya dapat terlihat dalam beberapa game Jepang, di mana representasi tersebut tidak hanya ditampilkan dari segi narasi, tetapi juga melalui konsep dan visual yang digunakan. Salah satu contohnya seperti konsep adaptasi tokoh historis ke dalam desain karakter game dengan estetika anime. Anime sendiri merupakan salah satu bagian dari budaya pop Jepang (Rijal, 2017). Dalam budaya visual anime dan manga, penggambaran karakter menggunakan atribut dan *tropes* estetika yang berulang (Aranda, 2020). Secara visual, estetika anime dikenal memiliki beberapa konvensi visual khas, seperti mata besar, stilisasi proporsi tubuh, penyederhanaan fitur wajah, serta bentuk tubuh yang cenderung ramping (Nugraha & Sugiarto, 2025). Dalam penelitian ini, konvensi visual anime tidak dipandang merepresentasikan budaya pop Jepang hanya karena kehadirannya pada denotasi, melainkan ketika ciri tersebut membentuk konvensi gender seperti *bishoujo* atau *ikemen* yang terlihat pada stilasi tubuh, wajah, dan penampilan serta secara aktif memodifikasi identitas referensial figur historis yang diadaptasi.

Fate/Grand Order merupakan gim seluler bergenre *turn-based RPG* yang pertama kali rilis di Jepang pada tahun 2015, kemudian secara global pada tahun 2017. Dalam game ini, berbagai tokoh historis diadaptasi menjadi bentuk desain karakter yang dapat dimainkan di dalamnya. Representasi budaya pop Jepang dalam *Fate/Grand Order* dapat dilihat melalui elemen visual yang ditampilkan, seperti pada desain karakternya. Dalam *Fate/Grand Order*, setiap karakter tokoh historis memiliki karakteristik visualnya masing-masing yang disesuaikan dengan sejarah asalnya (Fauzi & Akmal, 2022). Tokoh tersebut diadaptasi melalui pendekatan visual tanpa sepenuhnya menghilangkan unsur tokoh historisnya. Melalui pendekatan tersebut, desain karakter dalam *Fate/Grand Order* menampilkan perpaduan antara elemen budaya pop Jepang dan elemen historis pada karakter. Dengan demikian, desain karakter dalam *Fate/Grand Order* tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga membentuk sebuah identitas yang memiliki nilai makna yang dapat dianalisis di dalamnya. Konsep adaptasi tokoh historis tersebut menghadirkan pendekatan visual yang khas serta berbeda dalam game. Selain itu, *Fate/Grand Order* juga dikenal sebagai salah satu media game yang identik dengan konsep tersebut, sehingga relevan untuk dianalisis lebih lanjut dalam melihat representasi visual budaya pop Jepang pada desain karakter tokoh historis dalam game.

Dalam penelitian ini, karakter Jeanne d'Arc dan Gilgamesh dalam *Fate/Grand Order* dipilih sebagai objek penelitian. Jeanne d'Arc merupakan representasi dari tokoh historis Eropa, yaitu pahlawan Prancis abad ke-15 yang juga dikenal sebagai seorang *Saint* dalam agama Katolik, sedangkan Gilgamesh merupakan representasi dari tokoh raja semi-mitologis dari Uruk, Mesopotamia. Pada *Fate/Grand Order*, kedua karakter tersebut ditampilkan melalui pendekatan visual yang khas, sehingga menghasilkan bentuk visual modern yang merepresentasikan visual budaya pop Jepang.

Pemilihan kedua karakter tersebut didasarkan pada perbedaan latar historis serta tampilan visual dan citra yang kontras antarkarakter. Jeanne d'Arc dan Gilgamesh juga memiliki karakteristik visual yang berbeda dibandingkan dengan citra visual mereka pada umumnya. Selain itu, kedua karakter tersebut juga dikenal sebagai adaptasi tokoh historis dan semi-mitologis yang identik dalam

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Fate/Grand Order. Perbedaan ini memungkinkan penelitian untuk mengidentifikasi bagaimana elemen historis dikonstruksi dalam desain karakter dalam konteks representasi visual budaya pop Jepang pada game *Fate/Grand Order*.

Penelitian ini berfokus pada analisis desain Jeanne d'Arc varian *Ruler* dan Gilgamesh varian *Archer*. Analisis akan dilakukan pada bagian elemen visual yang membentuk desain karakter seperti tubuh, kostum, dan atribut. Dalam game, karakter dirancang melalui visual seperti bentuk tubuh, kostum, dan kepribadian yang membentuk identitas karakter (Supandi et al., 2017).

Pada beberapa penelitian terdahulu, penelitian oleh Fauzi dan Akmal (2022) menunjukkan bahwa semiotika Roland Barthes dapat digunakan untuk menelusuri perbedaan dan pemaknaan visual pada desain karakter. Pada penelitian tersebut, karakter Arjuna dalam gim *Fate/Grand Order* memiliki beberapa perbedaan visual dibandingkan dengan versi wayang Mahabharata. Penelitian oleh Azzarah (2025) menunjukkan bahwa elemen-elemen seperti bentuk, kostum, aksesoris, serta detail visual pada desain karakter dapat memiliki makna budaya, tradisi, hingga mitos yang dapat dianalisis di dalamnya. Penelitian Jaimes et al. (2021) menunjukkan bahwa hibridisasi budaya Barat dalam anime bukanlah fenomena baru, sebagaimana terlihat pada *JoJo's Bizarre Adventure* yang menyerap budaya Barat dalam desain karakternya. Sementara itu, penelitian oleh Boyd (2021) membahas rekonstruksi figur historis secara anakronistik dalam anime. Namun, beberapa penelitian tersebut belum secara sistematis membahas bagaimana hubungan antara struktur visual karakter dengan transformasi elemen historis maupun semi-mitologis melalui estetika anime, khususnya dalam mengadaptasi referensi sejarah Barat/Timur Tengah dalam desain karakter game. Aspek konvensi gender seperti *bishoujo* dan *ikemen* dalam budaya pop Jepang juga belum banyak dibahas, terutama dalam *Fate/Grand Order*.

Melalui celah tersebut penelitian ini akan membahas mengenai struktur dan makna pada desain karakter Jeanne d'Arc dan Gilgamesh, dengan tujuan memahami perbandingan bagaimana dua tokoh historis atau semi-mitologis yang berasal dari konteks budaya yang berbeda dapat direkonstruksi melalui konvensi gender estetika anime yang berbeda, yaitu *bishoujo* dan *ikemen*. Melalui penggunaan *Manga Matrix* dan semiotika Roland Barthes, penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana elemen historis dipertahankan dan dimodifikasi melalui estetika anime, serta bagaimana konvensi estetika tersebut dimaknai dalam budaya visual anime. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat perubahan visual pada adaptasi desain karakter, tetapi juga menunjukkan hubungan struktur visual dan elemen historis dalam konstruksi karakter melalui estetika anime dalam game.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat membantu memperluas kajian desain karakter dalam Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam memahami bagaimana hubungan antara elemen visual, elemen historis, dan estetika anime dalam merepresentasikan suatu aspek budaya melalui struktur dan makna visual. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman tentang peran media game dalam merepresentasikan budaya pop Jepang melalui proses adaptasi tokoh historis menjadi bentuk visual karakter. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi desainer karakter di masa depan dalam memahami bagaimana elemen identitas historis dapat dipertahankan dan dimodifikasi melalui estetika anime dalam proses perancangan karakter game, seperti konstruksi figur kesatria menjadi *bishoujo* atau figur raja menjadi *ikemen*. Pemahaman tersebut dapat membantu perancang mempertimbangkan hubungan elemen visual, karakterisasi, dan identitas referensial saat mengonstruksi figur historis pada media populer Jepang.

Metode

Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk dapat memahami dan menginterpretasikan fenomena pada subjek secara mendalam melalui analisis visual dan makna yang terkandung dalam desain karakter. Metode kualitatif dapat digunakan

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

untuk tujuan mendapatkan data mendalam yang mengandung makna, serta untuk memahami makna dibalik data tersebut (Sugiyono, 2017).

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi pada desain karakter Jeanne d'Arc (*Ruler*) dan Gilgamesh (*Archer*) dari materi visual serta data narasi karakter dari game *Fate/Grand Order*. Data dibatasi pada dua jenis aset, yaitu ilustrasi karakter (*Saint Graph*) dan *battle sprite* resmi masing-masing karakter dalam game pada *Ascension Stage* 2. Ilustrasi utama digunakan untuk menganalisis elemen visual pada karakter, sedangkan *battle sprite* digunakan sebagai sumber observasi tambahan untuk analisis pose dan gestur karakter. *Battle sprite yang diamati adalah sprite Jeanne d'Arc (Ruler) dan Gilgamesh (Archer), masing-masing versi 3 tahap 2, dalam pose standby pada Fate/Grand Order.* Identitas kedua *sprite* tersebut dirujuk melalui tautan halaman gambar *sprite* Jeanne d'Arc dan *sprite* Gilgamesh pada *Fate/Grand Order Wiki* (*Fandom*), yang diakses pada 20 Juni 2026. Ilustrasi dipilih karena menampilkan elemen visual karakter secara lebih lengkap dan jelas. Sementara itu, *battle sprite* dengan pose *standby* di dalam game dipilih karena menampilkan sikap dan gestur karakter dalam pose dasar. Penelitian ini membatasi objek analisis pada desain karakter *Ascension Stage* 2 karena tahap tersebut dinilai merupakan salah satu wujud visual yang elemen historis karakternya dapat diamati secara jelas, serta merupakan tahap yang digunakan secara konsisten pada kedua karakter di berbagai media terkait *Fate/Grand Order*. Data narasi dari dalam game digunakan sebagai data pendukung untuk memvalidasi identitas, latar, status, dan karakterisasi kedua karakter. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur seperti artikel, buku, serta jurnal yang relevan untuk membantu pembacaan unsur visual dan pemaknaan tanda pada karakter Jeanne d'Arc dan Gilgamesh. Unit analisis terdiri dari elemen visual dan atribut, seperti tubuh, kostum, senjata atau ornamen, penampilan, serta pose dan gestur yang berperan dalam pembentukan identitas karakter. Aspek naratif seperti peran dan *lore* juga digunakan sebagai pendukung dalam membaca tanda visual. Elemen visual dipilih berdasarkan keterlihatannya pada sumber visual, perannya dalam membentuk identitas, dan keterkaitannya dengan identitas referensial karakter, sedangkan literatur dan referensi historis dipilih berdasarkan relevansinya terhadap elemen visual dan karakter.

Dalam penelitian ini, data dianalisis melalui teori *Manga Matrix* dan semiotika Roland Barthes. Melalui *Manga Matrix*, desain karakter Jeanne d'Arc dan Gilgamesh akan dianalisis berdasarkan tiga komponen matrix. Penggunaan *Manga Matrix* dipilih karena dapat membantu peneliti dalam mengidentifikasi struktur pembentuk desain karakter melalui *form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix* (Tsukamoto, 2006). Selain itu, dalam analisis karakter, *Manga Matrix* juga dapat digunakan sebagai instrumen untuk membedah desain pada karakter (Maliyyaa et al., 2024). Pada *personality matrix*, unsur kepribadian tidak ditentukan hanya berdasarkan tampilan visual, tetapi juga mempertimbangkan informasi karakter yang terdapat dalam narasi resmi.

Selanjutnya, hasil analisis Manga Matrix ditafsirkan secara bertahap ke dalam tiga tingkat signifikasi semiotika Roland Barthes. Elemen visual yang teridentifikasi melalui *form matrix* dan *costume matrix* akan menjadi dasar tahap denotasi. Denotasi tersebut akan dianalisis kembali dengan mempertimbangkan konvensi desain karakter, referensi budaya serta *personality matrix* untuk menghasilkan konotasi. Lalu, hasil konotasi dibandingkan dengan referensi historis karakter serta konteks budaya pop Jepang untuk mengidentifikasi makna mitos yang terbentuk, sedangkan untuk menjaga konsistensi interpretasi, pemaknaan tanda dilakukan dengan mempertimbangkan narasi resmi, referensi historis, dan literatur yang relevan. Dengan demikian, alur analisis terdiri dari observasi visual, identifikasi melalui *Manga Matrix*, analisis denotasi, konotasi, dan mitos, hingga interpretasi makna budaya. Narasi resmi karakter dan referensi historis digunakan untuk memeriksa kesesuaian interpretasi visual dengan identitas referensial dan karakterisasi tokoh, sehingga tidak hanya didasarkan pada pembacaan subjektif terhadap elemen visual. Teori semiotika Roland Barthes digunakan karena dapat membantu membaca makna tanda secara bertingkat melalui tahap denotasi, konotasi, dan mitos (Barthes, 1972). Tahap denotasi mengacu pada makna literal, sedangkan konotasi menggambarkan makna implisit yang muncul pada tanda. Pada tingkat mitos, tanda mengungkap

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

makna budaya yang berkembang dari hubungan denotasi dan konotasi (Kusuma & Nurhayati, 2017). Penggunaan semiotika Roland Barthes ini juga didasarkan pada kemampuannya dalam menganalisis makna tersembunyi pada tanda visual (Syaika & Mansoor, 2025). Tanda visual tersebut dapat berupa gambar, ekspresi, dan gerak tubuh (Kevinia et al., 2022). Hasil pembacaan konotasi dan mitos tersebut akan divalidasi silang dengan narasi resmi karakter dalam game, serta dengan referensi historis karakter. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi secara sistematis elemen yang dipertahankan dan dimodifikasi dalam desain kedua karakter. Selanjutnya, hasil analisis tersebut digunakan untuk menginterpretasikan representasi visual budaya pop Jepang dalam desain karakter Jeanne d'Arc dan Gilgamesh.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, hasil identifikasi elemen visual Jeanne d'Arc (*Ruler*) dan Gilgamesh (*Archer*) dalam *Fate/Grand Order* dianalisis menggunakan *Manga Matrix*, kemudian dilanjutkan dengan semiotika Roland Barthes untuk menginterpretasikan makna representasi visual pada desain karakter.

Jeanne d'Arc



Gambar 1. Lukisan Jeanne d'Arc
Sumber: *Joan of Arc at the Coronation of Charles VII*, oleh Jean-Auguste-Dominique Ingres, 1854, Louvre Museum, Wikimedia Commons (domain publik), https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ingres_coronation_charles_vii.jpg.

Gambar 1 menunjukkan lukisan Jeanne d'Arc. Dalam sejarahnya ia dikenal sebagai pahlawan perempuan asal Prancis yang memiliki citra suci, religius, serta seorang pejuang dan pemimpin. Jeanne d'Arc semasa hidupnya meyakini bahwa dirinya bertindak di bawah bimbingan ilahi, yang kemudian ia memimpin pasukan menuju kemenangan penting di Orléans pada masa *Hundred Years' War* pada tahun 1429 (Vale & Lanhers, 2026). Dalam berbagai adaptasi, Jeanne d'Arc umumnya digambarkan berpenampilan laki-laki untuk melindunginya selama masa perang. Hal ini terlihat pada penggambaran rambutnya yang pendek serta mengenakan armor, atribut militer, serta tongkat bendera.

Objek visual penelitian ditampilkan secara terbatas melalui satu ilustrasi Ascension Stage 2 per karakter (Gambar 2 dan Gambar 4). Identifikasi bentuk, kostum, dan atribut dalam Manga Matrix serta pembahasan semiotika merujuk pada ilustrasi utama, sedangkan analisis pose dan gestur merujuk pada battle sprite yang dijelaskan dalam Metode. Potongan aset karakter tidak diperbanyak dalam setiap tabel.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



Gambar 2. Jeanne d'Arc (*Ruler*) *Ascension Stage* 2
Sumber: Fate/Grand Order, ilustrasi Jeanne d'Arc (*Ruler*), *Ascension Stage 2*. Hak cipta karya asli: ©TYPE-MOON / FGO PROJECT
Sumber perolehan gambar: *Fate/Grand Order Wiki* (Fandom), halaman Jeanne d'Arc (diakses 14 April 2026).
Rujukan resmi: Halaman resmi FGO
Catatan hak cipta: Gambar 2 dan Gambar 4 adalah aset visual pihak ketiga milik pemegang hak terkait. Kedua ilustrasi direproduksi secara terbatas sebagai objek analisis ilmiah dan tidak termasuk dalam lisensi CC BY-NC 4.0 yang diterapkan pada artikel. Penggunaan ulang materi tersebut tunduk pada hak pemegang hak cipta dan ketentuan hukum yang berlaku.

Gambar 2 menunjukkan desain Jeanne d'Arc dalam *Fate/Grand Order*. Jeanne d'Arc digambarkan sebagai seorang perempuan berpenampilan feminin dengan rambut panjang dan tubuh yang ramping. Ia juga mengenakan armor yang dipadukan dengan gaun biru keunguan. Penggambaran tersebut cukup berbeda dibandingkan dengan citra tokoh historisnya yang berpenampilan menyerupai laki-laki. Namun, beberapa elemen historisnya tetap dipertahankan sebagai bagian dari identitas karakter, seperti penggunaan atribut kesatria. Berdasarkan penggambaran tersebut, analisis penelitian akan difokuskan pada elemen visual seperti bentuk, kostum, dan atribut karakter yang akan digunakan untuk mengidentifikasi pola representasi visual budaya pop Jepang.

Manga Matrix

Pada tahap ini, desain Jeanne d'Arc dianalisis melalui tiga tahap yaitu *form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix*, untuk mengidentifikasi serta menguraikan struktur elemen visual secara sistematis pada desain karakter sebelum dilanjutkan pada analisis semiotika Roland Barthes.

1. *Form Matrix*
   Analisis *form matrix* mencakup elemen pembentuk tubuh karakter secara keseluruhan, mulai dari bagian atas seperti kepala hingga bawah yaitu kaki (Tyagi & Murfianti, 2021).

Tabel 1. *Fixed Form* Jeanne d'Arc (*Ruler*)

	Human	*Doll*	*Mammal*	*Other elements*
Human	**V**			
Doll				
Mammal				
Other elements				

Sumber: Dokumentasi penulis

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Tabel 1 menunjukkan Jeanne d'Arc termasuk pada tipe *fixed form*, yang terlihat pada struktur tubuhnya yang mempertahankan bentuk anatomi dan proporsi manusia tanpa dikombinasikan dengan bentuk lain. Tipe ini merupakan kategori yang menggambarkan bentuk tampilan tetap dan tidak berubah-ubah (Maliyyaa et al., 2024). Selanjutnya, struktur tubuh dianalisis berdasarkan bagian kepala, tubuh, lengan, dan kaki, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Form Matrix* Jeanne d'Arc (*Ruler*)

Elemen	Deskripsi
Head	Rambut panjang, pirang, mata besar biru, wajah tirus, kulit cerah.
Body	Tubuh ramping, proporsional, pinggang kecil.
Arm	Lengan ramping, proporsional.
Lower body	Kaki ramping.

Sumber: Dokumentasi penulis

Acuan identifikasi visual: Gambar 2 (ilustrasi Jeanne d'Arc (*Ruler*), *Ascension Stage 2*).

Tabel 2 menunjukkan Jeanne d'Arc memiliki tubuh dengan proporsi yang ramping dan feminin. Proporsi kakinya digambarkan lebih dominan dibandingkan tubuh bagian atas, memberikan kesan gadis remaja yang lebih kuat pada karakter. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam identifikasi konstruksi fisik dan feminitas karakter pada tahap selanjutnya.

2. *Costume Matrix*

Jeanne d'Arc selanjutnya dianalisis melalui elemen kostum berupa pakaian dan atribut yang digunakan. Karakter akan dibedah berdasarkan dari *body wear*, *covering/footwear*, *ornament*, *make up*, *wrap/tie*, dan *carry on item* (Pratama et al., 2021). Hasil analisis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. *Costume Matrix* Jeanne d'Arc (*Ruler*)

Elemen	Deskripsi
Body wear	Armor lengan dan gaun berwarna biru keunguan.
Covering/ Footwear	Stoking berwarna biru keunguan setinggi paha dengan armor *sabatons*.
Ornament	Ornamen berbentuk lengkung pada beberapa armor, serta sebuah lambang pada kain bendera.
Makeup	Tidak memakai riasan.
Carry-on item	Tombak dengan bendera dan pedang di pinggangnya.

Sumber: Dokumentasi penulis

Acuan identifikasi visual: Gambar 2 (ilustrasi Jeanne d'Arc (*Ruler*), *Ascension Stage 2*).

Tabel 3 menunjukkan kostum Jeanne d'Arc memadukan armor dengan gaun dan berbagai atribut pendukung yang mempertahankan identitas kesatria sekaligus membentuk tampilan feminin. Perpaduan tersebut menjadi dasar untuk menganalisis bagaimana identitas kesatria pada elemen kostum direkonstruksi dalam desain karakter anime.

3. *Personality Matrix*

Pada tahap ini, Jeanne d'Arc dianalisis untuk mengidentifikasi aspek *personality* yang tampak pada desain, seperti ekspresi wajah, pose, dan gestur. Analisis dilakukan berdasarkan kategori *behavior*, *desire*, *biological environment*, *special attributes*, *weakness*, dan *status profession position* (Maliyyaa et al., 2024). Hasil analisis disajikan pada Tabel 4.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Tabel 4. *Personality Matrix* Jeanne d'Arc (*Ruler*)

Behavior	Tenang, lembut, baik hati
Desire	Melindungi, perdamaian
Biological environment	Lingkungan perdesaan dan militer masa kerajaan
Status, *Profession*, *Position*	Pemimpin militer, kesatria
Weakness	Naif
Special attributes	Suci dan religius

Sumber: Dokumentasi penulis

Tabel 4 menunjukkan bahwa ekspresi, gestur, kostum, dan atribut Jeanne d'Arc membentuk citra kesatria dan pemimpin yang tenang, lembut, baik hati, religius, serta mencerminkan keinginannya untuk melindungi dan mewujudkan perdamaian. Identifikasi tersebut didukung oleh narasi resmi karakter dalam gim, sehingga membantu pembacaan aspek personality yang tidak seluruhnya ditunjukkan melalui visual. Pada bagian *weakness,* kesan lembut dan baik hati yang ditampilkan mendukung karakterisasi sosok Jeanne d'Arc yang cenderung naif. Hasil analisis tersebut menunjukkan bagaimana karakterisasi dibentuk melalui hubungan antara elemen visual dan narasi karakter. Dengan demikian, *personality matrix* membantu menghubungkan desain visual dengan karakterisasi pada tahap semiotika Roland Barthes.

Analisis

Hasil identifikasi struktur visual Jeanne d'Arc melalui *Manga Matrix* selanjutnya dianalisis melalui semiotika Roland Barthes melalui tahapan denotasi, konotasi, dan mitos. Elemen *form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix* digunakan sebagai dasar analisis, dengan *personality matrix* digunakan juga sebagai pendukung pembacaan konotasi. Selanjutnya, hasil pembacaan tersebut digunakan untuk mengidentifikasi makna mitos yang terbentuk.

1. Elemen Kostum Jeanne d'Arc (*Ruler*)

   Denotasi. Mengenakan gaun berwarna biru keunguan yang dipadukan dengan armor berwarna perak yang hanya menutupi beberapa bagian tubuh seperti area perut, lengan, kaki, dan kepala.

   Konotasi. Armornya menunjukkan konstruksi visual identitas historis Jeanne d'Arc sebagai kesatria pada abad pertengahan Eropa. Hal ini diperkuat melalui bentuk armornya yang menyerupai atribut kesatria, seperti *fauld*, *vambrace*, dan *sabatons*. Armor yang hanya menutupi sebagian tubuh turut menonjolkan lekuk tubuh, yang memperkuat kesan feminin sekaligus kuat melalui elemen armornya. Secara desain, penonjolan bentuk fisik tubuh pada kostum ini berhubungan dengan pola visual karakter perempuan dalam media game dalam meningkatkan daya tarik dan femininitas pada audiens (Yuwono, 2022).

   Mitos. Armor Jeanne d'Arc merepresentasikan kecenderungan budaya pop Jepang dalam mengadaptasi visual kesatria perempuan anime melalui perpaduan atribut heroik dan feminin. Armornya tetap mempertahankan identitas kesatria, tetapi penggabungannya dengan gaun dan stoking menggeser penekanan visual dari fungsi protektif menuju konstruksi feminin, dibandingkan dengan representasi Jeanne d'Arc pada gambar 1 yang lebih menonjolkan atribut kesatria. Penekanan ini cukup umum, di mana representasi tubuh perempuan dalam anime kerap ditampilkan dengan penekanan bentuk tubuh, pakaian provokatif, dan terbuka (Cho et al., 2025). Dengan demikian, pola tersebut membentuk gagasan bahwa kesatriaan perempuan dalam anime dapat diselaraskan dengan daya tarik visual feminin, bukan hanya melalui fungsi protektifnya.

2. Elemen Senjata Jeanne d'Arc (*Ruler*)

   Denotasi. Membawa tongkat bendera dengan ujung berbentuk tombak, serta bendera yang menampilkan sebuah simbol. Selain itu, ia juga membawa sebuah pedang *rapier* di pinggangnya.

   Konotasi. Tongkat benderanya menggambarkan adaptasi peran Jeanne d'Arc sebagai sosok pemimpin pasukan suatu kerajaan. Hal ini diperkuat melalui simbol berwarna emas pada bendera yang menyerupai motif *fleur-de*-lis, sebuah simbol yang umumnya dikaitkan dengan identitas

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

kerajaan serta unsur religius di Prancis. Pedang *rapier* di samping pinggangnya juga memperkuat citra kesatria dan memberikan kesan elegan melalui bentuknya yang tipis dan runcing.

Mitos. Tongkat bendera dan pedang *rapier* memperlihatkan bagaimana identitas historis Jeanne d'Arc dipertahankan dan dikonstruksi melalui estetika anime dalam budaya pop Jepang. Atribut tersebut berfungsi sebagai bahasa visual yang memperkuat identitas dan karakterisasi ketika mengonstruksi figur historis (Hermawan et al., 2026). Hal ini sejalan dengan Fauzi dan Akmal (2022), di mana senjata karakter disesuaikan kembali dengan latar belakangnya. Pola penggambaran senjata ini menunjukkan bahwa simbol kesatriaan dan otoritas dapat berlaku secara netral gender, sementara aspek feminin dan daya tarik visual lebih ditonjolkan pada tubuh dan kostum karakter.

3. Elemen Penampilan Jeanne d'Arc (*Ruler*)

Denotasi. Memiliki rambut pirang panjang dengan gaya rambut *jellyfish cut* yang dipadukan dengan kepang panjang, serta wajah tirus, kulit cerah, mata berukuran besar dan ekspresi senyum.

Konotasi. Rambut pirang dan kulit cerah pada Jeanne d'Arc menggambarkan sosok perempuan yang suci dan elegan. Ekspresi senyumnya menunjukkan sifatnya yang tenang, lembut, dan baik hati. Secara desain, ekspresi wajah dapat digunakan untuk menunjukkan sifat karakter ke persepsi pemain (Chavik & Grahita, 2025). Elemen visual tersebut menonjolkan karakteristik feminin, yang terlihat dari penggambaran wajah, rambut serta matanya yang khas.

Mitos. Penampilan Jeanne d'Arc sebagai tokoh historis dari Prancis (Eropa) direkonstruksi melalui estetika anime yang menempatkan identitas perempuan dalam konstruksi *bishoujo*. Rekonstruksi tersebut tidak hanya membentuk kesan feminin, tetapi juga menggeser penekanan identitas historis seperti dari gambar 1 yang menonjolkan kesan kesatria melalui atribut dan penampilan menuju figur *bishoujo* dalam budaya pop Jepang. Figur barat dalam anime cenderung direpresentasikan melalui ciri visual seperti kulit cerah, mata biru, dan rambut pirang (Ito & Bisila, 2020). Dalam anime, *bishoujo* berkembang sebagai representasi karakter perempuan "*cute girl*" yang berkaitan dengan budaya *kawaii* (Ribeiro, 2021). Ciri visual tersebut dapat ditandai dengan mata besar, fitur wajah kecil, serta wajah bundar, yang membentuk kesan *kawaii*, muda, dan polos (Fajri & Hapsari, 2020). Dengan demikian, identitas figur kesatria dan religius membentuk gagasan bahwa identitas heroik dan religius perempuan dapat dipadukan dengan citra muda, polos, dan feminin melalui konstruksi *bishoujo*.

4. Elemen Pose Jeanne d'Arc (*Ruler*)

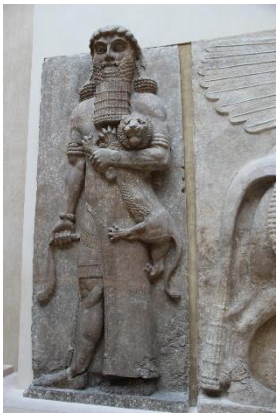
Denotasi. Gestur yang tegap dengan salah satu kaki maju ke depan sambil memegang tongkat bendera dan lengan kiri berada di belakang sisi tubuh dengan ekspresi senyum yang tenang.

Konotasi. Pose tersebut menunjukkan citra Jeanne d'Arc sebagai kesatria yang berperan memimpin pasukannya. Gestur terbuka sambil memegang bendera serta ekspresi senyum yang lembut berkaitan dengan sifat karakter yang tenang, lembut dan baik hati, yang menggambarkan citra suci dan adil pada identitas Jeanne d'Arc.

Mitos. Posenya membangun citra kesatria perempuan dalam budaya pop Jepang melalui perpaduan unsur feminin dan heroik pada karakter. Gestur tegap dan memegang bendera mempertahankan citra pemimpin dan kesatria, sementara ekspresinya memberikan kesan yang lebih ramah pada karakter. Dengan demikian, kesan figur kesatria perempuan dan religius dianggap perlu diimbangi dengan kehangatan ekspresi agar dapat diposisikan sebagai sosok heroik sekaligus hangat dan feminin secara visual. Dalam anime, gestur karakter dapat menjadi bahasa visual yang menunjukkan identitas, perasaan, serta pengalaman dari karakter (Dewi et al., 2026).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Gilgamesh



Gambar 3. Relief pahlawan menaklukkan singa dari Khorsabad, yang kadang diidentifikasi sebagai Gilgamesh
Sumber foto: Hero overpowering a lion (relief Khorsabad), Gary Todd (2016), koleksi Museum Louvre; berkas Wikimedia Commons (CC0 1.0), https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Facade_of_Palace_of_Sargon_II,_Khorsabad,_Assyria_(28193303992).jpg.

Gambar 3 menunjukkan relief pahlawan menaklukkan singa dari Khorsabad, yang kadang diidentifikasi sebagai Gilgamesh. Dalam sejarahnya, Gilgamesh merupakan seorang raja dalam mitologi Mesopotamia kuno. Gilgamesh diceritakan sebagai sosok manusia setengah dewa dengan kekuatan dan kedudukan yang tinggi. Pada awal kisahnya, Gilgamesh digambarkan sebagai raja tiran yang menggunakan kekuasaannya secara berlebihan, dan suka menindas, sebelum kemudian mulai berubah (Helle, 2021). Dalam berbagai adaptasi, Gilgamesh umumnya digambarkan sebagai pria berjenggot dengan tubuh kekar serta atribut yang menunjukkan kekuasaan dan dominasi.

Ilustrasi Gilgamesh (Archer) pada Gambar 4 menjadi rujukan utama analisis desain karakter.



Gambar 4. Gilgamesh (*Archer*) *Ascension Stage* 2
Sumber: Fate/Grand Order, ilustrasi Gilgamesh (*Archer*), *Ascension Stage 2*. Hak cipta karya asli: ©TYPE-MOON / FGO PROJECT
Sumber perolehan gambar: *Fate/Grand Order Wiki* (*Fandom*), halaman Gilgamesh (diakses 14 April 2026).
Rujukan resmi:Halaman resmi FGO

Gambar 4 menunjukkan desain Gilgamesh dalam *Fate/Grand Order*. Gilgamesh digambarkan sebagai laki-laki berpenampilan maskulin dengan ekspresi dan pose yang tegas. Desain karakternya menampilkan armor emas, jubah merah, serta atribut tambahan yang membentuk kesan visual

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

mencolok dan dominan. Dibandingkan dengan tokoh semi-mitologisnya, Gilgamesh dalam *Fate/Grand Order* ditampilkan dengan tampilan yang lebih muda dan tanpa jenggot. Namun, beberapa elemen dari tokoh semi-mitologisnya tetap dipertahankan, seperti penggunaan desain yang mencolok dan dominan yang melekat pada identitas Gilgamesh.

Manga Matrix

Pada tahap ini, desain Gilgamesh dianalisis melalui tahap *form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix*. Melalui pendekatan ini, struktur elemen visual Gilgamesh akan diuraikan, sebelum dilanjutkan analisis semiotika Roland Barthes.

1. *Form Matrix*

   Pada tahap ini, analisis dilakukan terhadap elemen visual yang membentuk tampilan fisik dan proporsi tubuh Gilgamesh untuk mengidentifikasi bagaimana karakter divisualisasikan secara fisik.

Tabel 5. *Fixed Form* Gilgamesh (*Archer*)

	Human	*Doll*	*Mammal*	*Other elements*
Human	**V**			
Doll				
Mammal				
Other elements				

Sumber: Dokumentasi penulis

Tabel 5 menunjukkan Gilgamesh termasuk tipe *fixed form*. Struktur tubuhnya mempertahankan bentuk anatomi dan proporsi manusia tanpa dikombinasikan dengan bentuk lain. Struktur tersebut menjadi dasar pembentukan karakter yang menekankan representasi tubuh manusia dalam desain anime.

Tabel 6. *Form Matrix* Gilgamesh (*Archer*)

Elemen	Deskripsi
Head	Rambut pirang, mata merah, wajah tirus, kulit cerah
Body	Tubuh proporsional, atletis dan tegap
Arm	Lengan proporsional
Lower body	Kaki panjang, proporsional, dan tegas

Sumber: Dokumentasi penulis

Acuan identifikasi visual: Gambar 4 (ilustrasi Gilgamesh (*Archer*), *Ascension Stage 2*).

Tabel 6 menunjukkan Gilgamesh digambarkan dengan proporsi tubuh atletis dan tegas. Pemilihan struktur tersebut menekankan kekuatan fisik dan maskulinitas sebagai karakteristik utama tampilan Gilgamesh. Berdasarkan analisis tersebut, struktur fisik yang digambarkan dapat menjadi dasar untuk identifikasi citra laki-laki maskulin pada konstruksi karakter melalui bentuk tubuh dan penampilan.

2. *Costume Matrix*

   Pada tahap ini, struktur kostum Gilgamesh dianalisis berdasarkan beberapa kategori *costume matrix,* seperti *body wear*, *covering/footwear*, *ornament*, *make up*, *wrap/tie*, dan *carry on item*. Hasil analisis disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. *Costume Matrix* Gilgamesh (*Archer*)

Elemen	Deskripsi
Body wear	Armor emas menyerupai *cuirass*, *gauntlet*, *greaves,* dan *sabatons,* serta jubah merah.
Covering/ Footwear	Armor kaki dan jubah merah.
Ornament	Ornamen berbentuk geometris pada armor, serta anting.
Makeup	Tidak memakai riasan

Sumber: Dokumentasi penulis

Acuan identifikasi visual: Gambar 4 (ilustrasi Gilgamesh (*Archer*), *Ascension Stage 2*).

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Tabel 7 menunjukkan struktur kostum Gilgamesh yang membentuk tampilan megah, mencolok, dan dominan melalui kombinasi armor serta ornamen. Secara keseluruhan, pemilihan kostum Gilgamesh memperkuat pembentukan citra karakter laki-laki berstatus tinggi dan berkuasa, yang menjadi dasar untuk pembacaan semiotika mengenai bagaimana status, kekuasaan, dan maskulinitas diterjemahkan melalui visual kostum karakter.

3. *Personality Matrix*

Pada tahap ini, karakter Gilgamesh dianalisis dari segi ekspresi, pose dan gestur yang terlihat dalam desain. Analisis dilakukan berdasarkan beberapa kategori dalam *personality matrix,* seperti *behavior*, *desire*, *biological environment*, *status profession position*, *weakness*, dan *special attributes*. Hasil analisis disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. *Personality Matrix* Gilgamesh (*Archer*)

Behavior	Arogan, egois, sombong
Desire	Dominasi, kekuasaan
Biological environment	Lingkungan kerajaan
Status, Profession, Position	Raja, bangsawan
Weakness	Arogan, terlalu percaya diri
Special attributes	Kekuatan fisik kuat, atribut megah dan mencolok

Sumber: Dokumentasi penulis

Tabel 8 menunjukkan *personality* Gilgamesh dibentuk melalui hubungan antara ekspresi, pose, dan atribut dengan narasi resmi karakter dalam gim, yang menekankan karakterisasi Gilgamesh sebagai sosok yang dominan, percaya diri dan berkuasa. Struktur tersebut menunjukkan bahwa kepribadian karakter dibentuk melalui perpaduan narasi dan visual, seperti melalui ekspresi dan pose tubuh yang memperkuat citra Gilgamesh sebagai raja. Hasil tersebut selanjutnya dapat menjadi dasar untuk pembacaan makna visual pada tahap semiotika.

Analisis

Struktur desain Gilgamesh selanjutnya dianalisis melalui tiga tahap semiotika Roland Barthes. *Form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix* menjadi dasar analisis, dengan *personality matrix* digunakan juga sebagai pendukung pembacaan konotasi. Selanjutnya, hasil pembacaan tersebut digunakan untuk mengidentifikasi makna pada tahap mitos.

1. Elemen Kostum Gilgamesh (*Archer*)

Denotasi. Mengenakan armor emas mencolok yang menutupi sebagian besar tubuh Gilgamesh dan dipadukan dengan jubah merah sebagai elemen tambahan.

Konotasi. Penggunaan armor emas pada karakter memperkuat citra dominan, maskulin, dan mewah pada dirinya. Armor berwarna emas yang mencolok serta jubah merah menggambarkan identitas historis Gilgamesh berupa kekuasaan, status, dan dominasinya sebagai seorang raja. Pakaian historis tidak hanya menunjukkan estetika visual, tetapi juga dapat menyimpan narasi mengenai identitas gender dan status sosial (Sukmawaty & Jumariah, 2026).

Mitos. Kostum Gilgamesh menunjukkan bagaimana citra raja direkonstruksi melalui estetika anime menjadi citra laki-laki berkuasa yang ditampilkan secara estetis dan atraktif. Pada Gambar 3, figur pahlawan yang kadang diidentifikasi sebagai Gilgamesh ditampilkan dengan tubuh kekar yang menekankan kekuatan fisik, sedangkan *Fate/Grand Order* mengadaptasinya melalui armor emas dan jubah merah. Hal ini sejalan dengan penelitian Jaimes et al. (2021) bahwa referensi visual dari budaya barat dapat diserap dan diolah mengikuti estetika anime. Dalam anime, pakaian dapat berfungsi dalam mengonstruksi maskulinitas karakter yang kerap dikaitkan dengan kekuatan, agresivitas, dan dominasi (Rahmasari, 2024). Pola tersebut menaturalisasi gagasan bahwa otoritas raja laki-laki tidak memerlukan pelunakan, cukup direpresentasikan dengan lebih menarik secara visual sebagai bagian dari daya tarik karakter.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

2. Elemen Ornamen Gilgamesh (*Archer*)

Denotasi. Ditampilkan dengan ornamen berupa anting serta pola geometris dan abstrak yang terdapat pada beberapa bagian armor, seperti pada bagian dada dan pinggang.

Konotasi. Anting dan pola pada armor berfungsi sebagai detail visual tambahan pada karakter. Ornamen tersebut memperkuat simbol kemewahan dan status yang melekat pada karakter Gilgamesh. Pola geometris pada bagian armor juga berfungsi memberikan ciri khas pada desain yang sekaligus berkaitan dengan upaya mempertahankan latar semi-mitologis Gilgamesh.

Mitos. Anting dan pola pada armor tidak hanya mempertahankan referensi semi-mitologis Gilgamesh, tetapi juga memperkuat daya tarik karakter. Dalam karakter berbasis tokoh historis, aksesoris dapat berkaitan dengan latar belakang asli dan narasi, sekaligus menambah kesan menarik dan mengesankan (Hermawan et al., 2026). Hal tersebut menunjukkan status Gilgamesh sebagai raja dianggap tidak cukup meyakinkan hanya dari narasi dan perlu diperkuat melalui strategi visual yang menjadikan kemewahan dan daya tarik sebagai bagian yang melekat pada citra Gilgamesh.

3. Elemen Penampilan Gilgamesh (*Archer*)

Denotasi. Memiliki kulit cerah dengan rambut pirang yang disisir ke belakang, serta bentuk wajah tirus dengan mata berwarna merah dan tatapan tajam yang disertai ekspresi senyum pada wajahnya.

Konotasi. Kombinasi warna rambut, kulit, bentuk mata, wajah, dan ekspresi menggambarkan Gilgamesh yang penuh percaya diri, sombong, dan dominan. Rambut pirangnya menunjukkan citra raja, seperti kemewahan, kebijaksanaan, serta sifat percaya diri. Pada karakter warna kuning sering merepresentasikan kemewahan maupun kekayaan (Achmadi & Ihwanny, 2023). Mata merah dengan tatapan tajam serta ekspresi senyum penuh percaya diri menggambarkan sifatnya yang tegas dan berani. Elemen visual tersebut memperkuat karakteristik maskulin dan dominan pada tampilan Gilgamesh.

Mitos. Relief pada Gambar 3 menampilkan figur pahlawan berambut dan berjenggot panjang yang kadang diidentifikasi sebagai Gilgamesh. Dalam Fate/Grand Order, Gilgamesh direkonstruksi melalui estetika anime menjadi karakter laki-laki dengan daya tarik visual. Hal ini sejalan dengan penelitian Boyd (2021) yang menunjukkan figur historis dapat direkonstruksi secara anakronistik. Rambut pirang, wajah muda dan tampan, serta tubuh atletisnya memperkuat citra yang menjadi daya tariknya dalam konstruksi karakter. Perpaduan ini sejalan dengan pola umum ideal kecantikan laki-laki dalam budaya pop Jepang, di mana kesan muda pada wajah tidak mengurangi penekanan otot pada tubuhnya (Monden, 2018). Penampilannya tersebut juga membentuk karakteristik visual yang umum ditemukan pada karakter *ikemen* dalam budaya pop Jepang. Karakter *ikemen* umumnya dikaitkan dengan karakteristik wajah yang lancip, tampan, tubuh tinggi dan tegap, serta karismatik pada laki-laki (Muhlisian & Setyono, 2023). Melalui konstruksi tersebut, kesan lalim pada Gilgamesh tidak diperhalus, melainkan ditutupi dengan daya tarik visual yang menaturalisasi gagasan bahwa penampilan yang menarik dapat membuat kesan lalim tetap diterima secara visual.

4. Elemen Pose Gilgamesh (*Archer*)

Denotasi. Pose yang tegap dan ekspresi senyum serta kedua tangan yang disilangkan.

Konotasi. Pose dan ekspresi tersebut memberikan kesan sombong dan penuh percaya diri pada karakter Gilgamesh yang menunjukkan kekuatan serta status tinggi yang melekat pada identitasnya sebagai raja.

Mitos. Posenya menggambarkan citra sosok raja yang dipadukan dengan karakteristik laki-laki maskulin dalam estetika anime. Pose tegap penuh percaya diri yang diamati pada battle sprite memperkuat pembacaan dominasi dan kekuasaan karakter. Gesturnya yang menyilangkan tangan memperkuat kesan karismatik dan dominan. Dorongan untuk mendominasi merupakan salah satu karakteristik maskulinitas yang tergambarkan dalam laki-laki anime (Cho et al., 2025). Gestur dan gerak tubuh juga dapat membentuk kesan gender serta kepribadian karakter pada audiens (Yang,

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

2022). Lewat pose tersebut, sifat tirani dan gestur dominan Gilgamesh dianggap wajar sebagai bagian dari karisma raja, meskipun dikenal sebagai raja yang lalim.

Interpretasi

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Manga Matrix* dan semiotika Roland Barthes, desain karakter Jeanne d'Arc dan Gilgamesh dalam *Fate/Grand Order* menunjukkan pola visual yang disusun mengikuti estetika anime. Pada *form matrix*, kedua karakter digambarkan dengan bentuk tubuh proporsional yang menonjolkan aspek estetis sesuai estetika anime. Pada *costume matrix*, kedua karakter dikonstruksi melalui kostum dan atribut yang dimodifikasi berdasarkan identitas historis karakter. Pada *personality matrix*, ekspresi, pose, gestur, serta atribut digunakan untuk menonjolkan citra yang sesuai dengan identitas dan narasi kedua karakter. Elemen visual tersebut kemudian dibaca melalui semiotika Roland Barthes membentuk sebuah makna konotasi dan mitos yang berbeda sesuai identitas masing-masing karakter. Pada Jeanne d'Arc, makna tersebut menunjukkan konstruksi citra kesatria perempuan yang memadukan elemen historis dan estetika anime, sedangkan Gilgamesh, menunjukkan konstruksi citra raja yang maskulin dan dominan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kedua karakter menggunakan kerangka estetika visual yang serupa, tetapi diarahkan pada konstruksi identitas gender dan daya tarik yang berbeda.

Jeanne d'Arc dan Gilgamesh menunjukkan kesamaan dalam pola konstruksi visual yang ditampilkan. Desain kedua karakter tidak sepenuhnya merepresentasikan citra historisnya secara akurat, sejalan dengan Fauzi dan Akmal (2022) yang menunjukkan bahwa karakter dalam *Fate/Grand Order* mengalami modifikasi visual dibandingkan dengan referensi asalnya. Namun, beberapa identitas historis kedua karakter tetap dipertahankan. Hal tersebut terlihat pada bagian struktur visual karakter seperti bentuk wajah, proporsi tubuh, serta kostum dan atribut. Berdasarkan hal tersebut, pola ini menunjukkan bahwa estetika anime digunakan untuk mengonstruksi citra tokoh historis ke dalam bentuk visual yang modern dan estetis.

Meskipun ditampilkan dalam pola yang sama, kedua karakter menunjukkan konstruksi gender dan daya tarik yang berbeda. Jeanne d'Arc menekankan elemen religius dan kesatria dengan tampilan yang menggambarkan karakteristik visual karakter *bishoujo* dalam budaya pop Jepang. Hal ini terlihat dari bentuk tubuh, wajah, serta kostumnya yang menonjolkan sisi feminin. Istilah *bishoujo* mengacu pada karakter perempuan cantik dan menarik dalam estetika visual anime (Bredikhina, 2021). Sementara itu, Gilgamesh lebih menonjolkan elemen dominasi, kemewahan, dan kekuasaan, serta penampilan yang mengarah pada karakteristik visual karakter *ikemen* dalam budaya pop Jepang. Hal tersebut terlihat dari wajah, bentuk tubuh, serta kostumnya yang memberi kesan tegas dan maskulin. Dalam anime, istilah *ikemen* mengacu pada laki-laki tampan, keren, dan menarik (Ngui & Sudipa, 2024). Variasi ini dapat dibaca sebagai kecenderungan komodifikasi sejarah pada kedua karakter melalui konvensi gender yang berbeda. Identitas Jeanne d'Arc sebagai figur kesatria dan suci direkonstruksi melalui penonjolan bentuk tubuh *hourglass*, stoking setinggi paha, serta karakteristik *bishoujo* yang memperkuat daya tarik feminin, sedangkan Gilgamesh sebagai figur raja lalim dan dominan direkonstruksi berlawanan arah menjadi laki-laki muda, tampan dan berkarakteristik *ikemen* yang memperkuat daya tarik maskulin. Meski berlawanan arah, kedua transformasi tersebut sama-sama menggeser penekanan visual dari nilai historis dan referensial karakter ke nilai daya tarik visual dalam budaya pop Jepang. Kecenderungan tersebut dapat dikaitkan dengan konteks pemanfaatan daya tarik karakter dalam desain *gacha/otome games* Jepang (Sellier, 2021).

Hasil analisis menunjukkan bahwa rekonstruksi kedua karakter tidak hanya menghasilkan perubahan bentuk visual, tetapi juga memengaruhi cara identitas historis dimaknai dalam konteks budaya pop Jepang. Elemen historis berfungsi sebagai identitas karakter, sementara estetika anime mengonstruksi identitas tersebut melalui modifikasi sesuai karakteristik *bishoujo* dan *ikemen*. Hal ini sejalan dengan Boyd (2021) yang menunjukkan bahwa figur historis dalam *Fate/Grand Order* dapat direkonstruksi melalui penerapan konvensi gender. Dengan demikian, konstruksi visual Jeanne d'Arc

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

dan Gilgamesh tidak hanya dibangun berdasarkan identitas historis, tetapi juga dibentuk dan dimaknai melalui estetika anime dalam konteks budaya pop Jepang.

Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan Fauzi dan Akmal (2022) dalam menunjukkan bahwa karakter historis dalam *Fate/Grand Order* tidak direpresentasikan secara literal, melainkan mengalami modifikasi visual. Namun, berbeda dengan temuannya yang berfokus pada adaptasi Arjuna sebagai figur mitologi lokal Asia, temuan pada Jeanne d'Arc dan Gilgamesh menunjukkan bahwa estetika anime turut mentransformasikan pakem sejarah visual Barat/Timur Tengah melalui konvensi *bishoujo* dan *ikemen* yang menghasilkan konstruksi gender dan daya tarik visual yang berbeda pada kedua karakter. Temuan ini memperluas kajian sebelumnya dengan menunjukkan modifikasi elemen visual pada figur yang berasal dari konteks latar Eropa dan Mesopotamia melalui estetika anime.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam *Fate/Grand Order*, desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai adaptasi tokoh historis, tetapi juga sebagai media yang membangun identitas baru melalui pengolahan elemen historis dan semi-mitologis dari budaya Barat/Timur Tengah ke dalam estetika anime. Proses ini sejalan dengan hibridisasi budaya, di mana dalam anime motif dan *trope Barat* kerap berinteraksi dan diolah ke dalam bentuk estetika Jepang (Jaimes et al., 2021). Pengolahan tersebut menunjukkan bahwa dalam media anime, representasi masa lalu dapat dikonstruksi secara anakronistik, yaitu ketika unsur dan memori pada periode masa lalu yang berbeda dicampur ke dalam representasi kontemporer (Boyd, 2021). Penggunaan *Manga Matrix* dan semiotika Roland Barthes membantu peneliti untuk membaca dan memahami hubungan antara konstruksi visual dan makna yang terbentuk dalam desain kedua karakter, sekaligus menunjukkan bagaimana representasi budaya pop Jepang ditampilkan melalui estetika anime dalam media game.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menunjukkan bahwa desain karakter Jeanne d'Arc dan Gilgamesh dalam gim *Fate/Grand Order* merepresentasikan pola visual budaya pop Jepang. Melalui *Manga Matrix*, pola tersebut terlihat pada struktur visual seperti penampilan, bentuk tubuh, kostum, serta *personality* yang cenderung mengikuti pola estetika anime. Selanjutnya, melalui semiotika Roland Barthes, elemen-elemen visual tersebut dimaknai berdasarkan identitas referensial karakter, seperti citra, lingkungan, serta peran atau statusnya, yang kemudian dimodifikasi dan disederhanakan dengan menekankan aspek visual sesuai estetika anime dalam budaya pop Jepang. Adaptasi kedua karakter tidak sepenuhnya ditampilkan secara akurat sesuai identitas visual historisnya. Beberapa ciri visualnya tetap mempertahankan identitas referensial karakter, namun ditampilkan dalam bentuk visual yang disesuaikan dengan estetika anime.

Selain itu, terdapat perbedaan konstruksi identitas visual pada kedua karakter dalam gim. Pada Jeanne d'Arc, desainnya ditampilkan dengan menonjolkan kesan religius, kesatria, dan feminin yang mengarah ke karakteristik *bishoujo* dalam budaya pop Jepang. Sementara itu, Gilgamesh ditampilkan dengan menonjolkan kesan dominan, mewah, dan maskulin yang mengarah pada karakteristik *ikemen* dalam budaya pop Jepang.

Berdasarkan analisis terhadap kedua kasus, desain karakter Jeanne d'Arc dan Gilgamesh dalam *Fate/Grand Order* menunjukkan bahwa adaptasi tokoh historis dan semi-mitologis tidak hanya berfungsi sebagai representasi ulang, tetapi juga menunjukkan bagaimana visual anime dapat merekonstruksi identitas figur historis dan semi-mitologis dalam konteks budaya pop Jepang. Melalui penggabungan estetika anime dan elemen historis pada struktur visual, kostum, atribut, serta *personality* kedua karakter, temuan ini memperlihatkan salah satu pola representasi budaya pop Jepang dalam media game modern. Dengan demikian, pada kasus Jeanne d'Arc dan Gilgamesh, desain karakter tidak hanya berperan sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai salah satu media yang merepresentasikan karakteristik visual budaya pop Jepang.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi kajian Desain Komunikasi Visual dengan menunjukkan bagaimana konvensi visual *bishoujo* dan *ikemen* pada estetika anime digunakan sebagai mekanisme visual dalam rekonstruksi identitas historis maupun semi-mitologis pada desain karakter. Temuan tersebut juga dapat menjadi referensi bagi desainer karakter dalam mempertimbangkan elemen visual karakter yang dipertahankan dan dimodifikasi saat merancang tokoh berbasis budaya atau sejarah ke dalam desain karakter game.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Objek penelitian terbatas pada dua karakter dan satu tahap desain, yaitu *Ascension Stage* 2, sehingga temuan bersifat spesifik, interpretatif, dan tidak mewakili keseluruhan karakter dalam *Fate/Grand Order*. Disarankan penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian dengan menambah atau menggunakan karakter lain yang memiliki latar historis atau tahap *Ascension* berbeda, guna memperoleh pemahaman yang lebih beragam mengenai rekonstruksi karakter historis dalam *Fate/Grand Order.*

Deklarasi

Pernyataan Penggunaan Artificial Intelligence

Penulis menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu dalam penyuntingan bahasa, memperjelas struktur dan keterbacaan kalimat, serta membantu pencarian referensi yang relevan. Penulis telah meninjau dan memverifikasi semua hasil dari bantuan AI serta bertanggung jawab penuh atas akurasi, orisinalitas, integritas, dan isi akhir dari naskah.

Pernyataan Kontribusi Penulis

H.L.S.: berkontribusi dalam konseptualisasi, metodologi, validasi, analisis formal, investigasi, kurasi data, penulisan-draf awal, penulisan-tinjauan dan penyuntingan, visualisasi. I.P.S.W.: berkontribusi dalam validasi, penulisan-tinjauan dan penyuntingan, supervisi. N.M.S.W.T.: berkontribusi dalam validasi, penulisan-tinjauan dan penyuntingan, supervisi. Seluruh penulis telah menyetujui versi akhir naskah.

Pernyataan Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal atau khusus.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang dapat memengaruhi penelitian atau publikasi naskah ini.

Referensi

Achmadi, C., & Ihwanny, R. (2023). Penggunaan warna sebagai representasi kekuasaan kolonial dalam perancangan film animasi Lost in Gold. *Cipta*, *2*(1), 1–11. https://doi.org/10.30998/cipta.v2i1.1974

Andelina, I. R. (2020). Kajian desain karakter Persona 4 berdasarkan pendekatan archetype dan Manga Matrix. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*, *7*(1), 61–74. https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i1.005

Aranda, O. G. (2020). Representations of Europe in Japanese anime: An overview of case studies and theoretical frameworks. *Mutual Images Journal*, *8*, 47–84. https://doi.org/10.32926/2020.8.ara.europ

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Azzarah, A. F. (2025). Analisis desain kostum virtual Youtuber Kobo Kanaeru edisi Gelora HoloID. *Barik*, *7*(2), 129–141. https://doi.org/10.26740/jdkv.v7i2.67479

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

Boyd, D. J. (2021). Affective anachronisms, fateful becomings: Otaku movement and the Joan of Arc effect in Type-Moon's transhistorical anime ecology. *Screen Bodies*, *6*(1), 78–102. https://doi.org/10.3167/screen.2021.060107

Bredikhina, L. (2021). Virtual theatrics and the ideal VTuber bishōjo. *Replaying Japan*, *3*, 21–32. https://doi.org/10.34382/00014532

Chavik, C. Z., & Grahita, B. (2025). Analisis pengaruh desain karakter Venti terhadap keterikatan emosional dan persepsi pemain game Genshin Impact. *Jurnal Visual Ideas*, *5*(2), 108–124. https://doi.org/10.33197/visualideas.vol5.iss2.2025.2891

Cho, L. Y., Dougherty, M. R., Roh, H. J., & Harriger, J. A. (2025). Sexual objectification, sexualization, and appearance-related themes in anime: A content analysis. *Sex Roles*, *91, Article 77*. https://doi.org/10.1007/s11199-025-01626-x

Dewi, A. S., Fathoni, M., & Dewi, N. P. S. (2026). Analisis karakter Kaoruko Waguri dalam anime Kaoru Hana wa Rin to Saku: Studi visual narrative. *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *7*(1), 43–61. https://doi.org/10.59997/amarasi.v7i1.6188

Fajri, H. N., & Hapsari, P. W. (2020). Feminisme dalam subgenre mahou shoujo dan tokoh utama anime Bishoujo Senshi Sailor Moon dan Puella Magi Madoka Magica. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, *2*(2), 27–35. https://doi.org/10.33751/idea.v2i2.2781

Fauzi, A. N., & Akmal, A. I. (2022). Analisis visual karakter Arjuna dalam game Fate. *Visualita*, *10*(2), 97–108. https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.6921

Gama, F. I. (2024). Pengenalan anime sebagai budaya populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, *4*(1), 21–27. https://doi.org/10.51805/jpmm.v4i1.159

Helle, S. (2021). *Gilgamesh: A new translation of the ancient epic*. Yale University Press.

Hermawan, A. N. F. P., Rahman, Y., & Putra, I. D. A. D. (2026). Visual character analysis of Akutagawa Ryuunosuke in Bungou to Alchemist using Manga Matrix theory. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, *11*(1), 1–7. https://doi.org/10.21512/jggag.v11i1.12891

Ito, R., & Bisila, M. (2020). Blond hair, blue eyes, and "bad" Japanese: representing foreigner stereotypes in Japanese anime. *Language Awareness*, *29*(3–4), 286–303. https://doi.org/10.1080/09658416.2020.1786578

Jaimes, A. C. E., Alvarez, L. D. M., Serrano, A. S., Arroyo, J. M. R., & De Zárate, M. R. O. (2021). Japanese postmodernism, anime and culture hybridations: An occidentalist aesthetic study of JoJo's Bizarre Adventure. *International Journal of Arts Humanities and Social Sciences Studies*, *6*(3), 89–96.

Kevinia, C., Syahara, P., Aulia, S., & Astari, T. (2022). Analisis teori semiotika Roland Barthes dalam film Miracle in Cell No.7 versi Indonesia. *COMMUSTY Journal of Communication Studies and Society*, *1*(2), 38–43. https://doi.org/10.38043/commusty.v1i2.4082

Kusuma, P. K. N., & Nurhayati, I. K. (2017). Analisis semiotika Roland Barthes pada ritual otonan di Bali. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, *1*(2), 195–217. https://doi.org/10.24198/jmk.v1i2.10519

Maliyyaa, H., Fami, A., Paramita, A. G., & Valentina, S. D. (2024). Analisis desain karakter dalam ebook Desa Sambeng menggunakan metode Manga Matrix. *DeKaVe*, *17*(1), 61–76. https://doi.org/10.24821/dkv.v17i1.11165

Monden, M. (2018). The beautiful shōnen of the deep and moonless night: The boyish aesthetic in modern Japan. *ASIEN: The German Journal on Contemporary Asia*, *147*, 64–91. https://doi.org/10.11588/asien.2018.147.14491

Muhlisian, A. A., & Setyono, Z. R. S. (2023). Citra ikemen dalam cosplayer crossdress female to male (F2M) di komunitas cosplay Bandung. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang*, *5*(2), 1–10. https://doi.org/10.20884/1.jlitera.2023.5.2.8930

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Ngui, A. M., & Sudipa, M. H. D. (2024). Pembentukan kata wakamono kotoba dalam anime Tomo-chan wa Onna no Ko! *Prosiding Seminar Sastra Budaya dan Bahasa (SEBAYA)*, *4*, 277–286. https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/sebaya/article/view/10218

Nugraha, D. A. C., & Sugiarto, E. (2025). Elements of anime style in the illustrative works of Senbazuru art course participants, Yogyakarta. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, *14*(2), 459–468. https://doi.org/10.24114/gr.v14i2.67990

Pratama, W., Setiarso, I., Mintorini, E., & Gardianto, G. R. (2021). Perancangan desain karakter Sakuya dengan pendekatan metode Manga Matrix. *Jurnal Citrakara*, *3*(3), 355–362. https://doi.org/10.33633/ctr.v3i3.7442

Rahmasari, R. F. (2024). Deconstructing masculinity in the clothing representation of Ghibli anime characters by the TikTok account @Delvinyauu (A Roland Barthes semiotic study on Japanese popular culture in Indonesia). *Jurnal Representamen*, *10*(2), 147–158. https://doi.org/10.30996/representamen.v10i02.12016

Ramadany, R., Hasyim, M., & Sukma, S. (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

Ribeiro, D. (2021). Sexuality and femininity: The paradox of the cultural-aesthetical kawaii movement. *Cadernos Pagu*, *62*, 1–13. https://doi.org/10.1590/18094449202100620013

Rijal, N. K. (2017). Pink globalization: Hello Kitty sebagai instrumen soft-diplomacy Jepang. *Jurnal Global & Strategis*, *11*(1), 1–14. https://doi.org/10.20473/jgs.11.1.2017.1-14

Sellier, H. (2021). Mobile otome games: Desire and suspense as economic strategy. *Replaying Japan*, *3*, 143–149. https://doi.org/10.34382/00014542

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.

Sukmawaty, W. E. P., & Jumariah. (2026). Analisis rekonstruksi busana historis melalui metode cosplay pada mata kuliah sejarah perkembangan mode. *Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan (DIDIK)*, *2*(1), 1–8. https://doi.org/10.55123/didik.v2i1.483

Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). Kajian desain karakter dalam game Overwatch dalam kerangka metode perancangan Manga Matrix. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, *8*(1), 82–96. https://doi.org/10.5614/jkvw.2017.8.1.5

Syaika, N. M., & Mansoor, A. Z. (2025). Representasi toxic relationship dalam webtoon "Nevertheless" (analisis semiotika Ronald Bathes). *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, *12*(1), 127–139. https://doi.org/10.26858/tanra.v12i1.67907

Tsukamoto, H. (2006). *Manga matrix: Create unique characters using the Japanese matrix system*. Collins Design.

Tyagi, D. K., & Murfianti, F. (2021). Analisis visual karakter Sri Asih Celestialgoddess dengan teori Manga Matrix. *SanggitaRupa*, *1*(2), 39–47. https://doi.org/10.33153/sanggitarupa.v1i2.4169

Vale, M. G. A., & Lanhers, Y. (2026, July 31). *St. Joan of Arc*. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/biography/Saint-Joan-of-Arc

Yang, Y. (2022). The art worlds of gender performance: cosplay, embodiment, and the collective accomplishment of gender. *The Journal of Chinese Sociology*, *9, Article 9*. https://doi.org/10.1186/s40711-022-00168-z

Yuwono, A. I. (2022). Perempuan dalam video gim: Representasi perempuan dalam Dead or Alive 6. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *11*(1), 60–72. https://doi.org/10.14710/interaksi.11.1.60-72

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0