



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA

SERAT RUPA

Jurnal Ilmu Desain Interior,
Desain Komunikasi Visual
dan Desain Mode Busana

Penerapan Simbol dan Ornamen pada Konstruksi Tou Kung di Rumah Tinggal Tradisional Cina (Studi Kasus: Rumah Tinggal Tradisional di area Pecinan Jakarta)

Studi Proksemik Melalui Pengamatan Pemilihan Posisi Duduk oleh Penumpang pada Angkutan Kota di Kota Bandung. (Studi Kasus: Angkutan Kota Jurusan Dago-Kalapa-Dago)

Tinjauan Arsitektur Eklektik pada Gereja Katolik di Bali dalam Konteks Globalisme, Pluralisme dan Multikulturalisme.

Taeritori Pribadi dalam Realitas Visual Second Life

Desain Grafis : Suatu Upaya Pemahaman Holistik

Pengaruh Strategi Kreatif Iklan terhadap Persepsi Pemirsa
Studi Kasus : Iklan Kartu Kredit Visa Platinum Bank Mandiri

Model Anak-anak dalam Iklan Produk untuk Dewasa

Tinjauan Kehadiran Wayang Kancil sebagai Perkembangan Etnologi dalam konteks Antropologi

Tinjauan Semiotika Visualisasi Karakter Pada Game Atelier Iris - The Azoth of Destiny

Eksplorasi Citra Tubuh Perempuan dalam Video Musik

Teknik Makrame dalam Tren Fashion:

Ironi Terhadap Prinsip Dromologi (Studi Kasus Koleksi Spring/ Summer DIOR 2011)

Kajian Proporsi pada Ilustrasi Fesyen

Fashion Photography dalam Majalah GoGirl!

Rp.50.000,00

Jurnal Serat Rupa

Volume 1

Nomor 1

halaman 1 -200

April 2013

EDITORIAL

Salam sejahtera,

Serat rupa adalah jurnal ilmu desain yang merangkul ilmu desain interior, desain komunikasi visual dan mode busana yang diterbitkan oleh Universitas Kristen Maranatha. Jurnal ini adalah peleburan dari Gradasi (jurnal jurusan Desain Komunikasi Visual), D3 (jurnal Diploma 3 FSRD) dan Ambiance (jurnal jurusan desain interior). Serat adalah 'tulisan' dalam Bahasa Sunda, sehingga diharapkan media ini dapat memuat pembahasan ilmiah yang berkaitan dengan ketiga bidang ilmu di atas.

Edisi perdana ini akan memuat entri dalam bidang desain interior dari Yudita Royandi MDes, Toddy Hendrawan Yupardhi, S.Sn, M.Ds. dan I Made Marthana Yusa, M.Ds. Sementara untuk bidang desain komunikasi visual dari R.A. Dita Saraswati MDes, Dr. Didit Widiatmoko, Elizabeth Wianto, S.Sos., S.Sn., M.Ds. dan Dewi Isma Aryani M.Ds. dan Drs. Rene Arthur Pallit. Untuk bidang mode busana diwakili entri dari Lois Denissa S.T., M.Sn., Wari'dah Mutiah S.Sn., Yunita Setyoningrum M.Ds., Gisca Francisca S.Ds. dan Berti Alia Bahaduri S.Kr., Pg.Dip., M.Ds.

Semoga tulisan-tulisan dalam edisi perdana ini dapat berguna dan menambah wawasan pembaca.

Salam,

Alamat redaksi :
Fakultas Seni Rupa dan Desain
UK Maranatha
Jl. Prof. Drg. Soeria Sumantri, MPH no. 65, Bandung
seratrupa@maranatha.edu dan serat.rupa@gmail.com

Polindung :
Krismanto Kusbiartoro ST, MT.

Pembina :
Irena V.G. Fajarto STM Ecomm
Sandy Rismantojo, S.Sn., M.Sc.
Roy Anthonius, S.Sn., M.Ds.

Pimpinan Redaksi :
Berti Alia Bahaduri, S.Kr., Pg.Dip., M.Ds.

Ketua dewan penyunting :
Carina Tjandradipura, S.Sos., S.Sn.

Penyunting Pelaksana :
Dewi Isma Aryani, M.Ds.
Ferlina Sugata, MT.

Reader :
Drs. Heddy Heryadi, MA
Dra. Christine Lukman, M.Ds.

Mitra Bebestari :
Prof. Primadi Tabrani
Dr. Priyanto Sunarto
Dr. Alvanov Zpalani
Dr. Andriyanto Wibisono

TU/ Sekretariat :
Anggi Angelina
Emi Sri Mulyawati

Desain sampul dan isi :
Berti Alia Bahaduri

Perapi :
Zaenal

Terbit 2x dalam setahun bulan April dan November

DAFTAR ISI

Penerapan Simbol dan Ornamen pada Konstruksi Tou Kung di Rumah Tinggal Tradisional Cina (Studi Kasus: Rumah Tinggal Tradisional di area Pecinan Jakarta).	Halaman 1-18
Yudita Royandi S.T.,S.Ds.,M.Ds.	

Entri ini merupakan penelitian mengenai ornamen Tjong Hoa pada rumah tinggal tradisional oleh Royandi.

Persepsi Pemirsa Terhadap Strategi Kreatif Iklan Televisi Studi Kasus : Iklan Kartu Kredit Visa Platinum Bank Mandiri.	Halaman 19-36
Dita Saraswati, Agung E. B. W. dan Sri Wachyuni	

Entri ini merupakan rangkuman dari penelitian untuk thesis magister desain oleh RA. Dita Saraswati.

Teknik Makrame dalam Tren Fashion: Ironi Terhadap Prinsip Dromologi (Studi Kasus Koleksi Spring/ Summer DIOR 2011)	Halaman 37-48
Waridah Muth'ah	

Entri ini merupakan studi dari Muth'ah mengenai teknik menjalin benang/serat Makrame dalam rancangan Rumah Mode Dior.

Studi Proksemik Melalui Pengamatan Pemilihan Posisi Duduk oleh Penumpang pada Angkutan Kota di Kota Bandung (Studi Kasus: Angkutan Kota Jurusan Dago-Kalapa-Dago)	Halaman 49-64
Toddy Hendrawan Yupardi	

Entri ini merupakan penelitian dari Yupardi mengenai ruang yang dipergunakan penumpang angkutan kota saat duduk .

Tinjauan Arsitektur Eklektik pada Gereja Katolik di Bali dalam Konteks Globalisme, Pluralisme dan Multikulturalisme.	Halaman 65-78
I Made Marthana Yusa	

Yusa menelaah bentuk arsitektur Gereja Katolik di Bali dalam konteks peleburan budaya.

Objek Kajian Desain Dalam Antropologi : Tinjauan Kehadiran wayang Kancil Sebagai Perkembangan Etnologi	Halaman 79-94
Elizabeth Wianto	

Entri ini merupakan penelitian dari Wianto mengenai tokoh bersifat *trickster* dalam Wayang Kancil

Kajian Proporsi pada Ilustrasi *Fashion*.

Lois Denissa

Dalam tulisan ini Denissa memaparkan mengenai proporsi penggambaran tubuh yang digunakan dalam ilustrasi *fashion*.

Halaman
95-106

Kajian Semiotik pada iklan Lux

Monica Hartanti

Entri ini merupakan analisa dari Hartanti mengenai tanda-tanda visual dalam iklan televisi LUX tahun 2011.

Halaman
107-118

Tinjauan Semiotika Visualisasi Karakter pada Game Atelier Iris – The Azoth of Destiny

Dewi Isma Aryani

Dalam tulisan ini Aryani memaparkan tentang tanda-tanda visual yang tampak dalam Game Atelier Iris -The Azoth of Destiny.

Halaman
119-132

Model Anak-Anak dalam Iklan Produk Untuk Dewasa

Alit Kumala Dewi dan Didit Widiatmoko Suwardikun

Tulisan ini mengangkat isu mengenai penggunaan model anak-anak dalam iklan televisi untuk produk dewasa.

Halaman
133-148

Desain Grafis : Suatu Upaya Pemahaman Holistik

Rene Arthur Pallit

Dalam tulisan ini Pallit merenungkan kepentingan mengenai pemahaman desain grafis secara holistik bagi masyarakat luas.

Halaman
149-164

Batas-batas Realitas Fisik dan Virtual pada Cyberspace Game Online 'Second Life'

Yunita Setyoningrum

Tulisan ini membahas mengenai batas teritori personal dalam *online game* dan media sosial Second Life.

Halaman
165-174

Fashion Photography dalam Majalah GoGirl!

Gisca Fransisca¹, Sherly Fransisca², Alvanov Zpalanzani³

Esai ini merupakan analisis visual mengenai edgy fashion photography dalam Majalah remaja putri GoGirl!

Halaman
175-186

Eksplorasi Citra Tubuh Perempuan dalam Video Musik

Berti Alia Bahaduri

Entri ini merupakan analisa dari Bahaduri mengenai *girl band* yang menggunakan citra tubuh seksi sebagai identitas.

Halaman
187-200

TINJAUAN SEMIOTIKA VISUALISASI KARAKTER PADA GAME ATELIER IRIS – THE AZOTH OF DESTINY

Penulis : Dewi Isma Aryani

Jurusan DIII Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha, Bandung

ABSTRACT

Atelier Iris – The Azoth of Destiny is a Role Playing Game (RPG) game which has been developed by Gust and released by Atlus. This game is under the head of the sequel of Atelier series that contains a lot of alchemist knowledge.

As there is in a RPG game, Atelier Iris – The Azoth of Destiny showing to us about fantasy theme with a lot of race variation on this characters such as: human, fairies, or even monsters race through the characters visualization. Those elements to get fused to the adventurous and strategic elements into the good yet compact storyline on it.

Characters visualization inside this game, Atelier Iris – The Azoth of Destiny, reveals a lot of meaning, semantic and also semiotic perspectives in it. Overall, Atelier Iris – The Azoth of Destiny investigates a lot of type of sign, system of sign, leveling of sign, inter-sign relation to the meaning and codes which has brought with it.

Keywords: RPG, visual, character, fantasy, semiotic, sign

1. Pendahuluan

Atelier Iris – The Azoth of Destiny merupakan seri kedua dari Atelier saga (serial) yang dirilis untuk konsol PlayStation 2 (PS2). Serial pertama dari Atelier adalah Atelier Iris – Eternal Mana, yakni sebuah game dengan genre RPG yang dikembangkan oleh pengembang Gust Jepang untuk konsol yang sama, PlayStation 2. Serial Atelier sendiri merupakan game berbasis strategi yang telah dirilis pada berbagai konsol di Jepang sejak tahun 1997 dengan mempopulerkan alkimia berbasis game simulasi. Serial Atelier memfokuskan permainan pada pengumpulan bahan, sintesis *item*, mendukung pertumbuhan ekonomi dalam komunitas tertentu, penempatan Eternal Mana sebagai aspek-aspek *gameplay*, penekanan sisi konvensional pada cerita, pengembangan karakter, dan eksplorasi. Elemen-elemen tersebut merupakan kekuatan dari sebuah game RPG yang memiliki daya tarik tersendiri bagi para pemain game untuk tidak sekedar memainkannya, namun juga harus dapat mengikuti jalan cerita (*storyline*) sebagaimana layaknya sebuah film.



Gambar 1 Serial game Atelier Iris
(sumber: <http://www.nisamerica.com>)

Serial Atelier Iris – The Azoth of Destiny adalah *game console* RPG yang dikembangkan oleh Gust dan dirilis oleh Atlus, *developer game* ternama di Jepang, pada pertengahan 2005 dan dibuat versi internasional (diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris) oleh NIS America untuk peluncurannya di Amerika Utara dan Eropa. Game Atelier Iris – The Azoth of Destiny, sebagaimana halnya *game-game* serial Atelier lainnya, mengetengahkan konsep *game* dengan dasar cerita tentang pengetahuan alkimia (*alchemy*) dan tema penyelamatan dunia dari kehancuran.

Objek kajian Atelier Iris – The Azoth of Destiny dipilih karena selain menampilkan sebuah *game* petualangan yang dikombinasikan dengan

game strategi mengandalkan unsur-unsur permainan peran, juga memiliki sisi semiotika visualisasi karakter yang cukup kompleks di dalamnya.

Hal ini terkait dengan definisi tentang RPG yang dikemukakan oleh Kevin Oxland yakni: *"So are characters what RPGs are about? Well, fundamentally yes. Of course the designer usually mixes it up with quests, an interactive story, combat and adventure, but essentially it is character evolution that is the defining feature. Take that away from an RPG and you remove the primary challenge of all RPGs."* (Oxland, 2004: 30).



Gambar 2 Sampul belakang dan depan dari game Atelier Iris - The Azoth of Destiny



Gambar 3 Beberapa freeze framing event yang tercapture dalam game Atelier Iris - The Azoth of Destiny

(sumber: <http://www.mobgames.com>)

menarik dari game Atelier Iris ini adalah adanya sistem dua karakter utama (*playable character*) yang ada, di mana keduanya dapat dimainkan secara bergantian dengan perbedaan *setting* dua karakter.

Karakter utama pria, Felt Blanchimont, berpetualang dan bertempur di dunia lain, Belkhyde, dan karakter utama wanita, Viese Blanchimont, tetap berada di dunia sebenarnya dan menjalankan perannya sebagai *alchemist* untuk membantu saudaranya, Felt, dengan menciptakan, atau istilah dalam *game* ini: *synthesis*, atribut maupun senjata melalui 3 cara yakni: *Mana (elemental magic)* Items, aksesoris, dan *Alchemy Items*.

Dengan demikian, penelitian terhadap *game* Atelier Iris – The Azoth of Destiny ini akan mengkaji tentang visualisasi karakter berdasarkan pembahasan semiotika visual dikaitkan dengan pengkajian tentang tanda (*sign*) yang ada dalam *game* tersebut.

2. METODE PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif berdasarkan analisis semiotika visual terhadap bagian *game* yang berhubungan dengan: (1) instruksi yang timbul, (2) *storyline* dan *characters*, serta (3) *framing game* yang berjalan secara keseluruhan. Adapun instruksi yang dibahas di sini adalah gameplay dari *game* Atelier Iris – The Azoth of Destiny, dengan bagian objek terpilih dianalisis dengan menggunakan teori pertandaan Charles Sanders Peirce yang membagi jenis tanda berdasarkan ikon, indeks dan simbol sebagai bagian dari objek yang direpresentasikan, teori Ferdinand de Saussure untuk menjelaskan tingkatan makna denotatif dan konotatif yang timbul, serta penggunaan *metaphor*, *metonymy*, dan kode-kode yang merupakan teori pertandaan Roland Barthes yang ada dalam *game* Atelier Iris – The Azoth of Destiny.



Gambar 4 Salah satu gambar cut-scene *game* Atelier Iris – The Azoth of Destiny

sualisasi *cut-scene game Atelier Iris – The Azoth of Destiny* di atas menunjukkan bahwa komposisi layout yang ada berupa tanda visual yang juga merupakan analisis awal yang bersifat ikonik.

Secara eksplisit dapat dilihat bahwa tanda visual ditunjukkan oleh maskot *game* yaitu seorang gadis cilik (no.5), sebuah cincin (no.3) yang menghubungkan dua karakter utama (no.1 dan no.2) dalam *storyline*, serta dunia/lokasi (no.4) yang akan dijelajahi dalam *game RPG* ini. Secara keseluruhan komposisi yang diperlihatkan bersifat statis dengan penempatan *flying world, setting* dunia dimana kedua karakter akan melakukan petualangan, di sebelah kiri tengah dan para tokoh dalam *game* ini yang berada di sebelah kanan dari komposisi *layout*. Warna-warna yang muncul di sini diwarnai secara *flat* menggunakan beberapa warna krem, coklat, hitam, biru, putih, kuning dan sedikit warna hijau.

Tanda berupa indeks dilakukan terhadap *freeze framing* sesuai komposisi objek ter-capture pada saat *cut-scene* anime sedang berjalan. Pada acuan *freeze frame* ini, semuanya dianalisis secara *synchronic*. Komposisi yang statis menunjukkan adanya instruksi awal yang harus diperhatikan oleh pemain, dimana dapat “terbaca” sekilas tentang *storyline game* ini dengan menampilkan gambar dua karakter utama secara bergantian sebelum keduanya berada dalam satu *frame layout*. Melalui logo *game*, tampak bahwa permainan ini merupakan kelanjutan (*sequef*) dari serial *game Atelier* sebelumnya, ditunjukkan oleh angka 2 di belakang tulisan *logo* (RPG Pilihanku, 2009). Hal tersebut menunjukkan terdapat perubahan dan peningkatan mutu ataupun variasi permainan yang diberikan dari *developer game* terkait!. Gestur dari maskot gadis cilik, Iris, berada di antara dua karakter utama menunjukkan pentingnya peranan yang dimilikinya sepanjang permainan. Melalui berkas cahaya kekuningan yang ditunjukkan pada karakter no.5 tersebut menginformasikan bahwa terdapat penggunaan sihir (*magic*) dan unsur-unsur fantasi lainnya pada *game* ini.



Gambar 5 Logo *game Atelier Iris – The Azoth of Destiny*
(sumber: <http://www.worthplaying.com>)

Simbol pada komposisi di atas muncul pada atribut yang dikenakan oleh karakter no.5 yaitu seorang gadis kecil berambut panjang berwarna hitam, memakai kostum dengan jubah biru putih dengan penutup kepala berupa topi berwarna putih. Keseluruhan sintagma Barliana, (2008, h. 6) yang

diperlihatkan oleh maskot muncul berupa atribut umum yang biasa digunakan oleh para biarawati, namun dimodifikasi sedemikian rupa sehingga kostum yang dikenakan tidak sepenuhnya panjang dan tertutup. Simbol kedua yang muncul adalah fungsi cincin sebagai tanda suatu ikatan, yakni merupakan penghubung antara kedua pemain utama apabila hendak berganti skenario dengan peran karakter yang akan dimainkan. Disini dapat dilihat ukiran huruf kuno pada cincin yang menunjukkan unsur sejarah atau masa lalu yang hendak diungkapkan. Akibatnya persepsi awal terhadap *game* ini dengan memperhatikan komposisi ketiga tokoh tersebut adalah terdapatnya suatu ikatan yang kuat antar karakter dan berhubungan dengan keberadaan dimensi waktu yakni masa lalu, masa sekarang, dan masa depan.



Gambar 6 Salah satu karakter Atelier Iris –
The Azoth of Destiny: Iris
(sumber: <http://www.nisamerica.com>)

Makna denotatif yang muncul disini adalah munculnya beberapa komposisi atribut yang umum dalam cerita fantasi seperti dunia yang melayang (*flying world*) di atas langit biru yang terbentang luas dengan dikelilingi arak-arakan awan, kostum yang dikenakan oleh para karakter *game*, dan berkas cahaya kekuningan yang menunjukkan suatu informasi kekuatan sihir (*magic*). Untuk latar belakang ditunjukkan dengan langit biru dan awan dengan gradasi gelap terang, seolah-olah terdapat unsur mistis dan hal-hal misterius yang akan ditemui selama permainan berlangsung. Dengan demikian kondisi tersebut semakin memperkuat suasana fantasi dan sisi imajinatif yang dimaksudkan oleh *game* Atelier Iris – The Azoth of Destiny.

Makna konotatif berdasarkan komposisi yang nampak adalah suasana dunia fantasi dalam *game* yang bersahabat. Gestur karakter *game* dan goresan bentuk-bentuk visual dibuat sedemikian rupa dengan warna-warna yang cerah dan *colorful* sehingga menunjukkan kesan *setting* dunia dalam *game* yang ditawarkan adalah dunia yang menyenangkan, tidak menunjukkan adanya teror kegelapan sebagaimana dekat dengan dunia sihir/ mistis yang sebenarnya. Hal ini dapat terlihat dari kondisi maskot yang tampak ceria, utuh dan tidak cacat fisik, serta didukung dengan atribut yang dikenakannya berupa kostum biarawati yang tidak tampak usang bahkan cenderung cerah dan *fashionable*.

Teori relasi antar tanda yang akan digunakan dalam analisis *game* Atelier Iris – The Azoth of Destiny adalah *metaphor* dan *metonymy* sebagai alat untuk mengkomunikasikan makna (Chandler, 2001). George Lakoff dan Mark Johnson menyatakan bahwa metafora tidak hanya ditemukan secara verbal, melainkan terdapat pada visual juga dan memiliki fungsi untuk memindahkan suatu kualitas tertentu dari satu tanda ke tanda yang lain (Chandler, loc. Cit).

rdasarkan gambar di atas, metafora ditunjukkan pada warna dan i visual pada karakter.

Pada karakter no.1 secara eksplisit digambarkan memiliki rambut berwarna ungu pastel cenderung kecoklatan. Pakaian yang dikenakan menunjukkan karakter no.1 adalah seorang petualang, dengan atribut yang tidak terlalu kompleks seperti halnya ksatria (*knight*) dengan armor (baju baja) pelindung supaya memudahkan mobilitas ketika berlari, menghindari serangan musuh ataupun mampu melakukan aktivitas yang lain dengan gesit. Warna biru menjadi warna yang dominan karena pengaruh mitos (Barliana, op. cit., h. 7) yang ada dimana warna biru memiliki respon psikologi: keamanan, kepercayaan, konservatif, dan keteraturan yang identik dengan sifat laki-laki. Selain itu, warna biru merupakan warna alam yang menjadi representasi warna langit/ angkasa dan air/ lautan, dimana menurut sisi historis ada hubungannya dengan status dan peran laki-laki sebagai pencari nafkah dalam keluarga sejak zaman dahulu yakni berburu dan melaut. Sedangkan warna coklat pada sepatu dan ikat pinggang memberi respon psikologi: energi yang konstan dan kekuatan.



Gambar 7 Salah satu karakter Atelier Iris – The Azoth of Destiny: Felt Blanchmont
(sumber: <http://www.nisamerica.com>)

Selanjutnya pada karakter no.2 adalah seorang wanita dengan pakaian seperti peneliti, digambarkan dengan atribut jubah dan penutup kepala yang melekat padanya serta tas kulit yang disandangnya semakin memperkuat kesan sebagai orang yang terpelajar. Dominasi warna merah dan krem pada pakaian karakter no.2 memiliki makna yang hampir sama pada karakter no.1, yakni unsur mitos yang diangkat bahwa warna merah berarti kehangatan, energi, nafsu, dan cinta, yang kemudian melunak menjadi warna merah jambu (pink) dengan pemaknaan yang hampir sama, ditambah dengan adanya sifat romantis dan kelembutan yang ada pada pribadi seorang wanita. Ditinjau dari sisi historis, warna merah identik dengan api dimana pada zaman dahulu api digunakan untuk memasak/mengolah makanan, yang biasa dilakukan oleh seorang wanita dalam kesehariannya. Namun, dalam hal ini penekanan warna merah pada karakter no.2 adalah sebagai seorang alchemist, yang menciptakan (*synthesis*) berbagai atribut maupun aksesoris dalam *game* dengan elemen-elemen sihir (*magic*) untuk meningkatkan dan mempercepat level evolusi pada karakter yang dimainkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan warna biru dan merah pada atribut yang dikenakan dua karakter utama merepresentasikan gender yang ada yakni pria dan wanita.



Gambar 8 Salah satu karakter Atelier Iris – The Azoth of Destiny: Viese Blanchimont
(sumber: <http://www.nisamerica.com>)

Karakter no.5 digambarkan sebagai seorang gadis kecil yang berpakaian dengan dominasi warna putih dan biru. Seperti kedua karakter sebelumnya, warna putih pada kostum karakter no.5 secara psikologis berarti: keheningan, warna cahaya, dan kesucian. Sedangkan warna biru disini bermakna: imajinasi dan harmoni. Hal ini sesuai dengan peran karakter no.5 dalam *game* Atelier Iris – The Azoth of Destiny, yang menjadi karakter kunci dalam storyline yang ditampilkan selama permainan. Sekilas pakaian yang dikenakan oleh karakter no.5 seperti umumnya pakaian seorang suster atau biarawati. Terlebih lagi dengan adanya berkas cahaya kekuningan yang seolah muncul dari tangannya semakin memperkuat peran vital yang disandangnya. Warna kuning dan putih selain menunjukkan warna cahaya, menurut mitos bangsa Eropa, juga melambangkan warna Tuhan. Dengan demikian warna biru dan putih pada karakter no.5 menekankan image sebagai pembawa harapan, kedamaian, perlindungan, kebaikan dan keagungan secara ciri visualnya, serta secara eksplisit tergambar pada notasi no.7 berupa langit biru yang cerah dengan hamparan awan sebagai makna akan masa depan (Birren, 1978).



Gambar 9 Cut-scene dalam Atelier Iris – The Azoth of Destiny
(sumber: <http://www.nisamerica.com>)

Metonimi yang ditunjukkan pada gambar di atas diwakili oleh sebuah cincin (no.3) dimana diasosiasikan dengan suatu hubungan yang tidak terputus atau sebagai siklus yang apabila salah satu pihak mengalami gangguan maka akan berpengaruh pada pihak yang lain. Simbol cincin dalam *game* ini menandakan adanya keterikatan pada dua karakter utama (no.1 dan no.2) yakni sebagai teman sekaligus saudara karena keduanya merupakan yatim piatu yang telah sejak lama bersama sedari kecil. Namun, cincin yang mengikat dan menghubungkan kedua karakter tersebut juga memiliki makna penghubung dalam artian yang sebenarnya (*denotatif*) dalam *game* ini, dimana kedua karakter tersebut melakukan petualangan di dunia yang berbeda namun tetap dapat terhubung dengan baik satu sama lain. Contoh yang diperlihatkan dalam *game* ini adalah ketika karakter no.1 mendapatkan items pada saat berpetualang, maka pada saat yang bersamaan items tersebut dapat ditransfer (dipindahkan) kepada karakter no.2 untuk disintesis menjadi aksesoris atau senjata yang diperlukan oleh karakter no.1 melalui kekuatan cincin yang mereka miliki.

Penggunaan teori kode untuk analisis kritis ini adalah adanya social code pada video *game* yang meliputi aturan permainan dasar pada *genre* RPG. Pada umumnya, RPG memiliki storyline, characters serta *gameplay* yang unik dan berbeda antara RPG satu dengan yang lain.

Seperti yang diungkapkan Bob Bates dalam bukunya (Bates, 2004) yakni "... an RPG features a huge world with a gradually unfolding story. Players

expect to be able to micromanage their characters, all the way down to the weapons they carry and the specific armor for each part of their bodies. Combat is an important element, by which the heroes gain strength, experience, and money to buy new equipment. Fantasy RPGs also feature complex magical systems, as well as diverse races of characters that make up the player's party."

Dalam game *Atelier Iris – The Azoth of Destiny*, penerapan teori kode Roland Barthes yang dituangkan ke dalam proairetic code tampak pada battle system dengan timer bar yang menampilkan dua warna yakni kuning dan merah. Pada line bar terdapat ikon karakter yang dimainkan dan musuh (*enemy*) yang bergerak selama melakukan petualangan. Line bar memberikan informasi tentang pergantian atau giliran untuk melakukan serangan antara playable characters dengan enemy characters. Sedangkan timer bar dengan indikator warna kuning bermakna pertahanan yang terbuka dan memungkinkan untuk dapat diserang dengan menciptakan serangan berantai (*combo chain attack*) sehingga dapat menimbulkan kerugian/kerusakan (*damage*) yang lebih besar, serta meningkatkan point experience yang berguna untuk meningkatkan level dari karakter yang dimainkan. Keberadaan line bar dan timer bar pada *gameplay* *Atelier Iris – The Azoth of Destiny*, sangat mempermudah pemain karena mampu memprediksi tindakan dan serangan yang akan dilakukan musuh.

ori kode lain yang diterapkan adalah hermeneutic code dimana panjang permainan banyak ditemui terowongan dan labirin di dalam rah (*dungeon*) yang harus dilalui untuk melanjutkan ke tahapan berikutnya.

Petualangan yang dilakukan dalam *dungeon* sebagian berupa teka-teki dengan reward tertentu seperti items langka yang sulit diperoleh secara bebas karena harus mencapai poin tertentu untuk mendapatkannya. Pengulangan penjelajahan (*subquest*) pada tempat-tempat tertentu dalam game ini sangat besar kemungkinannya karena terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk maju ke stage berikutnya. Apabila ada salah satu elemen yang tidak berhasil diperoleh atau tantangan yang gagal dilalui, maka akan berdampak pada utuh tidaknya jalinan cerita di akhir permainan (*ending game*). Tahapan-tahapan dari setiap tantangan yang harus dilalui memberikan peluang bagi pemain untuk memperoleh bonus extra berupa karakter rahasia (*hidden characters*) dan artwork maupun *cut-scene game* *Atelier Iris – The Azoth of Destiny* yang dapat dikoleksi setelah menamatkan permainan.

3. Simpulan

Melalui beberapa analisis instruksi dan kondisi permainan dari game *Atelier Iris –The Azoth of Destiny* dapat disimpulkan bahwa *game* ini merupakan permainan yang memiliki *genre* RPG dengan tema fantasi, yang menengahkan cerita dan tokoh-tokoh dengan perbedaan ras: manusia, peri, atau monster (ditunjukkan melalui ciri visual karakter), dengan perpaduan unsur petualangan dan strategi untuk memperoleh jalinan cerita (*storyline*) yang utuh.

Faktor hiburan (*entertainment*) sekaligus nilai tambah dari sajian RPG biasanya berupa *mini game* yang ada sepanjang permainan. Tingkat kesulitan yang semakin bertambah dari setiap *mini game* yang dijumpai mampu memberikan rasa penasaran (*curiosity*) untuk menyelesaikan setiap subquest yang diminta. Hal tersebut tentu saja sesuai dengan penerapan hermeneutic code seperti yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Dengan demikian tidaklah salah apabila salah satu unsur penting yang menjadi andalan RPG adalah penggunaan kode-kode ke dalam *storyline* dan *gameplay* yang ada.

Secara keseluruhan, *Atelier Iris – The Azoth of Destiny* menyajikan banyak penerapan semiotika yang dapat dikaji berdasarkan jenis tanda, sistem tanda, tingkatan tanda, relasi antar tanda dengan makna dan kode yang menyertainya. *Atelier Iris – The Azoth of Destiny* merupakan salah satu contoh *genre* RPG yang pada umumnya banyak menengahkan tema dan konsep permainan yang unik dan menarik, baik secara *storyline*, visual/grafis, *gameplay*, maupun landasan semiotika yang ada di dalamnya (Bates, loc. Cit).

DAFTAR PUSTAKA

- Barliana, M. Syaom. 2008. *Semiotika: tentang membaca tanda-tanda*. Bandung: FPTK – UPL.
- Barthes, Roland (Penerjemah: Jonathan Cape Ltd). 1972. *Mythologies*. New York: The Noonday Press.
- Bates, Bob. 2004. *Game Design Second Edition*. USA: Premier Press.
- Birren, Faber. 1978. *Color and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Cobley, P. et.al. 2002. *Mengenal Semiotika for Beginners*. Bandung: Penerbit Mizan.
- Danesi, M. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- De Saussure, Ferdinand. 1966. *Course in General Linguistics*. New York, Toronto, London: McGraw-Hill Book Company.
- Oxland, Kevin. 2004. *Gameplay and Design*. London: Addison – Wesley.
- Peirce, Charles Sanders (Editor: Justus Buchler). 1940. *The Philosophy of Peirce: Selected Writings*. New York: Dover.
- Sumber lain:
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Semiotika Desain – Materi Kuliah Semiotika Desain* (tahun ajaran 2010/ 2011). Magister Desain ITB. Bandung.
- Artikel online:
- Chandler, Daniel. 2001. *Semiotics for Beginner*.
Diakses dari <http://www.aber.ac.uk / media/ Documents / S4B / sem07.html> (tanggal 22 Desember 2010 pukul 16.04 WIB).
- http://en.wikipedia.org/wiki/Atelier_Iris_2:_The_Azoth_of_Destiny
(diakses tanggal 7 Desember 2010 pukul 19.30 WIB).
- <http://www.mobgames.com/game/ps2/atelier-iris-2-the-azoth-of-destiny/screenshots/> (diakses tanggal 20 Desember 2010 pukul 16.05 WIB).
- http://www.nisamerica.com/Atelier_Iris_2:_The_Azoth_of_Destiny
(diakses tanggal 20 Desember 2010 pukul 18.05 WIB).
- RPG Pilihanku. 2009. *Atelier Iris 2: Azoth of Destiny* (22 Juli 2009).
Diakses dari <http://rpgpilihanku.blogspot.com> (tanggal 22 Desember 2010 pukul 15.15 WIB).