

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Eskatologi

Eskatologi adalah kata yang berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu ἔσχατος (*éskhatos*) yang berarti akhir, dan -λογία (*-logía*) yang berarti ilmu atau studi tentang [suatu subjek tertentu]. Definisi dari kata eskatologi adalah studi teologi mengenai akhir zaman seperti hari kiamat, kebangkitan segala manusia, dan surga (KBBI, 2016). Menurut Carroll (dalam Freedman, D. N., & Myers, A. C., 2000), eskatologi merupakan studi mengenai harapan-harapan tentang akhir zaman, sejarah manusia, atau dunia itu sendiri. Dalam kalimat lain, eskatologi adalah nilai-nilai yang berkaitan dengan ide-ide tentang nasib akhir seorang individu (*individual eschatology*) atau dunia (*cosmic eschatology*) itu sendiri pada penghakiman (*the final judgment*) yang diadakan pada akhir kehidupan.

2.1.1 Eskatologi dan Video Game

Dalam *Video Games and Religion*, Wagner (2015) menjelaskan bahwa pada era modern, eskatologi menjadi inspirasi yang muncul berulang kali di budaya populer dari buku, film, hingga *video game*. Menurut Wagner, dapat dikatakan bahwa fenomena tersebut menjadi bukti dan mengungkapkan ketertarikan manusia terhadap narasi tentang akhir zaman apabila dilihat dari nilai-nilai pemikiran dan kesusastraan religi/apokaliptik yang dapat ditemukan dalam berbagai bentuk *video game*. Menurut Collins (dalam Wagner, 2015), kesusastraan apokaliptik dapat diidentifikasi dan dideskripsikan sebagai genre literatur pewahyuan (penyampaian petunjuk dari sosok transenden kepada nabi atau rasul melalui mimpi) dengan kerangka naratif, di mana penyampaian petunjuk dimediasi oleh entitas dari dunia lain kepada manusia—yang lalu mengungkapkan realitas transenden yang bersifat temporal sejauh ia membayangkan keselamatan eskatologis, dan spasial sejauh ia melibatkan dunia lain yang bersifat supernatural.

Wagner (2015) melanjutkan bahwa kata sifat “apokaliptik” memiliki aplikasi yang lebih luas karena implikasi serangkaian ide dan motif tersebut juga dapat ditemukan dalam genre sastra atau latar sosial lainnya. Menurut Wagner, fenomena tersebut sewajarnya dapat disebut apokaliptik jika memiliki kerangka konseptual yang sama dengan genre ini pada umumnya, seperti: mengangkat hal-hal yang bertema wahyu dan supernatural, dunia surgawi, atau mengisahkan tentang penghakiman eskatologis sebagai komponen penting di dalamnya. Di Jepang, inspirasi tersebut umum ditemukan pada video game dengan genre RPG (*role-playing game*) dari *franchise* Dragon Quest (Enix, 1986), The Legend of Zelda (Nintendo, 1986), dan tidak terkecuali *series* Final Fantasy (Squaresoft, 1987); di mana seorang *hero* hadir untuk menyelamatkan dunia dari sebuah ancaman kiamat dalam wujud bencana alam ataupun antagonis yang memicu peristiwa apokaliptik.

Penelitian Wagner (2015) menemukan bahwa representasi eskatologi apokaliptik di semua jenis media populer sepanjang sejarah berhubungan dengan ketertarikan manusia terhadap gambaran konflik pada masa-masa kekacauan. Wagner (2015) dan Campbell et. al (2015) berargumentasi mengenai topik ini bahwa dalam kalimat lain, bukti pesona dari visualisasi peristiwa apokaliptik dapat dilihat melalui jumlah teks-teks digital (narasi dalam *video game*) kontemporer yang dibuat oleh berbagai *video game developer* yang memasarkan produknya secara internasional.

2.1.2 Eskatologi Kristen

Selanjutnya, Davis (dalam Walls, 2010, hal. 447) dalam *The Oxford Handbook of Eschatology* menjelaskan bagaimana secara tradisional eskatologi Kristen—salah satu tema yang umum digunakan dalam video game Campbell et. al (2015)—mengandaikan suatu pandangan linier tentang waktu. Pandangan ini menyatakan bahwa sejarah manusia dan ciptaan itu sendiri bergerak ke arah tertentu, di mana dalam hal ini “arah” mengacu kepada pergerakan umat manusia yang dipercayai memiliki

sebuah *telos* (tujuan, sasaran). Dalam *Eschatology and Resurrection*, istilah *telos* sebagai *ending* dapat disebut sebagai titik di mana sejarah akan sampai pada akhir yang dramatis, pertempuran apokaliptik terakhir antara yang baik dan yang jahat akan terjadi, dilanjutkan dengan bangkitnya Tuhan sebagai pemenang, dan ditutup dengan suatu keadaan akhir (*final state, end of state*) yang akan terus ada tanpa batas (*eschaton*). *Eschaton*, dalam hal ini didefinisikan sebagai kedatangan dari Kerajaan Allah atau Kerajaan Surga (*Kingdom of God*).

Eskatologi Kristen disebut menganut 2 (dua) teori eskatologi, yaitu: teori *individual eschatology* yang menyatakan bahwa ada kehidupan setelah kematian (*a postmortem fate*) bagi manusia, dan teori *cosmic eschatology* di mana semua ciptaan dan sejarah menuju sebuah *telos* sebagaimana diuraikan di atas. Dalam *Four Afterlife Theories*, Davis (dalam Walls, 2010) melanjutkan penjelasan mengenai teori yang mendeskripsikan secara rinci apa yang akan terjadi pada akhir dunia—yang dengan demikian menyajikan sejumlah jawaban tentang kehidupan setelah kematian, antara lain:

1) ***Death Ends All***

Death Ends All berarti pada saat kematian, manusia melengapi dan menyelesaikan akhir dari keberadaannya. Menurut Davis, dalam hal ini tidak adanya kehidupan setelah kematian berarti tidak ada eksistensi atau kesadaran selanjutnya tentang dirinya sebagai seorang individu.

2) ***Reincarnation***

Reincarnation, dalam hal ini didefinisikan sebagai penjelmaan (penitisan) kembali ke dalam tubuh lain setelah mati (KBBI, 2016). *Reincarnation* dalam eskatologi adalah gagasan bahwa pada saat kematian, tubuh manusia hancur secara permanen, tetapi beberapa *immaterial aspect* (dalam bentuk jiwa, pikiran) terus ada dalam kelahiran berikutnya.

3) ***Immortality***

Immortality, atau keabadian, dalam hal ini adalah gagasan bahwa pada saat kematian, tubuh manusia hancur secara permanen, tetapi jiwa dan pikiran akan hidup selamanya di dunia abadi (tanpa penjelmaan kembali/reinkarnasi lebih lanjut di dunia ini).

4) **Resurrection**

Resurrection, dalam hal ini adalah gagasan bahwa pada saat kematian, tubuh manusia hancur, tetapi pada suatu hari di masa depan akan terjadi kebangkitan yang membentuk manusia tersebut kembali sebagai pribadi-pribadi yang sama dengan kehidupan sebelumnya dalam kedatangan *eschaton*.

Menurut Davis (dalam Walls, 2010), dari 4 (empat) jawaban di atas, *resurrection* adalah salah satu pola yang paling umum ditemukan pada berbagai kajian tentang eskatologi.

2.1.3 **Eskatologi Kristen dalam *Popular Culture***

Penelitian Campbell et al. (2015) menemukan bahwa salah satu alasan audiens dapat merasakan ketertarikan dengan *game* baik pada *lore* (pengetahuan, *worldbuilding*) di dunia tersebut yang berkaitan dengan mitos eskatologis adalah bagaimana mereka menemukan korelasi yang meyakinkan mereka bahwa dunia adalah tempat yang bermakna, apa yang dilakukan berarti, dan ada sebuah *ending* pada keputusan-keputusan yang dibuat. Dalam hal ini, *ending* yang ditunjuk merujuk pada sifat linier pemikiran tentang *telos* yang tertulis dalam eskatologi Kristen.

Dalam *Dread and Hope: Christian Eschatology and Pop Culture*, Wise (2022) menguraikan secara rinci tentang bagaimana mitos eskatologis menginspirasi dan memberikan makna dalam budaya populer. Menurut Wise, pada masa ini, budaya populer tanpa henti membahas mengenai hal-hal yang memicu rasa takut dan aspirasi, serta ketakutan dan harapan. Wise menemukan bagaimana kisah-kisah kepahlawanan, romansa, komedi, atau lagu-lagu terkenal memiliki keterikatan dalam perasaan manusia, terutama

dalam hal ketakutan, kerinduan, dan keprihatinan lainnya yang tidak menentu—yang lalu umum digunakan sebagai tema dalam budaya populer.

Wise melanjutkan bahwa berbagai representasi dari keprihatinan tersebut hadir dalam bentuk gagasan-gagasan kehancuran akan realitas (dunia apokaliptik), kebangkitan *villain* yang menguasai dan mengancam kehidupan manusia, kedatangan makhluk-makhluk transendent, restitusi kemanusiaan, penghakiman akhir, dan kehidupan atau kematian abadi yang termasuk dalam studi teologi tentang eskatologi. Untuk menganalisis bagaimana gagasan-gagasan tersebut diterjemahkan/ditafsirkan oleh budaya populer, Wise mengusulkan 7 (tujuh) topik mengenai mitos eskatologis yang dapat dijadikan rujukan utama, sebagai berikut:

1) ***The Collapse of All Things***

The Collapse of All Things adalah antisipasi bahwa menjelang akhir zaman saat ini, masyarakat, atau gereja, atau keduanya akan runtuh. Pada Gambar 2.1, terlihat sebuah contoh dari *The Collapse of All Things* yang diceritakan kembali dalam bentuk fantasi dalam sebuah media populer berupa *video game*.



Gambar 2.1 *The Collapse of All Things*

Gambar ini memperlihatkan akibat dari sebuah perang di Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* yang kelak menjadi awal mula bibit-bibit kehancuran dunia.

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

2) ***The Evil One***

The Evil One adalah penafsiran bahwa keruntuhan di dunia sebagian besar akan diatur, atau dibantu oleh sosok yang dikenal dengan sebutan *the Man of Lawlessness*, *the Beast*, atau *the Antichrist*.



Gambar 2.2 *The Evil One*

The Evil One dalam Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* hadir dalam berbagai wujud, salah satunya adalah Hades sebagai *the Antichrist*.
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Menurut Wise (2022), di masa lalu maupun dewasa ini, *the Antichrist* pada dasarnya adalah interpretasi dari persebaran *human evil* (kejahatan manusia), yang umumnya disebut sebagai tanda-tanda kedatangan akhir zaman/kiamat. Dalam media populer, salah satu dari bentuk interpretasi *human evil* atau kejahatan manusia berwujud jatuhnya moralitas sebagaimana terlihat dalam situasi dalam Gambar 2.3 di bawah.



Gambar 2.3 *Human Evil*

Kota Eulmore adalah sebuah kota distopia yang dipenuhi kemalasan dan kemunafikan pada *trailer* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*.
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

3) *The Parousia/Second Coming*

Parousia adalah kedatangan dan kebangkitan kembali sosok *messiah* atau Yesus Kristus ke dunia yang berupa penampakan-Nya sebagai penyelamat di hadapan semua orang. Representasi *The Parousia/Second Coming* dalam media populer umumnya dihadirkan sebagai sesosok kesatria atau pahlawan di tengah dunia yang dilanda berbagai musibah. Pada Gambar 2.4, sebuah cuplikan dari *trailer* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* tersebut memperlihatkan kedatangan seorang penyelamat dalam wujud *dark knight* yang membelah langit dan melawan “cahaya” yang sedang menghancurkan dunia.



Gambar 2.4 *The Parousia/Second Coming*

Dalam *Shadowbringers*, kedatangan Warrior of Darkness dipercaya sebagai tanda lahirnya *messiah* yang akan menyelamatkan dunia.

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

4) *The General Resurrection*

The General Resurrection adalah pengharapan bahwa semua orang yang pernah hidup akan bangkit dalam tubuh mereka menuju kehidupan baru. Menurut Wise (2022), tidak ada trope yang lebih umum dalam novel, televisi, buku komik, film, dan *video game* selain kembalinya karakter yang diyakini sudah mati

ke dalam cerita. *The General Resurrection* dapat diinterpretasikan ke dalam banyak hal secara kreatif. Pada Gambar 2.5 di bawah, terlihat bagaimana *concept art* “Eden” untuk Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* merepresentasikan *The General Resurrection* dalam arti kembalinya kehidupan di tanah gersang dalam bentuk tumbuhnya sebatang tanaman.



Gambar 2.5 *The General Resurrection*

Dalam *Shadowbringers*, Eden merupakan narasi bagaimana kehidupan lahir kembali di dunia yang telah mengalami kehancuran/kiamat.

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

5) *The Final Judgment*

The Final Judgment adalah adalah penantian bahwa semua individu yang ada di dunia akan dihakimi oleh Tuhan secara bersama-sama, di depan mata seluruh manusia. *The Final Judgment* dapat dihadirkan dalam berbagai bentuk, dari kematian seorang karakter dalam sebuah adegan penting untuk para audiens hingga tindakan yang dilakukan atas satu karakter ke karakter lainnya untuk mengakhiri peran mereka (Wise, 2022). Pada Gambar 2.6, terlihat sosok karakter seperti malaikat agung dari Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* yang akan menjatuhkan tusukan pedangnya ke arah kamera. Pada MMORPG ini, penghakiman diterjemahkan secara fantasi—

berbentuk kematian dan perubahan wujud seseorang secara fisik sebagai metafora dimaafkannya dosa-dosa mereka.



Gambar 2.6 *The Final Judgment*

Dalam *Shadowbringers*, “pengampunan” dosa-dosa manusia dan kelahiran kembali mereka sebagai Sin Eater adalah suatu bentuk dari penghakiman. Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

6) *Hell*

Hell, yang berarti neraka, adalah pengharapan bahwa kejahatan akan dihakimi dan dihancurkan selamanya. Menurut Wise (2022), neraka sering kali digambarkan dengan rumit, dramatis, dan ironis tentang siksaan orang-orang yang ditakdirkan untuk menderita selamanya—dikatakan bahwa kisah api dalam eskatologi telah ada dari abad-abad Sebelum Masehi (SM).



Gambar 2.7 *Hell*

Situasi di kota Amaurot dalam Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* menjadi salah satu contoh bagaimana representasi neraka di media populer kerap memiliki kaitan dengan api.

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

7) *Heaven*

Heaven, atau surga, adalah pengharapan bahwa bahwa manusia baik (*the righteous one*) yang percaya pada-Nya akan hidup selamanya dalam kosmos/semesta baru yang diciptakan kembali oleh Tuhan tanpa adanya penderitaan atau kematian (Wise, 2022). *Heaven* dapat digambarkan dengan ide-ide umum akan surga, misalnya sebagai sebuah tempat tanpa penderitaan di mana para malaikat tinggal. Namun, *Heaven* juga dapat digambarkan dengan sentuhan yang berbeda sebagaimana terlihat pada Gambar 2.8, di mana surga di sana merupakan surga buatan.



Gambar 2.8 *Heaven*

Mt. Gulg adalah *instanced dungeon* dari Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* yang merepresentasikan *Heaven*; dipenuhi dengan warna putih dan emas.
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

2.2 Desain Karakter

Menurut Nieminen (2017), desain karakter (*character design*) adalah istilah inklusif yang mencakup berbagai skenario perancangan karakter, baik dalam media naratif maupun visual. Pada umumnya, hal utama yang diprioritaskan dalam perancangan adalah unsur visual dari karakter, tetapi bagaimana aspek naratif dapat membuat sosok karakter menarik di mata audiens termasuk hal yang penting untuk diperhatikan. Nieminen menjelaskan bahwa dalam proses perancangan desain karakter disarankan untuk mempertimbangkan tidak hanya

unsur visual, tetapi juga untuk siapa desain tersebut (demografis, aplikasi) dan untuk apa desain itu dibuat (media). Berarti, untuk meninggalkan kesan dalam audiens, karakter tersebut harus memiliki sesuatu yang dapat diterima dan diasosiasikan secara efektif dalam wujud unsur naratif.

2.2.1 6 Core Principles of Character Design

Dalam *Creative Character Design*, Bryan Tillman (2011) menguraikan bagaimana prinsip-prinsip inti yang berperan penting dalam karakter terdiri dari 6 (enam) tahap, yaitu arketipe (*archetype*), cerita (*story*), dan ide orisinal (*originality*) yang merupakan **unsur naratif**, serta bentuk (*shape*), referensi (*reference*), dan estetika (*aesthetics*) yang merupakan **unsur visual** sebagai berikut:

1) *Archetype*

Arketipe didefinisikan sebagai “model atau pola yang mula-mula, berdasarkan pola asal ini dibentuk atau dikembangkan hal yang baru; prototipe” (KBBI, 2016). Menurut Tillman (2011), arketipe adalah bentuk representasi dari kepribadian dan karakteristik yang dapat diidentifikasi manusia yang dapat dikatakan sebagai komponen terpenting dalam perancangan. Untuk menelaah lebih dalam peran arketipe pada desain karakter, penulisan kajian tentang arketipe akan dilanjutkan pada sub-bab berikutnya.

2) *Story*

Cerita, menurut Tillman (2011), adalah dasar dari desain karakter. Sebelum perancangan dibuat, penulisan latar belakang merupakan sebuah prioritas untuk mendapatkan desain karakter yang lebih efektif dan komprehensif. Penulisan 5W1H yang bertujuan untuk menguatkan estetika karakter tersebut di tahapan-tahapan selanjutnya dapat disusun sebagai berikut:

- a) Siapa karakter tersebut (*who*),
- b) apa peran karakter tersebut dalam dunianya (*what*),

- c) kapan cerita tersebut terjadi (*when*),
- d) di mana karakter tersebut berada (*where*),
- e) mengapa karakter tersebut ada dalam cerita (*why*), dan
- f) bagaimana karakter tersebut akan melakukan apa yang harus ia lakukan (*how*).

3) *Originality*

Orisinalitas dalam desain karakter adalah menghasilkan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang sebelumnya. Orisinalitas dalam penulisan latar belakang seorang karakter perlu dipertimbangkan dengan hati-hati karena pada umumnya perancangan dipengaruhi oleh hal-hal yang dilihat, didengar, dan dilakukan sehari-hari. Menurut Tillman (2011), di masa ini menghasilkan sesuatu yang orisinal sulit untuk dicapai karena terdapat banyak sekali ide-ide yang telah dipikirkan dan diwujudkan dalam segala bentuk desain. Namun, penting untuk menambahkan inovasi pada perancangan untuk menciptakan orisinalitas yang dapat menarik minat audiens pada karakter yang dibuat.

4) *Shape*

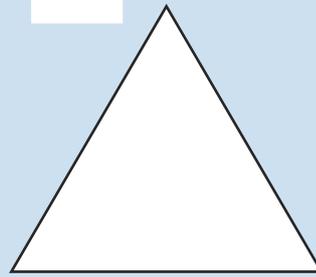
Bentuk digunakan untuk mendefinisikan hal-hal tertentu dan kemungkinan kegunaan dari sebuah desain. Bentuk memiliki peran besar dalam desain karakter untuk menceritakan secara visual banyak hal tentang karakter dan cerita yang dikaitkan di baliknya. Tillman (2011) menjelaskan bagaimana bentuk-bentuk dasar pada sendirinya tidak dapat memberi terlalu banyak arti, tetapi bentuk-bentuk tersebut menjadi sebuah cerita melalui modifikasi dan penggabungan; bentuk memberi seorang desainer sarana untuk menyampaikan tentang siluet (outline dari karakter yang diisi dengan warna hitam, seperti bayangan) dan mengagaskan fungsi (peran) dari karakter itu kepada audiens.



Gambar 2.9 *Square* (Persegi)

Persegi merupakan bentuk yang dapat diasosiasikan dengan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, ketertiban, konformitas, keamanan, kesetaraan, maskulinitas, dan sebagainya.

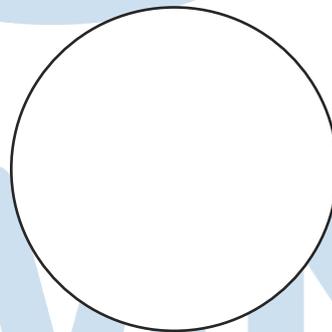
Sumber: Tillman (2011)



Gambar 2.10 *Triangle* (Segitiga)

Segitiga merupakan bentuk yang dapat diasosiasikan dengan aksi, agresi, energi, kelicikan, konflik, ketegangan, dan sebagainya.

Sumber: Tillman (2011)



Gambar 2.11 *Circle* (Lingkaran)

Lingkaran merupakan bentuk yang dapat diasosiasikan dengan kesempurnaan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, kekanak-kanakan, dan sebagainya.

Sumber: Tillman (2011)

5) *Reference*

Referensi didefinisikan secara umum sebagai “sumber acuan (rujukan, petunjuk)”. Menurut Tillman (2011), referensi dalam desain karakter adalah “kemampuan (seorang desainer) untuk mengamati dari kehidupan ataupun dari foto untuk memastikan bahwa apa yang dirancang/diilustrasikan tepat secara visual”.

Referensi sangat penting bagi para desainer dan seniman pada umumnya karena fungsinya sebagai landasan karya yang akurat, fungsional, dan meyakinkan.

6) *Aesthetic*

Estetika, yang merupakan komponen terakhir untuk disatukan, merupakan filosofi tentang keindahan, seni, dan rasa secara kolektif yang menjadi hal pertama yang diperhatikan oleh audiens dalam desain karakter. Dalam memutuskan estetika seperti apa yang akan beresonansi lebih dekat dengan audiens yang mana, penting untuk mengetahui pemahaman target audiens tersebut tentang lingkungan (budaya), genre dari desain yang akan dibuat, warna, dan detil-detil lainnya sebanyak mungkin. Gambar 2.12 mencontohkan bagaimana berbagai komponen seperti bentuk, budaya, dan warna saling berkontribusi untuk menghasilkan estetika yang khas pada sebuah *game*.



Gambar 2.12 Desain Karakter *Black Mage*
Sumber: Final Fantasy XIV: *A Realm Reborn* (Square Enix, 2013)

Pada Gambar 2.12, estetika dalam desain karakter di atas menunjukkan komponen budaya yang dapat langsung dikenali berupa bentuk segitiga dari topi yang dapat dikaitkan dengan *witch/wizard* di mitos-mitos Eropa. Lalu, sihir berwarna ungu gelap dan kostum jubah berwarna hitam dengan aksesoris ungu-merah menjadi ciri khas utama dari karakter tersebut sebagai ahli ilmu hitam (*black mage*). Kemudian, bentuk dari keseluruhan desain karakter di atas adalah segitiga yang memberi kesan aksi, agresi, dan kelicikan.

Tillman (2011) menyatakan bahwa 6 (enam) prinsip-prinsip yang sudah disebutkan sebelumnya berinteraksi satu sama lain secara bertahap dalam membangun resonansi pada audiens. Jika diamati, ada aspek-aspek tertentu yang membangkitkan response tertentu dalam karakter-karakter populer dari beragam media. Sebagaimana diuraikan di atas, hal ini berasal dari warna, siluet, estetika, atau faktor lainnya yang membuat karakter-karakter tersebut disukai.

Namun, Hernandez (dalam Tillman, 2011, hal. 106) menambahkan bagaimana desain karakter tidak perlu dibuat terlalu rumit apabila dapat terlihat menarik tanpa harus menutupi cerita dan kepribadian karakter tersebut dari detail yang berlebihan. Tillman menyimpulkan bahwa karakter yang baik umumnya datang dari cerita tersusun yang didukung dengan eksekusi visual yang baik; batasan dari prinsip-prinsip desain di atas dapat dilanggar sesekali apabila unsur naratif menunjang unsur visual.

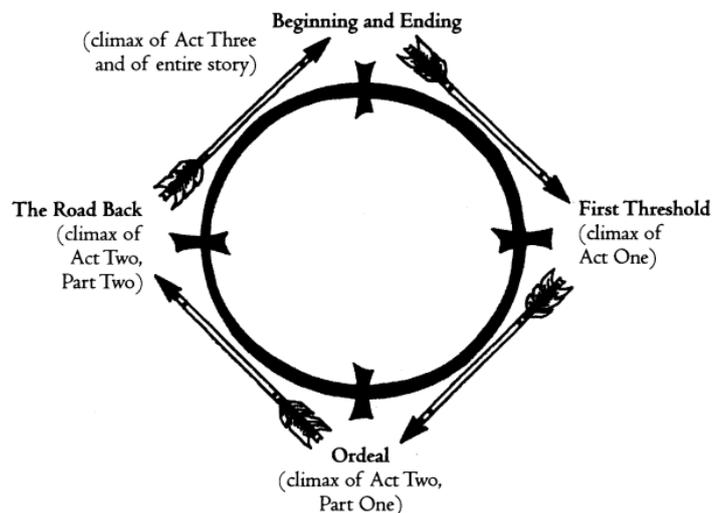
2.3 Arketipe

Arketipe adalah kata yang dibentuk dua kata dari bahasa Yunani, yaitu *ἄρχω* (*árkhō*) yang berarti primitif, asli, asal, dan *τύπος* (*túpos*) yang berarti model atau pola. Carl G. Jung pertama kali menggunakan istilah arketipe yang diartikannya sebagai “pola kepribadian kuno yang merupakan warisan bersama umat manusia”. Arketipe, yang dapat terlihat sebagai *trope* (kiasan) yang muncul berulang-ulang

dalam setiap karakter, dirujuk sebagai *character archetypes* pada *The Hero's Journey* (Campbell, 1949).

2.3.1 *The Hero's Journey*

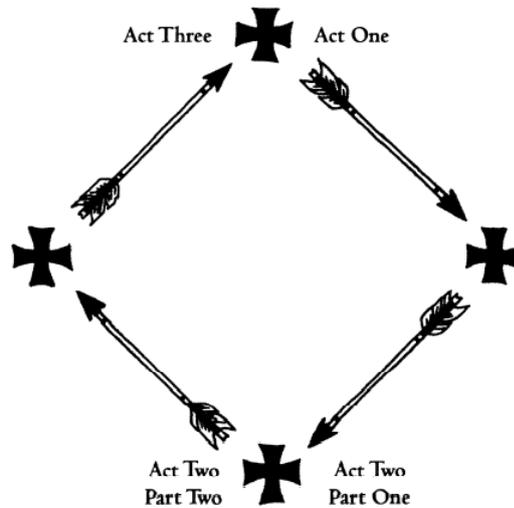
The Hero's Journey adalah pola cerita arketipal yang umum ditemukan dalam mitos klasik maupun kisah petualangan di era modern. *The Hero's Journey* awalnya dijelaskan oleh ahli mitologi Joseph Campbell, yang kemudian disempurnakan oleh Christopher Vogler dalam bukunya *The Writer's Journey*. Campbell (1949) menegaskan bahwa cerita yang terus ada selama ribuan tahun, ataupun cerita yang melintasi berbagai budaya dan mendunia selalu memiliki formula tertentu. Kemudian, Vogler (2007) menjelaskan bagaimana semua cerita terdiri beberapa elemen-elemen struktural yang umum ditemukan secara universal dari mitos, cerita dongeng, mimpi, hingga film. Vogler menulis bahwa secara keseluruhan, formula/struktur yang diketahui sebagai *The Hero's Journey* atau *monomyth* tersebut dapat dipahami melalui tiga *turning point* dalam bentuk *beginning*, *middle*, dan *ending* pada Gambar 2.13, sebagai berikut:



Gambar 2.13 *Circular Diagram/The Hero's Journey*

Sumber: Vogler (2007)

Selanjutnya, Gambar 2.14 memperlihatkan bagaimana struktur tersebut dapat disederhanakan ke dalam diagram baru dengan 3 (tiga) *act*, yaitu: *Act One*, *Act Two Part One* dan *Part Two*, dan *Act Three*.



Gambar 2.14 *Diamond Diagram/The Hero's Journey*
 Sumber: Vogler (2007)

Vogler dan Campbell sama-sama berpendapat bagaimana pola *The Hero's Journey* sangat bervariasi seperti ras manusia itu sendiri meskipun memiliki bentuk dasar yang konstan. *The Hero's Journey* adalah sekumpulan unsur-unsur yang sangat mengakar dan muncul tanpa henti pada bagian terdalam dari pikiran manusia; detail tersebut berbeda-beda untuk setiap budaya, tetapi pada dasarnya memiliki prinsip yang sama. Campbell (1949) menjelaskan bahwa kisah-kisah seperti itu adalah peta jiwa dan model yang akurat dari cara kerja pikiran manusia. Bahkan, ketika kisah-kisah itu menggambarkan peristiwa-peristiwa fiksi, bersifat mustahil, ataupun tidak nyata, mereka tetap berlaku secara psikologis dan realistik secara emosional.

2.3.2 8 Character Archetypes

Vogler mencatat bagaimana pemikiran Campbell sejajar dengan pemikiran Carl G. Jung, psikolog yang menulis tentang arketipe dan *collective unconscious* yang berulang kali terbenamkan dalam mimpi dan mitos dari semua orang dan budaya. Menurut Jung, arketipe adalah cermin dari aspek-aspek yang berbeda dari pikiran manusia dan bagaimana kepribadian kita membagi diri ke dalam karakter-karakter ini untuk menelusuri kembali apa yang telah dijalani dalam hidup. Jung dan Vogler

menjelaskan bahwa arketipe dapat dianggap sebagai simbol yang dipersonifikasikan dari berbagai kualitas kepribadian manusia.

Menurut Vogler (2007), dari sejumlah arketipe-arketipe yang ada, 8 (delapan) variasi yang umum ditemukan dan berguna dalam penulisan unsur naratif dalam desain karakter adalah, antara lain:

1) ***Hero***

Arketipe *Hero* berwujud selayaknya seorang pahlawan yang selalu bersedia untuk mengorbankan kebutuhannya sendiri atas nama orang lain, sesuai dengan etimologi ἦρως (*hērōs*), kata dalam bahasa Yunani Kuno yang berarti “*to protect and to serve*” (untuk melindungi, melayani). Arketipe *Hero* ibarat seorang gembala yang akan berkorban untuk melindungi dan melayani domba-dombanya. Vogler (2007) menjelaskan bagaimana pada dasarnya arketipe *Hero* selalu berkaitan dengan perilaku *self-sacrifice*, yaitu salah satu perilaku yang merepresentasikan sosok ego manusia untuk terus mencari identitas, keharmonisan, ataupun keutuhan diri.

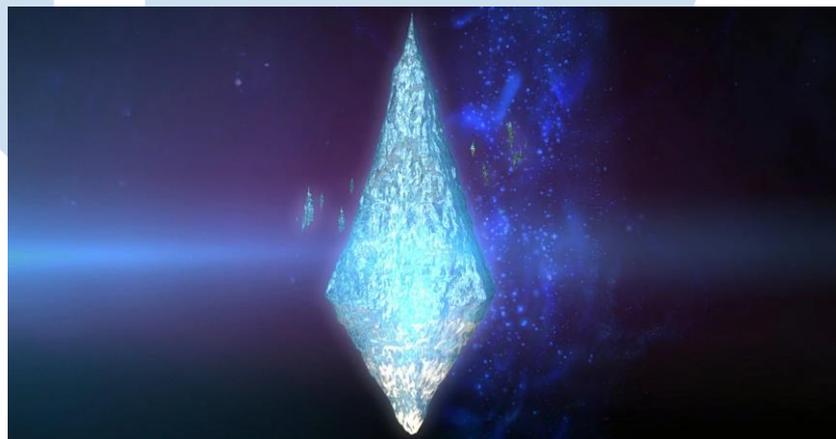


Gambar 2.15 Contoh Arketipe *Hero*: Luke Skywalker
Luke Skywalker adalah salah satu contoh dari arketipe *Hero* yang terkenal dalam budaya populer.

Sumber: Star Wars (George Lucas, 1977–2019)

2) ***Mentor: Wise Old Man or Woman***

Arketipe *Mentor*, atau pembimbing, yang juga dikenal dengan nama *Wise Old Man* atau *Woman* di arketipe Campbell (1949) umumnya merupakan sosok positif yang membantu atau melatih tokoh utama (*Hero*) dalam cerita. Meski Campbell menyebut arketipe ini sebagai *Wise Old Man* atau *Woman*, ada kalanya mereka tidak hadir dalam figur orang yang bijak ataupun tua (Vogler, 2007). Seorang *Mentor* seringkali ditemukan dalam mimpi, mitos, dan kisah-kisah sebagai sosok yang dapat berbicara melalui “suara-suara” selayaknya Tuhan atau dewa, ataupun terinspirasi melalui hikmat yang disampaikan oleh entitas transenden.



Gambar 2.16 Contoh Arketipe *Mentor*: Hydaelyn (*Mothercrystal*)
Hydaelyn, atau *mothercrystal*, adalah sosok dari arketipe *Mentor* yang memandu arketipe *Hero* (*Warrior of Light*) dalam petualangan untuk menyelamatkan dunia.

Sumber: Final Fantasy XIV: *A Realm Reborn* (2013)

3) *Threshold Guardian*

Arketipe *Threshold Guardian* memiliki hubungan simbiotik dengan tokoh antagonis (*villain*), tetapi pada umumnya arketipe ini bukanlah bagian dari antagonis utama dalam cerita. Seringkali, *Threshold Guardian* akan menjadi letnan atau wakil dari antagonis, penjahat, prajurit lepas, dan tentara bayaran. Atau, ada kemungkinan mereka hadir sebagai tokoh netral yang hanya merupakan bagian dari *landscape* dalam konflik sebuah

cerita. *Threshold Guardian* adalah ancaman/rintang yang bersifat nyata bagi para *Hero*, tetapi jika dipahami dengan benar, mereka dapat diatasi, dilewati, atau bahkan diubah menjadi *Ally*.



Gambar 2.17 Contoh Arketipe *Threshold Guardian*: Stormtrooper
Arketipe *Threshold Guardian* dapat berwujud seperti prajurit *Stormtrooper*, rintangan-rintang yang harus dihadapi arketipe *Hero*.
Sumber: Star Wars (George Lucas, 1977–2019)

4) *Herald*

Arketipe *Herald*, yang dapat diterjemahkan sebagai “pembawa berita”, berperan mengeluarkan tantangan dan mengumumkan datangnya perubahan yang signifikan bagi arketipe *Hero*. Menurut Vogler (2007), perubahan-perubahan itu dapat berupa orang, kondisi, atau informasi baru yang mengalihkan keseimbangan dan mengubah situasi. Ketika *Hero* harus membuat sebuah keputusan, mengambil tindakan, ataupun menghadapi sebuah konflik, hal tersebut merupakan bukti dari tanda-tanda perubahan yang disampaikan oleh arketipe *Herald*.



Gambar 2.18 Contoh Arketipe *Herald*: Nala

Nala membawa perubahan pada tokoh utama, Simba, yang menjadikannya contoh arketipe *Herald* dalam *The Lion King*.

Sumber: *The Lion King* (Disney, 1994)

5) *Shapeshifter*

Arketipe *Shapeshifter* adalah arketipe dengan ciri khas yang berpindah-pindah dan tidak stabil, mengubah penampilan atau suasana hati, dan sulit untuk dipahami sepenuhnya atau “ditangkap” bagi audiens maupun *Hero* yang ada di sisinya. Vogler (2007) menjelaskan bahwa arketipe *Shapeshifter* merupakan energi atau sosok yang mungkin menyesatkan tokoh utama (*main character, hero*) atau membuatnya terus menebak-nebak, bahkan seringkali kesetiaan atau ketulusan dari arketipe ini dipertanyakan berulang kali sepanjang perjalanan. Sesuai namanya, arketipe *Shapeshifter* adalah arketipe fleksibel yang memiliki berbagai macam fungsi dalam cerita-cerita modern.



Gambar 2.19 Contoh Arketipe *Shapeshifter*: Severus Snape
Severus Snape adalah salah satu contoh dari arketipe *Shapeshifter* dalam *Harry Potter* yang terus membuat audiens bertanya-tanya.

Sumber: *Harry Potter* (J. K. Rowling, 1997–2007)

6) *Shadow*

Arketipe *Shadow*, yang secara harfiah adalah “bayangan”, pada umumnya merupakan representasi energi dari sisi gelap yang dimiliki oleh manusia: sesuatu yang tidak bisa diekspresikan, hal-hal yang gagal direalisasikan, atau ditolak. Untuk itu,

arketipe *Shadow* bisa menjadi segala hal yang tidak disukai oleh seorang individu tentang dirinya sendiri, yaitu sebuah rahasia gelap yang sulit untuk diakui bagaimanapun situasinya. Menurut Vogler (2007), arketipe *Shadow* kerap memproyeksikan sisi negatif tersebut ke dalam karakter yang disebut antagonis atau musuh yang pada umumnya didedikasikan untuk mati, hancur, atau dikalahkan oleh arketipe *Hero*.



Gambar 2.20 Contoh Arketipe *Shadow*: Darth Vader
Darth Vader adalah *central antagonist* dari trilogi orisinal Star Wars yang merepresentasikan arketipe *Shadow*.
Sumber: Star Wars (George Lucas, 1977–2019)

7) *Ally*

Arketipe *Ally* dapat memiliki banyak fungsi yang diperlukan dalam sebuah cerita, seperti sahabat, *rival* (saingan, lawan tanding), suara hati nurani, atau candaan. Vogler berpendapat bahwa arketipe *Ally* seringkali melakukan tugas-tugas sederhana yang tidak mencolok. Namun, arketipe ini berfungsi sebagai komponen figuratif yang memanusiakan, menambahkan dan memperlihatkan sisi baru, atau menantang karakter-karakter dengan arketipe *Hero* untuk lebih terbuka dan seimbang.



Gambar 2.21 Contoh Arketipe *Ally*: Ron Weasley dan Hermione Granger
Arketipe *Ally* yang mudah dikenali, Ron dan Hermione, adalah dua sahabat dari arketipe *Hero*, Harry, yang ada sejak ia mulai bersekolah di Hogwarts.
Sumber: Harry Potter (J. K. Rowling, 1997–2007)

8) *Trickster*

Arketipe *Trickster* adalah arketipe yang mewujudkan energi kekacauan, kenakalan, dan keinginan akan perubahan. Pada umumnya, energi ini ditemukan pada berbagai karakter dalam cerita yang pada dasarnya berperilaku seperti badut atau sahabat karib yang lucu. Arketipe *Trickster* dapat memancing respons audiens untuk tertawa dengan sehat, menyadarkan ikatan yang dimiliki oleh karakter-karakter lainnya, dan di saat yang bersamaan juga menunjukkan kebodohan serta kemunafikan dalam sebuah cerita.



Gambar 2.22 Contoh Arketipe *Trickster*: Dobby
Dobby adalah salah satu dari contoh arketipe *Trickster* yang membawa kekacauan, kenakalan, dan juga humor pada situasi-situasi tegang.
Sumber: Harry Potter (J. K. Rowling, 1997–2007)

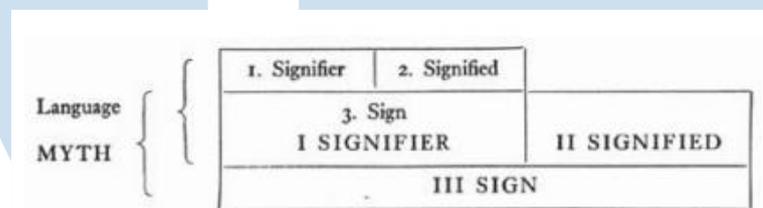
2.4 Studi Semiotika Visual Roland Barthes

Semiotika berasal dari kata $\sigma\eta\mu\epsilon\iota\omicron\nu$ (*sēmeion*) yang berarti tanda, cap dalam bahasa Yunani. Dalam *Course in General Linguistics*, Saussure (1916) pertama kali mengemukakan cabang ilmu pengetahuan/studi yang berkaitan dengan interpretasi dari tanda-tanda (*semiosis*) tersebut sebagai ilmu yang menganalisis peran dan kehidupan tanda-tanda di dalam masyarakat. Menurut Nöth (dalam Margolis, E., & Pauwels, L., 2011, hal. 298), semiotika adalah bidang penelitian transdisipliner dengan relevansi yang luas, dari biologi (komunikasi hewan dan seluler), studi budaya (budaya sebagai sistem tanda), studi media (komunikasi verbal dan visual), penelitian konsumen (barang sebagai tanda), linguistik, logika, estetika, musikologi (tanda dari/dalam musik), teori arsitektur (bangunan dan *urban design* sebagai tanda), kartografi (tanda dari/dalam peta), agama (ritus dan mitos agama sebagai tanda), hingga psikologi sosial (komunikasi non-verbal).

Roland Barthes (1964) adalah yang pertama kali mengemukakan istilah “*rhetoric of the image*”; mendalilkan semiotika visual berdasarkan semiologi Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Louis Hjelmslev (1899-1965). Barthes menulis buku-buku tentang semiotika *fashion*, fotografi, gambar, dan visual design pada media cetak kemudian dianggap sebagai tonggak sejarah dalam bidang semiotika visual (Margolis, E., & Pauwels, L., 2011, hal. 299). Dalam *Mythologies*, Barthes memperkenalkan konsep *second-order semiological system* dan mengembangkan lebih lanjut gagasan Saussure untuk mempertimbangkan peran yang dipegang oleh *reader* dalam pertukaran antara apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka baca (*content*).

Menurut Barthes, ilmu mengenai tanda-tanda tersebut melibatkan lebih dari sekadar konstruksi kata-kata dan representasinya. Untuk itu, semiotika dapat mengambil segala sistem pengenalan tanda, terlepas dari isi atau batasan lainnya. Penelitian Barthes di tahun 1960-an menggambarkan asosiasi kompleks dari tanda-tanda yang membentuk berbagai hiburan, ritual, dan kaidah sosial dalam sekelompok masyarakat (Margolis, E., & Pauwels, L., 2011).

Apabila Saussure melihat linguistik sebagai salah satu bagian dari semiotika, Barthes mengusulkan sebaliknya bahwa semiotika sesungguhnya merupakan satu bagian dari linguistik (Barthes, 1972). Barthes menerapkan konsep-konsep linguistik pada berbagai media visual yang memiliki makna, pesan, atau unsur komunikatif di dalamnya dengan mengingat bagaimana *reader* memiliki peran yang signifikan dalam proses interpretasi. Selanjutnya, Barthes mengidentifikasi hubungan struktural dalam komponen-komponen tanda dengan memusatkan idenya pada dua tingkat *signification* yang berbeda, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.23 sebagai berikut:



Gambar 2.23 Model Semiotika Roland Barthes
Sumber: Barthes (1972)

2.4.1 Denotasi dan Konotasi

Crow (2011) mengemukakan bagaimana manusia belajar tentang hubungan antara tanda, representasi, dan pemaknaan sejak usia dini. Hal tersebut bukan sesuatu yang disadari, tetapi tetap menjadi salah satu fondasi dalam struktur bahasa pada semiotika. Barthes (1972) menggambarkan struktur tersebut dalam istilah *levels of representation* (tingkat representasi) atau *levels of meaning* (tingkat pemaknaan).

Denotasi adalah tatanan signifikasi pertama, di mana pada tingkat ini terdapat tanda yang terdiri dari *signifier* dan *signified*. Barthes menjelaskan bahwa denotasi mengacu pada realitas fisik dari objek yang ditandakan. Menurut Barthes, meskipun memiliki komponen visual yang sangat berbeda, sebuah tanda dapat mengandung makna yang sama pada tingkat denotatif.

Konotasi adalah tatanan kedua dari struktur signifikasi Barthes, di mana pada tingkat ini tanda denotatif (*signifier* dan *signified*) digunakan

sebagai penanda untuk mengaitkan *signified* tambahan pada objek kajian. Barthes menjelaskan konotasi sebagai interpretasi yang berasal dari *signifier* di tahap denotasi. Maka, denotasi dalam semiotika mengarah pada serangkaian konotasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.24 sebagai berikut:



Gambar 2.24 Gambaran Denotasi dan Konotasi
Sumber: Crow (2011)

Denotasi Gambar 2.24 di atas adalah: susunan foto dari seorang anak kecil dalam warna hitam dan putih. Lalu, Gambar 2.24 dapat memiliki konotasi berupa: (1) sebuah foto yang memberi nuansa nostalgia, (2) bentuk negatif dari foto yang menggagaskan proses dari fotografi, forensik, atau nuansa yang berkaitan dengan kriminalitas, sebagaimana terlihat seorang pria misterius yang di-crop pada latar belakang, (3) apabila foto di atas dibuat menjadi close-up, perhatian akan tertuju pada aspek emosional subjek (raut wajah yang tidak senang), serta (4) ketika foto tersebut direproduksi dalam bentuk titik kasar, hal tersebut mengaitkan pikiran ke kualitas cetak yang rendah atau sugesti tentang jurnalisme, surat kabar, serta kampanye politik.

Gambar 2.24 mencontohkan bagaimana konotasi bersifat arbitrer karena makna yang didapat dari gambar didasarkan pada nilai-nilai dan konvensi (aturan tentang cara menginterpretasikan tanda) yang diketahui. Menurut Crow (2011), *reader* berperan dalam penerapan sistematisa identifikasi/pengkodean tanda yang mereka ketahui pada rangkaian gambar yang disajikan. Hasilnya, pemaknaan konotatif dapat memiliki variasi pada

setiap komunitas yang ada karena konvensi adalah sesuatu yang beraneka ragamnya dari satu budaya ke budaya lainnya.

2.4.2 Bahasa

Menurut Barthes dalam *Elements of Semiology* (1967), bahasa adalah “*language minus speech*”, sebuah sistematika bahasa yang merupakan bentuk dari institusi sosial dan kumpulan nilai-nilai. *Speech*, atau ucapan, mengacu pada proses seleksi dan aktualisasi secara individual. Barthes memberikan contoh-contoh tentang hal ini dengan memperkenalkan gagasan sistem bahasa dan ucapan sebagai sesuatu yang berbeda satu sama lain. Terdapat aturan-aturan dalam berbahasa yang mengatur asosiasi bagian-bagian sistem tanda, yang lalu menjadi dasar dari bagaimana masyarakat berasumsi dan melakukan interpretasi.

2.4.3 Mitos

Barthes melihat pendekatan baru terhadap semiotika yang “memaksa” *reader* untuk melihat lebih dekat pada hal-hal yang cenderung diremehkan dalam aspek visual dalam budaya. Dalam *Mythologies*, Barthes menjelaskan bagaimana **mitos** adalah hasil dari interpretasi oleh kelompok-kelompok dalam masyarakat yang memiliki kendali atas bahasa dan media—dalam hal ini, interpretasi tersebut dipandang sebagai sesuatu yang terbentuk secara alamiah. Barthes menyebut adanya beberapa faktor yang dilupakan atau disembunyikan dari pemaknaan yang dilakukan, seperti dari mana interpretasi itu berasal dan bagaimana perubahan makna terjadi di dalamnya (Barthes, 1972).

Menurut Barthes (dalam Crow, 2011), dapat disimpulkan bahwa mitos-mitos modern yang ada di dalam masyarakat dibangun berbagai aspek budaya dari gagasan tentang maskulinitas dan feminitas, hal-hal yang melambangkan kesuksesan dan kegagalan, indikasi tentang sehat dan sakit, nilai-nilai religiositas, dan berbagai isu-isu lainnya yang seringkali diredungkan oleh umat manusia.

2.5 Penelitian Terdahulu

Menurut Creswell (2013), penelitian terdahulu adalah pencarian referensi dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya dengan studi/pembahasan yang serupa untuk membantu tolak ukur peneliti lainnya dalam kajian yang akan dilakukan. Penelitian tersebut bertujuan untuk memperjelas pemahaman peneliti terhadap topik yang dipilih dengan memberikan gambaran umum yang memastikan bahwa evaluasi fokus kepada rumusan masalah. Penelitian terdahulu dimulai dengan mengidentifikasi kata kunci (*keyword*) serupa dari berbagai kajian pustaka jurnal penelitian. Kemudian, untuk menemukan data pendukung yang dapat dijadikan panduan dalam melengkapi kajian tersebut, penulis memilih 3 (tiga) jurnal penelitian berdasarkan objek penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Vinsensa Audrey Roseline Waluyo, Asidigisianti Surya Patria	Anita Pranoto, Arwin Purnama Jati	Ika Resmika Andelina
1	Judul Penelitian	Analisis Semiotika Desain Karakter SilverAsh pada <i>Game Arknights</i>	Analisis Visual Karakter “Jack the Ripper” dalam <i>Game Identity V</i>	Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan <i>Archetype</i> dan <i>Manga Matrix</i>
2	Tujuan Penelitian	Penelitian untuk mengenal lebih jauh latar belakang mitos yang terdapat pada karakter SilverAsh dalam <i>game Arknights</i> menggunakan teori	Penelitian untuk menganalisis tampilan visual dari desain karakter Jack the Ripper; dilihat dari konsep <i>gothic</i> serta inspirasinya dari sosok	Penelitian untuk menelaah dari segi desain karakter secara keseluruhan menggunakan metode pendekatan <i>archetype</i> (Carl Jung) untuk membedah

		<p>semiotika visual Roland Barthes. Peneliti juga mempelajari aspek-aspek penting pada proses mendesain sebuah karakter untuk <i>game</i>, serta bagaimana desainer dapat menyelipkan <i>reality</i> yang berkesan ke dalam desain melalui mitos dan budaya.</p>	<p>pembunuh berantai asli dengan nama yang sama di zaman Victorian. Penelitian ini mengkaji simbol-simbol visual dengan teori semiotika untuk mengetahui makna yang relevan antara tema, era, dan acuan penciptaan karakter dalam <i>game</i>.</p>	<p>karakterisasi secara kepribadian, lalu mencari kaitannya dengan pembedahan visual melalui pendekatan <i>Manga Matrix</i> milik Hiroyoshi Tsukamoto. Penelitian juga diperdalam menggunakan teori intertekstual untuk mengetahui aspek-aspek yang mempengaruhi penciptaan karakter tersebut.</p>
3	Teori Penelitian	Semiotika (Roland Barthes)	Semiotika (Charles Sanders Peirce)	<i>Archetype</i> (Carl Jung), <i>Manga Matrix</i> (Hiroyoshi Tsukamoto)
4	Metodologi Penelitian	Kualitatif-Deskriptif	Kualitatif-Deskriptif	Kualitatif-Deskriptif
5	Hasil Penelitian	Penelitian menemukan bahwa meskipun desainer karakter SilverAsh	Penelitian menilai bahwa karakter Jack the Ripper dalam <i>game</i> Identity V	Penelitian menegaskan bagaimana penggunaan teori <i>archetype</i> (Carl

	<p>(Ryuuzakiichi) memasukkan atribut modern ke dalam karakter tersebut, detail-detail kebudayaan tradisional Tibet masih terlihat dari aksesoris hingga akses dari pakaian secara keseluruhan.</p> <p>Karakter SilverAsh dinilai berhasil dimaksimalkan dari segi aspek-aspek visual seperti bentuk dan warna sehingga memiliki ciri khas dan pesan yang dapat dibaca dengan jelas oleh <i>player</i>.</p>	<p>memiliki berbagai atribut yang menjadi ciri khas dari karakter tersebut.</p> <p>Penelitian menjelaskan bagaimana tampilan visual dari karakter Jack the Ripper memiliki atribut yang ditekankan dari segi visual untuk menambahkan kesan <i>horror</i> sesuai dengan tema <i>game</i> tersebut yang gelap dan kelam.</p>	<p>Jung) dapat membuat sebuah karakter lebih hidup, manusiawi, dan menarik untuk dilihat. Sementara, hasil analisis karakter melalui metode <i>Manga Matrix</i> menguraikan bagaimana Yu Narukami dan Izanagi dari Persona 4 adalah karakter dengan bentuk dasar manusia dan <i>humanoid</i>.</p> <p>Konseptualisasi karakter tersebut dikembangkan dengan elemen-elemen intertekstual seperti budaya, mitos, sejarah, <i>popular culture</i>, dan sebagainya untuk menjadikan karakter lebih</p>
--	--	---	---

				menarik di mata konsumen.
--	--	--	--	---------------------------

Penulis mengkonfirmasi validitas dari landasan pemikiran yang dipilih untuk penelitian melalui penelitian terdahulu di Tabel 2.1, yaitu pendekatan arketipe (*archetype*) sebagai landasan teori untuk analisis naratif yang mengandung mitos mengenai eskatologi, dan studi semiotika visual dalam analisis kualitatif-deskriptif sebagai metodologi untuk analisis visual.

