

Desain Karakter sebagai Alat Advokasi Inklusivitas: Studi Desain Karakter Video Permainan “Concord”

Character Design as an Advocacy Tool for Inclusivity: A Character Design Study of “Concord” Game

Alvanov Zpalanzani Mansoor¹, A.S. Erlangga¹

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Bandung,
Indonesia¹

How to cite:

Mansoor, A. Z., & Erlangga, A. S. (2026). Desain Karakter sebagai Alat Advokasi Inklusivitas: Studi Desain Karakter Video Permainan “Concord”. *Serat Rupa Journal of Design*, 10(2), 125-140.
<https://doi.org/https://doi.org/10.28932/srjd.v10i2.12052>

Abstrak

Seiring pesatnya pertumbuhan industri *game* global, praktik penyampaian nilai-nilai progresif seperti DEI (*Diversity, Equity, dan Inclusiveness*) melalui media *game* semakin banyak diterapkan. Salah satu contohnya adalah kemunculan *game* “Concord” yang mengidentifikasi membawa agenda *wokeness* (kesadaran kritis akan isu ketidakadilan sosial, rasial, dan diskriminatif) dan memicu resistensi di kalangan pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peranan desain karakter dalam media *game* yang dapat berfungsi sebagai media advokasi nilai-nilai inklusivitas, dengan fokus pada studi kasus dua karakter, yaitu IT-Z dan Bazz. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif interpretatif dengan pendekatan analisis visual semiotika Roland Barthes yang menelaah hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dengan makna simbolik dan mitologis, dalam konteks sosial kontemporer. Hasil analisis menunjukkan bahwa desain karakter dalam *game* “Concord” merepresentasikan upaya eksplisit dalam menghadirkan narasi inklusif dan rasial. Namun, penerimaan terhadap upaya ini dianggap tidak organik, terlalu artifisial, dan dipaksakan dalam konteks media *game*.

Correspondence Address:
Alvanov Zpalanzani Mansoor,
Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesa
no.10, Lb. Siliwangi, Kec. Coblong,
Kota Bandung, Jawa Barat,
40132, Indonesia
Email: alvanov.mansoor@gmail.com



© 2026 The Authors. This work is
licensed under a Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International License.

Kata Kunci

Concord, Desain karakter, Inklusivitas, Semiotika visual.

Abstract

With the rapid growth of the global gaming industry, the practice of conveying progressive values such as DEI (Diversity, Equity, and Inclusivity) through video games has become increasingly widespread. One such example is the emergence of the game "Concord" which has been identified as promoting a wokeness (critical awareness on Issues of social, racial, and discriminatory injustices) towards agenda and has triggered resistance among players. This study aims to examine the role of character design in video games as a medium for advocating inclusive values, focusing on the case study of two characters, IT-Z and Bazz. This research is a qualitative, descriptive, and interpretative study using Roland Barthes' visual semiotic analysis, which explores the relation between the signifier and the signified about symbolic and mythological meanings within a contemporary social context. The analysis reveals that the character designs in "Concord" represent an explicit effort to present inclusive and racial narratives. However, the reception of this effort is perceived as inorganic, overly artificial, and forced within the context of the video game medium.

Keywords

Concord, Character design, Inclusivity, Visual semiotics.

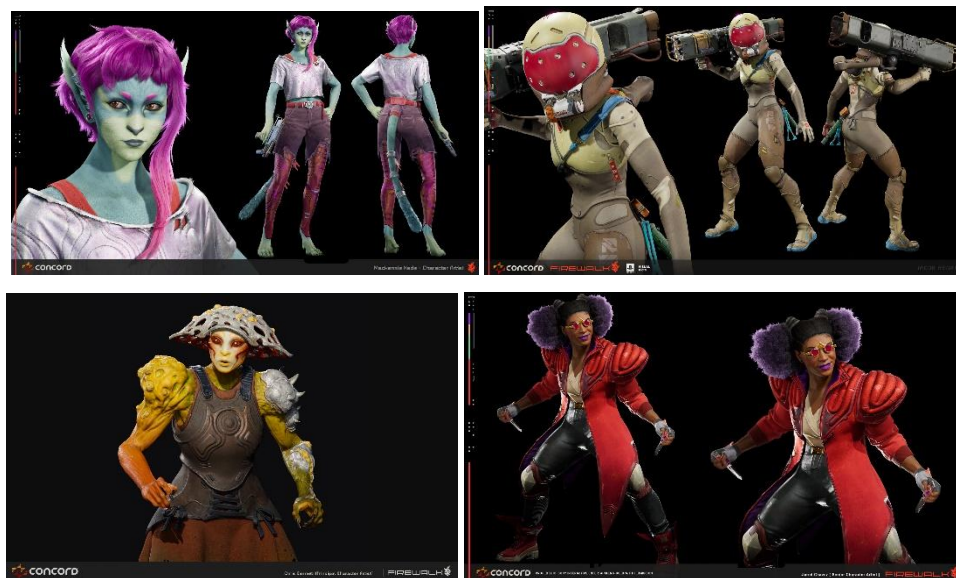
PENDAHULUAN

Sejak dirilisnya game "America's Army" pada tahun 2002 oleh militer Amerika Serikat (Knoop, 2022), penggunaan *video game* sebagai medium untuk menyampaikan pesan propaganda, ideologi, dan kepentingan politik mulai diadopsi oleh beberapa pengembang industri *game*. "America's Army" dikembangkan secara resmi oleh militer Amerika Serikat dengan tujuan untuk membentuk opini publik serta mendorong warga sipil bergabung dengan militer Amerika Serikat. Sejak saat itu, praktik serupa terus berkembang dan menunjukkan peningkatan, seiring dengan pesatnya pertumbuhan industri *game* global.

Pada tahun 2018, WEF (*World Economic Forum*) dan entitas global lainnya mulai gencar mengadvokasi agenda DEI (*Diversity, Equity, dan Inclusivity*) di berbagai industri (Haynes, 2024). Salah satu bentuk konkret dari upaya ini adalah studio Sweet Baby Inc. yang menawarkan layanan konsultasi dan pengembangan naratif dengan fokus pada propaganda isu-isu DEI. Meskipun awalnya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan inklusivitas, agenda ini perlahan berkembang menjadi isu sensitif dan dijadikan diskusi publik karena menimbulkan kemarahan para pemain karena disuguhkan agenda *wokeness* yang dipaksakan ada dalam *game*.

Alih-alih menyuguhkan kualitas *gameplay* dan alur cerita yang baik, fokus pengembang justru beralih pada penyampaian agenda politik (Yanuar, 2024).

Beberapa contoh *game* yang terindikasi mengadvokasikan agenda DEI adalah “Cyberpunk 2077,” “Baldur’s Gate 3,” dan “Exogate Initiative,” yang dirilis pada konsol *multi-platform*. Adapun beberapa *game* yang dirilis untuk konsol Sony Playstation yang terindikasi mengadvokasi agenda DEI adalah “The Last of Us Part II,” “Horizon Forbidden West,” dan “Concord” (Jones, 2025). *Game* “Concord” adalah *game* yang masuk dalam genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yaitu permainan yang mempertarungkan 2 tim yang terdiri atas sejumlah pemain yang masing-masing mengendalikan 1 (satu) karakter dengan kemampuan unik dengan tujuan utama adalah memenangkan pertarungan melalui pemenuhan salah satu dari beberapa kondisi tertentu (Pratama & Nugroho, 2023; Widiyanto) “Concord” dirilis untuk dimainkan pada konsol *PlayStation* 5 pada Agustus 2024, berusaha mengadvokasi isu inklusivitas dan melawan stereotip. Akan tetapi upaya tersebut mendapat reaksi negatif dari komunitas pemain dan hanya bertahan selama dua minggu di pasar (MacDonald, 2024).



Gambar 1. Beberapa desain karakter “Concord”

(Sumber: (kiri-atas) Kade, 2024; (kanan-atas) (Regan, 2024); (kiri-bawah) Bennett, 2024; (kanan-bawah) (Kruse & Kiefer, 2024)

Firewalk Studios sebagai pengembang *game* “Concord” melakukan pendekatan terkait inklusivitas yang diimplementasikan dalam perancangan desain karakter dan sejarah latar belakang dari karakter yang ada. Bentuk implementasi dari upaya tersebut dapat terlihat dari

karakter Bazz; seorang transgender kulit hitam, penambahan penggunaan kata ganti (*pronouns*) pada beberapa karakter, serta desain karakter yang dibuat dengan tujuan agar tidak menyinggung komunitas mana pun dan berusaha menghapus stereotip dari *archetype design language* karakter *game* yang sudah ada di pasaran. Hal tersebut membuat para pemain merasa desain karakter “Concord” sangat hambar, tidak menarik, dan sulit dikenali, seperti komentar yang diunggah oleh salah satu pemain pada laman komunitas *Steam Community* (SmAuG, 2024).

Berdasar dari fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji upaya Firewalk Studios merancang desain karakter dalam *game* “Concord” sebagai sarana advokasi agenda inklusivitas melalui analisis visual dengan pendekatan teori semiotika visual.

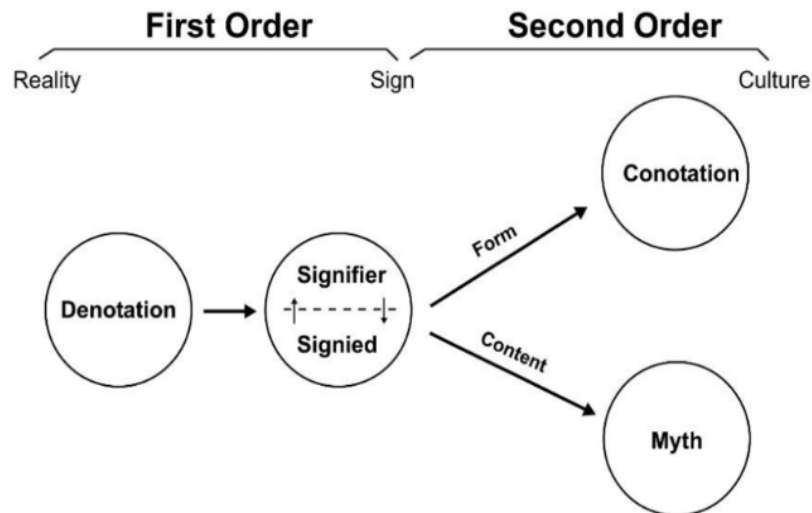
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif interpretatif dengan pendekatan studi kasus yang menitikberatkan pada analisis semiotika visual dalam rancangan desain karakter *game* “Concord” terkait implementasi nilai-nilai DEI yang berusaha ditampilkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan dokumentasi visual sebagai data primer dan studi pustaka sebagai data sekunder. Data primer yang digunakan pada penelitian ini berasal dari aset *concept art game* “Concord” yang dikumpulkan dari dokumen konseptor pengembang *game* “Concord” yang diunggah pada laman ArtStation (Bennett & Kiefer, 2024). Sementara itu, data sekunder didapat dari artikel dan mempelajari kritik komunitas pemain, berupa komentar, dan *video* pembahasan pada laman *YouTube* serta *Steam Community*. Data-data tersebut akan digunakan penulis untuk mengkaji makna dan pesan yang ingin dikomunikasikan dan ditampilkan melalui rancangan desain karakter, khususnya usaha dalam merepresentasikan nilai inklusivitas dan upaya perlawanan terhadap stereotip dalam visual karakter.

Teori yang digunakan untuk menganalisis makna visual karakternya adalah teori semiotika visual Roland Barthes. Barthes mengidentifikasi semiologi sebagai ilmu yang mempelajari *ideas-in-form* (gagasan yang disajikan dalam struktur atau pola yang teratur) karena fokus kajiannya terletak pada tanda di luar konten atau isi. Namun, penting untuk mempertimbangkan kesatuan antara bentuk dan ideologi dalam penjelasan yang bersifat “historis”. Menurutnya, semiologi merupakan hubungan antara penanda (*signified*) dan petanda (*signifier*) (Jadou & Ghabra, 2021). *Signifier* adalah bunyi yang bermakna, coretan yang bermakna (aspek material) sedangkan *signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep (aspek mental) dari

bahasa menurut Kurniawan dalam Jayanegara (2017). Definisi umum mengenai semiotika visual menurut Barthes adalah metode pendekatan yang menginterpretasikan tanda-tanda terkait makna denotasi (makna sebenarnya) dan konotasi (makna kiasan) yang nantinya akan mengacu pada suatu mitos atau sebuah paradigma atau kerangka berpikir yang mendasari munculnya makna yang dikonstruksi (Syaika & Mansoor, 2025).



Gambar 2. Pola Semiologi Roland Barthes
 Sumber: Aziz and Sutoyo (2020)

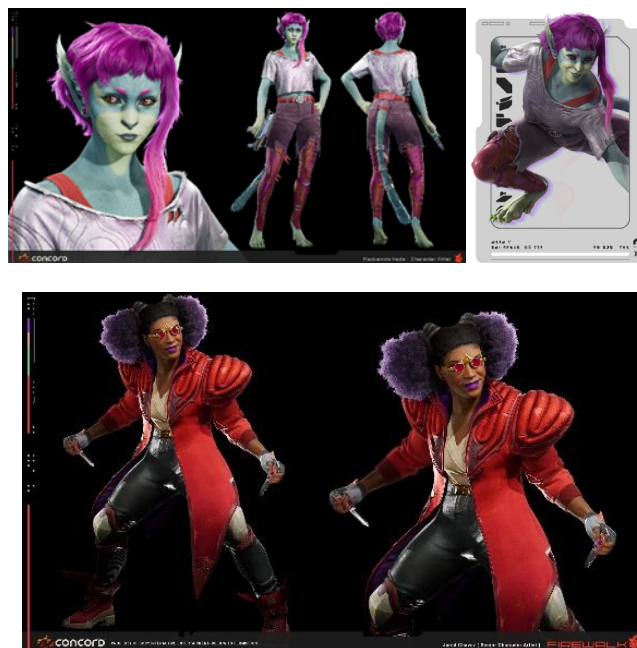
PEMBAHASAN

1. Analisis Karakterisasi atau Penokohan

Karakter dalam *game* "Concord" dikembangkan melalui beragam pendekatan visual yang khas, disesuaikan dengan ciri khas masing-masing tokoh, status, peran, alur cerita, serta pesan inklusivitas yang diusung oleh pihak pengembang (TheGamer, 2024). Dalam *game* ini, terdapat enam kategori peran, yaitu: *Anchor*, *Breacher*, *Haunt*, *Ranger*, *Tactician*, dan *Warden*. Pada penelitian ini, penulis mengkaji dua karakter yang memiliki peran sebagai *Haunt*, yaitu: IT-Z dan Bazz karena kemiripan latar narasi dalam *game*. Karakter dengan peran *Haunt* memiliki misi untuk menciptakan kekacauan dan kehancuran pada barisan tim lawan. Karakter *Haunt* dirancang untuk melakukan serangan mendadak, mengganggu formasi musuh, dan memanfaatkan mobilitasnya untuk mengelabui atau melumpuhkan lawan.

Karakter IT-Z dan Bazz memiliki latar sebagai karakter atau sifat yang melawan norma sosial dan berada dalam marginalisasi. IT-Z merupakan korban selamat dari badai galaksi (*tempest*) di kampung halamannya, Olar, yang kemudian diadopsi oleh mekanik di Wilds. IT-Z memiliki keahlian utama *Tempest-Touched Phenom*, yang dilengkapi kemampuan *Scramble Rebound* yang dapat mengacaukan senjata dan perlawanan dari musuh. Selain itu, dia juga memiliki keahlian *Cosmic Slip* yang memungkinkannya berteleportasi secara instan, serta meninggalkan *decoy* (umpan) berupa kloning diri guna mengelabui musuh.

Sementara itu, Bazz merupakan keturunan sindikat kejahatan Crescent Moon yang secara tradisional menganut sistem pewarisan kepemimpinan melalui garis keturunan laki-laki. Namun, Bazz tidak dapat menjadi pewaris setelah transisi gender menjadi perempuan dan memilih untuk mengejar takdirnya sendiri sebagai *freerunner*. Peran utama Bazz adalah *Cunning Knife Fighter*, ahli dalam menggunakan pisau lempar dan memiliki kemampuan melawan dalam jarak dekat. Bazz juga memiliki mobilitas tinggi dengan *double jump*, *triple dodge*, dan *boosted slide jump*.



Gambar 3. Karakter IT-Z (atas) dan karakter Bazz (bawah)
(Sumber: (kiri-atas) (Kade, 2024); (kanan-atas) (오픈이슈갤러리OpenIssueGallery, 2024); (bawah) (Kruse & Kiefer, 2024))

Kedua karakter tersebut termasuk dalam katagori *Fighter*, namun memiliki peran yang berbeda. IT-Z berperan sebagai *Disruptor Fighter*, yaitu karakter yang berfokus pada taktik mengecoh dan mengganggu formasi musuh. Sedangkan Bazz menempati posisi sebagai *Assassin Fighter*, yang

bertugas membunuh musuh secara cepat. Kedua karakter tersebut mengandalkan pertarungan jarak dekat sebagai gaya bertarung utama.

2. Analisis Semiotika Visual

Dalam proses analisis visual menggunakan pendekatan semiotika Barthes, penulis akan melakukan pemaknaan yang dibagi ke dalam tiga jenis interpretasi: interpretasi berdasarkan keterkaitan *lore* naratif dengan desain visual karakter; interpretasi berdasarkan representasi visual arketipee; dan interpretasi berdasarkan keterkaitan dengan nilai-nilai sosial seperti inklusivitas, norma gender, serta kritik terhadap sistem patriarki.

a. Interpretasi Berdasarkan Keterkaitan *Narrative-Lore* dengan Desain Karakter

IT-Z

IT-Z adalah bagian dari spesies Zin yang selamat, saat mencoba menyelamatkan diri dan keluar dari kampung halamannya, Olar, yang dilanda bencana badai galaksi besar. Dalam upaya penyelamatan diri, IT-Z menjadi satu-satunya individu yang berhasil selamat. Peristiwa tersebut memberinya kekuatan yang disebut dengan *Tampest*.

Secara visual, karakter IT-Z ditampilkan dengan anatomi *non-humanoid* seperti bentuk kaki *digitigrade*, telinga runcing, bentuk hidung *diamond*, memiliki ekor, serta tubuh berwarna hijau yang dilapisi rambut halus. Kombinasi tubuh tersebut menegaskan identitas IT-Z sebagai makhluk asing atau *alien*.

Tabel 1. Interpretasi IT-Z Berbasis *Lore*



Denotasi	Penanda	Petanda
	a. Bentuk telinga segitiga/runcing.	Fitur <i>non-humanoid</i> atau makhluk
	b. Bentuk hidung <i>diamond</i> .	asing gabungan dengan hewan
	c. Warna tubuh hijau dan ditutupi rambut halus.	predator.

- d. Ekor.
- e. Bentuk kaki *digitigrade* dan memiliki cakar.

Konotasi	Mutan, alien, atau sesuatu yang asing. Memiliki kemampuan pendengaran yang tajam, keseimbangan tubuh, kelincahan, serta mobilitas tinggi.
Mitos	Ideologi makhluk asing atau disebut Alien (Makhluk hidup yang berasal dari luar angkasa) atau makhluk mitologi (<i>demi-human</i> yang memiliki kemiripan dengan <i>elf</i> dari mitologi fantasi eropa) yang dinaturalisasikan.

Sumber: hasil olah penulis

Desain tubuh seperti itu juga memunculkan interpretasi bahwa karakter IT-Z memiliki identitas biologis yang kompleks, yakni percampuran antara spesies alien dengan karakteristik hewan predator. Representasi tersebut menciptakan kesan bahwa karakter IT-Z bukan sepenuhnya hewan ataupun manusia.

Mitos dalam semiotika Barthes berkelindan dengan dengan konsep makhluk *demi-human* dalam budaya populer maupun mitologi dalam *folklore* di negara-negara Eropa. *Demi-human* dijelaskan sebagai karakter hibrida antara manusia dan entitas non-manusia, yang sering kali ditampilkan dengan karakter fisik atau biologis menyerupai manusia tetapi memiliki kemampuan melebihi manusia pada umumnya. Biasanya makhluk-makhluk ini memiliki kekuatan khusus seperti berubah bentuk, regenerasi, atau kemampuan mistik lainnya. Hal ini sesuai dengan latar naratif IT-Z yang diceritakan memiliki kemampuan mistik, yakni *Tempest* dengan tetap memiliki kepribadian, motivasi, serta kemampuan bertarung dan komunikasi layaknya manusia.

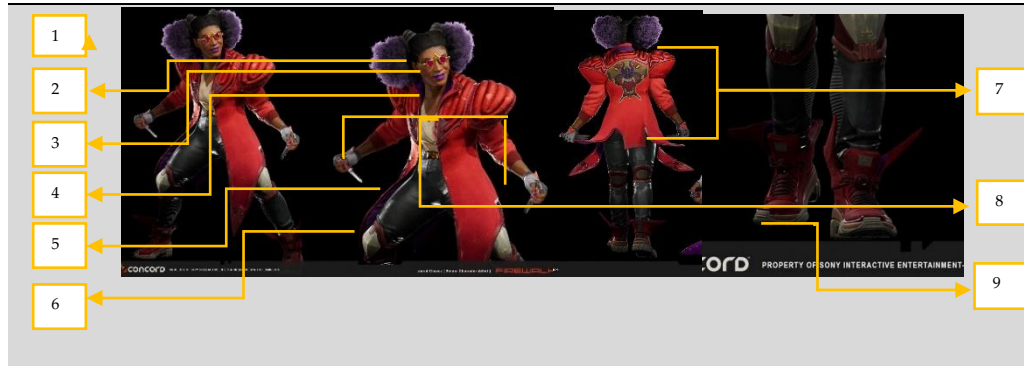
Selain dikaitkan dengan makhluk *demi-human*, desain visual IT-Z juga dapat diasosiasikan dengan representasi makhluk mitologi *elf*. Ciri khas seperti telinga panjang dan runcing, serta postur tubuh yang ramping, menjadi penanda umum *elf* yang sering muncul dalam cerita fantasi. Meskipun karakter IT-Z tidak digambarkan seperti ciri fisik *elf* klasik yang umumnya digambarkan berkulit terang, karakter IT-Z seperti bentuk wajah tirus, telinga runcing, serta memiliki kekuatan magis, mengisyaratkan visualisasi makhluk *elf* yang lebih modern atau *hybrid*.

Bazz

Dalam latar naratif, karakter Bazz merupakan seorang transgender, akan tetapi desain visual karakter Bazz tidak merepresentasikan transgender secara eksplisit. Sebaliknya, desain Bazz dirancang dengan pendekatan simbolik dan performatif yang mencerminkan kompleksitas

ekspresi gender modern. Hal ini sesuai dengan studi tentang estetika trans di media oleh (Macintosh, 2022) yang menerangkan bahwa representasi karakter transgender dalam media kontemporer tidak digambarkan secara stereotipikal—yakni sekadar laki-laki atau perempuan secara konvensional—melainkan melalui simbolisme campuran gaya maskulinitas dan feminitas, atau bahkan yang berbeda di luar spektrum biner.

Tabel 2. Interpretasi Bazz Berbasis Lore



Denotasi	Penanda - Gaya rambut afro berwarna ungu. - Kacamata unik. - Riasan bibir berwarna ungu mencolok. - Warna kulit gelap. - Celana kulit ketat. - Mengenakan pelindung lutut. - Kostum bergaya afro punk berwarna merah menyala, dengan model bahu menggelembung dan grafis visual yang garang. - Senjata pisau tangan. - Sepatu merah dengan bentuk <i>puffy</i>.	Petanda Visual Bazz menggabungkan gaya maskulin dan feminin dengan paduan gaya eksentrik dan mencolok seperti musisi punk/rock.
Konotasi	Konsep representasi <i>black people</i> dengan identitas gender yang kompleks, serta mencerminkan bentuk ekspresi diri di luar batas norma gender konvensional.	
Mitos	Ideologi yang dinaturalisasikan sebagai upaya membangun kesetaraan gender dengan non-gender <i>Trans-woman</i> dengan <i>fashion style</i> teatral ala penyanyi Chappell Roan atau Lady Gaga.	

Sumber: hasil olah penulis

Dalam visualisasi karakter Bazz memperlihatkan campuran tersebut secara kentara. Postur tubuh besar dan struktur rahang yang tegas menjadi penanda maskulinitas, sementara riasan bibir berwarna ungu terang serta kostum glamor berwarna merah mencolok mewakili aspek feminin yang secara bersamaan memiliki grafis visual yang garang atau maskulin. Tampilan ini sangat dekat dengan penampilan panggung yang digunakan oleh figur-figur terkenal dalam budaya *drag* seperti Chappell Roan dan Lady Gaga, yang dikenal menggabungkan ekspresi gender dengan gaya fashion ekstrem, teatral, dan ekspresif.

Kostum dan gaya visual seperti itu tentu tidak sejalan dengan stereotip gender normatif secara konvensional. Sebaliknya karakter Bazz ditampilkan untuk menyuarakan kebebasan berekspresi dalam media kontemporer yang menampilkan ekspresi gender kompleks di luar dari spektrum biner laki-laki atau perempuan.

b. Interpretasi Berdasarkan Keterkaitan dengan Nilai-nilai Sosial

IT-Z

Visualisasi karakter IT-Z dalam “Concord” merepresentasikan identitas asing (The Other) di luar batasan wujud manusia. Karakter IT-Z yang diwujudkan dalam wujud *alien* juga memunculkan interpretasi sebagai representasi individu atau bahkan komunitas yang *teralienasi*—keadaan di mana individu merasa terasingkan dari diri sendiri, orang lain, atau masyarakat. Dengan latar naratif sebagai karakter yang memiliki kekuatan mistik dan menjadi target pemusnahan oleh kelompok Guild, memperkuat posisinya sebagai individu yang terasingkan, serta memperdalam makna “alienasi” yang dialami IT-Z.

Penampilan karakter IT-Z yang mencolok, seperti gaya rambut unik berwarna pink-ungu dengan potongan tidak umum, mengandung makna lebih dari sekadar estetika. Interpretasi yang muncul dari visualisasi tersebut menyimbolkan representasi identitas yang cair (*fluid*) dalam hal ini diasosiasikan dengan *queer people*. Gaya rambut yang tidak konvensional tersebut mengingatkan pada publik figur seperti Aurora—seorang penyanyi yang dikenal sebagai bagian dari komunitas LGBTQ+ yang mengungkapkan identitasnya sebagai biseksual.

Identitas *gender fluid* seperti itu menentang struktur norma gender tradisional dalam representasi gender di media, yang umumnya mengonstruksi karakter sebagai laki-laki atau perempuan dengan ciri khas maskulin atau feminin secara terpisah (biner). Dalam konteks budaya modern atau kontemporer, identitas terkait gender dan ekspresi diri dapat dipahami sebagai sesuatu yang dinamis dan dapat berubah-ubah. Karakter IT-Z, dalam hal ini, merefleksikan bentuk perlawanan terhadap norma gender yang terlalu membatasi individu untuk mengekspresikan diri, sekaligus memperluas batas norma konvensional manusia.

Table 5. Interpretasi IT-Z Berbasis Representasi Nilai Sosial



Denotasi	Penanda - Visualisasi alien. - Potongan dan warna rambut non-konvensional. - Pakaian eksposif dan mengikuti lekuk tubuh. - Tumbuh ramping.	Petanda Karakter <i>non-humanoid</i> atau alien dengan gaya rambut unik dan nyentrik, dalam busana kasual non-konvensional yang mencolok dan eksposif.
Konotasi	Representasi “The Other” yang ditampilkan dengan tetap menarik secara visual. Diasosiasikan dengan budaya pop (tampilan <i>edgy</i> , pakaian eksposif, tidak rapih, rambut feminin tapi tidak konvensional).	
Mitos	Bentuk perlawanan nilai <i>gendered trope</i> dalam media dan konvensi sosial (Ekspresi individual yang menentang atau lintas batas moral-budaya manusia. Merepresentasikan kebebasan budaya modern).	

Sumber: hasil olah penulis

Jika ditelaah lebih jauh, desain IT-Z dapat dipahami sebagai kritik terhadap nilai *gendered-trope* di media, terutama industri *game*. Dalam banyak media, karkater perempuan sering kali dikonstruksi dan divisualisasikan secara berlebihan, sensual dan mengikuti standar kecantikan konvensional—tubuh proporsional, kulit putih, pakaian minim, dan eksposif. IT-Z justru ditampilkan sebagai respon dari *trope* tersebut, tubuh non-humanoid, kulit berwarna hijau, dan gaya pakaian yang feminin tetapi tidak sensual. Karakter IT-Z melawan representasi umum dari penggambaran karakter perempuan yang sering kali ditampilkan secara sensual dan menjadi objek seksualitas.

Bazz

Penanda visual pada karakter Bazz, seperti gaya rambut afro yang mencolok dan warna kulit gelap, secara eksplisit menandakan identitasnya sebagai bagian dari kulit hitam. Aksesoris kacamata unik berwarna oren dan riasan bibit ungu terang, serta gaya berpakaian non-konvensional, jubah bergaya *afro-punk*, memperkuat kesan bahwa Bazz adalah karakter yang eksentrik, ekspresif, dan modis. Gaya kostum *afro-punk* dapat dikaitkan dengan historis kebebasan ekspresi dan bentuk perlawanan identitas kulit hitam di Amerika, yang juga sudah menjadi bagian dari budaya komunitas kulit hitam.

Tabel 6. Interpretasi Bazz Berbasis Nilai Sosial



Denotasi	Penanda	Petanda
	a. Identitas kelompok kulit hitam.	Representasi <i>blak-people</i> dengan
	b. Gaya rambut afro berwarna ungu.	tampilan eksentrik yang
	c. Kacamata dan riasan bibir unik.	menimbulkan persepsi ambiguitas.
	d. Celana kulit dan pelindung lutut, serta sarung tangan.	
	e. Kostum bergaya <i>afro punk</i> warna merah menyala, dengan model bahu menggelembung dan grafis yang garang.	
	f. Bentuk tubuh besar.	
Konotasi	Kebebasan berekspresi di luar batas identitas biner, dengan menggabungkan elemen budaya pop dan estetika flamboyan yang tidak normatif.	
Mitos	Perlawanan terhadap batas narasi identitas, gender, & heroik tradisional.	

Sumber: hasil olah penulis

Interpretasi lain yang muncul dari karakter Bazz adalah kaitannya dengan identitasnya sebagai *trans-woman*, dengan tampilan yang menggabungkan elemen-elemen maskulin (postur tubuh besar, aksesoris tempur seperti pelindung lutut dan sarung tangan setengah jari) dan elemen feminin (riasan wajah dan potongan kostum yang memberikan kesan flamboyan). Penggabungan gaya maskulin dan feminin seperti itu menentang norma representasi karakter dalam *game* yang selama ini digambarkan dengan dominasi sosok *hero* dalam kerangka gender *biner*—laki-laki atau perempuan bukan di antara keduanya atau di luar spektrum *biner*—dengan desain yang stereotipikal. Narasi resmi terkait latar Bazz yang merupakan seorang *trans-woman* semakin mempertegas interpretasi karakter Bazz yang dirancang sebagai karakter *hero* yang merepresentasikan komunitas *queer*.

Desain visual Bazz yang ditampilkan dengan pendekatan non-normatif untuk mendobrak batasan visual dalam penggambaran karakter heroik tradisional. Kostum dan atribut yang non-konvensional dan tidak normatif dalam peranan *Assassin-Fighter* bukan hanya dirancang dari segi estetika saja, tetapi juga membawa narasi baru terkait perlawanan atas identitas

gender dan batasan normatif yang tidak dinamis. Melalui pendekatan ini, karakter Bazz menjadi simbol keberagaman dalam identitas, serta representasi dari bentuk ekspresi individu untuk tampil berbeda dalam media *game* yang masih mengutamakan keseragaman dalam representasi visual dan naratif.

3. Diskusi Temuan

Analisis semiotika mengenai desain karakter IT-Z dan Bazz dalam *game* “Concord” mengungkapkan bahwa desain visual keduanya tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika tetapi juga sebagai sarana advokasi yang menyuarakan tentang representasi identitas-identitas yang selama ini termarginalkan dalam industri permainan. Melalui elemen-elemen visual seperti kostum, anatomi, warna, dan aksesoris, karakter-karakter ini membentuk simbol yang merefleksikan isu sosial kontemporer—khususnya terkait norma gender, ekspresi diri, dan inklusivitas rasial.

Dalam *game* “Concord”, setiap karakter dirancang dengan narasi latar belakang yang terimplementasi terhadap identitas personal mereka dan peranannya dalam *gameplay*. Latar tersebut tidak hanya disampaikan secara verbal dalam bentuk *lore* saja, tetapi juga melalui bahasa visual yang mengacu pada arketipe tertentu, baik konsep arketipe klasik maupun arketipe kontemporer yang mengacu pada konsep arketipe Jungian. Aspek-aspek seperti desain kostum, postur tubuh, dan senjata atau kekuatan menjadi media naratif yang menerangkan representasi karakter dalam lingkungan sosial yang lebih luas.

Berdasarkan hasil analisis semiotika yang dilakukan, penulis melihat adanya kecenderungan kuat bahwa visualisasi karakter-karakter pada *game* “Concord” dirancang untuk menyuarakan nilai-nilai yang berkaitan dengan isu inklusivitas dengan representasi gender yang berada di luar norma gender-budaya konvensional.

Misalnya karakter IT-Z yang ditampilkan sebagai representasi identitas gender sebagai seorang *queer* dan konsep alienasi. Sementara karakter Bazz sebagai representasi komunitas kulit hitam yang menekankan bentuk ekspresi gender non-normatif serta tampilan visual teatrikal khas *trans-woman*. Narasi lainnya yang muncul dari interpretasi kedua karakter ini adalah sebagai bentuk kritik terhadap konstruksi *heroism* tradisional dalam *game*, yang cenderung identik dengan karakter laki-laki maskulin atau perempuan feminin. Dengan

demikian, desain karakter dalam *game* “Concord” dapat dibaca sebagai bentuk sintesis visual arketipe dan politis yang menyuarakan representasi sosial lebih inklusif dan progresif melalui pendekatan desain karakter.

Desain karakter IT-Z dan Bazz menunjukkan upaya Firewalk Studios dalam menghadirkan representasi yang lebih inklusif dan kompleks dalam media *game*. Namun, pendekatan ini memicu respons beragam dari kalangan pemain. Sebagian pemain tidak merasakan adanya propaganda *wokenesses*, seperti unggahan komentar javi1989 (2024) pada laman *SteamCommunity.com*. Sementara pemain lain merasa bahwa pesan-pesan tersebut terlalu dipaksakan dan tidak organik serta mengorbankan *gameplay* yang solid, sehingga mengganggu pengalaman bermain, seperti yang diungkapkan oleh (SmAuG, 2024).

PENUTUP

Secara keseluruhan, desain karakter IT-Z dan Bazz dapat dilihat sebagai bentuk praktik advokasi ideologis yang disampaikan melalui medium visual dan naratif. Kedua karakter tersebut tidak hanya berfungsi sebagai karakter fungsional dalam *gameplay* tetapi juga sebagai wadah komunikatif nilai-nilai yang diusung pengembang. Akan tetapi, pendekatan yang digunakan dalam perancangan visual mereka tampak terlalu eksplisit dalam menyampaikan pesan-pesan terkait inklusivitas. Alih-alih membangun mitos karakter secara halus dan alami, konstruksi desain kedua karakter tersebut justru memperlihatkan upaya propaganda ideologis yang terlalu terlihat (*over signified*) sehingga tidak terlihat artifisial dan mengganggu imersi.

Respons dari komunitas pemain menunjukkan bahwa penyusupan nilai-nilai progresif dalam desain karakter *game* “Concord” dihadirkan dengan cara yang terlalu memaksa dan tidak menyenangkan. Firewalk Studios, sebagai studio pengembang juga dianggap terlalu berfokus pada isu inklusivitas dan mengorbankan aspek *gameplay* yang seharusnya menjadi prioritas utama. Hal ini mengindikasikan kegagalan proses komunikasi visual antara tampilan desain karakter dengan audiens. Ideologis yang ingin disampaikan tidak berhasil menjadi representasi yang dapat diterima secara estetika maupun dalam konteks arketipe desain tradisional untuk *game fast-paced*.

Keberhasilan sebuah desain karakter tidak hanya diukur dari keberanian dalam mengangkat tema ideologis atau representasi untuk dianggap inklusif. Justru aspek terpenting adalah kesesuaian antara visual karakter dengan arketipe naratif, *genre game*, dan ekspektasi pemain.

Ketika visualisasi karakter lebih menekankan pada fungsi advokatif tanpa mempertimbangkan kesesuaian estetika visual dan fungsionalitas dalam *gameplay*, maka karakter tersebut berpotensi kehilangan relevansi di mata pemain. Oleh karena itu, desain karakter yang dirancang sebagai alat advokasi tidak bisa hanya bergantung pada pesan yang ingin disampaikan tetapi juga harus mempertimbangkan konteks penerimaan, budaya, estetika, arketipe, dan kemampuan semiotik untuk menyampaikan pesan secara organik atau halus tanpa terasa dipaksakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A., & Sutoyo, S. (2020). Semiótica photostory Mertidusun as a noble value for environmental sustainability. International Conference on Biospheric Harmony Advanced Research (ICOBAR 2020) Jakarta, Indonesia.
- Bennett, C., & Kiefer, A. (2024). *Concord Lark*. <https://www.artstation.com/artwork/5WByQP>
- Haynes, C. M. (2024). *The weaponization of woke culture in gaming and entertainment: how political agendas are destroying studios*. Medium. Retrieved Juli from <https://medium.com/@christophermontanahaynes/the-weaponization-of-woke-culture-in-gaming-and-entertainment-how-political-agendas-are-destroying-0541094e0e33>
- Jadou, S. H., & Ghabra, I. M. M. M. A. (2021). Barthes' semiotic theory and interpretation of signs. *International Journal of Research in Social Sciences and Humanities*, 11(3), 470-482. <https://doi.org/https://doi.org/10.37648/ijrssh.v11i03.027>
- javi1989. (2024). *Can someone explain why people say this game was woke?* Steam. <https://steamcommunity.com/app/2443720/discussions/0/4763207778566988527/>
- Jayanegara, I. N. (2017). Semiotika visual logo RSU Surya Husadha Denpasar. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 11-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.138>
- Jones, C. (2025). *Diversity, Equity, and Inclusion in Gaming: A Changing Industry*. Retrieved Maret 10 from Diversity, Equity, and Inclusion in Gaming: A Changing Industry
- Kade, M. (2024). *ArtStation - Concord - IT-Z*. <https://www.artstation.com/artwork/AZrAbX>
- Knoop, J. (2022). *America's army is shutting down after 20 years*. <https://sea.ign.com/americas-army/181702/news/americas-army-is-shutting-down-after-20-years>
- Kruse, K., & Kiefer, A. (2024). *Bazz Character Concept Development - CONCORD*. <https://www.artstation.com/artwork/kNGYwd>
- MacDonald, K. (2024). *PlayStation 5 shooter Concord taken offline just two weeks after release*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/games/article/2024/sep/03/playstation-5-shooter-concord-taken-offline-just-two-weeks-after-release>

- Macintosh, P. (2022). Transgressive TV: Euphoria, HBO, and a New Trans Aesthetic. *Global Storytelling: Journal of Digital and Moving Images*, 2((1):2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.3998/gi.1550>
- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, speed effect dan dampaknya terhadap manusia: Dromologi dalam perkembangan game online mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora*, 13(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.22146/kawistara.75218>
- Regan, J. (2024). *ArtStation - Concord - Roka*. <https://www.artstation.com/artwork/ZII5X0>
- SmAuG. (2024). *Woke Agenda Sinks Another GameSteam*.
<https://steamcommunity.com/app/2443720/discussions/0/4763207146662521368/>
- Syaika, N. M., & Mansoor, A. Z. (2025). Representasi toxic relationship dalam webtoon "Nevertheless" (Analisis semiotika Roland Barthes). *Tanra*, 12(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tanra.v12i1.67907>
- TheGamer. (2024). *Concord: All Haunt Characters, Ranked*. TheGamer. Retrieved 30 Mei from
<https://www.thegamer.com/concord-best-haunt-characters/>
- Widianto, M. H. *Nuansa game MOBA*. Binus University.
<https://binus.ac.id/bandung/2019/12/nuansa-game-moba/>
- Yanuar, N. (2024, 15 September 2024). *Sweet Baby Inc dan kontroversinya dalam industri game*.
<https://game.indozone.id/news/965089607/sweet-baby-inc-dan-kontroversinya-dalam-industri-game>
- 오픈이슈갤러리OpenIssueGallery. (2024). *소니 대작 FPS가 망한 이유 (Why Sony's Biggest FPS Game Failed*. VortexGaming.io. Retrieved Juli from
<https://vortexgaming.io/en/postdetail/389081>