

ANALISIS ISI KUALITATIF TERHADAP DESAIN KARAKTER JINX DAN VI DALAM ARCANIE MELALUI KERANGKA MANGA MATRIX

Fajar Persada Supandi^{1*}

^{1*}Universitas Widyatama, Bandung

^{1*} Fajar.persada@widyatama.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji bagaimana desain Jinx dan Vi dalam Arcane membentuk identitas karakter, tegangan emosional, dan kontras naratif. Sebagian besar studi tentang Arcane membahas pembangunan dunia cerita (worldbuilding), ekspansi transmedia, konflik sosial, atau perkembangan tragis Jinx. Namun, penelitian yang secara khusus menelaah pengorganisasian bentuk visual pada tataran desain karakter masih relatif terbatas. Untuk menjawab celah tersebut, artikel ini menggunakan directed qualitative content analysis dan membaca bingkai adegan terpilih melalui Manga Matrix, yang membagi konstruksi karakter ke dalam bentuk (form), kostum (costume), dan kepribadian (personality). Temuan menunjukkan bahwa Jinx dibangun melalui bentuk tajam, postur tidak stabil, dan logika kostum yang improvisasional, sedangkan Vi dirancang melalui kepadatan bentuk, kostum utilitarian, dan kekuatan fisik yang langsung. Kontras antara kedua saudari ini merupakan mekanisme naratif yang bekerja sebagai wacana visual.

Kata kunci: desain karakter; Arcane; Manga Matrix; analisis isi kualitatif; analisis visual

Abstract

This study examines how the designs of Jinx and Vi in Arcane construct character identity, emotional tension, and narrative contrast. Most studies on Arcane address worldbuilding, transmedia expansion, social conflict, or Jinx's tragic trajectory. Fewer focus on how the series organizes visual form at the level of character design. To address this gap, this article employs directed qualitative content analysis and reads selected frames through the Manga Matrix, which divides character construction into form, costume, and personality. Findings indicate that Jinx is constructed through angular forms, unstable posture, and improvisational costume logic, while Vi is designed through formal density, utilitarian costume, and direct physical force. The contrast between the two sisters constitutes a carefully crafted narrative mechanism that operates as visual discourse.

Keywords: *character design; Arcane; Manga Matrix; qualitative content analysis; visual analysis*

PENDAHULUAN

Arcane menempati posisi yang tidak biasa dalam animasi kontemporer karena memperluas sebuah waralaba gim yang telah mapan, sekaligus berdiri sebagai serial televisi yang utuh secara mandiri. Karena itu, serial ini harus dapat bekerja bagi penonton yang telah mengenal League of Legends maupun bagi penonton yang masuk ke dalam cerita tanpa keterikatan sebelumnya dengan dunia permainan tersebut. Tuntutan ganda ini membantu menjelaskan mengapa serial ini berinvestasi sangat besar pada kejernihan visual. Desain karakter, desain lingkungan, warna, dan gerak semuanya memikul bobot naratif. Penelitian tentang Arcane telah menyoroti jangkauan transmedianya, konflik kelas, strategi adaptasi, dan keterlibatan audiens, serta menunjukkan bahwa serial ini berhasil bukan hanya karena plotnya, tetapi juga karena koherensi dunia visual yang dibangunnya (He, 2022; Dudkina & Madrona, 2023; Fadhillah et al., 2024; Huang, 2025).

Dalam dunia tersebut, Jinx dan Vi berada di pusat konflik emosional dan politik. Materi resmi waralaba menampilkan Jinx sebagai sosok impulsif dan destruktif, sedangkan Vi dibingkai sebagai pribadi yang keras, sangat mengandalkan kekuatan fisik, dan dibentuk oleh kerasnya kehidupan di Zaun. Komentar produksi dari Netflix menambahkan lapisan lain dengan memperlihatkan bagaimana pilihan visual digunakan untuk mengeksternalisasi hubungan yang retak antara kedua saudara ini. Grafiti, perubahan kostum, dan pergeseran gaya visual tidak diperlakukan sebagai dekorasi permukaan semata, melainkan dirancang untuk membawa memori, duka, amarah, dan keterpisahan ke dalam citra itu sendiri (Netflix, 2024).

Literatur mengenai desain karakter menyediakan landasan yang berguna untuk membaca materi ini. Desainer tidak mengomunikasikan identitas hanya melalui dialog. Siluet, proporsi, pose, warna, aksesoris, dan desain senjata membantu penonton memahami identitas karakter bahkan sebelum karakter itu berbicara. Studi-studi dalam desain game dan animasi berulang kali menunjukkan bahwa desain karakter yang kuat bergantung pada kejelasan, daya tarik, keterbacaan peran, dan

keterbacaan emosional (Isbister, 2006; Kuntjara & Almanfaluthi, 2021; Soikun & Ibrahim, 2021; Wikayanto et al., 2023).

Dalam konteks Indonesia, kajian-kajian perancangan visual novel dan game memperlihatkan bahwa keterbacaan karakter berhubungan dengan aset, latar (background), kotak dialog (dialog box), dan alur permainan (game flow) yang membentuk pengalaman pengguna secara menyeluruh. Studi Fahrezi dan Supandi (2023), Hanrik dan Supandi (2023), serta Wijaya dan Supandi (2023) menunjukkan bahwa desain karakter, latar, kotak dialog, dan alur permainan bekerja sebagai sistem representasi yang membantu audiens memasuki dunia cerita. Riyanto dan Persada (2023) menegaskan pentingnya aset game sebagai medium penyampaian gagasan visual, dan Agustina dan Supandi (2024) memperlihatkan bahwa elemen visual dapat dibaca melalui hubungan denotatif dan konotatif.

Manga Matrix berguna dalam konteks ini karena menawarkan cara yang terstruktur untuk membaca konstruksi karakter. Tsukamoto (2006) membagi desain karakter ke dalam tiga matriks yang saling terkait, yaitu bentuk (form), kostum (costume), dan kepribadian (personality). Sejumlah penelitian di Indonesia telah menggunakan kerangka ini untuk menganalisis karakter folklor, karakter game, dan narasi visual edukatif (Tjoantara et al., 2022; Putra, 2022; Maliyyaa et al., 2024).

Dalam artikel ini, satu rujukan lokal menjadi sangat penting. Supandi et al. (2017) menunjukkan bahwa Manga Matrix dapat diterapkan pada analisis karakter Overwatch. Mereka mengemukakan bahwa untuk karakter manusia, proses pembacaan tidak selalu harus dimulai dari bentuk. Dalam beberapa kasus, kepribadian justru dikenali lebih dahulu, kemudian diperkuat oleh kostum, dan baru setelah itu distabilkan melalui bentuk. Pengamatan ini penting bagi Jinx dan Vi karena keduanya adalah karakter manusia perempuan yang identitas visualnya sangat dibentuk oleh kontras psikologis.

Meskipun kajian tentang Arcane terus berkembang, satu celah masih terlihat jelas. Penelitian yang ada lebih banyak memberi perhatian pada worldbuilding, adaptasi, relasi kelas, dan trajektori individual Jinx daripada pada perbandingan sistematis antara Jinx dan Vi sebagai konstruksi visual. Penelitian ini menjawab celah tersebut dengan mengajukan pertanyaan: bagaimana Jinx dan Vi dibangun

melalui bentuk, kostum, dan kepribadian, serta bagaimana keputusan visual itu mengorganisasi identitas, trauma, dan oposisi di dalam Arcane?

KAJIAN TEORI

Penelitian ini menggabungkan empat rumpun keilmuan. Pertama, *directed qualitative content analysis* menjadi landasan metodologis untuk mengembangkan kode dari kerangka konseptual yang sudah ada, sembari tetap memungkinkan data memperhalus interpretasi. Pendekatan ini tepat digunakan ketika peneliti memasuki materi dengan kategori yang eksplisit, alih-alih membangun seluruh kerangka koding dari awal (Hsieh & Shannon, 2005; Schreier, 2012; Krippendorff, 2018; Assarroudi et al., 2018).

Kedua, metodologi visual dan pembacaan semiotik membantu menerjemahkan detail yang tampak ke dalam interpretasi. Rose (2022) menekankan bahwa riset visual harus memandang komposisi, materialitas, konteks, dan sirkulasi sebagai hal yang serius. Barthes (1977) membedakan deskripsi denotatif dari makna konotatif, sementara Panofsky (2018) menawarkan cara untuk bergerak dari motif menuju signifikansi kultural yang lebih besar. Agustina dan Supandi (2024) menunjukkan bahwa pembacaan denotatif dan konotatif dapat membantu mengurai bagaimana gambar, warna, komposisi, dan teks bekerja bersama untuk mengarahkan interpretasi penonton.

Ketiga, teori desain karakter menjelaskan mengapa keputusan formal tertentu menjadi penting. Isbister (2006) berargumen bahwa karakter game menjadi menarik ketika desain visual mendukung keterbacaan psikologis dan respons pemain. Kuntjara dan Almanfaluthi (2021) menegaskan bahwa kejelasan desain merupakan inti dari bagaimana peran dan identitas karakter dipahami. Studi tentang *appeal*, morfologi, dan estetika visual semakin menguatkan bahwa keputusan desain membawa konsekuensi naratif dan emosional (Soikun & Ibrahim, 2021; Wibowo et al., 2024; Wikayanto et al., 2023).

Keempat, *Manga Matrix* berfungsi sebagai inti operasional analisis. Matriks bentuk berkaitan dengan siluet, proporsi tubuh, kecenderungan geometris, dan arah kinetik. Matriks kostum mencakup logika pakaian, palet warna, aksesoris, tekstur, dan simbolisme senjata. Matriks kepribadian menyentuh orientasi emosional, peran

sosial, dan kesan perilaku yang dominan. Struktur tripartit ini digunakan secara lentur secara konseptual mengikuti Supandi et al. (2017), yang menunjukkan bahwa kepribadian dapat menjadi titik masuk paling langsung ketika menganalisis karakter manusia dengan identitas naratif yang kuat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan directed qualitative content analysis. Metode ini dipilih karena analisis dimulai dari kerangka konseptual yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu Manga Matrix, yang didukung oleh metodologi visual dan interpretasi semiotik. Directed content analysis tepat digunakan ketika teori dipakai untuk menghasilkan kategori awal, namun peneliti tetap terbuka terhadap variasi yang muncul dari materi yang dianalisis (Hsieh & Shannon, 2005; Elo & Kyngas, 2008; Assarroudi et al., 2018).

Korpus penelitian terdiri atas bingkai adegan (frame) dan adegan yang dipilih secara purposive dari Arcane yang menampilkan Jinx dan Vi pada momen-momen pembentukan identitas, eskalasi konflik, keretakan emosional, dan konfrontasi. Tujuannya bukan menghitung setiap kemunculan, melainkan menelaah momen-momen representatif ketika bahasa desain tiap karakter menjadi paling terbaca.

Unit analisis meliputi siluet, proporsi tubuh, kecenderungan geometris yang dominan, postur, arah gerak, palet warna, struktur kostum, logika aksesoris, desain senjata, tekstur, ekspresi wajah, gestur, dan penanda visual dari keadaan emosional. Unit-unit ini dikodekan ke dalam tiga kategori besar yang diadaptasi dari Manga Matrix, yaitu bentuk (form), kostum (costume), dan kepribadian (personality).

Analisis dilakukan dalam enam tahap. Pertama, korpus visual dihimpun dari adegan-adegan terpilih. Kedua, peneliti mengidentifikasi unit-unit yang dapat dikodekan secara konsisten pada kedua karakter. Ketiga, lembar koding awal dibangun dari Manga Matrix. Keempat, data dikodekan dan dibandingkan antara Jinx dan Vi. Kelima, materi yang telah dikodekan ditafsirkan melalui pembacaan visual dan semiotik. Keenam, tema-tema yang lebih luas disintesis untuk menjelaskan bagaimana kedua karakter berfungsi sebagai respons visual yang saling berlawanan terhadap trauma. Kredibilitas didukung melalui triangulasi teoretis, memo analitis, dan struktur koding yang transparan (Schreier, 2012; Rose, 2022).

Penelitian ini memiliki batasan pada pembacaan visual terhadap bingkai adegan dan adegan terpilih, sehingga tidak dimaksudkan untuk mewakili seluruh episode Arcane secara kuantitatif. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana desain karakter Jinx dan Vi bekerja sebagai sistem tanda visual dalam membangun identitas, trauma, dan oposisi naratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil koding visual terhadap Jinx dan Vi berdasarkan tiga matriks Manga Matrix, yaitu bentuk, kostum, dan kepribadian. Setiap kategori dibaca melalui indikator visual yang tampak pada siluet, proporsi, postur, kostum, aksesoris, senjata, serta ekspresi emosional karakter.

Tabel Koding Jinx

Tabel 1. Matriks koding untuk Jinx

Dimensi	Subkategori	Kode	Indikator teramati	Temuan	Makna analitis
Form	Siluet	FM-SIL	Tubuh ramping, anggota badan memanjang, sikap tubuh tidak stabil	Siluet ringan, lincah, dan tidak stabil secara visual	Menyarankan kerentanan dan bahaya secara bersamaan
Form	Bentuk dominan	FM-SHA	Kecenderungan angular dan asimetris	Rambut tajam, garis gerak tajam, keseimbangan tubuh tidak merata	Memperkuat volatilitas dan tegangan visual
Form	Proporsi	FM-PRO	Penekanan pada tubuh yang memanjang	Tubuh tampak teregang dan gelisah	Menciptakan energi gugup alih-alih kekuatan tubuh
Form	Postur	FM-POS	Pose terpelintir, condong, dan eksplosif	Postur kerap terasa keluar dari pusat keseimbangan	Menandakan impulsivitas dan ketidakstabilan emosional
Form	Arah gerak	FM-MOV	Gerak cepat, tak beraturan, sulit diprediksi	Garis kinetik terasa mendadak dan tidak teratur	Memmingkai Jinx sebagai kehadiran yang disruptif
Costume	Struktur	CM-STR	Logika pakaian yang improvisasional dan ekspresif	Busana terasa personal, bukan institusional	Menandai resistensi terhadap keteraturan dan konvensi
Costume	Palet	CM-PAL	Kontras tinggi dengan aksen dingin	Kontras warna sangat tampak keras secara visual	Membuat ketegangan batin tampak terlihat

Dimensi	Subkategori	Kode	Indikator teramati	Temuan	Makna analitis
Costume	Aksesori	CM-ACC	Rambut khas dan detail tali/ikat	Aksesori menjadi bagian dari ikonografinya	Menguatkan identitas yang tidak stabil tetapi mudah diingat
Costume	Logika senjata	CM-WEA	Senjata besar dan teatrikal	Senjata mendominasi adegan dan memperpanjang performativitas	Mengubah kekerasan menjadi spektakel
Costume	Tekstur	CM-TEX	Permukaan industrial, aus, dan teraklit	Tekstur terasa kasar dan improvisasional	Menghubungkan karakter dengan Zaun dan jejak kerusakan yang dialami
Personality	Sifat dominan	PM-TRA	Impulsif, agresif, tidak stabil	Perilaku tampak sulit diprediksi	Desain visual mendukung afek destruktif
Personality	Nada emosional	PM-EMO	Marah, panik, euforia, duka	Emosi tampak berlapis dan terpecah	Menunjukkan trauma, bukan sekadar satu suasana batin
Personality	Relasi sosial	PM-REL	Kecurigaan, obsesi, keterikatan yang terluka	Relasi terasa tidak stabil dan dihantui masa lalu	Kehilangan di masa lalu mengorganisasi interaksi pada masa kini
Personality	Citra identitas	PM-ID	Kacau, korban, ancaman	Jinx tampil sekaligus sebagai sosok terluka dan berbahaya	Membangun citra ganda, bukan peran yang tunggal dan tetap
Personality	Transformasi	PM-TRN	Powder menjadi Jinx	Desain menjadi semakin ekstrem seiring waktu	Perubahan visual membawa retakan psikologis

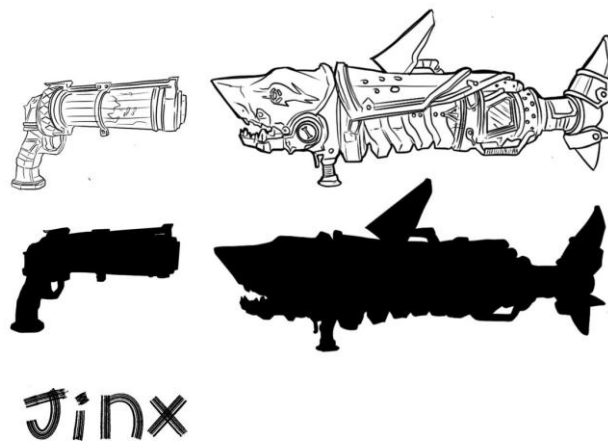


Gambar 1. Desain karakter Jinx: line art close-up, full body, dan siluet.
Sumber: Dokumentasi/olahan penulis, 2026.

Koding terhadap Jinx menunjukkan bahwa ketidakstabilan bukanlah ciri insidental dalam desainnya. Ketidakstabilan justru menjadi prinsip desain yang mengorganisasi keseluruhan karakter. Tubuh Jinx tidak menghadirkan kesan kokoh atau stabil secara visual. Sebaliknya, tubuh itu menyampaikan kecepatan, ketakterdugaan, dan kebocoran emosional. Ketajaman siluet, ketidakseimbangan postur, serta skala teatrikal dari senjata-senjatanya semuanya mendorong penonton menuju pembacaan tentang keretakan, bukan kontrol.

Pembacaan ini sejalan dengan cara Arcane membingkai Jinx sebagai sosok yang traumanya menjadi tampak di dunia di sekelilingnya. Komentar produksi dari Netflix mencatat bahwa grafiti Jinx berfungsi sebagai rekam jejak momen-momen yang bermuatan emosional dan sebagai jejak visual dari hubungannya dengan Vi. Dalam arti itu, Jinx tidak sekadar mengenakan ketidakstabilannya. Ia memproyeksikannya ke dalam bingkai adegan (Netflix, 2024).

Supandi et al. (2017) sangat berguna di sini karena Jinx paling tepat didekati pertama-tama melalui kepribadian. Penonton cenderung membaca ketidakstabilan emosionalnya sebelum mereka menangkap secara rinci struktur kostum atau geometri tubuhnya. Kepribadian kemudian mengarahkan pembacaan terhadap kostum, dan kostum pada gilirannya memperjelas bentuk.



Gambar 2. Senjata Jinx
Sumber: Dokumentasi/olahan penulis, 2026.

Tabel Koding Vi

Tabel 2. Matriks koding untuk Vi

Dimensi	Subkategori	Kode	Indikator teramati	Temuan	Makna analitis
Form	Siluet	FM-SIL	Tubuh padat, bahu kuat, sikap tubuh stabil	Siluet kompak dan membumi	Menandakan kekuatan tubuh dan resiliensi
Form	Bentuk dominan	FM-SHA	Kecenderungan blok dan terkendali	Bentuk terbaca lebih solid dan frontal	Mendukung kejelasan dan kontrol
Form	Proporsi	FM-PRO	Bobot terkonsentrasi di torso dan lengan	Tubuh bagian atas tampak dibangun untuk benturan	Meningkatkan Vi sebagai petarung yang langsung
Form	Postur	FM-POS	Pose maju, siap, konfrontatif	Tubuh sering condong ke arah aksi	Menyampaikan determinasi dan kesiagaan
Form	Arah gerak	FM-MOV	Gerak berat, langsung, penuh daya	Gerakan terbaca dan bertujuan	Menyiratkan agensi, bukan kekacauan
Costume	Struktur	CM-STR	Logika pakaian yang praktis dan utilitarian	Kostum mendukung aksi, bukan spektakel	Menekankan fungsi dan survival
Costume	Palet	CM-PAL	Palet lebih membumi dan lebih gelap	Warna terasa lebih padat dan tidak tidak teratur	Mendukung kematangan dan stabilitas
Costume	Aksesori	CM-ACC	Perlengkapan fungsional dan detail tempur	Aksesori tetap terkait dengan kegunaan	Menguatkan efisiensi dan kredibilitas
Costume	Logika senjata	CM-WEA	Alat tempur yang berat dan langsung	Desain senjata menekankan daya hantam	Memperpanjang kekuatan tubuh, bukan performativitas
Costume	Tekstur	CM-TEX	Materialitas kasar dan industrial	Permukaan terasa aus tetapi koheren	Menghubungkan Vi dengan kerja keras dan daya tahan
Personality	Sifat dominan	PM-TRA	Protektif, keras kepala, penuh tenaga	Perilaku terbaca frontal dan berkomitmen	Menempatkan Vi sebagai penjaga dan petarung
Personality	Nada emosional	PM-EMO	Marah, teguh, bertanggung jawab	Emosi kuat tetapi terfokus	Menunjukkan tekanan tanpa fragmentasi
Personality	Relasi sosial	PM-REL	Peran protektif, posisi sebagai penanggung beban	Vi kerap memikul tanggung jawab terhadap orang lain	Identitas relasional dibangun melalui kewajiban

Dimensi	Subkategori	Kode	Indikator teramati	Temuan	Makna analitis
Personality	Citra identitas	PM-ID	Pelindung, petarung, kakak perempuan	Identitas relatif tetap koheren	Menjadikan tubuh sebagai simbol kepedulian melalui kekuatan
Personality	Transformasi	PM-TRN	Pemberontak remaja menjadi dewasa yang keras	Desain menjadi lebih tangguh, bukan lebih tidak stabil	Perubahan visual menyiratkan konsolidasi

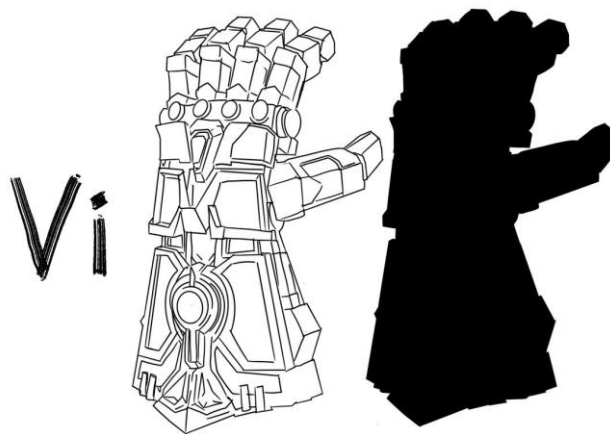


Gambar 3. Potret close-up Vi, line art full body, dan siluet.
Sumber: Dokumentasi/olahan penulis, 2026.

Vi dibangun melalui prinsip visual yang berlawanan. Desainnya bertumpu pada kepadatan, keterkendalian, dan daya hantam. Bahkan ketika ia terguncang secara emosional, sistem visual karakternya tetap koheren. Siluetnya tetap mudah dibaca. Kostumnya tetap terikat pada fungsi. Tubuhnya tetap mengomunikasikan arah tindakan. Karena itu, Vi dapat tampak terluka tanpa harus tampak terfragmentasi secara visual.

Catatan produksi dari Netflix menyebut bahwa perubahan-perubahan pada tampilan Vi di fase selanjutnya, termasuk pilihan gaya visual yang lebih gelap, dimaksudkan untuk merefleksikan keruntuhan emosional. Namun, perubahan itu tidak merusak struktur dasar desainnya. Vi tetap terbaca sebagai sosok yang menyatukan dirinya melalui tindakan (Netflix, 2024).

Di sini kembali, Supandi et al. (2017) membantu menjelaskan proses pembacaan. Vi juga dikenali melalui kepribadian sebelum bentuk sepenuhnya terartikulasikan. Yang membedakannya dari Jinx adalah hasil dari urutan tersebut. Pada Vi, kepribadian menstabilkan desain. Pada Jinx, kepribadian justru mendestabilisasi desain.



Gambar 4. Senjata Vi
Sumber: Dokumentasi/olahan penulis, 2026.

Sintesis Komparatif Jinx dan Vi

Tabel 3. Sintesis komparatif Jinx dan Vi

Aspek	Jinx	Vi	Kontras Interpretatif
Siluet	Ringan, teregang, tidak stabil	Padat, kompak, stabil	Dispersi versus containment
Bentuk dominan	Angular, asimetris	Solid, terkendali	Instabilitas versus kontrol
Postur	Eksplorisif dan keluar pusat	Maju dan membumi	Impuls versus daya yang diarahkan
Palet	Kontras tinggi dan keras secara visual	Lebih membumi dan lebih padat	Volatilitas psikis versus kestabilan
Logika kostum	Improvisasional dan ekspresif	Fungsional dan utilitarian	Performans versus kegunaan
Logika senjata	Perpanjangan afek yang teatrikal	Perpanjangan kekuatan yang langsung	Spektakel versus dampak

Aspek	Jinx	Vi	Kontras Interpretatif
Register emosional	Berlapis, terpecah, tidak teratur	Intens tetapi terfokus	Fragmentasi versus konsolidasi
Citra identitas	Ancaman yang terluka	Petarung yang protektif	Kehilangan versus tanggung jawab

Perbandingan ini menunjukkan bahwa Arcane tidak sekadar membedakan dua protagonis. Serial ini membangun dua jawaban visual terhadap sejarah traumatis yang sama. Jinx bersifat sentrifugal: desainnya melempar energi ke luar. Vi bersifat sentripetal: desainnya mengumpulkan kekuatan ke dalam dan mengarahkannya menjadi tindakan. Kontras ini penting karena memungkinkan serial mengubah perbedaan emosional menjadi struktur yang tampak. Trauma tidak dibicarakan hanya melalui dialog. Trauma dibangun ke dalam siluet, tekstur, gerak, dan logika kostum.

Temuan ini memperluas studi-studi sebelumnya tentang Arcane dalam dua cara. Pertama, temuan ini memindahkan diskusi dari worldbuilding pada level makro menuju gramatika karakter pada level mikro. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bagaimana Arcane menampilkan konflik kelas antara Piltover dan Zaun serta bagaimana ia memperluas League of Legends sebagai properti transmedia (Martina & Ratri, 2022; He, 2022; Dudkina & Madrona, 2023; Huang, 2025). Penelitian ini menambahkan bahwa struktur-struktur besar tersebut menjadi terbaca secara emosional melalui desain karakter.

Kedua, penelitian ini memperluas pemakaian analitis Manga Matrix. Tsukamoto (2006) menyediakan struktur tripartit aslinya, tetapi Supandi et al. (2017) memberi intervensi penting dengan menunjukkan bahwa kerangka ini dapat dibaca secara fleksibel, terutama untuk karakter manusia. Wawasan ini terbukti produktif di sini. Baik Jinx maupun Vi lebih meyakinkan jika dibaca dari kepribadian ke kostum ke bentuk, dibandingkan dari bentuk semata.

Jika dikaitkan dengan studi-studi perancangan visual di Indonesia, hasil ini juga menunjukkan bahwa desain karakter dalam media naratif visual cenderung bekerja secara sistemik. Pada visual novel, pada poster film, dan pada Arcane, seluruh elemen dikonsentrasikan ke tubuh, kostum, gestur, dan senjata karakter

(Fahrezi & Supandi, 2023; Hanrik & Supandi, 2023; Wijaya & Supandi, 2023; Riyanto & Persada, 2023; Agustina & Supandi, 2024). Dengan demikian, desain karakter dapat dipahami bukan hanya sebagai hasil ilustrasi, melainkan sebagai perangkat pengorganisasian makna yang bekerja lintas medium.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kontras visual antara Jinx dan Vi merupakan inti dari kekuatan naratif Arcane. Jinx dikonstruksi melalui bentuk yang tajam, asimetri visual, tegangan kromatik, dan ekses teatral, yang semuanya menjadikan retakan psikologis tampak secara visual. Vi dikonstruksi melalui kepadatan bentuk, logika kostum yang fungsional, daya yang stabil, dan koherensi visual, yang bersama-sama mengomunikasikan resiliensi serta agensi yang protektif. Kedua saudari ini tidak sekadar tampak berbeda. Mereka mewujudkan cara yang berbeda dalam bertahan hidup dari kehilangan.

Secara metodologis, penelitian ini memperlihatkan bahwa *directed qualitative content analysis* dapat dikombinasikan secara produktif dengan Manga Matrix ketika kerangka tersebut digunakan secara lentur secara interpretatif. Tiga matriks dari Tsukamoto tetap berguna, tetapi Supandi et al. (2017) membantu memperjelas bahwa kepribadian dapat berfungsi sebagai titik masuk yang paling kuat ketika menganalisis karakter manusia yang identitas visualnya terikat erat dengan konflik naratif.

Implikasi praktisnya cukup jelas. Desain karakter dalam animasi kontemporer sebaiknya diperlakukan sebagai wacana naratif, bukan sebagai gaya permukaan belaka. Penelitian di masa depan dapat membandingkan desain serial Arcane dengan versi yang dapat dimainkan di *League of Legends*, atau menggabungkan analisis visual dengan studi respons audiens untuk menguji bagaimana penonton menafsirkan logika emosional dari pilihan-pilihan desain tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, C., & Supandi, F. P. (2024). Analisis makna visual poster film *Jujutsu Kaisen* 0. *Jurnal Rupa Matra: Desain Komunikasi Visual, Seni Grafis dan Multimedia*, 2(2), 178–189.

- Assarroudi, A., Heshmati Nabavi, F., Armat, M. R., Ebadi, A., & Vaismoradi, M. (2018). Directed qualitative content analysis: The description and elaboration of its underpinning methods and data analysis process. *Journal of Research in Nursing*, 23(1), 42–55.
- Barthes, R. (1977). *Image-Music-Text*. Fontana.
- Dudkina, L., & Serrano Madrona, M. A. (2023). Navigating transmedia landscapes: The mutual impact of the Arcane series and League of Legends on audience engagement. Master's thesis, Malmo University.
- Elo, S., & Kyngas, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107–115.
- Fadhillah, M. A., Faiza, A. M., Subari, A. I., Biela, B. A., & Ibrahim, Y. (2024). Characters' enhancements in the series adaptation of League of Legends. *CrossOver: Journal of Adaptation Studies*, 4(2), 27–39.
- Fahrezi, F. A., & Supandi, F. P. (2023). Perancangan game visual novel Tuhan dalam Kepala. *Jurnal Rupa Matra: Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis dan Multimedia*, 2(1), 100–109.
- Hanrik, K. V., & Supandi, F. P. (2023). Perancangan game visual novel berdasarkan novel Love Risk Management. *Jurnal Visual Ideas*, 3(2).
- He, J. (2022). Transmedia stories and audiences: An audience study of animation Arcane. Master's thesis, Lund University.
- Hsieh, H.-F., & Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277–1288.
- Huang, X. (2025). Transmedia storytelling in video games: The League of Legends Arcane. MA research project, Universitat Pompeu Fabra.
- Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Morgan Kaufmann.
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (4th ed.). Sage.
- Kuntjara, H., & Almanfaluthi, B. (2021). Character design in games: Analysis of character design theory. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 2(2), 86–93.
- Maliyyaa, H., Fami, A., Paramita, A. G., & Valentina, S. D. (2024). Analisis desain karakter dalam ebook Desa Sambeng menggunakan metode Manga Matrix. *DeKaVe*, 17(1), 61–76.

- Martina, V., & Ratri, D. (2022). Analisis visualisasi konflik kelas pada visual worldbuilding animasi Arcane: League of Legends. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(4), 560–578.
- Netflix. (2024, November 25). Arcane season two deep dive on how it was made. Tudum.
- Panofsky, E. (2018). *Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*. Routledge.
- Putra, R. W. (2022). Manga Matrix's approach to creating Indonesian ghost game visual characters on DreadEye VR. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1), 39–46.
- Riyanto, U. N., & Persada, F. (2023). Perancangan asset game Carborundum. *Jurnal Visual Ideas*, 3(1).
- Rose, G. (2022). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (5th ed.). Sage.
- Schreier, M. (2012). *Qualitative Content Analysis in Practice*. Sage.
- Soikun, T. M., & Ibrahim, A. A. (2021). Finding appeal factors in local animation character design: Formalistic and visual semiotic analysis. *Panggung*, 31(2), 208–223.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). Kajian desain karakter dalam game Overwatch dalam kerangka metode perancangan Manga Matrix. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 8(1), 82–96.
- Tjoantara, A. N., Ratri, D., & Maslan, R. (2022). Analisis desain karakter makhluk folklore dari Jepang dalam buku cerita anak bergambar. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(1), 71–84.
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. Collins Design.
- Wibowo, M. C., Nugroho, S., & Wibowo, A. (2024). Visual aesthetics of narrative animation of 3D computer graphics: From both realist and expressive points of view. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 24(1), 241–255.
- Wijaya, S., & Supandi, F. P. (2023). Perancangan dan produksi game visual novel (Adaptasi dari novel misteri PLUVIA). *Jurnal Rupa Matra: Desain Komunikasi Visual, Seni Grafis dan Multimedia*, 2(1), 110–122.
- Wikayanto, A., Damayanti, N. Y., Grahita, B., & Ahmad, H. A. (2023). Aesthetic morphology of animation. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 23(2), 396–414.