



ANALISIS DESAIN MONSTER “XENO’JIIVA” DARI GIM MONSTER HUNTER WORLD

M Garry Saputra¹, Ika Resmika Andelina²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia
Jl. Lodan Raya no 2, Jakarta Utara, 14430, dan 021-6909090
e-mail: garysaputra34110102@gmail.com¹

Abstraksi

Desain karakter merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam media storytelling apapun seperti komik, novel, gim, animasi dan sejenisnya karena karakter adalah roda penggerak cerita secara keseluruhan. Sebuah desain karakter yang mempunyai konsep perencanaan yang matang dan dikerjakan dengan baik tentu akan menjadi lebih menonjol dan menarik dibandingkan dengan desain karakter yang diciptakan secara sembarangan dan instan. Fokus dari penelitian ini adalah desain karakter naga pada gim Monster Hunter World bernama Xeno’jiiva yang menjadi gim terbaik di awal 2018. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis konsep desain karakter Xeno’jiiva di gim Monster Hunter World dengan tujuan untuk membagikan pengetahuan tentang bagaimana kita bisa merancang sebuah konsep karakter dengan sangat kreatif dan tanpa batas dengan menggunakan pendekatan intertekstualitas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teknik manga matrix paradigma yang diperdalam dengan desain karakter holistik yang dianalisis secara intertekstual. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu output yang lebih baik dalam peningkatan pembelajaran desain karakter, sehingga jauh ke depannya dapat membantu pengembangan industri kreatif di Indonesia.

Kata Kunci : Desain Karakter, gim, monster, manga matrix, intertekstualitas

Abstract

Character design is a very important part of any storytelling media such as comics, novels, games, animation and the like because characters are the wheel of the whole story. A character design that has a well-thought-out and well-planned concept will certainly be more prominent and attractive compared to character designs that are instantly and haphazardly created. The focus of this research is the design of the dragon character in the Monster Hunter World game called Xeno’jiiva which was the best game in early 2018. The purpose of this research is to analyze the character design concept of Xeno’jiiva in the game Monster Hunter World with the aim of sharing knowledge about how we can design a character concept very creatively and without limits by using an intertextuality approach. This study uses a qualitative method with the approach of the paradigm matrix manga technique which is deepened by the holistic character design which is analyzed intertextually. With this research it is hoped that it can provide a better output in improving character design learning, so that in the future it can help develop the creative industries in Indonesia.

Keywords: Character Design, Game Character, Game, Monster, Intertextual

1. PENDAHULUAN

Gim bukanlah sesuatu hal yang asing di era modern ini. Sering digunakan sebagai salah satu media hiburan, gim menempati tempat sendiri di hati konsumen. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya pembelian gadget gaming yang semakin meningkat (Pratama, 2021). Gim sendiri adalah sebagai media interaktif dimana didalamnya terdapat interaksi antara gim yang diwakili tampilan visual dengan user sebagai penggunanya. Dalam interaksi ini, fokus

dan ketertarikan user terhadap apa yang diperlihatkan game menjadi elemen penting agar timbul kesan yang baik dan mendorong user untuk terus memainkannya. Tampilan visual yang menarik dalam sebuah game, meliputi elemen visual; desain karakter, objek, bentuk dan warnanya, hingga animasi yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan seni rupa (Putra and Muhdaliha, 2017).

Gim Monster Hunter World (MHW) merupakan salah satu game buatan salah satu perusahaan gim besar di Jepang, CAPCOM. Gim ini berhasil memecahkan rekor dalam penjualan paling cepat dalam sejarah perusahaan tersebut (Damar, 2018). Tidak hanya cepat tetapi juga dalam banyaknya produk yang terjual. Kesuksesan gim MHW tidak lepas dari desain visualisasi karakter baik player maupun monster, asset dan lingkungan serta dunia yang detail dan khas. Hal ini masih sangat jarang ditemui pada visualisasi gim lokal buatan Indonesia. Gim dengan visualisasi yang khas dan detail apik menjadi salah satu elemen estetika yang memanjakan pemain dan menjadi media yang efektif untuk membawa pemain ke dalam dunia virtual atau dunia permainan.

Desain monster merupakan salah satu hal yang menjadi ciri khas dan tema besar dalam Monster Hunter World, dengan berbagai jenis desain monster fantasi yang beragam, terdapat jenis monster yang paling menonjol dalam gim ini dan dijadikan monster tipe bos, yakni Elder Dragon. Elder Dragon sendiri adalah salah satu klasifikasi atau kategori monster di MHW dilihat dari kekuatannya. Spesies di MHW ini mengacu pada klasifikasi monster yang berbeda dalam ekosistem, yang menentukan karakteristik tertentu dari monster, habitatnya, dan tindakannya. Keterangan mengenai Elder Dragon dalam gimnya sendiri menyatakan bahwa mereka adalah monster yang berada jauh dari garis pohon kehidupan yang dikenal di dunia tersebut. Munculnya Elder Dragon dapat untuk menyebabkan fenomena alam dan bencana dan masih banyak yang belum diketahui tentang mereka.

Dalam penelitian sebelumnya (Saputra, , ditemukan bahwa dari semua Elder Dragon, Xeno'Jiiva merupakan satu-satunya karakter dengan konsep yang memiliki desain dengan konsep yang unik. Secara etimologi, Xeno'jiiva berasal dari bahasa yang memiliki dua cabang ilmu yang berbeda, yakni cabang ilmu perkembangan teknologi nuklir (Xenon), dan Jiwa (soul). Hal ini menjadi menarik untuk diteliti ketika dikaitkan dengan ketentuan karakteristik Elder Dragon yang seharusnya dipengaruhi dari habitat dan tindakannya, membuat Xeno'Jiiva menjadi objek yang sangat menarik untuk diteliti terkait hal-hal lain yang mendasari sebuah desain karakter, seperti jalan cerita, gaya visual, dan latar belakang ceritanya. Hal ini bertujuan untuk menambah wawasan keilmuan dalam mendesain sebuah karakter monster fantasi. Oleh karena itu akan dilakukan sebuah penelitian terkait desain Xeno'jiiva dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan Manga Matrix yang kemudian diperkuat dengan metode Holistik milik Mounsey yang dibahas secara intertekstual untuk mengetahui elemen cerita di balik karakter, sifat karakter, audiens dan yang terakhir adalah desain dari karakter itu sendiri.

2. METODE

Pemilihan tema ini bertujuan untuk menambah wawasan keilmuan dalam mendesain sebuah karakter monster fantasi. Oleh karena itu akan dilakukan sebuah penelitian terkait desain Xeno'jiiva dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan Manga Matrix milik Hiroyoshi Tsukamoto pada penelitian sebelumnya yang membahas tentang karakter Elder Dragon Monster Hunter (Saputra, yang kemudian diperkuat dengan metode Holistik milik Mounsey yang dilakukan secara intertekstual untuk mengetahui elemen cerita di balik karakter, sifat karakter, dan yang terakhir adalah desain dari karakter itu sendiri.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dengan menggunakan literatur-literatur terkait dan juga penelitian terdahulu sebagai landasan teoritis, dan hal-hal terkait nuklir

dan jiwa diluar dari MHW itu sendiri; yang kemudian diperdalam dengan memainkan gim MHW untuk mendapatkan data yang lebih faktual dan sesuai, terutama untuk mendapatkan karakteristik fisik, habitat serta pola tingkah laku Xeno'jiiva saat berhadapan dengan pemain. Data ini kemudian diolah dengan diskusi grup di antara para penulis untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan-kesimpulan mengenai hubungan nuklir, jiwa dan desain karakter pada monster Xeno'jiiva dengan memvalidasi data yang didapatkan menggunakan teori-teori dan literatur yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Karakter merupakan hal yang krusial dalam sebuah gim, karakter yang populer di pemain bisa membuat sebuah gim diingat dalam waktu yang lama bahkan bisa membuat sebuah gim mendapat versi terbaru atau remake di masa depan (Andelina, 2021). Karakter merupakan salah satu elemen penting di dalam sebuah gim, oleh karenanya, penting untuk menciptakan sebuah karakter yang dicintai oleh pemain, Mounsey mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang berpengaruh dalam penciptaan sebuah karakter, yakni cerita, audiens, sifat dan juga visualisasi dari karakter itu sendiri (Andelina, 2020). Sedangkan Ramos dkk(Ramos et al. 2016) mengatakan terdapat tiga hal penting dalam pembuatan desain sebuah karakter, yakni aspek konseptual berupa cerita, audiens dan visual yang estetik. Elemen-elemen inilah yang akan menjadi landasan pembedahan Xeno'jiiva dalam penelitian ini.

Secara visual, Xeno'jiiva adalah seekor naga berwarna biru. Dalam ceritanya, pada gim MHW, Xeno'jiiva adalah sesosok naga yang dianggap monster oleh manusia dan juga sekaligus merupakan monster terakhir yang harus dikalahkan. Xeno'jiiva lahir dan tumbuh dengan mengkonsumsi atau menyerap energi dari monster lainnya yang terkristalisasi.

Energi tersebut berasal dari monster lainnya, terutama dari kategori monster tertinggi, Elder Dragon. Elder Dragon yang sedang bertarung, saling bunuh hingga mati, mengeluarkan dan melepaskan sejumlah besar energi. Xeno'jiiva memiliki kemampuan untuk menarik perhatian monster-monster dan Elder Dragon tersebut sehingga mereka datang dan berkumpul di satu tempat, bertarung dan mati di tempat tersebut. Tempat tersebut merupakan sebuah area pulau yang cukup besar yang diberi nama New World. Singkat cerita, para peneliti melakukan penelitian terhadap fenomena di mana monster-monster dan Elder Dragon, tertarik dengan suatu hal misterius di pulau tersebut. Pada prosesnya, para peneliti ini akan terhalangi oleh monster monster kuat dengan berbagai ukuran dan kekuatan.

Oleh karena itu, pemain yang merupakan pemburu monster, harus mengalahkan banyak monster dan melindungi proses penelitian tersebut. Hingga pada akhirnya kesimpulan dari penelitian ini berujung pada sebuah kepompong yang ditemukan di suatu area dengan banyak batu kristal yang dinamakan Elder Recess. Kepompong itulah sumber dari perhatian seluruh monster, sumber yang menyerap energi yang dilepaskan oleh seluruh monster untuk tumbuh, lahir dan berkembang.



Gambar 1. Peta Posisi Monster dan Arah Pelepasan Energi
(Sumber: Data Pribadi)

Gambar 1 di atas adalah merupakan peta New World. Sarang Xeno'jiiva terletak di kanan atas peta; dan titik-titik di sekitarnya merupakan indikasi letak dan posisi monster-monster yang berkumpul. Lingkaran berwarna merah adalah monster terkuat kelas Elder Dragon. Lingkaran warna hitam adalah Elder Dragon yang sudah mati atau kalah dalam pertarungan. Sedangkan lingkaran berwarna biru adalah kategori monster-monster lainnya. Pada prosesnya, monster-monster ini akan saling bertemu dan bertarung. Pada saat bertarung, monster ini akan melepaskan energi yang dikonversi ke dalam berbagai bentuk kekuatan dan daya penghancur. Salah satu dari mereka mungkin akan kalah dan lari, namun tidak sedikit juga yang kalah dan mati pada saat itu juga. Pelepasan dan sisa energi pasca pertarungan tersebut yang kemudian akan tertarik dan berkumpul membentuk kristal-kristal berukuran raksasa di area yang bernama Elder Recess, di mana di sanalah Xeno'jiiva sedang bersemayam.

Pada proses analisis dan intertekstualitas yang sudah dilakukan, terlihat bahwa konsep ini mirip dengan suatu konsep atau suatu pola yang ada dan digunakan dalam kehidupan modern ini. Pola tersebut adalah pola atau konsep teknologi reaktor nuklir. Untuk mengetahui kemiripan tersebut, kita harus mengerti dasar dari konsep teknologi reaktor nuklir ini. Reaktor nuklir adalah sebuah teknologi yang digunakan pada Pembangkit Listrik Tenaga Nuklir (PLTN). Reaktor nuklir ini menghasilkan energi panas yang akan mengubah air menjadi uap. Uap ini yang nantinya akan menggerakkan turbin sehingga menghasilkan tenaga listrik yang sangat berguna dan dimanfaatkan di hampir semua sektor kehidupan manusia.

Akan tetapi yang akan menjadi fokus di sini adalah tentang Inti Reaktor itu sendiri. Apa yang terjadi di dalam reaktor tersebut yang merupakan dasar dari konsep Xeno'jiiva. Di dalam reaktor tersebut, terdapat beberapa komponen kimia dan atom yang dalam prosesnya dapat menghasilkan energi. Komponen tersebut adalah Uranium sebagai bahan bakar dan air (H₂O) sebagai moderator. Ketika reaktor beroperasi, komponen atom (Neutron) akan bergerak ke sana kemari, memantul dan bertabrakan. Proses ini disebut "Neutron Dance". Neutron yang bergerak tersebut akan menabrak Uranium sehingga Uranium tersebut akan pecah dan menghasilkan lebih banyak neutron. Proses ini akan terus berulang selama reaktor menyala. Proses ini disebut dengan nuclear fission untuk menghasilkan energi. Proses yang berulang-ulang ini tentu akan menghasilkan energi yang sangat besar dan tidak akan berhenti yang dinamakan chain reaction. Energi panas yang besar inilah yang akan mengubah air menjadi uap, dan uap tersebut akan menggerakkan turbin dan menghasilkan energi listrik.



Gambar 2. Proses Reaktor Nuklir

(Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/fisi-nuklir-gm476961723-35730254>)

Pola ini mirip dengan pola pada konsep monster dan dunia pada gim Monster Hunter World, yang jika dianalogikan, Neutron dan Uranium adalah monster-monster yang ada di dalam New World. Sama seperti proses chain reaction pada reaktor nuklir, monster-monster ini akan saling bertabrakan, bertemu, bertarung dan menghasilkan/melepaskan energi. Kejadian ini terjadi berulang-ulang layaknya rantai makanan. Jika energi yang dihasilkan oleh nuclear fission adalah energi utama penggerak turbin untuk menghasilkan energi listrik (Ruzic, 2018). Pada Xeno'jiiva, pelepasan dan residu energi dari monster lain adalah energi utama yang dikonsumsi Xeno'jiiva untuk tumbuh, lahir dan berkembang, dan juga menghasilkan kekuatan yang luar biasa yang dapat digunakan oleh Xeno'jiiva yang dapat dilihat saat pemain melawannya.

Energi nuklir yang luar biasa kuat ini, dapat dijadikan inti energi utama dalam pembangkit listrik. Artinya, pasti ada sebuah komponen atau elemen yang sangat kuat yang bisa mengontrol reaksi energi berantai ini. Sesuatu yang sangat kuat ini juga merupakan sebuah pengendali utama dalam system pengoperasian reaktor nuklir. Komponen ini adalah yang dinamakan Batang Pengendali (Control Rod) yang memiliki kemampuan menghisap Neutron yang merupakan pemeran utama dalam reaksi dengan sangat baik, Sama seperti Xeno'jiiva yang dapat menghisap dan mengendalikan pelepasan energi tersebut.

Tongkat Pengendali ini terbuat dari Xenon, sebuah elemen dalam tabel periodik kimia yang merupakan salah satu elemen gas. Dari sinilah kata Xeno pada nama Xeno'jiiva berasal. Xenon sendiri adalah gas yang paling terang di Bumi dengan warna putih kebiruan yang sangat terang. Warna ini sama dengan warna yang dimiliki oleh Xeno'jiiva.



Gambar 3. Warna Xenon dan Xeno'jiiva
(Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/p9CBg8OaTLg/maxresdefault.jpg>, data pribadi)

Xeno juga memiliki arti alien (asing) dalam bahasa Yunani, hal ini dikaitkan dengan keterangan deskripsi dalam gim yang menyiratkan bahwa Xeno'jiiva datang dari dunia lain melalui meteor Bintang Safir, dan secara biologi Xeno'jiiva digambarkan sebagai "alien" oleh para peneliti.

"Jiiva" pada nama Xeno'jiiva berasal dari Bahasa Sansekerta "Jiva" yang artinya Jiwa Individu (Individual Soul). Dalam agama Hindu dan Jainisme, "jiva" adalah makhluk hidup, atau entitas apa pun yang dijiwai dengan kekuatan hidup (energi); "jiva" adalah esensi atau jiwa abadi dari organisme hidup (manusia, hewan, tumbuhan, dll.) yang bertahan dari kematian fisik. Hubungannya dengan konsep Xeno'jiiva adalah konsep kehidupan monster itu sendiri. Pada gim MHW, kehilangan energi artinya kehilangan kekuatan untuk hidup. Secara tidak langsung, energi pada monster dapat dikatakan adalah jiwa mereka. Ketika energi itu habis, maka monster tersebut sudah tidak bernyawa lagi, dan Xeno'jiiva hidup dengan menghisap dan memanfaatkan energi dari monster lain tersebut, oleh karena itu kata Jiva digunakan sebagai referensi kata pada nama Xeno'jiiva. Xeno'jiiva juga merupakan bayi naga yang baru keluar dari kepompong, (bentuk dewasanya disebut Safi'jiiva). Karena ini Xeno'jiiva digambarkan memiliki badan berwarna putih kebiruan dengan banyak membran yang menempel pada badannya, menandakan bahwa ia baru saja menetas. Ia memiliki 3 buah permata berwarna merah di atas matanya (total menjadi 6), yang bila dilihat sekilas tampak seperti mata. Xeno'jiiva juga memiliki sarang berupa area dengan banyak batu kristal energi.

Xeno'jiiva memiliki dua mode saat sedang bertarung dengan pemain. Mode itu umumnya disebut dengan mode normal dan rage. Pada mode normal, salah satu serangan yang dimiliki Xeno'jiiva adalah explosion yang dapat langsung membunuh pemain dalam satu kali serangan. Explosion ini juga merujuk kepada ledakan yang dapat dihasilkan oleh nuklir yang sangat berbahaya.



Gambar 4. Serangan Explosion yang langsung membunuh pemain
(Sumber: Data Pribadi)

Pada mode rage, bagian badan Xeno'jiiva perlahan-lahan berpendar menjadi merah, lalu ia mengeluarkan panas yang mulai melelehkan lantai yang ia pijak. Hal ini seperti persis

seperti reaktor nuklir yang tidak terkontrol akan melepaskan panas luar biasa yang bisa membuat sekitarnya meleleh, biasa disebut dengan nuclear meltdown. Kondisi tidak terkontrol dan panas luar biasa inilah yang menjadi dasar konsep mode rage (marah) dan panas tinggi yang dikeluarkan oleh Xeno'jiiva pada mode ini



Gambar 5 Mode Rage yang membuat lantai meleleh
(Sumber: Data Pribadi)

Dari hasil di atas, dapat dilihat bahwa secara konsep nama, cerita serta kemampuan yang dimiliki oleh Xeno'jiiva merupakan gabungan dari konsep ilmu pengetahuan nuklir, dan juga filosofi spiritual mengenai energi yang ada pada setiap makhluk.

3.2 Pembahasan

Pada pembedahan secara visual Xeno'jiiva, akan dilakukan analisis menggunakan pendekatan Unlimited Character Design Manga Matrix untuk membuktikan korelasi antara desain karakter secara visual, dan juga sifat serta karakteristik Xeno'jiiva yang kemudian menganalisa dengan elemen konsep cerita yang sudah dibahas di atas secara intertekstual.

3.2.1 Bentuk Fisik

Bentuk tubuh dasar Xeno'jiiva mengambil referensi Naga Eropa, dengan ciri khas naga yang berdiri dengan 4 kaki, memiliki sepasang sayap yang sangat besar dan lebar, berekor panjang dan berpose seperti kuda. Dalam desainnya, terlihat beberapa pengembangan karakter naga pada Xeno'jiiva. Seperti terlihat pada gambarnya, Xeno'jiiva berdiri di atas 4 kaki, akan tetapi kaki depannya berukuran lebih besar daripada kaki belakangnya. Gaya berdiri Xeno'jiiva terlihat lebih liar dibandingkan referensi naga Eropa yang memiliki aura dan penampilan elegan; akan tetapi secara struktur anatomi, Xeno'jiiva memiliki struktur dan anatomi yang sama dengan naga Eropa



Gambar 6 Xeno' Jiiva dan Naga Eropa
(Sumber: <https://dragons.fandom.com>)

Sama seperti naga Eropa pada umumnya, sayap Xeno'jiiva juga merupakan pengembangan atau improvisasi dari referensi sayap Kelelawar. Pada sayap Xeno'jiiva, bentuk sayap kelelawar masih terlihat dengan jelas di sini.



Gambar 7 Bentuk Sayap Xeno' Jiiva
(Sumber: Data Pribadi, shutterstock.com)

Pada umumnya, kaki naga Eropa biasanya didesain dengan mengambil bentuk kaki kadal terbesar di dunia, Komodo, kemudian bentuk dasar ini akan digabungkan dan dikembangkan dengan menambahkan elemen seperti sisik buaya, duri, taji dan sebagainya. Pada kaki Xeno'jiiva, ukuran kaki depan lebih besar daripada kaki belakang dan secara anatomi, kaki depannya sedikit lebih mirip dengan telapak tangan manusia, karena terdapat ibu jari yang besar dan terlihat juga dari cara dia menapak seperti manusia yang menahan tubuh dengan menggunakan tangan pada saat merangkak.



Gambar 8 Bentuk Kaki Xeno' Jiiva
(Sumber: Data Pribadi)

Secara umum, anatomi ekor naga Eropa didesain dengan menggunakan bentuk dasar ekor kadal. Bentuk dasar ini kemudian diberikan elemen tambahan dan diimprovisasi. Pada ekor Xeno'jiiva, ekor memiliki duri-duri tajam yang membentang sepanjang tubuhnya. Hanya saja tidak seperti kadal pada biasanya, Ekor bagian ujung milik Xeno'jiiva dibuat lebih tebal dan gemuk. Ekor Xeno'jiiva juga merupakan salah satu senjata yang digunakannya untuk menyerang





Gambar 9 Bentuk Ekor Xeno' Jiiva
(Sumber: Data Pribadi)

Warna biru pada Xeno'jiiva memiliki banyak interpretasi dan makna intertekstualitas di dalamnya. Selain dari nama Xeno'jiiva yang diambil dari Xenon (gas paling terang di bumi), warna biru ini juga biasanya sering digunakan sebagai warna indikasi sebuah energi dan nyawa, terutama media gim. Jika energi habis, biasanya pemain, tidak akan bisa mengeluarkan kekuatan lagi. Berbeda dengan health point, warna biru lebih banyak digunakan sebagai interpretasi dari energi. Pada filosofi cakra, cakra juga biasanya diindikasikan dengan warna biru. Hal ini juga sudah diterapkan di dalam beberapa media film, animasi, dan gim



Gambar 10 Energi/mana point dan Cakra
(Sumber: Data Pribadi)

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa elemen pembentuk Xeno'jiiva secara fisikpun sesuai dengan dua konsep ilmu yang ada pada konsep latar belakang cerita karakternya, yakni ilmu pengetahuan sains mengenai nuklir dan juga pendekatan filosofi spiritual mengenai energi yang ada di dalam makhluk hidup, filosofi ini terdapat pada banyak budaya, seperti India, Jepang, dan China.

3.2.2 Sifat dan Karakteristik

Menurut Andelina(Andelina, 2021) dan Ramadhana(Ramadhana, Z.Mansoor, and Haswanto, 2013) sifat karakter juga merupakan salah satu unsur pembangun karakter yang menarik, pada Xeno'jiiva, sifat dan karakteristik ini dapat dilihat secara tersirat pada saat pemain melakukan interaksi pertarungan dengan naga tersebut. Ketika pemain masuk ke area kekuasaan Xeno'jiiva, pemain akan langsung diserang oleh Xeno'jiiva dengan kekuatan yang besar, hal ini menandakan sifat sangat agresif yang ada pada Xeno'jiiva. Pada mode normal, serangan yang dilakukan Xeno'jiiva cenderung lambat dan mudah ditebak, bentuk serangan pada mode ini banyak yang masih menggunakan kekuatan fisiknya seperti stomp (menginjak), memukul, lari dan menabrak, tail slam body slam, nafas bola api; namun ketika memasuki mode rage Xeno'jiiva akan melepaskan lebih banyak api dari berbagai bagian tubuhnya serta menyebabkan ledakan di tanah setelah melakukan stomp, serangan ini disebut explosion, begitu pula body slam yang juga disertai dengan explosion yang dapat membunuh pemain dalam satu kali serangan, serangan bola api menjadi lesar plasma, serangan udara ditambah tubuhnya yang kemudian menghasilkan panas dalam jumlah besar untuk memanaskan area yang dilaluinya. Area yang memanaskan ini dapat menimbulkan Fireblight yang dapat melukai pemain. Dari serangan-serangan ini bisa disimpulkan bahwa selain sangat agresif, Xeno'jiiva juga termasuk brutal dan tipe Elder Dragon yang lebih mengutamakan fisik daripada serangan-serangan yang bersifat pintar/licin. Sifat agresif yang menggebu-gebu dan cenderung brutal

yang berbahaya ini sesuai untuk menggambarkan Xeno'jiiva yang merupakan perlambangan api dan juga memiliki konsep nuklir.

Situs gamerant membeberkan hasil peringkat yang mereka lakukan pada kelas Elder Dragon. Pada hasil survei peringkat ini, Xeno'jiiva menduduki peringkat 8 menurut latar cerita. Peringkat penerimaan pemain terhadap Xeno'jiiva ini tergolong cukup baik, mengingat Xeno'jiiva merupakan Elder Dragon yang pertama dikeluarkan pada gim MHW pada Januari 2018, yang kini di dalam gimnya sendiri sudah memiliki belasan jenis Elder Dragon yang baru (Anaya n.d.).

Berdasarkan respon yang diberikan pemain di atas, dapat dikatakan pada karakter Xeno'jiiva, elemen yang paling unggul adalah konsep cerita dibalik karakter itu sendiri. Konsep ini dibuat dengan menggunakan penggabungan elemen-elemen yang sebenarnya sering dianggap bertolak belakang (yakni sains dan filosofi spiritual) dan menemukan jalinan yang cocok di antara kedua elemen tersebut untuk menciptakan sebuah konsep yang menjadi satu kesatuan utuh didukung juga dengan bentuk visual yang menarik. Sementara unsur sifat pada penciptaan Xeno'jiiva lebih tergambar secara tersirat dari tindak tanduk yang dilakukan pada saat pertarungan, dikarenakan interaksi yang terjadi antara pemain dan Xeno'jiiva hanya terjadi pada saat itu.

4. SIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan dalam perancangan Xeno'jiiva terdapat 3 elemen internal yang berpengaruh dengan urutan: konsep cerita, desain visual dan sifat karakter. Untuk pengolahan desain terutama dalam segi visual, penggunaan pendekatan Manga Matrix dalam penciptaan karakter monster juga terbukti efisien, baik secara bentuk visual maupun sifat/karakteristik. Sifat karakter di sini tergambar secara tersirat di dalam pola tingkah laku Xeno'jiiva saat berhadapan dengan pemain. Hal ini membuktikan walau sifat karakter bukanlah menjadi hal utama dalam pembuatan Xeno'jiiva, tetapi hal ini tetap tidak bisa dipisahkan atau bahkan dihilangkan. Karena pembuatan karakter berbasis monster pun bukan berarti tidak memiliki karakteristik sifat yang unik. Sifat ini bisa dibentuk sesuai dengan elemen pembentuk konsep cerita seperti yang ada pada Xeno'jiiva.

Xeno'jiiva dibuat oleh CAPCOM sebagai game developer dari Jepang. Namun pada desain karakter Xeno'jiiva, banyak elemen-elemen dari Eropa yang dikemas secara intertekstual menggunakan metode mangamatrix yang mana setiap bagian tubuh, bentuk, dan sifat dari monster tersebut diambil dan diadaptasi dari referensi yang luas.

5. REFERENSI

Anaya, Christopher Julian. n.d. "Monster Hunter: The 14 Strongest Elder Dragons, Ranked According To Lore." Accessed March 8, 2023. <https://gamerant.com/monster-hunter-strongest-elder-dragons-ranked-lore/>.

Andelina, Ika Resmika. 2020. "Analisis Elemen Dalam Penciptaan Karakter Desain Di Dalam Ip Hypnosis Mic - Seiyuu X Rapper Project." *Narada : Jurnal Desain Dan Seni* 7 (2): 137. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i2.001>.

———. 2021. "Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy Vii Remake." *Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain* 6 (1): 75–92.

Damar, Agustinus Mario. n.d. "Penjualan Monster Hunter World Diklaim Tercepat Sepanjang Sejarah - Tekno Liputan6.Com." Accessed March 8, 2023. <https://www.liputan6.com/tekno/read/3279558/penjualan-monster-hunter-world-diklaim-tercepat-sepanjang-sejarah>.

- Pratama, K.Z. 2021. "Industri Game Indonesia Diramal Terus Tumbuh, Smartphone Pemicunya." Kompas.Com. 2021. <https://tekno.kompas.com/read/2021/11/07/08020077/industri-game-indonesia-diramal-terus-tumbuh-smartphone-pemicunya?page=all>.
- Putra, Ricky Widyananda, and Benny Muhdaliha. 2017. "Analisis Visual Game Arena of Valor Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game." *Avant Garde* 5 (2): 98. <https://doi.org/10.36080/avg.v5i2.641>.
- Ramadhana, E. Avisenna, Alvanov Z.Mansoor, and Naomi Haswanto. 2013. "Kajian Daya Tarik Visual Pada Desain Karakter Pokémon." *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia* 5 (2): 93–105.
- Ramos, Joao, Silva Filho, Artur De Oliveira, Rocha Franco, José Gilvan, Rodrigues Maia, Jõ Ao, et al. 2016. "Character Design: A New Process and Its Application in a Trading Card Game IS RPG View Project RPG Analyses View Project Character Design: A New Process and Its Application in a Trading Card Game," no. October 2017. <http://www.gamasutra.com/>.
- Ruzic, David. n.d. "Nuclear Fission - YouTube." Accessed March 8, 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=hI9-0orGOu4&list=PLYcMUdmtJe6tet8c1wLzLjW8-PN1HkNtL&index=2>.
- Rahmawati, F., Handayani, R. dan Gosal, V. 2011,' Kajian Retrospektif Interaksi Obat di Rumah Sakit Pendidikan Dr. Sardjito Yogyakarta', *Majalah Farmasi Indonesia*, 17(4):20-25 diakses pada 3 Desember 2011, <<http://mfi.farmasi.ugm.ac.id/files/news/3>>.