

Analisis Manga Matrix pada Desain Karakter Shiroko, Hina, dan Saori sebagai Strategi Branding Blue Archive

Putu Ravindra Dhaneswara¹, Made Arini Hanindharputri²,
A.A. Sagung Intan Pradnyanita^{3*}

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali
Jl. Tukad Batanghari No.29, Panjer, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali 80225
puturavi@gmail.com, arini@idbbali.ac.id, sagung.intan@idbbali.ac.id

Abstrak

Desain karakter merupakan salah satu elemen kunci dalam strategi branding mobile game bergaya anime. Blue Archive, mobile role-playing game (RPG) yang dikembangkan oleh Nexon, dikenal melalui gaya visual khasnya yang memadukan citra remaja sekolah dengan atribut senjata modern dan halo di atas kepala setiap karakter. Penelitian ini bertujuan menganalisis elemen visual desain karakter Blue Archive melalui pendekatan Manga Matrix serta mengkaji kontribusinya terhadap pembentukan brand identity dan brand image dalam game tersebut. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan tahapan observasi visual, studi literatur, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, dengan objek tiga karakter, yaitu Shiroko, Hina, dan Saori, yang dipilih berdasarkan perannya sebagai karakter ikon aplikasi, karakter anniversary, dan karakter dengan busur naratif antagonis-protagonis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas branding Blue Archive dibangun melalui kombinasi visual yang konsisten antara bentuk humanoid dengan atribut non-manusia (telinga serigala pada Shiroko, tanduk demon pada Hina), seragam sekolah yang dipadukan dengan senjata modern, halo sebagai elemen visual pemersatu, warna dominan yang membedakan siluet tiap karakter, serta kepribadian naratif yang kontras dengan tampilan luarnya. Kombinasi elemen tersebut menghasilkan karakter yang mudah dikenali, memiliki daya tarik emosional, dan memperkuat diferensiasi Blue Archive sebagai mobile RPG bergaya anime. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memahami peran desain karakter sebagai strategi branding pada game mobile berbasis intellectual property.

Kata kunci— Desain Karakter, Branding, Manga Matrix, Blue Archive

Abstract

Character design is a key element in the branding strategy of anime-style mobile games. Blue Archive, a mobile RPG developed by Nexon, is known for its distinctive visual style that blends the image of high-schoolers with modern weaponry and halos above each character's head. This study aims to analyze the visual elements of Blue Archive's character design through the Manga Matrix approach and examine its contribution to the formation of the game's brand identity and brand image. A qualitative method was applied through visual observation, literature review, data reduction, data display, and conclusion drawing, with three characters as the object of analysis: Shiroko, Hina, and Saori, selected for their roles as the app-icon character, the anniversary character, and the antagonist-turned-protagonist character. The results show that Blue Archive's brand identity is built through a consistent visual combination of humanoid form with non-human attributes (wolf ears on Shiroko, demon horns on Hina), school

uniforms paired with modern weapons, halos as a unifying visual system, dominant colors that distinguish each character's silhouette, and narrative personalities that contrast with their outward appearance. This combination produces characters that are easily recognizable, emotionally engaging, and reinforce Blue Archive's differentiation as an anime-style mobile RPG. This study is expected to serve as a reference for understanding the role of character design as a branding strategy in intellectual-property-based mobile games.

Keywords— *Character Design, Branding, Manga Matrix, Blue Archive*

1. PENDAHULUAN

Video Game merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi dalam bidang *entertainment*. Awal mulanya, *video game* muncul pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1950-an, yang saat itu merupakan permainan yang sederhana. Perkembangan teknologi yang pesat membuat *video game* menjadi lebih kompleks, baik secara grafis maupun mekaniknya. Genre game ada bermacam-macam, mulai dari genre *Role playing Game (RPG)*, *Sports*, *Fighting Game*, *Shooter Games*, dan sebagainya. Dalam perkembangannya, *video game* tidak lagi hanya sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai bagian dari industri kreatif yang mengedepankan nilai estetika, pengalaman visual serta sebagai strategi branding yang kuat.

Branding merupakan sebuah aktivitas untuk memperkuat suatu merek (*brand*) sehingga mampu memberikan perspektif tertentu kepada orang lain. *Brand* berfungsi sebagai wajah sebuah perusahaan atau produk yang mewujudkan nilai, kualitas, dan pengalaman yang ditawarkan. Strategi *branding* memiliki beberapa jenis, seperti *product branding*, *corporate branding*, dan *personal branding*. Menurut Ibrahim (2025), elemen visual seperti logo, warna, dan tipografi memiliki peran penting dalam pembentukan brand image. Dalam konteks industri game, *branding* berperan penting dalam membangun identitas dan diferensiasi di tengah persaingan yang ketat, dan salah satu elemen utama dalam strategi *branding game* adalah desain karakter. Karakter dalam sebuah game berperan sebagai representasi cerita, sehingga desain karakter mengikuti tema dan genre game tersebut. Desain karakter dalam *mobile video game* dapat diklasifikasikan sebagai bentuk *product branding*, karena karakter dengan desain yang menarik mendorong ketertarikan pemain untuk memiliki karakter tersebut sekaligus mendorong pendapatan game melalui daya tarik visualnya.

Blue Archive merupakan salah satu *mobile RPG* yang dikembangkan oleh Nexon dan dirilis pertama kali pada tanggal 4 Februari 2021 di Jepang. Kemudian disusul oleh versi global pada 8 November 2021. Game ini sempat menyandang 3 penghargaan dalam 2022 Korea Game Award, yaitu *Most Popular Award & the Technical Creativity (Character) Award*, lalu *Yongha Kim*, *chief-developer* dari *Blue Archive*, mendapatkan *Excellent Developer Award*. Game dimulai dengan menceritakan pemain di posisi sebagai *sensei* (guru dalam bahasa Jepang), yang dipanggil ke sebuah kota akademik bernama Kivotos. Keunikan dari game ini adalah dengan menggabungkan visual remaja sekolah dengan elemen senjata modern serta halo yang ada di atas kepala mereka,

menjadikannya sebuah ciri khas dari game tersebut, sehingga karakter Blue Archive mudah dikenali. Sensei ditugaskan oleh ketua *General Student Council* untuk membantu dia menyelesaikan masalah yang dialami oleh sekolah-sekolah yang ada di kota akademik tersebut.



Gambar 1. Poster Promosi Blue Archive
Sumber: Korea Herald (2021)

Persaingan dalam industri *game*, baik *game* konsol maupun *mobile*, terkhususnya dengan *style* ala anime, membutuhkan desain karakter yang unik dan dapat menarik perhatian pemainnya. Ada banyak cara dan pendekatan yang bisa digunakan untuk membuat sebuah karakter yang menarik, salah satunya adalah pendekatan *Manga Matrix*, yang didukung di sebuah artikel berjudul Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail oleh Maurinsa Maharani (2024). *Manga Matrix* adalah teori yang membahas tentang unsur-unsur karakter dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perbuatannya. Adapun matriks karakter yang digunakan diantaranya yaitu *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix*. Analisis Semiotika Desain Karakter *Silverash* Pada Game *Arknights* oleh Vinsensa Audrey Roseline Waluyo (2022) yang memiliki kesamaan topik dalam mengkaji aspek visual desain karakter fiksi dalam pop culture, meskipun menggunakan pendekatan semiotika, bukan *Manga Matrix*.

Kajian-kajian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai desain karakter *game* masih didominasi oleh pendekatan semiotik atau deskriptif-visual, dan belum banyak mengaitkan struktur desain karakter berbasis *Manga Matrix* dengan proses pembentukan *branding* pada *game mobile* berbasis *intellectual property* (IP). Penelitian Thifaldy dan Belasunda (2024) misalnya, menggunakan *Manga Matrix* untuk membedah satu karakter tunggal tanpa menghubungkannya secara eksplisit dengan konsep brand identity maupun *brand image*. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *Manga Matrix* sebagai kerangka analisis yang secara eksplisit dihubungkan dengan teori *branding*, khususnya pada studi kasus Blue Archive yang belum banyak dikaji dari perspektif ini.

Proses membuat suatu karakter yang *memorable* adalah hal yang menantang, diperlukan pemahaman terhadap tema dari video game yang akan dibuat, menentukan palet warna, bentuk siluet dari sebuah karakter, lalu gestur tubuh karakter yang akan nantinya juga digabungkan dengan watak dan cerita karakter masing-masing. Trik untuk

membuat desain karakter yang menarik merupakan salah satu tantangan yang mempengaruhi penggunaannya, karena selain membuatnya memorable, karakter tersebut juga harus mengikuti trend yang sedang marak di industri game dan sesuai dengan target audience yang dituju. Hal ini didukung oleh sebuah studi yang berjudul *Study on Character Design Affecting Interactive Games* oleh Seok-Kyoo Kim (2021), bahwa pembentukan kepribadian dapat membuat gambaran karakter menjadi lebih realistis dan tiga dimensional, memperkuat ketertarikan pemain dan mendorong penjualan *game* dari perspektif sebuah karakter.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen visual desain karakter dalam *game Blue Archive*, menggunakan pendekatan *Manga Matrix* serta mengkaji perannya sebagai strategi branding dalam membangun identitas merek *game*. Adapun pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana elemen *form*, *costume*, dan *personality* dalam desain karakter *Blue Archive* dapat berkontribusi terhadap strategi *branding* tersebut?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *Manga Matrix* yang dikembangkan oleh Tsukamoto (2006), dipadukan dengan konsep *brand identity* dari Aaker (1996) dan *brand image* dari Keller (2013). Tahapan penelitian meliputi observasi visual terhadap karakter terpilih, studi literatur terkait teori *Manga Matrix* dan branding, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi dengan menghubungkan hasil analisis pada teori branding.

Teknik analisis yang digunakan untuk komponen penelitian ini adalah:

1. Reduksi data, yaitu dengan pemilihan karakter dan elemen visual yang relevan dengan teori *manga matrix* dan branding. Karakter dipilih dari popularitas, peran mereka dalam *story*, dan desainnya yang dirasa cukup menarik. Selain itu, karakter dipilih adalah karakter yang menjadi ikon, aplikasi, peran yang menjadi protagonis-antagonis, serta memiliki naratif yang kuat. Shiroko, Hina, dan Saori dipilih karena masing-masing memiliki peran, kepribadian, dan desain yang relevan untuk hal tersebut.
2. Penyajian data dengan mendeskripsikan hasil observasi untuk setiap karakter. Sumber data didapat dari *official artwork*, promosi, dan *in-game profile*.
3. Prosedur analisis karakter melalui *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix*, lalu dipetakan ke *brand identity* dan *brand image*.
4. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, dengan menghubungkan hasil analisis dengan teori *branding*.

Game Blue Archive dipilih karena *game* ini merupakan salah satu *game* yang memiliki tema, desain dan cerita yang menarik. *Game* ini tampak memiliki keunikan untuk dikaji karena desain karakternya yang sederhana memiliki daya tarik sendiri, sehingga membuat karakter-karakter tersebut menjadi strategi branding yang efektif.

Adapun batasan penelitian karena hanya tiga karakter yang dianalisis, sehingga hasilnya tidak mewakili keseluruhan karakter dari *Blue Archive*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Branding, Target Audience, dan Positioning Blue Archive*

Sebelum menganalisis *branding* dari setiap karakter, perlu ditegaskan terlebih dahulu bahwa *Blue Archive* memiliki *branding* “*story of youth*” atau cerita masa muda, dengan menonjolkan karakter-karakternya yang mayoritas merupakan remaja sekolah, dengan estetika senjata api dan memiliki bentuk halo yang unik di atas kepala mereka. Target pasar mereka cenderung ke remaja atau *young adults* penyuka anime dengan *artstyle moe* atau karakter yang imut, namun ada juga target pasar mereka yang menyukai karakter yang memiliki kesan *cool*. *Positioning* dari *Blue Archive* menempatkan diri mereka sebagai *3D Tactical Mobile RPG* yang saat itu pasarnya masih berputar di *gacha game* selama masa pandemi.

Analisis visual dan analisis *branding* setiap karakter dalam penelitian ini menggunakan *Manga Matrix*, yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix*. *Manga Matrix* adalah metode teknik perancangan karakter tanpa batas menggunakan *matrix* (Tsukamoto, 2013) Untuk analisis *branding*, digunakan kerangka *brand identity* dan *brand image*. *Visual Identity* dari game ini juga terpampang di logo mereka yang beraksen biru dan putih dengan halo dan *cross* diantara teks logo tersebut, menggunakan *font sans serif* yang terkesan santai dan cocok sebagai logo. Warna biru tersebut juga menggambarkan kesan dunia yang dibawa oleh game ini yang terkesan tenang dan damai, seperti keseharian para murid Kivotos.



Gambar 2. Logo Blue Archive
Sumber: *Official Web Asset*

3.2. *Analisis Branding dari karakter Blue Archive*

Sebelum masuk ke analisis tiap karakter, penelitian ini terlebih dahulu menegaskan kerangka analisis *branding* yang digunakan. *Brand identity* dipahami sebagai elemen visual yang dikendalikan secara langsung oleh pengembang game, meliputi siluet, warna, kostum, atribut, simbol, dan peran promosi karakter (Aaker, 1996). *Brand image* dipahami sebagai persepsi yang terbentuk pada pemain terhadap karakter, misalnya kesan ikonik, kuat, menggemaskan, tragis, atau emosional (Keller, 2013). Karena penelitian ini tidak menghimpun data audiens/pemain secara langsung, istilah *brand image* pada bagian berikut digunakan secara hati-hati sebagai potensi *brand image*

atau citra karakter yang dikonstruksi melalui narasi dan visual, bukan sebagai deskripsi persepsi pemain yang telah terverifikasi secara empiris.

3.2.1. Analisis Karakter Sunaookami Shiroko

Sunaookami Shiroko adalah seorang siswi kelas 2 SMA dari *Abydos High School*. Karakter ini pertama kali muncul dalam teaser promosi dari game ini. Shiroko juga muncul sebagai icon dari aplikasi game Blue Archive.



Gambar 3. Desain Tsunaookami Shiroko

Sumber: *Blue Archive Official Artworks Vol 1*

3.2.1.1. Form Matrix

Shiroko memiliki siluet dengan bentuk manusia biasa dengan campuran serigala, khususnya hanya di telinganya. Dia digambarkan sebagai gadis muda yang memiliki kulit cerah, rambut dengan potongan bob cut berwarna perak, memiliki mata berwarna biru dengan salah satu pupil matanya berwarna putih. Telinga serigala Shiroko bukan hanya sebagai hiasan namun juga sebagai pembeda siluet karakter. Halo yang dimilikinya berbentuk 2D yang *circular*.

3.2.1.2. Costume Matrix

Sebagai seorang siswi, Shiroko mengenakan blazer di atas seragam sekolahnya beserta mengenakan syal berwarna biru, yang aslinya pemberian dari seniorinya bernama Takanashi Hoshino. Shiroko sering terlihat mengenakan sarung tangan sepeda, dikarenakan bersepeda merupakan salah satu hobi yang dia sukai, sehingga seluruh penampilannya memberikan perawakan gadis sekolahan yang atletis. Dalam pertempuran, Shiroko menggunakan senjata Assault Rifle. Dalam segi warna, pakaian Shiroko didominasi warna biru yang terang, terlihat dari aksesoris jepit rambut, syal, dan beberapa bagian tasnya berwarna biru cerah. Menurut Hanindharputri, et.al (2025), warna yang bersifat mencolok dan menciptakan kesan cerah membuat produk lebih mudah terlihat dari kejauhan serta mampu membangkitkan rasa ingin tahu konsumen.

3.2.1.3. *Personality Matrix*

a) *Special Attribute*

Kemampuan Spesial Shiroko di dalam game adalah memanggil sebuah drone yang menembakkan misil dalam jumlah banyak terhadap musuh. *Skill* ini tergolong yang masih sederhana karena statusnya sebagai karakter *3 (*Rarity* tinggi) yang lebih fokus menghabiskan *stage boss*. Sebagai murid dari Kivotos, Shiroko memiliki ketahanan peluru serta tubuh yang gesit dan atletis.

b) *Behavior*

Shiroko memiliki kepribadian yang dari luar tampak sebagai gadis yang tidak banyak bicara, namun memiliki sifat yang mengejutkan ketika menawarkan solusi menyelesaikan hutang sekolahnya dengan merampok bank. Shiroko sangat mencintai sekolahnya, sehingga ia juga menyayangi teman-teman sekolah dan sensei yang membantunya.

c) *Desire*

Shiroko memiliki keinginan yang tidak biasa, yaitu menyelesaikan hutang sekolah yang dicintainya dengan merampok sebuah bank.

d) *Weakness*

Shiroko memiliki kelemahan berupa sulit diganggu ketika sudah fokus pada satu hal. Keinginannya yang tidak biasa itu bahkan sempat membuat salah satu teman sekolahnya memarahinya.

e) *Status, Profession, Position*

Shiroko adalah murid kelas 2 SMA di Abydos Highschool sekaligus anggota Foreclosure Taskforce yang merupakan organisasi yang didirikan oleh seniornya.

f) *Biological Environment*

Shiroko tinggal di daerah sekolah Abydos, yang dimana tempat tersebut sering terkena badai pasir.

3.2.1.4. *Brand Identity*

Sunaookami Shiroko adalah murid kelas 2 SMA di Abydos Highschool dengan rambut pendek dan telinga serigala. Halo di kepala Shiroko berbentuk *circular*. Shiroko menggunakan *assault rifle* sebagai senjatanya, dan sekaligus berperan sebagai app icon dari game *Blue Archive*.

Elemen visual pada Shiroko tidak sekadar berfungsi sebagai deskripsi fisik, tetapi berperan strategis dalam pembentukan branding. Telinga serigala yang melekat pada bentuk manusia biasa berfungsi sebagai pembeda siluet yang membuat Shiroko mudah dikenali meski hanya dilihat dari bayangan atau ikon berukuran kecil pada layar smartphone. Dominasi warna biru pada kostumnya turut membangun asosiasi visual yang konsisten dengan identitas Blue Archive secara keseluruhan, mengingat warna biru juga muncul pada logo dan tema visual game. Kombinasi antara seragam sekolah dan *assault rifle* menciptakan kontras antara citra siswi yang polos dan elemen konflik bersenjata, sebuah keunikan yang menjadi ciri khas *brand visual Blue Archive* secara umum. Sebagai *app icon*, Shiroko berfungsi sebagai representasi wajah visual pertama yang dikenali calon pemain sebelum mengenal narasi permainan, menjadikannya elemen *brand identity* yang paling strategis di antara ketiga karakter yang dianalisis.



Gambar 4. *Icon App Blue Archive*
Sumber: *Google Play Store*

3.2.1.5. Potensi Brand Image

Berdasarkan konstruksi visual dan narasi tersebut, Shiroko berpotensi membangun *brand image* sebagai karakter yang mengejutkan, karena tindakannya yang tidak biasa yaitu merampok bank, berkontras dengan penampilannya yang tampak polos dan pendiam. Status Shiroko sebagai *app icon* awal *Blue Archive* juga berpotensi memperkuat citra karakter sebagai representasi wajah pertama dari *brand Blue Archive* di benak calon pemain.

3.2.2. Analisis Karakter Sorasaki Hina

Sorasaki Hina adalah seorang siswi kelas 3 SMA dari *Gehenna Academy*. Karakter ini pertama kali muncul di Volume 1 dan awalnya bertindak sebagai antagonis, lalu kemudian turut membantu di beberapa *chapter* kemudian.



Gambar 5. Desain Sorasaki Hina
Sumber: *Blue Archive Official Artworks Vol 1*

3.2.2.1. Form Matrix

Hina memiliki siluet dengan bentuk manusia biasa dengan tanduk dan sayap ras demon. Dia digambarkan sebagai gadis bertubuh pendek yang memiliki kulit terang, rambut keriting yang sangat panjang berwarna putih, memiliki mata berwarna ungu. Halo yang dimiliki Hina berbentuk *solid* 3D bila dibandingkan beberapa murid yang lain.

3.2.2.2. Costume Matrix

Sebagai anggota prefect team, Hina mengenakan pakaian yang terlihat seperti seragam militer ungu dengan beberapa ornamen emas, serta mengenakan jaket besar dengan kerudung yang berbulu. Hina mengenakan rok pendek dengan sedikit potongan di paha kirinya, serta mengenakan kaos kaki panjang dengan sepatu boots hitam dengan aksent kuning keemasan. Dalam pertempuran, Hina menggunakan senjata *Heavy Machine gun*. Dalam segi warna, pakaian Hina didominasi ungu gelap, menyesuaikan psikologi warna yang dimana warna ungu diidentikkan dengan kebangsawanan.

3.2.2.3. Personality Matrix

a) Special Attribute

Kemampuan Spesial Hina di dalam game adalah menembakkan senjatanya dengan beruntun, yang memiliki *damage* tinggi di dalam *game*. Hina sendiri di dalam cerita digadang sebagai salah satu murid terkuat setelah rivalnya, yaitu Takanashi Hoshino.

b) Behavior

Hina diperlihatkan memiliki keinginan untuk pensiun dari prefect team pada Volume 3 setelah insiden di cerita tersebut, namun berkat dukungan sensei dan anggota lainnya, dia memutuskan untuk terus melangkah maju dan tetap bertahan.

c) *Desire*

Hina memiliki kepribadian yang sangat tegas di luar, membuatnya disegani dan ditakuti oleh murid-murid di sekolahnya. Di balik tampak luarnya yang dingin itu, Hina sebenarnya adalah gadis yang lemah lembut dan santai. Hina sebenarnya tidak terlalu menyukai pekerjaannya sebagai ketua dari *prefect team*, namun karena sudah menjadi tanggung jawabnya, dia tetap melaksanakan tugasnya itu dengan baik.

d) *Weakness*

Di balik penampilan luarnya yang tegas dan dingin, Hina terkadang merasa malas oleh tugas dan tanggung jawab yang dia bebani sebagai ketua dari *prefect team*, namun dia tetap memutuskan untuk mengerjakannya hingga kelelahan karena *overwork*. Hina sempat mengakui dirinya tidak memiliki ketahanan mental yang kuat seperti Takanashi Hoshino, ketika dirinya terpuruk akibat insiden di dalam cerita menjadi dorongan terakhirnya untuk pensiun secara permanen.

e) *Status, Profession, Position*

Hina adalah murid kelas 3 SMA di *Gehenna Highschool* sekaligus ketua dari *Gehenna Prefect Team* yang merupakan komite kedisiplinan untuk sekolah yang memiliki ideologi untuk membuat kekacauan.

f) *Biological Environment*

Hina memiliki tempat layaknya singgahsana seorang bangsawan selama bekerja sebagai ketua dari *prefect team*, selain itu, kantornya sendiri cukup luas untuk pertemuan antar anggota atau tamu dari luar sekolah.

3.2.2.4. *Brand Identity*

Sorasaki Hina adalah murid kelas 3 SMA di *Gehenna Academy* dan ketua *Gehenna Prefect Team*. Hina memiliki rambut putih panjang, tanduk ras demon, serta halo berbentuk solid. Hina menggunakan *heavy machine gun* sebagai senjata utamanya, dan sempat menjadi app icon dalam rangka perayaan anniversary ke-3 *Blue Archive*.

Tanduk dan sayap ras *demon* pada Hina berfungsi sebagai penanda visual yang membedakan statusnya dari mayoritas karakter berwujud manusia biasa, sekaligus memperkuat kesan kekuatan dan kompleksitas karakter dalam struktur naratif *Blue Archive*. Warna ungu gelap yang mendominasi kostumnya menegaskan posisi Hina sebagai figur otoritas di antara murid lain, berbeda dari warna biru yang identik dengan Shiroko. Halo berbentuk solid pada Hina berbeda dari halo *circular* milik Shiroko yang menunjukkan bahwa variasi bentuk halo turut berfungsi sebagai penanda hierarki atau keunikan individu di antara karakter yang berbagi elemen visual pemersatu yang sama.



Gambar 6. Icon App Blue Archive (3rd Anniversary)
Sumber: Google Play Store

3.2.2.5. Potensi Brand Image

Sorasaki Hina adalah karakter yang dianggap menggemaskan dikarenakan perbedaan kepribadian dia yang di lapangan sangat tegas sebagai ketua dari komite kedisiplinan, namun berbanding terbalik ketika dia sendiri bersama dengan sensei. Selain itu, Hina juga merupakan karakter yang kuat dalam gameplay sehingga banyak yang melakukan reroll untuk mendapatkan dia sebagai karakter untuk pemain awal.

3.2.3. Analisis Karakter Joumae Saori

Joumae Saori adalah seorang siswi dari *Arius Branch School*. Karakter ini pertama kali muncul di Volume 3 sebagai antagonis, lalu kemudian menjadi protagonis utama setelah pertobatannya di beberapa *chapter* kemudian.



Gambar 7. Desain Joumae Saori
Sumber: Blue Archive Official Artworks Vol 2

3.2.3.1. *Form Matrix*

Saori memiliki siluet bentuk *manusia biasa* yang penuh dengan tubuh yang lebih atletis. Dia digambarkan sebagai perempuan yang memiliki kulit terang, berbadan ramping, rambut hitam panjang dengan sedikit gradasi biru, serta memiliki mata berwarna biru. Halo yang dimiliki Saori adalah halo 2D yang berbentuk seperti bintang.

3.2.3.2. *Costume Matrix*

Saori mengenakan *sleeveless crop top* dengan celana panjang dan sepatu yang terlihat futuristik. Saori mengenakan topi dan sebuah topeng untuk menutupi area wajahnya. Saori mengenakan *lab coat* di atas pakaiannya. Jika dilihat lagi, Saori menggunakan beberapa aksesoris seperti sabuk dan sarung tangan. Warna pakaian Saori didominasi warna hitam dengan sedikit aksen biru. Dalam pertempuran, Saori menggunakan senjata *rifle* dan sebuah pistol yang disimpan di sebuah kantong khusus di sabuknya. Dalam segi warna, Saori didominasi oleh warna biru gelap dengan sedikit warna putih sebagai kontras, berbeda dengan Shiroko yang birunya lebih terang, warna biru Saori lebih ke kesan yang dingin dan tegas.

3.2.3.3. *Personality Matrix*

a) *Special Attribute*

Kemampuan Spesial Saori di dalam game adalah menembakkan pistolnya terhadap 1 musuh yang sudah pasti *critical hit*. Saori sendiri dilatih dari kecil oleh *villain* sesungguhnya di Volume yang sama, sehingga bila dibandingkan beberapa murid, Saori sendiri memiliki kemampuan koordinasi dan taktik yang sangat mumpuni hingga pasukan dari sekolah *Trinity* dan *Gehenna* kewalahan menghadapi dia beserta tim-nya.

b) *Behavior*

Saori memiliki kepribadian layaknya pemimpin yang tegas, tenang, dan penuh perhitungan. Saori selalu menggunakan cara apapun agar misinya tercapai, namun dibalik sifat dinginnya itu, dia bisa menjadi cukup emosional dan peduli terhadap rekan-rekannya.

c) *Desire*

Awalnya, Saori memperlihatkan keinginannya untuk mengacaukan *Eden Treaty* bersama tim-nya karena dendam akan masa lalu sekolah mereka. Setelah misinya gagal dan teman baiknya dijadikan tumbal untuk sebuah ritual dari pengurus mereka yang kejam, dia segera mencari sensei, bahkan rela bersujud untuk memohon bantuan demi menyelamatkan temannya.

d) *Weakness*

Dibesarkan dan dimanipulasi oleh pengurusnya yang kejam, Saori tumbuh menjadi seorang gadis yang naif dan terkadang tidak tahu beberapa hal kecil sebagai siswi yang bersekolah pada umumnya. Saori sendiri menjadi sangat emosional ketika Atsuko, teman baiknya akan dijadikan tumbal ritual oleh pengurusnya, sehingga dia

datang mencari sensei untuk meminta bantuan, bahkan rela meminta hukuman dengan nyawanya begitu misi penyelamatannya selesai sebagai bentuk dari balas budinya.

e) *Status, Profession, Position*

Saori adalah murid kelas dari *Arius Branch School* sekaligus ketua dari *Arius Squad*, yang merupakan sekolah yang awalnya cabang kecil dari *Trinity Highschool* yang terlupakan.

f) *Biological Environment*

Saori tinggal di gedung *Arius Branch School* yang terbengkalai, tidak layak tinggal, menunjukkan bagaimana kerasnya kehidupan dia beserta teman-temannya sebagai murid *Arius Branch School*.

3.2.3.4. Brand Identity

Joumae Saori adalah seorang murid dari *Arius Branch School* dan pemimpin dari *Arius Squad*. Secara siluet, Saori memiliki *form full humanoid* dengan tubuh fisik yang tinggi. rambut yang panjang serta mengenakan topi dan masker yang futuristik. Halo yang dimiliki Saori berbentuk bintang 2D. Senjata yang digunakan oleh Saori adalah *assault rifle* dan *pistol*. Saori memiliki rarity tertinggi *3 di dalam game dan merupakan karakter dengan skill yang berfokus melakukan kerusakan tinggi terhadap 1 musuh. Saori sendiri beserta anggota Arius lainnya adalah antagonis *Main Story Vol 3: Eden Treaty Chapter 2*, namun di *chapter 3* dan di *Main Story Vol 6: Oratio of Days Gone By*, menjadi protagonis setelah bertobat. Deskripsi *in-game*-nya mengatakan, “Dia memiliki sisi dingin dimana dia menggunakan segala cara atau metode yang diperlukan untuk mencapai tujuannya, namun dia memiliki *passion* dan mengekspresikan emosinya secara jujur. Dia tidak tertandingin dalam taktik gerilya, namun tidak memiliki akal sehat tentang kehidupan sehari-hari. Konon kemampuan bertarung *Arius Squad* adalah hasil latihan Saori dari awal sampai selesai”.



Gambar 8. Saori bersama anggota Arius lainnya

Sumber: *In-Game Cutscene Main Story Vol 3 Chapter 2*

3.2.3.5. *Potensi Brand Image*

Joumae Saori awalnya karakter antagonis yang melakukan kerusakan besar bersama tim-nya di dalam cerita dan sempat melukai sensei dengan menembaknya di perut di saat Hina tidak dapat melindunginya. Namun karena kondisi yang mendesak, Saori akhirnya memohon bantuan kepada *sensei* serta rela menerima hukuman apapun asalkan dia dapat membantunya menyelamatkan Atsuko. Hal ini yang membuat Saori disukai dan merasa iba karena di dalam *bond story*-nya, Saori pada akhirnya adalah anak remaja yang masih membutuhkan arahan dari orang dewasa untuk menuntunnya menjalani hidup yang lebih baik.

3.3. *Pola Visual Branding Blue Archive*

Setelah menganalisa 3 karakter di atas, ditemukan pola visual *branding* dari ke 3 karakter tersebut yang hampir serupa. Berikut tabel pemetaan perbandingan 3 karakter tersebut

Tabel 1. Perbandingan Tiga Karakter

Karakter	<i>Form Matrix</i>	<i>Costume Matrix</i>	<i>Personality Matrix</i>	Kontribusi <i>Branding</i>
Shiroko	<i>Humanoid-serigala</i>	Biru, seragam, syal, <i>Assault Rifle</i>	Pendiam, loyal, tidak biasa	Ikon awal dan identitas visual dari game Blue Archive
Hina	<i>Humanoid-Demon</i>	Ungu gelap, militer, HMG	Tegas, berwibawa, tetapi lembut	Representasi dari kekuatan dan kompleksitas karakter
Saori	<i>Humanoid-Tactical</i>	Hitam-biru, topeng, rifle	Tragis, tegas, licik, namun protektif	Representasi dari konflik dan <i>narrative depth</i> .

Perbandingan ketiga karakter menunjukkan pola visual branding yang konsisten dalam desain karakter Blue Archive. Pertama, atribut nonmanusia—telinga serigala pada Shiroko, tanduk demon pada Hina bukan sekadar ornamen, melainkan pembeda siluet yang membuat setiap karakter dapat dikenali secara instan meskipun ditampilkan dalam ukuran kecil, seperti pada ikon aplikasi atau ilustrasi promosi. Kedua, elemen halo yang melekat pada seluruh karakter baik berbentuk sirkular (Shiroko), solid (Hina), maupun bintang (Saori) berfungsi sebagai sistem visual pemersatu yang menegaskan bahwa seluruh karakter berasal dari dunia fiksi yang sama, yaitu Kivotos, sekaligus menjadi identitas visual generik yang membedakan Blue Archive dari game bertema sekolah lainnya. Ketiga, kombinasi antara seragam sekolah dan senjata modern (assault rifle, heavy machine gun, rifle dan pistol) secara konsisten menciptakan kontras visual antara citra siswi yang identik dengan keseharian akademik dan elemen konflik bersenjata, sebuah paradoks visual yang menjadi keunikan utama brand Blue Archive dibandingkan mobile RPG bergaya anime lainnya. Keempat, warna dominan pada tiap karakter (biru pada Shiroko, ungu pada Hina, hitam-biru pada Saori) berfungsi sebagai penanda

identitas individu sekaligus memperkuat asosiasi visual dengan warna tema Blue Archive secara keseluruhan yang didominasi nuansa biru. Pola-pola tersebut menunjukkan bahwa desain karakter Blue Archive tidak dirancang secara acak, melainkan mengikuti sistem visual yang terstruktur untuk mendukung strategi branding game secara menyeluruh.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain visual karakter *Blue Archive* dipengaruhi oleh sifat, kepribadian, dan latar belakang karakter tersebut. Melalui analisis *Manga Matrix*, ditemukan bahwa elemen *form*, *costume*, dan *personality* pada tiap karakter memiliki keterkaitan visual dan naratif yang kuat. Ketiga karakter yang dianalisis Shiroko, Hina, dan Saori, memiliki kesamaan berupa bentuk *humanoid* dengan variasi atribut non-manusia yang berbeda, seperti telinga serigala pada Shiroko dan tanduk dan sayap *demon* pada Hina, sementara Saori tampil sepenuhnya sebagai manusia, namun ketiganya tetap mencolok dari segi kepribadian dan latar belakang cerita masing-masing. Secara warna, bentuk dan kostum, ketiganya memiliki pembedanya baik secara visual dan naratif. Kostum Shiroko didominasi biru yang lebih cerah bila dibandingkan dengan Saori, sehingga memberikan efek yang lebih tenang dan nyaman, dan secara bentuk juga merupakan seragam sekolah yang standar bila dibandingkan dengan yang lain, secara naratif juga mempertegas identitasnya sebagai murid dari *Abydos Highschool* serta kesan dirinya sebagai gadis “biasa”. Hina yang berperan sebagai ketua dari komite kedisiplinan *Gehenna Highschool* memiliki kostum yang terlihat seperti komandan militer serta didominasi ungu gelap memberikan kesan bahwa dia memiliki otoritas yang tinggi di sekolahnya dan memiliki kepribadian yang tegas. Terakhir yaitu Saori, memiliki palet warna biru yang lebih gelap daripada Shiroko serta kostumnya yang lebih futuristik dan taktikal, memiliki kecocokan naratif bahwa dia dibesarkan di fasilitas yang bukan menuntut pendidikan pada umumnya, sehingga dia memiliki kepribadian yang dingin dan kejam, namun tetap memiliki hati dan empati terhadap rekan-rekannya. Hal tersebut menunjukkan desain karakter mereka dirancang dengan baik dan sesuai dengan naratif yang dibangun.

Temuan menunjukkan bahwa identitas *branding Blue Archive* dibangun melalui konsistensi visual antara bentuk *humanoid*, atribut non-manusia, seragam sekolah, senjata modern, halo, dan kepribadian naratif. Kombinasi tersebut menciptakan karakter yang mudah dikenali, memiliki daya tarik emosional, dan memperkuat diferensiasi *Blue Archive* sebagai *mobile RPG* bergaya anime. Sebagai strategi branding, desain karakter *Blue Archive* secara konsisten mengusung tema masa muda anak sekolahan dengan *twist* persenjataan, di mana setiap karakter merupakan murid yang masih labil dalam mengatur emosi dan mengambil keputusan, sehingga memposisikan pemain sebagai sensei yang membimbing para murid meski mereka melakukan kesalahan besar.

Sebagai pembeda dari artikel yang berjudul “Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash Pada Game Arknights” (Waluyo, 2022), yang juga memiliki fokus analisis

terhadap karakter dalam game gacha, secara umum juga memberikan kesimpulan bahwa desain karakter yang baik dapat mendukung narasi dari sebuah game dan karakternya, namun untuk artikel ini lebih menonjolkan bagaimana sebuah desain karakter juga berfungsi sebagai *branding* dari sebuah *intellectual property*, yang berlaku baik dalam sebuah *game* atau media kreatif yang lain.

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap keilmuan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam memahami peran desain karakter sebagai strategi *branding* pada *game mobile* berbasis *intellectual property*. Implikasi penelitian ini menunjukkan pentingnya konsistensi antara visual desain karakter dan narasinya untuk memperkuat pengalaman bermain sekaligus loyalitas pemain terhadap *brand game* secara keseluruhan.

5. SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar studi selanjutnya menggunakan sampel karakter yang lebih luas serta menghimpun data persepsi pemain secara langsung, misalnya melalui survei atau wawancara, untuk memperkuat validitas analisis *brand image*. Hal ini penting mengingat penelitian ini masih terbatas pada tiga karakter dan bertumpu pada analisis tekstual-visual semata, sehingga hasilnya belum dapat mewakili keseluruhan strategi desain karakter *Blue Archive*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Prasetyo, M. E., & Linando, S. I. (2022). Analisis Visual Karakter Hero Dengan Skin Legend Pada “Mobile Legends: Bang Bang.”. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni, 6(1), 60-69.
- Andelina, I. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix. Narada: Jurnal Desain dan Seni, 7(1), 61-74. <https://dx.doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i1.005>
- GM-Arona, (2022, 16 November). 2022 Korea Game Awards – Three Awards Winner! Celebratory Gift. Diambil dari: https://forum.nexon.com/bluearchive-en/board_view?board=3218&thread=2121472
- Hanindharputri, M. A., Artayasa, I. N., Remawa, A. A. G. R., & Dewi, A. K. (2025). Visual Interpretation of Dragonfly Wine’s New Label in a Hermeneutic Perspective. European Journal of Arts, Humanities and Social Sciences, 2(2), 26-34. [https://doi.org/10.59324/ejahss.2025.2\(2\).03](https://doi.org/10.59324/ejahss.2025.2(2).03)
- Kim, S. K., Ai He, Y. U., & Kim, S. K. (2021). Study on character design affecting interactive games. International Journal of Applied Science and Engineering Review, 2(06).

- Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 13. <https://doi.org/10.47134/jbkdv.v1i2.2281>
- 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.
- Nexon. (2020). *Blue Archive Official Artworks Vol 1*, (p.32-48). South Korea, 2022.
- Nexon. (2020). *Blue Archive Official Artworks Vol 2*, (p.37). South Korea, 2022.
- Kelvin & Hananto (2020) Penggunaan Desain Karakter Sebagai Basis Identitas Visual Sebuah Brand. (2020). *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 3, 119-125. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/276>
- Rinaldi, R. S., & Saefudin, A. T. (2023). (2024). Analisis Perubahan Desain Karakter dalam GIM SERI DREADOUT Pendekatan Manga Matrix. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 29 –38. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i1.218>
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). Kajian Desain Karakter dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix. *Jurnal Wimba*.
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*, USA: Collins Design.
- Tsukamoto, H. (2013). *Super Manga Matrix*. USA: Harper Collins Publishers.
- Waluyo, V. A. R., & Patria, A. S. (2022). Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash Pada Game Arknights. *Barik*, 3(2), 78–88. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i2.46205>