

---

## KAJIAN VISUAL MANGA MATRIX PADA DESAIN KARAKTER GAME DREADOUT

Oleh

Dhika Ramadhani Hikmawan<sup>1</sup>, Handriyotopo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia

e-mail : <sup>1</sup>[dhikarh99@gmail.com](mailto:dhikarh99@gmail.com), <sup>2</sup>[handriyo@isi-ska.ac.id](mailto:handriyo@isi-ska.ac.id)

---

### Article History:

Received: 20-03-2025

Revised: 08-04-2025

Accepted: 23-04-2025

### Keywords:

Karakter, DreadOut, Gim,  
Manga Matrix

**Abstract:** Seiring dengan perkembangan zaman, media semakin luas cakupannya seperti dalam industri game. DreadOut merupakan sebuah game horror garapan Digital Happiness yang memiliki latar Budaya Indonesia yang dikenal dengan visual khasnya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen Manga Matrix yang tercermin dalam karakter pada game menciptakan kesan estetika dan naratif yang kuat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan analisis Manga Matrix untuk mengidentifikasi elemen pada karakter yang terdiri dari form matrix, costume matrix dan personality matrix. Karakter yang dikaji merupakan tiga karakter makhluk halus yaitu pocong warrior, genderuwo dan babi ngepet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa DreadOut mengadopsi beberapa elemen dari Manga Matrix seperti penggunaan bentuk tubuh, kostum yang digunakan dan kepribadian dari karakter. Kesimpulan dari penelitian ini berupa adanya adaptasi Manga Matrix dalam desain karakter DreadOut memberikan daya tarik visual yang unik, sekaligus memperkuat identitas game dalam industri horror. Temuan ini juga memberikan wawasan bagi desainer game dalam menciptakan karakter dengan estetika yang menarik dan relevan dengan budaya serta pasar targetnya.

---

## PENDAHULUAN

Belakangan ini teknologi mengalami kemajuan yang amat pesat, tidak terkecuali pada industri *game* (Mustofa et al., (Prayoga, 2021) yang merupakan suatu permainan yang telah terstruktur yang bisa dimainkan oleh beberapa kalangan baik itu anak-anak, remaja bahkan orang dewasa (Aula et al., 2020). Perkembangan pada teknologi industri *video game* telah memberikan kesempatan bagi para pihak *developer* untuk menghasilkan suatu pengalaman interaktif yang menarik dan membangkitkan imajinasi (Marandanis et al., 2023). Menurut (Prayoga, 2021) *game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Jenis *game* paling sering dimainkan diantaranya adalah *platform*

*games, sport games, serious games, casual games, edutainment games, dan role playing games*, salah satu yang menjadi aspek kemajuan pada industri *game* adalah karakternya yang menarik dan memiliki ciri khas (Haryanto, 2017). Sebagai salah satu aspek yang penting dalam *game*, karakter berperan sebagai penarik audiens karena di dalam karakter terdapat gerak, ekspresi dan suara sebagai penambah daya tariknya (Lingga et al., 2020). Kategori penampilan karakter menggambarkan semua kualitas yang terpapar pada manusia termasuk petunjuk visual yang mengkomunikasikan informasi (Newman, 2002).

*DreadOut* Sebuah permainan yang bertemakan *survival horror* asal Indonesia yang dikembangkan oleh *Digital Happiness*. Jika dilihat dari jenisnya, *genre game* digital populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah *survival horror*, yaitu *game* yang memiliki tujuan untuk menakuti pemainnya (Nadya & Saputra, 2018), hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya unduhan *game DreadOut*, dengan ulasan lebih dari empat ribu dengan *rating* mayoritas positif. *DreadOut* merupakan *third person supernatural horror game* dengan menggunakan karakter Linda yang dikenal sebagai siswi dari Sekolah Menengah Atas (SMA) yang memiliki kemampuan untuk dapat melihat makhluk gaib dan melawan mereka yang mengganggu dengan menggunakan kamera ponsel dan kamera SLR. Berceritakan mengenai sekelompok siswa SMA tersesat setelah karyawisata menemukan sesuatu yang sama sekali tak terduga, yaitu sebuah kota yang telah lama terlupakan dan memiliki kekuatan jahat luar biasa. Keselamatan teman-teman berada di tangan Linda karena hanya ia yang memiliki kekuatan untuk melawan seluruh energi jahat. *Game* ini telah banyak dimainkan oleh para *youtuber* baik dari dalam maupun luar negeri, salah satunya yaitu Pewdiepie yang merupakan *youtuber* nomer satu di dunia pada saat memainkan *game* itu dengan total 12M views, *game* ini merupakan yang pertama dari Indonesia yang berhasil masuk *Steam* dan rilis pada 16 Mei 2014 hal inilah yang menjadi bukti bahwa *game* Indonesia dengan unsur lokal dapat bersaing di pasar global.

Penelitian ini dikaji dari elemen-elemen yang terdapat dalam karakter *game* protagonis maupun antagonis yang dilakukan dengan metode *Manga Matrix* milik Hiroyoshi Tsukamoto dalam bukunya yang berjudul *Manga Matrix* yang digunakan untuk mengkaji karakter *game* dengan referensi yang tidak terbatas. *Matrix* karakter *game* yang dimaksud antara lain yaitu *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix*. Penelitian terdahulu mengenai *game DreadOut* telah dilakukan oleh Nadya dan Hadi Saputra pada *National Conference of Creative Industry* namun penelitian tersebut hanya membahas mengenai visual secara keseluruhan seperti tipografi, logo dan *font*, tidak terfokus kepada unsur yang terbentuk pada karakter yang terdapat dalam *game*.

Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan maupun contoh khususnya untuk Desain Komunikasi Visual agar dapat mengembangkan penelitian pada desain karakter antagonis yang bisa diterapkan di ranah dunia akademis maupun industri, khususnya pada industri *game* supaya dapat menciptakan karakter yang unik dan menarik, selain itu juga dapat dijadikan gambaran umum untuk penelitian maupun jurnal lain yang membahas mengenai karakter yang memiliki unsur teori *Manga Matrix*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Manga Matrix* milik Hiroyoshi Tsukamoto yang terdiri dari *form matrix* yang mengkaji mengenai bentuk karakter, *costume matrix* yang

mengkaji mengenai kostum yang digunakan karakter dan *personality matrix* yang mengkaji mengenai kepribadian yang dimiliki karakter (Tsukamoto, 2006). Metode ini dirasa tepat untuk meneliti karakter yang terdapat dalam *game DreadOut* baik dari karakter antagonis.

1. *Form Matrix*

mengacu pada bentuk tubuh dan struktur yang terdapat dalam sebuah karakter. elemen yang dihasilkan dari karakter menggunakan indikasi referensi yang tanpa batas(Pratama et al., 2021). Untuk lebih mempermudah pemahaman maka dapat dilihat pada rumus *Manga Matrix form matrix* pada gambar 1.

Coloumns : Body Type for Base Structure

	Human Being	Doll	Mammal	Fowl	Reptile	Amphibian	Fish	Insect	Plant	Machine	Building	Tool	Other Elements
Human Being													
Doll													
Mammal													
Fowl													
Reptile													
Amphibian													
Fish													
Insect													
Plant													
Machine													
Building													
Tool													
Other Elements													

Coloumns : Combined Body Parts

Gambar 1. *Manga Matrix Form Matrix*

2. *Costume Matrix*

Yang dimaksudkan kostum adalah karakter tersebut dapat memegang ataupun membawa benda dari ujung kepala hingga kaki. Unsur ini digunakan sebagai penanda identitas dari seorang karakter (Ismaniari & Adim, 2023). Dalam metode *Manga Matrix*, terdapat rumus yang mengklarifikasikan kostum menjadi enam bagian, diantaranya adalah *Body Wear, Covering/footwear, Ornanament, Makeup, Wrap/tie* dan *Carry-on item*.

3. *Personality Matrix*

Variabel ketiga yaitu *Personality Matrix*, istilah *personality* berasal dari kata latin *persona* yang memiliki arti sebagai kedok atau topeng, yaitu benda yang digunakan untuk menutupmuka para pemain yang berada di panggung yang memiliki tujuan untuk menunjukkan perilaku dari pemeran (Prasnoto, 2024). kepribadian mengacu pada karakteristik perilaku tertentu pada karakter. *Personality Matrix* dibagi menjadi enam kepribadian berdasarkan pada rumus milik Tsukamoto, yaitu perilaku, status, lingkungan, kelebihan spesial, kelemahan dan keinginan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pihak *developer* dari *DreadOut* menciptakan banyak karakter dengan total 30 karakter yang terdiri dari 24 makhluk halus dan enam manusia. Setiap karakter memiliki bentuk dan ciri khas serta cerita yang berbeda-beda baik dari karakter antagonis maupun protagonis. Terdapat tiga karakter yaitu Pocong *Warrior*, Genderuwo, dan Babi Ngepet yang berperan

sebagai tokoh antagonis kemudian dianalisis menggunakan metode *Manga Matrix* yang terdiri dari *Form Matrix*, *Costume Matrix* dan *Personality Matrix*.

Dari masing-masing karakter dipilih dengan kriteria berdasarkan pada perbedaan representasi spektrum horor yang beragam, keterkaitan dengan tema dan *gameplay*, menawarkan variasi bentuk horor yang unik, baik dari sisi visual, suara, maupun cara menyerang pemain, mendukung *gameplay* yang berfokus pada elemen *survival* dan pemecahan teka-teki dengan kamera, mereka memperkuat narasi dan pengalaman bermain, khususnya dalam menghubungkan dunia nyata dan supranatural yang dialami oleh Linda.

Karakter 1	Karakter 2	Karakter 3
 <p>Pocong Warrior</p>	 <p>Genderuwo</p>	 <p>Babi Ngepet</p>

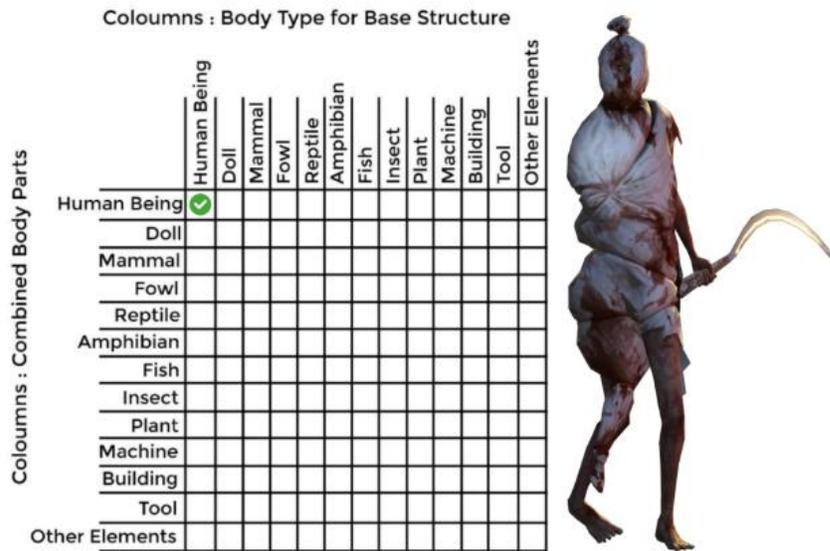
**Gambar 2. Karakter yang Dianalisis**

**a. Analisis Karakter Pocong Warrior**

Karakter ini merupakan salah satu karakter yang terdapat di awal *game*. Diwujudkan dengan penampilannya yang berupa manusia yang sebagian tertutup oleh kain. berikut merupakan analisis berdasarkan *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix* dari karakter pocong warrior.

**1. Form Matrix**

Karakter menggunakan struktur tubuh manusia yang menjadi bentuk dasar dari karakter tersebut. Dapat dilihat bahwa Pocong memiliki visualisasi tubuh manusia yang dibungkus menggunakan kain kafan, namun bedanya dengan pocong pada umumnya, ia membawa senjata tajam yang digunakan untuk membunuh musuhnya. Berikut merupakan *form matrix* dari Pocong Warrior.



**Gambar 3. Rumus Form Matrix Karakter Pocong Warrior**

Berdasarkan pada gambar 3, karakter Pocong Warrior dapat digolongkan pada kategori *human being*. Seluruh anggota tubuhnya merupakan sebagaimana normalnya manusia hanya saja ia sedikit lebih tinggi dan besar.

2. *Costume Matrix*

*Pocong Warrior* tampil sebagai orang mati yang terbungkus kain kafan. Tinggi badannya melebihi rata-rata pria. Terlihat juga kaki-kakinya tidak terikat pada kain kafan sehingga bisa bergerak leluasa tanpa perlu kesusahan dalam berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain. *Costume Matrix* pada karakter dapat dilihat seperti tabel 1.

No	Indicator	Status	Keterangan
1.	Body Wear	Ada	Kain Kafan
2.	Covering/footwear	Tidak	-
3.	Ornament	Tidak	-
4.	Makeup	Tidak	-
5.	Wrap/tie	Ada	Tali yang digunakan untuk mengikat kain
6.	Carry-on item	Ada	Celurit sebagai senjata

**Tabel 1. Analisis Costume Matrix karakter Pocong Warrior**

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa karakter menggunakan *bodywear* atau pakaian yang digunakan yaitu berupa kain kafan yang merupakan kain yang ia gunakan disaat meninggal. Ia tidak menggunakan alas kaki maupun ornamen apapun yang ada pada tubuhnya, namun ia memiliki elemen *wrap/tie* pada beberapa bagian tubuhnya berupa tali yang digunakan untuk mengikat kain kafan agar tetap melekat pada tubuhnya. Kain kafan pocong adalah kain yang digunakan untuk membungkus jenazah laki-laki atau perempuan sebelum dikuburkan. Kain kafan pocong biasanya berwarna putih dan dibeli dari harta almarhum, kain ini melambangkan kesucian. ia juga memiliki unsur *carry on item* berupa sabit yang ia gunakan untuk melawan musuh. Penulis sekaligus pakar biologi asal Madura, Mien A. Rifai mengatakan, sabit merupakan identitas masyarakat Madura dan tidak bisa dipisahkan

kemanapun mereka pergi. Senjata tradisional ini bercirikan bilah besi yang melengkung, seperti bulan sabit, karena itu menjadi ciri khasnya.

### 3. *Personality Matrix*

Tidak seperti pocong biasa yang hanya menakut-nakuti, *Pocong Warrior* memiliki dorongan untuk menyerang dan membalas dendam. Berbeda dari hantu lain yang bergerak secara kacau, ia memiliki strategi dan refleks yang lebih cepat. Sifatnya menurut *manga matrix* dapat dibagi menjadi enam seperti pada tabel 2.

No	Indicator	Keterangan
1.	Perilaku	Marah, jahat, kasar, sadis
2.	Status	Makhluk Halus
3.	Lingkungan	Kuburan dan Pohon besar tua di area kuburan
4.	Kelebihan Spesial	Melompat, Lari cepat, Teleportasi
5.	Kelemahan	Cahaya
6.	Keinginan	Balas Dendam

**Tabel 2. Analisis *Personality Matrix* karakter *Pocong Warrior***

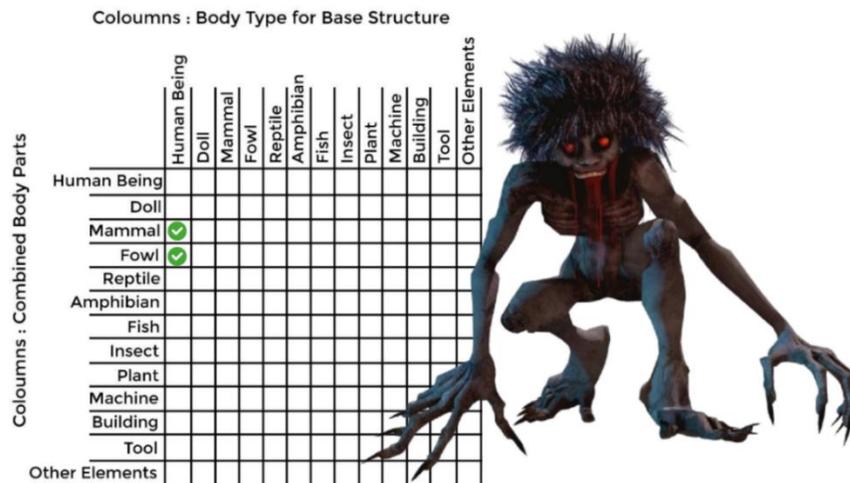
Berdasarkan pada tabel 2, memperlihatkan bahwa ia memiliki perilaku marah, jahat, kasar dan sadis yang dibuktikan dengan ia yang selalu menggunakan pukulan, tendangan, atau bahkan kekuatan mistis untuk menyerang Linda. Status dari *Pocong Warrior* adalah makhluk halus, lingkungannya berada disekitar kuburan atau makam miliknya sendiri dan beberapa berada di pepohonan. Ia memiliki kelebihan spesial berupa dapat berpindah dengan kecepatan tinggi atau menghilang sejenak. Sesekali memperlambat gerakan pemain, menciptakan tantangan tambahan. Seperti banyak makhluk mistis dalam *DreadOut*, kelemahannya yaitu ia bisa melemah jika terkena cahaya tertentu. Sedangkan pada keinginannya yaitu membalaskandendam kepada siapapun yang ia temui.

## 2. Analisis Karakter Genderuwo

Genderuwo menjadi karakter makhluk halus yang terus menghantui dan menakuti Linda. Berikut merupakan analisis karakter Genderuwo dengan menggunakan *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix*.

### 1. *Form Matrix*

Karakter genderuwo memiliki penggambaran sebagai makhluk yang gelap, besar, memiliki badan seperti manusia dan rambut tebal acak-acakan dengan mata merah yang tajam. Rahang atas juga terlihat, bersama dengan darah yang menetes dari mulutnya. Tulang rusuk terlihat di tubuhnya, bersama dengan kuku besar yang menonjol di tangannya. Wujud dari genderuwo dianalisis dengan menggunakan *form matrix* maka menghasilkan *matrix* seperti pada gambar 4.



**Gambar 4. Rumus Form Matrix Karakter Genderuwo**

Dapat dilihat pada gambar 4 bahwa pada karakter Genderuwo, ia merupakan persilangan dari manusia dengan mamalia berupa monyet yang ditunjukkan dengan badannya, ia juga merupakan persilangan dari aves berupa mata merah menyala seperti burung hantu, taring dan cakarnya yang tajam merupakan perpaduan *fowl* yaitu kelelawar.

#### 2. Costume Matrix

Genderuwo merupakan karakter makhluk halus yang hanya dapat dilihat oleh orang-orang tertentu termasuk Linda. Pada *costume matrix* dapat diketahui bahwa ia tidak mengenakan unsur apapun yang termasuk dalam elemen yang disebutkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dalam *manga matrix* seperti berikut.

No	Indicator	Status	Keterangan
1.	Body Wear	Tidak	-
2.	Covering/footwear	Tidak	-
3.	Ornament	Tidak	-
4.	Makeup	Tidak	-
5.	Wrap/tie	Tidak	-
6.	Carry-on item	Tidak	-

**Tabel 3. Analisis Costume Matrix karakter Genderuwo**

Dapat dilihat pada tabel 3 bahwa Genderuwo digambarkan dengan tubuh yang tidak mengenakan sehelaiapun pakaian, tidak mengenakan alas kaki, tidak ada ornamen, tali yang mengikat pada tubuh dan tidak membawa benda apapun sehingga ia tidak memiliki unsur elemen *costume matrix*.

#### 2. Personality Matrix

*Personality* Genderuwo dalam *DreadOut* didesain untuk mencerminkan sifat brutal, agresif, dan menakutkan yang sesuai dengan mitologi aslinya. Sebagai makhluk yang teritorial dan mengandalkan kekuatan fisik, ia memberikan tantangan yang berbeda dibandingkan dengan hantu lain dalam *game*. Kepribadian ini menjadikannya salah satu ancaman utama bagi pemain, menciptakan pengalaman horor yang lebih mendebarkan. Sedangkan menurut rumus dari *Manga Matrix*, untuk menentukan kepribadian dari seorang karakter dibagi menjadi enam yang dapat dianalisis sebagai berikut.

No	Indicator	Keterangan
1.	Perilaku	Marah, jahat, kasar, sadis
2.	Status	Makhluk Halus
3.	Lingkungan	Hutan terdalam
4.	Kelebihan Spesial	Teleportasi, Keabadian
5.	Kelemahan	Cahaya
6.	Keinginan	Hidup Abadi

**Tabel 4. Analisis *Personality Matrix* karakter**

Berdasarkan pada tabel 4, maka enam pembagian unsur elemen yang dimiliki Genderuwo dalam *DreadOut* yaitu ia memiliki perilaku yang agresif, sering menyerang pemain dengan kekuatan sadis, makhluk ini tidak menunjukkan empati atau perasaan manusiawi, melainkan hanya berorientasi pada perburuan dan intimidasi. Status yang dimiliki oleh karakter ini yaitu berupa makhluk halus yang memiliki lingkungan hutan yang dibuktikan ia sering muncul di area tertentu yang dianggap sebagai wilayahnya, seperti tempat gelap dan terbengkalai, pada *game* makhluk halus ini dapat ditemui di tengah hutan yang dalam. Ia memiliki kelebihan spesial berupa dapat berteleportasi sehingga Linda tidak dapat menangkap karakter ini dengan mudah. Genderuwo memiliki kelemahan berupa cahaya yang dapat dibuktikan ketika Linda menyalakan lampu pada ponselnya ia merasa terganggu dan berteleportasi, sedangkan keinginannya yaitu berupa hidup abadi.

### 3. Analisis Karakter Babi Ngepet

Babi Ngepet merupakan salah satu karakter yang memiliki wujud yang berasal dari hewan yaitu babi, muncul untuk menakuti manusia yang ada, pada mitologi jawa termasuk salah satu pesugihan yang paling tua dan cukup tenar yang digunakan sejak masa kolonial dengan hanya menggesek-gesekkan kaki dan pantat, hewan jelmaan sanggup menjarah apa yang dikehendakinya. Siluman babi akan membantu manusia yang memujanya untuk mengambil dan membawakan harta yang dicuri dari rumah target kepada orang yang menjaga lilin. Pada masa kolonial Babi Ngepet digunakan untuk mengambil bahan makanan seperti beras dan perhiasan emas, sasarannya adalah tuan-tuan Belanda dan masyarakat golongan menengah keatas (kisahtanahjawa, 2018). Karakter ini dianalisis dengan menggunakan *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix* seperti berikut.

#### 1. *Form Matrix*

Karakter Babi Ngepet pada *game* merupakan karakter yang berwujud babi besar namun memiliki wajah manusia dengan bulu hitam legam dan sering berkeliaran di Lorong sekolah. Analisis *form matrix* pada karakter dapat dilihat pada gambar 4.

Coloumns : Body Type for Base Structure

	Human Being	Doll	Mammal	Fowl	Reptile	Amphibian	Fish	Insect	Plant	Machine	Building	Tool	Other Elements
Human Being			✓										
Doll													
Mammal													
Fowl													
Reptile													
Amphibian													
Fish													
Insect													
Plant													
Machine													
Building													
Tool													
Other Elements													



**Gambar 5. Rumus Form Matrix Karakter Babi Ngepet**

Berdasarkan pada gambar 5, karakter memiliki unsur elemen pembentuk tubuh berupa badannya yang termasuk pada *form mammal* yaitu hewan babi, namun pada muka ditemukan bahwa ia memiliki muka manusia, hal ini terjadi karena Babi Ngepet merupakan jelmaan manusia yang berubah wujud menjadi babi agar dapat berkeliaran untuk mencari uang.

### 2. Costume Matrix

Pada karakter Babi Ngepet tidak ditemui pakaian yang dikenakan, ia juga tidak menggunakan alas kaki, ia memiliki ornamen berupa kunci yang dikalungkan di lehernya, tidak membawa *carry on item* dan tidak menggunakan riasan, tidak ada tali yang mengikat di sekujur tubuhnya. Rumus *costume matrix* Babi Ngepet dapat dilihat seperti tabel 5 berikut.

No	Indicator	Status	Keterangan
1.	Body Wear	Tidak	-
2.	Covering/footwear	Tidak	-
3.	Ornament	Ada	Kalung Kunci
4.	Makeup	Tidak	-
5.	Wrap/tie	Tidak	-
6.	Carry-on item	Tidak	-

**Tabel 5. Analisis Costume Matrix karakter Babi Ngepet**

### 3. Personality Matrix

*Personality* pada karakter Babi Ngepet berdasarkan pada *manga matrix* dibagi menjadi enam seperti pada tabel 6.

No	Indicator	Keterangan
1.	Perilaku	Marah, Jahat, Sadis
2.	Status	Makhluk Halus
3.	Lingkungan	Sekolah Terbengkalai lantai satu
4.	Kelebihan Spesial	Lari cepat, Transformasi
5.	Kelemahan	Cahaya
6.	Keinginan	Uang

**Tabel 6. Analisis Personality Matrix karakter Babi Ngepet**

Dapat dilihat bahwa karakter Babi Ngepet memiliki perilaku yang licik dan penuh tipu daya, dapat dibuktikan ketika ia berpura-pura tertidur dan menyerang ketika Linda mendekatinya. Statusnya sama dengan karakter jahat lainnya yaitu makhluk halus. Lingkungan yang dimiliki Babi Ngepet adalah sekolah yang telah mati, ia menghuni lantai satu dan tidak dapat pergi ke lantai dua karena tidak dapat menaiki tangga, ia selalu berkeliaran diantara lorong-lorong menuju ruang kelas. Ia memiliki kelebihan berupa dapat berlari dengan cepat sehingga dapat mengejar Linda dengan mudah, ia juga memiliki kemampuan transformasi mengingat ia aslinya adalah manusia. Makhluk ini pada umumnya memiliki keinginan berupa uang, namun pada *game* ditunjukkan bahwa ia hanya menjaga kunci sekolah yang sudah tidak dipakai lagi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian maka didapatkan kesimpulan berupa pada karakter Pocong *Warrior* ia memiliki unsur elemen *Manga Matrix form matrix* berupa bentuk manusia seutuhnya tanpa adanya penggabungan dengan unsur lain, pada *Manga Matrix costume matrix* ia memiliki unsur *Body Wear* berupa kain kafan yang menutupi tubuhnya, unsur *Wrap/tie* berupa tali yang digunakan untuk mengikat kain kafan dan unsur *Carry-on item* berupa celurit yang ia gunakan. Pada unsur *Manga Matrix personality matrix* ia memiliki perilaku kasar, status berupa makhluk halus, lingkungan di kuburan, memiliki kelebihan spesial berupa lari cepat dan melompat, kelemahan berupa cahaya dan keinginan berupa balas dendam.

Karakter Genderuwo memiliki kesimpulan ia memiliki unsur *Manga Matrix form matrix* berupa penggabungan antara *mammal* dan *fowl*, pada unsur *Manga Matrix costume matrix* ia tidak termasuk karena tidak menggunakan apapun dan tidak memegang apapun, sedangkan pada unsur *Manga Matrix personality matrix* ia berperilaku jahat, memiliki status berupa makhluk halus, lingkungan berupa hutan, memiliki kelebihan spesial teleportasi, kelebihan berupa cahaya dan keinginan berupa hidup abadi.

Karakter Babi Ngepet memiliki kesimpulan bahwa ia memiliki unsur *Manga Matrix form matrix* berupa perpaduan antara manusia dengan babi, unsur *Manga Matrix costume matrix* berupa kunci yang dikalungkan di lehernya dan memiliki unsur *Manga Matrix personality matrix* berupa perilakunya yang jahat, statusnya yaitu makhluk halus, lingkungan di hutan, memiliki kelebihan spesial keabadian, memiliki kelemahan cahaya dan keinginan berupa hidup abadi.

Berdasarkan pada beberapa kesimpulan karakter antagonis diatas maka ditemukan bahwa mereka cenderung memiliki wujud yang menyeramkan dan terlihat tidak bersahabat, memiliki sifat yang sama yaitu jahat, sesuai dengan tujuan dari karakter antagonis yaitu berperan sebagai tokoh yang jahat, maka ketiga karakter tersebut dianalisis menggunakan metode *Manga Matrix* memenuhi elemen yang sesuai dengan karakter antagonis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- [2] Haryanto, U. N. P. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang

- Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp%0APENGEMBANGAN>
- [3] Ismaniari, A., & Adim, A. K. (2023). *Analisis Deskriptif Manga Matrix Dalam Melihat Unsur Maskulinitas Pada Karakter Pria Game Genshin Impact*. 10(6), 4157–4172.
- [4] kisahtanahjawa. (2018). *Kisah Tanah Jawa* (Azzura (ed.); 1st ed.). Gagas Media.
- [5] Lingga, G., Kusuma, A., Pasek, G., & Adnyana, P. (2020). Penggunaan Karakter Animasi 2D Dalam Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Prosding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 3, 333–338.
- [6] Marandanis, M. R., Zacharias, B. R., & Revelino, R. (2023). Analisis Budaya Visual Pada Game Dreadout. *Seminar Nasional Desain Dan Media*, 46–60. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/view/6976>
- [7] Nadya, N., & Saputra, H. (2018). Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul “Dreadout.” *National Conference of Creative Industry, September*, 5–6. <https://doi.org/10.30813/ncci.v0i0.1317>
- [8] Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies*, 1(2), 1–38.
- [9] Prasnoto, N. (2024). Pengaruh Personality Dan Kemampuan Kerja Karyawan Terhadap Kepuasan Tamu Pada Hotel Grand Surya Kediri. *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu*, 978–979. <https://media.neliti.com/media/publications/171604-ID-pengaruh-personality-dan-kemampuan-kerja.pdf>
- [10] Pratama, W., Setiarso, I., Mintorini, E., Rizky Gardianto, G., & Artikel, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Sakuya Dengan Pendekatan Metode Manga Matrix. *Jurnal Citrakara*, 3(3), 355–362.
- [11] Prayoga, F. M. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu. In *Frontiers in Neuroscience* (Vol. 14, Issue 1). Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- [12] Tsukamoto, H. (2006). *Manga matrix: create unique characters using the Japanese matrix system* (M. Shaa (ed.); 1st ed.). Collins Design.

---

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN