Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)
Vol.x, No.x, Maret 201x, pp. xx~xx
e-ISSN: 2548-6853

Analisis Komparatif Visual terhadap Kemiripan dan Originalitas Desain Karakter *Shadows of Redemption* dengan Karakter Populer *Gojo Satoru*

Malca Huwaida Syaifuri*, Rini Amadia**
* Animation, Batam State Polytechnic
** Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x
Revised Aug 20th, 201x
Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Desain Karakter
Kemiripan Visual
Orisinalitas
Animasi

ABSTRAK

Visual resemblance between a new character and a popular one can lead to two contrasting outcomes: heightened initial recognition and appeal, versus strong associations that diminish the work's distinct visual identity. This study examines the visual similarity between Shiku, the protagonist of the animation Shadows of Redemption and Gojo Satoru from Jujutsu Kaisen, a character designed without direct inspiration. A comparative qualitative case study method was employed, comprising three stages: (A) an assessment of similarity across five visual indicators by five informants via in-depth interviews, (B) the Manga Matrix (Form and Costume Matrix), and (C) a synthesis of perceptions and structural elements. The results indicate that hair color, facial features, and light-dark contrast are the primary triggers for these associations, whereas character impression, bangs, body volume, and attire serve as distinguishing factors. Spontaneous associations were distributed across multiple characters, suggesting that visual triggers operate at the level of individual elements rather than through a direct link to a single specific character. These findings can serve as a reference for evaluating character designs during the pre-production phase.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Third Author,
Departement of Electrical and Computer Engineering,
National Chung Cheng University,
168 University Road, Minhsiung Township, Chiayi County 62102, Taiwan, ROC.
Email: lsntl@ccu.edu.tw

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia animasi dan desain karakter, faktor visual sangat memengaruhi daya tarik sebuah karya. Kombinasi bentuk, warna, dan ekspresi yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan audiens [1]. Meskipun standar estetika ini sangat subjektif dan bergeser mengikuti tren budaya populer, industri modern memiliki polanya sendiri. Dalam praktiknya, rancangan karakter yang mengadopsi standar estetika populer dapat membentuk pola pengenalan visual (*pattern recognition*) di benak publik [2]. Akibatnya, muncul kecenderungan spontan di mana audiens akan langsung mengasosiasikan karakter baru dengan sosok-sosok populer yang sudah lebih dulu familiar di ingatan mereka. Asosiasi semacam ini membawa dua konsekuensi yang berlawanan bagi karakter baru. Di satu sisi, keakraban dan karya yang tipikal cenderung lebih mudah diterima dan meningkatkan kesukaan [3], sehingga kemiripan dengan karakter populer berpotensi meningkatkan keterkenalan dan daya tarik awal. Di sisi lain, identitas visual suatu karakter tetap membutuhkan karakteristik yang dapat membedakannya dari karakter lain. Dalam kajian desain visual, distinctiveness dipandang sebagai salah satu aspek yang berkaitan dengan pembentukan identitas visual [4], sementara penelitian mengenai character design juga menunjukkan bahwa elemen visual karakter berperan dalam merepresentasikan identitas karakter. Oleh karena itu, ketika kemiripan visual dengan karakter yang telah

dikenal menjadi terlalu dominan, terdapat potensi bahwa karakter baru lebih mudah diasosiasikan dengan referensi yang telah dikenal daripada dikenali melalui karakteristik visualnya sendiri.

Asosiasi visual ini terjadi dalam dua pameran di Politeknik Negeri Batam: Animasiklus (30 Juni 2025), sebuah pameran tahunan Program Studi Animasi dengan format screening teater terbuka; dan PBL Expo International (19 Agustus 2025), sebuah ajang pameran karya berskala internasional dengan peserta dari berbagai negara dan proses penjurian. Pada kedua event tersebut, Shiku, sebuah karakter dari animasi *Shadows of Redemption* yang diproduksi oleh tim PBL ANB-603 sekaligus karya peneliti sendiri, berhasil menarik perhatian pengunjung. Pengunjung yang hadir beragam latar belakangnya, mulai dari siswa SMA hingga mahasiswa & dosen/praktisi dari berbagai institusi. Dalam interaksi langsung dengan pengunjung, peneliti mencatat bahwa sebagian pengunjung secara spontan mengaitkan Shiku dengan Gojo Satoru. Pengalaman ini hanya berupa catatan reflektif peneliti dan tidak didokumentasikan secara fisik, sehingga **tidak diperlakukan sebagai bukti melainkan sebagai pemantik pertanyaan penelitian**. Penelitian ini juga tidak mengklaim kemiripan tersebut sebagai fenomena berskala besar. Penelitian ini adalah studi kasus eksploratif berskala kecil untuk memahami suatu gejala secara mendalam dalam konteks nyatanya tanpa menuntut generalisasi statistik [5]. Penilaian kemiripan dilakukan oleh informan terpilih dan dikumpulkan secara terdokumentasi melalui wawancara mendalam.





Gambar 1. Sumber: Key Visual 2 Jujutsu Kaisen
Gambar 2. Poster Animasi Shadows of Redemption (Sumber: dokumen pribadi)

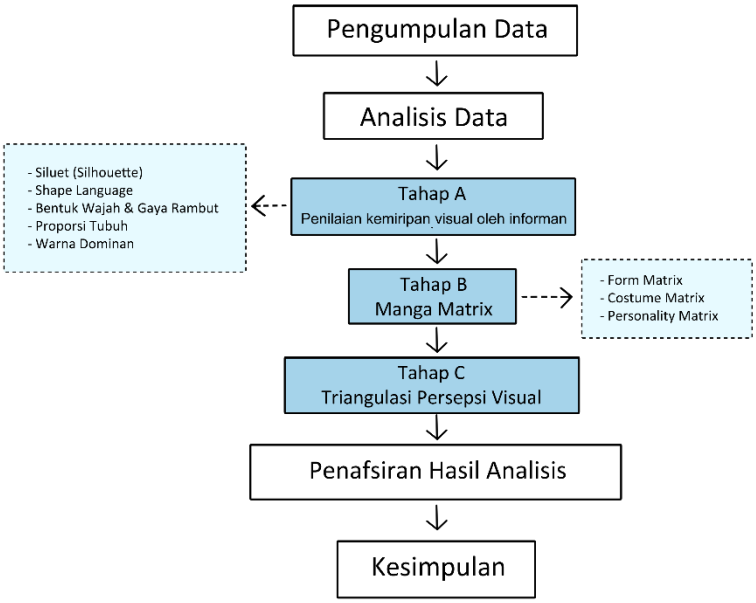
Gojo Satoru adalah karakter dari manga dan anime *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami yang diadaptasi oleh Studio MAPPA. Adapun karakter Shiku dari *Shadows of Redemption*, yang menjadi objek utama penelitian ini, sejatinya dirancang tanpa mengacu pada karakter manapun dari *Jujutsu Kaisen*. Secara teoritis, kemiripan yang tidak disengaja dapat dijelaskan melalui *shared aesthetic framework*, bahwa industri anime secara kolektif membentuk standar visual tertentu yang diikuti tanpa disadari oleh kreator yang berbeda [6]. Sebagaimana ditekankan oleh Öze & Esengöl (2025), persepsi audiens terhadap karakter anime dibentuk secara langsung oleh *visual traits* dan *facial features* spesifik [6] Secara psikologis, kejadian ini dapat dijelaskan melalui teori familiaritas dan Mere Exposure Effect [7], yang diperkaya oleh konsep Salience dalam teori efek paparan (*relative exposure*) di mana stimulus dengan frekuensi kemunculan tinggi di ruang publik akan menjadi jauh lebih menonjol dan unik di mata pengamat yang familiar [3]. Meskipun demikian, penelitian ini tidak membuat klaim sebab-akibat mutlak melainkan sebatas mengeksplorasi korespondensi perseptual antara data empiris dan struktur desain.. Oleh karena itu**,** urgensi penelitian ini adalah memetakan *visual trigger* sekaligus unsur pembeda yang mempertahankan identitas karakter, agar desainer dapat mengelola keseimbangan keduanya sejak tahap praproduksi.

Untuk membedah kasus ini, penelitian menggunakan metode kualitatif komparatif dan Manga Matrix [8]. Manga Matrix adalah sebuah teknik analisis desain karakter yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Penelitian ini memakai dua komponen yang relevan dengan aspek visual: *Form Matrix* yang menganalisis anatomi dan bentuk fisik, serta *Costume Matrix* yang mengkaji pakaian dan aksesori. Dengan menggunakan kerangka ini, kemiripan visual antara Shiku dan Gojo Satoru dapat dianalisis secara objektif berdasarkan parameter teknis yang terukur, bukan sekadar kesan subjektif semata. Penting untuk ditegaskan bahwa kajian ini sama sekali tidak memiliki tendensi untuk mengklaim, menyalahgunakan, ataupun

membenturkan hak cipta dari karakter Gojo Satoru yang diposisikan sebagai objek pembanding dalam penelitian.

Beberapa penelitian terdahulu telah menerapkan pendekatan komparatif visual maupun Manga Matrix pada objek yang berbeda [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15]. Namun studi-studi tersebut umumnya membandingkan objek dengan hubungan intertekstual yang jelas (adaptasi, remake, atau tren genre yang sama), atau dalam konteks dugaan pelanggaran hak cipta. Sepanjang penelusuran peneliti, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membandingkan dua karakter yang dipersepsikan mirip tanpa adanya indikasi plagiarisme maupun hubungan inspirasi apa pun antar keduanya. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menggabungkan penilaian kemiripan oleh informan melalui wawancara mendalam, pembedahan Manga Matrix, dan sintesis keduanya untuk memetakan visual trigger.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 3. Tahapan Penelitian (Sumber: dokumen pribadi)

2.1. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif komparatif dengan desain studi kasus eksploratif. Objek utama adalah Shiku (karya peneliti), dan Gojo Satoru versi remaja sebagai karakter pembanding. Data sekunder berupa character design sheet karya *@mixe._.mirai* yang digunakan untuk bahan analisis siluet karena gestur tubuhnya sangat mendekati Shiku untuk memudahkan pengamatan.

2.2. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dokumentasi visual berupa model sheet dan cuplikan resmi kedua karakter; studi pustaka meliputi teori elemen desain formal [16], parameter daya tarik desain karakter [17] yang mencakup siluet [18], warna dan palet [19], proporsi wajah, gaya rambut, serta teori Manga Matrix [8], dan wawancara mendalam semi-terstruktur sebagai sumber data persepsi utama. Informan dipilih secara *purposive* dengan variasi tiga kelompok dengan latar belakang berbeda, (A) praktisi/akademisi desain karakter/animasi, (B) mahasiswa/illustrator/desainer yang akrab dengan Gojo, (C) penikmat anime yang tidak begitu akrab dengan Gojo.

Wawancara dilakukan secara tatap muka atau daring, direkam dengan persetujuan tertulis (*informed consent*), ditranskripsi, dan setiap informan akan diberi kode sesuai kelompoknya (A1, B1, C1). Protokolnya: (a) informan melihat gambar Shiku tanpa informasi apa pun dan menyebut kesan pertama serta karakter yang teringat; (b) informan melihat Shiku dan Gojo berdampingan, lalu menyebut elemen yang membuat keduanya terasa mirip atau berbeda; (c) untuk tiap indikator (siluet, *shape language*, wajah & rambut, proporsi tubuh, warna dominan), informan menyatakan apakah kedua karakter mirip, sebagian mirip, atau berbeda beserta alasannya, dengan bantuan gambar acuan dan daftar aspek yang diamati; (d) pertanyaan penutup: setelah mengamati detail, elemen mana yang paling memicu kemiripan/mengingatkan pada karakter lain. Urutan (a) dan (b) sengaja dijaga agar kesan spontan tidak terpengaruh penyebutan nama Gojo.

2.3. Indikator, Kategori, dan Aturan Penentuan

Lima indikator dipilih dengan tiga pertimbangan: (a) tercakup dalam parameter daya tarik dan keterbacaan karakter pada literatur desain karakter serta prinsip bentuk dan warna; (b) bersifat makro, yaitu dapat dinilai dari gambar tanpa konteks naratif sehingga relevan dengan kesan pertama audiens; dan (c) dapat dibandingkan secara paralel pada kedua karakter serta dipetakan ke komponen Manga Matrix pada Tahap B. Elemen yang tidak menjadi indikator tersendiri, seperti aksesori dan alas kaki, tidak diabaikan: keduanya dinilai pada indikator yang bersangkutan (siluet dan warna) dan dibedah pada Tahap B.

Tingkat kemiripan ditetapkan secara kualitatif berdasarkan akumulasi penilaian dan konsistensi alasan informan dengan merujuk pada prinsip *majority rule* dan konsensus naratif dalam pengambilan keputusan kelompok: **Tinggi:** Apabila mayoritas informan (tiga orang atau lebih) secara konsisten menyatakan mirip dengan landasan alasan teknis dan visual yang sejalan. Merujuk pada prinsip *majority rule*, dominasi argumen ini menunjukkan bahwa indikator tersebut secara kualitatif diakui memiliki tingkat kemiripan yang kuat di mata pengamat. **Sedang:** Apabila penilaian di antara para informan terbelah atau tidak menunjukkan suara mayoritas mutlak, atau apabila kemiripan hanya diakui secara parsial pada sebagian sub-elemen tertentu. Hal ini mencerminkan adanya variasi interpretasi dan persepsi yang dinamis di antara kelompok informan. **Rendah:** Apabila mayoritas informan (tiga orang atau lebih) secara konsisten menilai berbeda dan menegaskan ketidaksamaan struktur maupun ciri visual berdasarkan argumen mayoritas. Aturan ini bersifat prosedural agar dapat diperiksa ulang, bukan ambang signifikansi statistik. Penelitian tidak memakai batas jumlah indikator untuk menyatakan kemiripan 'signifikan'; hasil dibaca per indikator beserta alasan informan.

2.4. Analisis Data

Tahap A (Penilaian Kemiripan Visual oleh Informan) Transkrip dianalisis tematik [20]: pengodean per indikator, pengelompokan alasan menjadi tema, dan penyusunan matriks (indikator × informan). Kategori ditetapkan dengan aturan pada bab 2.3. Elemen yang disebut spontan sebelum Gojo ditampilkan menjadi kandidat *visual trigger*.

Tahap B (Manga Matrix) mendalami Form dan Costume Matrix untuk membedah kesamaan dan perbedaan struktur anatomi serta busana pada level mikro.

Tahap C (Triangulasi Persepsi Visual) menggabungkan temuan Tahap A (apa yang dirasakan mirip dan mengapa) dengan temuan Tahap B (apa yang secara struktural sama dan berbeda) melalui matriks sintesis dalam tiga langkah: (1) pemetaan tema informan ke unsur Form dan Costume Matrix; (2) klasifikasi tiap unsur sebagai *visual trigger* (dirasa mirip dan memang mirip), *kemiripan semu* (dirasa mirip tetapi struktur berbeda), *pembeda orisinal* (struktur berbeda dan dikenali sebagai pembeda), atau *kemiripan laten* (mirip secara struktural tetapi tidak disadari); (3) simpulan untuk menjawab *visual trigger* dan *kemiripan laten* dirangkum sebagai elemen kemiripan, *pembeda orisinal* sebagai elemen pembeda, dan peran Manga Matrix dinilai dari kemampuannya memisahkan kemiripan yang terasa dari yang nyata.

2.5. Kredibilitas dan Posisi Peneliti

Peneliti adalah perancang Shiku sehingga berpotensi bias. Bias dikelola melalui penilaian Tahap A oleh informan, aturan penentuan kategori yang prosedural (bab 2.3), pemeriksaan Tahap B oleh pembimbing, informan A1, B1 dan B2, pengodean ulang sebagian transkrip oleh tiap informan, dan jejak audit berupa transkrip, tabel kode, dan daftar tema. Penelitian ini bersifat deskriptif-eksploratif dan tidak menguji hubungan sebab-akibat. Karena asosiasi spontan terhadap Gojo ternyata tersebar, Gojo tetap dipertahankan sebagai pembanding Tahap B dan temuan Tahap A dilaporkan sebagai kemiripan yang diakui setelah dibandingkan.

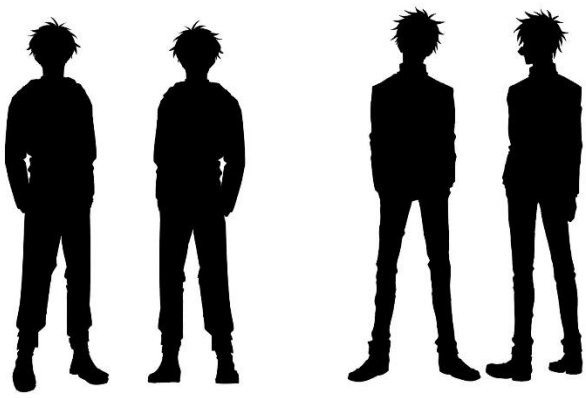
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Objek Penelitian dan Profil Informan

Shiku adalah karakter utama *Shadows of Redemption*, seorang pemuda berusia 24 tahun yang dikonsepkan sebagai The Killer yang menebus dosanya. Kostumnya terinspirasi dari karakter Frank, The Legion dari Dead By Daylight. Gojo Satoru adalah karakter dari Jujutsu Kaisen yang dikenal dengan karakter jangkung berambut putih dan mata biru terang yang biasa tertutup penutup mata/kacamata hitam. Total informan terpilih berjumlah 5 orang. Satu informan di kelompok A, Pak Happy Yugo (A1) sebagai praktisi desain/animasi, 3 informan di kelompok B (B1,B2,B3), lalu 1 informan di kelompok C (C1).

3.2. Tahap A – Penilaian Kemiripan Visual oleh Narasumber

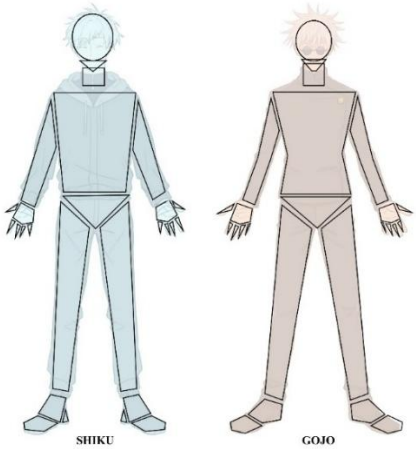
3.2.1 Siluet



Gambar 7. Perbandingan siluet Gojo & Shiku (Sumber: dokumen pribadi)

Informan membandingkan siluet kedua karakter berdasarkan kontur rambut, gestur, serta distribusi massa pada torso dan kaki. Siluet Gojo diambil dari reference sheet ilustrasi mixe.mirai karena gestur tubuhnya sangat mendekati Shiku. Penilaian informan terbelah: A1 menilai tinggi, B1 sedang, sedangkan B2, B3, dan C1 menilai rendah. Informan yang menilai rendah menyebut perbedaan tinggi dan keramping tubuh (Gojo lebih tinggi dan ramping, Shiku lebih lebar dan berisi; B3, C1), potongan rambut (B1, C1), dan sikap berdiri (B2: Gojo tampak santai dan siap menantang, Shiku lebih waspada). B2 tetap mengakui kemiripan umum pada rambut spiky, postur, dan gestur. Penilaian B1 bergeser dari rendah ke sedang setelah membayangkan Shiku memakai baju yang sama, karena bila busana sama, pembeda siluet hanya tinggi dan potongan rambut. A1 sejalan: 'kalau keduanya bertukar baju, kemiripan siluet mereka menjadi makin dekat', dan sekilas orang pasti menganggapnya mirip. Tingkat kemiripan siluet adalah **rendah** berdasarkan penilaian terbanyak, dengan catatan bahwa busana memengaruhi hasil: A1 dan B1 menyatakan siluet makin mendekati bila busana disamakan.

3.2.2 Shape Language



Gambar 8. Perbandingan shape language Gojo & Shiku (Sumber: dokumen pribadi)

Struktur visual Shiku dan Gojo Satoru dibangun atas kombinasi tiga elemen bidang: lingkaran, segitiga, dan segi empat/trapesium. Shiku didominasi elemen segi empat yang tegap dan masif berlanjut pada trapesium terbalik berukuran lebar (*heavy-trapezoid*) memberikan impresi karakter atletik pengguna kapak yang mengandalkan motorik kasar [21] [22]. Sebaliknya, torso Gojo menggunakan bidang trapesium yang jauh lebih ramping dan memanjang (*slender-trapezoid*) memberi kesan tubuh luwes figur jangkung [23]. Informan A1, B1, dan B2 menilai tingkat kemiripan tinggi, B3 sedang, dan C1 rendah. A1 dan B1 menyatakan struktur bentuk dasar yang membentuk tubuh kedua karakter sama; B2 menyebut cukup banyak kesamaan pada struktur dan proporsi dasar.

B3 menilai struktur dasarnya masih mirip tetapi Shiku lebih *boxy*. C1 menilai rendah karena kepala Shiku lebih besar, leher Gojo lebih tinggi, dan badan Shiku tampak berisi. Tingkat kemiripan shape language adalah **tinggi.** Informan yang menilai lebih rendah merujuk pada torso yang lebih kotak serta proporsi kepala dan leher, bukan pada bentuk dasar.

3.2.3 Wajah & Rambut



Gambar 9. Perbandingan wajah dan rambut Gojo & Shiku (Sumber: dokumen pribadi)

Informan membandingkan arah garis rambut, pola poni, titik fokus wajah, dan bentuk rahang kedua karakter. Gojo memiliki struktur rambut yang digerakkan oleh *outward lines* ke segala arah dengan poni membentuk pola "M" dengan titik fokus visual pada kacamata di tengah wajah [24]. A1, B1, dan B2 menilai sedang, B3 rendah (sempat menyebut 'rendah ke sedang'), dan C1 tinggi. Kemiripan yang diakui berada di bentuk jawline V-shape (A1, B2, B3) dan pola dasar rambut yang sama-sama bercabang dengan garis meliuk pada bagian luar (B1, B2). Perbedaan yang disebut adalah poni dan arah helai rambut (A1: garis poni dan helai yang keluar berbeda; B2: helai Gojo mencuat keluar, Shiku ke dalam; B3: helai Gojo tajam dan runcing, Shiku lebih lembut dan membulat), dagu Shiku yang lebih runcing (B1, B2), serta mimik dan ekspresi (B1, B3). C1 menilai wajah mirip dan menempatkan perbedaan hanya pada rambut Shiku yang lebih tipis dan kurang jabrik dibanding Gojo. Sehingga tingkat kemiripan pada aspek ini berada di tingkat **sedang**. Kemiripan terkonsentrasi pada rahang V-shape dan pola dasar rambut; perbedaan pada poni, arah helai, dan ekspresi.

3.2.4 Proporsi Tubuh



Gambar 10. Perbandingan proporsi Gojo & Shiku (Sumber: dokumen pribadi)

Informan membandingkan proporsi tinggi kepala terhadap tubuh dan volume tubuh kedua karakter. Keduanya masih berada dalam koridor rentang proporsi figur dewasa tinggi/slender yang banyak digunakan dalam desain karakter animasi Jepang [25]. B1, B3, dan C1 menilai rendah; A1 dan B2 menilai sedang. B1 menyebut Gojo tampak tinggi karena ramping, sedangkan Shiku tampak pendek karena lebih berisi. B2 menilai proporsinya mirip, dengan pembeda pada panjang badan dan kaki. B3 menyebut busana Gojo yang fitted dan busana Shiku yang longgar membuat Shiku tampak

lebih ringkas, dan tetap menilai rendah sekalipun busana ditukar karena distribusi volume tubuh berbeda dan torso Shiku lebih panjang. A1 menilai postur: bahu Gojo lebih runcing sehingga Shiku terkesan sebagai karakter sidekick atau petarung, kepala Shiku cenderung lebih besar dan badannya lebih pendek, namun 'masih terlihat sama tapi ada bedanya'. Dalam aspek proporsi tubuh, tingkat kemiripan berada di tingkat **rendah**. Informan menilai proporsi terutama dari volume dan kesan postur.

3.2.5 Warna Dominan





Gambar 11. Kontras & color blocking Gojo (Sumber: dokumen pribadi)





Gambar 12. Kontras & color blocking Shiku (Sumber: dokumen pribadi)

Informan membandingkan palet, kontras, dan pembagian massa warna (*color blocking*) kedua karakter. Gojo memakai navy tua pada busana atas dan bawah dengan sepatu hitam; Shiku memakai hoodie abu tua, celana abu medium, busana dalam hitam, dan sepatu abu tua. Pada keduanya, rambut putih menjadi titik terang di atas massa gelap. A1 dan B2 menilai tinggi; B1, B3, dan C1 sedang. Seluruh informan mengakui kontras gelap-terang yang sama tetapi membedakan palet: gelap Gojo lebih solid dan navy dingin, Shiku lebih pucat dan abu-abu netral. A1 menyatakan bahwa bagi audiens awam kedua karakter terasa mirip dari warnanya pada pandangan pertama; pernyataan ini sejalan dengan temuan bahwa warna diproses pada level pra-kognitif [26], menciptakan *visual unity* [16] yang menyebabkan otak audiens mengelompokkan keduanya dalam satu kategori memori, tetapi penelitian ini tidak menguji mekanismenya. Maka dari pola penilaian informan, tingkat kemiripan di warna dominan berada di tingkat **sedang**.

Rekapitulasi temuan Tahap A disajikan pada Tabel 1.

Indikator	A1	B1	B2	B3	C1	Tingkat kemiripan
Siluet (*Silhouette*)	Tinggi	Sedang	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Shape Language	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Tinggi
Wajah & Rambut	Sedang	Sedang	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang
Proporsi Tubuh	Sedang	Rendah	Sedang	Rendah	Rendah	Rendah
Warna Dominan	Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang

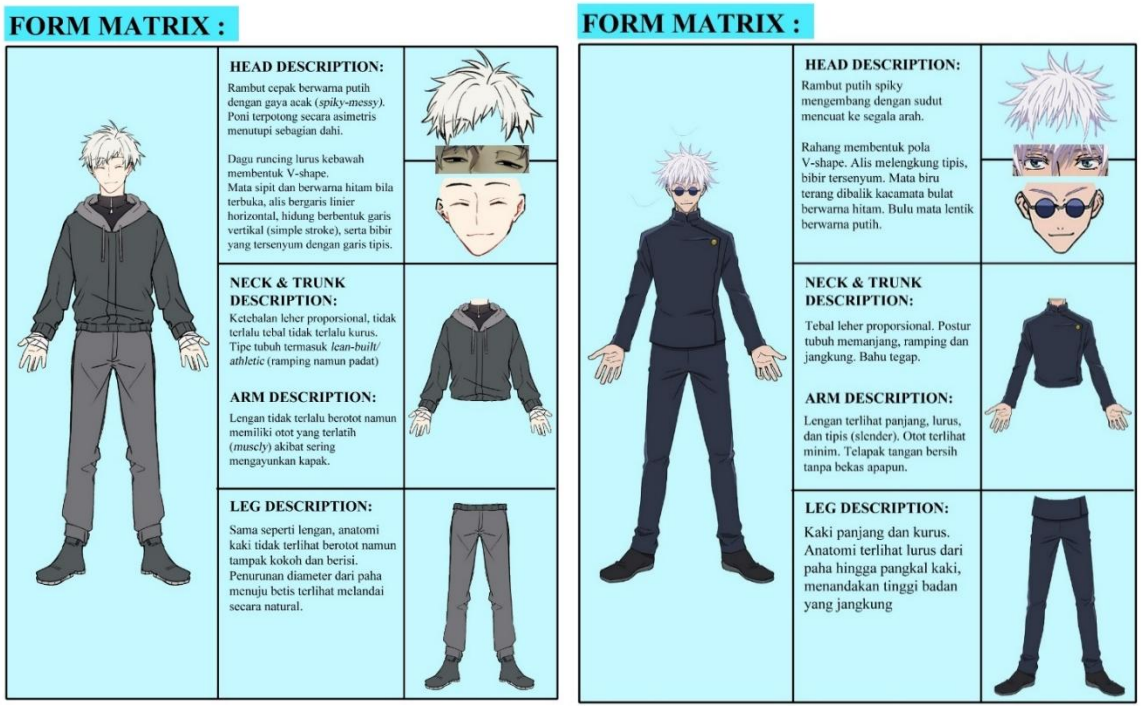
Kemiripan yang diakui informan terutama ada pada bentuk dasar dan kontras warna, sedangkan perbedaan terutama pada tinggi, volume tubuh, dan detail rambut. Hasil dibaca per indikator; tidak ada ambang jumlah indikator untuk menyatakan kemiripan signifikan (bab 2.3). Penilaian yang berbeda dari mayoritas tetap dilaporkan pada tiap indikator.

Hanya satu dari lima informan (B3) yang menyebut Gojo secara spontan; B1 teringat satu karakter tapi lupa namanya, dan menyatakan bahwa meskipun akrab dengan Gojo, ada karakter lain yang lebih mengingatkannya dengan Shiku, terutama pada mata sipitnya, dan yang lain menyebut karakter berbeda. Meski karakter yang teringat berbeda, pemicunya serupa: rambut putih disebut seluruh informan, dan mata sipit disebut B1, B2, C1 (B1 dan C1 setelah mengamati lebih dekat); B3 menambahkan senyum dan kesan karakter. Kesan pertama B2 terhadap Shiku adalah karakter yang aktif bergerak dan lincah, berdasarkan busana yang simpel dan tidak ribet serta sepatu yang tampak praktis untuk aktivitas fisik.

Setelah Gojo ditampilkan, pembeda yang paling sering disebut adalah kesan karakter: Gojo tengil tetapi mudah didekati, Shiku misterius, sulit dibaca, atau berkesan jahat (B1, B2, B3) [27]. Pembeda lain: poni dan arah helai, dagu, tinggi dan volume tubuh, serta busana. Pendapat tentang busana terbagi: A1 dan B1 menyatakan siluet makin dekat bila busana ditukar, sedangkan B3 tidak; C1 berpendapat orang lebih mengingat karakter dari rambut, wajah, atau kepribadian daripada pakaian umum seperti gakuran dan hoodie. C1 juga menyebut gagasan prototipe, yaitu visual yang paling mendominasi benak, sejalan dengan teori *salience* [3]: paparannya terhadap Gojo masih tergolong sedikit sehingga ia lebih mengaitkan Shiku ke karakter lain (Thaddeus dari Killer Peter) dan menilai warna rambut serta poni menyamping Shiku lebih mengarah ke Kakashi.

3.3. Tahap B - Analisis Manga Matrix

3.3.1 Form Matrix

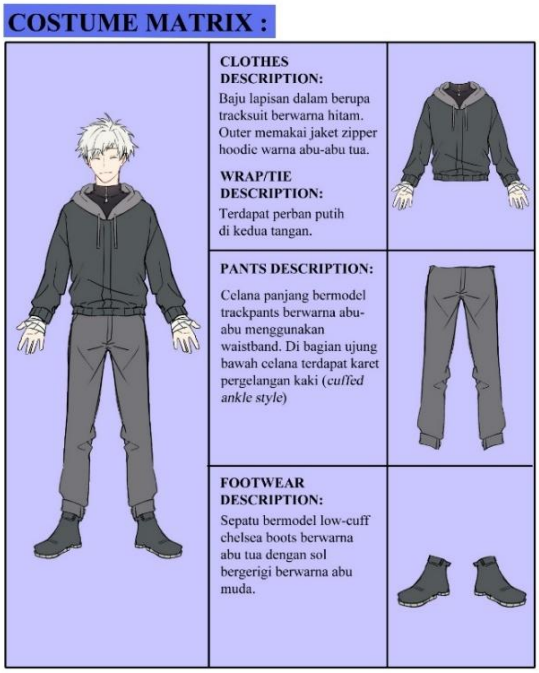


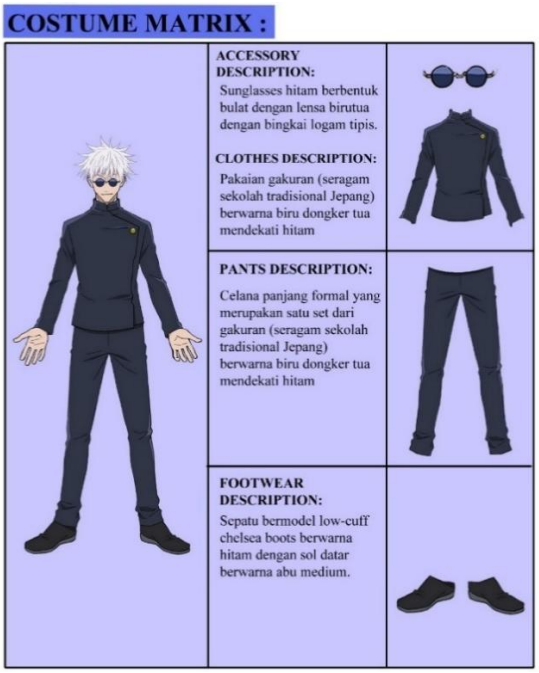
Gambar 13. Form Matrix Shiku (Sumber: dokumen pribadi)
Gambar 14. Form Matrix Gojo (Sumber: dokumen pribadi)

Dalam pembedahan Form Matrix, Shiku memiliki rambut berwarna putih *spiky-messy* dengan poni asimetris yang menutupi sebagian dahi dari kiri menurun ke kanan. Rahang bawah membentuk garis *V-shape* yang lurus ke bawah dan sangat tajam. Kombinasi senyum tipis dan mata sipit memperkuat kesan mengancam tersirat pada karakter sehingga mendukung konstruksi visualnya sebagai figur antagonis pembunuh buronan. Karakteristik ini mendukung pembentukan persepsi terhadap figur villain dalam narasi [28]. Area *Neck & Trunk* memperlihatkan tipe tubuh *lean-built/athletic* (ramping namun padat) yang otot-ototnya sengaja disembunyikan di balik hoodie *baggy/oversized*. Sementara itu, Gojo memiliki rambut putih *spiky* yang mengembang secara

ekspansif, rahang *V-shape* yang proporsional, alis melengkung tipis serta mata biru terang dengan bulu mata lentik putih di balik kacamata bulat hitam (atau penutup mata lainnya di versi dewasa). Pada area *Neck & Trunk*, Gojo memiliki postur tubuh yang tinggi dan ramping (*lanky-slender physique*), dengan lengan panjang serta kontur otot yang tidak terlalu menonjol.

3.3.2 Costume Matrix





Gambar 15. Costume Matrix Shiku (Sumber: dokumen pribadi)
Gambar 16. Costume Matrix Gojo (Sumber: dokumen pribadi)

Lapisan pakaian utama Shiku memperlihatkan *tracksuit* hitam berlapis *jaket zipper hoodie* abu-abu tua, mengambil referensi visual dari karakter Frank, *The Legion* dalam game *Dead by Daylight*, untuk mempresentasikan status Shiku sebagai seorang pembunuh buronan dengan estetika kostum lusuh dan *urban streetwear*. Kupluk pada jaket berfungsi sebagai alat taktis untuk menyembunyikan identitas wajah dan rambut putihnya dari kejaran otoritas, menciptakan impresi misterius, terisolasi, dan waspada [29]. Di kedua pergelangan tangannya, perban putih berfungsi sebagai pelindung tangan (*hand wrap*) yang memperkuat cengkeraman dan menahan gesekan kasar saat mengayunkan kapak sekaligus menjadi penanda bekas pertarungan fisik intens dan pembantaian massal yang ia lakukan. Celana *trackpants* abu-abu memberikan ruang gerak bebas dan fleksibel, disempurnakan oleh sepatu *low-cuff chelsea boots* abu tua bersol gerigi untuk memberikan traksi atau daya cengkram yang kuat pada berbagai medan.

Melangkah pada objek pembanding berikutnya, Gojo mengenakan pakaian *gakuran* (seragam sekolah tradisional Jepang) berwarna biru dongker tua yang dipadukan satu set dengan celana panjang formal. Desain seragam yang pas di tubuhnya ini mengekspos bentuk kaki dan lengannya yang jenjang, mempertegas status sosialnya yang berwibawa dan kedudukan tinggi di hierarki penyihir. Perancangan kostum Gojo Satoru dibangun di atas prinsip formalitas, elegansi, dan otoritas institusional. Kontras dengan Shiku yang mengandalkan kostum longgar nan lusuh demi kebutuhan taktis sebagai buronan.

3.4. Tahap C – Triangulasi Persepsi Visual

Matriks sintesis pada Tahap A dan Tahap B disajikan pada Tabel 2.

Unsur	Persepsi Informan (Tahap A)	Temuan Struktural (Tahap B)	Klasifikasi
Rambut putih	Semua menyebut sebagai pemicu pertama; memicu karakter berbeda-beda	Sama-sama putih spiky	Visual trigger (terhadap Gojo hanya B3)

Unsur	Persepsi Informan (Tahap A)	Temuan Struktural (Tahap B)	Klasifikasi
Mata sipit	B1, B2, C1 setelah mengamati; dikaitkan ke Haru Sagara dan Gin Ichimaru	Shiku sipit bermata hitam; Gojo bermata biru di balik kacamata	Visual trigger terhadap karakter lain; kemiripan semu terhadap Gojo
Kontras gelap-terang	Dinilai sama; palet dibedakan	Massa gelap dengan titik terang di kepala; navy vs abu-abu	Visual trigger; pembeda pada palet
Bentuk dasar	Dinilai tinggi; tidak disebut pada kesan pertama	Bentuk kepala sama; torso Shiku lebih kotak	Kemiripan laten
Wajah & rambut	Dagu V-shape dan pola dasar diakui mirip	V-shape sama; poni dan arah helai berbeda	Laten (V-shape); pembeda orisinal (poni, helai)
Siluet & proporsi	Dinilai rendah	Ramping vs lean-built	Pembeda orisinal
Busana	Pendapat terbagi (A1, B1 vs C1)	Hoodie, perban vs gakuran, sunglasses	Pembeda orisinal
Kesan karakter	B1, B2, B3: Gojo mudah didekati, Shiku misterius	Mata sipit, senyum tipis vs wajah Gojo	Pembeda orisinal

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemiripan visual antara kedua karakter terutama dipicu oleh rambut putih yang menjadi kesan pertama seluruh informan, serta kontras gelap-terang pada skema warna. Sementara itu, kemiripan bentuk dasar wajah dan dagu V-shape ditemukan secara struktural, tetapi tidak muncul sebagai kesan awal informan. Bentuk mata sipit justru memunculkan asosiasi terhadap karakter lain, bukan Gojo Satoru. Di sisi lain, perbedaan kedua karakter terlihat pada mimik, senyum, bentuk mata, arah dan susunan helai rambut, tinggi dan volume tubuh, palet warna, serta busana. Melalui penerapan Form Matrix dan Costume Matrix, kemiripan pada anatomi dasar manusia dapat dibedakan dari variasi bentuk wajah, mata, dan tipe tubuh, sedangkan kesamaan kontras warna dapat dipisahkan dari perbedaan palet, fungsi, dan konsep busana. Dengan demikian, kesan kemiripan yang tampak menyeluruh sebenarnya lebih terkonsentrasi pada elemen rambut putih dan kontras warna, sementara asosiasi spontan informan yang beragam menunjukkan bahwa kemiripan tersebut tidak serta-merta mengarah pada satu karakter tertentu.

3.5. Penafsiran Hasil Analisis

Temuan ini sejalan dengan beberapa kerangka teori, tetapi penelitian ini tidak menguji hubungan sebab-akibat. Pertama, kontras gelap-terang disebut informan sebagai kesamaan; hal ini konsisten dengan temuan bahwa warna diproses pada level pra-kognitif [26] dan dengan prinsip visual unity [16], sehingga warna layak dibaca sebagai kandidat pemicu pada pandangan pertama. Kedua, asosiasi tersebar ke beberapa karakter dan hanya satu dari lima informan menyebut Gojo. Pola ini hanya sebagian selaras dengan *Mere Exposure Effect* [7] yang berkaitan dengan pengaruh paparan terhadap preferensi atau penilaian. Keragaman asosiasi terhadap karakter seperti Nagi, Haru Sagara, Gin Ichimaru, Thaddeus, Shiki, dan Kakashi mengindikasikan bahwa kemiripan yang dirasakan informan tidak terbatas pada satu karakter tertentu. Rambut putih dapat menjadi salah satu elemen yang mengarahkan asosiasi kepada karakter lain dengan ciri serupa, sedangkan mata sipit juga muncul sebagai aspek yang dipertimbangkan dalam penilaian kemiripan. Pola ini dapat dibahas melalui konsep *salience* [3]. Sebagai contoh, C1 yang paparannya terhadap Gojo rendah, mengaitkan Shiku ke karakter lain, tetapi B1, yang akrab dengan Gojo, juga menilai karakter lain lebih mirip karena mata sipitnya. Paparan terhadap Gojo karenanya tampak bukan satu-satunya penjelas, dan kekhasan elemen seperti mata sipit juga tampak berperan. Karena paparan tidak diukur dan sampel kecil, hal ini hanya dugaan yang perlu diuji lebih lanjut. Ketiga, bentuk dasar yang mirip tidak muncul pada kesan pertama, sehingga elemen ini tidak berfungsi sebagai pemicu pada sampel ini.

Pernyataan A1 dan B2 yang tampak berlawanan dibaca sebagai dua tingkat pengamatan. A1 menyatakan bahwa detailnya berbeda tetapi sekilas tampak sama, terutama dari warna (tingkat makro, sebagaimana dilihat audiens awam). B2 tetap mengenali Shiku sebagai karakter orisinal hasil gabungan elemen karakter lain: rambut putih (Gojo), mata sipit (Haru Sagara atau Gin Ichimaru), dan poni menyamping (Kakashi). Kemiripan lebih mudah ditangkap pada tingkat visual makro, sedangkan identitas Shiku terlihat melalui kombinasi elemen dan pembeda yang memerlukan pengamatan lebih dekat. Dalam kerangka Barthes [30], asosiasi yang beragam menunjukkan bahwa pembaca mengisi makna dari pengalamannya masing-masing; peta pemicu ini hanya memetakan elemen yang memandu pembacaan tersebut, bukan menetapkan makna 'benar' Shiku.

Cakupan temuan perlu dibatasi. Gojo berasal dari serial bergenre *shounen*, dan konvensi yang diamati (rambut putih, wajah V-shape, tubuh ramping) terbatas pada pasangan karakter dan informan ini. Temuan tidak digeneralisasi pada seluruh estetika anime, dan perbandingan dengan demografis lain (*shoujo*, *seinen*, *kodomo*) belum dikaji. Kajian budaya visual yang lebih luas tidak dilakukan karena di luar rumusan masalah. Informan A1 mencontohkan author Naruto yang terinspirasi dari Dragon Ball [31], namun bedanya inspirasi itu disengaja sedangkan penelitian ini mengkaji kemiripan yang tidak disengaja. Peta *visual trigger* membantu desainer memanfaatkan keakraban tanpa mengorbankan identitas, dengan diferensiasi terarah pada unsur pembeda.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penilaian lima informan dan penerapan Manga Matrix, penelitian ini menjawab dua rumusan masalah. Pertama, elemen visual Shiku yang menunjukkan kemiripan dengan Gojo adalah rambut putih (pemicu paling konsisten), kontras gelap-terang pada skema warna, serta bentuk dasar dan dagu V-shape. Adapun karakteristik yang membedakan keduanya meliputi mimik, senyum, bentuk mata, susunan dan arah helai rambut, tinggi serta volume tubuh, palet warna, dan busana. Asosiasi spontan informan terhadap Gojo yang relatif lemah dan tersebar menunjukkan bahwa kemiripan visual tidak selalu mengarah pada satu karakter tertentu, melainkan dapat dipicu oleh elemen-elemen spesifik yang dipengaruhi oleh tingkat paparan audiens terhadap karakter lain, sebagaimana dijelaskan melalui konsep salience. Namun hanya sebagian yang sejalan dengan *Mere Exposure Effect* sehingga peran paparan perlu diuji lebih lanjut. Kedua, penerapan Manga Matrix turut membantu mengidentifikasi bahwa kesan kemiripan secara keseluruhan terkonsentrasi pada elemen visual tertentu, bukan pada keseluruhan desain karakter. Berdasarkan temuan tersebut, desainer disarankan untuk menjadikan identifikasi visual trigger sebagai bagian dari evaluasi desain pada tahap praproduksi serta mempertimbangkan diferensiasi pada elemen yang beririsan dengan karakter populer. Program Studi Animasi juga disarankan untuk menyertakan evaluasi orisinalitas visual dalam proses character review, sedangkan penelitian selanjutnya dapat memperluas jumlah dan keragaman informan, objek pembanding, dan kategori demografis anime guna memperoleh pemahaman yang lebih beragam mengenai kemiripan visual dalam desain karakter.

DAFTAR PUSAKA

[1] K. A. Wibowo and et al, "STUDI DESAIN KARAKTER TOKOH JUKI PADA SI JUKI THE MOVIE SEBAGAI BAGIAN PRINSIP APPEAL DALAM ANIMASI," *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual,* pp. 154-161, 2023.

[2] C. Praveen and K. Srinivasan, "Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions," *Hindawi Computational and Mathematical Methods in Medicine,* no. Social Network-Based Medical Informatics with a Deep Learning Perspective 2022, p. 29, 2022.

[3] K. Mrkva and L. Van Boven, "Salience theory of mere exposure: Relative exposure increases liking, extremity, and emotional intensity.," *Journal of Personality and Social Psychology,* vol. 118, no. 6, p. 1118–1145, 2020.

[4] H. Kaur and K. R. Kaur, "Investigating the effects of consistent visual identity on social media," *Journal of Indian Business Research,* vol. 12, no. 2, pp. 236-252, 2021.

[5] S. Kass and et al., "Short and sweet: multiple mini case studies as a form of rigorous case study research," *Inf Syst E-Bus Manage,* vol. 22, pp. 351-384, 2024.

[6] N. Öze and G. Esengöl, "PERCEPTION OF ANIME CARTOON CHARACTERS DEPENDING ON THEIR VISUAL TRAITS AND FACIAL FEATURES," *Dokuz Eylul University The Journal of Graduate School of Social Sciences,* vol. 27, no. 1, pp. 82-108, 2025.

[7] R. B. Zajonc and R. L. Moreland, "Exposure effects in person perception: Familiarity, similarity, and attraction," *Journal of Experimental Social Psychology,* vol. 18, no. 5, pp. 395-415, 1982.

[8] H. Tsukamoto, MANGA MATRIX: Create Unique Characters Using Japanese Matrix System, New York: Collins Design, 2006, pp. 1-173.

[9] A. Syamsuar and et al, "PERBANDINGAN REPRESENTASI ZOMBIEPADA FILM AMERIKA-INGGRIS PRIDE AND PREJUDICE AND ZOMBIES(2016) DAN FILMKOREA KINGDOM : ASHIN OF THE NORTH(2021)," *Viswa Design,* pp. 46-59, 2022.

[10] H. . P. Alifia and E. F. Jasjf, "KOMPARASI VISUAL POSTER FILM “PEREMPUAN BERKALUNG SORBAN” DAN "HOMELAND" SEASON 4," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain,* vol. 8 no 1, pp. 85-112, 2023.

[11] D. Mervyn and Eryc, "Analysis of Character Design in Gacha Games through Manga Matrix Theory," *CoMBInES (Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences),* vol. 4 no 1, no. 4th, p. 11, 2024.

[12] H. Maliyyaa and et al, "Analisis Desain Karakter dalam Ebook Desa Sambeng Menggunakan Metode Manga Matrix," *DeKaVe,* vol. 17 no 1, pp. 1-16, 2024.

[13] D. K. Tyagi and F. Murfianti, "ANALISIS VISUAL KARAKTER SRI ASIH CELESTIALGODDESS DENGAN TEORI MANGA MATRIX," *Sanggitarupa,* vol. 1 no 2, pp. 39-47, 2021.

[14] I. Baihaqi and et al, "Adaptation of Historical Figures into Mobile Game Characters (Case Study: Hijikata Toshizo from Fate/Grand Order)," *Journal of Games Game Art and Gamification,* vol. 7, no. 2, pp. 21-28, 2023.

[15] W. Pratama and et al, "Perancangan Desain Karakter Sakuya dengan Pendekatan Metode Manga Matrix," *Jurnal Citrakara,* vol. 3, no. 3, pp. 355 - 362, 2021.

[16] W. Wong, Principles of Form and Design, Canada: John Wiley & Sons, Inc, 1993, p. 350.

[17] S. M. Patankar, "FROM SILHOUETTE TO SOUL: INVESTIGATING THE DESIGN ELEMENTS THAT SHAPE CHARACTER APPEAL IN ANIMATION," Purdue University Graduate School, West Lafayette, 2025.

[18] T. B. R. I. Agency, "Importance of Silhouette in Character Design," 2024. [Online]. Available: https://bigredillustration.com/articles/importance-of-silhouette-in-character-design/.

[19] D. Davis, "How To Make A Character Color Palette Using Color Theory," 24 September 2023. [Online]. Available: https://characterhub.com/blog/character-resources/character-color-palette.

[20] F. Abrori and et al., "Exploring participant perspectives through semi-structured interviews: A case study of interactive comic development," *RaDEn,* vol. 6, no. 1, pp. 199-211, 2026.

[21] U. K. Nasution and A. Rahmi, "The Analysis of Shape Language in Character Design:," in *Proceedings of the 11th International Applied Business and Engineering Conference*, Bengkalis, Riau, 2024.

[22] W. Pratiwi, "Analisa Bahasa Bentuk Pada Desain Karakter Film Animasi “Spirited Away”," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia,* vol. 8, no. 01, pp. 41-50, 2024.

[23] M. Mehtälä , "The relationship of shape language in character and environment," Southeastern Finland University of Applied Sciences, Finland, 2020.

[24] Chuang and et al., "Impact of leading line composition on visual cognition: An eye-tracking study," *Journal of Eye Movement Research,* vol. 17, no. 5, pp. 1-17, 2024.

[25] Y. Li and Q. Jiang, "The development and influence of Japanese aesthetics and its manifestation in Japanese animation," *SHS Web of Conferences,* vol. 153, p. 01007, 2023.

[26] J. Maule and et al., "The Development of Color Perception and Cognition," *Annual Review of Psychology,* vol. 74, pp. 87-111, 2023.

[27] M. Mahalingam and L. P. Daniel, "UNLOCKING MEANING: VISUAL SEMIOTIC ANALYSIS IN ANIMATION," *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts,* vol. 5, no. 6, p. 2435–2449, 2024.

[28] A. N. Heni, "The Concept of ‘Villain Characters’ Based on Readers’ Point of View: A Cognitive Linguistics Study," *Journal of Language and Literature,* vol. 26, no. 1, pp. 78-87, 2026.

[29] J. Zhang, "Analysing the Changes of Social Psychology and the Emancipation of Ideology from the Trend of Hoodie," *Journal of Education Humanities and Social Sciences,* vol. 8, pp. 2548-2553, 2023.

[30] A. Jati, "The Role and the Significance of the Reader and the Act of Reading in Roland Barthes’s “The Death of the Author”," *E3S Web of Conferences,* vol. 202, no. 07079, p. 6, 2020.

[31] G. Itō, "Particularities of Boys’ Manga in the Early Twenty-First Century: How Naruto Differs from Dragon Ball," *Mechademia,* vol. 11, pp. 113-123, 2019.