

## Analisis Desain Karakter “Mother of Mothers” Game ‘BLASPHEMOUS’ dan Korelasinya dengan Sejarah Katolik Roma Spanyol

### *Analysis of the “Mother of Mothers” Character Design From The Game ‘BLASPHEMOUS’ and Its Correlation with Spanish Roman Catholic History*

Kinara Anindita<sup>1)</sup>, Triyadi Guntur W<sup>2)</sup>

<sup>1), 2)</sup> Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung

Diterima: 19 Juni 2024/ Disetujui: 12 Agustus 2024

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter desain dalam game metroidvania 'BLASPHEMOUS', khususnya pada area 'Mother of Mothers', dan mengkaji korelasinya dengan sejarah Katolik Roma di Spanyol. 'BLASPHEMOUS' merupakan permainan yang menggabungkan elemen-elemen horor gotik dan mitologi religius dengan pengaruh budaya Spanyol. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengeksplorasi desain karakter yang ada di 'Mother of Mothers'. Melalui analisis ini, kami menemukan bahwa game ini mencerminkan kritik budaya terhadap sejarah Katolik Roma Spanyol, dengan simbolisme dan narasi yang mengangkat isu-isu seperti penebusan dosa, pengorbanan, dan ketidakadilan gereja. Temuan ini memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana media interaktif seperti video game dapat digunakan untuk merefleksikan dan mengkritik sejarah dan budaya.

**Kata Kunci:** Katolik Roma Spanyol, Desain Karakter, Game Metroidvania, Semiotika

#### Abstract

*The character designs in 'Mother of Mothers' area, and examines its correlation with the history of Roman Catholicism in Spain. 'BLASPHEMOUS' is a game that combines elements of gothic horror and religious mythology with Spanish cultural influences. In this research, we use Roland Barthes' semiotic theory to explore the character designs in 'Mother of Mothers'. Through this analysis, we found that the game reflects a cultural critique of Spain's Roman Catholic history, with symbolism and narratives that address issues such as atonement, sacrifice, and church injustice. These findings enrich our understanding of how interactive media such as video games can be used to reflect and critique history and culture.*

**Keywords:** Spanish Roman Catholicism, Character Design, Metroidvania Games, Semiotics

#### PENDAHULUAN

Sejarah sering sekali dibuat sebagai basis dalam pembuatan sebuah game. Game seperti The Witcher sampai dengan Pokemon mempunyai inspirasi setting sejarah masing-masing dengan unsur fantasinya tersendiri. Sebuah game walaupun terinspirasi oleh sebuah peristiwa sejarah dan dapat memikat ketertarikan pemain terhadap sejarah yang menjadi basisnya, game tentu saja tetap dibuat untuk media hiburan. Oleh karena itu, hal pertama yang diprioritaskan adalah desain dan efisiensi dari game tersebut. Tulisan ini akan membahas mengenai sebuah game pixel pengeluran tahun 2019 yang bersub-genre Metroidvania bernama Blaphemous. Sub-genre ini sudah ada semenjak tahun 1986 dan masih sangat populer di abad ke-21 dengan populernya game-game seperti Hollow Knight yang menjadi best seller di Bulan Februari Tahun 2019 dan

---

\*email: kinaraanindita17@gmail.com

Blasphemous, yang menjadi topik pembicaraan penulisan ini, telah memenangkan penghargaan “Best Spanish Development” dan “Indie Game of The Year” pada Titanium Awards tahun 2019.

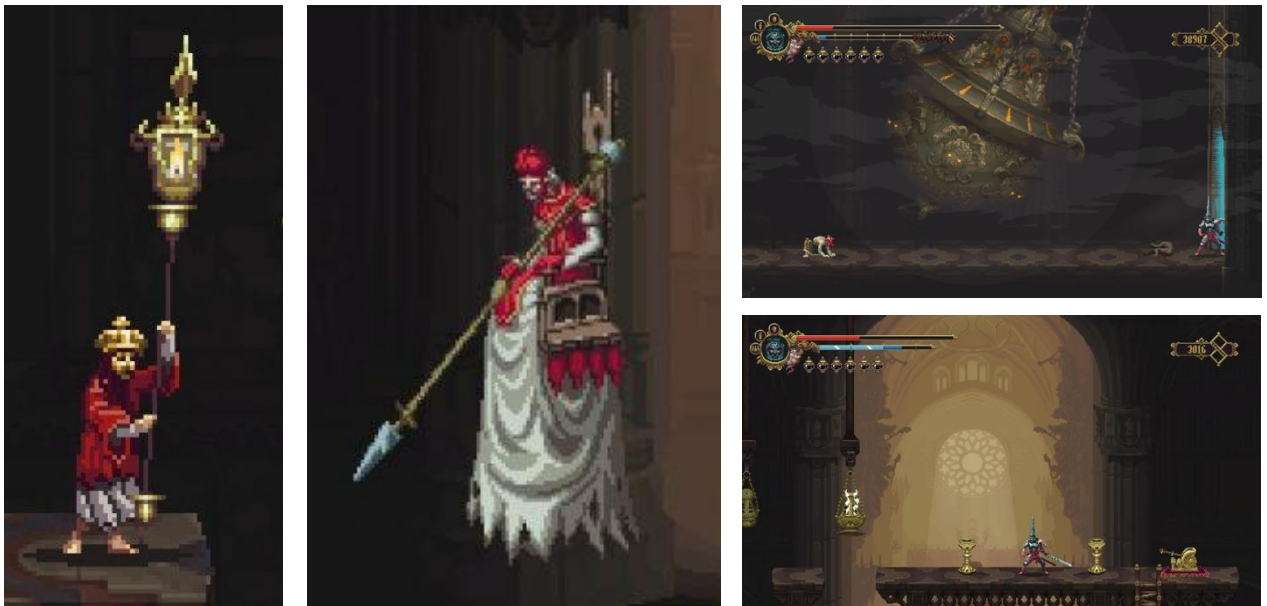
Sebuah media akan selalu ada korelasinya dengan fakta, hal ini sangat terlihat dalam dunia game dan perfilman. Itulah keistimewaan fiksi, seberapa beratnya unsur fiksi tersebut akan selalu ada inspirasi dari dunia nyata. Terlihat bahwa di abad ke-21, dengan beredarnya media massa dan era komputer. Dengan itu, banyak sekali produser – produser yang membuat media mengangkat sejarah, dan hal ini menjadi sebuah tren. Tren ini pun digunakan oleh produser-produser pembuat media sebagai perangkat untuk menyebarkan budaya mereka ataupun budaya orang lain. Game-game seperti A Plague Tale: Requiem (2022) yang merepresentasikan budaya Prancis pada Abad Pertengahan, Genshin Impact (2020) merepresentasikan dari berbagai macam budaya, dan Ghost of Tsushima (2020) dari budaya Jepang tepatnya pada saat invasi dari Mongolia

Tulisan ini akan membicarakan mengenai visual Sejarah Katolik Roma Spanyol dalam game Blasphemous yang mempunyai ciri khas visualnya tersendiri yang menekan pada budaya Katolik Roma Spanyol, dari setting cerita sampai motif karakter-karakter dalam game-nya. Game ini sangat terinspirasi oleh sejarah Katolik Roma dan terlihat dalam segi visual dan ceritanya. Dalam ceritanya ada satu hal yang membuatnya sangat unik yaitu tema ceritanya yang menggambarkan sebuah kutukan sebagai suatu keajaiban dari Tuhan atau ‘The Miracle’ seperti yang disebut pada game-nya, dan salah satu proses menghilangkan kutukan tersebut adalah perjalanan yang dilalui oleh karakter utamanya. Game ini juga unik dalam visualnya yang berupa piksel namun terlihat realistis sebagai berikut,



Gambar 1 dan 2. Cutsene utama game Blasphemous

Salah satu latar yang paling suci pada game Blasphemous. Latar itu adalah ibu para gereja atau latar yang paling suci pada game blasphemous. Mother of Mothers merupakan latar yang terinspirasi dari arsitektur katedral-katedral Spanyol. Unsur Katolik Roma pada latar ini dapat dilihat dari desain mobs, background, dan juga boss-nya.



Gambar 3,4,5, dan 6. Musuh dan ruangan Mother of Mothers pada game Blasphemous

Sumber: Blasphemous wiki

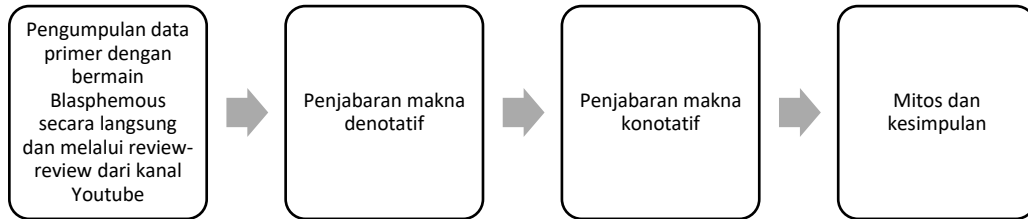
Batas kajian dapat dilihat dari analisis representasi visualnya yang berupa desain karakter dan background yang meliputi simbol-simbol, bentuk, dan warna. Untuk korelasi dengan budaya Roman Katolik Spanyol dapat dilihat dari tema – tema yang diangkat dari sejarah, posisi gereja dan budaya Spanyol.

Tulisan ini akan membahas mengenai korelasi antara karakter desain Mother of Mothers pada game Blasphemous dan Katolik Roma Spanyol. Pembahasan difokuskan pada motif dan desain pada karakter utama pada game Blasphemous, ‘The Penitent One’ dan korelasinya dengan budaya Katolik Roma Spanyol. Diharapkan penelitian ini dapat menganalisa bagaimana unsur sebuah budaya dapat direpresentasikan dalam sebuah media seperti desain game.

## METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan mengkaji teori-teori dari beberapa sumber literasi dibantu dengan teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes pada tahun 1960, dengan harapan untuk bisa lebih mendalami analisis karakter-karakter Mother of Mothers dalam game Blasphemous.

Untuk mendukung analisis penulisan ini akan menggunakan literasi berdasarkan buku Elements of Semiology oleh Roland Barthes yang dipublikasikan pada tahun 1916. Dengan menggunakan literasi ini dapat penulis gunakan teorinya yaitu mengenai semiotika. Penggunaan teori semiotika oleh Roland Barthes akan membantu dalam analisis penulisan mengenai game Blasphemous ini. Game Blasphemous mempunyai banyak simbolisme dan makna oleh karena itu menggunakan teori semiotika merupakan cara yang dapat membantu penulis menganalisis tulisan ini. Untuk menganalisisnya dapat dilihat dari rangkaian penelitian sebagai berikut



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang akan digunakan adalah deskriptif kualitatif. Dengan harapan untuk bisa lebih mendalami analisis desain karakter Mother of Mothers dalam game Blasphemous.

### 1. The Penitent One

Penitent One merupakan karakter utama pada game Blasphemous, pada analisis ini penulis akan melakukan analisis atas desain karakternya, yang mencakup warna dan bentuk. Selain desain karakternya, penulis akan melakukan analisis mengenai Mea Culpa, atau senjata yang selalu dipegang oleh 'The Penitent One' yang mencakup desain dan juga arti dibaliknya yang akan dikaitkan dengan sejarah Custodia pada game Blasphemous.

#### Denotative Sign

Karakter utama 'The Penitent One' mempunyai sebuah wujud dimana tubuhnya ditutupi oleh baju zirah. Mukanya yang tidak terlihat ditutupi oleh topeng dan juga hiasan kepalanya yang berbentuk kerucut dikelilingi oleh duri-duri. 'The Penitent One' juga selalu memegang pedangnya yang mempunyai banyak duri disekitarnya.

#### Signifier



#### Signified

'The Penitent One' adalah main karakter Blasphemous yang sadar akan penyesalan atau "guilt" yang disebut dalam game-nya dan ia berusaha untuk menghilangkan "guilt" atau dosanya dan juga pendosa-pendosa sekitarnya. Yang kemudian pada akhir game di 'good ending'-nya ia menjadi seorang martir yang meninggal demi menghilangkan dosa dia dan dosa orang-orang Custodia

#### Connotative Signifier

##### a) Desain Karakter

Dimulai dari hiasan kepalanya yang berbentuk kerucut, terinspirasi oleh pemakai Sambenito, sebuah hiasan kepala pada Abad Pertengahan Spanyol yang hanya digunakan bagi para "penyesal" untuk mengekspos mereka atas dosa-dosa mereka secara publik. Para pemakai Sambenito ini pun akan menjalani sebuah ritual "Auto da fe" atau *Act of Faith* yaitu merupakan sebuah pembersihan dosa-dosanya dengan cara pembakaran. Pada cerita dan pada nama karakter utama tersendiri 'The Penitent One' yang mempunyai arti

‘Sang Penyesal’, dia telah melakukan penghujatan terhadap Tuhan. Dan itu mempunyai peran yang sama dengan para pemakai Sambenito. Topeng besi yang dipakai olehnya terinspirasi oleh topeng imperial Roma yang ditemukan pada Bukit Kalkriese, Saxon Rendah, Jerman. Topeng ini memberikan sebuah kesan misterius pada ‘The Penitent One’ dikarenakan para pemain tidak akan tahu ekspresi dia disaat ia melakukan perjalanan dia menghapus “guilt” dia yang penuh dengan kesadisan dan tragedi.

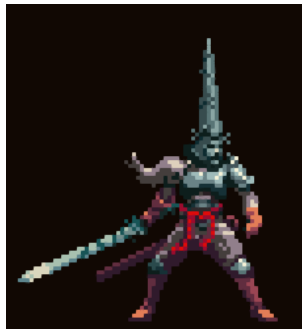
Pakaian ‘The Penitent One’ tertutup penuh dan tidak menunjukkan kulitnya. Hal ini mengindikasikan bahwa ia seorang prajurit dengan tubuhnya yang dilapisi armor perak untuk melindungi dirinya dari segala kekerasan Cvstodia.



**Gambar 9.** Penitent One (Sumber: Blasphemous Artbook)

Tillman (2011) menyatakan bahwa bentuk merupakan satu hal yang fundamental untuk menentukan hal-hal tertentu seperti kegunaannya. Pada karakter desain ‘Penitent One’ bentuk yang paling menonjol darinya adalah segitiga sebagai berikut. Menurut Arnheim (1977) bentuk segitiga diasosiasikan dengan dinamisme, ketegangan dan agresi dikarenakan sudut-sudutnya yang tajam dapat memberikannya sifat yang tidak stabil. Arnheim juga mengatakan bahwa segitiga mempunyai potensi lebih besar untuk memperlihatkan sebuah energi yang kuat dibandingkan dengan bentuk-bentuk geometris lainnya. Dapat dilihat pada gambar tersebut bahwa hiasan kepalanya sangat menonjol dan dilapisi lagi dengan duri-duri yang mengitarinya.

Warna pun menjadi hal yang penting dalam karakter desain. Dan dalam game Blasphemous tersendiri, game ini mempunyai warna-warna yang sangat memperlihatkan kontras, memperlihatkan gelap terang. Fritz Heider (1958) menyatakan bahwa manusia cenderung melihat dunia dalam kategori dualistik yang berlawanan seperti baik dan buruk, terang dan gelap. Dualisme gelap terang ini sering terlihat dalam agama-agama dan dalam konteks game Blasphemous ini adalah agama Katolik Roma, di mana gelap diasosiasikan dengan dosa, keburukan, sedangkan terang diasosiasikan dengan kebaikan dan kebenaran. Dan ini pun dapat dilihat dari warna karakter desain ‘The Penitent One’.



**Gambar 10 dan 11.** Penitent One (Sumber: Blasphemous wiki)

Seperti pada gambar 10 dan 11, dapat dilihat bahwa 'The Penitent One'. Bajunya didominasi oleh abu-abu, selain itu dapat dilihat tali merah yang mengikat di pinggangnya mempunyai warna yang mencolok. Warna merah dalam agama katolik roma sering diasosiasikan dengan darah. Secara spesifik, darah Yesus yang dicurahkan untuk penebusan dosa manusia. Oleh karena itu warna merah sering sekali dikaitkan dengan pengorbanan. Menurut Jung (1934), warna merepresentasikan kegunaan utama dalam seseorang. Dalam mitos dan agama, hitam sering diasosiasikan dengan kematian, kejahatan, dan neraka. Putih diasosiasikan dengan kemurnian, pencerahan, dan surga. Merah mempunyai hubungan dengan emosi yang kuat, sedangkan biru mempunyai koneksi dengan spiritualisme dan hijau dengan kehidupan dan alam. Jika ingin menganalisis warna abu-abu dari bajunya 'The Penitent One' dari pernyataan Carl Jung tersebut, dapat disimpulkan bahwa abu-abu, berdiri di pertengahan antara gelap dan terang, diantara kejahatan dan kemurnian. Ini melambangkan perjalanan 'The Penitent One' yang penuh dengan ketidakpastian dan ambiguitas dan semua tergantung ia mencapai akhir yang baik atau yang buruk.

**b) Mea Culpa**

Pedang yang selalu dipegang oleh 'The Penitent One' Bernama 'Mea Culpa' atau yang mempunyai arti 'Dosaku'. Pegangan pada Mea Culpa terdapat sebuah pria tidak memakai baju, yang digelintir dengan batang, bernama 'The Twisted One'. Pria tersebut terlihat sangat tergelintir badannya dan raut mukanya menunjukkan bahwa ia sedang menderita sebagai berikut.



**Gambar 12.** The Twisted One (Sumber: Blasphemous wiki)

Keberadaan 'The Twisted One' pertama kali muncul dikarenakan ada seorang lelaki yang merasa bahwa dirinya berdosa dan meminta untuk dihukum oleh 'The Miracle' dan ia dikabulkan, kejadian ini pun dinyatakan sebagai 'The First Miracle' dan menjadikan 'The Twisted One' simbol kekuasaan 'The Miracle' yang pada akhirnya 'The Twisted One' juga disembah. Beberapa waktu kemudian, ada wanita yang merasa bahwa ia pendosa berat dan memohon kepada 'The Miracle' untuk menghukum dia. Wanita ini pun memukul dadanya sendiri dengan patung kecil 'The Twisted One' yang tiba-tiba berubah menjadi sebuah pedang dan wanita tersebut berubah menjadi patung yang disebut sebagai 'Kneeling Stone'



**Gambar 13.** Kneeling Stone (Sumber: Blasphemous wiki)

Mea Culpa mempunyai sebuah signifikansi untuk 'The Penitent One'. 'The Twisted One' merupakan salah satu yang terkena kutukan 'The Miracle' atau sebutan para penghuni Custodia akan Tuhan. Kutukan yang diberikan untuk 'The Twisted one' adalah dia dibelit dengan sebuah batang dan dia menjadi satu dengan batangnya tersebut secara perlahan

dan dapat dilihat pada gambar 12 dari jari dan kaki dia yang perlahan menjadi akar batang tersebut. Kutukan 'The Miracle' sangat diasosiasikan dengan batang, akar, dan duri, dan dengan ini kutukan 'The Miracle' selalu perlahan namun pasti terjadi, bagaikan akar yang selalu menjalar dan bertumbuh. Dengan itu, 'Mea Culpa', yang mempunyai ukiran 'The Twisted One' sebagai pegangannya dan duri-duri disekitar pedangnya, 'Mea Culpa' menjadi benda yang paling merepresentasikan simbolologi game Blasphemous yang sangat berpusat dengan kutukan 'The Miracle', dan benda inilah yang selalu dipegang oleh 'The Penitent One'. Dalam artian, ada sebuah simbolisme bahwa penderitaan atau guilt 'The Twisted One' dan 'Kneeling Stone' secara tidak langsung akan selalu dipegang oleh siapapun yang memegang 'Mea Culpa'.

#### MITOS

The Penitent One sangat terinspirasi oleh penderitaan Yesus dalam agama Katolik Roma. Terlihat dari duri-duri yang berada pada hiasan kepala 'The Penitent One'. Dan juga pada akhirnya 'The Penitent One' setelah menghapus dosanya tersendiri yaitu dengan menjalani semua rintangan dalam game dan mencapai puncak paling atas Cvstodia.



**Gambar 14.** Good Ending (Sumber: Blasphemous wiki)

Dia membunuh dirinya sendiri dan menghapus dosa orang-orang Cvstodia. Hampir sama seperti peran Yesus dimana dalam Agama Katolik, Ia meninggal untuk dosa-dosa manusia. Akan tetapi pada game ini Yesus mempunyai wujud berupa 'The Twisted One' yang di mana Ia adalah 'The First Miracle' dan subjek yang pertama kali disembah di Cvstodia.

## 2. Spear of Cathedra

The Spear of Cathedra merupakan salah satu musuh pada latar 'Mother of Mothers' dan dia adalah seorang uskup yang duduk diatas kursi melayang. Pada tulisan ini, penulis akan melakukan analisis secara semiotic dari karakter desain 'The Spear of Cathedra' berdasarkan gestur, pola penyerangan, dan kematiannya.

#### Denotative Sign

'Spear of The Cathedra' memegang sebuah tombak. Dia duduk diatas kursi yang melayang dan berpakaian religius dengan seluruh badan tertutup oleh jubah seperti seorang uskup.



**Signifier**



Gambar 15. Spear of Cathedra

**Signified**

‘Spear of Cathedra’ adalah salah satu musuh dalam latar Mother of Mothers. Dia terlihat duduk diatas sebuah Cathedra atau tempat duduk untuk seorang uskup. Dia adalah satu-satunya musuh ringan atau mob yang duduk diatas kursi dan melayang, menandakan kekuasaannya lebih tinggi dibandingkan mob-mob lain. Latar Mother of mothers adalah sebuah ibu gereja atau gereja kasta tertinggi di Cvstodia. Dengan itu peran dia sama seperti peran uskup pada dunia nyata dimana mereka mempunyai rank tertinggi.

**Connotative Signifier**

(Sumber: Blasphemous wiki)

**a) Desain karakter**

Dari Namanya tersendiri ‘Spear’ yang berarti tombak dan ‘Cathedra’ yang berarti takhta seorang uskup. Dengan posisi dia yang melayang dan lebih tinggi dibandingkan mob-mob lain dan karakter utama, melambangkan otoritas religiusnya. Penggabungan antar dua hal tersebut mengartikan bahwa ia menunjukkan kekuatan suci dan juga merupakan sebuah penjaga dengan ia memegang sebuah tombak, yang biasa digunakan dalam pertempuran. Dia menusuk atau membunuh karakter utama dari atas seakan dia ‘higher being’ yang sedang menghukum para pembuat dosa.

The Spear of Cathedra ini jika dibunuh dengan serangan spesial ‘Penitent One’ akan terlihat bahwa dia akan tetap menyatu dengan kursinya, menyatakan bahwa ia bersatu dengan perannya sampai ia mati, sama seperti uskup pada dunia nyata, mereka terpilih sebagai uskup seumur hidup. Dan dapat terlihat pada concept art-nya pada artbook



Blasphemous bahwa ia terlihat sudah sangat tua.

Mukanya yang sudah tua menyerupai tengkorak dan badannya yang sudah membungkuk, menandakan bahwa ia dekat dengan kematian. Dan sama seperti uskup pada dunia asli, mereka terpilih sampai mati. Tombak yang ia pegang terinspirasi oleh Picador atau sebuah alat dalam pertarungan banteng di Spanyol yang menggunakan tombak dan menusuk dari atas. Musuh 'The Spear of Cathedra' otoritas spiritual yang tinggi namun korup di latar Mother of Mothers.

**b) Kematian**

Kematian sudah disebutkan sebelumnya, bahwa pada animasi matinya ia tetap duduk pada Cathedra-nya tersebut. Namun satu hal yang paling menarik mengenai animasi kematiannya adalah dia salah satu musuh yang dibunuh oleh 'The Penitent One' dengan senjatanya sendiri, yaitu tombaknya. Hal ini menandakan bahwa dari mata 'The Penitent One' sejak awal sudah tau korupsi ibu gereja Custodia, dan sekarang ia yang menghukum para orang-orang yang mengaku suci.

**Gambar 16.** Spear of Cathedra concept art

(sumber: Artbook Blasphemous)



Hal ini mungkin terlihat kecil, akan tetapi ini sebuah detail yang menarik pada game Blasphemous ini dikarenakan 'The Penitent One' merupakan *silent main character*, atau karakter utama yang tidak berbicara selama permainannya. Namun aksi-aksi kecil seperti ini menandakan bahwa 'The Penitent One' mengetahui apa yang pemain belum ketahui atau biasanya disebut sebagai *reverse dramatic irony*, yaitu korupsi Mother of Mothers.

**MITOS**


Spear of Cathedra, dengan peran dia sebagai musuh walaupun ia adalah seorang uskup dan mempunyai spiritualitas tinggi namun menyerang dari atas melambungkan kekuatan agama yang otoriter di mata karakter utama yaitu dari namanya kita sendiri 'The Penitent One' yaitu seseorang yang berdosa.

**3. Acolyte**

Acolyte merupakan salah satu musuh yang muncul di Mother of Mothers, ia biasanya akan muncul di tempat lain yang gelap dan membawa lilinnya yang besar. Untuk penulisan ini, penulis akan membahas mengenai karakter desain Acolyte berupa gestur, pola penyerangan, dan kematiannya.

**Denotative Sign**

'Acolyte' merupakan salah satu musuh dalam latar Mother of Mothers. Dia memakai jubah merah dan rok putih. Ia juga selalu memegang lilin-lilin dan menyerang 'Penitent One' menggunakan tempat lilin dan lilin-lilinya.

<p><b>Signifier</b></p>  <p><b>Gambar 18.</b> Acolyte (Sumber: Blasphemous wiki)</p>	<p><b>Signified</b></p> <p>‘Acolyte’ seringkali ditemukan Bersama dengan ‘The Spear of Cathedra’ atau bersamaan dengan Acolyte lainnya. Dia adalah salah satu musuh ringan dalam latar Mother of Mothers.</p>
---	---

**Connotative Signifier**

**a) Desain Karakter**

Acolyte terinspirasi oleh Acolyte asli pada dunia nyata. Acolyte merupakan pembantu para pendeta dalam upacara-upacara suci. Mother of mothers merupakan tempat yang redup dan Acolyte selalu terlihat memegang lilin-lilin tinggi yang seakan menerangi jalan pada ibu gereja tersebut. Acolyte menyerang karakter utama dengan lilinnya yang besar, melihat bahwa The Penitent One adalah seorang musuh, seorang ‘pendosa’ dan harus dicerahkan. Acolyte-acolyte Ini menyerang karakter utama secara agresif, sangat kontras dengan desain karakternya yang berpenampilan religius. Sifat ini pun dapat menunjukkan bahwa ada sebuah kerusakan atau penyimpangan pada ibu gereja.

**b) Kematianannya**

Acolyte merupakan salah satu karakter disaat kematiannya animasi ‘senjatanya’ diambil juga oleh ‘The Penitent One’ sebagai berikut.



**Gambar 19.** Acolyte death animation (sumber: CrankyTemplar Youtube)

Pada animasi sebelum ini, Acolyte-nya berpegang erat sama lilinnya, seakan tidak mau berserah diri kepada kegelapan sampai pada akhirnya ia terjatuh seperti pada gambar 16 dan tangannya memegang kakinya ‘The Penitent One’, menginginkan untuk ‘The Penitent One’ untuk berhenti. Darwin (1872) menyatakan bahwa ekspresi emosional manusia sangat banyak. Termasuk gestur memohon ampun berasal dari perilaku evolusioner yang digunakan untuk meredakan konflik. Gestur ini melibatkan menundukan kepala dan

merendahkan tubuh mungkin berasal dari perilaku yang menunjukkan ketundukan atau penyerahan. Dengan animasi kematian ‘The Spear of Cathedra’ dan ‘Acolyte’ yang sama-sama senjata yang seharusnya menjadi alat pelindung mereka pada akhirnya menjadi senjata yang dibuat untuk membunuh mereka, menciptakan sebuah ironi yang hanya memperkuat ‘The Penitent One’ dan menjadikan alat pelindung diri mereka menjadi alat penghancur diri mereka sendiri.

**MITOS**

Penggunaan lilin sebagai senjatanya dapat diartikan bahwa ia sedang menerangi gereja dari para pendosa atau kegelapan yakni salah satunya adalah karakter utama kita yaitu ‘The Penitent One’.

**4. Charging Knell**

Charging Knell merupakan salah satu musuh dalam ‘Mother of Mothers’, pada penulisan ini, penulis akan membahas analisis berdasarkan karakter desainnya yang meliputi gestur dan pola penyerangannya.

**Denotative Sign**

Musuh ‘Charging Knell’ pada game Blasphemous ini menyerang pemain dengan berlari sangat cepat kearahnya dan tidak berhenti sampai ia tertabrak tembok, membuat sebuah dentuman yang akan menggoyahkan karakter utama.

**Signifier**



Gambar 17. Charging Knell

**Signified**

‘Charging Knell’ adalah salah satu musuh yang berada pada latar Mother of mothers. Karakter ini menutup dirinya dengan lonceng yang sudah rusak dan berlari kearah karakter utama dengan kecepatan tinggi untuk menyerangnya.

**Connotative Signifier**

Pada Namanya tersendiri ‘Charging Knell’ ia mempunyai arti ‘Bell Kematian yang Berlari’. Lonceng Knell sering sekali dipakai dalam upacara kematian, melambangkan sebuah konotasi mengenai kematian. Dengan ia berlari cepat kearah karakter utamanya ia menunjukkan sifat agresif. Secara keseluruhan, namanya melambangkan ancaman yang cepat yang memberikan kematian dan tidak dapat dihindari meskipun pemain melompat dikarenakan badan ‘Charging Knell’ yang besar dan pergerakannya yang cepat’.



Charging Knell akan terus berlari sampai ia menabrak tembok dan menciptakan dentuman yang sangat keras sehingga jika ‘The Penitent One’ sedang memanjat ia akan segera jatuh. Setiap dentumannya dapat melambangkan kematian yang mendekat. Akan tetapi sebelum ia berlari ia harus di-trigger terlebih dahulu oleh kehadiran ‘The Penitent One’. Hal ini mempunyai konotasi bahwa kematian akan tiba jika ‘The Penitent One’ hadir.

**MITOS**

Charging Knell dengan nama dan mekanik permainannya yang mempunyai asosiasi tinggi dengan kematian, menciptakan sebuah mitos mengenai peringatan kematian yang tidak dapat dihindarkan.

**5. Percheron**

Percheron merupakan salah satu musuh yang ada dalam ‘Mother of Mothers’ dan untuk penulisan ini akan dilakukan analisis karakter desainnya yang berfokus terhadap gesturnya.

<p><b>Denotative Sign</b>                  Musuh ‘Percheron’ adalah musuh yang mempunyai badan bungkuk dan dia menyerang karakter utamanya dengan melompat saja. Ia menggunakan sebuah masker dan rok dengan hiasan emas.</p>	
<p><b>Signifier</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>Gambar 21.</b> Percheron</p> <p>(Sumber: Blasphemous wiki)</p> </div>	<p><b>Signified</b>                  ‘Percheron’ dalam game Blasphemous dinyatakan bahwa ia dulu seseorang yang selalu berdoa. Dikarenakan ia berdoa terlalu lama semakin lama badannya membungkuk dan ia tidak bisa berjalan melainkan melompat.</p>
<p><b>Connotative Signifier</b></p> <p>a) <b>Desain Karakter</b>                  ‘Percheron’ mempunyai posisi tetap membungkuk, makhluk-makhluk ini paling banyak berada di Mother of Mothers tepatnya di latar yang mempunyai Botafumeiro raksasa yang berfungsi untuk membersihkan udara gereja. Percheron ini membungkuk terus dikarenakan ia terlalu lama berdoa dan juga dikarenakan ia tidak bisa berdiri lagi sebab Botafumeironya yang seakan-akan melanggar dia untuk berhenti berdoa. Disaat ‘Penitent One’ memasuki ruangan Botafumeiro, akan banyak sekali Percheron yang akan menyerang kita akan tetapi disaat mereka menyerang mereka terbunuh oleh Botafumeironya dikarenakan seakan-akan mereka telah berhenti berdoa dan hukumannya adalah kematian oleh Botafumeiro tersebut.</p> <p>b) <b>Ruangan Botafumeiro</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Gambar 22.</b> Mother of Mothers (Sumber: Blasphemous)</p> <p>Turibulum raksasa ini terinspirasi oleh Botafumeiro asli yaitu turibulum terbesar di dunia dengan berat sampai 160 kg dan tinggi 1,5 meter. Botafumeiro yang sangat besar dan mencolok ini bisa menandakan beban ‘guilt’ atau dosa spiritual yang harus dihadapi oleh ‘Penitent One’. Ruangan pada Mother of Mothers ini termasuk ruangan yang paling gelap pada latar Mother of Mothers, kontras dengan ruangan yang bercahaya yang sebelumnya, menandakan bahwa ada ada kekuatan antagonis di dalam ibu gerejanya.</p>	
<p><b>MITOS</b>                  Percheron, dengan karakter desainnya melambangkan orang-orang pengikut agama yang melakukannya secara membabi buta. Tidak ada salahnya mengikuti sebuah agama, akan tetapi</p>	

untuk konteks Percheron, ia mengikuti agama yang dari Ibu Gerejanya sudah sangat korup dan melarang mereka untuk berdiri dan harus tetap membungkuk dan berdoa yang pada akhirnya badan mereka termodifikasi akibat perintah tersebut.

## 6. Melquiades

Melquiades adalah boss pada latar Mother of Mothers. Pada penulisan ini penulis akan melakukan analisis atas karakter desainnya yang meliputi penampilan fisik dan gestur

### Denotative Sign

Ia adalah sebuah tengkorak yang dipakaikan baju-baju mewah dan juga sebuah mahkota di atas kepalanya. Ia memegang sebuah tongkat panjang dan dibawahnya banyak tangan yang sedang mengangkat dia,

### Signifier



Gambar 23. Melquiades (Sumber: Blasphemous wiki)

### Signified

Melquiades adalah boss pada Mother of Mothers. Ia merupakan uskup agung Mother of Mothers yang tadinya sudah meninggal namun dihidupkan kembali berkat 'The Miracle'

### Connotative Signifier

#### a) Penampilan Fisik

Melquiades adalah nama Spanyol yang berakar dari Bahasa Yunani, *Μελχιιάδης* yang mempunyai arti 'untuk memimpin'. Dalam game ini masyarakat Cvstodia percaya bahwa semakin seseorang menderita, semakin ia dekat dengan Tuhan. Penampilan fisik Melquiades menunjukkan seseorang yang jelas sudah meninggal dunia namun dihidupkan kembali akan tetapi ia cacat, oleh karena itu ia membutuhkan banyak sekali tangan dibawahnya untuk membantu dia bergerak. Hal ini juga dapat melambangkan kegelapan dan korup isi gereja Mother of Mothers yang menghidupkan kembali uskup agung dan menjadikannya cacat. Secara desain ia terinspirasi oleh 'Jewelled Saints', mereka adalah tubuh pada martir yang digali kembali dan dipakaikan baju-baju mewah, badan mereka pun dinyatakan sebagai peninggalan suci. Seperti Melquiades, mereka diposisikan dalam posisi tiduran.

Dapat dilihat pada tongkatnya bahwa ada 'The Twisted One' pada bagian atasnya. Memberikan kesan bahwa, sebagai pemuka agama, ia harus tetap memegang 'The Twisted One' diatas, dikarenakan ia menyembahnya. Hal ini unik, dikarenakan jika penulis membandingkannya dengan 'Mea Culpa' yang dimana 'The Twisted One' dipegang langsung oleh 'The Penitent One', hal ini melambangkan bahwa 'The Penitent One' melihat 'The Twisted One' sebagai seseorang yang merupakan bagian dari dirinya. Berbeda dengan Melquiades, dimana ia melihat 'The Twisted One' jauh diatas dirinya.

## b) Gestur



**Gambar 24.** Melquiades (Sumber: Blasphemous wiki)

Melquiades melakukan sebuah simbol dengan menyilangkan tangannya. Simbol ini datang dari awal agama Katolik yang dianggap sebagai simbol kecil salib. Gestur tangan ini digunakan untuk melindungi diri dari kekuatan jahat. Untuk konteks game ini adalah 'The Penitent One' yang dilihat sebagai seseorang yang jahat. Hal ini merupakan sebuah ironi dikarenakan Ibu Gerejajanya tersendiri korup namun mereka tetap berpura-pura suci.

## MITOS

Blasphemous menggunakan mitos penderitaan dan penebusan dosa. Dan Melquiades, seperti karakter-karakter lainnya mencerminkan mitos tersebut melalui penampilan fisiknya yang cacat dikarenakan ia sudah mati. Melquiades sangat terinspirasi oleh 'Jewelled Saints' akan tetapi walaupun dengan peran dia sebagai orang suci, ia merupakan hipokrit. Hal ini banyak terjadi di kalangan pemuka agama dimana mereka adalah 'orang suci' namun menyembunyikan sesuatu yang gelap pada dalam dirinya.

## SIMPULAN

Analisis desain karakter dalam game 'BLASPHEMOUS' menunjukkan bahwa elemen-elemen visual seperti hiasan kepala kerucut, topeng besi, pakaian tertutup, dan pedang 'Mea Culpa' memiliki simbolisme yang dalam terkait sejarah dan agama Katolik Roma di Spanyol. Hiasan kepala kerucut dan topeng besi menghubungkan karakter ini dengan konsep penyesalan dan penderitaan publik. 'The Twisted One' menjadi simbol penderitaan abadi yang diakibatkan oleh kutukan 'The Miracle'. Desain karakter ini tidak hanya memperkaya narasi game tetapi juga menyampaikan kritik budaya terhadap sejarah Katolik Roma di Spanyol melalui simbolisme yang kuat dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, R. (1968). *Elements of Semiology* (A. Lavers & C. Smith, Trans.). Hill and Wang.
- The Game Kitchen. (2019). *Blasphemous: Artbook*. The Game Kitchen.
- Aquinas, T. (1947). *Summa Theologica* (Fathers of the English Dominican Province, Trans.). Benziger Bros.
- Tillman, B. 2011. *Creative Character Design*. Elsevier Focal Press.
- Nieminen, M. 2017. *Psychology in Character Design: Creation of a Character Design Tool*. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.
- Arnheim, R. (1977). *The dynamics of architectural form*. University of California Press.