

Analisis Visual Karakter YoRHa No. 2 Type B (2B) dalam *Game NieR: Automata*

Asiah Az-zahra Putri Rizaldi^{1*}, Anggo Ahmad Saputra²
Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Telkom University Purwokerto^{1,2}

*Corresponding Author Email: asiahazr@student.telkomuniversity.ac.id¹

DOI: <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol6.iss2.2026.3361>

ABSTRAK

Karakter YoRHa No. 2 Type B atau yang sering disebut dengan 2B merupakan salah satu karakter protagonis dalam *game* ternama *NieR:Automata* Garapan PlatinumGames yang rilis pada tahun 2017. Penelitian bertujuan menganalisa penanda visual utama 2B, khususnya pakaian dan penutup mata untuk membongkar makna dibalik kontradiksi visual yang hadir merefleksikan tema utama *game NieR: Automata* tentang pengekangan emosional dan kebohongan sistematis YoRHa serta bagaimana kontradiksi tersebut menjadi medium yang efektif dalam menyampaikan tema utama *game* tersebut. Analisis ini menggunakan Kerangka Semiotika Visual Roland Barthes dengan pendekatan konsep denotasi (apa yang dilihat), konotasi (makna yang terkandung), dan mitos (ideologi yang dihasilkan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa visual 2B membentuk mitos YoRHa. Dimana keindahan eksternal menyembunyikan kebohongan besar, menegaskan peran desain karakter sebagai pemuat makna filosofis yang kompleks.

Kata kunci: Semiotika Visual, Desain Karakter, *NieR:Automata*, Kontradiksi Visual.

ABSTRACT

The character YoRHa No. 2 Type B, often referred to as 2b is one of the protagonist in the famous game NieR:Automata by PlatinumGames that was released in 2017. This study aims to analyze 2B's main visual markers, particularly her clothing and eye cover, to uncover the meaning behind the visual contradictions that reflect the main theme of NieR:Automata: emotional restraint and the systematic lies of YoRHa, and how these contradictions become an effective medium for conveying the game's main theme. This analysis uses Roland Barthes' Visual Semiotics Framework with a denotation (what is seen), connotation (underlying meaning), and myth approach (resulting ideology). The results of the study show that 2B's visuals form the YoRHa myth, where external beauty hides a big lie, emphasizing the role of character design as a carrier of complex philosophical meaning.

Keywords: Visual Semiotics, Character Design, *NieR:Automata*, Visual Contradiction.

PENDAHULUAN

Desain karakter merupakan tahapan yang penting dalam media komunikasi visual di mana sebuah karakter baru diciptakan untuk kebutuhan suatu film, animasi, *game*, buku, dan media lainnya guna menyampaikan narasi dan identitas sebuah cerita kepada audiens tanpa menggunakan banyak kata-kata. Seorang desainer karakter harus bisa berkomunikasi secara nonverbal dengan audiens melalui bentuk, warna, garis, bahkan siluet (Sapmayada, 2024), karena desain karakter yang baik tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual semata tetapi juga sebagai alat komunikasi emosional yang kuat (Chavik & Grahita, 2025). Suatu karakter harus didesain sedemikian rupa agar memiliki koneksi yang kuat dengan audiens untuk membangkitkan perasaan dan ketertarikan terhadap narasi yang disajikan (Nieminen, 2017). Keterikatan emosional pemain terhadap karakter yang dianimasikan terbukti mampu memengaruhi cara mereka melihat dan berempati dalam kehidupan nyata (Dwibowo et al., 2020).

Salah satu media yang pasti membutuhkan desain karakter untuk menyampaikan narasi dan identitasnya adalah video *game*. Di zaman yang modern ini, *game* bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga sebagai media penyampaian narasi, filosofi, dan ideologi yang mendalam (Marzian & Qamal, 2017). Diantara banyaknya video *game* yang menjamur di seluruh dunia, ada satu *game* asal Jepang, *NieR:Automata* yang menarik minat orang karena desain salah satu karakter protagonis wanitanya yang ikonik namun juga kontroversial. *Game* yang dirilis pada tahun 2017 oleh Perusahaan *game* ternama Square Enix dan dikembangkan oleh PlatinumGames ini

menyuguhkan gabungan antara genre *action RPG* yang solid dengan alur cerita *Sci-Fi* yang filosofis dan mendalam. Menjadikannya salah satu narasi paling kompleks di industri *game* kontemporer.

Dalam *NieR:Automata*, diceritakan bahwa umat manusia telah disingkirkan oleh robot mekanikal (*machine lifeforms*) dari dunia lain. Sebagai respons, diciptakanlah prajurit android yang tergabung dalam pasukan YoRHa yang bertugas untuk kembali mengambil alih bumi dan berperang menghadapi robot-robot yang menginvasi, sambil mempertahankan kebohongan besar mengenai status manusia yang sebenarnya sudah punah (Heaney, 2025). Para pemain berperan sebagai tiga karakter utama dalam *game* ini, salah satunya adalah YoRHa No. 2 Type B atau yang lebih dikenal sebagai 2B di kalangan pemain. Karakter ini diciptakan dengan kolaborasi antara desainer karakter Akihiko Yoshida dan 3D modeler Hito Matsudaira yang secara visual sangat menarik dan kontroversial. Alih-alih menggambarkan prajurit robot dengan perlengkapan militer yang praktis dan tegas, 2B justru dirancang layaknya boneka. Android yang anggun, berpakaian formal dengan gaun yang cenderung tidak praktis, rambut pendek berwarna perak serta penutup mata yang misterius. Filosofi desain ini secara eksplisit menjelaskan maksud sang desainer yang ingin menciptakan sosok yang rapuh seperti boneka (*unstable doll-like form*) (Matsudaira, 2017).

Inti dari ketertarikan penelitian ini terletak pada kontradiksi visual yang disengaja dalam desain 2B. Estetika yang dipilih secara dramatis berlawanan dengan fungsi militernya yang brutal sebagai YoRHa. Kontradiksi visual ini adalah sebuah alat naratif yang sengaja

digunakan untuk mencerminkan konflik eksistensial dan moral yang menjadi tema utama *NieR:Automata*. Desain 2B memvisualisasikan tema konflik eksistensialisme di mana para karakter dipaksa untuk hidup dengan aturan yang ditentukan sebagai prajurit stoik tanpa mempertanyakan apapun walau desain dan pengalaman mereka menyiratkan kerapuhan dan kemanusiaan (Setiawan, 2024).

Oleh karena itu, penelitian ini akan membongkar lapisan makna tersirat yang hadir dibalik kontradiksi visual ini menggunakan Kerangka Semiotika Visual Roland Barthes. Pendekatan dengan konsep denotasi dan konotasi yang berpusat pada mitos ini memungkinkan peneliti untuk membaca desain 2B sebagai teks budaya. Dengan demikian fokus penelitian ini adalah menganalisis bagaimana desain visual suatu karakter video *game* dapat mengandung makna filosofis yang kompleks, dan bagaimana kontradiksi visual menjadi medium yang efektif untuk menyampaikan narasi atau tema utama suatu *game* kepada pemain.

METODE

Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif-interpretatif. Penelitian kualitatif dipilih untuk memahami makna dan nilai dibalik desain visual suatu karakter fiksi secara mendalam (Ash-Shiddiqi et al., 2025). Pendekatan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah Semiotika Roland Barthes yang berfokus pada pengkajian tanda, makna, dan ideologi dalam media visual. Kerangka yang digunakan secara spesifik membedakan tiga tingkatan penandaan yaitu, Denotasi (apa yang dilihat), Konotasi (makna yang terkandung), dan mitos (ideologi). Dengan demikian, kerangka

Barthes ini memungkinkan peneliti untuk membongkar ideologi yang tersirat dalam objek yang diteliti.

Objek tunggal dalam penelitian ini adalah android YoRHa No. 2 Type B (2B) dari *game NieR:Automata*. Data primer dikumpulkan melalui observasi mendalam berbagai *artwork* resmi, model 3D *in-game*, dan *cutscenes* yang menunjukkan desain 2B. Sementara data sekunder diperoleh dari dokumentasi yang mencakup transkrip naratif *game*, pernyataan resmi tentang filosofi desain dari sutradara dan desainer, serta literatur yang membahas tentang teori Semiotika Roland Barthes.

Proses analisis data dilakukan secara berurutan: pertama, tahap deskripsi (denotasi) untuk mengidentifikasi penanda harfiah yang ada pada desain 2B; kedua, tahap analisis formal (konotasi) untuk mengangkat makna denotatif ke makna konotatif sehingga dapat menginterpretasikan makna emosional dan kultural yang tersirat; dan terakhir, tahap interpretasi (mitos) untuk menginterpretasikan bagaimana kontradiksi visual karakter 2B secara keseluruhan membentuk mitos atau ideologi yang ingin disampaikan. Ketiga tahapan ini sangat krusial untuk membongkar makna terselubung di balik desain karakter 2B. Semiotika Barthes memungkinkan makna harfiah (denotasi) diangkat ke tingkat interpretasi yang lebih dalam (konotasi dan mitos) yang penting dalam mengkaji media visual seperti desain karakter (Al Fiatur Rohmaniah, 2021). Keabsahan interpretasi dijamin dengan membandingkan hasil analisis semiotika dengan konteks naratif *in-game* dan pernyataan resmi desainer, memastikan konsistensi dalam mendukung tema eksistensialisme dan kontradiksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

NieR:Automata (2017) adalah sebuah *game action RPG* fiksi ilmiah karya Yoko Taro yang menyajikan eksplorasi tema-tema filosofis yang mendalam. Berlatar jauh di masa depan, sebuah kekuatan alien telah melepaskan pasukan kejam yang dikenal sebagai “*machine lifeforms*” ke Bumi untuk menghapuskan keberadaan manusia sehingga mereka terpaksa mengungsi ke Bulan. Sebagai respon, diciptakanlah pasukan android terbaru bernama YoRHa, di mana karakter protagonis YoRHa No. 2 Type B (2B) dan YoRHa No. 9 Type S (9S) terjun dalam perang sengit untuk merebut kembali planet bumi (PlatinumGames, 2017). *Game* ini memiliki banyak ending yang berbeda, tergantung bagaimana cara pemain memilih alur cerita. Akhir baik dan buruk dalam cerita sepenuhnya adalah pengaruh pemain.

Namun, di balik pertempuran fiksi ilmiah yang mainstream tersebut, *NieR:Automata* menyajikan eksplorasi filosofis yang mendalam mengenai ketidakjelasan eksistensialisme, berputar pada pencarian jati diri, alasan untuk hidup, dan alasan untuk bertarung para prajurit android di bawah naungan YoRHa. Sebagaimana dianalisis oleh Pęcak (2021) dalam jurnalnya, *game* ini merupakan sebuah “perjalanan eksistensial yang absurd”. Para android YoRHa menjalankan tugas yang menyerupai hukuman Sisyphus, mereka terus mendorong “batu” ke puncak secara berulang-ulang tanpa tujuan akhir yang nyata, ibarat hanya untuk melihat harapan kemenangan jatuh saat menyadari bahwa umat manusia yang mereka anggap sebagai “Tuhan” telah lama punah. Sang direktor, Yoko Taro juga memperkuat absurditas ini dengan metode penulisan skenario yang dimulai dari akhir cerita yang tragis, guna

memastikan setiap narasi yang ia tulis mampu menggiring pemain pada perasaan hampa.

Sosok 2B hadir sebagai representasi utama pasukan android YoRHa. Unit petarung ini memiliki spesialisasi dalam pertempuran jarak dekat menggunakan pedang. Ia digambarkan sebagai android yang tenang, disiplin dan sangat patuh terhadap protokol militer YoRHa yang melarang setiap android untuk memiliki atau menunjukkan emosi “manusiawi”. Meskipun secara resmi dikenalkan sebagai unit jenis tempur (*Battle Type/Type B*), *NieR:Automata* nantinya akan mengungkap dalam alur cerita bahwa ia sebenarnya adalah unit pengeksekusi (*Executioner/Type E*) yang mendapatkan tugas khusus dari YoRHa untuk terus memantau dan mengeksekusi unit 9S setiap kali android tipe pemindai (*Scanner/Type S*) tersebut mulai mendekati kebenaran mengenai kepunahan manusia. Desain ini menyiratkan bahwa dibalik keanggunan dan kekuatannya, 2B hanyalah sebuah objek yang dikendalikan oleh sistem manipulatif YoRHa. Identitas ini merupakan kontradiksi yang direncanakan, sebagaimana dijelaskan oleh sang 3D modeler, Hito Matsudaira, bahwa desain yang ada sengaja dibuat untuk menciptakan kesan boneka yang rapuh (*unstable doll-like form*).

Ketika siklus yang tidak pernah berakhir ini mencapai titik jenuh, jalan keluar yang ditawarkan bukanlah melalui logika mesin, melainkan melalui emosi kemanusiaan yang tulus. Dalam *Ending E*, di mana para pemain diminta untuk menghapus seluruh data permainan (*save data*) untuk membantu pemain lain adalah bentuk pengorbanan nyata. Menandai perubahan makna hidup para android yang kosong dan tidak berarti karena

Tuhan (manusia) telah punah, diciptakan kembali melalui kasih sayang dan solidaritas di tengah dunia yang hampa (Pęcak, 2021).

Analisis Visual Karakter 2B

Desain karakter 2B yang seperti boneka seringkali memicu perdebatan diantara pemain. Banyak yang beranggapan bahwa 2B hanya didesain untuk pemuasan visual semata dan mengabaikan filosofi yang terkandung di dalamnya. Namun, analisis visual 2B dalam penelitian ini memandang bahwa setiap atribut pada 2B bukanlah elemen hampa semata, melainkan sebuah instrumen narasi filosofis *game NieR:Automata* mengenai eksistensialisme, kemanusiaan, dan tragedi. Oleh karena itu, bagian ini akan memaparkan deskripsi objektif terhadap elemen-elemen visual yang membentuk desain 2B untuk mengungkap bagaimana rancangan tersebut merepresentasikan narasi dan filosofi yang kompleks.

Secara visual, 2B digambarkan dengan postur tubuh yang tegak dan ramping sehingga menciptakan siluet yang anggun namun tetap terasa Tangguh. Ia menggunakan "*Battle dress*" yang feminim berwarna hitam bergaya *gothic* yang misterius. Gaun pendek ini berwarna hitam pekat dengan potongan dada terbuka (*keyhole*), digabungkan dengan rok pendek yang memiliki belahan samping tinggi yang dihiasi pita hitam, serta kerah tinggi (*high collar*) yang menutupi sebagian leher 2B. Bagian lengan bajunya memiliki potongan melebar menyerupai bulu burung pada bagian atas dan bermodel *puffed sleeves* pada bagian atas. Terdapat pula detail pola bordir halus yang rumit bermotif floral pada bagian *keyhole* dan ujung rok.

Estetika *gothic* yang misterius ini

diterapkan pada hampir seluruh pakaian dan aksesoris yang dikenakan 2B. Termasuk sepatu bot setinggi paha dengan hak tinggi, bando, dan penutup mata. Penggunaan warna putih/perak yang sangat minim pada rambut dan sebagian kecil dari sarung tangannya menciptakan titik fokus yang tajam, memberikan efek kontras pada keseluruhan desain karakter 2B di tengah dominasi warna gelap yang digunakan.



Gambar 1. Model karakter 2B

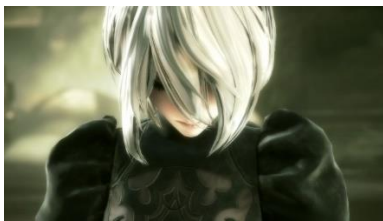
Elemen yang paling menonjol serta menjadikannya ikon dari karakter 2B adalah penggunaan penutup mata berwarna hitam pekat yang berfungsi sebagai *Tactical Visor* dalam peperangan. Penutup mata ini berbentuk kain yang melingkar secara horizontal dengan material yang terlihat solid dan *matte*, menutupi kedua mata hingga ke pelipis. Penggunaan aksesoris ini membatasi akses visual terhadap ekspresi wajah 2B, sehingga fokus pandangan hanya terpusat pada bagian hidung dan bibir yang tidak tertutupi. Meski terlihat seperti kain biasa yang menutupi mata, dalam narasi *game NieR:Automata* penutup mata ini berfungsi sebagai perangkat militer (*Head-Up Display*) yang memproyeksikan data digital dan membantu android

mengidentifikasi target di medan perang. Dengan demikian menjelaskan mengapa 2B tetap memiliki kapabilitas navigasi yang tinggi meski kedua mata nya tertutup secara fisik.



Gambar 2. Detail penutup mata (Head Up Display)

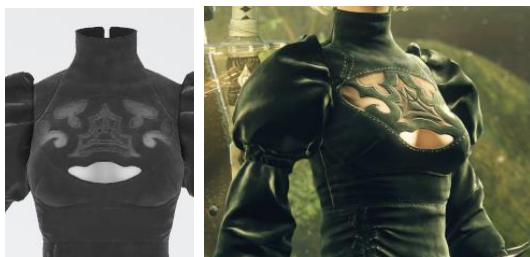
Rambut putih 2B yang dipadukan dengan bando dan penutup mata berwarna hitam menciptakan kontras visual yang memperkuat identitas karakter. Kontras hitam dan putih tersebut selanjutnya dianalisis sebagai penanda yang berkaitan dengan identitas dan keterikatan 2B terhadap sistem YoRHa.



Gambar 3. Detail rambut 2B



Gambar 4. Detail rambut dan bando (headpiece)



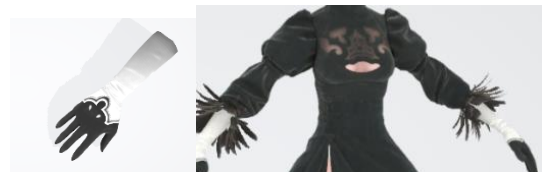
Gambar 5. Detail *keyhole Battle dress 2B*

Seragam militer (*Battle dress*) yang dikenakan 2B ialah sebuah gaun pendek

bertema *gothic* dengan dominasi warna hitam dengan aksen kilauan metalik jika dilihat pada motif yang terdapat di bagian rok dan dada. Gaun ini dirancang dengan model kerah tinggi yang menutupi sebagian besar leher, memberikan kesan Tangguh namun tetap elegan. Pada bagian dada terdapat detail potongan terbuka (*keyhole*) yang dilengkapi dengan motif rumit disekitarnya, menambah estetika pada *Battle dress* tersebut.

Bagian lengan juga memiliki warna hitam yang senada dengan skema warna pada keseluruhan pakaian, dengan potongan bermodel *puff* dan detail menarik pada ujung lengan yang dibuat melebar menyerupai helai bulu burung menciptakan kesan dinamis saat bergerak. Penampilan sang android semakin lengkap dengan sarung tangan berwarna hitam putih yang menutupi seluruh bagian tangan hingga ke lengan

Sementara itu, bagian bawah gaun terdiri dari rok pendek model *flared* dengan motif bordiran rumit yang akan memiliki efek kilauan metalik jika dilihat dari sudut tertentu. Rok ini juga memiliki belahan tinggi mengekspos area paha serta dilengkapi dengan pita yang menggantung di antara belahan rok yang terbuka sebagai sentuhan akhir.



Gambar 6. Detail lengan dan sarung tangan 2B



Gambar 7. Detail rok *Battle dress 2B*

2B menggunakan sepatu bot setinggi paha sebagai alas kaki. Dengan material sintetis *glossy* berwarna hitam dan hak tinggi yang runcing menonjolkan kaki jenjangnya. Area terbuka pada paha yang tercipta karena pertemuan ujung sepatu bot dengan gaun menambah kompleksitas siluet kaki.



Gambar 8. Detail sepatu bot 2B

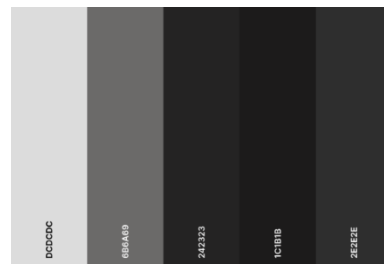
Selain identitas visual yang melekat pada tubuhnya, 2B dilengkapi dengan pedang besar yang biasa ia bawa untuk membasmi para *machine lifeforms*. Pedang yang bernama Virtuous Contract ini memiliki bilah besar dan panjang berwarna putih bersih dengan hiasan motif berwarna emas di dekat pangkalnya. Gagang pedang dilengkapi dengan pengikat berwarna hitam. Karena berbeda dengan warna gaun yang dominan hitam, pedang ini menciptakan keseimbangan pada keseluruhan palet karakter dengan warna putihnya yang menonjol. Melengkapi rambut 2B yang juga berwarna putih.



Gambar 9. Pedang Virtuous Contract milik 2B

Jika dilihat secara keseluruhan, skema warna yang digunakan dalam desain 2B adalah warna-warna monokromatik yang sangat ketat dengan dominasi hitam. Elemen-elemen yang memiliki volume besar, seperti *Battle dress*, penutup mata, bando, dan sepatu bot menggunakan warna hitam pekat yang menciptakan citra kuat dan tajam. Membuat karakter mudah dibedakan secara visual dengan latar belakang dunia *post-apocalyptic NieR:Automata* yang didominasi warna terdesaturasi seperti cokelat bumi atau hijau lumut. Sedangkan pada beberapa area spesifik digunakan warna putih keperakan sebagai titik fokus. Yakni pada rambut dan sebagian sarung tangan. Warna ini digunakan sebagai penyeimbang agar desain 2B tidak terlihat datar.

Secara teknis, skema warna pada desain karakter 2B tidak menggunakan warna primer (merah, biru, kuning) sama sekali. Komposisi ini memberikan kesan dingin dan elegan yang konsisten dari kepala hingga ujung kaki. Hitam dan putih melambangkan nihilisme 2B sebagai android. Pada awalnya, 2B hanyalah karakter yang hanya bisa mengikuti perintah (hitam-putih). Dengan seiring berjalannya alur cerita dalam *game*, pemain mulai bisa melihat daerah “abu-abu” dalam identitasnya. Putih dan hitam yang hadir secara bersamaan merepresentasikan siklus membunuh dan mati secara berulang-ulang. Menarik warna dari dunia *post-apocalyptic* yang “mati”.



Gambar 10. Skema warna (color palette) 2B

Analisis Semiotika Roland Barthes pada Desain Karakter 2B

Dari seluruh rincian analisis visual yang telah dipaparkan mulai dari penutup mata yang menjadi ikon, kontras antara bando dan rambut, hingga *Battle dress* dan sepatu bot yang memberi kesan elegan pada 2B membentuk sebuah struktur identitas visual yang tidak hanya sekadar kebutuhan estetika pemain. Elemen-elemen yang ada tidak hadir secara acak, terdapat keterkaitan dengan narasi yang ingin disampaikan oleh sang desainer. Untuk memahami filosofi dari mengapa 2B didesain sedemikian rupa, bagian selanjutnya akan membedah elemen visual yang ada melalui perspektif Semiotika Roland Barthes. Analisis ini akan mengungkap bagaimana desain 2B mengomunikasikan narasi utama tentang eksistensialisme dalam dunia *NiER:Automata*.

Terdapat dua tingkatan tahap interpretasi dalam teori Roland Barthes yang harus dilalui dalam proses menganalisa desain yang menjelaskan bagaimana sebuah tanda bergerak dari makna harfiah (denotasi) ke makna konotasi/mitos, yaitu *Language* dan *Meta-Language*. *Language* adalah tahap denotasi pertama bertujuan untuk mengidentifikasi makna yang terdapat pada penanda awal (Waluyo & Patria, 2022). Tanda pada sistem ini bersifat lugas dan aktual, serta merupakan gabungan dari penanda (bentuk fisik) dan petanda (konsepnya). Tahap ini penting untuk mengidentifikasi makna sesungguhnya yang terkandung dalam objek penelitian yang kali ini merupakan 2B, karena tahap ini mengarahkan kita pada tahap berikutnya yaitu *Meta-Language*. Tahapan yang kedua ini memperdalam pemaknaan pada tahap pertama yang kemudian akan dikembangkan mitos-mitos yang ada pada

desain karakter 2B.

Secara denotatif, penutup mata pada desain 2B hanyalah sebuah atribur militer bernama *Tactical Visor* yang berfungsi sebagai alat bantu navigasi tempur. Namun, jika dilihat secara konotatif, tanda ini mengandung filosofi "*see no evil*" pada konsep *The Three Wise Monkey*. Simbolisme menutup mata merepresentasikan upaya untuk membutakan diri terhadap kejahatan atau realitas yang merusak demi menjaga ketenangan batin (Mieder, 1987). Dalam konteks 2B, hal ini bukan sekadar pilihan, namun sebuah kebutaan yang dipaksakan oleh protokol YoRHa. Penutup mata yang dikenakan semua unit YoRHa mengomunikasikan pesan tentang kebutaan akan fakta yang dipaksakan oleh sistem, di mana para prajurit dilarang "melihat" kebenaran mengenai kepunahan umat manusia yang telah lama terjadi.

2B tidak berdiri sendiri dalam teori ini. Terdapat sistem hierarki tanda yang mendukung ideologi YoRHa di mana prajurit menutup mata dengan visor (*see no evil*), operator YoRHa menutup mulut dengan cadar (*speak no evil*), dan Commander White sebagai pimpinan tertinggi YoRHa yang tidak memakai penutup apapun menandakan ialah pemegang otoritas yang "melihat semua". Maka dengan menutup matanya, sebuah android bisa menjadi prajurit yang sempurna. Dalam mitos ini, kemanusiaan dan moralitas android harus dibutakan agar fungsi mereka sebagai mesin tempur yang patuh tetap terjaga secara absolut.

Tabel 1. Analisis semiotika karakter 2B

Elemen Visual	Denotatif	konotatif	Mitos
Penutup Mata	Alat bantu militer (HUD).	Filosofi " <i>see no evil</i> " (kebutaan yang disengaja)	Kepatuhan melalui ketidaktauan

Rambut dengan gaya bob pendek berwarna putih yang ikonik ini juga menyimpan filosofi. Putih sering diasosiasikan dengan kemurnian atau awal yang baru (Heller, 2009). Dengan demikian, rambut putih 2B secara konotatif melambangkan dirinya sebagai *tabula rasa* atau kertas kosong, sebuah mesin yang lahir tanpa dosa, murni, dan “kosong”. Sementara di atas rambut tersebut, melingkar sebuah bando tipis berwarna hitam. Secara konotatif, bando tersebut melambangkan penjinakan, bando berfungsi untuk mengatur rambut agar tetap rapi. Hal ini menandakan bahwa meskipun 2B memiliki potensi kemurnian (putih), ia tetap berada dalam kendali dan aturan sistem YoRHa yang ketat (hitam).

Perpaduan ini menciptakan mitos bahwa android adalah objek yang harus terlihat sempurna kapanpun di mana pun. Posisi 2B di sini bukanlah sebagai individu yang bebas, melainkan “boneka militer” yang dirancang untuk patuh kepada sistem. Hitam di atas putih menjadi mitos tentang bagaimana tugas militer (hitam) selalu menindih esensi murni android (putih). Seorang prajurit YoRHa tidak boleh menunjukkan sifat emosionalnya dengan bebas, ia harus selalu diikat oleh sistem.

Tabel 2. Analisis semiotika karakter 2B

Elemen Visual	Denotatif	konotatif	Mitos
Rambut putih	Rambut pendek bergaya bob	Makhluk artifisial yang murni	Android yang suci
Bando hitam	Aksesoris kepala	Feminitas dan keteraturan	Kontrol dan kedisiplinan

Battle dress yang dikenakan oleh 2B dan seluruh unit wanita dalam pasukan YoRHa merupakan sebuah tanda yang merepresentasikan konflik internal YoRHa

mengenai eksistensialisme. Para android didesain untuk menjadi “manusia” melalui cara berpakaian, estetika, dan fisik. Namun, di sisi lain mereka hanya diizinkan untuk menjadi senjata perang melalui fungsi asli mereka sebagai prajurit dan perintah YoRHa itu sendiri. Pakaian android dalam *NieR:Automata* bukanlah berfungsi sebagai pelindung, melainkan sebuah representasi daripada penyerahan diri para android kepada “Tuhan” yang “mati” (Pęcak, 2021).

Dalam sistem tanda barat, warna hitam menandakan duka cita yang mendalam; sebuah representasi visual dari keputusan dalam dunia *post-apocalyptic* (Pastoureau, 2008), mengingatkan narasi *NieR:Automata* yang penuh dengan keputusan, kematian, dan siklus eksistensi yang sia-sia. 2B bukan sekadar prajurit, ia adalah symbol “kematian yang menari” di medan perang. Gaya *gothic* feminim dalam desain 2B secara visual menempatkannya sebagai boneka atau objek yang memperlihatkan kerapuhan yang sebenarnya ada dalam dirinya. Penggunaan atribut gothic ini mengomunikasikan identitas 2B sebagai objek yang memiliki keindahan melankolis (Monden, 2015). Gaun yang terlalu indah dan elegan untuk medan perang mengaburkan fakta 2B hanya lah sebuah “alat” yang diproduksi massal. Pemain dapat melihatnya sebagai subjek yang rapuh. Hal ini sejalan dengan niat awal sang desainer, Akihiko Yoshida yang ingin menciptakan sesuatu yang rapuh bagai boneka.

Tabel 3. Analisis semiotika karakter 2B

Elemen Visual	Denotatif	konotatif	Mitos
<i>Battle dress</i> berwarna hitam	Seragam formal YoRHa	Boneka rapuh yang diciptakan untuk perang	Duka cita para android

Keanggunan yang terpancar dari *Battle dress* tersebut kemudian diteruskan ke bagian bawah tubuh melalui sepatu bot setinggi paha yang digunakan oleh 2B. Dengan material sintetis yang mengkilap dan *stiletto* yang digunakan mempertegas bahwa 2B adalah produk manufaktur yang diciptakan hanya untuk fungsinya sebagai mesin tempur semata. Penggunaan sepatu bot dan hak tinggi dalam medan perang memberikan mitos tentang "*femme fatale*" atau pejuang wanita yang didesain hanya untuk kepuasan visual. Representasi karakter wanita dalam *game* seringkali mengalami objektifikasi fungsional di mana aspek tontonan sama pentingnya dengan aspek fungsionalitas tempur (Lynch et al., 2016).

Tabel 4. Analisis semiotika karakter 2B

Elemen Visual	Denotatif	konotatif	Mitos
Sepatu bot tinggi berwarna hitam	Sepatu sebagai bagian dari <i>Battle dress</i>	Produk massal dengan estetika	<i>Femme fatale</i> : estetika dalam fungsi tempur

Berbeda dengan sebagian besar identitas visual yang terdapat pada desain 2B, pedang ini berwarna putih dan mengonotasikan kebajikan, kebenaran, dan cahaya yang merepresentasikan peran 2B sebagai ksatria yang membawa keadilan bagi umat manusia. Warna putih merupakan simbol kemurnian dan awal yang baru tanpa noda (Heller, 2009). Istilah *contract* dalam nama pedang juga menandakan tindakan kekerasan yang dilakukan merupakan sebuah janji yang suci kepada sistem YoRHa. Persenjataan dalam *NieR:Automata* bukan sekedar alat penghancur, melainkan instrumen yang membangun mitos bahwa kekerasan yang dilakukan para android adalah tindakan yang mulia dan dibenarkan oleh kontrak luhur demi kemanusiaan. Hal ini

menciptakan citra 'algojo yang mulia' (*noble executioner*) (Pęcak, 2021).

Kontradiksi Visual sebagai Strategi Naratif

Tabel 5. Analisis semiotika karakter 2B

Elemen Visual	Denotatif	konotatif	Mitos
Pedang Virtuous Contract	Senjata perang berwarna putih	Kebaikan dan janji suci	Algojo yang mulia

Kontradiksi visual pada karakter 2B tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga sebagai strategi untuk memperkuat narasi dalam *NieR:Automata*. Penampikan 2B yang anggun dan feminin berlawanan dengan perannya sebagai android tempur yang menjalankan tugas militer. Kontradiksi tersebut juga terlihat pada penutup mata yang secara visual membatasi penglihatan, tetapi dalam narasi justru berfungsi sebagai perangkat militer untuk membantu navigasi. Pertentangan antara tampilan yang manusiawi dan fungsi sebagai mesin tempur memperkuat konflik identitas 2B sebagai android yang mulai menunjukkan emosi dan karakteristik manusia.

Melalui perspektif semiotika Roland Barthes, pertentangan tersebut membentuk makna yang lebih luas mengenai sistem YoRHa. Keindahan dan keanggunan 2B dapat dibaca sebagai lapisan visual yang menutupi realitas bahwa dirinya tetap berada di bawah kendali sistem dan menjalankan tugas yang penuh kekerasan. Dengan demikian, kontradiksi visual antara keindahan dan kekerasan, kemanusiaan dan mesin, serta kebebasan dan kepatuhan menjadi bagian dari strategi naratif yang mendukung tema eksistensialisme dalam *NieR:Automata*.

KESIMPULAN

Analisis yang telah dilakukan terhadap desain karakter YoRHa No. 2 *Type B* (2B) dalam *game NieR:Automata* mengungkapkan bahwa desain bukan sekedar estetika, melainkan sebuah konstruksi

naratif yang disengaja dan penuh makna. Elemen-elemen visual utama 2B dibentuk oleh beberapa penanda kunci seperti skema warna monokromatik yang secara denotatif menciptakan fokus visual yang menarik, namun secara konotatif palet ini menggambarkan 2B sebagai android yang dingin dan robotik, selaras dengan pengekan emosional yang diwajibkan oleh protokol YoRHa seperti yang dikisahkan dalam *game NieR:Automata*.

Desain karakter 2B berhasil memvisualisasikan kontradiksi inti dari *NieR:Automata*. Kontras antara siluet feminim dengan tugas yang dijalankan sebagai prajurit YoRHa secara langsung mendukung tema utama *game NieR:Automata* tentang kemanusiaan, eksistensialisme, dan kebohongan. Dengan demikian, desain 2B adalah perwujudan visual dari mitos yang ada dalam alur *game* tersebut, menjadikannya ikon yang menarik perhatian sekaligus memicu interpretasi mendalam dari audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fiatur Rohmaniah. (2021). KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>
- Ash-Shiddiqi, H., Sinaga, riza wahyuni, & Audina, nadya cindy. (2025). Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif. *JURNAL EDUKATIF*, 3(2), 333–343. <https://doi.org/3025-0544>
- Chavik, C. Z., & Grahita, B. (2025). Analisis Pengaruh Desain Karakter Venti Terhadap Keterikatan Emosional dan Persepsi Pemain Game Genshin Impact. *Jurnal Visual Ideas*, 5(2), 108–124.
- Dwibowo, S., Satyaka, A. R., & Sulistyaningsih, W. (2020). Intensitas Bermain Game Online dan Empati pada Remaja. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Keluarga*, 6(3), 1856–1872. <https://doi.org/10.47476/assyari.v6i3.7378>
- Heaney, D. (2025). *There and Back Again: A NieR series retrospective*. Square Enix. https://www.square-enix-games.com/en_US/news/nier-retrospective
- Heller, E. (2009). *The Psychology of Colors*. Lynch, T., Tompkins, jessica e., Driel, irene i. van, & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Marzian, F., & Qamal, M. (2017). Game RPG “The Royal Sword” Berbasis Desktop dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM). *Sisfo: Jurnal Sistem Informasi UNIMAL*, 1(2).
- Matsudaira, H. (2017). *An Exclusive Look at The Creation of NieR:Automata's 2B*. PlatinumGames. <https://www.platinumgames.com/official-blog/article/9364>
- Mieder, W. (1987). *The Proverbial Three Wise Monkeys: Hear No Evil, See No Evil, Speak No Evil* (1st Editio). Routledge.
- Monden, M. (2015). *Japanese Fashion Cultures: Dress and Gender in Contemporary Japan*. Bloomsbury Academic.
- Nieminen, M. (2017). *PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN*. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126784/MarikaNiemin_Thesis.pdf
- Pastoureau, M. (2008). *Black: The History*

- of a Color*. Princeton University Press.
- Pęcak, M. (2021). Yoko Taro's *NieR: Automata*—An Existential Journey through the Absurd. *ŚWIAT I SŁOWO*, 36(1), 211–227. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0014.7917>
- PlatinumGames. (2017). *NieR:Automata*. PlatinumGames. <https://www.platinumgames.com/works/nier-automata>
- Sapmayada, A. S. (2024). *Membangun Narasi Visual Melalui Desain Karakter: Studi Kasus Karakter Ikonik*. 02(02), 491–501. <https://ejournal.lapad.id/index.php/visart/article/view/819/659>
- Setiawan, D. (2024). Perwujudan Manusia Pemberontak dalam Novel *NieR:Automata* Nagai Hanashi Karya Yoko Taro dan Eishima Jun. In *UNAS Repository*. UNIVERSITAS NASIONAL.
- Waluyo, V. A. R., & Patria, A. S. (2022). Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash Pada Game *Arknights*. *Barik*, 3(2).