



Analisis Simbolisme Topeng Phantom Thieves dalam Game Persona 5 Melalui Semiotika Charles Sanders Peirce

Symbolism Analysis of Phantom Thieves' Masks in Persona 5 Through Charles Sanders Peirce's Semiotics

Hanan Halim Abdullah^{1*}, Ali Alamsyah Kusumadinata², Muhammad Luthfie³

Universitas Djuanda Bogor

Email: halimhanan65@gmail.com¹, ali.alamsyah@unida.ac.id², muhammad.luthfie@unida.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 08-07-2026

Revised : 10-07-2026

Accepted : 12-07-2026

Published : 14-07-2026

Abstract

The development of interactive media today places video games as an expressive medium for conveying meaningful social critiques. Persona 5 is a popular entertainment medium that explicitly projects the ideological resistance of a teenage group called the Phantom Thieves against corrupt authorities. This study aims to describe the form of the representamen, identify the object, and analyze the interpretant related to the symbolic message of rebellion in the characters' mask designs. This study applies a descriptive qualitative method through passive observation and visual documentation. Data analysis relies on Charles Sanders Peirce's triadic semiotic model, while theory triangulation is used to test data validity. The results indicate that the visual form of the masks (representamen) and their references (object) combine to form a profound meaning (interpretant) of resistance. Supported by the integration of color psychology, Pearson's archetypes, and Carl Jung's psychoanalysis, the collective visual synergy conveys a moral message that ideological resistance against oppression can be executed tactically, structured, and aesthetically.

Keywords: Charles Sanders Peirce, Ideological Resistance, Persona 5 Game

Abstrak

Perkembangan media interaktif masa kini menempatkan *video game* sebagai medium ekspresif untuk menyampaikan kritik sosial yang sarat makna. *Persona 5* merupakan sajian hiburan populer yang secara gamblang memproyeksikan perlawanan ideologis sekumpulan remaja yang tergabung dalam *Phantom Thieves* terhadap otoritas yang korup. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud *representamen*, mengidentifikasi *object*, serta menganalisis *interpretant* terkait pesan simbolis pemberontakan pada desain topeng karakter. Studi ini mengaplikasikan metode kualitatif deskriptif melalui observasi pasif serta pendokumentasian visual. Analisis data menggunakan model semiotika triadik Charles Sanders Peirce, sementara triangulasi teori digunakan sebagai penguji keabsahan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa wujud visual topeng (*representamen*) dan acuan rujukannya (*object*) berpadu membentuk makna (*interpretant*) perlawanan yang mendalam. Dengan didukung oleh integrasi psikologi warna, arketipe Pearson, dan psikoanalisis Carl Jung, sinergi visual kelompok ini secara kolektif menyampaikan pesan moral bahwa perlawanan terhadap penindasan sistemik dapat dieksekusi secara taktis, terstruktur, dan estetik.

Kata Kunci: Charles Sanders Peirce, Game Persona 5, Perlawanan Ideologis

PENDAHULUAN

Dalam lanskap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kontemporer, platform digital dan *video game* telah bermetamorfosis menjadi media ekspresif yang memiliki kapasitas memengaruhi psikologi serta kepuasan audiens (Luthfie, Sativa, & Setiawan, 2026) *Video game*



tidak hanya menawarkan kesenangan bermain, tetapi juga melayani tujuan representasional untuk menyampaikan gagasan, kritik, dan nilai-nilai ideologis kepada khalayak luas (Stevano, 2023). Fenomena pergeseran fungsi ini terlihat jelas ketika banyak pengembang modern mengangkat narasi yang sarat akan konflik sosial. Salah satu produk budaya populer yang secara eksplisit mengusung tema perlawanan terhadap *status quo* adalah game *Persona 5*. Narasi dalam game bergenre *Role-Playing Game* (RPG) ini mengisahkan sekelompok remaja marginal yang merasa terpinggirkan dan muak dengan kemunafikan orang dewasa yang korup. Mereka kemudian membentuk kelompok pembangkang bernama *Phantom Thieves* untuk meruntuhkan keserakahan moral para penguasa di tatanan masyarakat. Perlawanan kelompok ini pada dasarnya juga merepresentasikan sebuah strategi manajemen komunikasi yang terstruktur untuk memengaruhi opini publik di dunia nyata (Firliandoko, Luthfie, & Kusumadinata, 2018).

Akan tetapi, studi mengenai pesan nonverbal di dalam media interaktif kontemporer masih sering kali dikesampingkan dan dinilai kurang relevan di dalam ranah akademik kajian komunikasi umum. Padahal, tanda visual nonverbal seperti rancangan topeng karakter di dalam game menyimpan konstruksi makna yang sangat kompleks (Günay, 2021). Kajian semiotika dalam ilmu komunikasi telah membuktikan bahwa tanda visual pada media animasi dan interaktif terbukti mampu mengomunikasikan transisi psikologis secara mendalam kepada khalayaknya (Hidayat, Luthfie, & Kusumadinata, 2022). Pemahaman mengenai elemen ini sangat esensial karena teori semiotika berfungsi sebagai jembatan analitis untuk membongkar pesan tersembunyi di balik interaksi sosial maupun produk komunikasi visual (Luthfie & Hasbiyah, 2019). Pesan perlawanan di dalam *Persona 5* dikomunikasikan secara kuat melalui bahasa visual nonverbal, khususnya melalui desain topeng yang dikenakan oleh para karakternya saat berada di dimensi *Metaverse*. Secara psikologis, penggunaan topeng dalam game ini mengadopsi konsep psikoanalisis Carl Gustav Jung mengenai *Persona* (topeng kepatuhan sosial) dan *Shadow* (sisi gelap batin yang ditekan) (Maharani & Oemiati, 2025). Momen pelepasan topeng secara paksa hingga berdarah merepresentasikan pertarungan batin antara kepatuhan sosial melawan autentisitas diri.

Lebih lanjut, elemen desain komunikasi visual seperti pemilihan warna merah menyala, hitam, dan putih pada kelompok ini dirancang secara sengaja untuk memicu respons emosional berupa agresi, kekuatan, dan idealisme keadilan. Menurut kajian retorika visual, warna merupakan stimulus nonverbal yang paling cepat memengaruhi psikologi emosional audiens (Putri et al., 2024). Meskipun sarat akan makna, pemahaman pemain seringkali berhenti pada tataran estetika permukaan saja, menganggap desain tersebut sebatas "keren". Padahal, desain karakter bukanlah objek visual pasif, melainkan sebuah teks budaya yang mengonstruksi makna secara aktif. Guna membedah struktur tanda visual tersebut secara presisi, pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dinilai sebagai pisau analisis yang paling relevan (Sobur, 2016). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud tanda (*representamen*), mengidentifikasi acuan rujukan (*object*), serta menganalisis pemaknaan akhir (*interpretant*) terkait pesan simbolis perlawanan yang dikonstruksikan pada topeng karakter kelompok *Phantom Thieves* dalam game *Persona 5*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali lapisan makna representasi perlawanan yang terkandung dalam visualisasi karakter *Phantom Thieves* dalam *video game Persona 5* (Sutriani & Octaviani, 2019). Unit analisis terpusat pada empat karakter inti yang



memproyeksikan gaya perlawanan yang berbeda, yakni Joker, Skull, Panther, dan Fox. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi non-partisipan (pasif) terhadap lanskap digital *Metaverse* di dalam game. Observasi ini diperkuat dengan metode dokumentasi berupa tangkapan layar (*screenshot*) saat adegan pelepasan topeng (*awakening*) serta analisis literatur konsep seni resmi dari *Persona 5: The Original Art Book* karya Shigenori Soejima (Atlus, 2019).

Analisis data dioperasikan menggunakan kerangka model semiotika triadik Charles Sanders Peirce. Model ini mengklasifikasikan proses pemaknaan (*semiosis*) ke dalam tiga tahapan berkesinambungan: *Representamen* (menguraikan wujud material fisik topeng seperti bentuk, warna, dan tekstur), *Object* (menelusuri acuan tanda di dunia nyata melalui klasifikasi ikon dan indeks), serta *Interpretant* (menarik kesimpulan pemaknaan simbolis dan ideologis yang tercipta). Untuk menguji keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi teori yang memadukan analisis semiotika visual dengan teori Psikologi Warna, proses individuasi dari Psikoanalisis Carl Gustav Jung, dan 12 Arketipe Kepribadian Pearson. Penggabungan teori ini memastikan bahwa penafsiran tanda tidak hanya bersifat subjektif, melainkan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis berdasarkan kerangka ilmu komunikasi (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis semiotika Peirce, ditemukan bahwa desain topeng dari masing-masing karakter *Phantom Thieves* tidak sekadar berfungsi sebagai pelindung kosmetik atau penyembunyi identitas belaka. Sebaliknya, setiap elemen visual pada topeng bekerja secara aktif sebagai instrumen komunikasi visual yang memproyeksikan bentuk perlawanan spesifik berdasarkan luka psikologis dan represi sosial yang mereka alami di dunia nyata. Pemetaan identifikasi struktur tanda triadik dari keempat karakter utama disajikan pada Tabel 1 berikut:

Table 1. Analisis Semiotika Triadik Topeng Karakter Persona 5

Nama Karakter (Codename)	Wujud Tanda (Representamen)	Acuan Tanda (Object)	Makna Simbolis (Interpretant)
Joker	Topeng domino klasik monokrom (hitam-putih) dengan lubang mata 3 dimensi yang tajam.	Ikon: Pencuri elegan legendaris (<i>Gentleman Thief</i>). Indeks: Pandangan mata tajam untuk manipulasi kognitif.	Perlawanan elegan dan taktis. Mendobrak status quo melalui manipulasi persepsi (<i>The Magician</i>).
Skull	Topeng pecahan tengkorak logam perak usang dengan gerigi besi di bagian mulut.	Ikon: Tengkorak, kematian, lambang bajak laut. Indeks: Kemarahan fisik yang meledak, gaya tarung subkultur jalanan.	Perlawanan frontal anti-kemapanan dan disintegrasi otoritas korup (<i>The Revolutionary</i>).
Panther	Topeng kepala kucing lateks merah menyala yang mengkilap, dengan telinga runcing.	Ikon: Kucing (<i>feline</i>), kelincahan, dan keanggunan. Indeks: Reklamasi agensi tubuh, pembalikan posisi korban menjadi predator.	Pemberdayaan feminin. Sensualitas sebagai instrumen kekuatan dan empati aktif (<i>The Lover</i>).



Fox	Topeng rubah tradisional Jepang (<i>Kitsune</i>) putih porselen dengan sapuan cat biru indigo.	Ikon: Topeng Kitsune pada teater Kabuki/Shinto. Indeks: Jiwa seniman tradisional murni yang menolak komersialisasi.	Perlawanan estetis-intelektual untuk membersihkan seni dari eksploitasi pasar yang tamak (<i>The Creator</i>).
-----	--	--	--



Gambar 1. Topeng Karakter Phantom Thieves

Analisis Representamen dan Object Individual

Secara individual, topeng Joker yang berwujud domino klasik mengadopsi elemen romantisasi gaya pencuri mulia (*gentleman thief*). Desainer karakter, Shigenori Soejima, sengaja memilih tema ini agar sesuai dengan imajinasi stereotip pemain mengenai wujud pahlawan taktis (Atlus, 2019). Sebaliknya, topeng Skull yang berbentuk pecahan tengkorak perak usang merujuk pada konsep kematian (ikon) sekaligus indeks dari kemarahan jalanan yang meledak-ledak. Tengkorak ini menyuarakan penolakan untuk bungkam akibat kekerasan fisik institusi pendidikan.

Pada karakter Panther, topeng kucing merah berbahan lateks secara indeksial merupakan proyeksi dari hasratnya untuk memegang kendali (agensi) atas tubuhnya sendiri. Ini adalah bentuk perlawanan terhadap objektifikasi seksual yang ia terima di dunia nyata (Lestari et al., 2025). Sementara itu, topeng *Kitsune* porselen pada Fox merujuk langsung pada seni teater tradisional Jepang, menjadi indeks dari perjuangan intelektualnya untuk menjaga kesucian visi seni dari eksploitasi komersial mentornya.

Pembahasan Kolektif: Integrasi Psikoanalisis Jung dan Arketipe

Pemaknaan tanda visual di dalam *Persona 5* tidak dapat dilepaskan dari konsep komunikasi intrapersonal yang dijelaskan oleh Carl Gustav Jung (1953). Di dunia nyata, para tokoh dipaksa mengenakan *social persona*—topeng kepatuhan sosial yang kaku demi menghindari stigma masyarakat. Namun, dinamika ini berubah radikal di *Metaverse*. Adegan ekstrem di mana karakter merobek topeng dari wajah mereka hingga mengucurkan darah adalah representasi visual dari dekonstruksi paksa terhadap belenggu sosial tersebut. Melalui konfrontasi batin ini, mereka mengintegrasikan aspek *Shadow* (sisi gelap ego) secara sadar, yang kemudian memicu bangkitnya kekuatan perlawanan autentik mereka.

Selain melalui transformasi psikologis, identitas pemberontakan kelompok *Phantom Thieves* dikonstruksi secara solid melalui sinergi psikologi warna. Warna hitam menjadi landasan visual yang mengintimidasi dominasi otoritas, sementara putih melambangkan kemurnian niat mereka dalam menolong kaum marginal. Merah *crimson* bertindak sebagai pemicu energi agresi,



gairah, dan keberanian bertindak (Madani & Supandi, 2024). Kesatuan identitas ini semakin diperkuat oleh kerangka 12 Arketipe Kepribadian Pearson (Blandin et al., 2021). Joker beroperasi sebagai *The Magician* yang memimpin dari balik layar, Skull sebagai *The Revolutionary* yang mendobrak aturan secara frontal, Panther sebagai *The Lover* yang digerakkan oleh empati, dan Fox sebagai *The Creator* yang menjaga kemurnian estetika. Sinergi warna dan arketipe ini menyimpulkan bahwa pemberontakan di dalam *Persona 5* bukanlah kejahatan destruktif, melainkan gerakan kemanusiaan yang terstruktur.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, dapat disimpulkan bahwa perlawanan ideologis dalam *video game Persona 5* direpresentasikan secara tegas melalui elemen desain komunikasi visual, khususnya pada desain topeng karakter kelompok *Phantom Thieves*. Melalui wujud fisik (*Representamen*) yang dikorelasikan dengan acuan latar belakang sosial (*Object*), topeng tersebut menghasilkan makna (*Interpretant*) pemberontakan yang mendalam. Adegan pelepasan topeng merupakan manifestasi dari proses individuasi Carl Gustav Jung, di mana para tokoh mendekonstruksi topeng kepatuhan sosial mereka di dunia nyata untuk merangkul identitas autentik secara merdeka. Secara kolektif, perpaduan psikologi warna (hitam, putih, merah) dan distribusi arketipe kepribadian Pearson (PMAI) menyampaikan pesan moral bahwa perlawanan terhadap penindasan otoritas korup dapat dilakukan melalui gerakan kemanusiaan yang cerdas, memiliki landasan moral yang murni, terstruktur, dan bernilai estetika tinggi. Sebagai rekomendasi, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan *Reception Analysis* guna menggali bagaimana khalayak pemain (*gamers*) memaknai dan mereproduksi pesan-pesan ideologis tersebut dalam realitas kehidupan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Athalia, A. S. (2024). Revealing How Characters Manifest Carl Jung's Archetypes in the Game "Persona 4." *LITERA KULTURA: Journal of Literary and Cultural Studies*, 11(3), 13–20. <https://doi.org/10.26740/lk.v11i3.59435>
- Atlus. (2019). *Persona 5: The Original Art Book* (Entalize Co., Ltd. & S. Meyerink, Trans.). Gzbrain Inc.
- Blandin, K., Marr, H. K., & Pearson, C. S. (2021). *PMAI Manual: A Guide to the Development and Use of the Pearson-Marr Archetype Indicator Instrument*. Gainesville, FL: Center for Applications of Psychological Type (CAPT).
- Firliandoko, R., Luthfie, M., & Kusumadinata, A. A. (2018). Strategi Manajemen Komunikasi Pada Bogor Ngariung. *Jurnal Komunikatio*, 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.30997/jk.v4i1.1209>
- Günay, M. (2021). Design in Visual Communication. *Art and Design Review*, 09(02), 109–122. <https://doi.org/10.4236/adr.2021.92010>
- Hidayat, M. S., Luthfie, M., & Kusumadinata, A. A. (2022). Analisis Semiotika pada Film Shigatsu wa Kimi no Uso Episode 3. *CommLine: Jurnal Sains Komunikasi*, 7(2), 78–93. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4616391>
- Lestari, A., Juidah, I., Kohar, D., & Winata, N. T. (2025). Arketipe Tokoh Lengkara Dalam Novel 00.00 Karya Ameysia Falensia: Teori Carl Jung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2362–2367. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3490>
- Luthfie, M., & Hasbiyah, D. (2019). *Semiotika Dalam Kajian Komunikasi*. Bogor: Ajifandi Pers.



- Luthfie, M., Sativa, O., & Setiawan, K. (2026). Gaya Komunikasi Streamer dan Kepuasan Penonton dalam Live Streaming. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 604–616. <https://doi.org/10.55606/juitik.v6i1.2142>
- Madani, S. A., & Supandi, F. P. (2024). Analisis Warna Ikon Fitur Layanan Aplikasi Gojek Terhadap Psikologi Persepsi Konsumen. *Visualideas*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss1.2024.1934>
- Maharani, A. W. P., & Oemiati, S. (2025). Proses Individuasi Diri Tokoh Otosaka Yuu Dalam Anime “Charlotte”: Psikoanalisis Carl Gustav Jung. *Kiryoku*, 9(2), 342–357. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.342-357>
- Putri, P. T., The, H., Lowell, T. M., & Utomo, P. R. (2024). Penggunaan Psikologi Desain Pada Film La La Land Dan Black Swan: Studi Kasus Warna Terhadap Emosi Manusia. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 6(02), 133–139. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v6i02.16682>
- Sobur, A. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Stevano, D. T. (2023). Transformasi Desain Video Game dari Media Bermain menjadi Media Ekspresif Informasi Artikel Abstrak. *Journal of Media and Information Technology (Jommit)*, 6(2). <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i2>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutriani, S., & Octaviani, R. (2019). *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.