

BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap desain karakter Oda Nobunaga dalam game "Fate/Grand Order" (FGO) dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, dapat disimpulkan bahwa Game FGO merepresentasikan karakter Oda Nobunaga melalui beberapa komponen utama, yaitu: visual warna, rambut, pakaian, aksesoris, dan sifat atau watak. Setiap komponen ini memainkan peran penting dalam menciptakan desain visual Oda Nobunaga yang lebih modern, yang disesuaikan dengan estetika dan narasi dunia FGO.

Dari hasil analisis semiotik, makna yang terkandung dalam desain karakter Oda Nobunaga dalam FGO masih cukup dekat dengan sejarah aslinya. Meskipun ada inovasi dan modifikasi untuk menyesuaikan dengan konteks game, esensi dari karakter ini tetap dipertahankan, memberikan penghormatan pada sosok sejarah aslinya. Dari enam komponen yang dianalisis, tiga komponen yakni visual warna, aksesoris, dan sifat atau watak menunjukkan kesamaan yang signifikan dengan gambaran historis Oda Nobunaga. Visual warna, misalnya, masih menggambarkan kepribadian dan aura kekuatan yang diasosiasikan dengan Oda Nobunaga sebagai pemimpin militer yang berpengaruh. Penggunaan aksesoris juga mencerminkan simbol-simbol kekuatan dan status yang dikenal dalam sejarahnya, meskipun dalam konteks game, aksesoris ini dimodifikasi untuk sesuai dengan dunia fantasi FGO. Watak Nobunaga yang tegas, ambisius, dan visioner juga tetap konsisten dengan karakteristik aslinya, meski ditampilkan dalam format yang lebih dinamis sesuai dengan alur cerita game.

Secara keseluruhan, representasi Oda Nobunaga dalam FGO mencerminkan keseimbangan antara keaslian sejarah dan inovasi modern. Desain karakter ini berhasil menggabungkan elemen-elemen sejarah yang otentik dengan interpretasi visual yang segar dan dinamis, yang memperkuat daya tarik karakter ini di mata pemain.