Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi
Volume. 6, Nomor. 3, November 2026
E-ISSN : 2827-7945 ; P-ISSN : 2827-8127; Hal. 399-409
DOI: https://doi.org/10.55606/juitik.v6i3.2777
Tersedia: https://journal.sinov.id/index.php/juitik

Analisis Desain Karakter dalam Representasi Visual Subtipe Enneagram

Devinnisa Jehan Siddiqa Fabtian[1*], Aninditya Daniar[2], Restu Ismoyo Aji[3]
[1,2,3] Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Indonesia
Email: devinjehan09@gmail.com[1] , aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id[2] , restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id[3]
[*]*Penulis Korespondensi: devinjehan09@gmail.com*

Abstract*. Character design is a form of visual communication that can convey personality through various elements, including shape, color, facial expressions, poses, clothing, and accessories. In representing personality, these elements can be used to establish character identity and help audiences understand the traits and characteristics being portrayed. This study aims to analyze the use of visual elements in representing personality through the Enneagram typology, which categorizes personality into nine main types with distinct characteristics. The research employs a qualitative approach through a literature review and visual analysis to examine the relationship between character design elements and the personality traits they represent. The analysis focuses on the use of shape, color, facial expressions, poses, clothing, and visual attributes as indicators of particular characteristics. This study is expected to identify visual approaches used to communicate personality traits and explain how these elements contribute to shaping the audience's perception of a character. The findings are expected to provide a reference for understanding character design as a medium for representing personality concepts within the field of Visual Communication Design.*

Keywords: *Character Design; Visual Elements; Personality Representation; Enneagram; Visual Communication.*

Abstrak. Desain karakter merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang dapat menyampaikan kepribadian melalui berbagai elemen, seperti bentuk, warna, ekspresi, pose, pakaian, dan atribut. Dalam merepresentasikan kepribadian, elemen-elemen tersebut dapat digunakan untuk membangun identitas karakter sekaligus membantu audiens memahami sifat dan karakteristik yang ingin ditampilkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan elemen visual dalam merepresentasikan kepribadian berdasarkan tipologi Enneagram, yang membagi kepribadian ke dalam sembilan tipe utama dengan karakteristik yang berbeda. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur dan analisis visual untuk mengkaji hubungan antara elemen desain karakter dan karakteristik kepribadian yang direpresentasikan. Analisis dilakukan dengan memperhatikan penggunaan bentuk, warna, ekspresi, pose, pakaian, serta atribut visual sebagai penanda karakteristik tertentu. Penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi pendekatan visual yang digunakan untuk menyampaikan karakteristik kepribadian serta menjelaskan bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi dalam membangun persepsi terhadap suatu karakter. Hasil analisis diharapkan dapat menjadi referensi dalam memahami penerapan desain karakter sebagai media representasi konsep kepribadian dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Kata kunci: Desain Karakter; Elemen Visual; Representasi Kepribadian; Enneagram; Komunikasi Visual

1. LATAR BELAKANG

Karakter desain merupakan salah satu komunikasi penggambaran untuk mengkomunikasikan sebuah sikap atau image tertentu kepada orang lain (Daniar, 2020). Dalam film, animasi, komik, maupun media visual lainnya, karakter tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari narasi, tetapi juga menjadi sarana untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Informasi tersebut dapat disampaikan melalui berbagai elemen desain, seperti bentuk tubuh, warna, ekspresi wajah, pose, pakaian, dan aksesori. Elemen-elemen tersebut membentuk petunjuk visual (*visual cues*) yang membantu audiens mengenali karakteristik suatu tokoh serta memahami kesan yang ingin dibangun melalui penampilannya. Secara konseptual, desain karakter yang ideal tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga mampu

Naskah Masuk: 14 September 2026; Revisi: 30 September 2026; Diterima: 23 Oktober 2026;
Terbit: 01 November 2026

merepresentasikan latar belakang, peran, serta dimensi psikologis karakter secara utuh (Dipaloka, 2026).

Walter dan Gioglio (2014) melalui *The Power of Visual Storytelling* menjelaskan pentingnya penggunaan elemen visual dalam menyampaikan cerita, nilai, dan pesan kepada audiens. Dalam konteks desain karakter, pendekatan tersebut dapat dipahami melalui penggunaan unsur visual yang saling mendukung untuk membentuk representasi karakter yang komunikatif. Sementara itu, Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media yang disunting oleh Josephson, Kelly, dan Smith (2020) membahas komunikasi visual melalui berbagai perspektif, termasuk persepsi, kognisi, estetika, semiotika, dan narasi. Analisis visual merupakan proses menguraikan objek kajian ke dalam unsur-unsur visual untuk memahami struktur, fungsi, dan makna yang terkandung di dalamnya (Allif, 2026). Hal ini menunjukkan bahwa elemen visual tidak hanya berperan dalam membangun daya tarik estetis, tetapi juga dapat dikaji berdasarkan makna dan persepsi yang terbentuk melalui penyajiannya.

Salah satu aspek yang dapat direpresentasikan melalui desain karakter adalah kepribadian. Kepribadian merupakan konsep yang bersifat abstrak sehingga tidak dapat diamati secara langsung hanya melalui penampilan fisik seseorang. Dalam konteks visual, karakteristik kepribadian dapat diterjemahkan melalui pendekatan simbolis dan representasional, misalnya melalui pemilihan warna, bentuk, ekspresi, gestur, pakaian, serta atribut yang diasosiasikan dengan sifat tertentu. Penggunaan elemen-elemen tersebut memungkinkan karakter memiliki identitas visual yang membedakannya dari karakter lain. Namun, hubungan antara elemen visual dan kepribadian tidak selalu bersifat mutlak. Makna yang muncul dapat dipengaruhi oleh konteks, konvensi visual, dan cara elemen tersebut dipadukan dalam desain karakter. Oleh karena itu, representasi kepribadian melalui desain karakter perlu dikaji dengan mempertimbangkan hubungan antara karakteristik yang ingin disampaikan dan unsur visual yang digunakan.

Salah satu kerangka yang dapat digunakan untuk membahas karakteristik kepribadian adalah Enneagram. Tipologi Enneagram membagi kepribadian ke dalam sembilan tipe utama yang masing-masing memiliki kecenderungan motivasi, perhatian, ketakutan, dan pola perilaku yang berbeda. Kerangka ini dapat digunakan sebagai landasan untuk mengidentifikasi karakteristik yang kemudian dikaji melalui representasi visual. Dalam kaitannya dengan desain karakter, Enneagram memberikan konteks untuk menelaah bagaimana konsep kepribadian yang bersifat abstrak dapat dikomunikasikan melalui ciri visual tertentu. Meskipun demikian, penggunaan Enneagram dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menentukan

kepribadian seseorang berdasarkan penampilan fisik, melainkan untuk mengkaji cara karakteristik tiap tipe direpresentasikan melalui elemen desain karakter.

Permasalahan yang muncul adalah bagaimana elemen visual dalam desain karakter dapat menyampaikan karakteristik kepribadian secara jelas tanpa hanya bergantung pada penjelasan verbal. Penggunaan bentuk, warna, ekspresi, pose, pakaian, dan atribut dapat menghasilkan kesan yang berbeda bergantung pada cara setiap elemen diterapkan dan dikombinasikan. Apabila elemen visual tidak memiliki keterkaitan yang jelas dengan karakteristik yang hendak direpresentasikan, identitas karakter berpotensi menjadi kurang konsisten atau menimbulkan interpretasi yang berbeda dari maksud awalnya. Oleh sebab itu, analisis terhadap elemen visual diperlukan untuk memahami bagaimana representasi kepribadian dibangun serta bagaimana unsur-unsur desain tersebut berkontribusi dalam membentuk persepsi audiens terhadap karakter.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan elemen visual dalam merepresentasikan kepribadian berdasarkan tipologi Enneagram. Analisis difokuskan pada hubungan antara bentuk, warna, ekspresi, pose, pakaian, dan atribut visual dengan karakteristik kepribadian yang ingin disampaikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur dan analisis visual untuk mengidentifikasi serta menguraikan peran elemen desain dalam membangun representasi karakter. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pendekatan visual yang digunakan untuk merepresentasikan konsep kepribadian dan menjadi referensi dalam kajian desain karakter di bidang Desain Komunikasi Visual.

2. KAJIAN TEORITIS

Desain Karakter Visual

Desain karakter merupakan proses membentuk identitas visual suatu tokoh melalui pengolahan bentuk, penampilan, ekspresi, gestur, dan atribut yang melekat pada karakter. Unsur-unsur tersebut berperan dalam membangun kesan terhadap kepribadian serta membantu audiens mengenali karakteristik yang ingin disampaikan. Nieminen (2017) menjelaskan pentingnya mempertimbangkan aspek psikologis dalam proses desain karakter, sehingga karakter tidak hanya dibentuk berdasarkan penampilan fisik, tetapi juga melalui pertimbangan terhadap aspek internal yang memengaruhi perilakunya.

Menurut Thomas dan Johnston (1981), *appeal* adalah jika mata penonton tertarik terhadap sebuah desain karakter dan mengapresiasi apa yang dilihatnya tersebut. Dalam representasi visual kepribadian, karakteristik psikologis yang bersifat abstrak dapat

diterjemahkan melalui unsur visual yang konkret. Ekspresi wajah dapat digunakan untuk membangun kesan emosional, gestur tubuh menunjukkan kecenderungan tindakan, sedangkan pakaian dan properti dapat memberikan konteks terhadap karakter yang digambarkan. Penggunaan distorsi bentuk dan penekanan ciri tertentu juga dapat memperkuat karakterisasi, khususnya dalam pendekatan karikatural yang menonjolkan aspek tertentu melalui penggambaran yang dilebih-lebihkan.

Semiotika Roland Barthes pada Representasi Karakter

Semiotika merupakan pendekatan untuk mengkaji tanda dan makna yang terbentuk melalui penggunaan tanda tersebut. Dalam analisis visual, teori semiotika Roland Barthes dapat digunakan untuk memahami hubungan antara unsur yang terlihat dan makna yang diasosiasikan dengannya. Barthes (1991) menjadi salah satu rujukan dalam pendekatan ini, khususnya untuk pembacaan tanda melalui tingkat denotasi dan konotasi.

Denotasi merupakan tingkat pemaknaan yang mengacu pada apa yang secara langsung ditampilkan oleh suatu tanda. Dalam analisis karikatur, denotasi dapat berupa bentuk figur, ekspresi wajah, posisi tubuh, pakaian, maupun objek yang terlihat dalam ilustrasi. Sementara itu, konotasi berkaitan dengan makna tambahan yang terbentuk melalui asosiasi, konteks, dan pemahaman terhadap tanda tersebut. Sebagai contoh, figur dengan tubuh membungkuk dan tangan yang saling meremas secara denotatif memperlihatkan posisi tubuh tertentu. Pada tingkat konotatif, kombinasi gestur dan ekspresi tersebut dapat membangun kesan kecemasan atau ketidaknyamanan, bergantung pada konteks karakter yang direpresentasikan.

Penerapan semiotika Barthes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana unsur visual karikatur membentuk makna yang berkaitan dengan karakteristik subtipe Enneagram. Analisis tidak berhenti pada identifikasi objek yang terlihat, tetapi dilanjutkan dengan penafsiran terhadap asosiasi makna yang dibangun melalui ekspresi, gestur, distorsi bentuk, dan simbol pendukung. Interpretasi tersebut kemudian dikaitkan dengan literatur mengenai karakteristik subtipe yang menjadi dasar representasi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis visual untuk mengkaji representasi kepribadian melalui elemen desain karakter berdasarkan tipologi Enneagram. Metode kualitatif digunakan untuk memahami dan menguraikan karakteristik data berdasarkan kualitas serta makna yang terkandung di dalamnya, bukan berfokus pada pengukuran secara numerik. Patriansah dan Gion (2023) serta Patriansah (2023) menjelaskan pendekatan kualitatif sebagai metode yang menitikberatkan pada penguraian kualitas data yang

dianalisis. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan (Soendari, 2012). Berdasarkan pendekatan tersebut, penelitian ini berfokus pada interpretasi elemen visual dan keterkaitannya dengan karakteristik kepribadian yang direpresentasikan.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan dokumentasi visual. Studi literatur digunakan untuk memperoleh landasan teori mengenai desain karakter, komunikasi visual, dan tipologi Enneagram. Sumber literatur mencakup buku serta referensi ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Sementara itu, dokumentasi visual dilakukan dengan mengumpulkan gambar karakter yang menjadi objek analisis. Dokumentasi tersebut digunakan untuk mengamati unsur-unsur visual yang tampak, seperti bentuk atau siluet, warna, ekspresi wajah, pose, pakaian, dan atribut yang melekat pada karakter. Pemilihan objek penelitian dilakukan secara purposif, yaitu berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Objek dipilih dengan mempertimbangkan ketersediaan dokumentasi visual serta adanya karakteristik visual yang dapat dianalisis dalam kaitannya dengan representasi kepribadian. Objek yang dipilih kemudian dikaji berdasarkan informasi mengenai karakteristik tokoh dan konteks kemunculannya agar interpretasi visual tidak hanya didasarkan pada asumsi terhadap penampilan fisik.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengidentifikasi elemen visual pada setiap objek, menguraikan kesan atau makna yang ditampilkan, kemudian menghubungkannya dengan karakteristik kepribadian dalam kerangka Enneagram. Analisis meliputi penggunaan bentuk dan siluet dalam membangun kesan karakter, warna dalam mendukung identitas visual, ekspresi dan pose dalam memperlihatkan sikap atau emosi, serta pakaian dan atribut dalam memperkuat karakterisasi. Hasil pengamatan selanjutnya dibandingkan untuk menemukan persamaan maupun perbedaan pendekatan visual dalam merepresentasikan karakteristik kepribadian.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi cara elemen desain karakter digunakan untuk menyampaikan karakteristik kepribadian serta menjelaskan keterkaitan antara bentuk visual dan makna yang dibangun. Interpretasi yang dihasilkan diperlakukan sebagai pembacaan terhadap representasi visual, bukan sebagai penetapan kepribadian seseorang berdasarkan penampilan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Visual Karikatur Subtipe Enneagram

Karikatur adalah sebuah gambar yang sifatnya hiperbolis atau melebih-lebihkan sesuatu entah itu dari bentuknya, tingkahnya, serta ekspresinya yang menonjolkan ciri khas tokoh yang digambarkan (Soeherman, 2007). Karikatur subtipe Enneagram menampilkan karakteristik kepribadian melalui penggambaran figur manusia dengan ekspresi wajah, gestur, proporsi tubuh, serta simbol yang dilebih-lebihkan. Secara visual, ilustrasi yang dianalisis menggunakan pendekatan sketsa monokrom dengan garis yang sederhana dan spontan. Penggunaan warna yang terbatas membuat perhatian lebih terarah pada bentuk figur, ekspresi, dan objek yang menyertai karakter. Pendekatan karikatural memungkinkan karakteristik yang bersifat abstrak diterjemahkan menjadi gambaran visual yang lebih konkret. Ekspresi wajah dan gestur berperan dalam menunjukkan kesan emosional, sedangkan properti dan situasi yang ditampilkan membantu membangun konteks karakter. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai penggambaran figur, tetapi juga sebagai sarana untuk mengomunikasikan interpretasi terhadap kecenderungan kepribadian tertentu.

Penggunaan distorsi menjadi salah satu ciri penting dalam pendekatan ini. Bentuk tubuh, ekspresi, maupun aktivitas figur dapat dilebih-lebihkan untuk memperkuat karakteristik yang ingin ditonjolkan. Pendekatan tersebut sejalan dengan fungsi komunikasi visual, yaitu menyampaikan pesan melalui pemilihan dan pengolahan elemen visual yang memiliki makna tertentu (Walter & Gioglio, 2014).

Representasi Karakteristik Kepribadian melalui Unsur Visual

Penentuan karakter diperlukan analisis melalui analisis gaya visual dan gaya warna dalam penggambaran ilustrasi karakter agar sesuai dengan khalayak sasaran (Hidayat & Rosdini, 2018). Berdasarkan pengamatan terhadap ilustrasi, karakteristik subtipe Enneagram direpresentasikan melalui kombinasi ekspresi wajah, gestur tubuh, atribut, dan simbol. Setiap unsur memiliki fungsi yang berbeda dalam membangun kesan terhadap karakter, tetapi maknanya tetap bergantung pada hubungan antara unsur visual dan konsep subtipe yang mendasarinya. Suatu karakter yang mungkin menarik dilihat, pasti memiliki suatu karakteristik yang tersirat pada segi visualnya (Waluyo, 2022).



Gambar 1. Ilustrasi Karakter Tipe Enneagram 1 dan 4
Sumber: Dramatis Personae: Eneatipos, cine y literatura

Salah satu contohnya terlihat pada ilustrasi Tipe 1 yang menampilkan figur dengan jari terangkat dan ekspresi tegas seolah sedang menegur seseorang. Gestur tersebut membangun kesan korektif dan mengarahkan perhatian pada kecenderungan menilai atau memperbaiki sesuatu. Pada contoh lain, ilustrasi Tipe 4 menampilkan figur dengan mahkota duri yang duduk sendirian. Simbol mahkota duri dan posisi tubuhnya dapat dibaca sebagai representasi visual dari penderitaan, kesendirian, atau intensitas emosi. Kedua contoh tersebut memperlihatkan bahwa makna karakter tidak hanya dibangun melalui wajah, tetapi juga melalui gestur dan simbol yang menyertainya. Desain karakter yang kuat merupakan desain yang dapat mudah dipercaya dan mudah diingat (Novica & Hidayat, 2018).



Gambar 2. Ilustrasi Karakter Tipe Enneagram 3 dan 5
Sumber: Dramatis Personae: Eneatipos, cine y literatura

Unsur properti juga digunakan untuk memberikan konteks yang lebih spesifik. Pada ilustrasi Tipe 3, misalnya, penggunaan kalkulator, laptop, dokumen, dan pakaian profesional membangun kesan produktivitas serta orientasi pada pencapaian. Sementara itu, ilustrasi Tipe 5 yang menampilkan figur di balik tumpukan buku menggunakan objek tersebut untuk menonjolkan asosiasi dengan pengetahuan dan aktivitas intelektual. Dalam kedua contoh tersebut, objek berfungsi sebagai penanda visual yang memperjelas interpretasi karakter tanpa memerlukan uraian panjang. Temuan ini menunjukkan bahwa representasi kepribadian

dibangun melalui hubungan antara figur dan lingkungannya. Ekspresi wajah memberikan petunjuk emosional, gestur memperlihatkan kecenderungan tindakan, sedangkan properti memperkuat konteks yang ingin disampaikan. Kombinasi tersebut membuat karakteristik psikologis yang kompleks dapat diterjemahkan menjadi gambaran visual yang relatif mudah dikenali.

Perbedaan Representasi Subtipe Berdasarkan Insting

Perbedaan antara subtipe dalam satu tipe Enneagram juga dapat diamati melalui variasi penampilan, gestur, dan simbol. Ketiga varian insting, yaitu self-preservation, sexual, dan social, tidak selalu ditampilkan melalui perubahan bentuk dasar figur, tetapi melalui penekanan karakteristik visual yang berbeda.



Gambar 3. Ilustrasi Karakter Subtipe Enneagram 6

Sumber: Dramatis Personae: Eneatipos, cine y literatura

Hal tersebut dapat diamati pada ilustrasi Tipe 6. Salah satu figur digambarkan dengan kepala besar, tubuh membungkuk, tangan yang saling meremas, dan ekspresi khawatir. Gestur tersebut membangun kesan waspada dan gelisah. Sementara itu, figur lain ditampilkan mengenakan atribut militer sambil mengarahkan senjata. Penggunaan atribut dan gestur yang tegas menghasilkan kesan konfrontatif yang berbeda dari figur sebelumnya. Perbandingan ini memperlihatkan bahwa karakterisasi dapat dibentuk melalui pilihan tindakan dan atribut, bukan hanya melalui ekspresi wajah.



Gambar 3. Ilustrasi Karakter Subtipe Enneagram 2

Sumber: Dramatis Personae: Eneatipos, cine y literatura

Perbedaan serupa terlihat pada ilustrasi Tipe 2. Figur dengan gestur malu-malu menghasilkan kesan yang berbeda dari figur yang menggunakan penampilan glamor dan simbol daya tarik, maupun figur yang ditampilkan dengan mahkota dan atribut menyerupai penguasa. Variasi tersebut memperlihatkan penggunaan penampilan, pose, dan simbol status untuk membedakan interpretasi karakter dalam satu tipe. Meskipun demikian, perbedaan visual tersebut perlu dipahami sebagai interpretasi terhadap konsep subtipe yang digunakan oleh sumber ilustrasi, bukan sebagai ciri universal setiap individu. Pakaian, ekspresi, dan properti merupakan pilihan representasional yang digunakan untuk menonjolkan karakter tertentu. Oleh karena itu, analisis perlu mempertimbangkan konteks konsep subtipe agar pembacaan visual tidak berhenti pada penampilan luar semata.

Fungsi dan Keterbatasan Karikatur sebagai Representasi Kepribadian

Karikatur memiliki potensi untuk menyederhanakan konsep kepribadian yang abstrak melalui bentuk visual yang ekspresif. Distorsi tubuh, ekspresi yang kuat, serta penggunaan simbol membantu menonjolkan karakteristik tertentu sehingga perbedaan antarkarakter dapat diamati secara lebih langsung. Gaya sketsa monokrom juga membuat perhatian terpusat pada garis, gestur, dan bentuk, alih-alih pada variasi warna atau detail dekoratif.

Namun, penyederhanaan tersebut memiliki keterbatasan. Karakteristik kepribadian yang digambarkan secara berlebihan berpotensi menghasilkan kesan bahwa individu dengan subtipe tertentu selalu menunjukkan perilaku yang sama. Sebagai contoh, figur yang digambarkan agresif atau sangat cemas dapat mendorong pembaca menghubungkan subtipe tersebut secara mutlak dengan satu perilaku. Padahal, ilustrasi karikatural merupakan interpretasi visual yang menonjolkan aspek tertentu, bukan gambaran menyeluruh tentang kompleksitas individu. Keterbatasan lain muncul ketika makna simbol tidak dijelaskan melalui konteks pendukung. Objek seperti mahkota, senjata, buku, atau atribut profesional dapat menghasilkan beragam interpretasi apabila hubungannya dengan konsep subtipe tidak diketahui oleh pembaca. Dengan demikian, keterbacaan ilustrasi tidak hanya bergantung pada kekuatan bentuk visual, tetapi juga pada kesesuaian antara simbol yang digunakan dan karakteristik yang hendak direpresentasikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis, desain karakter dapat merepresentasikan karakteristik subtipe Enneagram melalui penggunaan ekspresi wajah, gestur tubuh, distorsi bentuk, serta simbol dan properti pendukung. Unsur-unsur tersebut digunakan untuk menonjolkan kecenderungan karakteristik tertentu sehingga konsep kepribadian yang abstrak dapat diterjemahkan ke dalam

bentuk visual yang lebih konkret. Penggunaan garis sketsa monokrom juga mengarahkan perhatian pada figur dan ekspresi sebagai elemen utama dalam membangun karakterisasi. Analisis menunjukkan bahwa perbedaan representasi antarkarakter tidak hanya dibangun melalui penampilan figur, tetapi juga melalui hubungan antara gestur, atribut, dan konteks visual. Pendekatan karikatural memungkinkan karakteristik tertentu ditampilkan secara ekspresif melalui penyederhanaan dan penekanan bentuk. Namun, penggunaan karakterisasi yang berlebihan juga memiliki keterbatasan karena berpotensi menghasilkan pemahaman yang stereotipikal apabila ilustrasi dipandang sebagai gambaran mutlak dari individu dengan subtipe tertentu.

Dengan demikian, desain karakter dapat dipahami sebagai pendekatan representasi visual yang membantu mengomunikasikan karakteristik subtipe Enneagram melalui penekanan unsur-unsur visual tertentu. Meskipun demikian, interpretasi terhadap ilustrasi perlu mempertimbangkan konteks konsep yang mendasarinya agar karakterisasi tidak hanya dipahami berdasarkan penampilan luar. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan analisis terhadap penerimaan audiens atau membandingkan pendekatan karikatural dengan pendekatan visual lain dalam merepresentasikan konsep kepribadian.

DAFTAR REFERENSI

Allif, A. D. H. (2026). Analisis visual desain karakter Gold Ship pada game *Umamusume: Pretty Derby*. *Journal of Design and Creative Media Studies, 1*(3), 133–146.

Barthes, R., & Lavers, A. (1991). *Mythologies*. The Noonday Press.

Daniar, A. (2020). Kajian visual karakter desain Webtoon *Be a Poem*. *DESKOVI: Art and Design Journal, 3*(2), 122–125. https://doi.org/10.51804/deskovi.v3i2.807

Dipaloka, A. N. (2026). Analisis Manga Matrix desain karakter Joker pada game *Persona 5 Royal*. *Journal of Design and Creative Media Studies, 1*(4), 296–307.

Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual pada papan permainan kuliah Seni & Desain. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), 3*(2), 278–289. https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552

Josephson, S., Kelly, J., & Smith, K. (Eds.). (2020). *Handbook of visual communication: Theory, methods, and media* (2nd ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429491115

Naranjo, C. (2019). *Dramatis personae: Eneatipos, cine y literatura*. Ediciones La Llave.

Nieminen, M. (2017). *Psychology in character design: Creation of a character design tool*. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.

Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2018). Kajian visual desain karakter pada maskot Kota Malang. *J. Art, Des. Art Educ. Cult. Stud., 3*(2), 52–58. https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58

Patriansah, M., Sapitri, R., & Nugraha, M. I. (2023). Semiotika Roland Barthes dalam iklan layanan masyarakat "Stop Hoax" Indosiar. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design, 4*(1), 92–111.

Soeherman, B. (2007). *Membuat karikatur dengan Photoshop*. PT Elex Media Komputindo.

Soendari, T. (2012). *Metode penelitian deskriptif*. UPI.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life*. Walt Disney Productions.

Walter, E., & Gioglio, J. (2014). *The power of visual storytelling: How to use visuals, videos, and social media to market your brand*. McGraw-Hill.

Waluyo, V. A. R., & Patria, A. S. (2022). Analisis semiotika desain karakter Silverash pada game *Arknights*. *BARIK, 3*(2), 78–88.