

Analisis Representasi Buddhisme dan Mitologi India pada Desain Karakter Game

Studi Kasus: Game Onmyoji Chapter Celestial Realm

Angelina Chandra Putri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
angelinacp189@gmail.com

Dianing Ratri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
dianing.ratri@itb.ac.id

Diterima: Oktober, 2022 | **Disetujui:** November, 2022 | **Dipublikasi:** Desember, 2022

ABSTRAK

Onmyoji adalah *online game* berjenis *turn-based RPG* yang mengadaptasi kisah mitologi Jepang pada periode Heian, mengenai onmyoji (ahli omyodo, sistem sihir kuno Jepang), yokai (makhluk mistis Jepang), dewa-dewa, dan sebagainya. Salah satu keunikan Onmyoji adalah memadukan beberapa legenda yang berbeda ke dalam satu kesatuan dunia cerita. Pada tahun 2021, Onmyoji merilis chapter baru berjudul Celestial Realm yang mengangkat cerita dari Buddhisme dan Hindu-India mengenai alam dewa dan neraka. Chapter ini menghadirkan karakter raja dewa, Indra/Taishakuten serta raja iblis, Mara/Asura. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan mitologi dan budaya dalam membuat desain karakter yang menarik, khususnya bagaimana konsep dan budaya visual dalam Hindu dan Buddhisme India direpresentasikan dalam sebuah karakter. Desain dikaji dengan menggunakan metode observasi gambar dan dianalisis dengan pendekatan Manga Matrix oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Hasil kajian menunjukkan bahwa desain karakter yang ada cukup berbeda dengan mitologi aslinya. Namun, banyak unsur dan filosofi dari mitologi yang tetap dimasukkan dalam desain mereka. Visual desain yang tidak mengikuti mitologi secara harafiah membuat desain karakter menjadi lebih menarik dan lebih luas untuk dieksplorasi.

Kata Kunci: Desain karakter, Mitologi, Buddhisme, Hindu, Onmyoji, Representasi

PENDAHULUAN

Pada era modern ini, online game sudah menjadi hal yang tidak asing, melihat tingkat penggunaan gawai dan internet yang tinggi dalam masyarakat. Menurut data statista.com, terdapat kurang lebih satu milyar pemain online game dari seluruh dunia pada tahun 2021. Onmyoji adalah game turn based RPG berbasis online yang rilis pada tahun 2016 di server Cina serta rilis di server global pada 23 Februari 2017. Game ini mengadaptasi berbagai kisah mitologi Jepang pada periode Heian. Berdasarkan video interview dengan developer serta laman media sosial Onmyoji, Onmyoji sudah mendapatkan lebih dari 200 juta download sejak awal rilisnya serta beberapa award seperti "App Store 10 Best Games of The Year" dan "Google Play Best of 2017 Most Competitive Game". Onmyoji mendapatkan kepopulerannya karena gaya visual, cerita, desain karakter, serta konten-konten yang mendukung seperti animasi teaser untuk tiap cerita.

Salah satu keunikan Onmyoji adalah memadukan beberapa legenda yang berbeda ke dalam satu kesatuan dunia cerita. Pada tahun 2021, Onmyoji merilis chapter baru berjudul celestial realm. Celestial realm mengangkat cerita dari Buddhisme dan Hindu-India mengenai alam dewa dan neraka. Chapter ini menghadirkan karakter raja dewa, Indra/Taishakuten serta raja iblis, Mara/Asura. Terdapat banyak representasi elemen dan simbolisme buddhisme dan Hindu-India pada desain karakter dalam Onmyoji chapter celestial realm ini. Walaupun demikian, Onmyoji tetap memasukkan elemen Jepang dalam desain yang ada agar kesatuan dunia tetap terjaga.

Salah satu faktor yang sangat penting dalam RPG game yang memiliki banyak karakter adalah desain dari karakter itu sendiri. Menurut Shi-Lingxi dan Tack (2019), karakter game menanggung peran penting dalam mentransmisikan informasi mengenai game dan pemainnya. Karakter game juga dapat memberikan pengalaman imersi game pada pemain. Cara game Onmyoji mendesain karakter yang menarik dari legenda dan mitologi akan sangat penting bagi ketertarikan pemain. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan mitologi dan budaya dalam membuat desain karakter yang menarik, khususnya bagaimana konsep dan budaya visual dalam Hindu dan Buddhisme India direpresentasikan dalam sebuah karakter.

KAJIAN TEORI

Manga Matrix

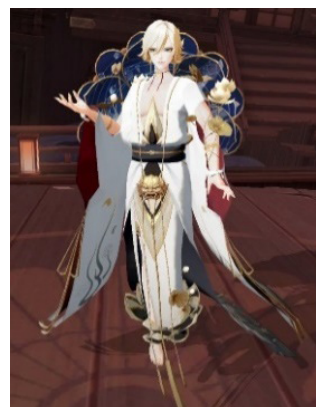
Teori *manga matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2012) adalah teori yang membahas mengenai unsur-unsur karakter serta faktor-faktor yang mempengaruhi pembuatannya. Metode pembuatan karakter ini menggunakan grid matriks untuk membuat karakter orisinal yang tidak terbatas. Matriks karakter yang dimaksud antara lain: *Form Matrix* (matriks bentuk), *Costume Matrix* (matriks kostum) dan *Personality Matrix* (matriks kepribadian).

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Fokus penelitian adalah unsur-unsur representasi buddhisme dan Hindu-India pada desain karakter Taishakuten dan Asura. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi karakter Taishakuten dan Asura melalui tangkapan layar dalam game, poster, animasi, serta konten lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi desain karakter untuk menemukan unsur-unsur representasi. Analisis dilakukan dengan pendekatan *manga matrix*, yaitu mengidentifikasi matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks kepribadian.

PEMBAHASAN

Karakter Taishakuten



Gambar 1, 2 Taishakuten dalam game Onmyoji.
(Sumber: dokumentasi game Onmyoji)

Taishakuten adalah nama Jepang dari Dewa Sakka, raja para dewa di surga Trayastimsa (surga 33 dewa) dalam Buddhisme. Dewa Sakka juga terdapat dalam agama Hindu sebagai Dewa Indra. Walaupun terdapat dalam beberapa mitologi, cerita mengenai Dewa Sakka tetap mengarah pada suatu kesamaan.



Gambar 3 Dewa Sakka dalam Buddhisme.

(Sumber: <http://tibetanbuddhistencyclopedia.com/en/index.php/Sakka>)

Gambar 4 Dewa Indra dalam Hindu.

(Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Indra>)

Dalam Onmyoji, Taishakuten adalah bangsawan kaum dewa (*celestial*) dan merupakan bagian dari tim militer kaum dewa, *wings* sebagai ahli strategi dan juga tim medis. Ia kemudian menjadi raja dewa setelah mengeksekusi raja sebelumnya dan bangsawan lain yang dia anggap telah mengorupsi alam dewa.

Analisis karakter berdasarkan matriks:

1. Matriks bentuk

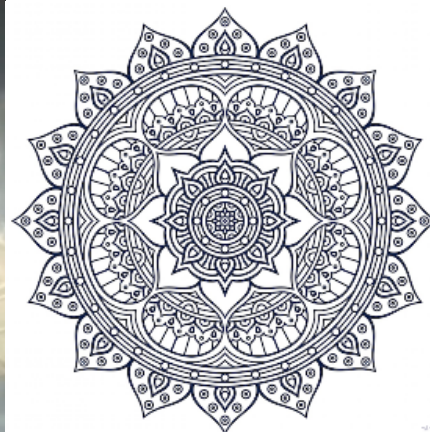
Tabel 1 Matriks bentuk Taishakuten

| Form | Indra (Hindu) | Sakka (Buddhism) | Taishakuten (Onmyoji game) |
|--------------|---|---|--|
| Head |  |  |  |
| Neck & trunk |  |  |  |
| |  | |  |
| | | |  |

| | | | |
|-------------|---|---|---|
| Arm |  |  |  |
| Waist & leg |  |  |  |
| Skin colour |  |  |  |

Taishakuten pada game Onmyoji memiliki matriks bentuk yang cukup berbeda dengan Dewa Indra dan Sakka. Beberapa kesamaan adalah bentuk dasar manusia berkelamin laki-laki serta mata pada beberapa bagian tubuh. Indra dan Sakka memiliki sebutan dewa seribu mata. Indra selalu diilustrasikan dengan banyak mata di tubuhnya, namun Sakka tidak diilustrasikan dengan banyak mata karena julukan seribu mata hanya perumpamaan dari Sakka yang dapat memikirkan ribuan hal dalam satu waktu. Walaupun mata pada tubuh karakter Taishakuten tidak sampai seribu, penambahan mata pada berbagai bagian tubuh sudah cukup merepresentasikan hal tersebut. Perbedaan Taishakuten dari mitologi aslinya adalah bentuk dan warna rambut serta warna kulit. Pada beberapa ilustrasi, Indra digambarkan memiliki banyak tangan sedangkan Taishakuten hanya memiliki dua tangan.












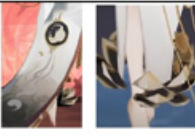








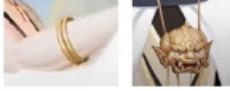


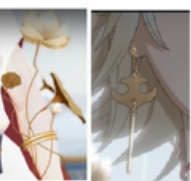





Salah satu elemen yang sangat banyak ditemukan pada Taishakuten adalah lotus. Terdapat banyak lotus yang tumbuh pada punggungnya serta lotus raksasa berbentuk mandala di belakangnya. Dalam Buddhisme, Lotus dipandang sebagai simbol pencerahan spiritual. Pada Hindu, lotus juga menggambarkan pusat energi tubuh yang berkaitan dengan pengetahuan, keabadian, dan spiritualitas. Mandala adalah simbol dunia dan penciptaan mandala menggambarkan transformasi dunia penuh penderitaan menuju dunia penuh kebahagiaan.



Gambar 5 mandala sebagai wujud kekuatan Taishakuten (kiri).
(Sumber: dokumentasi video animasi Onmyoji <https://www.youtube.com/watch?v=kGIBmuibum4&t=19s>)
Gambar 6 Mandala lotus (kanan).
(Sumber: <https://www.mandalasforthesoul.com/lotus-mandala/>)

2. Matriks kostum

Tabel 2 Matriks kostum Taishakuten

| Costume | Sakka (Buddhism) | Indra (Hindu) | Taishakuten (Onmyoji game) |
|--------------------------|---|--|---|
| Make-up |  |  |  |
| bodywear |  |  |  |
| |  |  |  |
| |  |  |  |
| Ornament/ accessories |  |  |  |
| |  |  |  |
| |  |  |  |
| |  |  |  |
| |  | | |
| |  | | |
| Carry-on item |  |   | |

Kostum yang digunakan Dewa Sakka cukup mirip dengan Dewa Indra walaupun penggambaran Sakka lebih sederhana. Indra juga membawa senjata pusaka bernama Vajiravudha dan Alambara sedangkan Sakka digambarkan membawa benda yang terlihat seperti bunga. Walaupun demikian, dalam Buddhisme juga disebutkan bahwa Sakka juga memiliki dua pusaka yang sama dengan Indra. Apabila dibandingkan, desain kostum Taishakuten dalam Onmyoji sangat berbeda dengan penggambarannya dalam Buddhisme maupun Hindu. Hal yang sesuai hanya pada penggunaan riasan di area mata serta perhiasan seperti gelang, anting atau kalung. Namun, dalam kostum Taishakuten di Onmyoji, terdapat beberapa simbolisme dan juga budaya dari Hindu-India dan Buddhisme. Beberapa hal tersebut adalah :

- Warna pada pakaian Taishakuten seperti putih, merah, dan hitam merupakan warna yang sakral dalam Buddhisme dan Hindu. Warna putih bermakna kemurnian, kesucian, dan juga pengetahuan. Warna merah memiliki makna cinta kasih dan kekuatan. Warna kuning bermakna pengetahuan serta kebijaksanaan.
- Motif pakaian memperlihatkan kontras antara hitam dan putih merepresentasikan cerita *celestial realm* mengenai alam samsara dan idealisme Taishakuten.
- Bagian bawah pakaian berbentuk bunga lotus. Dewa-Dewi dalam Buddhisme dan Hindu banyak digambarkan berdiri di atas lotus
- Agama Hindu memiliki prinsip *beauty of nature*, *beauty of concealing*, dan *beauty of chastity* dalam berpakaian. Pakaian yang tidak dijahit melambangkan *beauty of nature* dan juga menyimbolkan kemurnian. Menutupi tubuh dengan pakaian merupakan *beauty of concealing*, sedangkan kesederhanaan dekorasi pada pakaian melambangkan *beauty of chastity*. Kesederhanaan juga merupakan salah satu inti dalam ajaran Buddhisme.

3. Matriks Kepribadian

Tabel 3 Matriks kepribadian Taishakuten

| Sakka | Indra | Taishakuten |
|--|--|---|
| Special Attributes | | |
| Dalam satu waktu dapat memikirkan ribuan hal sekaligus dan mengabdikan keinginan umatnya. | Memiliki kekuatan atas cuaca, petir dan hujan. | Kekuatan merasakan isi hati, melihat masa lalu orang lain, membuat ilusi, dan memindahkan rasa sakit dari orang lain kepada dirinya. Setelah mendapatkan hati Asura, kekuatannya dapat digunakan untuk bertarung dan mengontrol orang lain. |
| Behavior | | |
| Berkarakter tinggi, baik hati, dan adil. Namun, ia juga disebut tidak sempurna dan juga tidak sangat cerdas. Sakka sangat setia pada ajaran Buddha. Ia sering membantu umat Buddha untuk mencapai kesucian dan juga sering menguji umatnya. Selain itu, Sakka juga muncul sebagai penjaga aturan moral di dunia. | Rasa cinta Indra pada umatnya dapat dipuji namun sering menunjukkan kemarahan, keangkuhan, kecemburuan, dan ketakutan. | Memiliki standar moral tinggi dan ambisi untuk kebaikan dunia, namun tidak sempurna dan tidak bijaksana. Kekuatan Taishakuten yang lemah selalu membuat dia merasa gagal. Sifat Taishakuten secara umum mengambil konsep hitam dan putih yang bersebelahan. Taishakuten menggunakan metode yang kejam, namun inti dari keinginan Taishakuten tidak pernah berubah, yaitu mewujudkan perdamaian dunia. |

| | | |
|--|---|---|
| Weakness | | |
| Sifat duniawi seperti rasa malu, rasa takut, kecemasan, nafsu, niat buruk, dan sebagainya. Sakka juga ditulis mudah takluk pada pesona kecantikan. | Tidak terlalu bijaksana saat menghadapi masalah. Sifat duniawi seperti keangkuhan dan | Selalu mengambil keputusan sendiri tanpa memikirkan orang lain. Pada akhirnya, rencana yang dia buat tidak sempurna karena tidak semua orang bergerak sesuai dengan yang dia asumsikan. |

| | | |
|---|---|---|
| | perzinaan membuat Indra pernah dikutuk. | |
| Desire | | |
| Mendorong terjadinya kebaikan di dunia | Kekuasaan dan kekuatan | Memiliki ambisi yang sangat kuat untuk mengakhiri perang dan percaya bahwa orang terkuatlah yang bisa mengakhiri peperangan. Sangat terobsesi untuk mencari orang terkuat dan menjadikan orang itu sebagai pahlawan. |
| Status Profession Position | | |
| Raja para dewa di surga Trayastrimsa | Raja para dewa di alam Svarga (surga) | Pada awalnya adalah bangsawan kaum dewa dan ikut sebagai tim medis dan strategis dalam peperangan. Taishakuten kemudian menjadi raja para dewa. |
| Biological Environment | | |
| Sebelumnya adalah manusia bernama Magha yang merupakan seorang pangeran kerajaan Maghada. Karena perbuatan baiknya, ia kemudian terlahir menjadi raja dewa bernama Sakka yang memimpin surga Trayastrimsa | Tidak diceritakan secara jelas asal usul Indra, namun diceritakan bahwa ia memiliki ayah dan ibu. Indra memimpin alam dewa Svarga | Lahir sebagai bangsawan kaum dewa. Saat lahir, Taishakuten dianggap sebagai anak yang suci karena diberkati oleh dewa Trayastimsa. Oleh karena itu, keluarganya menaruh ekspektasi yang tinggi pada Taishakuten untuk berjasa demi kaum dewa. Namun, pada kenyataannya keluarganya hanya menggunakan status suci Taishakuten untuk memperoleh posisi tinggi di surga. |

Sifat Taishakuten merepresentasikan konsep Hindu dan Buddhisme, yaitu duality dan konsep tumbuhnya lotus. Agama Hindu percaya bahwa segala hal memiliki pasangannya yang disebut sebagai konsep dualitas. Hitam akan muncul dengan putih sebagaimana kebaikan akan muncul bersama dengan kejahatan. Begitu pun dengan konsep tumbuhnya lotus. Lotus pada awalnya berada di dalam lumpur, namun dapat tumbuh ke permukaan sebagai bunga yang indah. Walaupun Taishakuten menggunakan metode yang kejam, yaitu dengan menjadi tiran, pada akhirnya dia sengaja menjadikan dirinya sebagai *villain* yang akan ditaklukkan oleh Asura sebagai pahlawan agar perang dapat berakhir. Inti dari keinginan Taishakuten tidak pernah berubah, yaitu mewujudkan perdamaian dunia.

Karakter Asura



Gambar 7 Asura dalam game Onmyoji.
(Sumber : dokumentasi game Onmyoji)

Asura dalam game Onmyoji merupakan setengah dewa dan setengah iblis (*demigod*). Pada awal cerita, dia bertarung dalam pasukan militer alam dewa bersama Taishakuten. Namun, dia memutuskan untuk menjadi mara (*prince of darkness*)/ raja iblis pada akhir cerita.



Gambar 8 Penggambaran asura menurut Buddhisme (kiri)

Sumber: <https://wikireligions.com/demon-mara/>

Gambar 9 Penggambaran asura menurut Hindu (kanan)

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vritra>

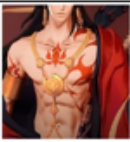

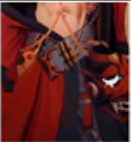
Dalam Buddhisme dan Hindu, konsep asura kurang lebih sama. Asura bukanlah nama satu makhluk, namun merupakan sebutan untuk satu kelompok makhluk. Mereka awalnya adalah makhluk dewata yang kemudian diusir dari surga Trayastrimsa ke alam asura. Kata asura berasal dari a(bukan) dan sura(dewa) yang berarti bukan dewa.

Pada akhir cerita, Asura kemudian menjadi Mara. Mara dalam Buddhisme dan Hindu memiliki konsep yang cukup berbeda. Menurut Hindu, Mara adalah dewi kematian. Menurut Buddhisme, Mara memiliki beberapa definisi yaitu (i) Seorang dewa berbentuk manusia yang menguasai sebuah surga dalam kenikmatan sensual (*kamavacaradevaloka*), yaitu Paranimmita-Vasavatti.; (ii) Perwujudan Kematian dapat juga disebut penguasa kematian (*Maccuraja*).

Analisis karakter berdasarkan matriks :

1. Matriks bentuk


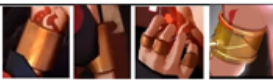
Tabel 4 Matriks bentuk Asura

| Form | Asura (Hindu & Buddhisme) | Asura (Onmyoji game) |
|--------------|---|--|
| Head |  |   |
| Neck & trunk |  |  |
| | |   |
| Arm |   |   |
| Waist & leg |  |   |
| Skin colour | Terkadang merah, biru, hitam, atau kehijauan |  |

Kaum asura dalam Hindu dan Buddhisme secara umum memiliki wujud khas seperti tiga mata (satu di dahi), rambut hitam pekat, dan enam lengan. Pada beberapa penggambaran, asura memiliki tiga kepala yang menunjuk ke arah berlawanan. Selain rambut hitam pekat, wujud Asura dalam Onmyoji dan mitologi aslinya sangat berbeda. Akan tetapi, Onmyoji tetap memasukkan elemen desain mitologi asli dalam wujud yang berbeda. Asura tidak memiliki enam lengan, namun Asura dapat mengeluarkan enam tentakel tajam sebagai kekuatannya. Enam tentakel itu adalah perwujudan dari enam lengan kaum asura. Mata ketiga Asura digambarkan dengan motif di dahinya yang akan menyala dan menyerupai mata saat dia menggunakan kekuatannya.

2. Matriks kostum

Tabel 5 Matriks kostum Asura

| Costume | Asura (Hindu & Buddhisme) | Asura (Onmyoji game) |
|--------------------------|---|---|
| Make-up |  |  |
| | |  |
| bodywear |  |  |
| |  |  |
| Ornament/ accessories |  |  |
| |  |    |
| |  | |

Kaum asura menurut mitologi menyukai pakaian yang bagus dan mewah seperti rok sutra dengan ikat pinggang dan pinggir emas, gelang emas di lengan, kerah berhiasan permata dan hiasan kepala yang kompleks.

Hiasan kepala asura sering digambarkan terbuat dari tengkorak. Asura dalam game Onmyoji memiliki kostum yang cukup sesuai, seperti perhiasan emas yang banyak atau pakaian dengan aksen emas. Namun, pakaian Asura terlihat cukup sederhana apabila tanpa perhiasan. Beberapa bagian dari pakaiannya sobek yang kemungkinan merupakan hasil

dari pertarungan yang sangat banyak. Pakaian asura banyak menggunakan warna merah yang melambangkan keberanian dan kekuatan, sedangkan hitam melambangkan kegelapan atau energi jahat.

3. Matriks kepribadian

Tabel 6 Matriks Kepribadian Asura

| Asura (Hindu dan Buddhisme) | Asura (game Onmyoji) |
|--|--|
| Special Attributes | |
| Memiliki beragam kekuatan seperti terbang, mengubah wujud, merapalkan mantra, dan sebagainya. | Memiliki kekuatan bertarung yang sangat kuat dan hampir tak terkalahkan. Kekuatannya mengeluarkan banyak tentakel tajam yang sangat destruktif. |
| Behavior | |
| Penuh rasa iri pada kaum dewa dan mudah tersinggung. Namun, tidak semua asura memiliki sifat buruk. Banyak asura yang taat pada agama dan juga turut melakukan ritual keagamaan. | Sifat dan hatinya sangat lembut, berani, sangat menghargai pertemanan, dan sangat menjunjung keadilan. |
| Weakness | |
| Emosi yang tidak stabil dan tidak bisa diprediksi. Walaupun lebih kuat dari manusia, memiliki kekuatan yang paling lemah diantara para dewa. | Emosi Asura seringkali terkorupsi oleh sisi iblisnya saat menggunakan kekuatan. Saat terkorupsi, dia tidak bisa mengenali siapapun dan hanya bisa menyerang semua hal disekitarnya, termasuk yang dia sayangi. |
| Desire | |
| Asura yang jahat memiliki keinginan untuk mengalahkan kaum dewa dan menikmati kesenangan duniawi. Asura yang baik hanya menjalani hidup dan menekuni agama. | Memiliki impian untuk mengakhiri peperangan antara kaum dewa dan iblis. Namun, dalam hatinya yang terdalam dia hanya ingin teman atau orang yang bisa menerimanya. |
| Status Profession Position | |

| | |
|---|---|
| Kaum asura terdiri atas asura biasa dan raja asura yang disebut Asurendra | Pada awalnya adalah prajurit kaum dewa melawan iblis. Pada akhir cerita, dia menjadi Mara (raja iblis). |
| Biological Environment | |
| Pada awalnya, kaum asura adalah kaum dewa yang diusir dari surga. | Lahir sebagai setengah iblis dan setengah dewa karena memiliki ibu dari kaum dewa serta ayah dari kaum iblis. Sejak kecil, Asura hidup di lingkungan kumuh dan dikucilkan karena merupakan kelahiran campuran dan tidak memiliki kekuatan. Namun, saat kekuatannya akhirnya muncul, dia tidak dapat mengontrolnya dan berakhir membunuh ibunya. |

Pada akhir cerita, Asura memilih untuk menjadi Mara (penguasa kegelapan dan kematian). Menurut mitologi, Mara adalah perwujudan langsung dari kekuatan penggoda, kecenderungan berbuat jahat, sumber konflik moral, dan sumber dari faktor-faktor buruk

seperti kemalasan, kelalaian, dan kekikiran. Namun, Asura memilih menjadi Mara untuk menyelamatkan Taishakuten, bukan karena keinginan jahat. Dapat dilihat bahwa sifat Asura sangat bertentangan dengan Mara menurut mitologi. Asura juga menggunakan konsep dualitas hitam dan putih, dimana penampilan dan kekuatannya terlihat berbahaya namun hatinya sangat lembut dan baik.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Desain Taishakuten dan Asura pada game Onmyoji cukup berbeda dengan mitologi aslinya dalam Buddhisme dan Hindu. Dari ketiga matriks, matriks yang cukup dipertahankan sesuai dengan mitologi aslinya adalah matriks kepribadian. Peran Taishakuten dalam Onmyoji sama dengan mitologinya, yaitu raja para dewa yang memiliki moral tinggi serta bekerja untuk kebaikan dunia, walaupun tidak sempurna. Namun, karakter Taishakuten dalam Onmyoji mendapatkan penambahan sifat tiran walaupun memiliki tujuan yang baik. Dari beberapa bagian dari matriks kepribadian, karakter Asura dalam Onmyoji sudah cukup merepresentasikan asura dalam mitologi, terutama kaum asura yang baik. Sedangkan, matriks bentuk dan kostum Asura dan Taishakuten memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Walaupun demikian, banyak unsur dan filosofi dari Buddhisme dan Hindu yang tetap dimasukkan dalam desain mereka dengan wujud yang berbeda. Misalnya, konsep dualitas mengenai hitam dan putih dalam Hindu, konsep lotus pada Taishakuten, tentakel pada Asura yang melambangkan enam lengan kaum asura, dan sebagainya. Visual desain Karakter yang tidak mengikuti mitologi secara harafiah membuat desain karakter menjadi lebih menarik dan lebih luas untuk dieksplorasi.

DAFTAR PUSTAKA

- ACG Network. (2018). Ken SHIMOMURA-Creator of "Onmyoji" World Record of 200 Million Downloads [video]. Youtube. Diakses dari: <https://www.youtube.com/watch?v=NKNcWMBj90w>
- Andelina, I. K. (2020). KAJIAN DESAIN KARAKTER PERSONA 4 BERDASARKAN PENDEKATAN ARCHETYPE DAN MANGA MATRIX. Narada : Jurnal Desain Dan Seni
- Anon. (2000). Color Symbolism in Buddhist Art. ExoticIndiaArt Newsletter Archive
- Anon. (2014). Sakka. Diakses dari: <http://tibetanbuddhistencyclopedia.com/en/index.php/Sakka>
- Bong-Ha, S. (2009). A Study on the Figurative Universality of Religious Costume : Centering on the Religious Costume of High Religions. Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles
- Clement, J. (2022). Online gaming - statistics & facts. Diakses dari: <https://www.statista.com/topics/1551/online-gaming/#dossierKeyfigures>
- Dawson, J. (1998). A Classical Dictionary of Hindu Mythology and Religion: Geography, History, and Literature
- Geller. (2017). Asura. Diakses dari: <https://mythology.net/hindu/hindu-creatures/asura/>
- Guruge, A. W. P. (2014). Mara Si Penggoda, Perjumpaan Buddha dengan Māra Si Penggoda: Gambaran Dalam Literatur dan Seni
- Harshananda, S. (2002). Hindu Gods and Goddesses

Hnin, M. K. (2020). A Study of Hindu Concepts about Gods and Goddess. Dagon University Research Journal

Nandan, G. B. & Jangubhai, N. A. M. (2013). The Comparative study between Hinduism and Buddhism. International Journal of Humanities and Social Science Invention

Shi-Lingxi, T & Tack, W. (2019). Study on the Influence of Game Character Design on Users' Continuous Immersion. Journal of Digital Contents Society

Sujato, n.d. Sakka's Names. Diakses dari: <https://suttacentral.net/sn11.12/en/sujato?layout=plain&reference=none¬es=asterisk&highlight=false&script=latin>

Tyagi, D. K. & Murfianti, F. (2021). ANALISIS VISUAL KARAKTER SRI ASIH CELESTIALGODDESS DENGAN TEORI MANGA MATRIX. Sanggitarupa : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta

Verma, R. (2014). SOCIAL SIGNIFICANCE OF COLOR. INTERNATIONAL JOURNAL of RESEARCH–GRANTHAALAYAH: A Knowledge Repository