

**ANALISIS KOMUNIKASI BUDAYA DALAM BENTUK VISUALISASI
PADA KARAKTER *GAME* MOBILE LEGENDS**

Ricky Widyananda Putra^{1*}, Jeanie Annissa²

¹ rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id, ² jeanie.annissa@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur

ABSTRAK

Games saat ini memiliki peran baru sebagai media penyampaian pesan, ide dan gagasan. Saat ini dengan luasnya segmentasi para pemainnya, game merupakan salah satu media yang diperhitungkan untuk mempengaruhi dan mempersuasi khalayak. Kemampuannya untuk dalam memproyeksikan gagasan dalam bentuk gambar, suara serta daya interaktivitas sebagai suatu proses untuk mencapai tujuan, menjadikan game sebagai media yang sangat kompleks, dimana setiap elemen didalamnya memiliki peran penting dalam merangkai makna sehingga setiap pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh khalayak. Pada perancangan sebuah game selain memiliki konsep yang kuat, juga harus memperhatikan aspek visual yang kemudian diwujudkan dalam rancangan sebuah visual game. Aspek visual begitu penting dalam menarik minat pemain untuk bermain, salah satu aspek visual yang ditampilkan adalah karakter pada tiap game. Perancangan visualisasi karakter pada suatu game dipengaruhi oleh faktor lingkungan salah satunya adalah faktor budaya yang ada dimasyarakat, sehingga membuat pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap elemen visualisasi yang ada pada karakter yang digunakan. Penelitian ini mengkaji visualisasi karakter game pada game mobile legends dengan menggunakan teori manga matrix dan dikorelasikan dengan unsur komunikasi budaya didalamnya.

Kata Kunci: Game, Visualisasi, Manga Matrix, Komunikasi Budaya, Mobile Legends.

A. PENDAHULUAN

Bermain game telah menjadi kebiasaan dan kebutuhan sebagian masyarakat untuk melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari sebagai salah satu media hiburan, bahkan lebih jauh lagi sebagai media untuk dapat berinteraksi dan berekspresi. Game telah dikenal dan terus diminati oleh masyarakat karena menyajikan suatu yang menghibur dan interaktif. Sebuah Game harus dikembangkan dengan konsep yang teliti dan cermat terutama pada parameter visualnya agar tujuan dari kreator dapat tercapai. Tampilan visualisasi merupakan sensor pertama yang akan diterima oleh indera yang nantinya akan memiliki peran yang sangat besar untuk mempersuasi pemainnya. Pemahaman pemain terhadap pesan dan konsep yang disampaikan didalam sebuah game dapat digiring melalui rancang bangun visual yang dikonstruksi oleh kreator game.

Dalam proses perancangan dan pengembangan konsep visualisasi game, bisa dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang ada. Khususnya faktor yang terkait dengan budaya yang terdapat pada suatu wilayah ataupun negara. Sehingga banyak dari kreator game memasukan unsur budaya didalam game yang mereka buat, sehingga terjadi proses komunikasi budaya yang tidak disadari. Salah satu game yang

memasukan unsur budaya pada tampilan visualnya ialah mobile legends, game mobile legends merupakan game yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton developer. Game ini dapat dimainkan di platform mobile Android dan IOS. Game ini sukses mencuri perhatian para pemain di Indonesia sejak tahun 2016. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang tersedia adalah hero yang telah dibeli dan hero yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan, Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 ronde. (esportsnesia.com).

Perancangan visualisasi game yang didukung oleh perancangan karakter yang tepat akan membuat pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap elemen visual yang ada, sehingga pemain dapat memahami pesan dan konsep yang disampaikan oleh kreator game. Berdasarkan kenyataan tersebut maka game ini perlu diteliti agar dapat menjadi referensi untuk pengembangan game akan datang. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana komunikasi

budaya dalam bentuk visualisasi karakter game dapat direpresentasikan pada game mobile legends. Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui dan menganalisis komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi karakter pada game mobile legends yang mengadaptasi dari etnis dan ras.

B. TINJAUAN TEORITIS

Komunikasi Visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti makna atau pesan. (Adi Kusrianto, 2007).

Komunikasi budaya merupakan seni untuk memahami dan saling pengertian antara khalayak yang berbeda kebudayaan. (pakarkomunikasi.com).

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan layout. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan/atau audio visual

kepada target sasaran yang dituju. (Sumbo Tinarbuko, 2008).

Game merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh pengguna media elektronik saat ini, sedangkan Pengertian Game Menurut Wijaya Ariyana & Arifianto ialah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu game dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa. (mandalamaya.com).

Persepsi visual mengenai tampilan visual game yang meliputi objek, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain layout, akan diinterpretasi oleh pemain melalui otaknya sebagai sebuah satu makna yang saling berkaitan yang memiliki satu kesatuan desain. Tampilan visual yang baik akan menarik pemain untuk memberikan respon dengan mulai memainkan game tersebut. Kemudian saat memainkan game, pemain akan mulai menganalisis setiap elemen visual *game* untuk mengenali lingkungan game yang ditampilkan oleh si pembuat game. (Aprilia, 2014).

Manga matrix merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto untuk merancang karakter baru

dengan metode matematik. Sistem pembuatan karakter diurai dari elemen-elemen pembangunnya yang kemudian disederhanakan kedalam sebuah diagram yang nantinya dijadikan panduan dalam proses penciptaan sebuah karakter. Metode perancangan karakter dalam teori *matrix system* terdapat tiga variabel yang dijadikan landasan penciptaan sebuah karakter, yaitu : *Form Matrix* (Matrik bentuk), *Costume Matrix* (*limitless costumes*), *Personality Matrix* (*limitless personalities*). (Tsukamoto,2014).

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. mengemukakan bahwa “penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.” (Jalaludin, 1985).

Metode deskriptif analisis dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan obyek penelitian seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Matrix System, suatu metode yang menekankan pada penerapan suatu kombinasi gagasan terhadap bentuk, wujud, maupun komposisi dimana elemen-elemen tersebut kemudian diolah sedemikian rupa, sehingga menjadi rumusan dasar dari gagasan penciptaan karakter. Untuk desain karakter dari game mobile legends yang dianalisa, diwakilkan oleh tiga karakter yaitu: Gatotkaca, Kadita, dan Sun.



Gambar 1. Karakter Gatotkaca Pada Game Mobile Legends

Sebagai karakter dari Indonesia, nama Gatotkaca sudah tentu dikenal banyak orang. Karakter yang dikenal dengan julukan 'otot kawat tulang besi' ini memang digambarkan memiliki kekuatan yang luar biasa. Tak hanya itu, Gatotkaca juga dapat terbang berkat jubah Antakusuma pemberian Batara Guru. Dalam kisah pewayangan, Gatotkaca merupakan putra dari Bima, anggota Pandawa, dan Arimbi. Untuk

mengembangkan tipe tubuh Karakter Gatotkaca ini menggunakan parameter : *form matrix* dan *costum matrix*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan seorang prajurit dan menkolaborasikan *personality matrix* dari manusia dan prajurit.

Tabel 1. Form Matrix (Matrik bentuk) Gatotkaca Berdasarkan Manga Matrix

	Human Being	Doll	Mammal	Reptile	Amphibia	Fish	Insect
Human being	✓						
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibia							
Fish							
Insect							



Gambar 2. Skema Kombinasi Kostum (Costum Matrix) Gatotkaca

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan parameter list dalam matrix system. Klasifikasi

parameter kostum dari karakter Gatotkaca meliputi: *Body*, berupa baju pelindung (Zirah) yang terbuat dari besi pada bagian badan dan ditambahkan aksesoris berupa tameng pelindung dikedua tanganya.

Tabel 2. Personality Matrix Gatotkaca Berdasarkan Manga Matrix

	Behavior : Gagah dan mengandalkan kekuatan fisik
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena yang di jaganya
	Biological environment : Daerah langit, pegunungan dan hutan
	Special Atribut : Memiliki output damage yang tinggi, serta skill pasif yang mumpuni.
	Weakness : Memilik pertahanan yang cukup tinggi
	Status, Profession, position : Tank



Gambar 3. Karakter Kadita Pada Game Mobile Legends

Nyai Rara Kidul yang menjadi inspirasi karakter Kadita bukanlah sosok asing bagi masyarakat Indonesia. Ia adalah makhluk mitologi yang amat berpengaruh dalam tradisi Jawa dan Sunda. Dalam Kehidupan Dunia Keraton Surakarta, dalam kepercayaan Jawa, dengan syarat-syarat tertentu manusia bisa meminta kepada penguasa dari empat mata angin. Nyai Rara Kidul menguasai mata angin selatan dan bertakhta di Samudra Hindia. Mata angin barat dikuasai Kanjeng Ratu Sekar Kedhaton yang bertakhta di Gunung Merapi. Di utara ada Bethari Durga yang berkedudukan di Hutan Krendawahana. Lalu mata angin timur dikuasai roh Raja Brawijaya alias Kanjeng Sunan Lawu yang bersemayam di petilasan Pringgondani di lereng Gunung Lawu.

Karakter Kadita pada mobile legends dikenal sebagai penguasa Laut Selatan, dengan kekuatan untuk mengendalikan cuaca, menyebabkan badai dan tsunami saat ia menginginkannya. Kadita menggunakan 7 tombak legendaris, dan hanya dia yang dapat memanggil ketujuhanya sekaligus, Untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter Kadita ini menggunakan parameter : *form matrix* dan *costum matrix*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan seorang ratu dan menkolaborasikan *personality matrix* dari manusia dan ratu.

Tabel 3. Form Matrix (Matrik bentuk) Kadita Berdasarkan Manga Matrix

	Human Being	Doll	Mammal	Reptile	Amphibia	Fish	Insect
Human being	✓						
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibia							
Fish							
Insect							



Gambar 4. Skema Kombinasi Kostum (Costum Matrix) Kadita

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan parameter list dalam matrix system. Klasifikasi parameter kostum dari karakter Kadita meliputi: *Body*, berupa baju kebaya khas Indonesia berbentuk kemben yang menggunakan warna hijau sebagai ciri khas dari Nyai Rara Kidul dan ditambahkan aksesoris berupa mahkota serta trisula sebagai senjata yang

digunakan sebagai ciri khas dari karakter Kadita.

Tabel 4. Personality Matrix Kadita Berdasarkan Manga Matrix

	Behavior : Anggun, Cantik dan mengandalkan kekuatan sihir
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena yang di jaganya
	Biological environment : Daerah perairan laut selatan
	Special Atribut : Damage yang tinggi, serta meregenerasi skill
	Weakness : Gesit dan lincah dalam pertempuran
	Status, Profession, position : Mage

Meskipun begitu, dia tidak dapat kabur dari kekuatan Buddha dan kemudian disegel dibawah gunung lima jari oleh sang Buddha. Karakter Sun pada mobile legends dikenal merupakan raja para monyet yang terinspirasi dari budaya cina, yaitu tentang seorang dewa sakti yang bernama Wukong atau Sun Go Kong. Bentuk dan perawakan dewa ini menyerupai seekor kera yang memiliki banyak kesaktian. Untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter Sun ini menggunakan parameter : *form matrix* dan *costum matrix*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan seekor kera dan menkolaborasikan *personality matrix* dari manusia dan kera.

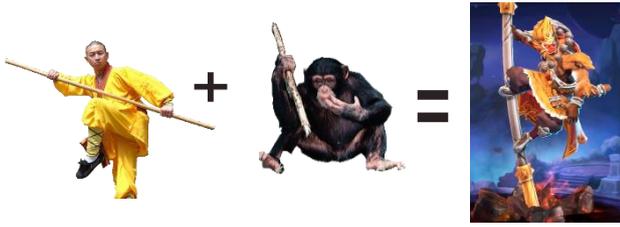
Tabel 5. Form Matrix (Matrik bentuk) Sun Berdasarkan Manga Matrix

	Human Being	Doll	Mammal	Reptile	Amphibia	Fish	Insect
Human being			V				
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibia							
Fish							
Insect							



Gambar 5. Karakter Sun Pada Game Mobile Legends

Wukong, Raja Para Monyet, mendatangkan malapetaka ke surga 500 tahun lalu, ketika dia seorang diri mengalahkan 100 ribu prajurit langit.



Gambar 6. Skema Kombinasi Kostum (Costum Matrix) Sun

Klasifikasi parameter kostum dari karakter Wukong meliputi: *Body wear, covering/footwear*: berupa baju pelindung (baju zirah) lengkap yang memberikan kesan seorang ksatria petarung dan juga menegaskan kemampuan hero ini dalam menahan atau menerima serangan lawan, lengkap dengan cover sarung tangan dan sepatu serta ditambah dengan sebuah tongkat yang mengindikasikan kemampuan dan keahlian wukong dalam bertarung menggunakannya.

Tabel 6. Personality Matrix Sun Berdasarkan Manga Matrix

	Behavior : Tidak bisa diam, lincah
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena yang di jaganya
	Biological environment : Daerah pegunungan
	Special Atribut : Mampu menyembunyikan diri, melompat seketika ke lawan dengan menimbulkan damage yang besar pada lawan serta mahir dalam menggunakan tongkat
	Weakness : Tingkat kesulitan mengendalikan hero ini cukup tinggi

Status, Profession, position : Fighter
--

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kualitas tampilan visual menjadi hal pertama yang dilihat para pemain game, dengan kualitas visualisasi yang baik akan membuat pemain tertarik untuk memainkan game tersebut. Sehingga sebuah game harus dikembangkan dengan konsep yang teliti dan cermat terutama pada parameter visualnya agar tujuan dari kreator dapat tercapai. Tampilan visual adalah sensor pertama yang akan diterima oleh indera yang nantinya akan memiliki peran yang sangat besar untuk menjaring pemain. Oleh karena itu dalam proses perancangan dan pengembangan visualisasi, khususnya karakter dalam suatu game, unsur-unsur budaya merupakan salah satu poin penting dalam merancang suatu bentuk karakter dalam game. Karena pemain akan dapat mengidentifikasi sebuah pesan secara tampilan visual melalui karakter game, dimana pada akhirnya karakter yang ditampilkan, mudah dipahami asal usulnya dari suatu budaya yang ada. Berdasarkan bentuk, atribut dan personality yang tergambaran dari tiap-tiap karakter tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, ANDI, Yogyakarta, 2007
- Aprilia, Shieny dan Widhiyasa, Arief, *Membuat Game dengan XNA Game Studio*, Agate, Bandung, 2014
- Jalaludin Rakhmat, Metode Penelitian Komunikasi, Remadja Karya, 1985
- Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta, 2008
- Tsukamoto, H. Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System, 2014
- <http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>
- <https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-antar-budaya>
- <https://esportsnesia.com/game/monile-legends/apa-itu-mobile-legends/>