

STUDI KOMPARASI KARAKTER GATOTKACA DALAM KOMIK “GARUDAYANA” DAN GAME “MOBILE LEGENDS”



TESIS PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Magister Seni
Program Studi Desain Komunikasi Visual.

OLEH :

Rezki Nurramadhani

NIM. 2021336412

**PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**STUDI KOMPARASI KARAKTER GATOTKACA DALAM KOMIK
“GARUDAYANA” DAN GAME “MOBILE LEGENDS”**

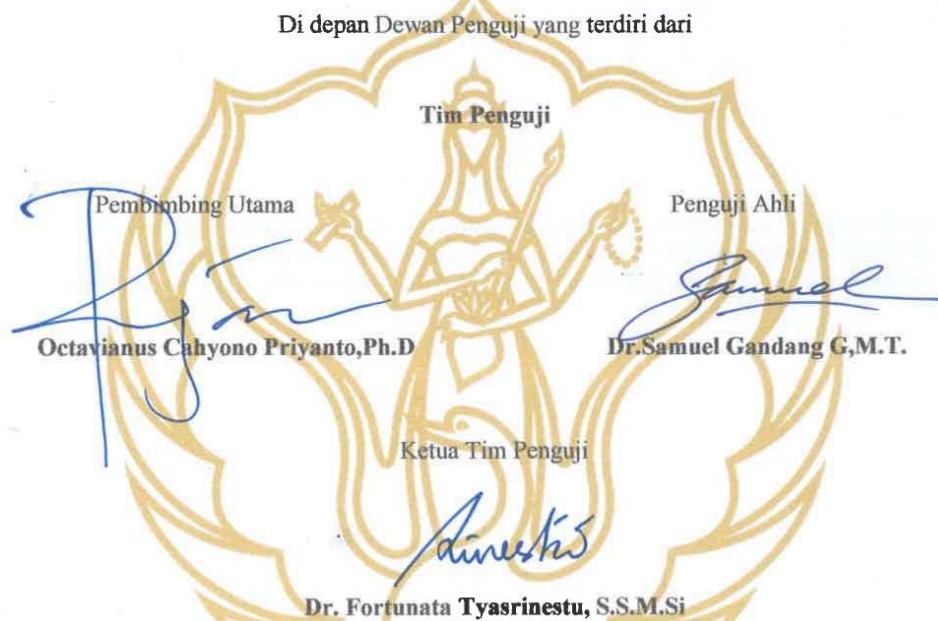
Diajukan Oleh:

Rezki Nurramadhani

2021336412

Telah dipertahankan pada tanggal 24 Januari 2023

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari



Yogyakarta, 127 JAN 2023

Direktur, Program Pascasarjana

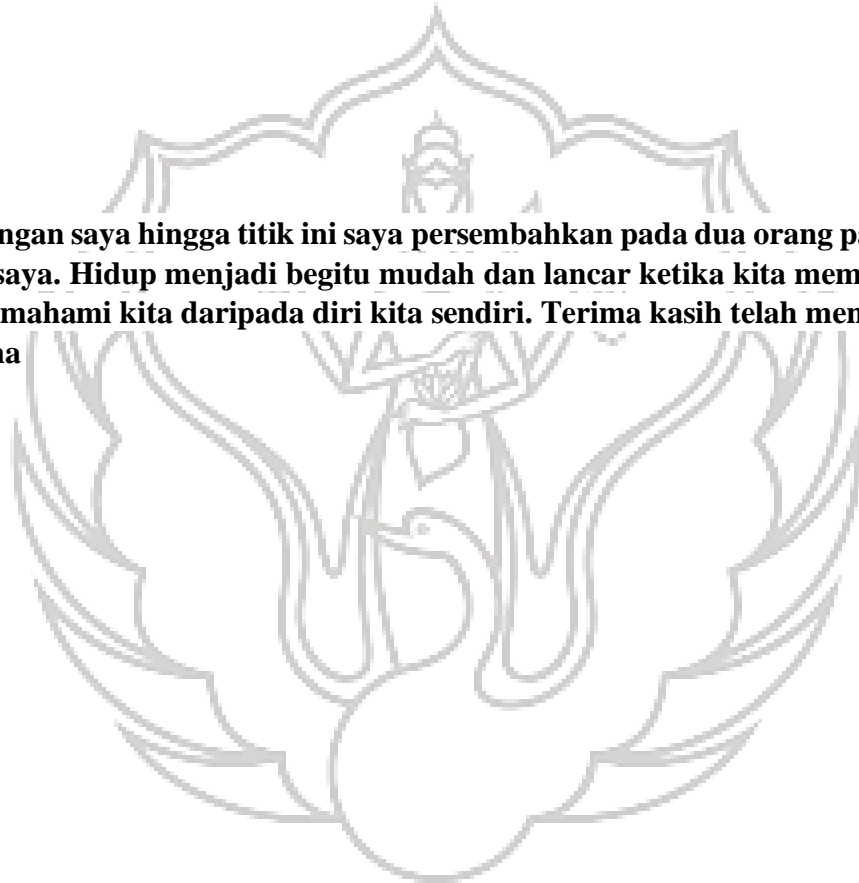
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



NIP. 19721023 2002122001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan pada dua orang paling berharga dalam hidup saya. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rezki Nurramadhani

NIM : 2021336412

Judul Tesis : Studi Komparasi Karakter Gatotkaca Dalam Komik “Garudayana dan Game Mobile Legend”.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam tesis pengkajian seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan di Daftar Pustaka.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini benarbenar merupakan hasil karya saya sendiri.

Yogyakarta, 14 Desember 2022
Pembuat Pernyataan,

Rezki Nurramadhani

ABSTRAK

Gatatkaca, merupakan salah satu bentuk asimilasi budaya antara wilayah asalnya yaitu karya sastra India dengan wilayah Jawa, Indonesia dalam bentuk cerita pewayangan. Meskipun tokoh pewayangan ini tidak murni berasal dari Indonesia, namun Gatatkaca merupakan tokoh legendaris yang diceritakan turun-temurun dengan berbagai peralihan wahana di Indonesia. Peralihan wahana tersebut dimulai dari pewayangan, karya sastra atau novel, komik, hingga menyentuh era digital dalam bentuk permainan digital piranti bergerak. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati perbandingan bentuk-bentuk visual yang dirancang dalam peralihan wahana dari Tokoh Gatatkaca dalam komik "Garudayana" menjadi avatar permainan piranti bergerak "Mobile Legend Bang-bang". Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Sedangkan metode analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan metode triangulasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan kuesioner, kajian teori, hingga pada pengguna media komik dan game yang mengalami pengalaman terkait obyek penelitian.

Kata Kunci: tokoh Gatatkaca, *User Experience*, komik Garudayana, game Mobile Legend.

ABSTRACT

Gatatkaca, is a form of cultural assimilation between the region of origin, namely Indian literary works and the Javanese region, Indonesia in the form of wayang stories. Even though this wayang character does not purely come from Indonesia, Gatatkaca is a legendary character who has been told for generations with various transitions of rides in Indonesia. The transition of these vehicles starts from wayang, literary works or novels, comics, to touch the digital era in the form of digital games on mobile devices. This study aims to observe the comparison of visual forms designed in the transition from the Gatatkaca character in the comic "Garudayana" to the avatar of the mobile game "Mobile Legend Bang-bang". The research method used is quantitative. While the analytical method used is to use the triangulation method. The data collection technique used was by conducting questionnaires, theoretical studies, to comic and game media users who had experiences related to the research object.

Keywords: Gatatkaca character, *User Experience*, Garudayana comic, Mobile Legend game.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat yang telah diberikan oleh-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “STUDI KOMPARASI KARAKTER GATOTKACA DALAM KOMIK “GARUDAYANA” DAN GAME “MOBILE LEGENDS”, sebagai salah satu persyaratan yang wajib dipenuhi oleh mahasiswa Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang berguna untuk memperoleh gelar Magister seni. Tak lupa juga penulis panjatkan Shalawat serta salam bagi junjungan Nabi Muhammad SAW yang menjadikan pedoman bagi kehidupan umat muslim di seluruh dunia.

Penulis menyampaikan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya terhadap berbagai kalangan serta pihak yang telah memberikan dorongan dalam menyusun penulisan skripsi ini, antara lain:

1. Allah SWT karena telah memberikan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada penulis, untuk terus berusaha dan berdoa, sehingga mendapatkan kelancaran dalam segala kesempatan.
2. Kedua orang tua (Lajama La Kangka & Nurhaya Pide), saudara kandung saya (Ismu Hajar Jabal Nur, Mudrikah Mustamin, Nurkhalifah Ramadhani, Nur Safirah & Muh. Nur Ichwan Jaya), serta seluruh keluarga terdekat yang selalu memberikan kekuatan dan dorongan dalam menjalankan Tesis, sehingga penulis mendapatkan suatu motivasi dalam hidupnya.
3. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dalam penulisan Tesis, sehingga dalam proses penulisan Tesis dapat berlangsung secara baik dan benar.
5. Seluruh dosen Pascasarjana Institut Seni Indonesia, terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama proses belajar mengajar saat sedang berlangsung dalam perkuliahan.
6. Orang tercinta yang selalu meluangkan waktu dan memberikan dorongan, serta memberikan semangat pada saat proses penulisan Tesis sedang berlangsung.
7. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan support dan dukungan dalam mengerjakan tesis yaitu, Ria,Rika,Tiwi,Nadya,Pipit,dan Sandra
8. Teman-teman yang selalu memberikan informasi terbaik serta memberikan pengarahan dalam penulisan Tesis, dan tak lupa juga selalu memberikan nasehat-nasehat kepada penulis, sehingga penulis terdorong untuk cepat menyelesaikan penulisan Tesis.
9. Seluruh pihak dan kalangan yang telah banyak membantu dalam penulisan Tesis ini, tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, penulis mengucapkan banyak terimakasih, berkat bantuan dan dorongan dari seluruh pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga mendapatkan gelar Magister Seni.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih, semoga Tesis ini dapat berguna bagi kita semua, dan memberikan banyak manfaat bagi setiap orang yang membutuhkan ilmu pengetahuan serta bahan-bahan informasi.

Yogyakarta, 13 Desember 2022

Penulis
Rezki Nurramadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Sumber	Error! Bookmark not defined.
1. ARZENA ERSIDYANDHI. Desain Karakter Sebagai Intellectual Property Dalam Promosi Band The Scenesters (2019),.....	Error! Bookmark not defined.
2. Nadya. Analisis Visual Desain Karakter Serial Animasi “Kuku Rock You” (2021), Error! Bookmark not defined.	
3. Dewi Isma Aryani, Imam Santosa & Alvanov Zpalanzani. Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V (2013).	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Karakter Gatotkaca.....	Error! Bookmark not defined.
2. Komik Garudayana	Error! Bookmark not defined.
3. Game Mobile Legends Bang Bang	Error! Bookmark not defined.
4. Karakter di Dalam Komik	Error! Bookmark not defined.
5. Karakter di dalam game	Error! Bookmark not defined.
6. Alih Wahana Terhadap Karakter Gatotkaca.....	Error! Bookmark not defined.

8. Unsur Visualisasi karakter Gatotkaca	Error! Bookmark not defined.
9. Metode Triangulasi	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
C. Metode Pengukuran Data	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil, Analisis dan Pembahasan Karakter Gatotkaca .	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis Hasil Responden Melalui Kuesioner Online...	Error! Bookmark not defined.
2. Analisis Hasil Responden Melalui Wawancara Desainer (Is Yuniarto)	Error! Bookmark not defined.
3. Alih Wahana Visual karakter Gatotkaca Komik Garudayana-Game Mobile Legend	Error! Bookmark not defined.
4. Komparasi Data Dengan Menggunakan Metode Triangulasi Data dari Kuesioner dan Wawancara	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. KESIMPULAN.....	Error! Bookmark not defined.
B. SARAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
GLOSARIUM	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 2 Visual dan penjelasan karakter Gatotkaca	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 3 Penjelasan bagian tubuh karakter Gatotkaca	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 4 Visual dan penjelasan karakter Gatotkaca di dalam game Mobile Legend.....	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
Tabel IV. 5 Karakter Gatotkaca dari karakter visualnya.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 6 Analisis komik Garudayana	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 7 Analisis Game Mobile Legend.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 8 Analisis peralihan Wahana Karakter Gatotkaca Komik Garudayana-Game Mobile Legend	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 9 Analisis unsur visual karakter Gatotkaca.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 10 Analisis visualisasi karakter Gatotkaca komik Garudayana dan game Mobile Legend.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 11 Analisis visual Aksesoris karakter Gatotkaca komik Garudayana dan game Mobile Legend.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 12 Penjelasan unsur desain karakter Gatotkaca	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Ilustrasi karakter Gatotkaca 2D di dalam komik Garudayana karya Is Yuniarto	2
Gambar I. 2 Ilustrasi karakter Gatotkaca 3D di dalam game Mobile Legend.....	4
Gambar II. 1 Bentuk Brajamusti Gatotkaca pada komik Garudayana Saga.	Error! Bookmark not defined.
Gambar II. 2 Karakter Gatotkaca dalam Komik Garudayana karangan Is Yunarto. Sumber: pitoyo.com (kiri), Yuniarto, 2016a (kanan).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar II. 3 Desain Karakter Gatotkaca 2D dalam Gim Mobile Legends Bang-bang Sumber: ekonomi.kompas 2022	Error! Bookmark not defined.
Gambar II. 4 Desain Karakter Gatotkaca 3D dalam Gim Mobile Legends Bang-bang	Error! Bookmark not defined.
Gambar II. 5 Komponen Desain Game.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar II. 6 Relasi antara komponen dalam Konsep dan Desain Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar II. 7 Arah Filosofi Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dalam Triangulasi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar II. 8 Keuntungan Penggunaan Triangulasi dalam Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar II. 9 Metode Penelitian Komposit.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 1 Diagram Demografi Responden	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 2 Sampul Depan Komik Garudayana	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 3 Gatotkaca di dalam komik Garudayana.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 4 Gatotkaca sebagai tokoh wayang kulit Jawa & Karakter Gatotkaca di dalam komik Garudayana.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 5 Karakter Gatotkaca (Komik Garudayana)	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 6 Tinggi Badan Karakter Gatotkaca (Komik Garudayana).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 7 Bentuk Wajah Karakter Gatotkaca (Komik Garudayana).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 8 Desain Mata Karakter Gatotkaca (Komik Garudayana)	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 9 Tone Warna Kulit Karakter Gatotkaca (Komik Garudayana)....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 10 Unsur Warna Kostum Karakter Gatotkaca (Komik Garudayana) ..	Error! Bookmark not defined.

- Gambar IV. 11 Property Karakter Gatotkaca (Komik GarudaYana . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar IV. 12 Ekspresi Karakter Gatotkaca (Komik GarudaYana) .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar IV. 13 Tampilan Utama Karakter Gatotkaca (Game Mobile Legend) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar IV. 14 Tampilan Utama Karakter Gatotkaca (Game Mobile Legend) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar IV. 15 Karakter Gatotkaca (Game Mobile Legend)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar IV. 16 Bentuk Wajah Karakter Gatotkaca (Game Mobile Legend) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar IV. 17 Bentuk Wajah Karakter Gatotkaca (Game Mobile Legend) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar IV. 18 Skema penggunaan Warna Pada Kulit Karakter Gatotkaca (Game Mobile Legend) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar IV. 19 Bentuk Kostum Karakter Gatotkaca (Game Mobile Legend) . **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 2 **Error! Bookmark not defined.**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gatatkaca merupakan karakter pewayang yang paling dikenal di Indonesia berasal dari cerita pewayangan Jawa. Gatatkaca telah muncul dalam Wiracarita Mahabharata yang berasal dari India, lalu cerita ini berkembang dan tersebar negara Asia Tenggara, pada saat itu cerita Mahabharata mengalami perubahan baik dalam cerita, penokohan, sampai bentuk visualnya.

Namanya sewaktu masih bayi adalah Jabang Tetuka (Kaelola, 2010:188-189). Menurut Hardjowirogo (1968:188-189) pada saat dilahirkan Tetuka berupa raksasa; karena sangat saktinya, tidak ada senjata yang dapat memotong tali pusarnya. Kemudian tali pusar tersebut dapat dipotong, tetapi sarung senjata Karna yang bernama Kanta masuk ke dalam perut Tetuka, dan menambah lagi kesaktiannya.

Bathara guru memberikan senjata pusaka Kuntawijayadanu untuk memotong tali pusar Tetuka, diketahui bahwa pusaka Kuntawijayadanu dibawa Karna, Arjuna pun mencoba mengambil pusaka tersebut namun pada saat pertarungan Arjuna hanya dapat merebut sarung pusaka tersebut. Arjuna kembali ke tempat Tetuka dan atas seijin Dewata, sarung pusaka itu dapat memotong tali pusar Tetuka dan seketika itu sarung pusaka tersebut masuk ke tubuh Tetuka. Setelah tali pusar di potong, Tetuka di ciburkan ke bawah tersebut berbagai macam senjata pusaka oleh para Dewa. Tetuka muncul dengan tubuh orang dewasa berbadan kekar dengan sifat-sifatnya sebagai keturunan bangsa raksasa yang di mana taring dan kuku panjangnya serta mata seorang raksasa.

Gatokaca, merupakan salah satu alih wahana dan karakter budaya yang cukup populer. Perubahan itu terlihat dalam bentuk cerita lisan maupun relief dalam candi menjadi cerita pewayangan. Peralihan wahana tersebut dimulai dari pewayangan, karya sastra atau novel, komik, hingga menyentuh era digital dalam bentuk permainan digital piranti bergerak.

Tokoh Gatokaca sendiri mengalami peralihan wahana visual saat dikisahkan dalam pementasan wayang atau saat diadaptasi menjadi komik. Pada akhirnya, Gatokaca diperlengkapi ulang oleh Montoon menjadi salah satu *hero* yang bisa dimainkan di game tersebut. Pergerakan dan perubahan media karya cipta apa pun sangat fenomenal. Setiap karya dapat mengalami perubahan yang berbeda-beda. (Sapardi, 2018).

Komik Garudayana komik yang mengangkat tema pewayangan yang diciptakan oleh komikus asal Surabaya, Is Yuniarto. Melihat perkembangan gaya manga sejak 1990- an, Is Yuniarto ingin berbagi kesukaannya akan wayang lewat media penceritaan visual atau komik. Pada dasarnya komik Garudayana sebuah karya sastra yang mengadaptasikan cerita pewayangan Mahabarata. Dalam komik tersebut, Yuniarto bereksperimen dengan mengangkat cerita pewayangan klasik tapi membuat karakter dan alur cerita yang baru.



Gambar I. 1 Ilustrasi karakter Gatokaca 2D di dalam komik Garudayana karya Is Yuniarto
Sumber: vanguard-zero.deviantart.com, 2022

Dalam komik Garudayana juga mengangkat cerita perjalanan Sang Raja Langit bergelar Ganesvara bernama Garuda. Dia ditemani oleh pemburu harta karun bernama Kinara dan Gatotkaca yang menjadi pengawal dan pelindungnya selama perjalanan.

Alih wahana suatu proses pengalihan dari perubahan sesuatu dari satu media ke media yang lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian yang lain. Hal itu dapat dikaitkan sebagai hakikat intermedialitas, yaitu memahami apa saja yang berbeda dalam berbagai media itu dan bagaimana suatu perbedaan-perbedaan itu dapat dihubungkan. Melalui pemahaman tentang media tersebut, hubungan inter-media itu memiliki keterkaitan penting dalam studi tentang seni dan media, seperti di dalam objek ini komik ke game.

Penelitian mengenai alih wahana penting dilakukan agar dapat memberikan pengetahuan mengenai terjadinya variasi, penyesuaian, dan perubahan karya terhadap karya pada sumbernya. Penelitian alih wahana yang bersumber karakter Gatotkaca komik ke dalam bentuk game dapat memberikan pengetahuan baru dalam penelitian serta dapat memberikan pengetahuan mengenai pada karakter.

Game Mobile Legends merupakan salah satu game digital populer yang menggunakan platform gawai di Indonesia yang dikembangkan dan dirilis oleh Montoon, sebuah perusahaan game yang berpusat di Malaysia. Game ini adalah game bertema fantasi yang memiliki mekanisme permainan yang hampir sama, pemainnya memilih dan menjalankan sebuah karakter dan bertanding dengan pemain-pemain yang lainnya.

Pada game Mobile Legends, Gatotkaca adalah salah satu *hero* dengan identitas karakter Indonesia yang dapat dipilih oleh pemain. Gatotkaca sendiri dirilis pada tanggal 21 Juli 2017 oleh Moonton. Moonton selaku pihak developer telah merilis tokoh yang terinspirasi dari salah satu sosok legendaris di Indonesia. Yaitu tokoh, mobile Legends merupakan karakter pertama yang berasal dari Indonesia yaitu karakter Gatotkaca. Gatotkaca adalah salah satu *hero* yang bisa dikatakan sangat mematikan di dalam game ini, *hero* ini memiliki banyak kelebihan yang bisa dimaksimalkan.



Gambar I. 2 Ilustrasi karakter Gatotkaca 3D di dalam game Mobile Legend
Sumber : Game Mobile Legends Bang Bang

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan penulis, objek karakter Gatotkaca dipilih karena mengikuti perkembangan saat ini dikalangan anak muda yaitu memainkan game Mobile Legend. Berdasarkan pengamatan penulis ada karakter *hero* yang digunakan oleh pemain yang berasal dari karakter wayang yaitu karakter Gatotkaca. Dengan mengkaji karakter Gatotkaca di dalam game Mobile Legend dan media komik Garudayana, terdapat suatu kesamaan yaitu, mulai dari pencipta karakter dan perani dari karakter. Dan muncullah

sebuah beberapa pertanyaan yang dapat menjadi suatu masalah di dalam kajian penelitian karakter Gatotkaca.

Pemunculan tokoh Gatotkaca pada media komik dan game dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati perbandingan bentuk dan unsur visual yang dirancang dalam peralihan wahana dari karakter Gatotkaca dalam komik "Garudayana" menjadi avatar permainan piranti bergerak "Mobile Legend Bang-bang", sehingga dapat terlihat bagaimana terjadinya pergeseran visual yang diciptakan dalam proses alih wahana bentuk visual pada karakter yang menimbulkan ketertarikan tersendiri bagi peneliti untuk menganalisa lebih jauh terkait karakterisasinya.

B. Rumusan Masalah

Kehadiran karakter Gatotkaca suatu pertukaran dan pergerakan antar media ke media lain sehingga semakin mudah dikombinasikan dengan perkembangan teknologi komunikasi serta pertemuan dan percampuran kebudayaan dalam era *digital*.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengguna melihat perbandingan visual karakter Gatotkaca di dalam komik Garudayana menjadi game Mobile Legend Bang-bang.
2. Bagaimana alih wahana karakter tokoh Gatotkaca dalam komik Garudayana ke dalam game Mobile Legend Bang-bang.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan dengan harapan hasil dalam penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk mengembangkan penciptaan desain karakter 2 dimensi dan 3 dimensi, desain

karakter, agar dapat menciptakan suatu karakter yang memiliki daya tarik dalam memikat pembaca/pemain. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengungkapkan perbedaan karakter tokoh Gatotkaca di dalam komik dan membandingkan karakter tokoh Gatotkaca di dalam game. Dan tujuan dari penelitian ini untuk menemukan suatu hubungan yang relevan antar kategori. Data ini akan dikumpulkan, disusun, dijelaskan, kemudian di analisis dengan pendekatan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena melalui penelitian pada faktor-faktor tertentu dan berhubungan dengan fenomena yang sedang diteliti dan membandingkan satu faktor dengan faktor lainnya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terhadap karakter Gatotkaca;

- Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti yang berniat membahas kajian mengenai yang berhubungan dengan desain karakter komik Garudayana dan game Mobile Legend.
- Memahami pemaknaan simbol-simbol berdasarkan pada visual pada karakter Gatotkaca pada komik Garudayana dan game Mobile Legend.
- Memberikan kontribusi kajian tentang karakter Gatotkaca di dalam komik Garudayana dan game Mobile Legend untuk pengembangan khazanah ilmu pengetahuan.
- Melalui kajian ini, diharapkan dapat manfaat untuk pengembangan keilmuan dalam ruang lingkup desain komunikasi visual, khususnya game grafis yang dapat digunakan oleh game developer sebagai sumber data dalam pembuatan dan pengembangan karakter yang memiliki identitas kekhasan Indonesia.

