

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

A. KESIMPULAN

Melalui analisis data yang telah dilakukan, teridentifikasi bahwa adanya perubahan elemen pada wujud peralihan wahana karakter Gatotkaca tertentu telah memberikan keragaman bentuk pada visualisasi karakter Gatotkaca.

Adapun hasil dengan elemen pertanyaan seperti, pengenalan karakter Gatotkaca terdapat 93,1%, pengetahuan terhadap komik Garudayana yaitu 82,7%, dan pada game Mobile Legend terdapat 89,7% kemudian responden melihat adanya peralihan wahana karakter terdapat 62%, lalu responden pada unsur visual yaitu 89,7%/. Pengenalan responden terhadap unsur visual karakter 69% dan responden melihat dari aksesoris dan senjata terdapat 72,4% dari jumlah responden.

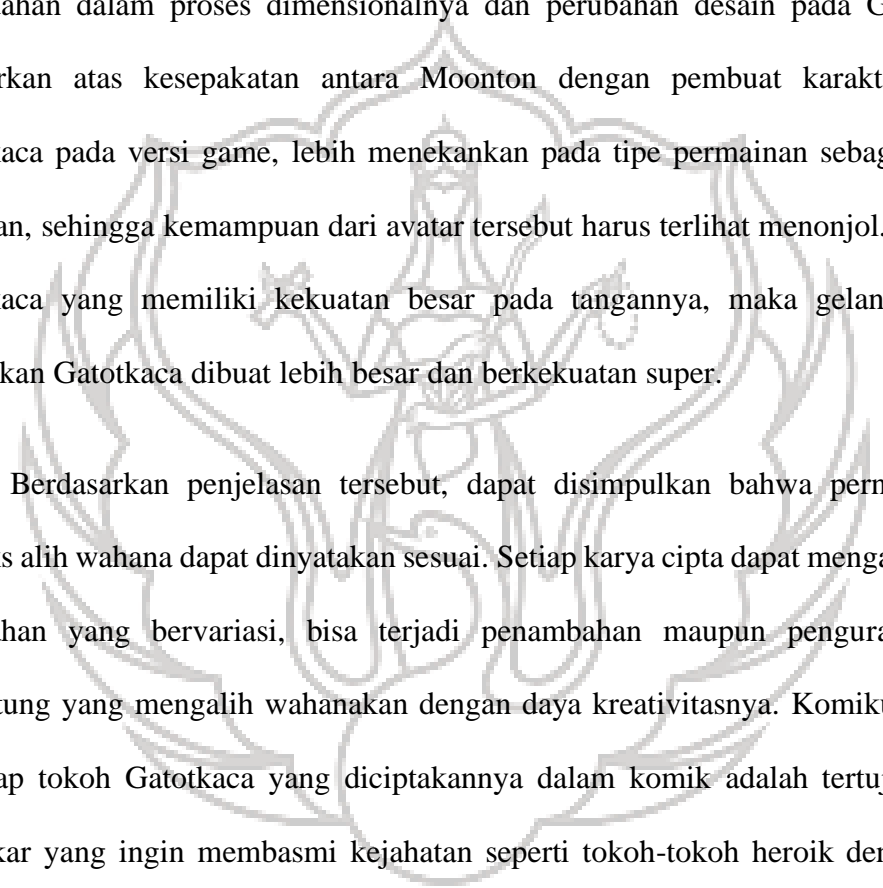
Karakter Gatotkaca di dalam komik Garudayana dan game Mobile Legend memiliki persamaan dan perbedaan yang esensial, pertama perbedaan pada atribut karakter dan kedua penggunaan gaya ilustrasi karakter dan yang ketiga struktur reverensi desain karakter. Adapun persamaan karakter yaitu memiliki latar belakang cerita, karakter Gatotkaca masih hasil dari terapan Manga-matrix dan karakter Gatotkaca menggunakan peran sebagai *hero* karakter Gatotkaca di ke dua media yaitu komik dan game.

Berdasarkan hasil analisis terhadap kedua desain karakter Gatotkaca tersebut, terlihat bahwa peralihan wahana suatu obyek dari satu wahana ke wahana yang lain akan menimbulkan pergeseran atau perubahan tanda, bentuk, dan makna. Dalam komik Garudayana, tokoh Gatotkaca dirancang dengan referensi yang mengacu pada ciri tokoh pewayangan tersebut namun telah mengalami berbagai perubahan sebagai upaya

penyederhanaan bentuk yang sesuai dengan tujuan penceritaan, yaitu menciptakan sosok Gatotkaca yang lebih heroik, atau pendekar kuat dan tangguh.

Sedangkan dalam penciptaan tokoh avatar dalam game Mobile Legends, desain karakter Gatotkaca telah bergeser dari berbagai sisi. Pertama adalah perubahan detail berbagai atribut yang dikenakan menjadi lebih sederhana. Hal ini bertujuan untuk kemudahan dalam proses dimensionalnya dan perubahan desain pada Gatotkaca juga didasarkan atas kesepakatan antara Moonton dengan pembuat karakter Gatotkaca. Gatotkaca pada versi game, lebih menekankan pada tipe permainan sebagai tipe avatar bertahan, sehingga kemampuan dari avatar tersebut harus terlihat menonjol. Terlihat pada Gatotkaca yang memiliki kekuatan besar pada tangannya, maka gelang Kana yang dikenakan Gatotkaca dibuat lebih besar dan berkekuatan super.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pernyataan dalam konteks alih wahana dapat dinyatakan sesuai. Setiap karya cipta dapat mengalami berbagai perubahan yang bervariasi, bisa terjadi penambahan maupun pengurangan elemen tergantung yang mengalih wahanakan dengan daya kreativitasnya. Komikus Is Yuniarto terhadap tokoh Gatotkaca yang diciptakannya dalam komik adalah tertuju pada sosok pendekar yang ingin membasmi kejahatan seperti tokoh-tokoh heroik dengan kekuatan super. Sedangkan upaya pengalih wahanakan karakter Gatotkaca pada game Mobile Legends Bang-bang, terdapat perubahan yang menyesuaikan dengan keinginan pasar dan tipe permainan yang mengharuskan kekuatan karakter ditonjolkan lebih besar dan terlihat menarik bagi para target audiens dan keinginan pasar.



B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Dengan adanya permasalahan pada penelitian ini, tentunya masih banyak objek-objek kajian di dalam penelitian ini yang masih dapat di kaji lebih dalam lagi. Karena permasalahan waktu dan batasan-batasan dari rumusan masalah, maka peneliti hanya mengkaji mengenai pandangan *user* terhadap visual dan peralihan wahana karakter Gatotkaca di dalam komik dan karakter Gatotkaca di dalam game.
2. Dengan batasan rumusan masalah dan waktu, penelitian lainnya dapat mengkaji objek lebih dalam lagi seperti, background atau effect dari game tersebut dilihat dari visualnya, atau mengambil sisi ilustrasi dari luar negeri yang digunakan dalam karakter.
3. Dalam bidang ilustrasi sendiri, khususnya pembuatan desain karakter tokoh, maka diharapkan dapat lebih membuat sebuah kharakter dengan ciri khasnya dalam membuat desain karakter.
4. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan masyarakat mampu memahami dan mengerti tentang visual karakter di dalam komik maupun karakter di dalam game, khususnya dalam pembuatan desain karakter yang menjadi poin penting dalam sebuah komik dan game.
5. Saran praktis adalah untuk para komikus dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang bagaimana pesan yang terkandung dalam desain tokoh karakter komik dan game mereka tersampaikan secara akademis.

DAFTAR PUSTAKA

Kepustakaan

- Apperley, Thomas H. (2006). *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*. Sage Publications.
- Asch, Solomon 1946. *Forming Impressions of Personality*. *The Journal of Abnormal and Social Psychology* 41 (3):258-290.
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill.
- Bancroft, T. (2012). *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions*. London: Routledge.
- Creswell, John W., Vicki L. Plano Clark. 2007. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Thousand Oaks: SAGE Publications
- Darmawan, 2012, *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Bentang Pustaka, Jakarta
- Damono, Sapardi D. 2005. *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Denzin and Y. Lincoln. (1994), *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage
- Damono, Sapardi Djoko (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Flores : Nusa Indah
- Foss, C., & Ellefsen, B. (2002). *The value of combining qualitative and quantitative approaches in nursing research by means of method triangulation*. *Journal of Advanced Nursing*, 40(2), 242-248.
- Garrett, Jesse James. 2011. *The Elements of User Experience*. California: New Rider
- Greene, J.C., Caracelli, V.J., & Graham, W.F. (1989). *Toward a conceptual framework for mixed-method evaluation designs*. *Educational Evaluation and Policy Analysis* 11(3), 255-274
- Goodman, E., Kuniavsky, M. & Moed, A. 2012. *Observing The User Experience*. Elsevier, Inc. Waltham.

Haake, M., & Gulz, A. 2008. Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents. Sweden: Lund University, Departement of Design Sciences, LTH.

Hardjowirogo, 1982. Sejarah Wayang Purwa. Jakarta. Balai Pustaka

Kaelola, Akbar, 2010, Mengenal Tokoh Wayang Mahabarata, Cakrawala

Lawrence, Zeegen. 2009. What is Illustration. United Kingdom: RotoVision SA.

Lee, Christopher S. (2013). Broad Semiotics in Character Design. The Savannah College of Art and Design

Rouse, Richard III (2005). Game Design: Theory & Practice Second Edition, Wordware Publishing, Inc.

Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. USA: Elsevier Inc

Vincent J-R Kehoe. 1992. Teknik Make Up Professional untuk Artis Film, Televisi, dan Panggung. Japan: MMTC

Berita Online

Khalid Umair. "Mobile Legends Jungle Guide". <https://segmentnext.com/2017/06/19/mobile-legends-jungle-guide/>, diakses pada 12/09/2022.

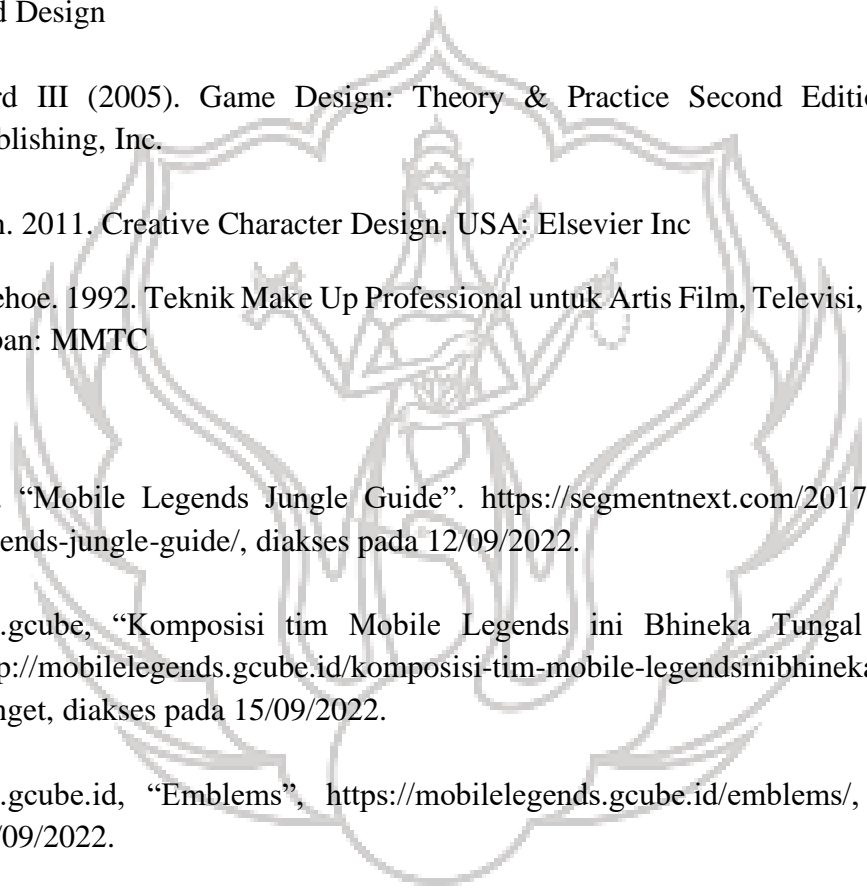
Mobilelegends.gcube, "Komposisi tim Mobile Legends ini Bhineka Tunggal Ika Banget", <http://mobilelegends.gcube.id/komposisi-tim-mobile-legendsinibhineka-tunggal-ika-banget>, diakses pada 15/09/2022.

Mobilelegends.gcube.id, "Emblems", <https://mobilelegends.gcube.id/emblems/>, diakses pada 08/09/2022.

Mobilelegends.gcube.id, "Guide", <https://Mobilelegends.gcube.id/pengantar/>, diakses pada 18/10/2022.

Winarso, Bambang. (2017). Hero GatotKaca Sudah Hadir di Mobile Legends, Apa Hebatnya?. <https://dailysocial.id/post/hero-gatotkaca-sudah-hadir-di-mobile-legends>, diakses pada tanggal 13 November 2019

Yuniarto, Is. 2018. Garudayana. Jakarta: CIAYO Corp. <https://www.ciayo.com/id/comic/garudayana>



Jurnal Kajian Sumber

Dewi, Imam, & Alvanov. 2013, Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V, ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 5, No. 2, 2013, 155-175.

Ersidyandhi. Arzana. 2019. Desain Karakter Sebagai Intellectual Property Dalam Promosi Band The Scenesters. Institutional Repository, Surakarta.

Nadya. 2021. Analisis Visual Desain Karakter Serial Animasi “Kuku Rock You”. Jurnal Titik Imaji, Volume 4 No.1.

Buku

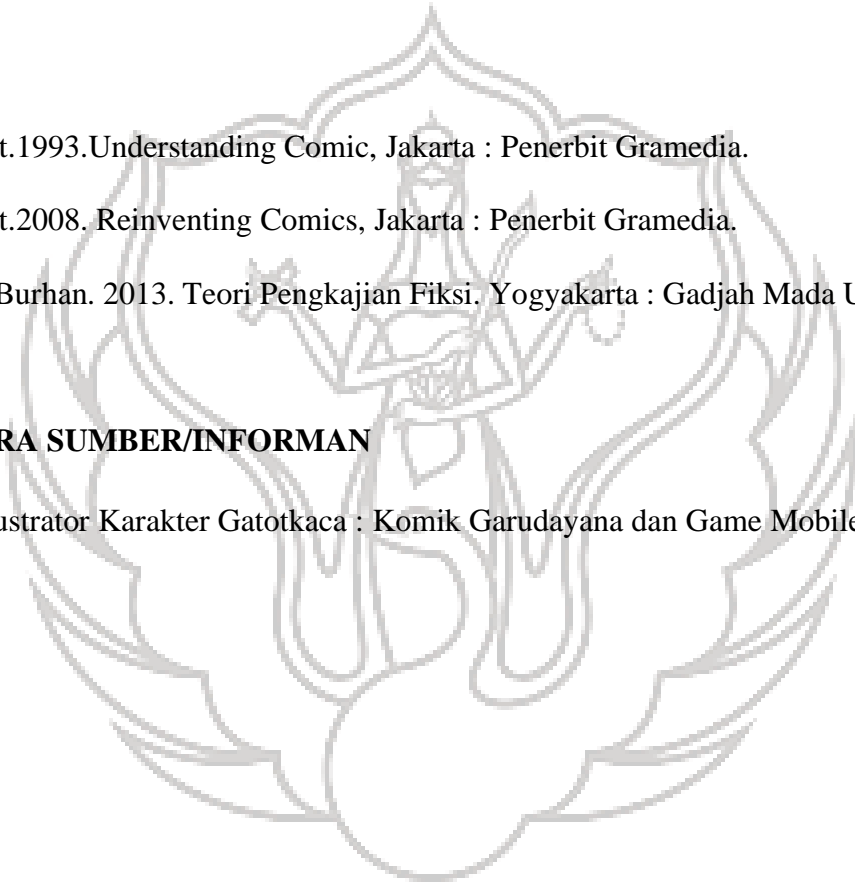
McCloud, Scott. 1993. Understanding Comic, Jakarta : Penerbit Gramedia.

McCloud, Scott. 2008. Reinventing Comics, Jakarta : Penerbit Gramedia.

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press

DAFTAR NARA SUMBER/INFORMAN

IS Yuniarto Illustrator Karakter Gatotkaca : Komik Garudayana dan Game Mobile Legend.



GLOSARIUM

<i>Tank</i>	: Team Hero/ Karakter Bertahan
<i>Fighter</i>	: Team Hero/Karakter Bertahan
<i>Movement Speed</i>	: Kecepatan Pergerakan
<i>Magic Power</i>	: Kekuatan Hero
<i>Magic Defense</i>	: Atribut di Dalam Mobile Legend
<i>Mana</i>	: Kapasitas Magic seorang Hero
<i>Hp Regen</i>	: Nilai Regenerasi hp yang Dimiliki Seorang Hero
<i>Basic Attack Crit</i>	: Skill/Sakti
<i>Rute</i>	: Jarak
<i>Physical Attack</i>	: Serangan Fisik
<i>Moba</i>	: Multiplayer Online Battle Arena
<i>RPG</i>	: Real Time Strategy
<i>RTS</i>	: Real Time Strategy
<i>PC</i>	: Playaer Character
<i>NPC</i>	: Non Player Character
<i>MUD</i>	: Multi User Dungeon
<i>Why Colors Important</i>	: Warna yang Dapat Ditonjolkan
<i>Saturation and Value</i>	: Identitas Kemurniaan Warna
<i>Color Harmonies</i>	: Warna yang Fakta
<i>Monochromatic</i>	: Satu Warna
<i>Triadic</i>	: Warna yang Sulit Dipadukan
<i>Complementary</i>	: Warna yang Berlawanan
<i>Split Complementary</i>	: Penambahan Satu Warna



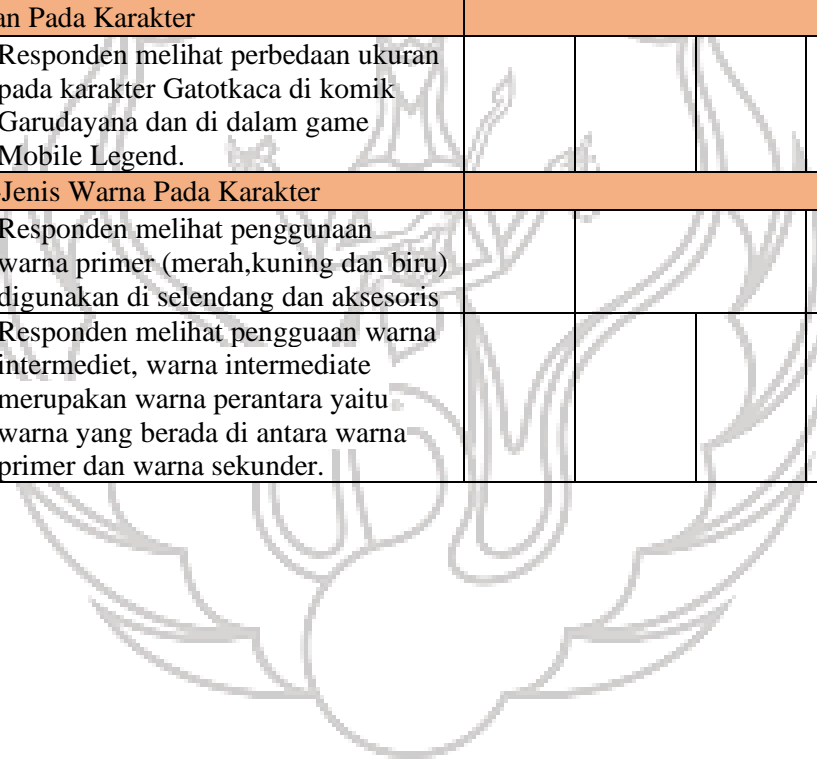
LAMPIRAN 1

• Tabel kuisioner

No	Pernyataan	STS (-2)	TS (-1)	N (0)	S (1)	SS (2)
GATOTKACA						
1	Saya mengenali tokoh Gatotkaca					
2	Gatotkaca berasal dari kisah Mahabharata					
3	Gatotkaca sering digambarkan sebagai pahlawan dalam media hiburan (komik, televisi, radio, dsb)					
4	Saya mengenali sifat-sifat dari Gatotkaca (berani, teguh, tangguh, tabah, bertanggung jawab, cerdas, pandai, gesit, dan tangkas).					
5	Saya dapat mengenali Gatotkaca dari karakter visual-nya.					
KOMIK GARUDAYANA						
1	Saya sering membaca komik Garudayana					
2	Saya mengetahui Gatotkaca ada di dalam cerita komik Garudayana					
3	Saya tertarik dengan series komik Garudayana yang terdapat karakter Gatotkaca					
4	Karakter Gatotkaca di dalam komik Garudayana mencerminkan sifat kepahlawanan (berani, teguh, tangguh, tabah, bertanggung jawab, cerdas, pandai, gesit, dan tangkas).					
GAME MOBILE LEGEND						
1	Saya sering mendengar tentang game <i>Mobile Legend</i>					
2	Saya sering memainkan game <i>Mobile Legend</i>					
3	Saya sering menggunakan <i>tank</i> Gatotkaca ketika bermain <i>Mobile Legend</i>					
4	Gatotkaca di dalam game <i>Mobile Legend</i> mencerminkan sifat kepahlawanan (berani, teguh, tangguh, tabah, bertanggung jawab, cerdas, pandai, gesit, dan tangkas).					
ALIH WAHANA KARAKTER GATOTKACA (KOMIK-GAME)						

1	Alih wahana Gatotkaca pada komik Garudayana dan game <i>Mobile Legend</i> terdapat suatu kemiripan					
2	Gatotkaca pada komik Garudayana dan game <i>Mobile Legend</i> memiliki perbedaan gaya ilustrasi					
3	Gatotkaca pada komik Garudayana dan <i>Mobile Legend</i> memiliki kemiripan karakter (berani, teguh, tangguh, tabah, bertanggung jawab, cerdik pandai, gesit, dan tangkas).					
UNSUR VISUAL KARAKTER GATOTKACA						
Karakter visual Gatotkaca						
1	Gatotkaca mudah dikenali dari proporsi tubuhnya					
2	Gatotkaca dapat dikenali dari bentuk wajahnya					
3	Gatotkaca mudah dikenali dari kostum					
Visualisasi karakter Gatotkaca versi komik Garudayana dan versi game <i>Mobile Legend</i>						
1	Bentuk wajah memiliki kemiripan					
2	Warna kulit memiliki kemiripan					
3	Bentuk mata memiliki kemiripan					
4	Bentuk hidung memiliki kemiripan					
5	Bentuk rambut memiliki kemiripan					
Visualisasi kostum dan aksesoris karakter Gatotkaca versi komik Garudayana dan versi game <i>Mobile Legend</i>						
1	Bentuk kostum (Uncal Kencana dan Wastra Binggel atau Gelang Kaki kroncong) memiliki kemiripan					
2	Aksesoris memiliki kemiripan					
3	Senjata memiliki kemiripan					
USUR DESAIN VISUAL PADA KARAKTER GATOTKACA						
Jenis-jenis Penggunaan Arah Garis Pada Karakter						
1	Responden melihat bentuk garis frontal (Gambar yang dibuat berdasarkan pada garis horizon yang semua garis bertemu pada satu titik.)					
2	Responden melihat bentuk garis miring (melihat gambar dari dua arah. Jenis perspektif garis yang menggunakan dua titik yang memungkinkan untuk melihat kubus dan bentuk geometris lainnya dengan bentuk dan kedalamannya)					
Jenis-Jenis Bentuk Pada Karakter						

1	Responden melihat bentuk kostum/aksesoris (naturalis) bentuk yang menampilkan objek realistis dengan penekanan seting alam. yang merupakan pendalaman lebih lanjut dari gerakan realisme.					
2	Responden melihat kemiripan wajah (dekoratif) ini memiliki corak geometris seperti segiempat, lingkaran, segitiga dan sebagainya					
3	Responden melihat kemiripan postur tubuh (geometris) dengan ornamen susunan geometris dengan ciri khas berbentuk seperti ilmu ukur biasa, seperti segiempat yang panjang atau lingkaran,					
Ukuran Pada Karakter						
1	Responden melihat perbedaan ukuran pada karakter Gatotkaca di komik Garudayana dan di dalam game Mobile Legend.					
Jenis-Jenis Warna Pada Karakter						
1	Responden melihat penggunaan warna primer (merah,kuning dan biru) digunakan di selendang dan aksesoris					
2	Responden melihat penggunaan warna intermediet, warna intermediate merupakan warna perantara yaitu warna yang berada di antara warna primer dan warna sekunder.					



LAMPIRAN 2

A. Demografi Responden

1. Jenis Kelamin Responden

Keterangan	Jumlah Responden	Presentasi (%)
Laki-laki	17	58,6
Perempuan	12	41,4
Total	29	

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Keterangan (th)	Jumlah Responden	Presentasi (%)
21 th – 25 th (Remaja Akhir)	14	42,4
26 th – 31 th (Dewasa Awal)	15	45,8

B. Pengetahuan Responden Terhadap Karakter Gatotkaca;

1. Apakah responden mengenal Gatotkaca

Keterangan	Jumlah Responden	Presentasi (%)
STS (Sangat Tidak Setuju)	0	0
TS (Tidak Setuju)	0	0
N (Netral)	2	6,9
S (Setuju)	20	72,4
SS (Sangat Setuju)	7	24,1

2. Gatotkaca salah satu tokoh yang berasal dari kisah Mahabarata

Keterangan	Jumlah Responden	Presentasi (%)
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	3,4
TS (Tidak Setuju)	2	6,9
N (Netral)	6	20,7
S (Setuju)	17	58,6
SS (Sangat Setuju)	3	10,3

3. Gatotkaca merupakan salah satu pahlawan yang sering digunakan dalam media hiburan

Keterangan	Jumlah Responden	Presentasi (%)
STS (Sangat Tidak Setuju)	0	0

TS (Tidak Setuju)	0	0
N (Netral)	2	6,9
S (Setuju)	17	58,6
SS (Sangat Setuju)	10	34,5

4. Responden melihat sifat kepahlawanan (*hero*) terhadap karakter Gatotkaca

Keterangan	Jumlah Responden	Presentasi (%)
STS (Sangat Tidak Setuju)	0	0
TS (Tidak Setuju)	0	0
N (Netral)	7	24,1
S (Setuju)	13	44,8
SS (Sangat Setuju)	9	3,1

5. Responden dapat mengenali karakter Gatotkaca dari karakter visualnya

Keterangan	Jumlah Responden	Presentasi (%)
STS (Sangat Tidak Setuju)	0	0
TS (Tidak Setuju)	0	0
N (Netral)	6	20,7
S (Setuju)	13	44,8
SS (Sangat Setuju)	10	34,5

C. Pengetahuan Responden Terhadap Komik Garudayana dan Game Mobile Legend

1. Pendapat responden terhadap komik Garudayana

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden Se berapa sering membaca komik Garudayana	STS	2
		TS	2
		N	9
		S	16
		SS	0
2	Responden mengetahui Gatotkaca di komik Garudayana	STS	0
		TS	1
		N	6
		S	19
		SS	3
3	Responden tertarik dengan series komik Garudayana yang terdapat karakter Gatotkaca	STS	0
		TS	0
		N	12
		S	13
		SS	4
4	Gatotkaca mencerminkan sifat kepahlawanan	STS	0
		TS	0

	N	5
	S	12
	SS	12

2. Pendapat responden terhadap Game Mobile Legend

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden sering mendengar tentang Mobile Legend	STS	0
		TS	1
		N	2
		S	9
		SS	17
2	Responden sering memainkan Mobile Legend	STS	3
		TS	5
		N	2
		S	8
		SS	11
3	Responden sering menggunakan karakter Gatotkaca Ketika bermain game Mobile Legend	STS	4
		TS	3
		N	6
		S	11
		SS	5
4	Gatotkaca mencerminkan sifat kepahlawanan	STS	0
		TS	1
		N	4
		S	17
		SS	7

D. Peralihan Wahana Karakter Gatotkaca

1. Peralihan Wahana Karakter Gatotkaca, Komik Garudayana-Game Mobile Legend

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden melihat kemiripan karakter Gatotkaca pada komik-game	STS	1
		TS	2
		N	8
		S	13
		SS	5
2	Responden melihata perbedaan gaya ilustrasi Komik-game	STS	2
		TS	6
		N	9
		S	10
		SS	2
3	Responden melihat kemiripan sifat karakte Gatotkaca	STS	0
		TS	1
		N	10
		S	12

		SS	6
--	--	----	---

2. Responden melihat dari unsur visual karakter Gatotkaca

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden mengenali dari proporsi tubuhnya	STS	0
		TS	3
		N	4
		S	15
		SS	7
2	Responden mengenali dari bentuk wajahnya	STS	1
		TS	2
		N	6
		S	16
		SS	4
3	Responden mudah mengenali dari kostum	STS	0
		TS	0
		N	1
		S	14
		SS	14

3. Visual karakter Gatotkaca versi komik Garudayana-game Mobile Legend

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden melihat kemiripan pada wajah	STS	0
		TS	2
		N	8
		S	16
		SS	3
2	Responden melihat kemiripan pada warna kulit	STS	1
		TS	3
		N	11
		S	13
		SS	1
3	Responden melihat kemiripan pada bentuk mata	STS	0
		TS	5
		N	9
		S	11
		SS	4
4	Responden melihat kemiripan pada bentuk hidung	STS	0
		TS	2
		N	10
		S	15
		SS	2
5	Responden melihat kemiripan pada rambut	STS	0
		TS	0
		N	9

	S	18
	SS	2

4. Visual kostum dan aksesoris karakter Gatotkaca versi komik Garudayana-Game Mobile Legend

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden melihat bentuk kostum (ucal dan wastra)	STS	0
		TS	2
		N	8
		S	16
		SS	3
2	Responden melihat kemiripan aksesoris	STS	0
		TS	3
		N	5
		S	15
		SS	6
3	Responden melihat kemiripan Senjata	STS	0
		TS	7
		N	3
		S	15
		SS	4

E. Unsur Desain Visual Pada Karakter Gatotkaca

1. Jenis-Jenis Bentuk Pada Karakter

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden melihat bentuk kostum/aksesoris (naturalis) bentuk yang menampilkan objek realistis dengan penekanan seting alam. yang merupakan pendalaman lebih lanjut dari gerakan realisme.	STS	0
		TS	4
		N	8
		S	10
		SS	7
2	Responden melihat kemiripan wajah (dekoratif) ini memiliki corak geometris seperti segiempat, lingkaran, segitiga dan sebagainya	STS	4
		TS	12
		N	8
		S	5
		SS	0
3	Responden melihat kemiripan postur tubuh (geometris) dengan ornamen susunan geometris dengan ciri khas berbentuk seperti ilmu ukur biasa, seperti segiempat yang panjang atau lingkaran,	STS	9
		TS	11
		N	4
		S	1
		SS	4

2. Ukuran Pada Karakter

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden melihat perbedaan ukuran pada karakter Gatotkaca di komik Garudayana dan di dalam game Mobile Legend.	STS	0
		TS	2
		N	3
		S	16
		SS	8

3. Jenis-Jenis Warna Pada Karakter

No	Keterangan	Jumlah Responden	
1	Responden melihat penggunaan warna primer (merah,kuning dan biru) digunakan di selendang dan aksesoris	STS	0
		TS	0
		N	4
		S	16
		SS	9
2	Responden melihat penggunaan warna intermediet, warna intermediate merupakan warna perantara yaitu warna yang berada di antara warna primer dan warna sekunder.	STS	0
		TS	0
		N	3
		S	12
		SS	14

