

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Analisis yang telah dilakukan telah mencapai kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian “Bagaimana komodifikasi budaya silat dari Malaysia dan Indonesia diterapkan dalam *skin* hero Lam “*Ascension: Pendekar*” di gim Honor of Kings?”. Berdasarkan rangkaian analisis dan pembahasan yang mengungkap alasan, proses, dan dampak dari komodifikasi budaya silat pada *skin* “*Ascension: Pendekar*” dalam gim Honor of Kings, penelitian ini dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa komodifikasi budaya yang dilakukan oleh Honor of Kings pada *skin* “*Ascension: Pendekar*” merupakan strategi pendekatan pasar yang efektif tetapi risikonya juga besar. Berdasarkan temuan data analisis tematik, audiens dan pemain dari Indonesia dan Malaysia yang menanggapi upaya ini dengan positif dan negatif perbandingannya tidak signifikan. Ini didasarkan pada ambiguitas elemen budaya yang tercantum pada *skin* dan tidak konsistennya Honor of Kings dalam menerapkan bauran promosinya. Selanjutnya dilakukan validasi melalui analisis studi komparasi yang membuktikan bahwa *skin* ini tidak condong ke silat Indonesia maupun Malaysia, melainkan membaurkan elemen budaya Rumpun Melayu yang menjadi sebuah identitas baru yang mengambang dan fleksibel, ini terlihat dari upaya generalisasi unsur silat yang tercantum pada *skin* untuk kepentingan estetika gim dan penyesuaian yang mempertimbangkan mekanik gim MOBA.

Melalui ekonomi politik media dengan bantuan interdisiplin teori pendukung, penelitian ini dapat menegaskan alasan, proses, dan dampak komodifikasi budaya yang dilakukan Honor of Kings. Alasan utama komodifikasi budaya diberlakukan seperti ini dapat berupa efisiensi produksi serta selaras dengan tujuan penetrasi dan ekspansi pasar global. Honor of Kings nampak sengaja membiarkan ambiguitas identitas budaya silat pada *skin* untuk menjangkau audiens luas (baik lokal dan juga non-lokal) dengan biaya minimal, namun juga menginginkan peningkatan *engagement* serta

jumlah dan partisipasi pemain aktif.

Proses melakukan komodifikasi budaya ini melibatkan *reformatting* (penyesuaian elemen budaya ke medium gim) dan *transcoding* selektif (penyederhanaan/menghilangkan detail elemen budaya demi estetika *MOBA*). *Skin* dirancang netral dan mengambang sebagai wajah budaya “Rumpun Melayu” yang umum, dengan ambiguitas ditambal melalui segmentasi promosi eksklusif di masing-masing negara seperti narasi promosi dan *brand ambassador* lokal untuk menambatkan legitimasi semu dan kedekatan emosional.

Dampak dari upaya komodifikasi budaya ini sangat beragam. Sebagian audiens menerima hegemoni Honor of Kings berkat rasa bangga atas kebudayaannya, keuntungan mendapatkan *skin* gratis lewat mekanisme misi *log-in* dan menyebarkan kode *referral*, serta pragmatisme praktisi silat yang memaklumi ini yang juga berefek pada popularitas silat di kancah global. Namun, hegemoni ini dapat terbilang rapuh akibat ambiguitas elemen budaya yang tercantum pada *skin* dan narasi promosi eksklusif di masing-masing negara dengan format sama menjadi mudah untuk dibandingkan di ranah internet yang tidak mengenal batasan. Sehingga, hal tersebut memicu konflik identitas berbasis nasionalisme dan etnosentrisme. Akibatnya Honor of Kings memang sukses secara ekonomi dalam melakukan penetrasi pasar dan pertumbuhan pemain, tetapi gagal membangun hegemoni budaya yang utuh. Itulah yang justru meninggalkan perpecahan identitas antar audiens Indonesia-Malaysia serta citra inkonsistensi bagi Honor of Kings sendiri.

Selain itu, peneliti juga menemukan pembelajaran dari kasus ini, yaitu produk yang menampilkan elemen budaya sifatnya adalah tidak pernah netral. Maka, hal tersebut dapat diiringi dengan narasi yang menginkluskannya agar tidak terkesan khusus ke salah satu identitas, itu dilakukan jika target audiensnya majemuk dan tidak spesifik.

Hasil akhir dari penelitian ini dapat memberikan gambaran kasar mengenai panduan praktis bagi pelaku Desain Komunikasi Visual di ranah multimedia dan media interaktif dengan produk gim, ilustrasi, dsb. dalam

mengimplementasikan elemen kebudayaan ke karyanya dengan lebih bijak. Di kondisi tersebut, desainer diharapkan dapat memposisikan dirinya sebagai penerjemah budaya yang bertanggung jawab. Elemen budaya tentu diperbolehkan untuk dipinjam demi kepentingan inovasi, akan tetapi implementasinya nanti jangan berhenti pada tampilan luar yang dianggap keren dan eksotis, tetapi juga pertimbangkan nilai asli dan dampak sosial dari kebudayaan yang diambil. Kasus ini menunjukkan bahwa, adaptasi yang fleksibel dan mengambang memang dapat memuluskan penerimaan target audiens, tetapi jika diiringi dengan cara adaptasi budaya yang lebih bijak, potensinya dapat dimaksimalkan tanpa menyentuh sensitivitas yang memicu konflik sosial. Bagi komunikasi periklanan/ pemasaran, pembelajaran utama yang dapat dari kasus ini adalah penerapan segmentasi promosi dengan format serupa dengan kesan eksklusif ditujukan ke target pasar yang justru berbeda akan menjadi pedang bermata dua di internet karena mudah untuk dibandingkan dan memicu konflik. Jika kasusnya target pasar yang dituju tidak spesifik suatu wilayah, seperti yang dibahas pada penelitian ini, strategi promosi dapat di inklusikan ataupun ditegaskan latar belakang dan inspirasinya, sehingga memungkinkan untuk tetap mendapatkan *engagement* tanpa konflik

B. Saran

Berangkat dari kesimpulan di atas, penelitian ini ditutup dengan mengajukan saran yang diharapkan dapat memberi pencerahan dan berkontribusi dalam hal pengembangan ilmu pengetahuan, pembelajaran di bidang ilmu desain komunikasi visual, dan juga pengembangan industri gim. Saran-sarannya seperti berikut.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Topik penelitian di ranah desain komunikasi visual yang mengkaji produk gim dengan elemen budaya sulit dikaji hanya dari sudut pandang visual, multimedia (gim), dan komunikasi. Jenis penelitian ini memerlukan pendekatan lintas disiplin, seperti ekonomi politik dan studi budaya, untuk memahami penyebab masalah, motif komodifikasi oleh instansi, serta dampaknya.

Peneliti menyadari keterbatasan akses data primer dari negara luar akibat kendala geografis, finansial, dan waktu. Bagi penelitian serupa, disarankan memulai dari studi literatur sebagai basis, lalu mencari koneksi melalui kenalan atau instansi/asosiasi untuk data primer via email, percakapan daring, panggilan suara/video, dokumentasi, serta pengambilan materi audio-visual.

Untuk melanjutkan atau mengoreksi penelitian ini, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggali data primer lebih seimbang dari kedua negara guna memperdalam analisis komparasi. Jika memungkinkan, lakukan observasi lapangan langsung atau wawancara mendalam dengan praktisi kunci dari perguruan silat yang relevan, agar perbandingan unsur budaya Indonesia-Malaysia memiliki kedalaman data setara.

Penelitian selanjutnya dengan topik serupa juga diharapkan mengkaji dampak jangka panjang komodifikasi berbasis adaptasi generalisasi ini terhadap pemahaman budaya generasi muda, seperti apakah dapat berpotensi mengaburkan makna asli atau justru meningkatkan minat dan rasa ingin tahu terhadap budaya yang diangkat.

2. Bagi Praktisi dan Akademisi Desain Komunikasi Visual

Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang etika komodifikasi budaya di ranah digital. Sekaligus, penelitian ini membuktikan bahwa topik seperti gim, desain karakter/ilustrasi, dan komunikasi periklanan yang menyematkan elemen budaya layak menjadi objek kajian formal di akademis desain komunikasi visual (DKV). Diharapkan pembahasan serupa semakin banyak dilakukan ke depan, untuk mematangkan wawasan tentang etika komodifikasi budaya pada produk DKV.

Berangkat dari saran tersebut dan kesulitan analisis yang akhirnya memanfaatkan teori lintas disiplin, penelitian ini merekomendasikan untuk kedepannya ada penyusunan etika desain dalam melakukan adaptasi maupun komodifikasi budaya dalam produk DKV, dari pendekatan penyematan kaku menjadi karya dengan autentisitas yang telah dinegosiasi. Maksud dari hal tersebut adalah masih dibolehkannya

pengemasan ulang, penyederhanaan, dan penggabungan elemen budaya dengan unsur lain seperti modernitas ataupun digital selama nilai intrinsik dari budaya tersebut masih terjaga, tidak merendahkan atau menyalah artikan budaya, dan melibatkan praktisi budaya dari awal agar mendapatkan validasi. Hal tersebut diajukan agar kreatifitas di bidang DKV tetap dibebaskan tetapi tetap etis dan mendalam. Manfaatnya tidak hanya untuk penciptaan produk DKV yang lebih bertanggung jawab, tetapi juga memudahkan pengkajian topik serupa di akademis DKV. Dari sini, peneliti lain bisa mempunyai kerangka ilmu yang jelas untuk menganalisis adaptasi atau komodifikasi budaya pada objek DKV yang dikajinya nanti.

3. Bagi Pengembang Gim

Strategi pendekatan pasar melalui komodifikasi budaya memang dapat dilihat efektivitasnya. Hanya saja, untuk kedepannya, pengembang dapat menerapkan pendekatan narasi yang lebih spesifik dan eksplisit untuk menghindari kemungkinan munculnya resistensi jika memang menargetkan pasar yang majemuk dan tidak spesifik suatu wilayah. Dalam promosinya, *publisher* ataupun pengembang gim dapat menggunakan narasi promosi yang lebih inklusif dan jelas untuk lintas pasar. Jika ingin mengambil tindakan lebih lanjut, *publisher* ataupun pengembang gim dapat melakukan survei dan juga grup diskusi lintas budaya sebelum merilis produknya untuk meninjau produknya dapat diterima atau tidak bagi wilayah target pasar. Sehingga dari sini, risiko konflik sosial dapat dikurangi dengan tetap menjaga tujuan pendekatan pasar dalam mencari keuntungan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Anthony C. Yu. (2008). *The Monkey and the Monk: An Abridgment of The Journey to the West*. University of Chicago Press.
- Arney, S. (1987). *Malaysian Batik: Creating New Tradition*. The Malaysian Handicraft Development Corporation.
- Barthes, R. (1989). *The Rustle of Language* (R. Howard, Penerj.; du Seuil). University of California Press.
- Cardwell, S. (2002). *Adaptation revisited: Television and the classic novel*. Manchester University Press.
- Christyawaty, E., & P, E. (2013). *Seni Tenun Songket: Nagari Pandai Sikek, Sepuluh Koto Tanah Datar* (Y. Eriawati, Ed.). Direktorat Internalisasi Nilai dan Diplomasi Budaya, Direktorat Jendral Kebudayaan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Creswell, J. W. (2009). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (2. ed., [Nachdr.]). Sage.
- Direktorat Permuseuman Jakarta. (1996). *Hiasan dan Ikatan Kepala Nusantara*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Gunter, B. (2014). *Celebrity capital: Assessing the value of fame*. Bloomsbury.
- Hiplunudin, A. (2019). *Politik Identitas di Indonesia Edisi 2; dari Zaman Kolonialis Belanda Hingga Reformasi* (2 ed.). Suluh Media.
- Hutcheon, L., & O'Flynn, S. (2013). *A theory of adaptation* (Second edition). Routledge, Taylor & Francis Group.
<https://doi.org/10.4324/9780203095010>
- Ishwara, H., Yahya, L. R. S., Moeis, X., & Rambey, A. (2011). *Batik pesisir pusaka Indonesia: Koleksi Hartono Sumarsono* (Cet. 1). Kepustakaan Populer Gramedia.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata* (Pertama). QUADRANT.
- Kriswanto, E. S. (2015). *Pencak silat* (Cetakan pertama). Pustaka Baru Press.
- Mosco, V. (2009). *The political economy of communication* (2nd ed). SAGE.
- Muhar, A., A, Nusyirwan., & Mutia, R. (1991). *Mengenal Koleksi Museum Negeri Provinsi Sumatera Barat "Adhityawarman"* (E. Makmur & U. Dhavida, Ed.). Direktorat Jenderal Kebudayaan Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman.

- Nawi, G. J. (2016). *Maen pukulan: Pencak silat khas Betawi: dari anak Betawi untuk insan pencak silat dunia* (Cetakan pertama). Yayasan Pustaka Obor Indonesia : O'ong Maryono Pencak Silat Award.
- Pringle, H. (2004). *Celebrity sells*. J. Wiley.
- Ruslan, A. (2016). *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya* (Risman Sikumbang, Ed.; 1 ed.). Ghalia Indonesia.
- Siat, H., Rusmita, & Mutia, R. (1999). *Ukiran Tradisional Minangkabau*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan.
<https://repositori.kemendikdasmen.go.id/29908/2/UKIRAN%20TRADISIONAL%20MINANGKABAU.pdf>
- Smith, A. (2005). *An Inquiry Into The Nature and Causes of The Wealth of Nations*. The Electronic Classics Series.
<https://www.rrojasdatabank.info/Wealth-Nations.pdf>
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual* (B. Angga & F. Maharani, Ed.; cetakan kelima). PT Kasinius.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA, Cv.
- White, T. (2009). *How to make animated films: Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation*. Elsevier/Focal Press.

B. Jurnal

- Aji, G., Casha, N., Fatimah, S., & Munawaroh, A. Q. (2023). Pengaruh Budaya Terhadap Penerapan Strategi Pemasaran Internasional. *Jurnal Ekonomi, Manajemen Pariwisata dan Perhotelan*, 2(2), 159–169.
<https://doi.org/10.55606/jempper.v2i2.1427>
- Alfredo, M., & Henryanto, A. G. (2024). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Skin Mobile Legends. *E-Bisnis : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 17(1), 1–7.
<https://doi.org/10.51903/e-bisnis.v17i1.1297>
- Cardwell, S. (2002). *Adaptation revisited: Television and the classic novel*. Manchester University Press.
- Arviani, H. (2020). Budaya Global dalam Industri Budaya: Tinjauan Madzhab Frankfurt Terhadap Iklan, Pop Culture, dan Industri Hiburan. *Global and Policy Journal of International Relations*, 1(02).
<https://doi.org/10.33005/jgp.v1i02.1993>
- Citrawati, A. A. I. A. (2016). Estetika Tari Piring Lampu Togok di Desa Gurun Bagan Kelurahan VI Suku Solok Sumatera Barat. *Garak Jo Garik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 12(2), 38–54.

- Feng, J., & Zhang, X. (2022). Analysis of Mobile Game Intellectual Property Marketing Strategy: A Case Study of Honor of Kings. *Applied Economics and Finance*, 9(4), 1.
<https://doi.org/10.11114/aef.v9i4.5707>
- Gumelar, M. (2019). Komodifikasi Budaya: Komersialisasi Budaya Dayak di Pulau Dayak. *Jurnal Studi Kultural*, 4(2), 75–79.
- Gunawan, P. R., & Bahaduri, B. A. (2020). Kajian Representasi Indonesia pada Karakter Gatotkaca dalam Gim Mobile Legends Menggunakan Metode Triangulasi. *Serat Rupa Journal of Design*, 4(2), 111–134.
<https://doi.org/10.28932/srjd.v4i2.2038>
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliatif dalam Bimbingan dan Konseling: Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90–100.
- Hadi, A. T., Solihat, A., Lesmana, M., & Suraya, R. S. (2019). Makna Sosio-Historis Baju Kurung Teluk Belanga pada Busana Pengantin Pria Kesultanan Johor Darul Ta'zim. *Jurnal Kelisanan Sastra dan Budaya*, 2(1), 65–75.
- Ishak, S. M. M., Bujang, R., & Hamidon, N. A. (2014). Preserving Cultural Product Knowledge: The Design Characteristics and Intangible Qualities of Malay Traditional Hand-combat Artifact. *International Journal of Cultural and Creative Industries*, 2(1), 18–33.
- Izzara, W. A., & Nelmira, W. (2021). Desain Motif Tenun Songket Minangkabau di Usaha Rino Risal Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 423–431.
<https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.25928>
- Kim, J., Lee, Y., & Seok, J. (2024). The Localization Effect of Online Advertising: An Evidence from the Movie Market. *Journal of Product Research*, 42(1), 91–99.
- Kuwala, R. N., & Novrita, S. Z. (2022). Ragam Hias Motif Batik Tanah Liek Dharmasraya (studi Kasus Di Kerajinan Batik Tanah Liek Citra). *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 08.
<https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.32358>
- Lo, S. (2008). The impact of online game character's outward attractiveness and social status on interpersonal attraction. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1947–1958.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.08.001>
- Marjanto, D. K., Hijriani, I., & Undri. (2019). Silek Minangkabau Dalam Khazanah Pencak Silat Indonesia: Proses Pewarisan Dan Upaya Pemerintah Dalam Melestarikannya. *Kebudayaan*, 14(1), 43–54.
<https://doi.org/10.24832/jk.v14i1.266>

- Marjanto, D. K., & Widjaja, I. (2020). Perkembangan Pencak Silat di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. *Kebudayaan*, 15(2), 77–88. <https://doi.org/10.24832/jk.v15i2.330>
- Moerniwati, E. D. A. (2013). Studi Batik Tulis (Kasus di Perusahaan Batik Ismoyo Dukuh Butuh Desa Gedongan Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen). *ART Educ. Pendidik. Seni Rupa*, 1(1), 1–11.
- Nopriani, E., & Misnawati, D. (2024). Heritage Tenun Songket dan Budaya Lokal dalam Membangun Identitas Masyarakat Palembang. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(6), 2569–2581. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i6>
- Rizky, M. (2018). Perancangan Digital Campaign Sebagai Strategi Peningkatan Awareness Terhadap Batik Betawi. *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. <https://digilib.isi.ac.id/3920/7/Jurnal%20Muhammad%20Rizky.pdf>
- Shapie, M. N. M., & Elias, M. S. (2016). Silat: The curriculum of Seni Silat Malaysia. *Revista de Artes Marciales Asiáticas*, 11(2s), 122. <https://doi.org/10.18002/rama.v11i2s.4202>
- Rizal, M. M., & Aryanto, H. (2017). Perancang Game "Si Ali (Aku Peduli) Melawan Korupsi" sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya. *Jurnal Seni Rupa*, 5(1), 79–56.
- Rujiyanto, Widyokusumo, L., & Respati, A. A. (2019). Motif Batik Betawi dalam Pusaran Industri Kreatif. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 4(2), 125–140. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i2.5884>
- Sary, F. N., & Wahyuningsih, S. E. (2020). Kajian Sabah Batik di Malaysia. *Fashion and Fashion Education Journal*, 9(1), 46–51.
- Shaharuddin, S. I. S., Shamsuddin, M. S., Drahman, M. H., Hasan, Z., Mohd Asri, N. A., Nordin, A. A., & Shaffiar, N. M. (2021). A Review on the Malaysian and Indonesian Batik Production, Challenges, and Innovations in the 21st Century. *Sage Open*, 11(3). <https://doi.org/10.1177/21582440211040128>
- Sutantri, S. C. (2018). Diplomasi Kebudayaan Indonesia dalam Proses Pengusulan Pencak Silat sebagai Warisan Budaya Takbenda UNESCO. *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*, 8(1). <https://doi.org/10.34010/jipsi.v8i1.876>
- Wan Hasbullah, W. M. D. (2018). Meor Abdul Rahman: Konsep Tempur Seni Gayong Dan Inovasi Silat Melayu. *Jurnal Pengajian Melayu*, 29(1), 262–285. <https://doi.org/10.22452/JOMAS.vol29no1.11>

Wibowo, T. (2021). Studi Faktor Pendukung Popularitas Multiplayer Online Battle Arena dengan Pendekatan Kuantitatif. *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1), 1–7.
<https://doi.org/10.31937/si.v12i1.1951>

Wiraseptya, T., & Afdhal, V. E. (2019). Kajian Ikonografis Senjata Tradisional Kurambiak Minangkabau Cakar Harimau Sumatera. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 100–108.
<https://doi.org/10.35134/jmi.v26i2.74>

Yusof, Y., Yusof, M. R., & Ibrahim, Y. (2018). Songket: The Linkage Between Heritage and Tourism in Malaysia. *Asian People Journal (APJ)*, 1(2), 207–216.

C. Artikel, Laporan Penelitian, dan Dokumen Konferensi

Santia, F. (2018). Studi Tentang Bentuk, Motif dan Makna Tanjak pada Masyarakat Melayu di Kabupaten Siak Provinsi Riau. *Universitas Negeri Padang*.

Suryani. (2016). *Politik Identitas dan Nasionalisme Kebangsaan (Studi Atas Penguatan Politik Identitas Etnis Tionghoa di Indonesia Pasca Orde Baru)* [Laporan Hasil Penelitian]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/34074>

Wijana, I. N. (2022, Oktober 25). Budaya Dalam Politik Identitas di Indonesia. *Politik Identitas*. Seminar Nasional, Palangka Raya.
<https://repository.iahn-gdepudja.ac.id/e-journal/budaya-dalam-politik-identitas-di-indonesia-i-nyoman-wijana/>

Zhang, M., Sas, C., & Ahmad, M. (2018). Design for Songket Weaving in Malay Cottage Industry. *Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–6.
<https://doi.org/10.1145/3170427.3188579>

Zhang, Z. (2022). The Influence of Social Attribute in Games on Consumers—The Example of The Phone Game “Honor of Kings.” *SHS Web of Conferences*, 148, 03060.
<https://doi.org/10.1051/shsconf/202214803060>

D. Tesis

Iman, N. (2013). *Pembangunan aplikasi game hybrid shooter side-scrolling destroyer Garuda berbasis desktop* [Skripsi, Universitas Komputer Indonesia].
<https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptuni-kompp-gdl-nurulimann-31004>

Nurramadhani, R. (2023). *Studi Komparasi Karakter Gatotkaca dalam Komik “Garudayana” dan Game “Mobile Legend”* [Thesis]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Syawalia, A. N. A. (2024). *Pengkajian Desain Karakter Mobile Game Arknights* [Skripsi]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

E. Situs Web

Affan. (2023, Mei 29). *Cara Pakai Samping & Jenis Ikatan—Jabatan Muzium Malaysia*. Diambil 11 Maret 2025 dari <https://ecentral.my/cara-pakai-samping/>

Ali, I. (2023, Oktober 10). Monetization methods in free-to-play games – Pros & Cons. *iXie Gaming*. Diambil 3 Desember 2024 dari <https://www.ixiegaming.com/blog/pros-and-cons-of-monetization-in-f tp-games/>

Arthasalina, D. S. (2024, September 22). *3 Perbedaan Batik Indonesia dan Malaysia, Motifnya Berbeda!* IDN Times. Diambil 25 Juli 2025 dari <https://www.idntimes.com/life/women/perbedaan-batik-indonesia-dan-malaysia-c1c2-01-gdrd1-g23d9l>

Banyumasan, T. (2015, November 10). Kerambit, Mengenal Senjata Minangkabau. *Triyanto Banyumasan Blog's*. Diambil 27 Juli 2025 dari <https://triyantobanyumasan.com/2015/11/11/kerambit-mengenal-senjata-minangkabau/>

Brams, S. J., & Davis, M. D. (2025, Maret 28). *Game theory—Prisoners’ Dilemma, Strategy, Economics* | *Britannica*. Britannica. Diambil 3 April 2025 dari <https://www.britannica.com/science/game-theory/The-prisoners-dilemma>

Chahyanti, D. (2016, Desember 15). *Sundang Majapahit, Bela Diri Asli Nusantara yang Punah di Bumi Pertiwi—TIMES Indonesia*. Diambil 18 Juli 2025 dari <https://timesindonesia.co.id/peristiwa-nasional/138671/sundang-majapahit-bela-diri-asli-nusantara-yang-punah-di-bumi-pertiwi>

Dewi, I. R. (2024, Januari 18). *Warga RI Satu-satunya di Dunia, Indonesia Nomor Satu Kecanduan Parah*. CNBC Indonesia. Diambil 12 Maret 2025 dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240118094308-37-506863/warga-ri-satu-satunya-di-dunia-indonesia-nomor-satu-kecanduan-parah>

Expats Community. (2015, Maret 16). Weapons of silat – Indonesian Martial Art. *Expats Community*. Diambil 8 Oktober 2025 dari <https://bookingupdate.wordpress.com/2015/03/17/weapons-of-silat-in>

donesian-martial-art/

Fadli. (2009, Oktober 22). Kelahiran Silek Minang. *Paco Paco*. Diambil 18 Juli 2025 dari <https://mozaikminang.wordpress.com/2009/10/22/kelahiran-silek-minang/>

Farhan, A. (2024, Januari 22). *Eh? Apa Sebenarnya Yang Membezakan Silat Olahraga? - The Patriots*. Diambil 18 Juli 2025 dari <https://thepatriots.asia/eh-apa-sebenarnya-yang-membezakan-silat-olahraga/>

Gerak Silat. (t.t.). *Senjata Kategori Ganda*. Gerak Silat. Diambil 8 Oktober 2025, dari <https://geraksilat.com/weapon.php>

Honor of Kings. (2024b). *Aset—Hok-creation* [Foto]. Diambil 17 September 2025 dari <https://camp.honorofkings.com/studio?home=%2Fembed%2Fhok-studio%2Fprofile#/library?oneLevelTabs=51>

Humas RI. (2022). *Kenali 6 Pakaian Adat Jawa Timur Beserta Ciri Khasnya Yuk!* [Foto]. Diambil 30 September 2025 dari <https://humasri.com/kenali-6-pakaian-adat-jawa-timur-beserta-ciri-khasnya-yuk/>

Indonesia Kaya. (2020, Oktober 21). Silek Minangkabau, Jurus Mematikan dalam Koreografi nan Indah. *Indonesia Kaya*. Diambil 18 Juli 2025 dari <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/silek-minangkabau-jurus-mematikan-dalam-koreografi-nan-estetis/>

Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. (2019, Desember 24). *Pranakan, Busana Abdi Dalem Jaler*. Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Diambil 30 September 2025 dari <https://www.kratonjogja.id/kagungan-dalem/31-pranakan-busana-abdi-dalem-jaler/>

Kitiang, R. (2019). *Sarawa galembong » Budaya Indonesia* [Foto]. Diambil 30 September 2025 dari <https://budaya-indonesia.org/sarawa-galembong>

Kharisma, G. (2023, April 18). *Data.ai: Indonesia Pasar Game Mobile Terbesar Ketiga di Dunia*. Tech in Asia Indonesia. Diambil 12 Maret 2025 dari <https://id.techinasia.com/data-game-mobile-indonesia-2022>

Medina, M. (2024, Agustus 8). *All-Star Fighters Open Honor of Kings Bagi-Bagi Skin Gratis!* GGWP.ID. Diambil 13 Juni 2025 dari <https://www.ggwp.id/esports/others/all-star-fighters-open-honor-of-kings-00-ck54p-13ck6z>

Muharyadi. (2021, Desember 11). *Doni Perajin Kerambit, Senjata*

Tradisional Minang Berbentuk Kuku Harimau: Jaga Filosofi Dan Kualitasnya. minangsatu.com. Diambil 27 Juli 2025 dari https://minangsatu.com/doni-perajin-kerambit-senjata-tradisional-minang-berbentuk-kuku-harimau-jaga-filosofi-dan-kualitasnya_17423

Nugraha, M. (2024, September 6). *Cara Mendapatkan Skin Lam Ascension: Pendekar Gratis di Honor of Kings (HoK).* Esportsku. Diambil 4 Desember 2024 dari <https://esportsku.com/cara-mendapatkan-skin-lam-ascension-pendekar-gratis-di-honor-of-kings/>

Nuh, J. (2024, Januari 10). Kerambit, Cakar Harimau Dari Minangkabau | Amira. *Amira | Mengedepankan Solusi.* Diambil 27 Juli 2025 dari <https://amira.co.id/kerambit-cakar-harimau-dari-minangkabau>

PSSCM. (2019, Juni 17). Asal-Usul Silat Cekak Malaysia. *Persatuan Seni Silat Cekak Malaysia.* Diambil 18 Juli 2025 dari <https://www.silatcekak.org.my/asal-usul-silat-cekak-malaysia/>

Putra, P. (2024, Juli 12). *Alasan HoK Rilis Secara Global, Tak Fokus Lagi di Pasar China.* Diambil 3 Desember 2024 dari <https://www.revivaltv.id/berita/hok-rilis-global-pasar-china-43300078537>

Rachman, F. (2022, Oktober 15). *Mengenal Perbedaan Batik Pedalaman dan Pesisir* | *tempo.co.* Tempo. Diambil 25 Juli 2025 dari <https://www.tempo.co/gaya-hidup/mengenal-perbedaan-batik-pedalaman-dan-pesisir-273215>

Redzwan. (2015, September 28). *Sejarah Gayong.* PSSGM Kebangsaan Official. Diambil 18 Juli 2025 dari <https://gayongkebangsaan.com/sejarah-gayong/>

Simangunsong, W. S., & Widyanti, N. N. W. (2021, Desember 21). *Asal Usul Songket yang Masuk Daftar Warisan Budaya Tak Benda UNESCO.* KOMPAS.com. Diambil 25 Juli 2025 dari https://travel.kompas.com/read/2021/12/21/194336127/asal-usul-songket-yang-masuk-daftar-warisan-budaya-tak-benda-unesco?page=all#google_vignette

Utomo, B. B. (2019, September 2). Laporan I-Tsing! (Kisah Tentang Kerajaan Sriwijaya). *BERITAPAGI.* Diambil 18 Juli 2025 dari <https://beritapagi.co.id/2019/09/02/laporan-i-tsing-kisah-tentang-kerajaan-sriwijaya/>

Yasmin, L. (2024, Januari 15). *Pesona Jebeng dan Thulik, Keindahan di Balik Pakaian Adat Banyuwangi.* TIMES Banyuwangi. Diambil 11 Maret 2025 dari <https://banyuwangi.times.co.id/news/gaya-hidup/1k0fsxgxse/Pesona-Jebeng-dan-Thulik-Keindahan-di-Balik-Pakaian-Adat-Banyuwangi>

Yonatan, A. Z. (2024, Januari 23). *Indonesia Jadi Negara Paling Kecanduan HP di 2023*. GoodStats Data. Diambil 12 Maret 2025 dari <https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-jadi-negara-paling-kecanduan-hp-di-2023-BH8MU>

F. Platform Media Sosial

Akademi Penchak Malaysia. (2024a, Maret 11). *Alhamdulillah & Terima Kasih. Majlis Istiadat Penganugerahan Sandang Kebesaran Pertubuhan Silat Seni Gayong Malaysia Kebangsaan N9* [Video Reels]. Diambil 2 Oktober 2025 dari <https://www.instagram.com/reel/C4XVvOVyZYb/>

Akademi Penchak Malaysia. (2024b, Mei 15). *APM Silat Experience Session at AIA Asia Corporate Event* [Video Reels]. Diambil 2 Oktober 2025 dari https://www.instagram.com/reel/C6_P4Uxyuv_/

Akademi Penchak Malaysia. (2024c, Mei 12). *APM X @worldofbuzz. Stay Tuned guys*. [Foto Instagram]. Diambil 2 Oktober 2025 dari <https://www.instagram.com/p/C63AixUyt7e/>

Arif Dzikir. (2019, April 21). *Silat Gayong—Kerambit (Iskandar Zulkarnain) | Persatuan Seni Silat Pusaka Gayong Malaysia* [YouTube]. Diambil 6 November 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=GmIMMNHhXnw>

Askar Semut. (2025, Januari 13). *Pentas Belantan—Pertubuhan Silat Seni Gayong Malaysia PSSGM* [YouTube]. Diambil 8 Oktober 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=DMX1ZrTfexI>

Bak Tailor. (2022, Oktober 5). *Good news! We just restocked our fast selling Capal at Jalan Bunus branch!* [Foto Instagram]. Diambil 2 Oktober 2025 dari https://www.instagram.com/p/CjUKm1KvKf3/?img_index=3

Gebas Heemo. (2024, September 25). *Dyadia voice dub indonesia honor of kings*. [TikTok]. Diambil 23 September 2025 dari <https://www.tiktok.com/@gebas.official/video/7418450772435782918>

Geovelli. (2022, September 3). *Kalian lagi nyari sepatu yg pas buat kerja kantor ?* [Foto Instagram]. Diambil 2 Oktober 2025 dari <https://www.instagram.com/geovelliofficialstore/p/CiB3QTXPSI2/>

Honor of Kings. (2024a, Agustus 7). *Ascension: Pendekar Lam represents Sheelah's...* [Foto Facebook]. Diambil 17 September 2025 dari <https://www.facebook.com/HonorofKingsGlobal/posts/-ascension-pendekar-lam-represents-sheelahs-warriors-in-its-design-we-incorporat/479364958133394/>

Honor of Kings. (2024c, Mei 22). *The Deep Predator | Lam Cinematic | Honor of Kings* [YouTube]. Diambil 26 September 2025 dari

<https://www.youtube.com/watch?v=CY5y4djgw5Q>

Honor of Kings Indonesia. (2024, Agustus 5). *Ketiga master bela diri ini siap beraksi di Arena Starfist City, bertarung untuk memperebutkan mahkota kemenangan AFO!* [Foto Instagram]. Diambil 17 September 2025 dari <https://www.instagram.com/p/C-Risw8ssRd/>

Honor of Kings Indonesia. (2024a, Agustus 7). *All-Star Fighters Open (AFO) sebentar lagi akan dimulai!* [Foto Instagram]. Diambil 18 September 2025 dari <https://www.instagram.com/p/C-WINzGsKfL/>

Honor of Kings Indonesia. (2024a, Agustus 4). *All-Star Fighters Open sebentar lagi dimulai!* [Video Reels]. Diambil 9 Oktober 2025 dari <https://www.instagram.com/reel/C-PLZUeSsqH/>

Honor of Kings Indonesia. (2024b, Agustus 22). *Kuasai Jurus, Taklukkan Lawan!* [Foto Instagram]. Diambil 18 September 2025 dari <https://www.instagram.com/p/C-9iKxdCCoR/>

Honor of Kings Indonesia. (2024c, Agustus 18). *AFO | Cerita di Balik Layar—Seni Bela Diri Bertemu Honor of Kings* [YouTube]. Diambil 4 November 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=-croL3vsMRo>

Honor of Kings Indonesia. (2024d, Agustus 21). *AFO Lam CG | Sang Pendekar Ascension—Siap Mengguncang Dunia dengan Gerakan Silatnya* [YouTube]. Diambil 9 Oktober 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=mICga0N4Pzw>

Honor of Kings Malaysia. (2024, Agustus 21). *Warisan Silat Ke Alam Digital—Jufferi Jamari x Lam | Honor of Kings Malaysia* [Video recording]. Diambil 9 Oktober 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=A0xQXpME8DE>

Jabatan Muzium Malaysia. (2022, April 10). *Demonstrasi Gaya Ikatan Samping* [Live Streaming Facebook]. Jabatan Muzium Malaysia. Diambil 23 Juli 2025 dari https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=368548288529962

Jamari, J. & Honor of Kings Malaysia. (2024, Agustus 2024). *@jufferijamari dan Lam akan mencetuskan gelombang baru di Gorge esok.* [Foto Instagram]. Diambil 18 September 2025 dari <https://www.instagram.com/p/C-5PGCNpxZ3/>

Jonooit. (2024a, Agustus 21). *Event: Charge Ahead (Free Epic Skin) - Honor of Kings* [YouTube]. Diambil 19 September 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=cpcGSkiWvQA>

Jonooit. (2024b, Agustus 21). *Event: Fight On, Mayene! (Skin Mayene Ascension Capoeirista) - Honor of Kings* [YouTube]. Diambil 19

September 2025 dari
https://www.youtube.com/watch?v=at9N_vlxnC0

Kelab Warisan UMT. (2018, Juni 2). *Hari Raya Aidilfitri akan tiba* [Foto Facebook]. Diambil 2 Oktober 2025 dari
https://web.facebook.com/kelabwarisanUMTerengganu/posts/hari-ray-a-aidilfitri-akan-tiba-oleh-itu-menjadi-tradisi-orang-melayu-terutamanya/652745588404400/?_rdc=1&_rdr#

Naqibsaaban. (2020, Juni 2). *Malaysia Martial Art (silat Cekak Harimau)* [YouTube]. Diambil 18 Juli 2025 dari
<https://www.youtube.com/watch?v=kbYwBo6xts0>

Penchak. (2021, 19 Januari). *Insight “Teluk Belanga”* [Insight Story Instagram].
<https://www.instagram.com/stories/highlights/17910231733598702/>

Pertubuhan Silat Cekak Harimau. (2022a, Oktober 30). *JLIS TABAL GURU MUDA PSCHM 2022* [Foto Instagram]. Diambil 2 Oktober 2025 dari
https://www.instagram.com/p/CkVGZ6cPaQ7/?img_index=1

Pertubuhan Silat Cekak Harimau. (2022b, Oktober 28). *MAJLIS TAMAT GELANGGANG PERTUBUHAN SILAT CEKAK HARIMAU CAWANGAN TAMAN SRI KEMUNING, TEMERLOH* [Foto Instagram]. Diambil 2 Oktober 2025 dari
https://www.instagram.com/p/CkPl6u1vB1S/?img_index=2

Pertubuhan Silat Cekak Harimau Malaysia. (2023, September 11). *Majlis Perasmian Pembukaan Gelanggang Taman Sri Manja Petaling Jaya Selangor yang dirasmikan Oleh YB Tuan Dr Afif Bin Bahardin ADUN Taman Medan.* [Foto Facebook]. Diambil 2 Oktober 2025 dari
https://web.facebook.com/PertubuhanSilatCekakHarimau/posts/pfbid02NHVj7KYFVdVgHNd2SS3NUMXUmftKmcqthyu9VvUUmHJvPdxwYNWmi5hQrVcSdJpLl?locale=id_ID

Pertubuhan Silat Cekak Harimau Malaysia. (2024, 9 Desember 2024). *PENGAMBILAN AHLI BAHARU* [Foto Facebook]. Diambil 2 Oktober 2025 dari
<https://web.facebook.com/PertubuhanSilatCekakHarimau/posts/pfbid0Ms9HeammjwsjxzFhSZqNEZ7PaWUu6fkDRo4D2zcUkbXjUgaDU86FCz7nCKCW31fl>

Pika Rappika. (2024, Agustus 9). *POSTINGAN KHUSUS EVENT LAM SILAT* [Postingan Facebook]. Diambil 19 September 2025 dari
https://web.facebook.com/groups/hokid/permalink/1196820121652915?locale=id_ID

Pokémon UNITE. (2021, Juni 17). *Pokémon UNITE is coming this summer!* [YouTube]. Diambil 22 September 2025 dari
<https://www.youtube.com/watch?v=MZ0LmFx-tRs>

Pokémon UNITE. (2025, Agustus 18). *Luminosity vs Peru Unite—Semifinals | 2025 Pokémon UNITE Championship Series* [YouTube]. Diambil 22 September 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=QqEzhDLbD68>

Psspgm Cawangan Alma. (2020, November 18). *SUNDANG LIPAS SILAT SENI GAYONG* [Foto Facebook]. Diambil 8 Oktober 2025 dari https://web.facebook.com/psspgmcawanganalma/posts/sundang-lipas-silat-seni-gayongsundang-diperkenalkan-oleh-allahyarham-dato-meor-/433712311361024/?_rdc=1&_rdr#

Seni Silat Pencak Tangkas. (2024, September 20). *Cara/tutorial pakai sampin lepas* [YouTube]. Diambil 2 Oktober 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=WDcsB9fZHeo>

Tanjak Lestari Empire. (2023, Juli 14). *Apa 2 jenis duduk yang ada salam silat seni gayong?* [TikTok]. Diambil 6 November 2025 dari https://www.tiktok.com/@tanjaklestariempire/video/7255451468688362753?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7352456912631989777

TechRoam. (2015, Mei 24). *CS:GO - Karambit—Crimson Web Showcase!* [YouTube]. Diambil 18 September 2025 dari <https://www.youtube.com/watch?v=vyXu-4VAVwA>

Yayan Ruhian & Honor of Kings Indonesia. (2024, Agustus 7). *Tak ada seorang pun yang terlahir menjadi seorang pendekar* [Foto Instagram]. Diambil 18 September 2025 dari <https://www.instagram.com/p/C-Xmk2USbnu/>

G. Arsip dan Dokumentasi

Afandi, A. (2025). *Produk Sembongku dan Video Penampilan dari aliran Silat Panglereman* [Foto dan Video].

PERSILAT. (2023). *Pencak Silat Competition Rules & Regulation (9th October 2023, Version 7)*. International Pencak Silat Federation (PERSILAT).

Putra, R. A. (2025). *Dokumentasi Foto Pribadi* [Foto].

Silat Harimau Minangkabau. (2025). *Aset Publikasi Silat Harimau Minangkabau* [Foto dan Video].

H. Wawancara Pribadi

Afandi, A. (2025, 17 Maret). *Mengulik aksesoris busana silat di Indonesia dan perbedaan silat daerah Jawa Timur dengan Melayu* [Wawancara pribadi].

- Yusri, E., & Maysarah, F. (2025, 25 April). *Mengulik aksesoris busana silat di Indonesia dan perbedaan Silat Harimau dengan silat umumnya di Indonesia dan Melayu* [Wawancara pribadi].
- Mahmod, W. H. W. (2025, 14 Maret). *Elemen visual budaya silat dari perguruan Akademi Penchak Malaysia* [Wawancara pribadi].
- Putra, R. A., & Waijaya, T. A. (2025, 11 April). *Mengenal karakteristik Silat Harimau* [Wawancara pribadi].

