PERSUASI
Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi

PERSUASI (Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi)
Volume 3 Nomor 1, Halaman 138-151, Mei 2026

Tersedia secara daring pada:
http://jtam.ulm.ac.id/index.php/persuasi

Analisis Komunikasi Budaya dalam Bentuk Visualisasi Karakter Gatotkaca pada *Game Mobile Legends*

Fadhil Alfaid[1], Muhammad Nizar Hidayat[2]
[1,2]Program Studi lmu Komunikasi, Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarmasin
Surel: fadhilalfaid@gmail.com

Abstrak. Gatotkaca merupakan salah satu karakter hero dalam *game Mobile Legends* yang diadaptasi dari tokoh pewayangan Jawa. Dalam *game* ini, Gatotkaca digambarkan sebagai sosok pahlawan kuat dengan kekuatan super dan visualisasi modern, yang berbeda dari penggambaran tradisionalnya dalam budaya Indonesia Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana bentuk komunikasi budaya divisualisasikan melalui karakter Gatotkaca pada *game Mobile Legends*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan analisis isi menurut model Philipp Mayring. Data dikumpulkan melalui observasi visual terhadap karakter Gatotkaca dalam *game* dan dokumentasi pendukung lainnya, lalu dianalisis berdasarkan kategori budaya seperti simbol, nilai, dan representasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Gatotkaca dalam *Mobile Legends* mengalami modernisasi visual yang cukup signifikan, namun tetap menyisipkan beberapa elemen budaya tradisional seperti kostum dan nilai kepahlawanan. Visualisasi tersebut mencerminkan adanya upaya adaptasi budaya ke dalam konteks digital, meskipun terdapat pengurangan makna budaya secara mendalam demi kepentingan estetika dan pasar global.

Kata Kunci: Gatotkaca, Komunikasi Budaya, Komunikasi Visual, *Mobile Legends*

Cara Sitasi: Alfaid, F., & Hidayat, M. N. (2026). Analisis komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi karakter gatotkaca pada *game mobile legends*. *PERSUASI: Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, *3*(1), 138–151.

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan komunikasi yang baik dan efektif, pesan bisa disampaikan dengan tepat kepada penerima. Namun, seringkali pesan tidak tersampaikan dengan baik karena kurangnya kesepahaman antara komunikator dan komunikan. Akibatnya, komunikan tidak memahami isi pesan dan tidak bertindak sesuai dengan harapan komunikator, sehingga terjadilah kesalahpahaman. Oleh karena itu, desain komunikasi visual diperlukan untuk memvisualisasikan pesan yang disampaikan dalam komunikasi.

Menurut Maharani et al (2024), desain komunikasi visual digunakan untuk membantu menjelaskan pesan yang ingin disampaikan melalui media visual. Prasetya dan Anggapuspa (2022) menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol agar pendengar bisa memahami makna atau respon yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator. Media gambar adalah salah satu bentuk lambang yang dihasilkan dari peniruan benda, pemandangan, pikiran, atau ide yang divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi (Prasetya dan Anggapuspa, 2022). Tampilan visual adalah hal pertama yang diterima oleh indera terhadap pesan dan konsep yang ingin disampaikan melalui sebuah karakter.

Visualisasi karakter pahlawan, seperti desain karakter, latar belakang, tata letak, bentuk, warna, dan elemen lainnya, perlu sesuai dengan prinsip desain dan seni rupa (Putra dan Rosadi, 2021). Dalam proses ini, budaya juga menjadi faktor penting. Banyak kreator karakter yang memasukkan unsur budaya dalam karya mereka, sehingga tercipta komunikasi budaya yang tidak disadari. Perancangan visual yang baik akan membantu masyarakat lebih mudah memahami elemen visual dan pesan yang ingin disampaikan pembuat karakter (Putra dan Annissa, 2020).

Salah satu karakter yang sangat dikenal masyarakat Indonesia adalah Gatotkaca. Karakter ini berasal dari cerita pewayangan Jawa **T**engah**,** dengan penggambaran ikonis dalam gaya pertunjukan Solo/Surakarta dan terinspirasi dari Wiracarita Mahabharata yang berasal dari India. Cerita ini kemudian berkembang di Asia Tenggara dan mengalami perubahan, termasuk pada visualnya (Nurramadhani, 2023). Nama Gatotkaca saat bayi adalah Jabang Tetuka. Menurut Latifah dan Kristiana (2021) Tetuka memiliki kesaktian sejak lahir, hingga tali pusarnya hanya bisa dipotong menggunakan senjata pusaka.

Seiring waktu, Gatotkaca mengalami banyak perubahan, baik dari segi cerita maupun media penyampaiannya. Dari pementasan wayang, karya sastra, komik, hingga era digital seperti *game*. Salah satu contoh adaptasi modernnya adalah Gatotkaca dalam *game Mobile Legends* (Nadya, 2019). Perubahan medium ini dikenal sebagai alih wahana, yaitu pengubahan satu jenis seni ke jenis seni lain. Alih wahana sering kali mengakibatkan perubahan elemen visual, meskipun makna dasar dari karakter tetap dipertahankan.

Gambar 1. Visual Gatotkaca dalam *Game* Mobile Legend
Sumber: *Game Mobile Legend* (2024)

Gatotkaca adalah salah satu hero dalam *game Mobile Legends*: Bang Bang yang dikenal sebagai *"The Mighty Legend".* Istilah "hero" secara umum merujuk pada tokoh utama dalam suatu cerita yang memiliki sifat-sifat kepahlawanan**,** seperti keberanian, pengorbanan, dan integritas moral yang tinggi. Hero biasanya adalah karakter yang menghadapi konflik utama dalam cerita dan menunjukkan perkembangan karakter yang signifikan.Karakter ini diadaptasi dari tokoh dalam komik Garudayana karya Is Yuniarto, menjadikannya hero pertama dan saat ini satu-satunya di MLBB yang didasarkan pada properti intelektual tertentu (*mobile-legend.fandom.com).* Dalam permainan, Gatotkaca berperan sebagai hero dengan pertahanan tinggi yang mampu menginisiasi pertarungan tim dan menahan serangan musuh. Ia memiliki kemampuan untuk mengendalikan kerumunan (*crowd control*) dan memberikan kerusakan signifikan kepada lawan (*onesport.gg).*

Komikus Indonesia, Is Yuniarto dikenal melalui karyanya, komik Garudayana, yang menampilkan interpretasi modern dari tokoh-tokoh wayang tradisional Indonesia, termasuk Gatotkaca (*inet.detik.com)*. Moonton, pengembang *Mobile Legends*, memilih Gatotkaca sebagai karakter dalam *game* mereka sebagai bentuk apresiasi terhadap budaya Indonesia. Langkah ini juga bertujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada komunitas pemain yang lebih luas *(kompas.com)*. Proses pengembangan karakter ini melibatkan survei oleh Moonton untuk menentukan desain kostum yang akan digunakan oleh Gatotkaca. Desain karya Is Yuniarto terpilih, dan ia kemudian menggambarkan ulang ornamen seperti hiasan lengan, bahu, sayap punggung, bentuk helm, zirah badan, logo bintang, dan sepatu untuk disesuaikan dalam *game* (Latifah & Kristiana, 2021).

Urgensi penelitian ini muncul karena pentingnya menjaga budaya Indonesia tetap relevan di era digital. Karakter seperti Gatotkaca dapat menjadi jembatan antara generasi muda dan nilai-nilai budaya tradisional. Sebagai karakter yang mengandung unsur budaya lokal, Gatotkaca memiliki potensi besar untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia internasional melalui media populer seperti *game*. Penelitian ini menjadi penting karena dapat mengungkap bagaimana komunikasi budaya dapat diadaptasi dan dipahami melalui visualisasi karakter dalam *game Mobile Legends*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan tentang cara desain karakter dapat memengaruhi persepsi masyarakat terhadap budaya lokal (Nadya, 2019).

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena dianggap paling sesuai untuk memahami makna dan konteks dari simbol-simbol budaya yang terkandung dalam visualisasi karakter Gatotkaca pada *game Mobile Legends.* Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk menelusuri bagaimana unsur-unsur komunikasi budaya seperti simbol, nilai, dan identitas budaya lokal ditampilkan dalam bentuk visual karakter Gatotkaca di dalam *game.*

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggambarkan dan menjelaskan bagaimana komunikasi budaya direpresentasikan melalui visualisasi karakter Gatotkaca dalam *game Mobile Legends.* Dalam konteks penelitian ini, metode deskriptif

digunakan untuk menguraikan berbagai elemen komunikasi budaya yang tercermin dalam desain visual karakter Gatotkaca, seperti kostum, simbol, warna, senjata, ekspresi wajah, hingga latar cerita yang melekat pada karakter tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, objek yang dikaji adalah komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi karakter Gatotkaca pada *game Mobile Legends***.** Visualisasi karakter ini menjadi media representasi budaya lokal Indonesia, khususnya tokoh pewayangan Jawa, yang dikemas dalam bentuk digital dan dikonsumsi secara luas oleh pemain *game* di berbagai negara.

Sumber data pada penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Dalam konteks penelitian ini, sumber data primer meliputi dokumentasi visual berupa tangkapan layar (*screenshot*), gambar, atau foto karakter Gatotkaca dalam *game Mobile Legends*. Dokumentasi ini menjadi bahan utama untuk menganalisis unsur visual yang mencerminkan nilai-nilai budaya lokal. Dalam penelitian ini, data sekunder digunakan untuk memperkuat dan memperkaya hasil analisis, yang mencakup literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang berkaitan dengan teori komunikasi budaya, visualisasi media, serta pewayangan. Selain itu juga ada sumber daring (*online*), termasuk *website* resmi *Mobile Legends*, artikel populer, tanggapan pengguna di media sosial, maupun ulasan mengenai karakter Gatotkaca dalam konteks permainan maupun budaya populer. Kemudian penelitian terdahulu yang relevan dan memiliki topik serupa, seperti representasi budaya dalam *game* atau visualisasi tokoh tradisional dalam media digital.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu**:** observasi, dokumentasi, simak, catat, dan studi pustaka. Dalam konteks penelitian ini, teknik observasi dilakukan dengan menggunakan pancaindera untuk mengamati secara langsung tampilan visual karakter Gatotkaca pada *game Mobile Legends*, dengan fokus pada elemen-elemen komunikasi budaya yang ditampilkan seperti pakaian, simbol, warna, ekspresi, dan latar belakang cerita. Kemudian dokumentasi dilakukan terhadap berbagai sumber gambar atau tangkapan layar dari karakter Gatotkaca, serta arsip visual yang menampilkan representasi budaya pada *game* tersebut. Teknik simak dilakukan dengan cara menyimak secara seksama berbagai bentuk representasi budaya yang ditampilkan melalui narasi karakter dalam *game*, ulasan pemain, atau deskripsi yang terdapat di situs resmi. Teknik ini dilakukan untuk mencatat data penting yang ditemukan selama proses observasi, studi pustaka, atau dokumentasi. Studi pustaka dalam penelitian ini mencakup bacaan mengenai teori komunikasi budaya, pewayangan dalam konteks lokal, serta studi tentang representasi karakter budaya dalam media digital seperti *game*. Proses ini dilakukan dengan membaca, menelaah, dan menganalisis literatur dari berbagai sumber untuk mendukung interpretasi visualisasi karakter Gatotkaca.

Menurut Miles dan Huberman (1994)**,** analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data**,** penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi**.** Penelitian ini juga mengadaptasi metode analisis visual karya desain menurut Adityawan (2010) untuk menganalisis karakter Gatotkaca dalam *game Mobile Legends*. Reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi dokumentasi visual karakter Gatotkaca yang memiliki elemen komunikasi budaya. Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi elemen-elemen visual yang muncul pada karakter Gatotkaca. Proses identifikasi ini mencakup penandaan bagian-bagian penting dalam

tampilan visual karakter, seperti kostum, simbol, warna, senjata, gestur, dan latar belakang cerita. Untuk menganalisis visualisasi karakter Gatotkaca, peneliti menggunakan tahapan analisis karya desain grafis deskriptif, analisis formal, interpretasi, evaluasi dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna komunikasi budaya melalui representasi visual karakter Gatotkaca dalam *game Mobile Legends*. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang memaparkan temuan berdasarkan observasi, dokumentasi, serta analisis visual. Subbab berikut menyajikan gambaran umum mengenai visualisasi karakter Gatotkaca, baik dari segi fisik, simbolik, maupun nilai-nilai budaya yang direpresentasikan.

Analisis ini menggunakan tiga indikator dari Sarwono (2012), yaitu *wujud, pengelompokan psikologi,* dan *ketetapan* dalam memahami bagaimana makna budaya disampaikan melalui representasi visual karakter Gatotkaca dalam *game Mobile Legends*. Ketiga indikator ini menjadi dasar dalam menelusuri simbol-simbol budaya yang melekat pada desain karakter, serta sejauh mana desain tersebut berhasil merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal kepada para pemain.

a. Wujud

Sebagai kelanjutan dari analisis visual karakter Gatotkaca dalam game, bagian ini membahas elemen-elemen fisik dan simbolik lainnya yang tak hanya memperkuat visualisasi tokoh, tetapi juga mengandung makna budaya mendalam. Setiap elemen yang ditampilkan dalam game mulai dari kostum, senjata, hingga ekspresi wajah menyampaikan pesan simbolik yang selaras dengan narasi pewayangan Jawa. Deskripsi berikut menyoroti bagaimana elemen-elemen visual tersebut diterjemahkan secara visual dalam game dan bagaimana kaitannya dengan nilai-nilai budaya lokal Indonesia.

Tabel 1. Elemen Visual Gatotkaca pada *Game Mobile Legends* berdasarkan Indikator Wujud

Elemen Visual	Deskripsi Fisik Nyata dalam *Game*	Makna Budaya Lokal (Jawa/Indonesia)
Bentuk Tubuh Gatotkaca	Bertubuh besar dan berotot, menunjukkan kekuatan fisik dan ketangguhan.	Mewakili kekuatan luar biasa seperti dalam ungkapan “otot kawat, tulang besi” (Cordozza & Contreras, 2019)
Kostum / Armor	Kostum berlapis armor emas yang menutupi dada, bahu, dan kaki.	Melambangkan status ksatria agung. Emas adalah simbol kemuliaan, kekuatan, dan kesaktian (Allan & Burridge, 2006)
Aksesori Kepala (Mahkota)	Helm emas berhias motif ukiran khas Jawa.	Identitas tokoh pewayangan utama, simbol kebangsawanan dan warisan darah Pandawa (Fitriana & Sugiarto, 2021)

Sayap Energi (*Skin* Modern)	Sayap logam bercahaya muncul saat terbang, memberi efek visual futuristik.	Visualisasi kemampuan adikodrati, mengacu pada mitos Gatotkaca yang bisa terbang dalam cerita wayang (Setyo Budi et al, 2025)
Gelang dan Sabuk	Aksesori logam yang besar, menyatu dengan armor.	Lambang pelindung kekuatan diri, dipakai tokoh ksatria sebagai bagian dari kostum perang (Nugroho, 2019).
Motif Awan & Petir	Efek visual saat menyerang, petir keluar dari tangan, motif awan pada baju/armor.	Petir melambangkan kekuatan surgawi, awan merepresentasikan hubungan dengan dunia langit dan para dewa (Setyo Budi et al, 2025)
Warna Dominan	Dominasi warna merah dan emas di seluruh kostum.	Merah melambangkan keberanian, emas menunjukkan status elit dan kekuatan sakral Pandawa (Fitriana & Sugiarto, 2021)
Postur dan *Gesture*	Posisi berdiri tegak, tangan mengepal, tatapan serius, tubuh condong ke depan.	Sikap ksatria sejati: gagah, setia pada kebenaran, tidak takut menghadapi kejahatan (Setyo Budi et al, 2025)
Aura atau Efek Visual	Efek cahaya, percikan listrik, dan getaran energi saat bergerak atau menyerang.	Mewakili kekuatan luar biasa dan aura tokoh setengah dewa dalam narasi pewayangan Jawa ((Setyo Budi et al, 2025)

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

b. Pengelompokkan Psikologi

Visualisasi karakter Gatotkaca dalam media digital, khususnya dalam game atau konten visual modern, tidak hanya menampilkan aspek estetika, tetapi juga mengandung makna mendalam yang berkaitan dengan budaya lokal dan persepsi psikologis pemain. Elemen-elemen visual yang disematkan pada karakter ini, mulai dari warna, bentuk tubuh, hingga simbol-simbol kekuatan, memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai kultural masyarakat Jawa maupun interpretasi kontemporer pemain terhadap tokoh Gatotkaca. Dalam konteks ini, analisis terhadap elemen visual Gatotkaca menjadi penting untuk memahami bagaimana simbol-simbol tersebut bekerja secara komunikatif dan ideologis (Ramdhani, 2020).

Tabel 2. Elemen Visual Gatotkaca pada *Game Mobile Legends* berdasarkan Indikator Pengelompokkan Psikologi

Elemen Visual	Persepsi Psikologis (Makna yang Ditangkap Pemain)	Makna Budaya Lokal (Jawa/Indonesia)
Warna Merah	Simbol semangat, keberanian, kekuatan	Merah dalam wayang sering dikaitkan dengan ksatria pemberani seperti Bima dan Gatotkaca (Ramdhani, M. A., 2020)
Warna Emas	Melambangkan kemuliaan, keagungan, status elit	Emas mencerminkan tokoh penting, sakti, atau keturunan dewa dalam budaya Jawa (Ramdhani, M. A., 2020)

Sayap Besar di Punggung	Simbol kebebasan, kecepatan, kekuatan luar biasa	Sayap adalah bentuk visualisasi dari kemampuan "terbang" Gatotkaca, sesuai mitos aslinya (Pratama, D., 2019)
Tubuh Besar dan Berotot	Menggambarkan kekuatan fisik, pelindung, pahlawan	Gatotkaca digambarkan sebagai raksasa kebaikan (putra Bima), gagah dan sakti (Fidelia, R., & Pratama, D., 2018)
Cahaya/Petir Saat Menyerang	Kekuatan adikodrati, intimidasi, efek *"super power"*	Menggambarkan kesaktian Gatotkaca sebagai "Otot kawat, tulang besi" dan tokoh setengah dewa (Pratama, D., 2019)
Helm dengan Mahkota dan Ukiran Jawa	Kesan elegan, berwibawa, keturunan bangsawan	Identik dengan status tokoh wayang utama, penggambaran tokoh sakral dan penting (Fidelia, R., & Pratama, D., 2018)
Armor/Perisai Besar dan Berkilau	Rasa aman, dominasi dalam pertempuran, kekuatan bertahan tinggi	Dalam budaya Jawa, tokoh ksatria sering memakai tameng dan senjata sakti (pembela kebenaran) (Fidelia, R., & Pratama, D., 2018)
Wajah Tegas & Tatapan Serius	Mengkomunikasikan keberanian, kesungguhan dalam tugas	Gatotkaca dikenal sebagai ksatria yang jujur dan setia pada Pandawa, tidak suka kelicikan (Pratama, D., 2019)

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

c. Ketetapan

Karakter Gatotkaca dalam game *Mobile Legends* menunjukkan bahwa proses adaptasi budaya ke dalam media digital tetap mempertahankan beberapa elemen budaya inti dari karakter aslinya. Salah satu bentuk ketetapan yang jelas terlihat adalah pada bentuk tubuh besar dan berotot, yang tetap mengacu pada narasi tradisional Gatotkaca sebagai sosok "otot kawat tulang besi" (Fidelia & Pratama, 2018). Bentuk tubuh tersebut menjadi penanda fisik yang masih konsisten dan relevan, baik dalam media tradisional maupun digital, sebagai simbol kekuatan dan keperkasaan.

Tabel 3. Elemen Visual Gatotkaca pada *Game Mobile Legends* berdasarkan Indikator Ketetapan

Elemen Visual	Ketetapan (Dipertahankan/Dimodifikasi)	Penjelasan Makna Budaya Lokal (Jawa/Indonesia)
Bentuk Tubuh Besar & Berotot	Dipertahankan	Melambangkan kekuatan fisik luar biasa, sesuai dengan julukan "Otot kawat, tulang besi" dalam cerita pewayangan (Fidelia & Pratama, 2018)
Kostum / Armor Berlapis Emas	Dimodifikasi (gaya modern)	Warna emas tetap dipertahankan sebagai simbol keagungan dan status sakral tokoh wayang utama (Fidelia & Pratama, 2018)
Mahkota dengan Ukiran Jawa	Dipertahankan (disesuaikan bentuknya)	Menandakan status bangsawan dan tokoh sakral; mahkota adalah ciri khas tokoh utama dalam pewayangan (Fidelia & Pratama, 2018)
Sayap Energi di	Dimodifikasi (digital futuristik)	Interpretasi ulang dari kemampuan Gatotkaca untuk terbang; tetap

Skin Modern		mengandung makna mitologis meski tampil digital (Fidelia & Pratama, 2018)
Gelang Besar & Sabuk	Dipertahankan	Melambangkan kekuatan, perlindungan, dan status sebagai kesatria dalam budaya Jawa (Fidelia & Pratama, 2018)
Motif Cahaya/Petir Saat Menyerang	Dimodifikasi (efek digital)	Melambangkan kekuatan adikodrati dan kesaktian Gatotkaca sebagai tokoh keturunan dewa (Fidelia & Pratama, 2018)
Warna Merah & Emas Dominan	Dipertahankan	Merah untuk keberanian dan semangat, emas untuk kemuliaan dan kekuatan sacral (Fidelia & Pratama, 2018)
Postur Tegap dan Gesture Siap Tempur	Dipertahankan	Menggambarkan kepribadian ksatria yang tegas, siap berperang, dan bertanggung jawab pada tugasnya (Ramadhani, 2020)
Ekspresi Wajah Serius dan Tatapan Tegas	Dipertahankan	Menyiratkan keberanian, ketulusan, dan karakter jujur sesuai nilai Gatotkaca dalam kisah Mahabharata versi Jawa (Fidelia & Pratama, 2018)

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Pembahasan

Dalam menganalisis komunikasi budaya yang tercermin dalam visualisasi karakter Gatotkaca pada *game Mobile Legends*, pendekatan teoritis dari Sarwono (2012) mengenai unsur-unsur budaya menjadi dasar pijakan dalam mengkaji elemen visual secara mendalam. Sarwono membagi unsur budaya ke dalam tiga lapisan, yaitu wujud, sistem perilaku, dan sistem gagasan. Ketiga lapisan ini membentuk kerangka untuk memahami bagaimana suatu budaya dikomunikasikan secara simbolik melalui representasi visual. Berikut ini adalah analisis terhadap masing-masing lapisan tersebut, dimulai dari aspek wujud.

1. Wujud

Dalam representasi karakter Gatotkaca, elemen visual utama seperti bentuk tubuh, kostum berlapis emas, mahkota, serta sayap energi menjadi *wujud* yang langsung menarik perhatian pemain. Elemen-elemen ini dirancang dengan penekanan warna mencolok (merah dan emas), bentuk fisik besar dan berotot, serta efek visual seperti cahaya, percikan listrik, dan aura yang menyala saat bergerak atau menyerang. Semua ini menjadikan Gatotkaca sebagai *figure* atau fokus utama dalam persepsi visual pemain.

Dalam tampilan visualnya, Gatotkaca digambarkan dengan tubuh yang tegap dan berotot, lengkap dengan pakaian berlapis emas serta aksesori seperti mahkota, sabuk, dan perhiasan khas yang terinspirasi dari kostum pewayangan dirancang secara spesifik untuk merepresentasikan kekuatan dan nilai-nilai luhur tokoh pewayangan tersebut. Dalam tradisi

pewayangan Jawa, Gatotkaca adalah simbol keberanian, kesetiaan, dan kekuatan spiritual. Keberanian ini diterjemahkan dalam visual tubuh kekar, sementara kesetiaan terhadap kebenaran dan negara diterjemahkan dalam penggunaan warna-warna sakral seperti merah dan emas**,** ang dalam budaya Jawa melambangkan kekuasaan, kemuliaan, dan kekuatan.

Warna merah, misalnya, tidak hanya menarik secara visual, tetapi dalam budaya Jawa sering dikaitkan dengan unsur api, keberanian, dan semangat perjuangan (Kusnadi, 2018). Warna emas yang mendominasi menggambarkan kemegahan, keberanian, dan kekuatan nilai-nilai yang memang lekat dengan karakter Gatotkaca sebagai seorang kesatria (Purnomo, 2021). Warna emas pada armor tidak hanya memberi kesan mewah, tetapi mencerminkan status sakral atau ilahi, yang sesuai dengan status Gatotkaca sebagai tokoh "setengah dewa" dalam cerita Mahabharata versi Jawa. Selain itu, ornamen sayap di bagian punggung menambahkan unsur imajinatif sekaligus merepresentasikan kekuatan terbang Gatotkaca, yang dalam epos Mahabharata lokal dikenal sebagai "otot kawat tulang besi" dan mampu terbang di angkasa. Lalu ada juga warna hitam menunjukkan ketegasan serta ketangguhan. Warna-warna tersebut tidak dipilih secara acak, melainkan merepresentasikan nilai-nilai budaya dalam sistem pewayangan dan nilai kepahlawanan tradisional. Simbol-simbol ini tidak hanya memperkuat identitas Gatotkaca sebagai tokoh pahlawan, tetapi juga menyisipkan nilai-nilai budaya seperti keberanian, kekuatan, dan loyalitas kepada keluarga dan bangsa. Elemen visual tersebut menjadi bentuk komunikasi budaya yang disampaikan secara visual kepada pemain, baik yang berasal dari budaya Indonesia maupun internasional.

Dengan demikian, melalui analisis pada aspek wujud**,** dapat dipahami bahwa karakter Gatotkaca tidak hanya hadir sebagai tokoh permainan, melainkan sebagai media representasi budaya lokal yang dikemas dalam bentuk modern. Visualisasi karakter Gatotkaca dalam *game Mobile Legends* menampilkan sejumlah elemen nyata yang menunjukkan wujud fisiknya sebagai tokoh budaya lokal Indonesia, khususnya dari epos Mahabharata versi wayang Jawa. Bentuk tubuh Gatotkaca divisualisasikan dengan tubuh yang kekar dan berotot, menggambarkan kekuatan fisik luar biasa yang menjadi ciri khas tokoh ini dalam budaya pewayangan. Postur tubuhnya yang gagah juga memperkuat citranya sebagai seorang ksatria pemberani dan pahlawan.

2. Pengelompokkan Psikologi

Dalam konteks visualisasi karakter Gatotkaca, seluruh elemen visual yang ditampilkan seperti warna, bentuk tubuh, sayap, petir, armor, hingga ekspresi wajah tidak dipersepsi secara terpisah, melainkan sebagai satu kesatuan yang saling mendukung dan membentuk makna psikologis dan kultural dalam pikiran pemain. Berikut pembahasan berdasarkan tabel hasil penelitian:

a) Pengelompokan Berdasarkan Kesamaan (*Similarity*)

Sarwono menyebut bahwa elemen-elemen yang mirip secara visual akan dipersepsi sebagai satu kelompok yang memiliki makna sama (Sarwono, 2012). Dalam konteks Gatotkaca warna merah dan emas menjadi simbol dominan yang diasosiasikan oleh pemain dengan semangat, kekuatan, dan kemuliaan. Pemain secara otomatis mengelompokkan karakter Gatotkaca sebagai bagian dari "kelompok" karakter pahlawan atau elit. Dalam budaya Jawa, warna merah sering digunakan untuk tokoh-tokoh kuat seperti Bima, sedangkan emas digunakan untuk tokoh-tokoh bangsawan atau sakti. Dengan

demikian, pemain menyerap makna budaya ini melalui pengelompokan visual yang seragam**.** Efek kesamaan ini membuat Gatotkaca tidak hanya dipersepsi sebagai pahlawan secara umum, tapi juga sebagai tokoh heroik yang khas Jawa, dengan nilai-nilai budaya yang melekat.

b) Pengelompokan Berdasarkan Kedekatan (*Proximity*)

Pengelompokan ini terjadi ketika elemen-elemen yang berdekatan secara spasial dianggap sebagai satu unit. Helm dengan mahkota dan ukiran Jawa diletakkan secara kompak di bagian kepala. Karena letaknya berdekatan, ketiga elemen itu dipersepsi sebagai satu kesatuan yang melambangkan keagungan dan kebangsawanan. Begitu pula, sayap besar**,** cahaya petir**,** dan *gesture* tubuh menyerang muncul bersamaan dalam animasi saat Gatotkaca melakukan serangan. Kedekatan elemen ini menciptakan asosiasi kekuatan adikodrati atau efek "s*uper power*". Efek dari prinsip ini ialah pemain tidak lagi memaknai elemen satu per satu, melainkan melihatnya sebagai narasi visual kolektif yang memperkuat posisi Gatotkaca sebagai tokoh kuat dan sakti dalam konteks budaya lokal.

c) Pengelompokan Berdasarkan Figur dan Latar (*Figure-Ground*)

Sarwono juga menjelaskan konsep *"figure and ground"* sebagai cara otak membedakan antara objek utama (*figure*) dan latar belakang (*ground*). Pemain secara otomatis fokus pada objek yang dominan. Dalam visual Gatotkaca, tubuh yang besar dan armor berkilau membuatnya tampil sebagai figur utama, sedangkan arena pertarungan di *game* menjadi latar. Penggunaan efek visual terang seperti petir dan kilau armor membuat Gatotkaca mencolok dari latar, mengukuhkan persepsi bahwa dia adalah tokoh utama**.** Secara budaya, ini mengafirmasi posisi Gatotkaca sebagai tokoh protagonis dalam cerita pewayangan**,** yakni pahlawan yang gagah, agung, dan penuh semangat bela kebenaran.

d) Pengelompokan Berdasarkan Kontinuitas (*Continuity*)

Dalam hukum kontinuitas, manusia cenderung mengelompokkan elemen-elemen yang membentuk alur visual berkesinambungan**.** Gerakan tubuh Gatotkaca yang condong ke depan**,** sayap yang membentang, dan tangan yang mengepal membentuk alur gerak yang menunjuk ke arah musuh. Ini menciptakan persepsi kesiapan bertarung**,** keberanian, dan agresi yang terarah. Pemain pun menginterpretasi karakter ini sebagai pahlawan yang tidak ragu melawan kejahatan**,** yang secara kultural sejalan dengan Gatotkaca dalam cerita Mahabharata versi Jawa, seorang ksatria setia Pandawa yang tidak gentar menghadapi musuh.

e) Efek Pengelompokan terhadap Pemaknaan Budaya

Seluruh proses pengelompokan visual ini tidak hanya membentuk persepsi estetis, tetapi juga mengaktifkan asosiasi budaya dalam benak pemain. Pengelompokan visual karakter Gatotkaca membuat pemain secara tidak sadar mengaitkan:

- Warna, bentuk tubuh, dan gestur dengan nilai-nilai keberanian dan kepahlawanan dalam budaya Jawa.
- Ornamen Jawa dan mahkota dengan identitas keturunan bangsawan dan kesaktian**.**
- Ekspresi wajah dan kilau armor dengan kesungguhan dalam tugas dan karisma ksatria**.**

Melalui pendekatan pengelompokan psikologi, karakter Gatotkaca juga membangun koneksi emosional dengan pemain. Pemain merasa bahwa karakter ini bukan sekadar tokoh fiktif, melainkan perwujudan nilai budaya yang mereka anut atau kagumi.

Proses identifikasi ini memperkuat pesan budaya yang disisipkan, meskipun disampaikan melalui media digital yang global. Visual Gatotkaca di *Mobile Legends* mampu menyatukan interpretasi budaya tradisional dengan konteks permainan modern, sehingga nilai-nilai seperti heroisme, patriotisme, dan keberanian dapat terus hidup dalam benak pemain, khususnya generasi muda yang mungkin tidak lagi mengenal pewayangan secara langsung.

3. Ketetapan

Dalam hal ini, karakter Gatotkaca mengalami berbagai bentuk modernisasi, seperti penggunaan armor bergaya futuristik, penambahan sayap energi digital, serta efek visual seperti cahaya dan petir saat menyerang. Meskipun tampilan tersebut sangat berbeda dari bentuk tradisional Gatotkaca dalam pewayangan, elemen-elemen utama seperti nama, latar belakang cerita, dan simbol budaya tetap dipertahankan, memungkinkan pemain, khususnya dari Indonesia untuk tetap mengenali bahwa karakter ini adalah representasi dari tokoh pewayangan Gatotkaca. Ketetapan ini memperkuat daya ingat budaya dan menjaga kesinambungan identitas karakter meskipun terjadi transformasi visual yang signifikan.

Secara simbolik, atribut-atribut seperti tubuh kekar dan berotot, mahkota dengan ukiran Jawa, sabuk emas, serta warna merah dan emas, semuanya tetap dipertahankan dalam bentuk atau makna. Tubuh kekar misalnya, merupakan bentuk visual yang menekankan kekuatan fisik dan heroisme Gatotkaca dalam versi pewayangan, yang dalam konteks *game* diterjemahkan sebagai kekuatan tempur dan daya tahan tinggi (Fadelia & Pratama, 2009). Mahkota dengan ornamen Jawa menggambarkan status bangsawan dan kesakralan tokoh ini dalam budaya Jawa, sementara warna merah dan emas adalah simbol keberanian dan kemuliaan (Sularto, 2018). Dalam hal ini, *game* tidak hanya memodifikasi tampilan, tetapi juga dengan sadar menjaga ketetapan makna budaya yang melekat pada elemen visual tersebut.

Sayap besar di punggung Gatotkaca, yang dalam pewayangan digambarkan sebagai simbol kemampuan terbang, diadaptasi dalam bentuk sayap energi berwarna biru bercahaya, sebuah elemen khas desain digital futuristik. Meskipun bentuknya berbeda dari versi asli, makna fungsionalnya tetap sama, yakni kemampuan untuk menjelajah ruang udara dan menunjukkan keunggulan dalam pergerakan. Ini menunjukkan bagaimana prinsip ketetapan bekerja dalam ranah visual budaya digital, yaitu perubahan bentuk tidak menghapus makna, melainkan menyesuaikan representasi visual agar relevan di mata *audiens* modern (Hall, 1997).

Transformasi kostum Gatotkaca juga menjadi contoh penting. Dalam pewayangan, Gatotkaca dikenal memakai baju perang khas ksatria, yang dalam *game* digantikan oleh armor emas berteknologi tinggi. Namun warna emas tetap dipertahankan sebagai simbol status elit dan kekuatan sakral (Subiyantoro, 2011). Ketetapan ini menunjukkan bahwa pemaknaan budaya tidak hilang, melainkan dimodifikasi secara bentuk, tetapi tetap dikenali oleh pemain yang akrab dengan budaya asalnya.

Lebih jauh, konsep ketetapan tidak hanya bekerja pada level visual, tetapi juga pada tingkat naratif dan memori kolektif. Nama “Gatotkaca” itu sendiri membawa resonansi kuat dalam budaya populer Indonesia. Dalam kisah Mahabharata versi Jawa, Gatotkaca adalah simbol kesetiaan, keberanian, dan pengorbanan untuk kebenaran. Nilai-nilai ini tetap dipertahankan dalam narasi karakter di *game*, di mana Gatotkaca

digambarkan sebagai hero bertipe "*fighter/tank*", mengambil peran pelindung dalam tim, serupa dengan perannya dalam kisah pewayangan (Endraswara, 2009). Hal ini mendukung pandangan Hall (1997) mengenai representasi budaya, bahwa makna budaya tidak hanya dibentuk oleh bentuk fisik tetapi juga oleh nilai simbolik dan konteks sosial-historis.

Melalui pendekatan ini, *Mobile Legends* telah membuktikan bahwa pelestarian budaya tidak harus selalu dalam bentuk yang kaku atau tradisional. Media digital justru membuka ruang baru bagi budaya untuk berkembang dan relevan di tengah *audiens* global yang lebih luas. Visualisasi Gatotkaca menjadi sarana komunikasi budaya yang adaptif, di mana nilai-nilai tradisional tetap dihidupkan meskipun dalam format yang sangat berbeda. Adaptasi tersebut menjembatani masa lalu dan masa kini, serta mempertemukan identitas lokal dengan estetika global (Piliang, 2018). Dengan demikian, prinsip ketetapan yang dijelaskan oleh Sarwono (2012) dapat digunakan sebagai kerangka untuk memahami bagaimana elemen budaya lokal tetap dikenali dan dipertahankan dalam visualisasi modern. Gatotkaca dalam *Mobile Legends* bukan hanya tokoh fiksi, tetapi juga representasi dari kontinuitas budaya yang mampu bertahan melalui transformasi digital.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai komunikasi budaya dalam visualisasi karakter Gatotkaca pada *game Mobile Legends*, penulis mengambil kesimpulan bahwa wujud atau artefak visual karakter Gatotkaca dalam *game Mobile Legends* mencerminkan simbol budaya lokal yang kuat melalui desain fisik dan elemen visual yang digunakan. Tubuh Gatotkaca yang kekar dan berotot menampilkan citra pahlawan yang gagah dan berani, sesuai dengan sosok ksatria dalam kisah pewayangan Jawa. Kostumnya yang didominasi warna emas dan merah melambangkan kemuliaan, kekuatan, serta keberanian, dua nilai utama dalam budaya kepahlawanan. Penggunaan mahkota serta ornamen seperti kelat bahu dan gelang memperkuat kesan status bangsawan dan simbol kehormatan. Selain itu, efek visual seperti sayap energi dan petir di sekeliling tubuhnya menggambarkan kekuatan adikodrati yang melekat pada mitos Gatotkaca sebagai "otot kawat tulang besi" yang mampu terbang di angkasa. Postur tubuh yang gagah dan gestur yang tegas memperlihatkan karakter heroik yang siap bertarung, mencerminkan nilai ketegasan dan keberanian dalam budaya Jawa. Ciri fisik seperti kulit kuning langsat dan rambut hitam juga menggambarkan karakteristik fisik pria Indonesia, sehingga semakin memperkuat identitas lokal karakter ini. Melalui representasi visual tersebut, karakter Gatotkaca dalam *game* ini berfungsi sebagai media komunikasi budaya, yang menyampaikan nilai-nilai dan simbol tradisional dalam bentuk modern dan global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dengan penuh rasa syukur menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi selama proses penelitian ini berlangsung. Bimbingan, masukan, dan kesabaran dari dosen pembimbing menjadi bekal berharga dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga tidak lupa mengucapkan apresiasi kepada Universitas Lambung Mangkurat yang telah menyediakan fasilitas dan suasana akademik yang kondusif, sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberi nilai tambah bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta menjadi manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Adityawan, A. (2010). *Tinjauan Desain Grafis dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini.* Concept Media: Jakarta.

Allan, K., & Burridge, K. (2006). Forbidden words: Taboo and the censoring of language. Cambridge University Press.

Budi, S., et al. (2025). Symbolism of the Ideology of Javanese Knights... Harmonia: Journal of Arts and Culture.

Cordozza, G. & Contreras, B. C. (2019). The Glute Lab. Victory Belt Publishing.

Endraswara, S. (2009). Metodologi penelitian budaya. Gadjah Mada University Press.

Fidelia, R., & Pratama, D. (2018). Busana kerajaan tokoh Gatotkaca wayang kulit purwa gaya.

Hall, S. (1997). Representation: Cultural representations and signifying practices. Sage Publications.

Inet.Detik. (2022). *Kisah Perjuangan Gatotkaca Jadi Hero di Mobile Legends.* Diakses pada Rabu, 18 Desember 2024 di *web* https://inet.detik.com/games-news/d-6160953/kisah-perjuangan-gatotkaca-jadi-hero-di-mobile-legends

Kompas. (2017). Makin Populer, *Mobile Legends* Luncuekan Karakter Hero Lokal Gatotkaca. Diakses pada Rabu, 18 Desember 2024 di *web* https://ekonomi.kompas.com/read/2017/07/20/150000826/makin-populer-mobile-legends-luncurkan-karakter-hero-lokal-gatotkaca#google_vignette

Kompas. (2022). Mengenal Gatotkaca, Kesatria Berotot Kawat dalam Cerita Mahabharata. Diakses pada Rabu, 18 Desember 2024 di *web* https://www.kompas.com/sains/read/2022/06/10/160200723/mengenal-gatotkaca-kesatria-berotot-kawat-dalam-cerita-mahabharata?page=all

Latifah, U., & Kristiana, N. (2021). Analisis Visual Karakter Gatotkaca Dalam *Game Mobile Legends* Bang Bang.

Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam *Game* Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital, 1*(2), 13-13.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. (2nd ed.). Sage Publications.

Mobilegens.Fandom. (2017). *Gototkaca.* Diakses pada Rabu, 18 Desember 2024 di *web* https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Gatotkaca

Nadya. (2019). *Studi Komparatif Pada Tokoh Gatot Kaca dalam Permainan Digital "Mobile Legend Bang-Bang" dan Komik "Garudayana"* (Prosiding Seminar Nasional Arsitektur, Budaya dan Lingkungan Binaan). eproceeding.undwi.ac.id+1

Nugroho, I. D. (2019). Majapahit maritim and karambalangan tradition.

Nurramadhani, R. (2023). *Studi komparasi karakter Gatotkaca dalam komik" Garudayana" dan game" Mobile Legends"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Piliang, Y. A. (2018). Cultural studies: Teori dan praktik. Jalasutra.

Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam *Game* Genshin Impact. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, *4*(2), 185-198.

Purnomo, H. (2021). Estetika Simbolik dalam Budaya Jawa. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.

Putra, R. W., & Annissa, J. (2020). Analisis komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi pada karakter *game Mobile Legends*. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, *4*(1), 30-38.

Putra, R. W., & Rosadi, J. A. (2021). Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter *Game* Honor Dreadout. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *2*(1), 66-78.

Ramdhani, M. A. (2020). Pengenalan wayang kulit purwa: simbol dan cara pandang masyarakat Jawa. Universitas Komputer Indonesia.

Sarwono, S. W. (2012). Psikologi komunikasi (Edisi Revisi). Rajawali Pers.

Subiyantoro, S. (2021). Filosofi dan Simbolisme Wayang Purwa dalam Masyarakat Jawa. Yogyakarta: Deepublish.

Sularto, G. (2018). *Simbolisme Warna dalam Batik Jawa: Makna Filosofis dan Budaya*. Jurnal Seni Budaya Nusantara, 3(2), 112–125.