

**STUDI KOMPARATIF PADA TOKOH GATOT KACA DALAM PERMAINAN  
DIGITAL “MOBILE LEGEND BANG-BANG” DAN KOMIK “GARUDAYANA”  
KARANGAN IS YUNIARTO DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA**

**Nadya, S.Ds., MM**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia.  
[nadya.ubm@gmail.com](mailto:nadya.ubm@gmail.com)

**Abstrak**

Gatot Kaca, merupakan salah satu bentuk asimilasi budaya antara wilayah asalnya yaitu karya sastra India dengan wilayah Jawa, Indonesia dalam bentuk cerita pewayangan. Meskipun tokoh pewayangan ini tidak murni berasal dari Indonesia, namun Gatot Kaca merupakan tokoh legendaris yang diceritakan turun-temurun dengan berbagai peralihan wahana di Indonesia. Peralihan wahana tersebut dimulai dari pewayangan, karya sastra atau novel, komik, hingga menyentuh era digital dalam bentuk permainan digital piranti bergerak. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati perbandingan bentuk-bentuk visual yang dirancang dalam peralihan wahana dari Tokoh Gatot Kaca dalam komik “Garudayana” menjadi avatar permainan piranti bergerak “Mobile Legend Bang-bang”. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis semiotika dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sedangkan metode analisis semiotika yang digunakan adalah dengan menggunakan metode semiotik Charles S. Peirce. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi berbagai sumber, kajian teori, hingga proses wawancara terhadap pengguna media komik dan peranti bergerak yang mengalami pengalaman terkait obyek penelitian.

**Keywords:** tokoh Gatot Kaca, semiotika Peirce, komik, permainan digital

**Abstract**

*Gatot Kaca, is one form of cultural assimilation between its native region, namely Indian literature with the Java region, Indonesia in the form of puppet stories. Although this puppet character is not purely from Indonesia, Gatot Kaca is a legendary figure that has been told from generation to generation with various transitions in Indonesia. The transition of the vehicle starts from wayang, literary works or novels, comics, to touch the digital era in the form of mobile devices. This study aims to observe the comparison of visual forms designed in the transition of vehicles from the Gatot Kaca Figure in the comic "Garudayana" to the avatar of the mobile device "Bang Legend". The research method used is semiotic analysis with a descriptive qualitative approach. While the semiotic analysis method used is by using Charles S. Peirce's semiotic method. Data collection techniques used are observation of various sources, theoretical studies, and interview processes for comic media users and mobile devices that experience experiences related to research objects.*

**Keywords:** Gatot Kaca characters, Peirce semiotics, comics, digital games

**1. PENDAHULUAN**

Dewasa ini suatu karya cipta, baik itu seni maupun sastra sering mengalami adaptasi seiring perkembangan zaman. Pergeseran dan perubahan medium atau wahana dari setiap karya cipta merupakan fenomena yang kerap terjadi. Dalam kenyataannya, suatu karya tidak hanya dapat diterjemahkan, melainkan juga dapat dialihwahanakan. Pengertian dari alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke dalam jenis kesenian lain. Dengan adanya pengalihwahanakan tersebut, maka setiap karya cipta dapat mengalami berbagai perubahan yang bervariasi, bisa terjadi penambahan maupun pengurangan elemen tergantung yang mengalihwahanakan dengan daya kreativitasnya. (Sapardi, 2018)

Gatot Kaca, merupakan salah satu bentuk alih wahana dan asimilasi budaya yang cukup populer. Tokoh ini pada awalnya berasal dari karya sastra India yang bernama

Mahabharata, kemudian dibawa ke wilayah Indonesia yaitu sekitar pulau Jawa. Perubahan itu terlihat dalam bentuk cerita lisan maupun relief dalam candi-candi menjadi cerita pewayangan. Meskipun tokoh pewayangan ini tidak murni berasal dari Indonesia, namun Gatot Kaca merupakan tokoh legendaris yang diceritakan turun-temurun dengan berbagai peralihan wahana di Indonesia. Peralihan wahana tersebut dimulai dari pewayangan, karya sastra atau novel, komik, hingga menyentuh era digital dalam bentuk permainan digital piranti bergerak.

Salah satu pengembang permainan digital dalam piranti bergerak bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. telah berupaya mengembangkan setiap karakter dalam permainannya ke arah makhluk mitologi atau legendaris di berbagai daerah di dunia. Perusahaan yang berlokasi di Shanghai, Tiongkok ini telah berdiri sejak tahun 2014 dan berencana mengembangkan kantor cabang representatifnya ke Indonesia pada tahun 2018. Perusahaan ini telah menciptakan sebuah permainan daring yang cukup terkenal bernama "Mobile Legend Bang-bang". Dalam permainan ini terdapat avatar permainan yang disebut sebagai Hero dengan mengambil konsep makhluk mitos dan legenda tersebut. Salah satu avatar yang menarik perhatian penulis yaitu hero yang bernama Gatot Kaca. Moonton sendiri memang sengaja mengangkat setiap karakter legenda ataupun mitos dari setiap negara yang telah menjadi salah bagian dari komunitas permainan daring tersebut.

Dalam proses penciptaan karakter atau avatar Gatot Kaca, Moonton bekerjasama dengan salah satu komikus terkenal di Indonesia yang telah menciptakan komik Garudayana, bernama Is Yuniarto. Karakter hero baru Gatot Kaca ini diciptakan sebagai apresiasi Mobile Legend terhadap budaya Indonesia, sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia pada dunia. *Tribunnews.com*, 2017. Berdasarkan hal tersebut, tentunya banyak audiens yang berpikir tentang asal-usul tokoh Gatot Kaca yang diciptakan oleh Moonton merupakan representatif seni dan budaya dari negara Indonesia, atau hal ini merupakan bagian dari alih wahana seperti yang dijelaskan oleh Bapak Sapardi. Audiens juga akan berpendapat bahwa akan terjadi perubahan desain karakter dalam proses alih wahana tersebut, yaitu antara tokoh Gatot Kaca dalam komik Garudayana dan dalam permainan Mobile Legend Bang-bang sehingga dapat terjadi pergeseran arti tanda atau dalam sisi bahasa tanda yang diperlihatkan.

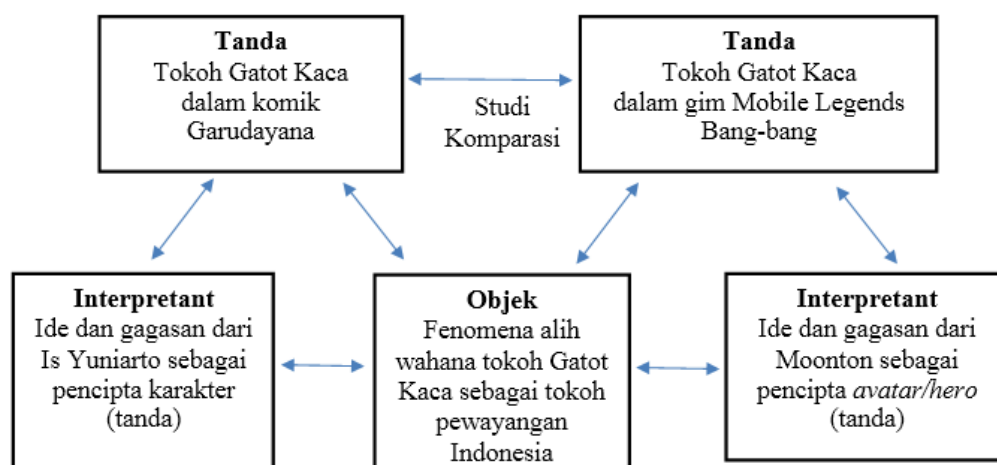
Penelitian ini bertujuan untuk mengamati perbandingan bentuk-bentuk visual yang dirancang dalam peralihan wahana dari Tokoh Gatot Kaca dalam komik "Garudayana" menjadi avatar permainan piranti bergerak "Mobile Legend Bang-bang", sehingga dapat terlihat bagaimana terjadinya pergeseran makna dari tanda yang diciptakan dalam proses alih wahana. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis semiotika dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sedangkan metode analisis semiotika yang digunakan adalah dengan menggunakan metode semiotik Charles S. Peirce. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi berbagai sumber, kajian teori, hingga proses wawancara terhadap pengguna media komik dan peranti bergerak yang mengalami pengalaman terkait obyek penelitian.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, yaitu sebuah kerja kognitif individu untuk menafsirkan realitas melalui relasi sosial antara individu dengan lingkungannya. Ilmu komunikasi dipandang sebagai sebuah analisis sistematis terhadap suatu fenomena melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelakunya.

Pengamatan dilakukan secara alamiah, dalam keseharian atau kebiasaan pelaku supaya peneliti juga dapat memahami bagaimana pelaku komunikasi menciptakan dan mengelola dunia sosial. Dalam penelitian ini berfokus pada pembahasan secara konstruktif mengenai tokoh Gatot Kaca dalam dua wahana yaitu permainan digital dan komik yang dijabarkan dalam semiotika Peirce. Untuk pengumpulan data primernya adalah dengan metode dokumenter, karena sejumlah besar visualisasi ilustrasi tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Data primer terdiri dari gim Mobile Legend Bang-bang serta dari komik Garudayana. Sebagai upaya validasi data, peneliti akan menggunakan analisis triangulasi teori yaitu memanfaatkan dua atau lebih teori untuk diadu atau dipadu. Oleh karena itu data yang diambil adalah studi pustaka yang terdiri dari teori-teori, jurnal mengenai peralihan wahana dan semiotik. Sedangkan teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian adalah metode analisis deskriptif dengan komparasi dua wahana atau lebih yang kemudian diuraikan berdasarkan semiotika Peirce dalam tiga pembahasannya, yaitu analisis tanda, acuan tanda, dan pengguna tanda.

Berikut ini adalah kerangka pemikiran yang diterapkan dalam analisis tokoh Gatotkaca karya Is Yuniarto, yaitu:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Penelitian  
Sumber: Data Pribadi, 2018

Dalam kerangka tersebut, menjabarkan adanya hubungan antara tanda yang merupakan tokoh Gatotkaca dalam komik Garudayana dan gim Mobile Legend Bang-bang, dengan masing-masing interpretantnya, sehingga terlihat adanya fenomena alih wahana tokoh tersebut serta perubahan yang terjadi seputar karakter desain, baik dari sisi latar cerita, personaliti, anatomi fisik, dan atribut yang digunakan oleh tokoh tersebut.

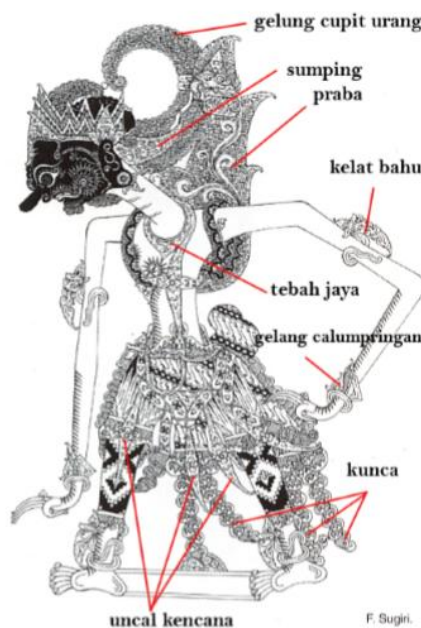
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Gatotkaca dan Atribut Busana Kerajaan

Untuk mendukung kajian komparasi obyek penelitian, penulis menetapkan atribut busana yang digunakan dalam tokoh pewayangan sebagai indikator dalam mencari perbandingan antara tokoh dalam komik maupun avatar gim yang diangkat. Berdasarkan

kajian Rafika dan Dendi (2018), berikut ini adalah penetapan atribut busana yang dipakai oleh tokoh pewayangan tersebut secara tampak:

1. Jamang 3 susun, yang merupakan ikatan kepala sebelum mahkota dipasang. Menurut Rafika dan Dendi, hanya kalangan raja yang menggunakan jamang bersusun tiga. Tiga susun bermakna awal, tengah, dan akhirnya kehidupan yang menggambarkan tentang kesempurnaan hidup
2. Garuda mungkur, merupakan hiasan kepala berbentuk “kancing gelung” (penjepit rambut) berbentuk muka naga dengan mulut terbuka. Garuda mungkur dapat menolak marabahaya yang berasal dari arah belakang.
3. Praba, merupakan hiasan sebagai lambang singgahsana yang terletak pada punggung wayang yang diikatkan pada bahu. Praba biasanya digunakan oleh raja atau patih yang besar.
4. Kalung Ulur-ulur Karangrang, merupakan hiasan pada leher yang dapat menunjukkan tingkat jabatan dari tokoh wayang.
5. Gelang Kana Calumpringan, merupakan Aksesoris gelang hiasan yang berada ditangan pada wayang yang dapat menentukan kedudukan dan karakter tokoh wayang tersebut. Gelang ini menunjukkan kedudukan Gatotkaca sebagai raja dan juga ksatria.
6. Kelat Bahu Naga Rangsang, merupakan hiasan yang digunakan pada bagian lengan dan menunjukkan status sosial seorang raja.
7. Kuncan, merupakan busana bagian bawah untuk pakaian kerajaan.
8. Uncal Kencana dan Wastra, merupakan selendang dan aksesoris yang menggantung di sekitar kaki.
9. Binggel atau Gelang Kaki kroncong yang berbentuk dhapur nagaraja, merupakan aksesoris yang dipakai pada pergelangan kaki dan menentukan kedudukan seseorang.



Gambar 2. Berbagai Macam Aksesoris Wayang Kulit  
 Sumber: Widyokusumo, 2010

Selain busana dan aksesoris yang terlihat tersebut. Gatotkaca juga memiliki nusana yang tidak tampak dan merupakan pakaian pusaka yang diberikan kepada Gatotkaca sebagai hadiah karena sudah membantu para dewa. Berikut ini adalah tiga pusaka yang dikenakan Gatotkaca, yaitu:

1. Caping Basudana, merupakan penutup kepala yang melindungi Gatotkaca dari panas dan hujan.
2. Kotang Antrakusuma, merupakan baju yang dipakai Gatotkaca sehingga mampu terbang dengan sangat cepat.
3. Terompah Padakacarna, merupakan sepasang alas kaki yang membuat Gatotkaca terlindungi dari pengaruh jahat dari suatu tempat yang dia lewati, sehingga dia bebas melintasi tempat-tempat angker atau bahaya.

Menurut kajian dari Rafika dan Dendi (2018), atribut busana tersebut memiliki simbol yang juga menjelaskan status Gatotkaca yang merupakan seorang raja muda di Negeri Pringgadani. Dalam kajian tersebut juga menyebutkan di dalam busana dan atribut pada wayang kulit dibuat bukan hanya sekedar untuk memperindah bentuk wayang kulit namun juga memiliki makna dan fungsinya.

### **3.2 Gatotkaca dalam Komik Garudayana**

Komik Garudayana adalah sebuah karya sastra yang diciptakan oleh komikus yang bernama Is Yuniarto dengan mengadaptasikan cerita pewayangan Mahabarata. Dalam komik tersebut, Yuniarto bereksperimen dengan mengangkat cerita pewayangan klasik tapi membuat karakter dan alur cerita yang baru. Penggunaan gaya visual semi realis ke arah gaya manga membuat komik ini dapat diterima oleh kalangan muda. Pada awalnya, komik Garudayana ini merupakan komik pendek yang dipersiapkan untuk perlombaan komik Animonster pada tahun 2006. Namun pada tahun 2018, komik tersebut dipublikasi di kanal situs bernama CIAYO COMIC dari CIAYO Corp dan hingga tahun 2019 ini sudah terpublikasi sebanyak 61 episode.

Komik Garudayana mengisahkan perjalanan Sang Raja Langit bergelar Gaganesvara bernama Garuda. Dia ditemani oleh pemburu harta karun bernama Kinara dan Gatotkaca yang menjadi pengawal dan pelindungnya selama perjalanan. Semasa Garuda masih kecil, banyak ksatria dan raksasa yang ingin memiliki bahkan memakannya agar mendapatkan kesaktian. Dalam komik tersebut juga memperkenalkan tokoh-tokoh lain yang terdapat dalam cerita pewayangan, seperti Punakawa, Pandawa, Kurawa, Raksasa Ashura Kalagni dan beberapa tokoh lain seperti Adipati Karna dengan nuansa pewayangan bergaya bahasa dan ekspresi komikus.

Dalam komik Garudayana, Tokoh Gatotkaca merupakan karakter pendukung tokoh utama yang bernama Kinara. Dalam cerita ini, Gatotkaca merupakan putra dari Bima dan Arimbi. Bima atau Bimasena merupakan putra kedua dari Raja Hastinapura yang bernama Pandu. Sedangkan Arimbi adalah putri kerajaan Pringgadani dari bangsa rakshasa/Ashura, sehingga dia merupakan pendekar berdarah setengah Ashura. Gatotkaca merupakan tokoh andalan keluarga Pandawa. Pada saat masih bayi, Gatotkaca dilebur bersama senjata pusaka para dewata di dalam kawah Candradimuka sehingga membuat tubuhnya sangat kuat dan terkenal dengan julukan “otot kawat, tulang besi, kulit tembaga”. Dengan kemampuan itu, Gatotkaca menjadi tokoh protagonis untuk membela keadilan, memburu Ashura jahat, dan melindungi Garuda kecil dalam perjalanannya.



Gambar 3. Desain Karakter Gatotkaca dalam Komik Garudayana, Karya Is Yuniarto  
Sumber: vanguard-zero.deviantart.com, 2011

### 3.3 Gatot Kaca dalam Gim Mobile Legends Bang-bang

Dalam permainan digital ini, peranan karakter Gatot Kaca yaitu sebagai salah satu avatar bagi pemain yang disebut sebagai *hero*. Gatot Kaca merupakan tipe avatar bertahan atau disebut *tank*. Dalam permainan ini, Gatot Kaca memiliki cerita yang sama dengan kisahnya di dalam komik Garudayana. Hal ini dikarenakan hubungan kerjasama yang dijalankan oleh pihak Moonton dengan Komikus Is Yuniarto. Berikut ini kutipan cerita Gatot Kaca dalam gim Mobile Legend Bang-bang:

*“Gatotkaca \The Iron Bone\ adalah putra Bima dan Arimbi dari alam semesta Arcapada. Sejak masa kecilnya, dia telah menjadi juara para Dewa, melawan lawan-lawan jahat di tanah airnya. Setelah kalah dan di ambang kematian, Gatotkaca muncul sebagai pejuang perkasa dari klan Pandawa yang memiliki kekuatan supernatural yang ia dapatkan dari pelatihan utama di dalam Cauldron of Heaven, Candradimuka. Dengan baju besi Antakusuma-nya dan sarung tangan kembarnya Brajamusti-Brajadenta, ia dapat terbang melintasi langit seperti kilat dan memburu lawan-lawannya, bagaikan Ashura yang marah. Gatotkaca, Knight of Priggadani adalah simbol keberanian dan pengabdian \*Berdasarkan seri komik \Garudayana\ yang diciptakan oleh Is Yuniarto, terinspirasi dari wayang kulit tradisional Indonesia.”*

Berdasarkan kanal berita Kompas.com, tahun 2017, karakter *hero* Gatot Kaca ini diciptakan sebagai apresiasi Mobile Legends terhadap budaya Indonesia, sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia pada dunia. Fendy, Indonesia Country Manager Mobile Legends, menyatakan proses penentuan karakter hero baru ini melalui tahapan menantang,

seperti riset mendalam dan hasil pemungutan suara dari para pemain. Beliau juga menambahkan bahwa avatar permainan ini memiliki *voice over* saat permainan yang khas dengan karakter Gatotkaca, yaitu “*unity in diversity, no pain no gain, dan om telolet om*”.



Gambar 4. Desain Karakter Gatotkaca 2D dalam Gim Mobile Legends Bang-bang  
Sumber: ekonomi.kompas.com, 2017



Gambar 5. Desain Karakter Gatotkaca 3D dalam Gim Mobile Legends Bang-bang  
Sumber: pribadi, 2018

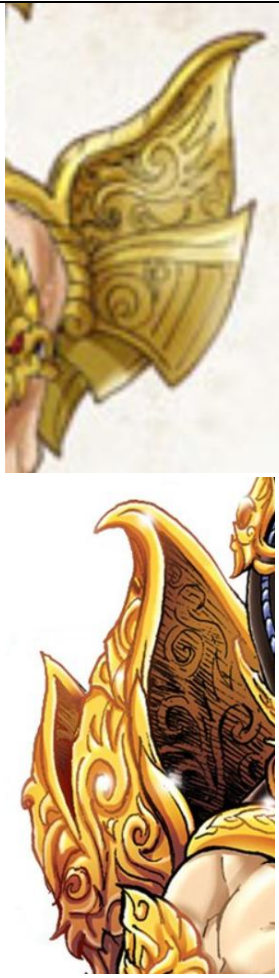


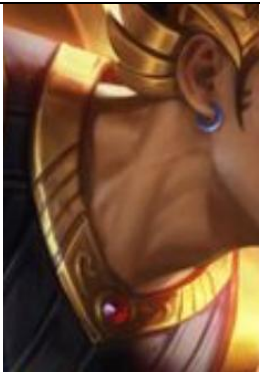
### 3.4 Hasil Analisis dan Komparasi Visual Gatotkaca

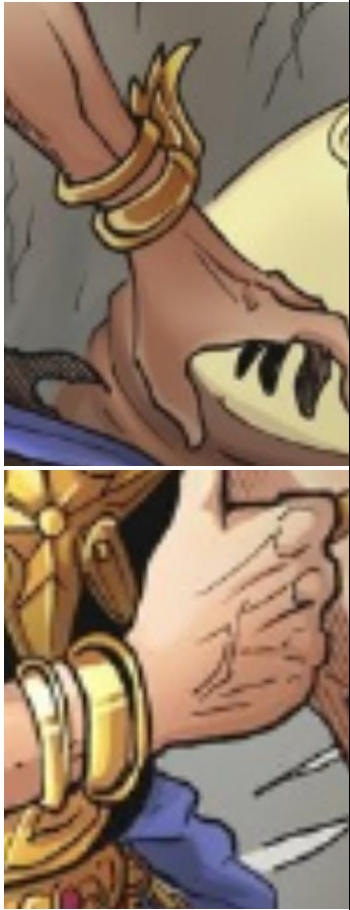

Berikut ini adalah tampilan table komparasi visual yang menjadi ciri khas karakter Gatotkaca dari Komik Garudayana dan Gim Mobile Legends Bang-bang beserta keterangan hasil analisisnya:



Tabel 1. Perbandingan Visual Karakter Gatotkaca

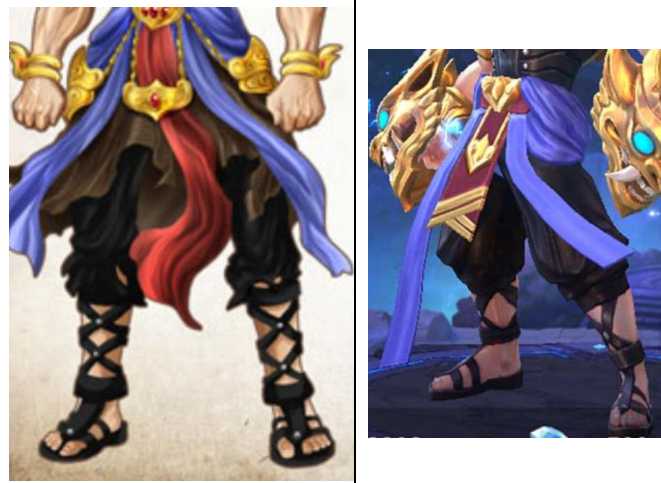
No.	Nama Atribut (Tanda)	Gatotkaca dalam komik Garudayana (Obyek 1)	Gatot Kaca dalam gim Mobile Legends Bang-bang (Obyek 2)	Penjelasan (interpretan)
1	Jamang 3 susun			<p>Pada Komik Garudayana menjelaskan bahwa Jamang 3 Susun digambarkan dengan cukup jelas dengan susunan lempengan sebanyak 3 lembaran sesuai dengan ciri khas dari pewayangan Gatotkaca.</p> <p>Pada Gim Mobile Legends menjelaskan bahwa Jamang yang dikenakan tidak terdapat 3 lembaran dan dibuat lebih sederhana namun tetap mempertahankan ukiran detail.</p>
2	Garuda mungkur			<p>Pada Komik Garudayana menjelaskan bahwa bentuk ikatan rambut Garuda Mungkur terlihat kuat menjepit rambut Gatotkaca dan masuk akal sebagai penahan gulungan rambut.</p> <p>Pada Gim Mobile Legends menjelaskan bahwa ikatan rambut Gatotkaca terlihat hanya menempel pada rambut saja dan bentuknya lebih sederhana.</p>



<p>3</p>	<p>Praba</p>			<p>Pada Komik Garudayana, terlihat Praba begitu detail dengan ukirannya dan bentuknya sangat kompleks.</p> <p>Pada Gim Mobile Legends, Praba terlihat lebih sederhana namun terlihat kokoh.</p>
<p>4</p>	<p>Kalung Ulur-ulur Karangrang</p>			<p>Pada Komik Garudayana, kalung Ulur-ulur Karangrang terlihat tidak beraturan dan kecil.</p> <p>Pada Gim Mobile Legends, kaling walaupun terlihat sederhana, namun terlihat kokoh dan realis.</p>

<p>5</p>	<p>Gelang Kana Calumpringan</p>			<p>Pada Komik Garudayana, Gelang Kana digambarkan sesuai ciri pada pewayangan, namun dibuat lebih sederhana dan menonjolkan kekokohnya.</p> <p>Pada Gim Mobile Legends, terlihat bahwa Gelang Kana dibuat dua versi. Versi pertama yaitu saat dalam kondisi biasa, gelang tersebut terlihat lebih sederhana dan tidak sesuai ciri dalam pewayangan. Pada versi kedua, lengan Gatot Kaca ditambahkan gelang berkekuatan super berbentuk kepala ashura sesuai dengan asal keluarganya sehingga terlihat lebih kokoh dan menjadi tameng saat bertarung dalam laga permainan.</p>
----------	-------------------------------------	--	---	---

<p>6</p>	<p>Kelat Bahu Naga Rangsang</p>			<p>Pada Komik Garudayana, Kelat Bahu Naga Rangsang dibuat kurang sesuai dengan ciri dalam pewayangan dan disederhanakan. Namun dalam desainnya tetap memperlihatkan wajah naga sesuai dengan ciri pewayangan tersebut.</p> <p>Pada Gim Mobile Legends, Kelat Bahu Naga Rangsang masih terlihat mirip dengan versi komiknya, namun untuk warna merah pada mata dihilangkan sehingga terlihat berbahan metal seutuhnya.</p>
----------	---------------------------------	--	---	---

7	Kuncan		<p>Pada Komik Garudayana maupun Gim Mobile Legends, atribut kuncan, uncal, dan binggel tidak diterapkan sesuai pewayangan. Pakaian bagian bawah Gatotkaca dibuat sederhana dengan bahan kain dan sepatu kulit yang lebih menekankan tokoh tersebut ke arah pendekar daripada sosok raja.</p>
8	Uncal Kencana dan Wastra		
9	Binggel atau Gelang Kaki kroncong		

Sumber: Olahan Peneliti, 2018

#### 4. PENUTUP

##### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap kedua desain karakter Gatotkaca tersebut, terlihat bahwa pengalihwahan 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 Gim Mobile Legends Bang-bang, desain karakter Gatot Kaca telah bergeser dari berbagai sisi. Pertama adalah perubahan detail berbagai atribut yang dikenakan menjadi lebih sederhana. Hal ini bertujuan untuk kemudahan dalam proses dimensionalnya secara realistis dan kemudahan sistem gim digital yang mengharuskan meringankan kinerja sistem digital pada perangkat pengguna. Selain itu, keputusan perubahan desain pada Gatot Kaca juga didasarkan atas kesepakatan antara Moonton dengan pencipta karakternya, Is Yuniarto. Gatot Kaca pada versi gim, lebih menekankan pada tipe permainan sebagai tipe avatar bertahan, sehingga kemampuan dari avatar tersebut harus terlihat menonjol. Pertimbangan tersebut dikuatkan pada tokoh Gatot Kaca yang memiliki kekuatan besar pada tangannya, maka gelang Kana yang dikenakan Gatot Kaca dibuat lebih besar dan berkekuatan super.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pernyataan Bapak Sapardi (2018) dalam konteks alih wahana dapat dinyatakan sesuai. Hal ini merujuk pada pernyataan beliau yang menyatakan bahwa setiap karya cipta dapat mengalami berbagai perubahan yang bervariasi, bisa terjadi penambahan maupun pengurangan elemen tergantung yang mengalihwahanakan dengan daya kreativitasnya. Dan jika ditelusuri lebih mendalam, upaya dari 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 pengalihwahan karakter Gatotkaca pada gim 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.

## Saran

Dalam penelitian ini, penulis hanya memaparkan komparasi visual dari atribut tokoh karangan yang dialihwahanakan, sehingga memerlukan tahapan penelitian selanjutnya yang dapat melengkapi analisis dari sisi semiotik dalam alih wahana. Penulis juga menyarankan dalam menciptakan karakter tokoh seni dan sastra, diperlukan pertimbangan yang cukup besar dalam menerapkan seni atau budaya di dalamnya dengan kreativitas yang dimiliki sehingga pergeseran-pergeseran makna dan bentuk visual tidak merusak tatanan makna awal tradisi yang dijadikan acuan referensi bagi pembuatnya. Jika dipelajari lebih mendalam, alih wahana juga memiliki andil yang cukup besar dalam pergeseran budaya, yang membuat para interpretan harus menyadari bahwa budaya akan terus berubah sehingga upaya penggalian sumber referensinya harus lebih seksama.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*. Berkeley: New Riders Publishing
- Alex Sobur. 2012. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Budiman, Kris, 2011. *Semiotika Visual, Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Burhan, Nurgiyantoro. 2005. *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Bulaksumur.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Haryadi, Toto. 2014. Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan dalam Pembentukan Identitas dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter dalam Karya DKV. Yogyakarta: DEKAVE. Vol.07, No.02.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Rafika dan Dendi. 2018. Busana Kerajaan Tokoh Gatotkaca Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. Jakarta: Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya. Vol.01, No.01.
- Sachari, A. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa; Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. USA: Elsevier Inc.
- Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. 2011. *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Wright, Jean Ann. 2013. *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Massachusetts: Taylor & Francis.
- Widyokusumo, Lintang. 2010. Kekayaan Ragam Hias dalam Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta (sebagai Inspirasi Desain Komunikasi Visual). Jakarta: HUMANIORA. Vol.01, No.2.

### Daftar Literatur

- Kompas, Editor. 2009. *Garudayana, Kisah Perjalanan Garuda Sakti*. Jakarta: Kompas.com. <https://lifestyle.kompas.com/read/2009/08/08/15162986/garudayana.kisah.perjalanan.garuda.sakti>.
- Kompas, Editor. 2017. *Makin Populer, Mobile Legends Luncurkan Karakter Hero Lokal GatotKaca*. Jakarta: Kompas.com. <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/07/20/150000826/makin-populer-mobile-legends-luncurkan-karakter-hero-lokal-gatotkaca>.
- Sanusi. 2017. Mobile Legends Luncurkan Karakter Hero Lokal Gatot Kaca. Jakarta: Tribunnews. <http://www.tribunnews.com/bisnis/2017/07/20/mobile-legends-luncurkan-karakter-hero-lokal-gatotkaca>
- Yuniarto, Is. 2018. *Garudayana*. Jakarta: CIAYO Corp. <https://www.ciayo.com/id/comic/garudayana>
- Vanguard-zero. 2011. *Gatotkaca the Iron Bone*. <https://www.deviantart.com/vanguard-zero/art/Gatotkaca-the-Iron-bone-196793355>