

**PERBANDINGAN KARAKTERISASI TOKOH GATOTKACA DALAM  
NOVEL THE DARKNESS OF GATOTKACA DAN GIM MOBILE  
LEGENDS: BANG BANG!**

***THE CHARACTERIZATION COMPARISON OF GATOTKACA IN THE  
DARKNESS OF GATOTKACA NOVEL AND GAMES OF MOBILE  
LEGENDS: BANG BANG!***

**Zul Fahmi<sup>a</sup> dan Gunawan Wiradharma<sup>b</sup>**

<sup>a</sup>UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Jl. Ir. H. Djuanda No. 99, Cemp. Putih, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15412

Ponsel: 081224841649, Pos-el: zullllfahmiiii37@gmail.com

<sup>b</sup>Universitas Terbuka

Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15418

Ponsel: 08561100929, Pos-el: gunawanwiradharma@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengetahui perubahan karakterisasi tokoh Gatotkaca pada novel *The Darkness of Gatotkaca* dengan tokoh Gatotkaca dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang!*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang disusul dengan metode deskriptif-analisis. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ialah teknik simak, catat, dan dibantu dengan studi pustaka. Teknik analisis data menggunakan konsep Miles dan Huberman, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara karakter tokoh Gatotkaca pada novel *The Darkness of Gatotkaca* dan gim *Mobile Legends: Bang Bang!*. Persamaannya berupa: a) penampilan fisik; b) penggunaan atribut Gatotkaca secara umum; dan c) menanamkan nilai-nilai kesatria, moral, dan kepemimpinan. Perbedaannya berupa: a) kekuatan fisik dalam novel lebih kuat dibandingkan dalam gim; b) dalam gim, atribut yang digunakan lebih variatif; c) dalam gim, terdapat kutipan eksistensi diri dan lokalitas budaya Indonesia, novel tidak; d) posisi Gatotkaca dalam gim sebagai pemain bertahan, bukan penyerang utama; e) kepribadian dalam gim lebih koleris daripada dalam novel; dan f) adaptasi Gatotkaca dalam gim diambil dari komik, sementara dalam novel diadaptasi wayang kulit tradisional.

Kata kunci: karakteristik, *mobile legends: Bang Bang!*, gatotkaca, wayang Jawa, novel.

**Abstract**

*This study aims to determine changes in the characterization of Gatotkaca characters in the novel The Darkness of Gatotkaca with the character in the game Mobile Legends: Bang Bang! This type of research is qualitative research followed by a descriptive analysis method. The technique used in data collection is listening, note-taking, and assisted with the literature review. Data analysis techniques used the concept of Miles and Huberman, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that there were similarities and differences between the characters of Gatotkaca in the novel The Darkness of Gatotkaca and in the game Mobile Legends: Bang Bang!. The equation is in the form of a) physical appearance, b) in general, Gatotkaca is used as an attribute, and c) gives values chivalry, morals, and leadership. The differences are a) physical strength of Gatotkaca in the novel is stronger than in-game; b) attribute used in games varied; c) there is a quote of self-existence and locality of Indonesian culture in the game; d) Gatotkaca's position as a defender not as the main striker in the game; e) Gatotkaca's personality in games is more choleric than in the novel, and f)*

*Gatotkaca's adaptation in the game is taken from comics, while in the novel is adapted from traditional shadow puppets.*

*Keywords: characteristic, games of mobile legends: Bang Bang, gatotkaca; Javanese puppet, novel.*

## 1. Pendahuluan

Puncak seni budaya Indonesia yang paling menonjol di antara banyaknya budaya yang lain ialah wayang. Nurgiyantoro (2011: 20) dalam penelitiannya mengatakan bahwa kepopuleran wayang ini ditandai dengan diakuinya wayang oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Karya-karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia). Kendati demikian, wayang bukanlah sebuah karya seni murni. Wayang tidaklah terlahir tanpa adanya rujukan dari karya seni lain. Fakta menunjukkan bahwa cerita yang diangkat dalam pewayangan diadaptasi dari sebuah seni yang sangat monumental, yakni epos Mahabarata dan Ramayana.

Pada mulanya, akar kata *wayang*, *hyang*, merupakan pemujaan roh leluhur. Berbagai cara dilakukan sebagai bentuk penghormatan dan pemujaan agar selalu dilindungi oleh roh leluhur, salah satunya dengan pertunjukkan bayang-bayang (Anggoro, 2018: 123). *Wayang* menurut bahasa Jawa kuno berasal dari kata “*wod*” dan “*yang*” yang berarti gerakan yang berulang-ulang serta tidak tetap. Sementara, *wayang* menurut Dr. G. A. J Hazue dalam Sri Mulyono (1975) yang ditulis dalam disertasinya di Leiden tahun 1987 yang berjudul “*Bydrage tot de kennis van het Javaansche Tooneel*” menyatakan bahwa wayang dalam bahasa Jawa berarti “bayangan”. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *wayang* adalah suatu bayangan yang bergerak secara tidak terarah, tidak tenang, secara berulang-ulang sebagai bentuk pemujaan kepada roh leluhur. Perkembangan zaman menyebabkan pergeseran arti kata *wayang* menjadi seni pertunjukkan panggung. Hal ini disebabkan wayang bukan hanya bentuk bayangan, melainkan juga bentuk visualisasi lain, seperti wayang golek, wayang kulit, wayang orang, dan sebagainya.

Saat ini, pewayangan Mahabarata dan Ramayana sudah mulai terlupakan. Masyarakat terutama di kalangan remaja kurang mengenal atau bahkan tidak mengetahui cerita dan tokoh-tokoh wayang yang terdapat dalam epos tersebut. Remaja-remaja saat ini lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain permainan dalam jaringan atau *games online*, dibandingkan mencari tahu tentang hikayat pewayangan. Hal ini disebabkan masyarakat saat ini lebih menyukai sesuatu yang modern, praktis, simpel, berteknologi tinggi, dan tidak menurunkan prestise mereka sebagai generasi milenial. Salah satu permainan dalam jaringan yang paling fenomenal saat ini ialah *Mobile Legends: Bang-Bang!*.

Walaupun hadirnya permainan dalam jaringan ini lebih banyak menimbulkan dampak negatif, kenyataannya ada juga dampak positif yang dihasilkan. Melalui permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang-Bang!* masyarakat diperkenalkan secara tidak langsung dengan sejarah dunia, baik dalam bentuk cerita mitologi ataupun kepahlawanan, misalnya untuk slot cerita kepahlawanan dunia, ada *Lapu-Lapu* dari Filipina, *Yi Sun-Shin* dari Korea, *Zhao Yun* dari Tiongkok, dan *Hayachine Kagura* dari Jepang. Menempati slot mitologi dunia terdapat tokoh *Kiklops* dari Yunani, *Sun Go Kong* dari Tionghoa, *Freya* dari Nordik, *Minotaur* dan *Centaurus* dari Yunani. Indonesia juga ikut andil dalam menyumbangkan tokoh kepahlawanan maupun makhluk mitologi dalam permainan dalam jaringan ini, di antaranya *Nyi Roro Kidul* yang dikenal sebagai Ratu Laut Selatan (Samudra Hindia) dan *Gatotkaca* yang menjadi tokoh pewayangan yang paling populer karena kekuatannya.

Pemunculan tokoh Gatotkaca pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang-Bang!* ini menimbulkan ketertarikan tersendiri bagi peneliti untuk menelisik lebih jauh terkait karakterisasinya sehingga timbul

pertanyaan apakah karakter Gatotkaca yang terdapat dalam Epos Mahabharata (khususnya pada novel *The Darkness of Gatotkaca*) sama dengan yang terdapat di dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang*? Bagaimana karakterisasi tokoh Gatotkaca di dalam dua dimensi yang berbeda tersebut? Berdasarkan fenomena dan pertanyaan inilah kemudian muncul “Perbandingan Karakterisasi Tokoh Gatotkaca Dalam Novel *The Darkness Of Gatotkaca* dan gim *Mobile Legends: Bang Bang!*” sebagai judul untuk tulisan ini. Tujuan dari penelitian ini tidak lain untuk melihat dan mengetahui sejauh mana teknologi mampu menyelaraskan karakterisasi dari tokoh wayang yang memiliki keotentikannya tersendiri.

Kajian tentang karakterisasi Gatotkaca pernah dilakukan oleh Henry Gunawan, Eko Harry Susanto, dan Nigar Pandrianto, Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara dengan judul “Transmedia Tokoh Wayang pada Budaya Populer (Karakter Gatotkaca pada Komik *Garudayana*)”. Penelitian ini bertujuan membahas proses *transmedia* pada tokoh wayang di budaya populer karakter Gatotkaca pada komik *Garudayana*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori tradisi lisan, alih wahana, budaya populer, komik, tokoh, dan simbol. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan strategi analisis wacana dan studi kasus sebagai proses analisis penelitiannya. Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Garudayana* merupakan hasil *transmedia* dari cerita *Mahabharata* yang mengalami beberapa perubahan.

Pandu Pramudita, dosen desain komunikasi visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta juga pernah melakukan penelitian terhadap tokoh Gatotkaca dengan judul “Retaknya Dualitas Struktur Wayang Dalam Karakter Gatotkaca Pada Permainan Dalam-Jaringan *Mobile Legends: Bang-Bang*.” Pandu menggunakan metode semiologi yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Perhatian utama metode ini terletak pada mitos yang dibentuk oleh struktur. Hasil dari penelitian ini

menunjukkan bahwa karakter Gatotkaca pada komik *Garudayana Saga* masih dikendalikan oleh agen pembentuknya yakni komikus, sementara pada wayang agen pengendalinya ialah dalang, dan pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang* sudah kehilangan agen. Selain itu, banyak perbedaan karakter tokoh Gatotkaca yang terdapat dalam wayang, komik, dan permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang*.

Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Febrianto Saptodewo, Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta dengan judul penelitian “Pengembangan Karakter Wayang Tetuka untuk Pengembangan Cerita Saat Berada Di Kawah Candradimuka”. Adapun metode yang dipergunakan dalam proses analisis ialah metode kualitatif dengan teknik observasi dan pustaka. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa dengan adanya perancangan karakter tokoh Tetuka saat ia masih remaja, cerita pewayangan dapat berkembang lebih luas. Selain itu, pengembangan karakter wayang tetuka juga menunjukkan adanya proses menanamkan nilai-nilai kesatria serta moral yang luhur hingga jiwa kepemimpinan yang dimiliki Gatotkaca nantinya dapat ditanamkan kepada generasi muda.

Latar belakang di atas menunjukkan adanya dua karya seni dengan dimensi yang berbeda. Untuk melihat keterkaitan antara dimensi tersebut, peneliti menggunakan kajian sastra bandingan sebagai mata analisis penelitian ini. Sastra bandingan adalah suatu studi yang melihat hubungan, keterkaitan, keterjalinan, ataupun proses saling memengaruhi antara suatu karya sastra dengan karya sastra lainnya di berbagai belahan dunia. Tujuan utama dari sastra bandingan ini adalah mengungkapkan proses perpindahan dari satu sastra ke sastra lain. Bentuk-bentuk peralihannya pun beragam, bisa melalui kata-kata, tema, cara penyajian tema, hingga perasaan atau emosi seorang pengarang (Thaha Nada, 1999: 9).

Perpindahan suatu karya menjadi karya lain Sapardi sebut sebagai alih wahana.

Alih wahana adalah perubahan dari suatu jenis kesenian ke jenis kesenian lain (Damono, 2015: 145). Peristilahan ini penulis rasa telah tepat karena pada dasarnya karya seni tidaknya membicarakan sastra, tidak hanya membandingkan satu karya sastra dengan karya sastra lainnya, tetapi bisa juga antara karya sastra dengan film (ekranisasi), karya sastra dengan lukisan, ataupun dengan karya seni lainnya. Membanding-bandingkan benda budaya beralih wahana merupakan kegiatan yang sah dan bermanfaat bagi pemahaman yang lebih dalam mengenai hakikat sastra. Kegiatan penelitian ini akan menyadarkan kita bahwa sastra bersifat fleksibel. Artinya sastra dapat berubah-ubah, dapat bergerak, dan dapat menyesuaikan diri terhadap karya seni barunya.

Kasim dalam Suwardi Endaswara (2014: 81) menegaskan bahwa bidang penelitian sastra bandingan amat luas. Oleh karena itu, terdapat beberapa titik perhatian yang menjadi pokok dalam penelitian sastra bandingan, di antaranya (1) tema dan motif, melingkupi buah pikiran, gambaran perwatakan, alur, episode, latar, dan ungkapan-ungkapan; (2) genre dan bentuk, stilistika, majas, suasana; (3) aliran (*movement*) dan angkatan (*generation*); (4) Hubungan karya sastra dengan ilmu pengetahuan, agama/kepercayaan, psikologi, dan lain-lain; dan (5) teori sastra, sejarah sastra, dan kritik sastra. Poin utama penelitian ini terletak pada hubungan karya sastra dengan ilmu pengetahuan lain, yakni psikologi sastra yang merujuk pada konsep psikoanalisis Sigmund Freud, khususnya pada karakterisasi tokoh.

Menurut Minderop (2016: 55), psikologi sastra adalah kajian yang menelaah cerminan psikologis dalam diri para tokoh yang disajikan oleh problema psikologis kisah yang kadang kala merasakan dirinya terlibat dalam cerita. Karena psikologis sastra menelaah kejiwaan tokoh secara luas, karakterisasi adalah metode yang melukiskan watak para tokoh yang terdapat dalam suatu karya sastra (Minderop, 2013: 4). Secara

umum, karakterisasi terbagi menjadi dua cara, yakni langsung dan tidak langsung. Metode langsung (*telling*) mengandalkan pemaparan watak tokoh pada eksposisi dan komentar langsung dari pengarang. Cakupan karakterisasi yang menggunakan metode langsung meliputi penggunaan nama tokoh, penampilan tokoh, dan tuturan pengarang. Sementara, Pickering dan Hooper dalam Minderop (2013: 6) mengemukakan bahwa metode tidak langsung (*showing*) memperlihatkan pengarang menempatkan diri di luar kisah dengan memberikan kesempatan kepada para tokoh untuk menampilkan perwatakan mereka melalui dialog dan *action*. Cakupan pada metode tidak langsung dapat dilihat melalui dialog, lokasi dan situasi percakapan, jati diri tokoh yang dituju oleh penutur; kualitas mental para tokoh; nada suara, tekanan, dialek, dan kosa kata; serta melalui tindakan para tokoh. Selain kedua metode tersebut, karakterisasi juga dapat dianalisis melalui telaah gaya bahasa, sudut pandang, motivasi, serta arus kesadaran.

Novel dan permainan dalam jaringan merupakan dua dimensi yang berbeda. Oleh karena itu, pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang-Bang* ini, peneliti menggunakan teori karakterisasi animasi 3D yang dikemukakan Steve Roberts (2006: 64). Adapun karakterisasi yang dapat dilihat dari animasi 3D misalnya melalui konstruksi karakter sederhana, gerakan manusia berjalan atau berlari, akting-bahasa tubuh, dan akting ekspresi wajah.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang disusul dengan metode deskriptif analisis. Erickson dalam Albi dan Johan (2018: 7) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu usaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Kemudian, Raco (2013: 60) menambahkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami kondisi

obyek secara menyeluruh dan mendeskripsikan objek secara sistematis dan terperinci. Sementara, metode deskriptif analitik dilakukan dengan cara menguraikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Mula-mula dideskripsikan, dengan maksud untuk menemukan unsur-unsurnya, kemudian dianalisis, bahkan juga diperbandingkan (Nyoman, 2015: 53). Disebut penelitian kualitatif karena penelitian ini mendeskripsikan karakterisasi Gatotkaca yang terdapat di dalam novel *The Darkness of Gatotkaca* dengan permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang!*.

Sumber data dalam penelitian ini berupa sumber primer, yaitu novel *The Darkness Of Gatotkaca*. Sementara sumber sekundernya data-data yang diperoleh dari buku-buku, artikel, laman, dan sebagainya. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak, teknik catat, dan dibantu dengan teknik studi pustaka. Teknik simak merupakan melakukan proses menyimak secara seksama berupa mendengarkan dan memperhatikan objek penelitian (Mahsun, 2007: 94). Teknik catat merupakan teknik yang digunakan untuk mencatat hal-hal penting (Mahsun, 2007: 94). Sementara, teknik studi pustaka adalah teknik yang digunakan dalam proses analisis penelitian ini. George dalam Patrisius Istiarto (2015: 27) mengatakan bahwa studi pustaka ialah pengkajian sumber beberapa sumber pustaka yang terkait dengan topik sebuah penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis *flow model* (model alir) yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman dalam Salim menyatakan terdapat tiga tahap dalam proses analisis data, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dalam *flow model* sebagai berikut:

#### 1) Reduksi data

Reduksi data adalah suatu proses penyusutan, perhatian yang dipusatkan, pengecilan dan data yang telah diperoleh ditransformasi agar terfokus pada teori yang

digunakan (Miles & Huberman, 1994: 10). Berikut tahapannya.

- a) Peneliti menyimak bentuk karakterisasi tokoh Gatotkaca dalam novel dan gim.
- b) Peneliti mengelompokkan data-data yang relevan.
- c) Peneliti membuang data yang tidak berkorelasi dengan karakterisasi tokoh Gatotkaca.

#### 2) Penyajian data

Data yang sudah terkumpul dideskripsikan secara deskriptif dan sistematis untuk memudahkan pengambilan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994: 11). Berikut tahap-tahapnya.

- a) Peneliti mengklasifikasikan data yang diperoleh berdasarkan karakterisasi Gatotkaca dalam novel dan gim.
- b) Peneliti menguraikan data dalam bentuk narasi berdasarkan teori yang digunakan.

#### 3) Penarikan simpulan

Merupakan tahap peringkasan data sehingga ditemukan poin-poin pentingnya (Miles & Huberman, 1994: 11). Berikut tahap-tahap yang dilakukan.

- a) Peneliti membaca secara berulang-ulang terkait data yang sudah dianalisis.
- b) Peneliti memberikan kesimpulan tentang hasil analisis.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Karakter Gatotkaca dalam dunia pewayangan biasanya hanya menampilkan karakter Gatotkaca dewasa setelah keluar dari *Kawah Candradimuka*. Namun, dalam novel *The Darkness of Gatotkaca* pendeskripsian tokoh dan penokohan Gatotkaca dilakukan secara detil oleh pengarang. Sebelum namanya berubah menjadi Gatotkaca, Bima memberikan nama *Tutuka* kepada anaknya ini. *Tetuka* adalah nama Gatotkaca ketika lahir, kecil, dan remaja. Penggantian nama ini memang hanya terjadi dalam pewayangan Jawa saja dengan tujuan untuk memperjelas karakter tokoh yang ditampilkan.

Gatotkaca diambil dari kata *gata* yang berarti kelonting dan *utkaca* yang berarti kepala yang besar sehingga Gatotkaca memiliki arti kepala seperti kelontang besar (diakses pada laman <https://kebudayaan>

.kemdikbud.go.id/ditkt/wp-content/uploads/sites/6/2017/01/Lakon-GatotkacaWinisuda.pdf). Jika dimanifestasikan, Gatotkaca memiliki makna orang yang sangat pandai. Di dunia wayang pun dikatakan bahwa bangsa manusia adalah makhluk yang memiliki kepandaian dan kecerdasan di atas bangsa lain. Hal tersebut dapat terlihat pada kutipan berikut,

“..... Darah bangsa manusia yang mengalir akan memberi kesempurnaan dalam kepandaian dan kecerdasan. Sesuatu yang tidak dimiliki Kalapracona..”, (Amrih, 2009: 66).

Kalapracona adalah raja ambisius berdarah campuran bangsa raksasa dan gandawa. Jika kita merujuk pada hipogramnya, Gatotkaca dalam bahasa Sanskerta bermakna “kepala gundul yang seperti kendi”. Arti nama itu diambil dari kata *ghatam* yang berarti “buli-buli” atau “kendi”, dan *utkhaca* yang berarti “gundul”. Penamaan Gatotkaca berdasarkan bahasa Sanskerta ini sejalan dengan sebutan *Tutuka* yang memiliki kemiripan kepala dengan *buli-buli* atau *kendi*, dan rambut gimplal layaknya keturunan bangsa Raksasa (Saptodewo, 2013: 243). Pemaknaan nama Gatotkaca ini mampu memperjelas watak dan penampilan fisiknya, yakni seorang pemuda pintar, cerdas, dan memiliki postur tubuh yang besar.

Tokoh ini dikarakterkan sebagai seorang ksatria yang memiliki fisik kuat, berpenampilan apa adanya, dan hidup sederhana secara ekonomi walaupun putra kerajaan. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut,

“Sedikit lebih tinggi dari Arjuna, mengenakan mahkota kesatria. Berkulit gelap, sorot mata tajam, menggetarkan nyali setiap orang yang menatap matanya..... memakai rompi tanpa lengan berwarna hitam dengan gambar bintang yang berwarna emas keperakan di dadanya. Jarit bermotif parang rusak, sebuah motif jarit yang biasa dikenakan seorang putra mahkota kerajaan di negeri bangsa manusia. Mengenakan terompah berwarna hitam berornamen warna emas.”(Amrih, 2009: 141).

Kutipan di atas memberikan gambaran yang detil tentang penampilan tokoh Gatotkaca. Penampilan Gatotkaca memperlihatkan bahwa dia hidup sederhana secara ekonomi. Pembaca mengetahui bahwa walaupun dirinya adalah cucu dari kerajaan Hastinapura, tapi sejak kecil dia hidup di hutan Wanamarta bersama Pandawa. Atribut yang dikenakannya pun hanyalah pemberian dewa ketika dirinya dibentuk di dalam *Kawah Candradimuka*. Pemberian atribut ini mengindikasikan bahwa kehidupan Gatotkaca saat itu berada pada garis kemiskinan. Atribut inilah yang menjadi salah satu identitas yang melekat pada karakter Gatotkaca, yakni *Kutang Antakusuma*. Dengan *Kutang Antakusuma*, Gatotkaca dapat terbang dengan cepat melebihi kecepatan suara.

Kutang ini digambarkan dengan rompi tanpa lengan berwarna hitam dengan gambar bintang yang berwarna emas keperakan di dada, dan jarit bermotif parang rusak. Pandu Pramudita (2018) berpendapat bahwa penggambaran karakter tokoh Gatotkaca dengan penampilan seperti itu diadaptasi dari atribut yang digunakan dalam pementasan wayang orang. Dengan atribut yang dibawanya, diketahui bahwa dia seorang ksatria yang memiliki beban berat dalam menjaga keharmonisan dunia para dewa dan wayang. Hal tersebut terlihat pada penggunaan warna hitam dan emas pada atribut yang dia kenakan.

Diakses pada laman <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/126837-RB08R39p-Penggunaan%20warna-Analisis.pdf>, Ranny Rastati mengatakan bahwa warna hitam memiliki makna psikologis keharmonisan, spiritual, serius, misterius, seksi, luar biasa, dan harga diri. Sementara warna emas, selain dianggap terhormat dan tinggi dalam kehidupan agama juga menyiratkan kekayaan, kemakmuran, kecerahan, keceriaan, dan kemegahan. Simbol-simbol pada atribut yang digunakan oleh karakter Gatotkaca menunjukkan bahwa dirinya adalah kesatria yang luar biasa, yang

memiliki peranan penting dalam mewujudkan kedamaian dan keharmonisan.

Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan karakterisasi Gatotkaca pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang-Bang!*. Permainan yang menjadi populer ini dirilis di seluruh dunia untuk Android pada tanggal 14 Juli 2016 dan dimodifikasi untuk IOS pada tanggal 9 November 2016. Permainan dalam jaringan ini merupakan salah satu gim MOBA (*Massive Online Battle Arena*) mirip dengan *Dota 2* yang dirancang untuk gawai, dengan pertarungan 5 versus 5. Gim ini mempunyai tiga jalur (*line*), yakni atas (*top line*), tengah (*middle line*), dan bawah (*bottom line*) yang diperkuat dengan *tower*. Tower-tower itulah yang harus dihancurkan oleh masing-masing pemain yang mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai *hero* (Sudharto, 2018). Pahlawan dalam permainan ini pun bervariasi, ada *fighter*, *marksman*, *mage*, *tank*, *support*, dan *assasins*.

Is Yuniarto selalu bisa menciptakan karakter-karakter yang menarik dan dekat dengan kesukaan generasi Milenial Indonesia. Pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang-Bang!*, diceritakan bahwa Gatotkaca '*The Iron Bone*' adalah putra Bima dan Arimbi dari alam semesta Arcapada. Gatotkaca muncul sebagai pejuang perkasa dari klan Pandawa yang memiliki kekuatan supranatural yang dia dapatkan dari pelahitan utama di dalam *Caouldron of Heaven*, Candradimuka. Gatotkaca, *Knight of Pringgandai*, adalah simbol keberanian dan pengabdian. Karakter Gatotkaca digambarkan sebagai berikut.

**Gambar 1**  
**Karakter Gatotkaca**



Secara umum, karakter Gatotkaca pada gim ML (singkatan populer *Mobile Legends: Bang Bang!*) tidak jauh berbeda dengan karakter Gatotkaca yang terdapat di dalam novel. Dia berperawakan tinggi besar, berotot dan kekar, sorot mata tajam, hidung mancung, kulit sawo matang, di sisi kiri dan kanan menyembul gigi taring kecil, serta memiliki suara yang berat dan tandas. Gambaran yang sangat sama dengan yang ada di novel. Hal tersebut juga dijelaskan oleh animator karakter Gatotkaca dalam gim ML bahwa karakter ini tercipta berdasarkan seri komik 'Garudayana' yang terinspirasi dari wayang kulit tradisional Indonesia. Hal yang membedakan ialah jika di novel kumisnya itu tebal sehingga bisa menutupi taringnya yang menyembul, pada gambar (1) kumisnya terlihat tidak tebal, tidak bertaring, dan juga ditambahkannya jenggot.

Pada novel juga tidak terdapat penjelasan apapun tentang hiasan yang terdapat disekitar wajah Gatotkaca. Sementara pada gambar di atas terdapat semacam garis lengkungan tipis berwarna merah. Penulis berasumsi bahwa garis merah tersebut ialah goresan luka akibat perang. Hal ini mengindikasikan bahwa karakter Gatotkaca yang terdapat gim ML lebih lemah daripada yang ada di novel. Arti lemah di sini menunjukkan bahwa Gatotkaca yang dimitoskan kebal terhadap serangan ternyata dapat kelelahan, terluka dan mati di dalam gim. Hal ini sangat berlainan sekali dengan karakter Gatotkaca yang terdapat di dalam novel, yang mana dirinya tidak dapat terluka, tidak pernah lelah, dan hanya dapat mati apabila terkena *Konta Wijayadanu*.

Perbedaan lain yang mencolok yakni kostum yang dikenakan Gatotkaca. Jika dalam novel *The Darkness of Gatotkaca*, tokoh Gatotkaca hanya memiliki satu kostum, dalam gim ML karakter Gatotkaca memiliki beberapa kostum atau *skin*. Terdapat empat modifikasi kustom yang dilakukan oleh Moonton terhadap karakter Gatotkaca, di antaranya yaitu *Mighty Guardian*, *Arhat King*, *Sentinel* (nuansa robot), dan *Spark*. Keempat kostum tersebut sangat bertolak belakang dengan identitas

Gatokaca yang semestinya. Sehingga berdasarkan kedua fakta tersebut timbul asumsi penulis bahwa ada upaya dekonstruksi karakter Gatokaca yang dilakukan oleh Moonton terhadap karakter Gatokaca pewayangan, komik, novel, dan mitos.

Kemudian, penggambaran suara yang diucapkan Gatokaca di dalam novel, sinkron dengan suara yang ada di dalam gim. Ciri khas terkait suara Gatokaca yang tidak dimiliki dalam novel ialah adanya kutipan-kutipan yang menunjukkan eksistensi diri dan lokalitas budaya Indonesia.

Dalam gim ML, kerap kali karakter Gatokaca mengucapkan beberapa kutipan untuk menonjolkan eksistensi dirinya, seperti pada ungkapan, "*Muscle of iron, bone of steel*" yang berarti "Otot kawat, tulang besi" yang menggambarkan bahwa Gatokaca ialah kesatria yang memiliki pertahanan tubuh yang kuat. Kemudian, "*I am legend*" yang berarti "Aku adalah legenda" yang menggambarkan tokoh Gatokaca sangat familiar dan melegenda di hati masyarakat. Kemudian kutipan, "*Legends never surrender*" yang berarti "Legenda tidak pernah menyerah" yang menggambarkan bahwa Gatokaca ternyata memiliki rasa malu apabila seorang legenda harus menyerah dalam pertempuran. Selain itu, ada penggunaan peribahasa yang menunjukkan lokalitas kebudayaan Indonesia, seperti "*No pain, no gain*" yang memiliki arti "bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian.", dan, "*We are unity in diversity*" yang sama artinya dengan "Kita berbeda-beda tetapi tetap satu". Satu lagi ucapan Gatokaca yang mengingatkan kita sebuah fenomena yang sempat menjadi viral, yakni "Om Telolet Om" yang menunjukkan esensi dirinya sebagai salah satu dari unsur budaya Indonesia.

Dengan mengamati aspek suara, kita mengetahui bahwa karakter Gatokaca dalam gim ML digambarkan sebagai laki-laki yang dingin, kurang menyenangkan, terkesan kaku, dan penuh dengan polemik batinnya sendiri. Kendati demikian, melalui penggambaran ini juga animator berusaha

menunjukkan bahwa dibalik dinginnya karakter Gatokaca, tokoh ini memiliki pengaruh besar dalam menyatukan perbedaan-perbedaan.

Kemudian jika kita melihat pada atributnya, perbedaan yang mencolok antara karakter Gatokaca yang terdapat dalam novel dan gim terletak pada atribut tangan Gatokaca. Kedua tangannya dalam gim ML seolah-olah sedang mengenakan dua sarung tinju berbentuk wajah raksasa dengan mata biru yang diselimuti dengan petir. Kedua sarung tinju berbentuk wajah raksasa itu adalah Brajamusti dan Brajalamatan yang mati terbunuh karena mencoba melakukan pemberontakan di Pringgandani. Selain itu, jika diamati karakter Gatokaca mengenakan selendang biru muda di pinggangnya. Selendang tersebut merupakan simbol yang harus dikenakan oleh para panglima perang Pandawa dalam perang Bharatayuda.

Dalam novel, kedua sarung tinju ini memang tidak ditampilkan. Hanya saja di setiap pukulan tangan kanan dan kirinya selalu dirasuki oleh arwah kemarahan kedua pamannya itu. Berikut kutipannya,

"Di kemudian hari, setiap gigitan Gatokaca adalah sebuah raungan kemarahan Brajadenta, setiap pukulan tangan kanan Gatokaca kepada lawan-lawannya adalah sebuah kesumat Brajamusti. Tangan kiri Gatokaca bertenaga oleh Brajalamatan yang meradang. Dan, punggung Gatokaca, pada setiap pertempurannya kemudian, seperti memiliki mata, sehingga tahu setiap gerakan lawan di belakangnya, adalah karena bisikan Brajawikalpa yang penasaran" (Amrih, 2009: 161).

Kemudian, jika di dalam novel karakter Gatokaca memiliki kekuatan yang besar, pertahanan yang kuat, dan bisa terbang secepat kecepatan suara. Dalam gim ML karakter Gatokaca diminimalkan kesaktiannya.

Permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang!* menunjukkan kekuatan pada setiap hero dengan membaginya dua kemampuan (*skill*), yakni *skill* aktif dan *skill* pasif. *Skill* aktif adalah pengaktifan *skill hero* jika sengaja digunakan. Sementara, *skill* pasif

adalah pengaktifan *skill hero* tanpa sengaja digunakan. *Skill* aktif Gatotkaca dibagi menjadi tiga tahap, yakni *skill* 1 disebut *Blast Iron Fist*, *skill* 2 disebut *Unbreakable*, dan *skill* 3 disebut *Avatar of the Guardian*.

Karakter Gatotkaca dalam gim ML tidak berperan sebagai petarung, penyihir, ataupun penembak, melainkan berperan sebagai penahan atau *tank* dengan spesialisasi sebagai *crowd control/initiator*. *Tank* ialah karakter hero dengan pertahanan terkuat, kekuatan menyerang yang lemah, karakter pertama yang akan menyerang ketika terjadi perang, dan karakter pertama juga yang berani mati untuk melindungi teman mainnya. Hal tersebut dapat dilihat pada spesifikasi karakter Gatotkaca sebagai berikut: *Movement Speed* (260), *Magic Power* (0), *Magical Defense* (10), *Mana* (420), *HP Regen* (42), *Basic Attack Crit. Rate* (0), *Physical Attack* (120), *Physical Defense* (20), *HP* (2629), *Attack Speed* (0,818), *Mana Regen* (12), dan *Ability Crit. Change* (0).

Berdasarkan spesifikasi tersebut, Gatotkaca sebagai *Tank* memiliki pertahanan tubuh kuat yang ditandai *healt point* (HP) lebih besar dibandingkan *hero* lain. Selain itu, pada gambar 1, terlihat bahwa daya tahan atau *durability* Gatotkaca hampir penuh sempurna. Hal ini mengindikasikan bahwa Gatotkaca merupakan hero yang memiliki daya tahan tubuh kuat dan tidak mudah mati. Berikut kemampuan karakter Gatotkaca pada gim ML.

**Gambar 2**  
**Karakter Gatotkaca pada Permainan Mobile Legend**



Gambar (2) menunjukkan *skill* pertama Gatotkaca. *Skill* pertama ini memberikan kerusakan atau *damage* kepada lawan dengan

cara memukul tanah yang menyebabkan tekstur tanah rusak membentuk pukulan tangan bangsa raksasa. Efek pukulan ini akan menyebabkan berkurangnya darah musuh dan memperlambat pergerakan musuh. Spesifikasinya sebagai berikut: *Gatotkaca menghancurkan tanah di depannya, memberikan 190(+90% total magic power) magic damage. Memberikan 30(+20% total magic power) magic damage per detik kepada lawan yang terperangkap di dalam area yang dihancurkan Gatotkaca dan menyebabkan efek slow kepada mereka sebesar 40%.*

**Gambar 3**  
**Kemampuan Gatotkaca**



Gambar 3 menunjukkan *skill* kedua yaitu kemampuan pada pertahanan tubuh sempurna. Ketika *skill* 2 ini digunakan, tubuh Gatotkaca akan memunculkan *shield* berbentuk bintang yang membuatnya kebal terhadap serangan. Efek kemampuan ini mampu mengalihkan perhatian musuh. Spesifikasinya sebagai berikut: *Gatotkaca melakukan Charge dan berteriak dengan kencang ke arah yang ditentukan, Taunt lawan untuk menyerangnya dan memberikan 90(+60% total magic power) magic damage. Durasi Taunt ditentukan dengan seberapa lama Gatotkaca mengeluarkan skill ini. Gatotkaca memantulkan damage kepada lawan terdekat dan memberikan damage hingga 90 ditambah 1.5% dari maksimum Hp-nya sebagai magic damage.*

**Gambar 4**  
**Kemampuan Gatotkaca**



Sementara, gambar 4 menunjukkan *skill* ketiga atau *skill ultimate* ini menyebabkan Gatotkaca terbang dan memukul area yang ditentukan. Efek *ultimate* pukulan ini akan mengunci area pukulan, menyebabkan area retak, dan membentuk cahaya bintang yang mengakibatkan semua musuh terangkat. Berikut spesifikasinya: *Gatotkaca melompat ke area yang ditentukan, menyebabkan efek knock up kepada lawan terdekat selama 1 detik dan memberikan 500(300+ total magic power) Magic Damage. Lawan di dekat bagian tengah area akan terkena efek kock up dengan durasi lebih lama. Lawan pada bagian tepi area akan tertarik ke tengah.*

Kemampuan ini berbeda dengan karakter Gatotkaca yang ada di dalam novel. Di dalam novel, karakter Gatotkaca memiliki kemampuan untuk terbang selama yang dia mau. Sementara, dalam gim kemampuan terbangnya dibatasi beberapa detik saja. Sehingga, karakter Gatotkaca berdasarkan kemampuan di atas menggambarkan karakter kesatria dan jiwa-jiwa pemimpin untuk melindungi kawan dan mempertahankan daerah kekuasaannya. Fakta ini rupanya selaras dengan novel *The Darkness of Gatotkaca*. Pada bagian akhir, diceritakan bahwa Gatotkaca harus mengorbankan dirinya demi melindungi saudaranya, Arjuna agar tidak terbunuh dengan *Konta Wijayadanu* milik Adipati Karna.

Perbedaan lain terlihat pada kemampuan pasif Gatotkaca dalam permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang!*. *Skill* pasif Gatotkaca dalam gim dapat diuraikan sebagai berikut: *Gatotkaca mengonversi 3% dari HP-nya yang hilang menjadi physical defense, hingga 250. Memberikan damage kepada lawan yang memiliki HP lebih banyak darinya meregenerasi 110-250 HP*

(meningkat dengan level) ditambah HP yang setara dengan 0.5x dari physical defense-nya. Efek ini hanya dapat muncul sekali setiap 6 detik.

Walaupun memiliki kekuatan yang luar biasa, jiwa karakter di kedua dimensi ini sangat bertolak belakang. Karakter Gatotkaca dalam novel digambarkan sebagai mesin pembunuh. Dia kesatria yang kejam, tidak berperikemanusiaan, tidak mengenal rasa kasihan, berperasaan keras, tidak suka berbasa-basi atau beramah-tamah dengan orang, dan membunuh musuhnya secara brutal. Namun, tidak ada yang tahu bahwa di balik kebrutalannya, Gatotkaca adalah manusia lemah yang selalu merasa kesepian, membutuhkan perhatian, dan membutuhkan kasih sayang.

Dia juga selalu mengutuki dirinya karena telah lahir sebagai manusia yang terlampau kuat. Hal ini menunjukkan bahwa Gatotkaca tidak mendapatkan perhatian dari keluarganya. Ibunya hanya bisa menangis ketika bertemu dan melihat perbuatan Gatotkaca. Ayahnya juga berkepribadian dingin, sehingga membiarkan Gatotkaca dieksploitasi Pandawa. Kedudukannya di dalam ikatan keluarga tidak lain sebagai prajurit yang harus siap siaga bertugas demi melindungi saudara-saudaranya. Hal tersebut diperkuat dengan penggambaran orang lain terhadap dirinya, seperti kutipan berikut.

“Saya masih belum paham betul penyebab dia begitu patuh kepada kita. Dia tak banyak bicara. Sesekali, saya merasakan kesendirian dalam sorot matanya...”

Semar, yang sore tadi sempat menangis ketika bercerita dengan Gatotkaca, menjelang petang ini kembali mulai berurai air mata.

“Gatotkaca butuh kasih sayang, Kakang Semar. Tidak seharusnya kita selalu membiarkan anak itu, selalu memberinya perintah tanpa berusaha memahami perasaannya.....” Gantian Kresna yang meneteskan air mata. (Amrih, 2009: 134)

“Mengapa aku harus memiliki semua kesaktian ini!!!” Suaranya membahana memenuhi langit. Wajahnya memelas. (Amrih, 2009: 300)

“Dan, ajian Narantaka semakin membuat saya menjadi seorang yang mengerikan,

Kanjeng Resi,” sahut Gatokaca. (Amrih, 2009: 306)

Kutipan di atas memberikan gambaran yang jelas bahwa di balik sosok kepahlawanannya, Gatokaca memiliki sisi gelap. Watak keras, brutal, dan tidak berperikemanusiaan yang dia miliki disebabkan keegoisan bangsa dewa dan keluarganya dan menjadikannya anak yang memiliki kesaktian tinggi hanya dalam beberapa hari tanpa memedulikan psikologis perkembangannya sebagai manusia. Egoisme tersebut terlihat pada kutipan berikut.

“Aku terkadang iba dengan anak muda itu. sorot matanya seperti mengisyaratkan selalu berada dalam kesendirian, walaupun berada di tengah-tengah kita. Tapi, aku tidak boleh memanjakannya, Dimas..... kita tidak boleh melunakkan hatinya. Hatinya harus selalu ditempa, karena memang harus demikian..... Gatokaca memang harus diperlakukan demikian.” (Amrih, 2009: 305)

Terlihat sekali betapa egoisnya keluarga Pandawa membiarkan keponakannya itu menderita penyakit jiwa. Pertumbuhan fisiknya yang besar dan kekar tidak selaras dengan perkembangan psikologis Gatokaca. Hal inilah yang membuat emosi dan tempramennya tidak stabil. Sejalan dengan pendapat Maryati dan Suryawati (2001: 64) bahwa perilaku kekerasan seseorang disebabkan faktor individu dan kelompok. Faktor individu meliputi kelainan jiwa, seperti psikopat, psikoneurosis, frustrasi yang kronis, serta pengaruh obat bius. Sementara, faktor sosialnya meliputi konflik rumah tangga, faktor budaya, dan faktor media massa. Kedua watak buruknya inilah yang tergambar secara konkrit pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang!*.

Jika melihat pada gambar (1), ekspresi Gatokaca pada gambar bertuliskan *Mighty Legend* menunjukkan bahwa tokoh ini memiliki watak agresif, emosional dan tempramental. Watak itu ditunjukkan oleh Steve Roberts dengan ciri sorot mata tajam, ujung-ujung dalam alis mata yang ditarik ke dalam dan ke bawah, alis mata menekan

mata, pupil-pupil mata itu akan berkontraksi menjadi kecil, dan posisi mulut terbuka dengan gigi gemeletuk. Karakter Gatokaca pada gambar tersebut juga menunjukkan adanya rasa tidak segan untuk membunuh yang menyerang temannya.

Selain itu, latar belakang gambar (1) juga akan tampak seperti bangunan atau istana yang hancur. Hancurnya istana ini disebabkan amukan Gatokaca yang tidak terkendali sehingga kerajaan Pringgandani hancur dalam beberapa waktu saja. Amukan Gatokaca yang tidak terkendali juga yang pada akhirnya menyebabkan semua pamannya mati terbunuh olehnya. Latar belakang pada gambar tersebut ialah kerajaan Pringgandani yang hancur.

Jika dibandingkan dengan novel, kemampuan karakter Gatokaca pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang!* lebih lemah. Dalam novel, karakter Gatokaca digambarkan sebagai laki-laki yang tidak hanya kuat dalam pertahanan, tetapi juga kuat dalam penyerangan. Pertahanan yang kuat disebabkan tubuhnya yang kekar dan keras. Berikut kutipannya,

“Gatokaca sendiri, kulit dan badannya begitu keras. Beberapa kali pukulan, tendangan, dan tamparan Sitija mendarat telak di badannya. Namun, badan itu seperti terbuat dari besi (Amrih, 2009: 221)..... Seluruh anak panah itu menghujam tepat ke badan Gatokaca yang masih bergerak cepat. Tapi, sia-sia, panah-panah itu tak mampu sedikit pun melukai kulit Gatokaca” (Amrih, 2009: 410).

Pernyataan di atas menunjukkan begitu kuatnya pertahanan Gatokaca hingga tidak ada senjata apapun yang mampu melukai dia, kecuali *Konta Wijayadanu*. Selain pertahanan, Gatokaca juga kuat dalam penyerangan. Bahkan dalam kurun waktu sehari semalam sebuah ibu kota negeri Paranggumiwang musnah tanpa sisa. Kekuatan Gatokaca menjadi lebih kuat setelah mendapatkan ajian Naratanka: ketika kedua telapak tangan ini dipadukan, semua yang ada di depannya akan hancur menjadi abu. Kemampuan ini yang tidak terlihat pada karakter Gatokaca dalam permainan ML.

Dalam permainan ML, karakter Gatotkaca lebih banyak *defensive*, sementara dalam novel *The Darkness of Gatotkaca* karakter Gatotkaca selalu *offensive* bagi keluarganya.

Cara unik lain yang dapat digunakan untuk mengetahui karakter Gatotkaca pada permainan *Mobile Legends: Bang Bang* ialah dengan mengetahui caranya menggerakkan anggota tubuh. Ketika Gatotkaca berjalan, posisi bahu di bagian lengan yang mengayun maju akan bergerak melengkung ke atas, sementara bahu di lengan belakang juga bergerak turun melengkung. Kalau dilihat dari atas tampak kedua bahu itu secara silih berganti bergerak maju ke depan tubuh. Gerakan lengan ini menunjukkan bahwa Gatotkaca memiliki karakter yang kurang sabar, berkemauan keras, dan tahu apa yang dia inginkan. Ketika berjalan, tubuhnya cenderung condong ke depan, kaku, mengepalkan tangan, dan menatap tajam kepada sasarannya (Steve Roberts, 2006: 130). Hal ini mengindikasikan bahwa ketika permainan ini berlangsung, karakter Gatotkaca diselimuti aura kemarahan. Selain itu, pemosisian kepala menyerong ke depan dengan wajah menunduk memberi kesan bahwa Gatotkaca memiliki karakter yang bertekad bulat dan berpegang teguh pada pendirian (Steve Roberts, 2006: 234). Karakter ini sejalan dengan kepribadian Gatotkaca yang selalu memegang teguh amanat yang diberikannya.

Walaupun secara fisik konstruksi yang dibangun pada karakter Gatotkaca sama, terlihat sekali adanya perbedaan dari segi kepribadiannya. Penulis berasumsi bahwa jika dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang!* Karakter Gatotkaca lebih didominasi dengan watak emosional, sementara dalam novel justru lebih didominasi dengan watak melankolis. Perbedaan karakter ini juga bisa disebabkan karena adanya kepentingan dari masing-masing pihak. Di satu sisi, pengarang memiliki kepentingan untuk memikat minat pembaca. Pada pihak lain, Moonton berkepentingan untuk menarik minat pemain gim, sehingga penyesuaian karakter dalam gim perlu diinovasikan.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan karakterisasi yang masif antara tokoh Gatotkaca dalam novel *The Darkness Of Gatotkaca* dengan yang di dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang!*. Persamaan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: a) penampilan fisik Gatotkaca yang digambarkan tinggi besar, berotot, kekar, sorot mata tajam, hidung mancung, kulit sawo matang, memiliki taring, dan bersuara berat; b) penggunaan atribut, yakni menggunakan *Kutang Antakusuma*; dan c) menanamkan nilai-nilai kesatria, moral, dan kepemimpinan.

Perbedaan yang tampak antara karakter dalam novel dan dalam gim dapat diuraikan sebagai berikut: a) kekuatan fisik Gatotkaca dalam gim lebih lemah dibandingkan dalam novel; b) atribut Gatotkaca dalam gim lebih variatif dibandingkan dengan dalam novel; c) kutipan eksistensi diri dan kebudayaan Indonesia yang terdapat dalam gim tidak terdapat dalam novel; d) kemampuan Gatotkaca dalam gim lebih diposisikan sebagai pemain bertahan terkuat, berbeda dengan novel yang memosisikan Gatotkaca sebagai penyerang utama; e) kepribadian Gatotkaca dalam gim lebih didominasi dengan karakter koleris, sementara dalam novel lebih didominasi karakter melankolis; dan f) Gatotkaca dalam novel diadaptasi dari wayang kulit tradisional, sementara Gatotkaca dalam gim diadaptasi dari komik 'Garudayana'.

Persamaan dan perbedaan ini tentu terjadi karena adanya penyesuaian dan penguatan karakter di antara kedua dimensi tersebut. Kemudian, dengan diadakannya perbandingan ini, karakter Gatotkaca dalam novel menjadi hidup ketika dimainkan dalam gim. Selain itu, baik pengarang maupun Moonton tentu memiliki kepentingannya masing-masing ketika membangun karakter yang bersangkutan.

#### Daftar Pustaka

Amrih, P. (2009). *The Darkness Of Gatotkaca*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anggoro, B. (2018). "Wayang dan Seni Pertunjukkan" Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang Di Tanah Jawa Sebagai Seni Pertunjukkan dan Dakwah. *Jurnal Sejarah Peradaban Islam*. 2(2), hlm. 122–133.
- Damono, S. D. (2015). *Sastra Bandingan*. Jakarta: Editum.
- Endaswara, Suwardi. (2014). *Metodologi Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Bukupop.
- Istiarto, Patrisius. (2015). *Meneliti Itu Tidak Sulit: Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Bahasa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kumala, Tikah. (2018). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia: PUEBI*. C-Klik Media.
- Mahsun, M. S. (2007). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Press.
- Maryanti, Kun & Juju Suryawati. (2001). *Sosiologi Untuk SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Miles, A. M dan M. B. Huberman. (1994). *Qualitatif Data Analysis (Second Edition)*. London: Sage Publication.
- Minderop, A. (2013). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Minderop, A. (2016). *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Mulyono, Sri. (1975). *Wayang: Asal-Usul, Filsafat & Masa Depan*. Jakarta: ALDA.
- Nada, Thaha. (1999). *Sastra Bandingan*. Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2011). Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 1(1), hlm. 18-34.
- Pramudita, Pandu. (2018). Retaknya Dualitas Struktur Wayang Dalam Karakter Gatotkaca Pada Permainan Dalam-Jaringan Mobile Legends: Bang-Bang. *Prosiding Seminar Dosen Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2018*.
- Raco, J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Rastati, Ranny. (8 Januari 2020). Konsep Warna Dalam Budaya. Diperoleh dari <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/126837-RB08R39p-Penggunaan%20warna-Analisis.pdf>.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2015). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roberts, Steve. (2006). *Animasi Karakter 3D: Trik-Trik Menggunakan Teknik Menggambar Tradisional Yang Membuat Animasi Komputer Yang Memukau*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Ruswana, Engkus. (8 Januari 2020). Diskusi Wayang Lakon Gatotkaca Winisuda. diperoleh dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditkt/wp-content/uploads/sites/6/2017/01/Lakon-GatotkacaWinisuda.pdf>.
- Saptodewo, F. (2013). Kajian Mitologi dan Dekonstruksi Tokoh Wayang Tetuka. *Jurnal Dieksis*. 5(3), hlm. 239-250.
- Sudharto, Albima Rama. (2018). Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara) (hlm. 1–97). Sumatera Utara: Program Sarjana Universitas Sumatera Utara.
- Wellek, Renne & Austin Warren. (1995). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.