

ANALISIS VISUAL KARAKTER *HERO* DENGAN *SKIN LEGEND* PADA “*MOBILE LEGENDS: BANG BANG*”

Asrullah Ahmad¹, Martinus Eko Prasetyo², Stephani Inesia Linando³

¹Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia
Email: asrullahmanyala@gmail.com

²Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia
Email: martinusepk@gmail.com

³Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia
Email: inesialinando@gmail.com

Masuk: 10-08-2021, revisi: 31-03-2022, diterima untuk diterbitkan : 01-04-2022

ABSTRACT

Mobile Legends: Bang-Bang has become successful games that has stayed in the top rate category in mobile gaming industry. The success of this game is based on the good preparation and execution in every line. One of the features that can be maximized by Moonton as *Mobile Legends*' publisher is skin hero feature. Skin hero is successfully made as commercial asset in the profitable game. In fact, that there are several players ready to spend millions of Indonesian Rupiahs to get the rare skin. Rare skin, by definition is hard to get and visually pleasing to the eyes from the perspective of illustration, animation and action effect in the game. Skin Hero that has that kind if rarity and greatness is considered as legendary tier. Only seven from hundreds of heroes in the game own this rare skin. To study the concept and the structure applied by Moonton in designing the visual of skin legend, this research analyzes the character visual of the skin legend using qualitative descriptive method and character design study developed by Hiroyoshi Tsukamoto which is *Manga Matrix*. This research applies a character design method to break down the character visual in the fame and in doing so, this research finds that hero character and skin legend have their several benefits from composition, shape, costumes and personality that are well made. In conclusion, this research can be useful to give recommendations for game developers to use *Manga Matrix* as an alternative strategy to design game character.

Keywords: Game, mobile legends, manga matrix, character design

ABSTRAK

Mobile Legends: Bang-Bang menjadi game yang terbilang sukses dan sama sekali belum beranjak dari kategori *top rate* dalam platform perangkat *mobile*. Kesuksesan dari game ini tentu didasari pada kesiapan dan eksekusi matang di segala lini. Salah satu fitur yang bisa dimaksimalkan moonton selaku *publisher game* ini adalah fitur *skin hero*. *Skin hero* berhasil dijadikan sebagai aset komersial dalam game yang tentunya menghasilkan keuntungan besar, faktanya beberapa kalangan pemain yang rela menghabiskan uang jutaan rupiah untuk memperoleh *skin* yang mereka anggap langka, visual ilustrasi yang menarik, animasi dan efek action dalam gamenya. *skin hero* yang memiliki kedigdayaan tersebut adalah *skin hero* dalam tier *legend*. *Skin* ini hanya dimiliki oleh tujuh dari seratus enam *hero* yang ada dalam game. Dalam rangka untuk mempelajari struktur konsep yang diterapkan oleh Moonton dalam merancang visual dari karakter *hero* dengan *skin legend*, pada penelitian ini dilakukan analisis visual karakter dengan *skin legend* menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan pendekatan desain karakter yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto yaitu *Manga Matriks*. Penelitian ini telah menerapkan sebuah metode perancangan karakter untuk mengurai sebuah visual karakter game dan menemukan bahwa visual karakter *hero* dengan *skin legend* memang memiliki kelebihan tersendiri secara komposisi visual bentuk, kostum dan personality yang cukup terkonsep dengan baik, maka wajar saja jika *skin legend* pada game *mobile legends* sangat digemari. Atas dasar hasil tersebut Penelitian ini juga memberikan Rekomendasi pada game developer untuk menggunakan *manga matrix* sebagai salah satu strategi alternatif dalam merancang karakter game.

Kata kunci: Game, mobile legends, manga matriks, desain karakter

1. PENDAHULUAN

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) dirilis oleh *publisher* Moonton di tahun 2016 dan cukup mendulang sukses di pasaran, hal ini ditandai dengan angka penginstalan yang mencapai seratus juta lebih di tahun 2021. Keberhasilan *game* MLBB dipengaruhi besar daya tarik visual karakter *hero* yang didesain sarat dengan konsep dan eksekusi grafis yang sangat matang. Moonton sebagai *developer* dan *publisher* berhasil memandangi fitur *skin* yang ada pada *game* MLBB sebagai potensi visual yang bisa menjadi sebuah komoditi yang menguntungkan. Pernyataan ini kemudian sejalan dengan hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Valentina dan Sari (2018) yang menyatakan bahwa, pemain MLBB bersedia menggelontorkan sejumlah uang dalam jumlah mencapai delapan juta rupiah untuk membeli *skin hero game* favorit mereka. *Skin* bertindak sebagai pemanis visual yang dianggap bisa merepresentasikan karakter pemain, bentuk dan keistimewaan dari *skin* MLBB ini sendiri pun sangat beragam tergantung pada *tier* (tingkatan) *skin*nya. *Skin* pada MLBB dibagi dalam beberapa tingkatan yaitu: (a) Tanpa label; (b) *Elite*; (c) *Season*; (d) *Star*; (e) *Special*; (f) *Limited*; dan (g) *Legends*. *Skin hero* MLBB sejatinya sangat mengandalkan tampilan ilustrasi bergerak yang dikemas dengan apik, juga biasanya disertai visual spesial efek dari *skill hero* yang memiliki tampilan yang unik. Paket komplit seperti yang telah disebutkan, biasanya hadir dalam *skin* yang berada dalam jajaran *skin tier epic* hingga *legend*.

Penelitian terkait bahasan sebelumnya telah dilakukan oleh Latifah dan Kristiana (2021) penelitian ini berfokus untuk melakukan analisis visual terhadap salah satu karakter *hero* yang ada pada *game* MLBB yaitu Gatotkaca, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis desain yang terdiri dalam empat tahap penting yaitu: Deskriptif, Analisis Formal, Interpretasi dan Evaluasi. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang menjelaskan secara detail terkait *hero* gatot kaca yang dijelaskan mulai dari fungsi *role hero* dan karakteristik visual. Selanjutnya adalah penelitian milik Putra dan Annisa (2020), penelitian ini berfokus pada pengkajian visual karakter *mobile legends* menggunakan pendekatan matriks yang terdiri dari *Form Matrix* (Matrik bentuk), *Costume Matrix* (*limitless costumes*), *Personality Matrix* (*limitless personalities*). Penelitian ini berhasil menemukan sebuah gagasan bahwa unsur budaya terkadang diperlukan untuk mendesain sebuah karakter. Objek pada penelitian terdahulu tersebut adalah objek yang sama yaitu MLBB, meskipun demikian pendekatan yang dilakukan untuk pengkajian karakter cukup berbeda. Berdasarkan kedua penelitian tersebut penelitian ini akan difokuskan untuk menjadi pengembangan dari penelitian terdahulu. Jika pada penelitian terdahulu melakukan analisis visual hanya pada *hero* standar, maka pada penelitian ini penulis akan menganalisis *hero* yang telah memiliki *skin legend* yang ada pada *game* MLBB.

Versi *update* 1.5.97.6541 saat ini, hanya tujuh *skin legend* yang baru dirilis Lesley, Gusion, Saber, Alucard, Miya, Gord, dan terakhir adalah Granger. Hal ini kemudian didukung dengan tanggapan 51 responden kuesioner terkait alasan pembelian *skin*, visual ilustrasi, animasi dan kesukaan terhadap *hero* yang menjadi motivasi utama pemain dalam membeli *skin*.

Diagram 1

Hero dengan *skin legend* yang paling disukai di MLBB dan Alasan Pemain MLBB dalam membeli *skin*



Hero Miya, Alucard dan Saber kemudian muncul sebagai *hero* dengan *skin legend* yang paling dominan. Alasannya pun cenderung sama yaitu karena visual ilustrasi, animasi skil yang bagus dan ditambah tingkat kelangkaan *skin*. Berdasarkan pemaparan tersebut, bisa disimpulkan bahwa *skin* visual dari *hero* dengan *skin legend* di MLBB bisa memberikan pengaruh signifikan dalam sebuah *game*, potensinya pun beragam mulai dari potensi komersial hingga hiburan untuk kepuasan pemain yang membuat hal ini memiliki daya tarik tersendiri untuk dipelajari. Untuk mengetahui hal-hal apa saja yang menjadi struktur dalam sebuah *skin* secara visual, maka dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap tiga karakter *hero* dengan *skin legend* pada MLBB menggunakan pendekatan desain karakter, dengan harapan bisa menjadi referensi pembuatan karakter untuk pembuatan *game* dan kepentingan *game studies*.

2. METODE PENELITIAN

penelitian ini bertujuan untuk mengamati sebuah kasus dalam hal ini adalah visual karakter dengan *skin legend* pada *game* MLBB. Oleh karena itu penelitian akan dilakukan dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini dijelaskan oleh Creswell (dalam Putra dan Ruslan, 2016) sebagai penelitian yang berkaitan dengan entitas tunggal atau kasus dari sebuah rentang masa dan aktivitas tertentu, hal ini bisa berupa program, kejadian, sebuah proses, institusi atau kelompok sosial. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang mendetail menggunakan beberapa tahapan pengumpulan data. Berdasar pada gagasan tersebut maka pada penelitian ini dilakukan pendekatan kualitatif dengan tahapan sebagai berikut.

Teknik Pengumpulan Data

Sebagai kepentingan penelitian tentunya harus dilakukan pengumpulan data, tahapan pengumpulan data dijelaskan Arikunto (dalam Gunalan dan Hasbullah, 2020) sebagai kegiatan mengamati variabel-variabel yang diteliti melalui wawancara, observasi dan angket untuk memperoleh informasi untuk mendokumentasikan hasil dari penelitian. Wawancara akan dilakukan dengan pemain MLBB yang aktif dalam bermain dan melakukan pembelian *skin*. Observasi kemudian dilakukan untuk mengamati hal terkait visual dari *skin* karakter *hero* secara saksama dalam *game* MLBB. Selanjutnya angket akan digunakan untuk mencari tahu *skin* karakter *hero* yang paling populer dalam MLBB yang kemudian nantinya akan ditetapkan sebagai bahan kajian. Selanjutnya dilakukan pembacaan literatur untuk Menyusun gagasan teoritis yang akan digunakan untuk melakukan penelitian, dalam hal ini penelitian untuk menganalisis visual karakter dengan *skin legend* di MLBB.

Metode Penelitian

Sehubungan dengan data yang dianalisis adalah visual karakter *hero* MLBB dengan *skin legend*, maka analisis dilakukan dengan menggunakan metode perancangan karakter yaitu manga matriks. Manga matriks dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Tsukamoto (2006) dalam bukunya menjelaskan bahwa manga matriks sebagai teori perancangan karakter original dengan memanfaatkan metode matematik yaitu *the Japanese matrix system*. System ini lebih lengkap dijelaskan sebagai proses penguraian elemen-elemen pembentuk karakter yang telah kemudian mengalami penyederhanaan dalam bentuk diagram yang kemudian dijadikan sebagai acuan dalam membuat karakter.

Gambar 1
Diagram Manga-Matrix



Sumber Gambar. Putra dan Muhdaliha (2017)

Tsukamoto (dalam Putra dan Muhdaliha, 2017) membagi system manga matrix menjadi tiga bagian penting yaitu *Form Matrix*, *Costume Matrix* dan *Personality matrix*. Berikut penjelasan lebih lengkapnya.

Form Matrix (Matrik Bentuk)

Form ini adalah *form* yang fokus pada perancangan struktur serta bentuk tubuh yang berdasar pada elemen pembentuk tubuh dari sebuah karakter yang telah mengalami pengkombinasian dan menjadi sebuah karakter baru yang original. Matrix form kemudian membagi karakter tubuh menjadi beberapa parameter yang bisa digunakan yaitu: 1. *Fixed form*, 2. *non-fixed form*, 3. *Collective form*, 4. *mechanical form*, 5. *cracked form*, 6. *increase decrease*, 7. *length/span*, 8. *growth* dan 9. *combination*.

Gambar 2
Parameter form matrix



Sumber Gambar. Putra dan Muhdaliha (2017)

Costume Matrix (limitless costumes)

Setelah tubuh dari karakter terbentuk ke dalam satu tubuh secara utuh, tahap ini kemudian dilakukan pemberian kostum untuk menambah identitas karakter yang dibuat. Berdasar pada parameter yang ada dalam matriks yang dapat dipilih untuk merancang kostum dari kepala hingga kaki. Klasifikasi parameter yang dimaksud sebelumnya adalah: *Bodywear*, *covering/footwear*, *ornament*, *makeup*, *wrap/tie*, *carry on item*. Sementara parameter untuk elemen material kostum diklasifikasikan meliputi *heaven*, *earth*, *water/fire*, *inorganic matter*, *image*.

Gambar 3
Parameter Kostum



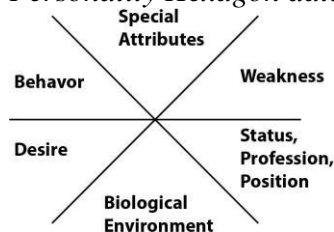
Sumber Gambar. Putra dan Muhdaliha (2017)

Personality Matrix (*limitless personal-ities*)

Dalam manga matriks ada sejumlah enam parameter yang digunakan untuk menggambarkan sebuah karakter yaitu: *Behavior, status, profession, position, biological environment, special attributes, weakness and desire*. Setelah tubuh terbentuk dan kostum telah teraplikasikan maka selanjutnya sebuah karakter membutuhkan sebuah *personality* untuk menambah karakteristik. Untuk kebutuhan karakter maka boleh memilih dan menentukan bentuk *personality* secara terkonsep ke dalam matriks.

Gambar 4

Personality Hexagon dalam personality matrix Hiroyoshi Tsukamoto



Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

3. ANALISA DATA

Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih sebagai cara untuk melakukan analisis data. Moleong (dalam Wibawanto dan Nugrahani, 2018) berpendapat bahwa fokus kualitatif adalah menyelidiki fenomena ataupun peristiwa. Peristiwa yang diamati pada penelitian ini adalah minat beli pemain untuk *hero* dengan *skin legend* pada MLBB, tampilan visual *skin legend*, pergerakan, dan hal terkait visual dari karakter *hero* dengan *skin legend*.

Gambar 5

Skema analisa data



Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Data yang dihasilkan dari survei dengan menggunakan metode ini adalah data dengan bentuk deskriptif. Penerapan metode ini juga dilakukan untuk data dari tahapan pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil keterangan wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2021, melalui platform *g-meets* dengan Eko sebagai ketua dan Noveni sebagai anggota *guild mobile legend* aktif VETA SQUAD memberikan pernyataan terkait motif pembelian *skin*. Motif dalam pembelian *skin* terdiri dari beberapa aspek, Eko menjelaskan diantaranya adalah bentuk visual atau desain, popularitas *hero*, kelangkaan, dan *background hero*. Noveni kemudian menambahkan bahwa pembelian *skin* juga didasari oleh harga, event, fanatisme dan gengsi antar pemain yang diterangkan tak jarang pemain rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli *diamond (resource dalam game yang digunakan untuk undian atau pembelian skin secara langsung)* hanya untuk sekedar menjaga gengsi

antar pemain saja. Kedua narasumber juga menerangkan bahwa perilaku ini memang berpotensi ditemukan dalam *game* yang memiliki popularitas tinggi yang bahkan sampai bisa menjadi tren. Dalam hubungan antara pemain dan fitur *skin* kedua narasumber juga berpendapat bahwa keterkaitan dari dua hal tersebut memang menjadi fitur yang sangat berpotensi untuk dijadikan komoditi baru dalam era digital.

Bagian sebelumnya telah menyebutkan bahwa, penelitian ini menggunakan pendekatan desain karakter yaitu *Manga Matrix*. dalam proses analisis visual yang dilakukan pada karakter manga matriks berperan mengurai perkiraan konsep perancangan dan elemen-elemen yang terdapat pada karakter *hero* dengan *skin legend* pada *game* MLBB. Pada bagian pendahuluan juga telah disebutkan bahwa Penelitian ini menetapkan untuk menganalisis visual karakter pada tiga dari tujuh *hero* yang memiliki *skin legend* dalam *game* MLBB, yang sebelumnya data terkait tingkat popularitas *skin* yang paling diinginkan di antara tujuh *skin* telah ditemukan tiga yang paling populer berdasarkan hasil kuesioner yang disebar pada platform google form yaitu Miya, Alucard dan Saber. Setelah ditemukan tiga *skin legend* terpopuler maka observasi dilakukan fokus hanya pada tiga *skin legend* saja yaitu *Modena butterfly* milik *hero* Miya, *Obsidian Blade* milik Alucard dan *Codename: Storm* milik Saber. Adapun penjelasan dan analisis visual secara rinci dipaparkan sebagai berikut.

Matriks bentuk Miya *skin legend* “*Modena Butterfly*”

Miya adalah seorang *hero* dengan *role* marksman, Miya sendiri merupakan bangsa *elf* yang tinggal di *Azrya woodlands*. Karakter ini sangat populer di kalangan pemain, *damage* yang besar di *middle to late game*, dan kecepatan serangan merupakan modal utama *hero* ini masih sering dijagokan dalam arena MLBB. Berikut adalah analisis visual karakter Miya dengan *skin legend*nya.

Gambar 6

Form Matrix Miya



Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Miya dengan *skin legend Modena butterfly* merupakan gabungan antara *elf* dan burung. Elemen-elemen pembentuk tubuh Miya sendiri juga merupakan gabungan antara parameter *fixed form* dan *combination*. Kepala, mata, hidung, mulut, rambut, badan, kaki, dan tangan merupakan parameter dalam kategori *fixed form* berbentuk manusia. Sementara yang masuk dalam parameter kategori *combination* adalah telinga yang meruncing seperti bangsa *elf* yang ada pada kisah-kisah bertema fantasi.

Matriks Kostum Miya *skin legend* “*Modena Butterfly*”

Pada bagian kostum *Skin Modena Butterfly Miya* terdapat *bodywear* berupa pelindung dada, celana, pelindung tangan, kaki serta leher. Selain itu miya pada *skin* ini juga menggunakan *footwear* semacam *boots* yang menutupi kakinya, *ornament* digunakan sebagai bandana pada bagian kepala dan jubah, *make up* lipstick pada bibir dan *eyeliner* pada mata dan terdapat *carry on item* berupa

senjata semacam busur panah. Sementara klasifikasi material dari kostum miya pada *skin* adalah *inorganic material*.

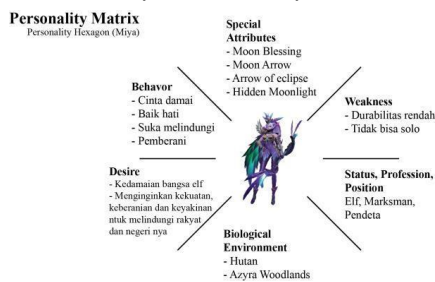
Gambar 8
Costume Matrix Miya



Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Analisis personality matrix Miya skin legend “Modena Butterfly”

Gambar 9
Personality Matrix Miya



Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Matriks bentuk Alucard skin legend “Obsidian Blade”

Alucard adalah seorang *hero* dengan *role Fighter*, Alucard sendiri merupakan bangsa manusia yang merupakan putra dari seorang pahlawan yang diasingkan. Karakter ini sangat populer di kalangan pemain, *damage* dan *lifesteal* yang besar di *dalam war*, merupakan kekuatan utama *hero* ini masih sering dipilih sebagai martir dalam arena MLBB. Berikut adalah analisis visual karakter Alucard dengan *skin* legendnya.

Gambar 10
Form Matrix Alucard



Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Alucard dengan *skin* legend *Obsidian Blade* merupakan gabungan antara *human* dan *armored warrior*. Elemen-elemen pembentuk tubuh Alucard sendiri juga merupakan gabungan antara parameter *fixed form* dan *combination*. Kepala, telinga, hidung, mulut, rambut, badan, kaki, dan tangan merupakan parameter dalam kategori *fixed form* berbentuk manusia. Sementara yang masuk

dalam parameter kategori *combination* adalah mata yang berwarna ungu yang yang umumnya digunakan untuk karakter *demon*.

Matriks Kostum Alucard skin legend “*Obsidian Blade*”

Gambar 11

Costume Matrix Alucard



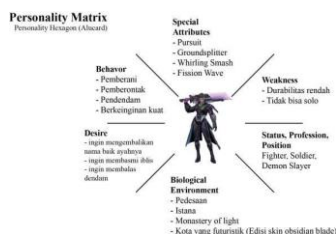
Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Pada bagian kostum *Skin Obsidian Blade* Alucard terdapat *bodywear* berupa pelindung dada, celana, pelindung tangan, kaki serta leher. Selain itu Alucard pada *skin* ini juga menggunakan *footwear* semacam *boots* yang menutupi kakinya dan *covering* lain berupa sarung tangan, terdapat *carry on item* berupa senjata yaitu sebuah pedang besar. Sementara klasifikasi material dari kostum miya pada *skin* adalah *inorganic material*.

Matriks personality Alucard skin legend “*Obsidian Blade*”

Gambar 12

Personality Matrix Alucard



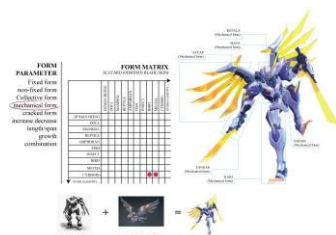
Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Matriks bentuk Saber skin legend “*Codename:Storm*”

Saber adalah seorang *hero* dengan *role Assasin*, Saber sendiri merupakan yang tadinya adalah manusia namun diubah menjadi *cyborg humanoid* oleh sebuah lab yang dimiliki orang jahat. Karakter ini sangat populer di kalangan pemain, *damage* dan efektifitas *ganking* merupakan kekuatan utama *hero* Saber dalam arena MLBB. Berikut adalah analisis visual karakter Saber dengan *skin* legendnya.

Gambar 13

Form Matrix Saber



Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Saber dengan *skin* legend *Codename: Storm* merupakan gabungan antara *cyborg* dan *mecha eagle*. Elemen-elemen pembentuk tubuh Saber sendiri masuk dalam kategori parameter *mechanical form*. Kepala, mata, badan, kaki, tangan dan sayap merupakan parameter dalam kategori *mechanical form*.

Matriks Kostum Saber *skin* legend “*Codename: Storm*”

Gambar 14

Costume Matrix Saber



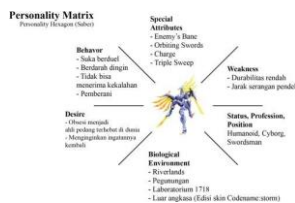
Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

Pada bagian kostum *Skin Codename: Storm* Saber terdapat *bodywear* berupa *full armor* dan helm yang melindungi dada, kepala, tangan, kaki serta leher. Selain itu Saber pada *skin* ini juga *bodywear* berupa sayap robot. terdapat *carry on item* berupa senjata yaitu dua buah pedang. Sementara klasifikasi material dari kostum miya pada *skin* adalah *inorganic material*.

Matriks personality Alucard *skin* legend “*Obsidian Blade*”

Gambar 15

Form Matrix Saber



Sumber Gambar. Dokumentasi Pribadi (2021)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Visual merupakan bagian *game* yang paling awal berinteraksi dengan pemain, memastikan kualitas kinerja visual yang maksimal tentu akan membuat pemain akan semakin menikmati sebuah permainan. Oleh sebab itu sebuah *game* harus mengembangkan aset visual mulai dari karakter, efek, hingga *environment* dan perihal visual lainnya, secara matang dan terkonsep. Penggunaan manga matriks untuk mengurai konsep visual dari sebuah karakter, dalam hal ini *hero* dengan *skin* legend pada *game* MLBB, menemukan gagasan bahwa di balik sebuah karakter yang diminati selalu ada struktur konkrit dari sisi konsep dan perancangannya. Metode ini berhasil mengurai dengan sangat detail elemen-elemen dan perihal apa saja yang menjadi struktur dasar sebuah perancangan *skin legend* karakter *hero* Alucard, Miya dan Saber yang sukses. Penelitian ini juga membuktikan bahwa Selain bisa digunakan untuk merancang karakter, manga matriks juga terbukti bisa digunakan sebagai alat bedah visual untuk desain karakter seperti yang telah dilakukan pada penelitian ini.

Meskipun dinilai cukup berhasil, penelitian ini masih memiliki sangat banyak kekurangan dan keterbatasan. Beberapa di antaranya adalah penelitian hanya bisa mengurai tiga dari 106 *hero* yang ada di MLBB. Kemudian penelitian ini hanya berperan sebagai alat pengurai konsep visual, tentu

masih membutuhkan pembahasan praktis yang mumpuni agar hasil dari penelitian ini bisa semakin dikembangkan dan bermanfaat bagi banyak orang.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih saya ucapkan pada semua pihak terkait penelitian ini, penulis dua dan tiga serta responden penelitian yang senantiasa memberikan sumbangsi waktu berdiskusi dan sumbangsi pemikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Gunalan, S., & Hasbullah. (2020). Analisis pemaknaan semiotika pada karya iklan layanan masyarakat. *Jurnal Nawala Visual*, 2(2), 44-51.
- Latifah, U., & Kristiana, N. (2021). Analisis visual karakter gatot kaca dalam *game* mobile legends bang bang. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 241-255.
- Putra, R.W., & Annisa, J. (2020). Analisis komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi pada karakter *game* mobile legends. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 4(1), 30-38.
- Putra, R.W., & Muhdaliha, B. (2017). Analisis visual *game* arena of valor sebagai dasar pengembangan konsep visual *game*. *Jurnal Avant Garde*, 5(2), 98-113.
- Putra, R.W., & Ruslan, A. (2016). Kajian transformasi visual desain karakter bulbasaur pada *game* pokemon go generasi I. *Jurnal Avant Garde*, 4(2), 50-72.
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga matrix: Create unique characters using the japanese matrix system*. Collins Design.
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2018). Studi komunikasi verbal dan non-verbal *game* mobile legends: Bang bang. *Jurnal Koneksi*, 2(2), 300-306.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain antarmuka (user interface) pada *game* edukasi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(2), 133-140. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17472>