Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni
Vol. 8, No. 3, Oktober 2024: hlm 431-437

ISSN 2579-6348 (Versi Cetak)
ISSN-L 2579-6356 (Versi Elektronik)

ANALISIS KARAKTER BADANG DALAM *MOBILE LEGENDS* DENGAN MENGHUBUNGKAN DENGAN LEGENDA BATU AMPAR

Cherane Leony[1], Edy Chandra[2] & Budi Darmo[3]

[1]Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: cherane.625210020@stu.untar.ac.id
[2]Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: edyc@fsrd.untar.ac.id
[3]Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: budid@fsrd.untar.ac.id

Masuk : 28-08-2024, revisi: 03-10-2024, diterima untuk diterbitkan : 5-10-2024

ABSTRACT

The evolution of the Badang character happened very quickly after the character was established as a hero in the Mobile Legends game in 2019. This resulted in the character becoming more widely recognized among the various player communities in the game. In the context of Mobile Legends, there is a popular narrative that the character Badang originated from Malaysia. However, historical analysis shows that Badang was created in the 13th century. At that time, the countries of Malaysia, Singapore and the province of Riau had not yet been formed and were one Malay region. Therefore, the Badang character is well known in the three Malay regions. This analysis aims to provide information related to the differences between Badang depicted in the Legend of Batu Ampar and Badang depicted in Mobile Legends. This analysis also aims to explore the potential for creating visual representations based on Indonesia's existing Malay cultural heritage, which is around the island of Sumatra. The methodology used is a comparative study approach, namely by analyzing the data and information obtained to facilitate the comparison of the visualized characters of Badang Batu Ampar and Badang Malaysia. The results obtained that Badang Batu Ampar shows different visuals and does not show like a person who has strength, in contrast to Badang in Malaysian legend. With the research conducted, it is hoped that it can produce an interesting and developed visual.

Keywords: *badang, batu ampar, mobile legends*

ABSTRAK

Evolusi karakter Badang terjadi dengan sangat cepat setelah ditetapkannya karakter tersebut sebagai *hero* dalam game *Mobile Legends* pada tahun 2019. Hal ini mengakibatkan karakter Badang semakin dikenal luas di antara berbagai komunitas pemain di dalam *game* tersebut. Dalam konteks *Mobile Legends*, terdapat narasi populer bahwa karakter Badang berasal dari Malaysia. Namun demikian, analisis historis menunjukkan bahwa Badang diciptakan pada abad ke-13. Pada masa itu, negara Malaysia, Singapura, dan provinsi Riau belum terbentuk dan merupakan satu wilayah Melayu. Oleh karena itu, karakter Badang terkenal di tiga wilayah Melayu. Analisis ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait perbedaan antara Badang yang digambarkan dalam Legenda Batu Ampar dengan Badang yang digambarkan dalam *Mobile Legends*. Analisis ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi potensi untuk menciptakan representasi visual berdasarkan warisan budaya Melayu Indonesia yang ada, yang berada di sekitar Pulau Sumatera. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan studi komparatif, yaitu dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh untuk memfasilitasi perbandingan karakter Badang Batu Ampar dan Badang Malaysia yang telah divisualisasikan. Hasil yang didapatkan bahwa Badang Batu Ampar menunjukkan visual yang berbeda-beda dan tidak menunjukkan seperti seorang yang memiliki kekuatan, berbeda dengan Badang dalam legenda Malaysia. Dengan penelitian yang dilakukan diharapkan dapat mengasilkan sebuah visual yang menarik dan dikembangkan.

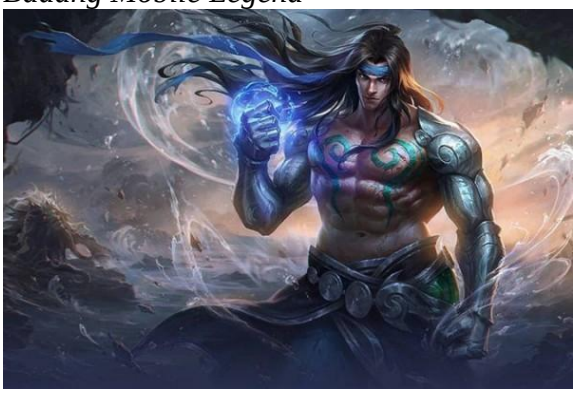
Kata Kunci: badang, batu ampar, *mobile legends*

1. PENDAHULUAN

Penelitian ini diawali dengan penelusuran legenda Batu Ampar dari Batam, Kepulauan Riau. Oleh karena itu, penunjukan salah satu tokoh utama mengindikasikan bahwa karakter Badang berasal dari Malaysia. Selanjutnya, karakter Badang ditetapkan sebagai salah satu tokoh utama dalam *game Mobile Legends* dengan nama yang sama. Narasi dari *Mobile Legends*, Badang menampilkan karakter bernama Badang yang berasal dari Malaysia. Namun, ceritanya telah mengalami modifikasi tertentu untuk diadaptasi ke dalam game mobile. Ditegaskan bahwa Badang memiliki

kekuatan yang lebih besar dibandingkan dengan bentuk aslinya. Namun demikian, latar belakang karakter Badang di *Mobile Legends* tidak secara spesifik menunjukkan bahwa dia adalah orang Malaysia. Karakter Badang memang berasal dari Malaysia, tetapi alur cerita di *Mobile Legends* menggambarkan dia berasal dari sebuah daerah di dunia *Land of Dawn* yang telah dijiwai dengan kekuatan sejak awal ceritanya. Kekuatan ini semakin diperkuat setelah dia bertemu dengan makhluk air di sungai yang menyebabkan dia terluka di lengannya, sehingga dia mendapatkan lengan besi yang juga diberikan oleh makhluk air tersebut. Penjelasan yang diberikan dalam versi *Mobile Legends* sangat berbeda dengan penggambaran visual yang terlihat pada legenda lainnya. Salah satu contoh penting adalah penggambaran lengan besi di *Mobile Legends* yang dapat dilihat di Gambar 1 tertera visualisasi Badang yang bersifat heroic (Story, 2019).

Gambar 1
Badang Mobile Legend



Berbeda dengan narasi yang tertulis di *Mobile Legends*, legenda yang diceritakan dari Malaysia menyatakan bahwa Badang adalah orang yang dikenal sebagai Si Badang atau Datok Si Badang. Legenda ini berasal dari Melayu dan sudah ada sejak abad ke-13 (Khoiri, 2019). Badang digambarkan sebagai seorang pemuda yang kurus dan tidak terawat. Awalnya, dia tidak tampak sebagai individu yang penting. Dia adalah sosok nomaden yang menjelajahi berbagai wilayah yang dihuni orang Melayu, termasuk Bintan, Daik, Pulau Buluh, dan Tumasik. Kemudian, ia memperoleh kekuatan dari jin air. Suatu hari, seseorang tiba di daerah Tumasik dengan maksud untuk menantang kerajaan Tumasik. Sebagai imbalan atas penyerahan diri kerajaan, orang tersebut mengajukan sebuah taruhan: ia akan mengangkat seluruh isi kapal milik orang kuat dari India. Tantangan tersebut, yang berlangsung di tepi laut Sentosa, melibatkan pengangkatan sebuah batu besar. Badang berhasil mengalahkan lawan tangguh dari India itu dengan selisih yang cukup besar, mengangkat batu besar itu ke atas kepalanya dan mendorongnya sejauh 10 mil hingga mencapai Batam. Prestasi ini membuatnya dijuluki Batu Ampar, yang berarti “batu yang tersebar”. (Setyaningrum, 2022).

Seperti yang dikutip dalam detik.com, tokoh Badang juga merupakan tokoh yang berasal dari wilayah Sumatera. Selain itu, tercatat bahwa makam Badang terletak di Karimun Besar, Kepulauan Riau, yang secara geografis berada di wilayah Sumatera (Khoiri, 2019). Tinjauan terhadap catatan sejarah menunjukkan bahwa Legenda Badang berasal dari abad ke-13, masa ketika kerajaan Majapahit berkuasa. Dalam catatan sejarah dituliskan bahwa Kerajaan Majapahit melakukan ekspansi wilayah hingga ke Pulau Sumatera (Darmawan, 2022). Kerajaan ini menguasai beberapa wilayah di Asia Tenggara, termasuk negara-negara Melayu di Indonesia, Malaysia, dan Singapura (Annisa, 2024). Pada tahun 1339 Masehi, penaklukan tanah Melayu di Sumatera dimulai dan dipelopori oleh Adityawarman (dalam Rahmawati, 2013). Mahapatih Gajah Mada yang telah membawa pamor bagi kerajaan Majapahit pada saat itu, menyebabkan perluasan wilayah kerajaan

https://doi.org/10.24912/ jmishumsen.v8i3.32048

ISSN 2579-6348 (Versi Cetak)
ISSN-L 2579-6356 (Versi Elektronik)

menjadi sangat besar (Susilo, 2018). Dari bukti-bukti yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa sosok Badang bukanlah tokoh mitos belaka, melainkan tokoh sejarah yang telah mencapai status legenda. Keberadaan makam Badang yang diyakini terletak di daerah Karimun, Kepulauan Riau, sebuah wilayah di Sumatera, Indonesia, menjadi bukti atas klaim tersebut. Hal tersebut dapat terlihat di Gambar 2 yang menunjukkan bukti dokumentasi akan makam Badang.

Gambar 2
Makam Badang di Karimun

Sebelum diadaptasi ke dalam *Mobile Legends*, Badang belum dikenal secara luas. Namun, adaptasi ini memperkenalkan karakter tersebut kepada khalayak yang lebih luas, dengan desain visual yang terinspirasi oleh budaya Malaysia. Desain karakter di *Mobile Legends* telah memfasilitasi pengenalannya di berbagai kalangan, menjadikannya sebagai tolok ukur visual untuk Badang. Namun, versi Badang yang digambarkan di *Mobile Legends* tetap memiliki keterkaitan dengan kisah legendaris dari Malaysia, meskipun dengan elemen fantasi. Penggambaran Badang di *Mobile Legends* mempertahankan citra heroik, karena sifat dasar game ini yang berbasis perang. Oleh karena itu, desain karakter harus membangkitkan rasa kekuatan atau keterampilan khusus untuk menarik perhatian para pemain dan mendorong penggunaannya. Namun, karakter Badang, yang digambarkan dari Batu Ampar, Batam, Indonesia, tidak menggunakan representasi heroik Badang, melainkan menggambarkannya sebagai individu biasa. Penggambaran visual Badang masih belum pasti dan belum matang. Oleh karena itu, penulisan ini akan menganalisis representasi Badang dari Malaysia, *Mobile Legends*, dan Badang yang digambarkan dalam legenda Batu Ampar untuk menciptakan sebuah perancangan inovasi baru akan Badang yang bervisualkan dari salah satu budaya di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Proses penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif, dilakukannya studi literatur, pengumpulan data data, dan literatur lain dikonsultasikan untuk memfasilitasi studi perbandingan dari materi yang diteliti. Penelitian yang dihasilkan akan berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat dalam materi yang diteliti. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016), studi literatur adalah penyelidikan teoritis yang mencakup referensi yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang muncul dalam konteks sosial yang diteliti. Data yang diperoleh berasal dari sumber-sumber online, termasuk situs web dan video YouTube. Hal ini berfungsi sebagai dasar perbandingan antara karakter Badang dari legenda Batu Ampar, dari video game *Mobile Legends*, dan Badang dari Malaysia. Hal ini disebabkan oleh kurangnya deskripsi yang pasti tentang Badang dan adanya representasi visual yang beragam di berbagai legenda dan cerita yang telah beredar luas di dunia maya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah perbandingan deskripsi visualisasi fisik Badang dari beberapa sumber yang diperoleh melalui internet dan YouTube. Sumber-sumber tersebut disajikan dalam

bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1
Perbedaan Badang Mobile Legend dan Batu Ampar

Bentuk/ Postur tubuh	Pakaian	Fitur Kepala	Asal
Otot besar cenderung postur tubuh *hero*ik (Wajah lebih kecil dengan bentuk tubuh lebih besar).	Hanya mengenakan pakaian bawah/ celana dan alas kaki (tangan besi).	Rahang kecil dan ekspresi wajah yang gagah pemberani, berambut panjang.	*Mobile Legends* (dapat dilihat di Gambar 1)
Tidak terlihat otot maupun bentuk tubuh yang secara signifikan menonjol, lebih kurus.	Menggunakan pakaian yang tertutup dari atas hingga bawah (Baju melayu cekak musang lengkap dengan songket dan tanjak).	Fitur wajah yang juga tegas, gagah, berambut pendek.	Youtube Dongeng Kita (dapat dilihat di Gambar 3)
Bertubuh kurus.	Menggunakan kaos dalaman dan rompi, dilengkapi dengan tanjak.	Dibuat oval dengan fitur wajah yang ramah, berambut pendek.	Youtube Riri Cerita Anak Interaktif (dapat dilihat di Gambar 3)
	Pakaian lengkap baju melayu cekak musang (Songket dan tanjak).	Berambut pendek.	Youtube yh -layout (dapat dilihat di Gambar 3)
Postur atau bentuk tubuh biasa, tidak terlihat berotot.	Pakaian lengkap baju melayu cekak musang (Songket dan tanjak).	Berambut pendek.	Youtube Rangga Pramudia (dapat dilihat di Gambar 3)
Bertubuh kekar dan berotot.	Setengah talanjang / hanya menggunakan celana.	Ekspresi wajah tegas, berambut mullet.	Youtube legenDa Cerita (dapat dilihat di Gambar 3)
Bertubuh kekar gagah dan menunjukkan bentuk otot.	Setengah telanjang.	Ekpresi wajah yang tegas dengan potongan rambut mullet.	Legenda si Badang Malaysia (dapat dilihat di Gambar 4)

Hasil yang diperoleh dari berbagai sumber di *YouTube*, jika dibandingkan dengan Badang yang telah digarap dalam game *Mobile Legends*, terlihat perbedaan yang cukup signifikan pada visualisasi tokoh Badang yang digambarkan dalam legenda Batu Ampar. Mayoritas visualisasi Badang dalam legenda Batu Ampar menggambarkan dirinya mengenakan pakaian lengkap atau pakaian yang menjadi ciri khas budaya Melayu, khususnya pakaian Melayu cekak musang, yang dihiasi dengan songket dan tanjak. Dari segi penampilan fisik, Badang dalam Batu Ampar memiliki tubuh yang ramping, berbeda dengan penggambaran Badang dalam *Mobile Legends* yang menggambarkannya sebagai sosok yang gagah dan kekar.

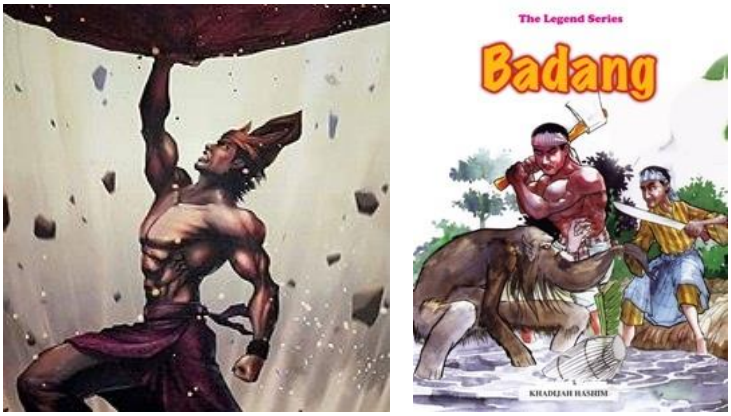
Gambar 3
Badang dalam Legenda Batu Ampar diambil dari Youtube

https://doi.org/10.24912/ jmishumsen.v8i3.32048

ISSN 2579-6348 (Versi Cetak)
ISSN-L 2579-6356 (Versi Elektronik)

Visualisasi Badang dari Legenda Batu Ampar, yang bersumber dari YouTube, menunjukkan perbedaan yang mencolok pada postur dan bentuk tubuh Badang, yang kemudian terlihat pada cara Badang berpakaian. Dalam *Mobile Legend* yang ditunjukkan pada Gambar 1, Badang digambarkan tanpa pakaian bagian atas, menampilkan otot-ototnya dengan cara yang mengingatkan kita pada citra pahlawan super. Namun, di Batu Ampar, Batam, Badang digambarkan dengan cara yang berbeda. Di sini, ia mengenakan pakaian tradisional Melayu cekak musang, dengan songket yang diikatkan di pinggang dan tanjak yang dililitkan di kepalanya.

Gambar 4
Badang dalam Legenda Malaysia



Dalam hal penggambaran karakter Badang dalam legenda Malaysia pada Gambar 4, perlu dicatat bahwa Badang digambarkan tanpa pakaian bagian atas, dan hanya mengenakan celana panjang dan penutup kepala berupa tanjak. Selain itu, tubuh Badang digambarkan dengan tubuh yang besar dan berotot, berpinggang sempit, dan rambut yang relatif pendek. Raut wajah yang digambarkan sesuai dengan karakterisasi Badang sebagai individu yang pemberani. Namun, berbeda dengan penggambaran Badang di *Mobile Legends*, Badang digambarkan sebagai karakter yang sangat heroik, yang sesuai dengan karakterisasi Badang sebagai orang yang memiliki kekuatan yang cukup besar. Gambaran ini dapat dilihat dari fisik Badang yang kekar dan fitur wajahnya yang tirus secara proporsional dengan tubuhnya. Wajahnya digambarkan dengan ekspresi tegas, disertai dengan rambut yang panjang. Selain itu, lengan Badang digambarkan terbungkus besi atau dibuat

dari besi. Dari pakaiannya, dapat disimpulkan bahwa Badang biasanya berpakaian dalam keadaan tanpa busana, menghindari pakaian konvensional dan memilih celana dan alas kaki.

Dari sudut pandang alur cerita, ada perbedaan yang mencolok. Narasi legenda Batu Ampar menggambarkan pemimpin kota Tumasik adalah seorang ratu Tumasik, yang berbeda dengan kisah yang berasal dari legenda Badang. Kisah yang terakhir ini menyatakan bahwa pemimpin Tumasik bukanlah seorang ratu, melainkan seorang raja bernama Raja Seri Rana Wikrama (Muhammad, 2021).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis karakter Badang yang dimodifikasi dalam *game Mobile Legends*, yang menggambarkan Badang seperti yang digambarkan dalam legenda Batu Ampar, disajikan di sini. Analisis ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara penampilan fisik dan cara berpakaian yang digambarkan untuk Badang. Dalam mendesain sebuah karakter, seseorang harus terlebih dahulu membangun kerangka konseptual. Proses ini dimulai dengan kurangnya konsep dan berkembang melalui berbagai iterasi sampai penggambaran akhir sesuai dengan informasi yang tersedia. Dalam hal ini, karakter Badang mengalami perubahan yang signifikan berdasarkan berbagai cerita yang telah beredar di internet. Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah perencanaan dan penggambaran Badang yang menampilkan karakter yang jelas, dengan semua konsep bentuk tubuh, pakaian, dan perilaku yang disampaikan secara jelas dan nyata. Bagaimanapun, dua perbedaan yang teridentifikasi di sini memberikan potensi untuk penciptaan citra Badang yang baru yang sesuai dengan karakteristik budaya Era Majapahit, khususnya menciptakan suatu Gambaran baru akan Badang yang memiliki visual salah satu kebudayaan di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih *(Acknowledgement)*

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak yang telah membimbing dalam penulisan artikel ini sehingga dapat menghasilkan sebuah penulisan yang baik dan mempermudah dalam penulisan analisis karakter Badang. Terimakasih atas kesempatan yang diberikan dalam mengikuti penelitian oleh pembimbing dan mempermudah dalam proses pengumpulan data yang telah didapatkan dari berbagai media.

REFERENSI

Annisa, A (2024, Februari 27). *Eksplorasi wilayah kekuasaan kerajaan majapahit*. Fakultas Hukum UMSU. https://fahum.umsu.ac.id/eksplorasi-wilayah-kekuasaan-kerajaan-majapahit/

Susilo, A., & Sofiarini, A. (2018). Gajah mada sang maha patih pemersatu nusantara di bawah majapahit tahun 1336 M-1359 M. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, *1*(1), 62-71. https://doi.org/10.31539/kaganga.v1i1.233.

Darmawan, R. K. (2022, April 13). Sejarah kerajaan majapahit: Awal mula Berdiri hingga keruntuhan. *Kompas.com.* https://regional.kompas.com/read/2021/09/18/090000378/sejarah-kerajaan-majapahit-awal-mula-berdiri-hingga-keruntuhan?page=all.

Dongeng Kita. (2021, Februari 3). *Asal usul batu ampar ~ cerita rakyat kepulauan riau | dongeng kita* [Video]. https://youtu.be/Fm340chft40?si=3vD6L96wPpAst6vx

Khoiri, A. M. (2019, November 12). Badang, hero mobile legends yang makamnya ada di Indonesia. *Detik.com.* https://travel.detik.com/domestic-destination/d-4782161/badang-hero-mobile-legends-yang-makamnya-ada-di-indonesia

Rahmawati, L., Tontowi, T., & Wakidi, W. (2013). Perjuangan gajah mada dalam perluasan

ISSN 2579-6348 (Versi Cetak)
ISSN-L 2579-6356 (Versi Elektronik)

wilayah kekuasaan majapahit di nusantara tahun 1336-1364. *PESAGI (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah), 1*(1), 4-10.

Muhammad, F. (2021, Februari 19). *Badang, si kuat dari singapura dan batu besar yang melegenda.* National Geographic Indonesia. https://nationalgeographic.grid.id/read/132563788/badang-si-kuat-dari-singapura-dan-batu-besar-yang-melegenda?page=all

Nusantara. (2024, April 22). *Asal usul batu ampar | dongeng anak bahasa Indonesia | Cerita rakyat dan dongeng nusantara* [Video]. https://youtu.be/yu9TqDf6nJ4?si=5Hy5E4cK0dLB5ueE

Rangga Pramudia. (2014, Agustus 22). *Gemastik 7 - film animasi legenda batu ampar* [Video]. https://youtu.be/U0G023hkZnk?si=V3NZt3p5RJ5I0O7i

Riri Cerita Anak Interaktif (2022, April 22). Asal usul batu ampar | dongeng anak bahasa Indonesia | cerita rakyat dan dongeng nusantara [Video]. https://youtu.be/yu9TqDf6nJ4?si=lLwVDF8RBpG8engD

Setyaningrum, P. (2022, Juni 5). Legenda batu ampar, wilayah yang terbentuk dari kekuatan lemparan si badang. *Kompas.com*. https://regional.kompas.com/read/2022/06/05/105255678/legenda-batu-ampar-wilayah-yang-terbentuk-dari-kekuatan-lemparan-si-badang?page=all

Story, A. (2019, Januari 06). Kenalan Yuk Sama Badang, *Hero* Baru *Mobile Legends* Asal Malaysia. https://www.idntimes.com/tech/games/maria-liana/kenalan-yuk-sama-badang-hero-baru-mobile-legends-asal-malaysia-c1c2