**ETNOGRAFI VISUAL DALAM DESAIN KARAKTER : ANALISIS KARAKTER KADITA DALAM MOBILE LEGENDS BANG BANG**

Yuni Zaharani, Pandu Pramudita, Puri Kurniasih, Gatot Sukendro

Universitas Indraprasta PGRI

Program Studi Desain Komunikasi Visual

yuniizaharanii@gmail.com

**Abstrak**. Nyi Roro Kidul merupakan mitologi yang tersebar di daerah pesisir pantai selatan pulau Jawa. Moonton mengadaptasi figur ini menjadi konsep visual sebagai karakter game online berbasis *android*, yaitu Mobile Legends Bang Bang pada *hero* Kadita dengan *role* sebagai *mage*. Karakter mitologi ini muncul sebagai daya tarik tersendiri dalam era digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter Nyi Roro Kidul yang divisualisasikan pada *hero* Kadita. Banyak karakter-karakter yang digunakan dalam video *game* diciptakan secara imajinatif dan tidak memiliki kedekatan secara sosial-budaya dengan pemain-pemain asal Indonesia. Studi ini akan menunjukkan hasil adaptasi dari karakter visual Nyi Roro Kidul ke dalam *hero* Kadita. Etnografi visual menjadi metode yang memberi pengalaman kebudayaan Jawa tentang konsep visualisasi Nyi Roro Kidul. Untuk menganalisis perubahan media dan transformasi bentuk visual Nyi Roro Kidul dalam *hero* Kadita digunakan teori adaptasi. Penelitiani ini mendapatkan hasil bahwa terdapat adaptasi karakter Nyi Roro Kidul pada *hero* Kadita dalam *game* tersebut. Analisis ini diharapkan menstimuli akademisi desain komunikasi visual untuk merancang karakter-karakter tokoh digital berdasarkan atas folklor yang terdapat di Indonesia.

**Kata Kunci:** Adaptasi, Nyi Roro Kidul, Mobile Game, Etnografi Visual

***Abstract.*** *Nyi Roro Kidul is a mythological figure revered in the southern coast of Java Island. Moonton, a game developer of android based game Mobile Legends Bang Bang, adapted this figure into a visual concept of one of its in-game character with a role of mage, namely the hero Kadita. The inclusion of Javanese mythological figure has its own charm in the growing digital era. This is because many of the characters found in video games are created imaginatively and generally do not have any relation in a socio-cultural sense with Indonesian players. This study aims to analyze the character of Nyi Roro Kidul which was adapted and visualized into the hero Kadita in Mobile Legends Bang Bang using visual ethnography method to infer the Javanese cultural experience on the concept and visualization of this in-game character. The adaptation theory was used to analyze the changes and visual transformation related to the media changes from Nyi Roro Kidul as a mythological figure to the hero Kadita as an in-game character. This study found that Kadita's character was the result of adaptation representing a mixture between the image of Javanese Nyi Roro Kidul an an influence of European culture. However, the dominance given by the image of Nyi Roro Kidul as a part of visual culture makes Kadita recognized as a character from Indonesia. The implication of this study is to stimulate visual communication design academics in adapting the rich Indonesian folklores as an underlying concept in designing characters and figures for interactive digital media.*

**Keywords :** Adaptation, Nyi Roro Kidul, Mobile Game, Visual Ethnography

**Pendahuluan**

Indonesia memiliki beragam folklor yang tersebar di daerah-daerah. Banyak dari folklor-folklor tersebut berakhir kumpulan cerita pengantar tidur anak yang memiliki nilai sosial, seperti Sangkuriang, Baru Klinting, Lutung Kasarung, Malin Kundang dan lain sebagainya. Namun tidak sedikit pula, di antara folklor-folklor tersebut adalah mitologi yang diyakini pernah ada atau bahkan diyaini masih ada hingga sekarang meski dalam bentuk gaib, seperti Prabu Siliwangi, Jaka Tarub, Nyai Bagelen, Calon Arang dan lain sebagainya. Salah satu yang melegenda di tanah Jawa adalah Nyi Roro Kidul. Nyi Roro Kidul dikenal dengan beberapa nama yang mengidentitaskan sosoknya, sepeti Kanjeng Roro Kidul, Ratu Pantai laut Selatan, dan Kadita.

Seiring perkembangan zaman, mayarakat Indonesa berusaha untuk memanfaatkan teknologi untuk melestarikan kebudayaan yang telah dibangun oleh nenek moyang mereka, salah satunya melalui media digital. Hal ini seperti diungkapkan oleh Andrew Strathern dan Pamela J. Stewart, bahwa solusi untuk mempublikasi kumpulan material kebudayaan yang memiliki berbagai macam jenis adalah dengan cara merekam dalam media digital (Strathern & Stewart, 2008: 73). Penggunaan teknologi ini, selain berusaha menyimpan budaya dalam bentuk virtual juga memungkinkan desainer untuk memberikan sentuhan kreatif yang dapat menarik generasi muda. Salah satu media digital yang dapat dimanfaat kan adalah video game.

Desainer yang turut berusaha menyimpan material kebudayaan dalam bentuk kreatif memiliki sudut pandang yang berbeda dengan para humanis dalam memperlakukan material kebudayaan. Seperti yang dilakukan oleh Moonton, sebuah perusahaan yang bergerak dalam *mobile games*. Salah satu produk mobile game dari perusahaan ini adalah Mobile Legends Bang Bang. Banyak karakter-karakter “*hero*” yang diciptakan oleh Moonton mengadaptasi dari folklor-folklor yang berkembang di dunia, termasuk dari Indonesia, yaitu Gatotkaca dan Kadita. Karakter Gatotkaca dirilis pada tahun 2017 hasil adaptasi dari karakter Gatotkaca dalam komik ‘Garudayana’ yang diciptakan oleh Is Yuniarto. Karakter Mobile Legend Bang Bang lainnya yang mengadaptasi folklor dari Indonesia adalah Kadita. Moonton mengadaptasi tokoh ini dari mitologi Jawa yaitu Nyi Roro Kidul. Seperti halnya nama Gatotkaca yang mengambil nama wayang Gatotkaca, nama karakter Kadita juga mengambil nama lain dari Nyi Roro Kidul yang konon adalah nama sebelum menjadi penguasa Laut Selatan, yaitu Kadita. Dengan nama karakter Kadita, dan nama kedua ‘*Ocean Goddes*’ yang identik dengan sebutan Ratu Pantai Laut Selatan, karakter ini memainkan *role* sebagai *mage*.



Gambar 1 Karakter Gatotkaca dalam Mobile Legend: Bang Bang

Sumber: https://akcdn.detik.net.id, 2017

Karakter Gatotkaca yang pada awalnya adalah karakter yang diciptakan dalam bentuk cerita dan menjelma sebagai boneka yang dimainkan oleh subjek yang disebut dengan dalang. Dan hal tersebut masih bertahan sampai sekarang. Sosok Gatotkaca tidak keluar dari sebuah karakter boneka atau bahkan selalu berada dalam alur yang jalan ceritanya dapat dimainkan oleh si penciptanya. Meskipun demikian, menurut Pandu Pramudita telah terjadi keretakan struktur budaya pada karakter Gatotkaca dalam Mobile Legends Bang Bang, yaitu menghilangkan unsur agen, yaitu sang dalang atau pengatur jalan cerita (Pramudita, 2018). Adapun karakter Kadita diadaptasi dari makhluk mitologi masyarakat Indonesia, khususnya di masyarakat pesisir selatan Jawa, yaitu Nyi Roro Kidul yang diyakini keberadaannya dan tidak jarang masyarakat pesisir pantai laut selatan ini melakukan ritual untuk memujanya atau hanya sekedar menghormatinya. Lau, bagaimana Moonton memvisualisasikan Nyi Roro Kidul pada karakter Kandita yang diadaptasi dari kebudayaan Jawa? Dan, bagaimana prospek penciptaan karakter game video yang mengadaptasi folklor Indonesia bagi pemain video game di Indonesia? Dalam hal ini, penulis berusaha untuk menganalisis karakter Nyi Roro Kidul yang divisualisasikan pada karakter Kadita dalam mobile game Mobile Legends Bang Bang dengan menggunakan teori adaptasi. Untuk melihat ciri adaptasi yang digunakan dalam sebuah budaya, menurut Alland perlu pemahaman sitem kognisi dan kebiasaan manusia sebagai struktur respon aturan mereka sendiri dan berkembang dalam konteks konsistensi internal (Alland, 1975: 69).



Gambar 2 Karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang Bang

Sumber: esport.id, 2018

**Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi visual. Etnografi visual menjadi metode yang memberi pengalaman kebudayaan Jawa tentang konsep visualisasi Nyi Roro Kidul. Menurut Jane Jackson, etnografi adalah metode penelitian sosial yang memberikan pemahaman makna mengenai praktik kebudayaan atau perilaku dan kepercayaan pada kelompok atau orang-orang tertentu dalam waktu dan konteks khusus (Jackson, 2016: 240). Adapun mengenai etnografi visual, Jackson menjelaskan bahwa etnografi visual memungkinkan penelitinya mengumpulkan dan menganalisis data-data yang sebagian besar adalah data visual termasuk dalam bentuk gambar digital (Jackson, 2016: 243). Adapun menurut Terence Wright, untuk melihat simbol visual dalam sebuah budaya kontemporer maka perlu adanya ketepatan budaya visual dan representasi visual dalam melihat sebuah objek kebudayaan (Kockel , Craith, and Frykman, 2012: 8).

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil data-data visual berkaitan dengan Nyi Roro Kidul untuk menganalisis budaya visual dan representasi Nyi Roro Kidul yang diadaptasi pada karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang Bang. Data-data visual tersebut peneliti ambil dari sumber internet dengan asumsi bahwa media internet menyediakan ruang ekspresi masyarakat dalam mempublikasi karya, dalam hal ini representasi Nyi Roro Kidul dalam bentuk gambar digital yang dapat diakses tanpa memerlukan kemampuas khusus, seperti sihir. Selain itu, peneliti juga menggunakan metode kuesioner dengan memanfaatkan media internet, yaitu *google form* untuk menggali informasi dari bawah.

**Hasil dan Pembahasan**

**Mitos Nyi Roro Kidul yang Berkembang di Pulau Jawa**

Di wilayah Sunda, banyak cerita yang mengkisahkan asal mula munculnya Nyi Roro Kidul. Robert Wessing menuliskan Nyi Roro Kidul adalah seorang putri Kerajaan Pajajaran. Dia menuliskan versi lain bahwa Nyi Roro Kidul juga diklaim berasal dari Kerajaan Galuh, kedua ceritanya bermuara ke laut selatan (Wessing, 1997: 318). Nyi Roro Kidul juga sangat erat dengan sejarah Kerajaan Mataram yang memiliki peran penting dalam mengukuhkan Raja Jawa. Dalam Babad Tanah Jawi, Olthof menuliskan bahwa terdapat hubungan antara Nyi Roro Kidul dengan Raja Jawa sebagai sepasang suami istri meskipun berakhir pada Paku Buwono X yang hubungan itu berakhir ketika Nyi Roro Kidul hanya mengakuinya sebagai anak (Budiningtyas, Ahimsa-Putra, Damanik, & Atmosudiro, 2018: 2108). Namun ketika terjadi perpecahan kerajaan karena adanya Perjanjian Giyanti, Panembahan Senopati mendirikan Kerajaan Mataram Islam di Yogyakarta. Sebagaimana mitos yang mengakar di masyarakat Jawa, Nyi Roro Kidul kemudian menjadi istri gaib dari Panembahan Senopati (Budiningtyas, Ahimsa-Putra, Damanik, & Atmosudiro, 2018: 2109). Hal ini sedikit kontradiktif, ketika Panembahan Senopati mendirikan kerajaan dengan dasar Islam sedang Nyi Roro Kidul adalah makhluk animisme. Hal ini terlihat sebagai hegemoni (Pambudi, 2018: 50-51).

**Representasi Visual Nyi Roro Kidul dan Karakter Kadita**

Nyi Roro Kidul diyakini adalah sosok gaib yang intangible (Budiningtyas, Ahimsa-Putra, Damanik, & Atmosudiro, 2018: 2102). Dengan kata lain, dia adalah sosok yang tidak dapat diindera. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pendukung yang dapat merepresentasikan karakter Nyi Roro Kidul secara visual. Dalam hal ini, media yang paling umum menjadi rujukan mengenai sosok Nyi Roro Kidul adalah lukisan.

Peneliti mengambil 3 sampel lukisan Nyi Roro Kidul sebagai representasi visual Nyi Roro Kidul yang memiliki keterangan pelukis yang diambil dari media internet. 3 lukisan tersebut antara lain lukisan ‘Nyi Roro Kidul’ karya Basuki Abdullah, ‘Nyi Roro Kidul’ karya Basuki Bawono, dan ‘Queen of Ocean’ karya Iyan Riyana. Karakter Kadita yang akan diidentivikasi secara visual adalah dalam bentuk animasi yang berposisi sebagai budaya visual Nyi Roro Kidul. Untuk menganalisis konsistensi visualisasi Nyi Roro Kidul dalam karakter Kadita sebagai pembuktian adaptasi yang dilakukan oleh Moonton maka peneliti membuat table sebagai berikut.

Table 1 Analisis Adaptasi Visual Nyi Roro Kidul dalam Karakter Kadita

| **Ciri Visual** | **Representasi Visual** | **Budaya Visual** |
| --- | --- | --- |
| Karya | ‘Nyi Roro Kidul’ karya Bauki Abdullah | ‘Nyi Roro Kidul’ karya Basuki Bawono | ‘Queen of Ocean’ karya Iyan Riyana | Kadita – *Ocean Goddes* |
|  |  |  |  |
| Ciri Fisik | * Wanita
* Rambut panjang terurai
* Kulit sawo matang
* Tubuh semampai
 | * Wanita
* Rambut panjang terurai dengan sedikit gelungan di bagian atas
* Tubuh semampai
* Kulit sawo matang
 | * Wanita
* Rambut panjang dikepang dan terdpat gelungan di bagian atas
* Tubuh semampai
* Kulit sawo matang
 | * Wanita
* Rambut panjang terurai
* Kulit putih
* Tubuh semampai
 |
| Busana | * Pakaian kemban Jawa
* Warna pakaian biru kehijauan
 | * Pakaian kemban Jawa
* Warna pakaian hijau
 | * Pakaian kemban Jawa dengan bawahan jarit motif ‘semen’
* Warna pakaian dominan hijau dengan batik cokelat
 | * Pakaian kemben Jawa
* Warna dominan hijau
 |
| Aksesoris | * Kalung
 | * Mahkota
* Sanggul
* Anting-anting
* Kalung
* Kelat bahu
* Gelang
* Sabuk
 | * Mahkota
* Sanggul
* Anting-anting
* Kalung
* Gelang
* Sabuk
* Selendang
 | * Mahkota
* Sumping
* Anting-anting
* Kalung
* Kelat bahu
* Gelang
* Senjata trisula
 |

Sumber: Data diolah, 2019

Berdasarkan table di atas, secara umum Nyi Roro Kidul divisualisasikan dalam sosok wanita berambut panjang. Busana yang dikenakan merupakan kemben, pakaian khas wanita kerajaan, terutama di wilayah Jawa. Adapaun perhiasan yang dikenakan Nyi Roro Kidul yang cenderung konsisten adalah mahkota, kalung, gelang, dan sabuk. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Wright dimana budaya visual tersebut merepresentasikan budaya yang digunakan oleh masyarakat setempat, dalam hal ini adalah masyarakat Jawa.

Meskipun demikian, terjadi adaptasi visual berbeda pada karakter Kadita yang tidak terdapat pada karakter Nyi Roro Kidul yang tervisualisasi dalam lukisan-lukisan ‘Nyi Roro Kidul’ yaitu pada ciri fisik yang berkulit putih dan aksesoris dengan menggunakan senjata trisula.

Pada penggunaan senjata trisula, hal ini mengingatkan pada mitologi-mitologi barat yang melibatkan trisula sebagai senjata utama dewa-dewa penguasa laut seperti Dewa Neptunus dari mitologi Romawi dan Dewa Poseidon dari Mitologi Yunani. Adaptasi ini memperkuat posisi karakter Kadita sebagai karakter yang menguasai laut. Senjata yang sama juga digunakan oleh Aquaman, salah satu karakter DC Comics, karakter pahlawan super yang memiliki kekuatan dan kekuasaan di laut.

**Prospek Karakter Folklor dalam Video Game**

Peneliti mensurvei dari 100 pengguna (pemain) Mobile Legends Bang Bang secara acak tanpa membatasi umur. Dari 100 responden, terdapat 87,7% yang pernah menggunakan ‘hero’ Kadita, sedang lainnya mengaku belum pernah menggunakan hero ini. Dari 87,7% tersebut, hanya 13,3% adalah pengguna sedang lainnya bersifat kadang-kadang. Dari para pengguna hero tersebut dapat dipastikan bahwa mereka adalah pengguna tipe role mage. Pengguna yang kadang-kadang menggunakan Kadita 16% karena Kadita hero asli Indonesia, 26% mencoba kemampuan Kadita, 23% menggunakan sesuai role, dan yang paling besar, 36% hanya mencoba-coba. Sedangkan mereka yang belum pernah mencoba ‘hero’ Kadita, 29% memang belum membeli karakter tersebut, 71% tidak sesuai dengan role yang biasa mereka mainkan, dan tidak ada yang menjawab tidak tertarik.

Gambar 3 Popularitas ‘Hero’ Kadita di kalangan Pemain Mobile Legends Bang Bang Indonesia

Sumber: data diolah, 2019

Fitur ‘leaderboard’ Mobile Legens Bang Bang berdasarkan ‘hero’ yang diakses pada tangga 22 Juni 2019, dari 10 Top Global Kadita, hanya terdapat 2 pemain yang berbendera Indonesia, dan itupun menduduki peringkat 2nd dan 4th. Sedang peringkat 1st dicapai oleh pemain berbendera Philippines. Hal serupa juga terjadi pada ‘hero’ Gatotkaca, dimana dari 10 Top Global Gatotkaca, hanya terdapat 2 pemain berbendera Indonesia yang menduduki peringkat 7th dan 10th sedang peringkat 1st dicapai oleh pemain berbendera India. Hal ini menandakan bahwa, karakter Kadita yang terinspirasi dari mitologi Nyi Roro Kidul mampu dinikmati oleh penduduk dunia dan sebagian dari pemain Indonesia dengan trampil menguasai karakter ini meski tidak berada pada peringkat pertama.

**Simpulan**

Karakter Kadita yang dirilis oleh Moonton dalam game Mobile Legends Bang Bang secara etnografi visual diadaptasi dari tokoh mitologi Jawa yaitu Nyi Roro Kidul. Hal ini dibuktikan adanya konsistensi yang muncul di dalam karakter Kadita yang menjadi budaya visual atas Nyi Roro Kidul. Adapun sebagai representasi visual atas Nyi Roro Kidul telah didapatkan dari lukisan Nyi Roro Kidul. Pada dasarnya, kehadiran karakter Kadita maupun Gatotkaca dalam game ini sangat disambut antusias oleh para game Mobile Legends Bang Bang Indoensia. Namun, penggunaan karakter bukan berdasar atas suka atau tidak suka terhadap karakter melainkan kemampuan pemain sendiri dalam menggunakan karakter. Sehingga, dalam hal ini desainer Indonesia memiliki peluang kembali untuk memberikan inspirasi karakter local pada role lainnya. Terakhir, analisis ini diharapkan menstimuli akademisi desain, khususnya desain komunikasi visual, untuk merancang karakter visual berdasarkan atas folklor yang terdapat di Indonesia.

**Referensi**

Alland, Alexander. “Adaptation.” *Annual Review of Anthropology*, vol. 4, 1975, pp. 59-73. *JSTOR*, www.jstor.org/stabel/2949349.

Budiningtyas, Raden Rara Erna Sadiarti; Ahimsa-Putra, Heddy Shri; Damanik, Janianton; & Atmosudiro, Sumijati. “Myth of the Queen of the South Sea and Kasunanan Palace as a Tourism Attraction of Baluwarti, Surakarta.” *International Journal of Pure and Applied Mathematics*, Volume 119 No. 15 2018, pp. 2101-2112. ISSN: 1314-3395. <http://www.acadpubl.eu/hub/>.

Jane Jackson. “Ethnography.“ Editor Zhu Hua. “Research Methods in Intercultural Communication: A Practical Guid.” West Sussex: Wiley-Blackwell. 2016. pp 239-254. (Book Chapter)

Pambudi, Buyung. “Hegemoni dalam Mitos Nyai Roro Kidul dalam Novel Sang Nyai 1 Karya Budi Sardjono.” Prosiding Seminar Sastra Tema: Resonansi Kata. 25 April 2018. Graha STKIP PGRI Bangkalan. Pp 47-68.

Pramudita, Pandu. “Retaknya Dualitas Struktur Wayang Dalam Karakter Gatotkaca Pada Permainan Dalam-Jaringan Mobile Legends: Bang Bang.” Proceeding. Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta. 2018. (Proceeding).

Strathern, Andrew, and Pamela J. Stewart. “Multimedia Ethnography and Digitalization of Archives: A Sygnergistic Project.” *Journal of Ritual Studies*, vol. 22, no. 1, 2008, pp. 73-76. *JSTOR*, [www.jstor.org/stabel/44368784](http://www.jstor.org/stabel/44368784). (Berkas online)

Ullrich Kockel, Máiréad Nic Craith, and Jonas Frykman. “Introduction: The Frontiers of Europe and European Ethnology.” Editor Ullrich Kockel, Máiréad Nic Craith, and Jonas Frykman. A Companion to the Anthropology of Europe. West Sussex: Wiley-Blackwell. 2012. pp 1-10. (Book Chapter)

Wessing, Robert. “A Princess from Sunda Some Aspects of Nyai Roro Kidul”. Asian Folklore Studies, Volume 56，1997: 317-353.