

## **BAB V**

### **Penutup**

#### **a. Kesimpulan**

Berdasarkan dengan tinjauan desain komunikasi visual terhadap kedua karakter Nusantara yaitu Gatotkaca Kadita. Penulis mendapatkan beberapa persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini. Gatotkaca dalam cerita wayang memiliki kemampuan yang cepat namun Gatotkaca dalam *Mobile Legends* memiliki kekuatan petir listrik yang identik dengan kecepatan kilat namun nyatanya karakter Gatotkaca memiliki kemampuan/*skill* yang lumayan lambat dan sangat susah untuk menangkap dan menghadapi lawan. Karakter Gatotkaca dalam game *Mobile Legends* yang dirancang oleh Is Yuniarto juga memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi dimulai dari penampilannya, percakapannya, hingga atribut/pakaian yang digunakan. Gatotkaca dalam game *Mobile Legends* juga tidak mempunyai kemampuan untuk terbang tinggi seperti apa yang diceritakan dalam pewayangan Jawa melainkan hanya dapat melompat tinggi.

Karakter Kadita dalam game *Mobile Legends* masih memiliki kemiripan dengan cerita aslinya. Dimulai dari pakaian gaun yang berwarna hijau, Ratu Laut Selatan, hingga kecantikan dan keindahan yang dimiliki olehnya. Namun Kadita yang ada dalam game *Mobile Legends* tersebut terkesan modern dengan sedikit sentuhan pengaruh westernisasi seperti mengubah kakinya menjadi ikan yang biasa disebut dengan sebutan "*Mermaid*". Bentuk wajah dengan bola mata berwarna hijau serta mahkota yang dikenakan kurang sesuai dengan yang ada di cerita mitos dan ilustrasinya.

Game *Mobile Legends*: Bang-Bang juga merancang karakter dengan konsep desain 3D atau *Semi Realism*. Dengan gaya desain seperti ini, maka tidak heran jika banyak sekali orang-orang yang tertarik untuk bermain game tersebut. Karakter hero yang dibuat dalam game *Mobile Legends*: Bang-Bang ini juga tidak bertele-tele/berlebihan. Karakter yang dirancang memiliki pembawaan yang alami dan konsisten. Komunikasi nonverbal Gatotkaca dan Kadita dalam poin-poinnya juga berkesinambungan sehingga mudah untuk disimpulkan mulai dari pergerakannya, kemampuan, hingga tampilan visual seperti atribut, pakaian, dan lain sebagainya.

b. **Saran**

Pembahasan mengenai kedua karakter Nusantara ini diharapkan dapat menjadi lebih baik lagi. Karena masih kurang sering digunakannya karakter Nusantara tersebut oleh orang-orang yang memainkan game ini. Mungkin bisa lebih ditingkatkan lagi dari segi kemampuan atau biasa yang disebut dengan istilah *skillnya*. Karakter hero Gatotkaca dalam *Mobile Legends* memang mempunyai penampilan pakaian yang sangat sesuai dengan cerita aslinya, tetapi untuk kemampuan/*skill* yang dimiliki penulis rasa masih beberapa perbaikan. Dimulai dari *skill* serangan yang dimiliki sangat lambat sehingga sulit untuk mengalahkan lawannya dan kemampuan serangannya yang sangat dekat dan hal itu yang membuat lawan terutama yang memiliki serangan jarak jauh seperti pada *role marksman dan mage* sangat mudah untuk menaklukkannya. Hal inilah yang membuat karakter Gatotkaca kurang diminati dan kurang populer pemasarannya.

Ada kala baiknya kemampuan menyerang lebih ditingkatkan yaitu dengan

mempercepat animasi hingga memperbesar jarak serangannya. Selain itu, Gatotkaca pada *skill* ultimate yaitu menentukan area lingkaran lompatan untuk menangkap musuh. Penulis merasa bahwa kemampuan ini tidak terlalu berguna dalam *teamwar* ketika bermain karena terkadang mudah dihindari oleh musuh. Ada kala baiknya *skill* tersebut diganti dengan animasi bergerak terbang diatas dengan durasi tertentu seperti yang diceritakan agar bisa melihat keberadaan musuh dengan mudah dan digunakan untuk melarikan diri juga. Dengan kemampuan ini, musuh atau pemain lawan dapat dipancing untuk menyerang Gatotkaca dan terkesan jauh lebih menguntungkan rekan tim di dalam game. Penampilan pada fisik Gatotkaca pada bagian kakinya setidaknya dibuat lebih besar dan seimbang dengan badannya agar terlihat lebih bagus dan menarik perhatian.

Karakter Kadita dalam game *Mobile Legends* terkesan sedikit menyimpang dari apa yang diharapkan. Penampilan Kadita dalam game ini sedikit menggeser nilai kebudayaan lokal dari mahkota, wajah, dan juga senjatanya. Walaupun Kadita juga memiliki wajah yang cantik dan tubuh yang bagus namun bukan berarti karakter ini banyak disukai/dimainkan. Kemampuan/*skill* dari Kadita ini terlalu mengandalkan kekuatan air ombak yang menjadi satu-satunya kekuatan magisnya. Hal ini cenderung membuat para pemain merasa bosan dan kurang tertarik terhadap karakter ini. Ada kala baiknya jika Kadita memiliki kekuatan selain mengandalkan kekuatan ombaknya seperti memanggil kereta kudanya atau menyerang dengan ikan raksasa dan lain-lain. Senjata yang digenggam oleh Kadita sebaiknya juga senjata tongkat asli Indonesia seperti tongkat dengan

kepala hewan laut asli Indonesia, dan lain-lain. Dengan begitu maka pemain mungkin akan lebih tertarik untuk memainkan karakter tersebut.

Dan untuk *Moonton* sendiri mungkin bisa juga merancang karakter-karakter Nusantara lainnya yang lebih menarik atau yang memang tidak terlalu populer atau tidak banyak yang tahu mengenai karakter tersebut. Karakter-karakter tersebut jika bisa dibuat lebih unik lagi yang dimana latar cerita karakter-karakter Nusantara ini memiliki cerita yang berkesinambungan dengan karakter Nusantara lainnya sehingga mungkin dapat meningkatkan pasar dalam game tersebut. Walaupun sudah dibahas segala aspek tinjauan terhadap karakter oleh penulis ini namun karakter yang dibahas hanya mencakup dua karakter yang merupakan karakter asli Nusantara. Sementara banyak sekali karakter-karakter baru yang bermunculan dengan hadirnya update-update terbaru dari game tersebut, maka peluang bagi penulis untuk menjelaskan karakter-karakter lainnya yang beberapa terinspirasi dari sebuah tokoh-tokoh unik masih terbuka dengan sangat luas.