

REPRESENTASI MAKNA PADA KARAKTER KADITA DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG

Rezza Agus Alfian¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rezzaalfian16021264015@mhs.unesa.ac.id

² Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
trichahyo@unesa.ac.id

Abstrak

Game terus berkembang seiring perkembangan zaman, munculnya Genre MOBA berhasil mencuri perhatian banyak khalayak. Salah satu di antaranya adalah Mobile Legends Bang Bang, yang dimainkan oleh masyarakat di seluruh dunia. Salah satu komponen penting dalam game Mobile Legends Bang Bang adalah tokoh yang mereka hadirkan. Seperti tokoh Kadita, yang merupakan representasi dari sosok Nyi Roro Kidul, yang tentunya menarik untuk dikaji. Menggunakan Semiotika Roland Barthes, tujuannya adalah mengetahui tanda-tanda denotasi, konotasi, mitos, dan makna-makna yang merepresentasikan sosok Kadita itu sendiri. Data berupa sumber primer dari dalam game dan data sekunder terkait buku-buku penelitian. Analisis dilakukan mengikuti alur Tingkatan Signifikasi Barthes sebelum dijabarkan kembali makna-maknanya. Hasil analisis tersebut antara lain; Kadita merupakan simbol perempuan masa kini, Kadita merupakan representasi sosok Nyi Roro Kidul yang telah melewati modernisasi visual, serta desain dari Kadita memunculkan maskulinitas yang memunculkan kesetaraan gender dan mematahkan isu-isu social mengenai perempuan. Dalam desain komunikasi visual, unsur semiotika pada suatu visual merupakan wacana yang muncul tanpa adanya perintah, kajian ini berkontribusi dalam memberikan referensi penelitian yang akan datang mengenai analisis visual karakter terutama dengan metode penelitian yang serupa.

Keywords: Game Online, Kadita, Representasi, Semiotika, Roland Barthes

Abstract

Game continues to evolve with the times, the emergence of MOBA Genre managed to steal the attention of many audiences. One of them is Mobile Legends Bang Bang, which is played by people around the world. One of many important component in the Mobile Legends Bang Bang is the characters they present. Like the character named Kadita, who is a representation of the figure of Nyi Roro Kidul, which is certainly interesting to study. Using Roland Barthes's Semiotics, the goal is to know the signs of denotation, connotation, myth, and meanings that represent the figure of Kadita itself. Data in the form of primary sources from within the game, and secondary data related to research books. The analysis was carried out following the Barthes Order of Signification flow before redefining its meaning. The results of the analysis include; Kadita is a symbol of women today, Kadita is a representation of the figure of Nyi Roro Kidul who has gone through visual modernization, and the design of Kadita raises masculinity that also raises gender equality and breaks social issues about women. In visual communication design, the element of semiotics in a visual is a discourse that arises without an order, this study contributes in providing future research references on the visual analysis of characters especially with similar research methods.

Keywords: Online Game, Kadita, Representation, Semiotics, Roland Barthes

PENDAHULUAN

Game online merupakan bentuk perkembangan teknologi yang semakin maju pada era globalisasi ini. *Game online* berhasil merajai *market digital* dan memunculkan fenomena candu akan bermain *game online*, yang dikenal dengan istilah *E-Sport* (olahraga elektronik). Salah satu genre baru di dunia *game online* adalah genre MOBA.

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) adalah sebuah genre *game online* yang mengharuskan seorang *player* mengontrol suatu karakter tertentu dalam sebuah tim yang bertujuan untuk meraih kemenangan bersama. Salah satu *game* MOBA yang tidak pernah sepi peminat ialah *Mobile Legends: Bang Bang*. Salah satu elemen menarik dalam *game* tersebut adalah karakter *hero* yang dihadirkan. *Hero* ialah sebutan untuk tokoh yang dimainkan oleh suatu *player*. Tokoh-tokoh itu memiliki beberapa *role*, di antaranya adalah *Tank*, *Assassin*, *Mage*, *Marksman*, *Fighter*, dan *Support* dengan spesialisasi yang berbeda-beda. Menariknya, Moonton selaku pihak *developer* telah merilis tokoh *role Mage* baru yang terinspirasi dari salah satu sosok legendaris di Indonesia.

Setelah Gatotkaca, Kadita adalah *hero* asli Indonesia yang dihadirkan oleh Moonton. Melalui video berjudul '*Development of New Hero Kadita-Ocean Goddess "Inside Mobile Legends!! Mobile Legends: Bang Bang"*' berdurasi 03:01 yang dirilis oleh X-treme Falcon pada *platform youtube*, menunjukkan proses diskusi dari pihak-pihak *developer* yang sedang melakukan rapat mengenai *hero* baru mereka. Dalam video itu, mereka menegaskan bahwa Kadita merupakan representasi dari sosok fenomenal di Laut Selatan, Nyi Roro Kidul. Melalui poster karakter yang dirilis, Kadita hadir sebagai ratu modern dengan berbagai macam elemen simbolik. Hal ini membuat penulis berminat dalam mengkaji karakter Kadita lebih jauh lagi dengan menganalisis mitos dan unsur-unsur lain yang *developer* hadirkan dalam karakter tersebut menggunakan teori semiotika untuk mengkaji tanda-tanda berupa visual. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian semiotika Roland Barthes karena mengacu pada dua tahap signifikasi tanda, yang memungkinkan penulis menganalisis elemen-elemen visual secara

lebih detail, serta adanya unsur mitos yang mampu dikaitkan dengan fenomena-fenomena masa kini, berdasar nilai karakter dari feminisme, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan.

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan masalah mengenai bagaimana visualisasi karakter Kadita dalam *game Mobile Legends Bang Bang* serta bagaimana makna denotasi, konotasi, dan mitos pada karakter Kadita dalam *game Mobile Legends Bang Bang* terbentuk.

METODE PENELITIAN

Di sini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang memiliki konsep pendekatan bahasa visual melalui sistem tanda yang terurai sebagai berikut:

1) *Signification*

Merupakan sebuah proses yang berupa tindakan yang mengikat *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

2) *Denotation* dan *Connotation*

Dalam Semiotika, dua hal tersebut menghubungkan antara *signifier* dan *signified* dalam istilah *Order of Signification*. Kedua hal tersebut juga dikaitkan dengan tingkatan representatif, yang mana denotasi merupakan sesuatu yang sifatnya literal (tetap) yang ketika diasosiasikan dengan konotasi memiliki perubahan makna.

3) *Metalinguage* (Mitos)

Merupakan sebuah objek, konsep, gagasan yang berpesan dalam sajian signifikasi. Sifatnya adalah menghapus realitas dari tanda-tanda yang hadir, untuk kemudian diisi menjadi realitas yang baru.

Dalam mitos, sekali lagi kita mendapati pola tiga dimensi yang baru saja saya sebutkan: penanda, petanda, dan tanda. (Barthes, 1970). Di dalam mitos tersebut juga terdapat pola tiga dimensi berupa penanda, petanda, dan tanda yang dibangun sebagai sistem yang unik karena dihubungkan dengan dua tingkatan pemaknaan, yang menempatkan mitos Barthes sebagai produk kelas sosial yang mencapai dominasi makna melalui sejarah. Segala sesuatu dapat menjadi mitos apabila disajikan oleh sebuah wacana. Mitos

adalah satu sistem khusus, karena dia terbentuk dari serangkaian rantai semiologis yang telah ada sebelumnya: mitos adalah sistem semiologis tingkat kedua. (Barthes, 1970).

<i>Signifier</i> (Penanda)	<i>Signified</i> (Petanda)
<i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
<i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	<i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
<i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Gambar 1. Peta Tanda Roland Barthes
(Sumber: Cobley & Jans dalam Sobur (2006))

Dalam peta tersebut dapat diuraikan bahwa Tanda Denotatif membawa Penanda dan Petanda. Di saat bersamaan, Tanda Denotatif merupakan Penanda Konotatif. Jadi dalam konsep Barthes, tanda konotatif tak sekadar bermakna tambahan, melainkan terkandung bagian Tanda Denotatif yang melandasi adanya.

Untuk pengumpulan data, penulis menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Pada teknik observasi, penulis melakukan pengamatan dengan panca indera untuk menemukan unsur representasi terhadap objek yang diteliti. Pada teknik dokumentasi, penulis melakukan pengumpulan data mengenai karakter tokoh Kadita yang berasal dari *game Mobile Legends Bang Bang*.

Adapun sumber data primer ialah beberapa hasil tangkap-layar dari *game Mobile Legends Bang Bang* mengenai karakter tokoh Kadita dari bagian *entrance*, *gameplay*, serta poster karakter. Sumber data skunder, diambil dari beberapa buku referensi yang dianggap relevan dan memiliki keterkaitan untuk mendukung penelitian ini, sisanya adalah pencarian *online*.

Untuk analisis dalam penelitian kualitatif ini, penulis menggunakan langkah-langkah yang diolah berdasarkan proses analisis semiotika milik Roland Barthes yang berkaitan dengan *Order of Signification* tahap dua.

Tahapan-tahapan dalam proses analisisnya adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan identifikasi petanda dan penanda dalam tokoh karakter Kadita

sebagai signifikasi tahap satu, yaitu denotasi (realitas eksternal).

- 2) Melakukan identifikasi petanda dan penanda dalam tokoh karakter Kadita sebagai signifikasi tahap dua, yaitu konotasi (perasaan dan emosi).
- 3) Melakukan identifikasi pemahaman konotasi dalam aspek denotasi yaitu mitos.
- 4) Menjelaskan pemaknaan berdasar unsur visual yang muncul dalam tokoh tersebut.
- 5) Menarik kesimpulan.

KERANGKA TEORETIK

Dalam penelitian ini, penulis mengambil beberapa teori dari landasan-landasan yang berkaitan dengan kajian, seperti analisis yang merupakan uraian pokok dari berbagai bagian dan telaah bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk mendapat pengertian tepat dan kephahaman atas keseluruhan dari sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002). Analisis tersebut juga dilakukan dengan menganalisis karakter, yang merupakan personalitas yang terlibat dalam game yang berkemungkinan terjadi dialog di antara mereka, yakni karakter dalam PC, serta karakter tidak dalam PC. (Rouse dalam Agustin, 2005) Hal tersebut merupakan salah satu aspek representasi, di mana representasi ini merupakan keadaan yang mewakili sesuatu (KBBI, 2002).

Representasi Kadita terhadap Nyi Roro Kidul, tentunya tidak bisa lepas dari budaya, yang merupakan seluruh kehidupan, materi, intelektual, dan spiritual (Williams, 1961). Representasi tersebut hadir dalam sebuah game online, di mana game terdiri dari kumpulan aturan yang membangun sebuah situasi berkompetisi dari dua hingga beberapa orang atau kelompok serta strategi-strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau meminimalkan kemenangan lawan (Neumann and Morgenstern dalam Adi, 2009).

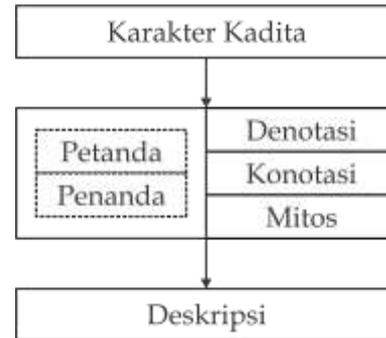
Penelitian ini merupakan penelitian semiotika, yang merupakan model dari ilmu pengetahuan sosial, mengenal dunia sebagai suatu sistem relasi yang berunit dasar dengan ‘tanda’. Maka dari itu, semiotika mempelajari makna tentang adanya tanda (Wibowo, 2013). Tanda itu membentuk sebuah sistem semiologi, ilmu

tentang bentuk, sebab ia mengajarkan penandaan secara tercerai dari isinya. (Barthes, 1970).

Jika mitos merupakan kebenaran cerita yang menjadi milik masyarakat pendukungnya, karena bersifat suci, bermakna model tindakan manusia, sekaligus pemberi makna dan nilai kehidupan (Twikromo dalam Hasbullah, 2006), yang merupakan definisi cahaya dari mitos tradisional, mitos yang dikenalkan Barthes lain. Mitos pasti punya landasan historikal, baik mitos kuno pun yang tidak, karena dia merupakan tipe wicara, dipilih oleh sejarah: mitos tidak terlahir dari ‘hakikat’ sesuatu. (Barthes 1970). Barthes (1970) menuturkan, “Karena mitologi adalah studi tentang tipe wicara, maka sungguh ia satu bagian dari ilmu tanda yang dikenalkan Saussure empat puluh tahun yang lalu dengan nama semiologi.” karena itu Barthes kembali menuliskan bahwa segala sesuatu bisa menjadi mitos asal disajikan oleh wacana. Mitos tak ditentukan objek pesan, namun oleh cara dia mengutarakan pesan itu: memang, mitos punya dinding-dinding formal, namun semua itu tak terlalu ‘substansial’ (Barthes, 1970).

Penulis melakukan *study review* dan melakukan perbandingan dengan beberapa jurnal dan skripsi yang ada di internet. Beberapa di antaranya adalah skripsi ‘Representasi Makna Jawara dalam Film Jawara Kidul’ oleh Arya Dwi Cahyo, membahas mengenai makna Jawara melalui film secara detil dengan menggunakan semiotika Roland Barthes yang membantu penelitian ini dari segi struktur pembahasannya. Teknik tersebut juga digunakan oleh jurnal ‘Retaknya Dualitas Struktur Wayang dalam Karakter Gatotkaca Pada Permainan Dalam-Jaringan *Mobile Legends: Bang Bang*’ oleh Pandu Pramudita, membahas mengenai visualisasi karakter Gatotkaca dan mengomparasikan versi milik Is Yuniarto dan game MLBB yang menjadi salah satu referensi yang cukup dalam melakukan analisis tokoh karakter. Sementara skripsi ‘Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel *Harry Potter And The Deathly Hallows*’ oleh Khalis Atmaja Supono, membahas makna dari sampul seri Harry Potter seri terakhir juga dengan semiotika Barthes, cara pembahasannya yang runtut dan penulisan yang rapi menjadi salah satu koreksi yang harus diterapkan pada penelitian mana pun.

Penulis merasa ketiga kajian itu relevan dan mampu menjadi bahan masukan dalam melakukan studi perbandingan penunjang penelitian ini.



Gambar 2. Bagain kerangka pemikiran (Sumber: Game *Mobile Legends Bang Bang*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Karakter Tokoh Kadita

Kadita merupakan seorang putri dari kerajaan kecil di selatan *Land of Dawn*, yang tersohor akan kecantikan, kecerdasan, ketulusan, serta kebaikan hatinya pada semua orang. Sebagai pewaris takhta kerajaan, banyak anggota keluarganya yang cemburu. Mereka memanggil seorang dukun dan mengutuk sang putri. Teluh itu menghancurkan kecantikan Kadita dan membuatnya mendapatkan penyakit kulit yang aneh. Rakyat berupaya mengobati putri tercinta mereka, namun tak ada satu usaha pun berhasil, lambat laun kekaguman rakyat terhadap Kadita memudar. Terbebani oleh rasa malu dan hilangnya kepercayaan diri, Kadita kabur dari istana dan melompat ke laut selatan yang sedang badai. Alih-alih mati, Kadita diselamatkan oleh Iblis Lautan yang memberinya kekuatan menggunakan trisula, dan mengangkat derajatnya sebagai ratu legendaris di wilayah tersebut. Dibekali tujuh tombak dan kekuatan badai, Kadita menghukum para pelaut yang memiliki tujuan buruk di wilayahnya. Suatu kali, dia melihat kapal kerajaan berlayar di wilayahnya, melihat keluarga dan dukun teluh itu membuat amarah dalam tubuhnya memuncak, hingga Kadita menenggelamkan kapal mereka, mengirim maut pada setiap nyawa. Hingga kini, kecantikan dan kekuatan Kadita menjadi bahan omongan di seluruh *Land of Dawn*, Sang Ratu Laut Selatan.

Kadita, merupakan seorang *Mage* (Ahli Sihir) dalam *game*, yang memiliki spesialisasi

Burst Damage (kemampuan memberikan penetrasi tinggi) dan *Charge* (kemampuan berpindah yang baik). Walau tidak termasuk dalam karakter populer, Kadita merupakan *Mage* yang serba bisa, selain karena mobilitasnya yang bagus, dan *damage* yang dihasilkan lumayan besar. Kadita memiliki tiga kemampuan aktif yang dapat dikombinasikan dengan beragam *Spell* (Mantra).



Gambar 3. Poster karakter tokoh Kadita
(Sumber: <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Kadita>)

Kadita digambarkan sebagai sosok perempuan dengan kekuatan magis, yang menunggangi ombak di tengah badai sembari mengendalikan energi biru yang terhubung ke trisula yang dia bawa. Kadita menerjang ke depan, dengan gaun kehijauan dan rambut hitam gelap yang tergerai hingga pinggul belakangnya. Kadita mengenakan mahkota dan beragam perhiasan yang semuanya berwarna keemasan. Dia memiliki senjata berupa trisula yang mengeluarkan energi kebiruan serupa petir.

Analisis Makna Tanda Dalam Karakter Tokoh Kadita

Tabel 1. Tampilan fisik Kadita



Gambar 4. Tampilan fisik Kadita
(Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

Denotasi	Kadita adalah seorang perempuan dengan tubuh ramping, berkulit cerah, dengan rambut hitam panjang.
Konotasi	Merupakan cerminan dari sosok perempuan yang cantik.
Mitos	Perawakan perempuan bertubuh ramping dan kulit cerah adalah kecantikan yang ideal bagi perempuan, anggapan ini didukung dengan banyaknya masyarakat yang masih menganggap fisik adalah kebutuhan pertama dari manusia.

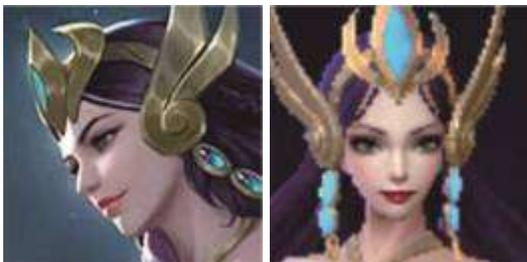
Tubuh perempuan dikatakan cantik tidak hanya berdasarkan kecantikan wajahnya, tetapi juga identik dengan kulit yang putih, mulus dan kencang, serta bentuk tubuh yang menonjolkan lekukan dan kemontokan organ tertentu, seperti dada dan pinggul, bibir yang sensual, serta segala hal yang terkait dengan organ tubuh perempuan (Kasiyan dalam Worotitjan, 2014).

Pada tampilan utama di *Altar Hero*—yang merupakan tempat berpose setelah tokoh melakukan kedatangan (*entrance*), Kadita berdiri dengan pose anggun, kedua kakinya bersilangan dari depan dan belakang, tangan kanannya membawa trisula dengan mantap, sementara jemari tangan kirinya bergerak gemulai.

Tubuhnya yang seksi membuatnya jadi cermin dua sisi perempuan masa kini. Lekuk tubuh mampu membangkitkan sisi sensual perempuan (King, 2004).

Perempuan disubordinasikan dalam media melalui cara yang disebut ‘*make-it-silent*’ dimana perempuan yang tersubordinasi digambarkan tidak perlu berbicara karena dengan bagian tubuh mereka seperti mata dan dada, perempuan sudah dapat berbicara (Wade, 2012).

Tabel 2. Riasan wajah Kadita



Gambar 5. Riasan wajah Kadita
(Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

Denotasi	Kadita memakai riasan wajah.
Konotasi	Riasan wajah merupakan cara untuk mengeluarkan aura dalam diri.
Mitos	Riasan wajah merupakan cara perempuan menonjolkan dirinya dari banyak sisi.

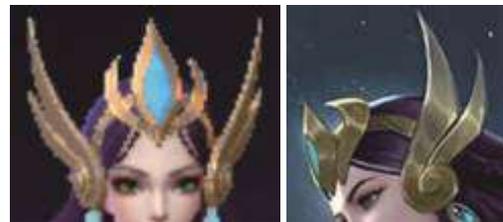
Riasan wajah secara psikologis memiliki dua fungsi yaitu fungsi memikat dan mengubah (Yuwanto dalam Korichi, 2014). Pada poster dan tampilan utama, wajah Kadita digambarkan dengan riasan wajah berupa lipstik warna merah terang, pipi merah muda, bulu mata yang lentik dan tebal, juga alis yang simetris. Kedua fungsi riasan tersebut dapat digunakan Kadita untuk memikat musuhnya, serta mengubah dirinya menjadi sosok yang menawan.

Mata adalah pusat kecantikan dan mata ibarat magnet yang menarik perhatian orang yang melihat (Andiyanto, 2003). Kadita sekalipun menggunakan lensa kontak berwarna hijau untuk menonjolkan sisi kecantikannya, sekaligus statusnya sebagai penduduk laut selatan. Riasan

juga digunakan untuk menyempurnakan wajah (Santoso, 2008).

Di mana riasan wajah merupakan hal yang umum dilakukan bagi perempuan untuk mempercantik dirinya di berbagai macam situasi, selain untuk menunjukkan sisi feminimnya, riasan wajah juga mampu meningkatkan pandangan seseorang terhadap pribadi dan sifat dari pelaku. Remaja putri menempatkan penilaian yang besar terhadap penampilan mereka dan kebanyakan remaja putri merasa tidak puas terhadap penampilan mereka (Decay & Kenny, 1997).

Tabel 3. Mahkota milik Kadita



Gambar 6. Mahkota yang dikenakan Kadita
(Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

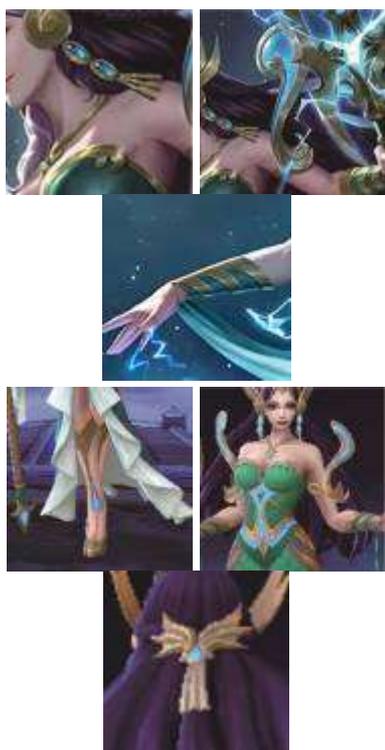
Denotasi	Kadita mengenakan mahkota berwarna emas dengan hiasan berlian biru dengan aksesoris sirip emas.
Konotasi	Mahkota merupakan simbol raja dan ratu.
Mitos	Mahkota dikenakan oleh orang yang berkuasa untuk menunjukkan takhta yang mereka miliki.

Di tampilan utama dan poster, Kadita mengenakan sebuah mahkota tiga sisi berwarna keemasan. Pada sisi utama, berbentuk kristal tumpul dengan dua sisi berbentuk C, pada bagian tengahnya berwarna biru cerah. Sedangkan pada kedua sisinya berbentuk seperti sirip ikan, dengan ujung berputar membentuk rumah siput, sisi ini menutupi bagian telinga Kadita dan memiliki hiasan berupa dua permata biru dengan tiga garis emas di bagian bawahnya.

Mahkota merupakan hiasan kepala atau songkok kebesaran bagi raja atau ratu yang dihargai dan dijunjung tinggi. (KBBI, 2002). Pada

hakikatnya, pemakaian mahkota harus dikukuhkan dan hanya dikenakan oleh anggota kerajaan, yang menunjukkan sisi ratu yang disegani oleh rakyatnya.

Tabel 4. Perhiasan milik Kadita



Gambar 7. Perhiasan yang dikenakan Kadita
(Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

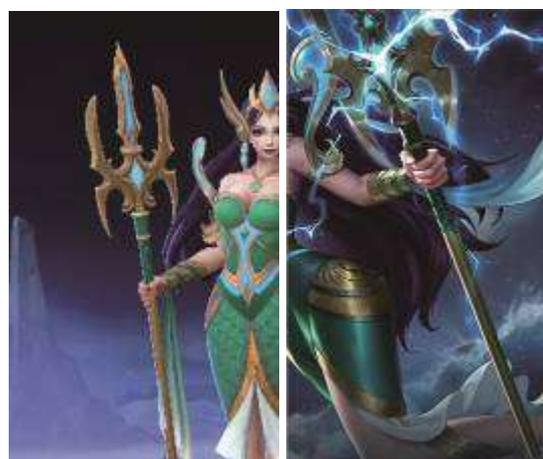
Denotasi	Kadita mengenakan aneka perhiasan yang berwarna emas di beberapa bagian tubuhnya.
Konotasi	Perhiasan digunakan oleh orang-orang kaya.
Mitos	Perhiasan sebagai pengukur derajat dan status sosial seseorang.

Kadita didesain mengenakan berbagai macam perhiasan, sebut saja permata-permata di bawah kedua sisi mahkotanya, hiasan berbentuk gelombang pada lengannya yang didominasi warna emas dan biru, pelindung tangan dengan selendang biru pada ujungnya, sepatu ber-*hack* tinggi berwarna emas dengan permata biru, kalung

leher, bahkan jepit rambutnya berwarna keemasan.

Dari perhiasan ini dapat diketahui derajat dan status dalam masyarakat, baik sebagai anggota masyarakat biasa, atau panglima perang (Risman, 1995). Hal tersebut menempatkan Kadita sebagai figur dengan derajat yang tinggi. Perhiasan yang diciptakan zaman sekarang mempunyai nilai estetis, demi kesenangan dan kepuasan pemiliknya sampai dengan menyampaikan sebuah pesan (Nugrahadi, 2007).

Tabel 5. Senjata Kadita



Gambar 8. Tombak trisula Kadita
(Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

Denotasi	Kadita membawa senjata berupa trisula bernuansa hijau keemasan.
Konotasi	Senjata merupakan simbol dari keberanian dan perjuangan.
Mitos	Sorang perempuan yang mampu menggunakan senjata dianggap tangguh dan maskulin.

Kadita membawa sebuah tombak bermata tiga yang disebut dengan trisula (*Trident of the Sea*) yang pada kisahnya merupakan pemberian dari Iblis Laut yang juga membuatnya kembali pulih setelah diteluh oleh Ahli Sihir. Dengan hal ini, trisula yang dibawa Kadita merupakan sebuah senjata yang tidak hanya untuk melukai, namun juga memiliki kekuatan supernatural.

Hukum perang adalah hukum yang berkaitan dengan penggunaan senjata pada saat perang

(MinWest, 1990). Pada dasarnya, karakter Kadita diciptakan untuk terjun ke dalam peperangan dalam *game*, yang mengharuskannya mendapatkan senjata. Ini menonjolkan sosok pribadi dari diri Kadita sendiri, bahwa selain feminim, Kadita merupakan sosok yang maskulin dan gagah karena mampu mengalahkan lawannya dengan senjata tersebut. Senjata di dalam peperangan pada dasarnya dirancang untuk membunuh atau setidaknya melumpuhkan kekuatan potensial musuh (Effendi, 2010).

Tabel 6. Busana Bernuansa Hijau Kadita



Gambar 9. Gaun Kadita dalam desain poster (Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

Denotasi	Kadita mengenakan busana bernuansa hijau.
Konotasi	Busana merupakan penutup kulit luar yang beragam.
Mitos	Busana mampu menonjolkan jiwa seseorang dan memperlihatkan pribadi orang tersebut.

Pakaian adalah perlambang dari jiwa. Pakaian tidak dapat dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia (Carlyle, 1995). Busana diasosiasikan sebagai kulit dari jiwa seseorang, yang berfungsi mempresentasikan jiwa tersebut secara kasatmata. Pada dasarnya, Kadita adalah representasi Moonton terhadap sosok fenomenal, Nyi Roro Kidul. Maka, *developer* telah mendesain busana yang dikenakan Kadita dengan tujuan mengeluarkan jiwa dari sosok fenomenal tersebut, terutama dari segi warnanya.

Namun, alih-alih menggunakan kemben dan jarik, Kadita didesain mengenakan gaun pas badan dengan potongan sedada yang menonjolkan bentuk tubuhnya. Sisi representasinya digambarkan melalui warna-warna hijau tua, dengan ornament-ornamen biru dan emas yang berputar pada permukaannya. Pada bagian berpotongan yang berada di bawah pinggulnya, ada renda panjang yang menghiasi hingga ujungnya dan berwarna putih. Hal ini memunculkan sifat modernisasi dari desain Nyi Roro Kidul lama yang sering digambarkan dalam balutan kemben dan jarik.

Tabel 7. Gestur Kadita



Gambar 10. Gestur Kadita pada desain poster dan saat bertarung di dalam arena *game* (Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

Denotasi	Kadita melaju ke depan dengan mencengkram senjata di tengah badai.
Konotasi	Melaju ke depan adalah gestur seseorang yang memiliki semangat menggebu dalam mencapai tujuan tertentu.
Mitos	Tindakan yang melibatkan maju merupakan sebuah tindakan siap diri yang akan diambil setiap manusia terhadap sesuatu.

Salah satu *voice over* yang dimiliki Kadita berbunyi, “Hahahaha, Akulah Ratu Laut Selatan” yang berhasil menggambarkan sosoknya sebagai tokoh yang superior dalam *game*.

Gestur adalah gerak anggota badan seperti kepala, tangan, jari yang menyertai tutur (Sumarsono, 2007). Pada poster, Kadita digambarkan sedang menaiki ombak dan tubuhnya condong ke depan, serta tangannya

mencengkram erat senjata yang dibawanya, seolah siap untuk menghadapi apa yang akan datang.

Kesiapan merupakan kombinasi dari kemampuan dan keinginan yang berbeda yang ditunjukkan seseorang pada tiap-tiap tugas yang diberikan (Martinsusilo dalam Siahaan, 2009). Dalam hal ini, ada dua komponen utama dalam kesiapan, yaitu kemampuan dan keinginan. Tokoh Kadita merasa mampu memahami kekuatan dalam dirinya dan dia ingin untuk menghabisi musuh di depannya, bahkan pada desain *skill*-nya, Kadita benar-benar melaju ke depan saat dia berada dalam wujud dewatanya, kemampuan itu dia gunakan untuk menabrak musuh yang berada di depannya. Kesiapan adalah suatu kompetensi sehingga seseorang yang mempunyai kompetensi tersebut memiliki kesiapan yang cukup untuk berbuat sesuatu. (Arikunto, 2004). Hal ini menjadikan Kadita memiliki pribadi yang cukup nekat.

Tabel 8. Kadita dalam bentuk dewata



Gambar 11. Kadita dalam bentuk dewata
(Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

Denotasi	Kadita masuk ke dalam bentuk dewata dan menjadi sesosok putri duyung.
Konotasi	Perubahan tersebut merupakan tindakan supernatural.

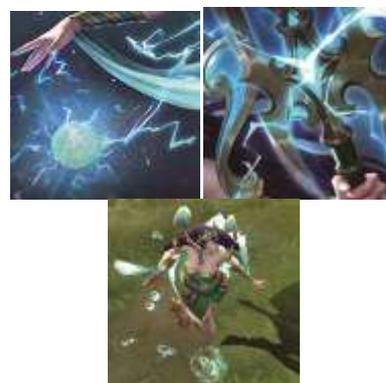
Mitos	Perempuan yang mampu melakukan hal-hal supernatural merupakan seorang penyihir.
-------	---

Pada desain kedatangannya, Kadita terlihat sedang berenang dari kejauhan bersama dua pasang lumba-lumba, semakin dekat ke *Altar Hero*, Kadita melompat dan mengubah dirinya menjadi manusia. Pada pose saat dia menjadi putri duyung inilah dia masuk ke dalam bentuk dewata. Wujud dewata ini juga digunakan saat *casting skill* pertama dan *skill* pamungkas Kadita, di mana Kadita akan masuk ke dalam pusaran air untuk memberikan *damage* ke lawan.

Kemampuan seseorang berubah menjadi hewan adalah kecakapan yang umurnya setua legenda (Colbert, 2001). Tidak hanya di Indonesia, Colbert menghubungkan kisah masyarakat Celtic yang berubah menjadi rusa jantan dan babi hutan, serta rakyat Amerika yang berubah jadi burung. Kadita sendiri dapat mengubah dirinya menjadi setengah ikan, dan merupakan legenda hidup dalam cerita. Orang biasa tidak sanggup hidup *selama* legenda, tapi tidak dengan Kadita dan sihirnya.

Penyihir wanita kadang-kadang dituduh terbang ke tengah laut untuk menciptakan badai (Colbert, 2001) serupa Kadita yang mampu menciptakan badai atas kuasanya. Legenda *merpeople* (manusia duyung) hampir ada di berbagai kebudayaan. (Colbert, 2001). Tindakan mengubah bentuk menjadi bentuk yang lain ini memiliki banyak istilah, seperti *shapeshifter* atau pengubah bentuk.

Tabel 9. Energi sihir milik Kadita



Gambar 12. Energi yang dikendalikan Kadita
(Sumber: Game Mobile Legends Bang Bang)

Denotasi	Kadita mengeluarkan sebetuk energi berwarna biru yang tersalur hingga tombaknya.
Konotasi	Mengeluarkan energi dalam diri adalah tindakan supernatural.
Mitos	Seseorang yang memiliki kekuatan supernatural dianggap jahat karena kental akan sihir dan teluh.

Energi itu muncul dalam poster karakter tokoh Kadita sebagai bola magis yang mengeluarkan petir, tersalur hingga tombaknya. Pada tampilan in *game*, energi itu berputar mengelilingi Kadita seperti bola berwarna bening. Energi itu merupakan bentuk dari kekuatan yang dimiliki Kadita.

Sihir dibagi menjadi dua, sihir klasik dan sihir modern. Sihir klasik dilaksanakan secara tradisional yang dilakukan pawang atau penenung. Sedangkan sihir modern dilakukan oleh ahli hipnotis dan paranormal (Orokas, 1989). Energi yang didesain dalam diri Kadita merupakan sihir tradisional karena langsung dilakukan oleh Kadita sendiri, yang merupakan pawang dari energi tersebut.

Sihir adalah perbuatan yang dilakukan dengan mendekati diri kepada setan dengan pertolongan darinya (Bali, 1995) seperti halnya mengubah bentuk diri, energi yang keluar dari dalam diri merupakan sebuah bentuk sihir supernatural yang merupakan hal yang mampu dilakukan oleh seorang dukun atau ahli sihir, yang dianggap masyarakat memiliki keterkaitan dengan iblis dan setan.

Proses Representasi Simbolis Terhadap Tokoh Kadita

Simbol merupakan suatu gagasan/pemikiran yang dibentuk oleh masyarakat untuk mewakili suatu entitas tertentu, yang terdiri atas makna-makna dengan derajat sepakat yang setara. Simbol dapat berupa macam-macam, beraktualisasi dalam berbagai bidang dengan media-media yang variatif. Semakin berkembangnya zaman, simbol mulai marak digunakan dalam menggambarkan suatu makna tersembunyi yang sifatnya

menyamarkan apa yang dibawa oleh suatu objek. Dalam konteks *game online*, penggunaan simbol-simbol merupakan hal yang sudah tidak bisa dilepaskan, mulai dari kandungan logo, bagian-bagian elemen pembentuk *interface*, dan sebagainya. Pada *game Mobile Legends Bang Bang*, juga ditemukan banyak sekali simbol-simbol yang divisualisasikan dalam berbagai bidang, mulai dari *emblem*, *set skill*, peta, mode pertarungan, mode sinergi, dan tak lupa pada beberapa desain dari tokoh karakter yang menjadi titik jual dari *game Mobile Legends* itu sendiri.

Kadita dalam *game Mobile Legends Bang Bang* dapat mempengaruhi pandangan pengguna, di antaranya dalam segi desain dan beberapa elemen minor seperti latar belakang cerita, serta pengisi suara yang dimasukkan untuk menghidupkan sosoknya. Menilik dari kata mempengaruhi, hal ini merujuk terlebih pada pandangan masyarakat Indonesia dalam memahami tokoh Kadita sebagai representasi dari sosok fenomenal Ratu Laut Selatan, Nyi Roro Kidul. Keyakinan itu dibuktikan dengan pengisi suara Kadita saat berada di *Altar Hero* yang mengatakan, *‘The Southeren Sea are my domain’s*” atau bisa diterjemahkan, “Laut Selatan adalah wilayahku”, serta latar belakang Kadita yang merupakan rekaan dari *folklore* nusantara dengan beberapa pergantian elemen menjadi lebih modern dan diterima di masyarakat universal, tidak dari Indonesia saja. Di sisi peneliti, sosok Kadita merupakan gambaran dari perempuan masa kini, yang mampu membela dirinya sendiri dengan kekuatan yang dia punya.



Gambar 13. Lukisan Nyi Roro Kidul karya Basuki Abdullah
(Sumber: yunitadewiulfa.blogspot.com)

Proses Representasi tidak semata-mata meniru kenyataan, namun telah menghadapi renungan yang cukup kompleks dalam menilai alam dan pandangan masyarakat pada eranya. Proses tersebut berhadapan dengan realitas dan budaya masyarakat, yang kebanyakan merupakan norma-norma dan aneka gaya hidup. Kadita sebagai representasi Ratu Laut Selatan merupakan suatu simbol alami yang muncul karena masyarakat memaknainya demikian, dan sang pencipta karakter tahu bagaimana memasukkan elemen-elemen realitas yang sudah didistorsikan kepada pemikiran imajinatif mengenai perilaku-perilaku sosok representasi dan legenda-legenda yang dibawa bersamanya, sehingga muncullah stigma yang menyeterai tokoh Kadita dalam *Mobile Legends Bang Bang* dan sosok fenomenal Nyi Roro Kidul.

Penggambaran Nyi Roro Kidul dalam sosok Kadita dirasa cukup, walau masih kurang representatif secara visual. Jika dibandingkan dengan lukisan fenomenal milik Basuki Abdullah, penggambaran tersebut jelas telah melalui unsur modernisasi yang lumayan kental. Karena dalam desainnya, Kadita tidak sepenuhnya adaptasi dari sosok Nyi Roro Kidul yang berasal dari Indonesia. Terlihat dari kostum modern yang dia kenakan, serta kekuatannya yang dapat menjadi sesosok putri duyung, menjadikan tokoh tersebut sebagai karakter kontemporer. Oleh karena itu, penentuan desain kostum merupakan hal yang penting dalam memunculkan simbol yang dimaksud sebagai Ratu Laut Selatan, mengingat nyaris seluruh masyarakat Indonesia pernah mendengar cerita rakyat yang fenomenal itu.

Bagaimana Figur Nyi Roro Kidul Menjelma Menjadi Sosok Kadita

Dalam pandangan para pemain *game* Mobile Legends di Indonesia, tokoh Kadita merupakan figur representasi dari sosok Nyi Roro Kidul, yang merupakan legenda hidup di Laut Selatan. Dalam *game*, Kadita digambarkan sebagai seorang *Mage* (ahli teluh) yang berelemen air dengan kemampuan sihir yang luar biasa. Dengan kemampuannya tersebut, dia mampu membuat tsunami yang mengacaukan formasi musuh.

Awalnya, Kadita merupakan seorang putri kerajaan yang baik hati, namun diteluh oleh keluarga yang membencinya, yang membuatnya harus terjun ke Pantai Selatan akan rasa malu. Sama halnya dengan Nyi Roro Kidul, latar belakang cerita mereka didistorsi oleh beberapa kata yang melunturkan kesan bahwa Kadita berasal dari Indonesia, namun tidak mengurangi figur Nyi Roro Kidul sebagai sosok yang direpresentasikan.

Tokoh Kadita menciptakan kultur yang agak berbeda dengan sosok Nyi Roro Kidul, seperti mewujudnya bentuk dewata serupa putri duyung yang belum ditemukan dalam berbagai kisah Nyi Roro Kidul. Kisah beliau selalu berakhir dengan proses terjun ke laut, dan diakhiri dengan konklusi bahwa Nyi Roro Kidul diangkat menjadi Ratu Laut Selatan. Tidak ada catatan dia membalas keluarganya, atau hal-hal yang ditulis pada akhir cerita Kadita.

Karakter yang dimiliki Kadita pula merupakan kontruksi dari beragam kultur yang membentuk unitas serasi atas kisah-kisah berlatar sama. Pada *voice over*-nya, Kadita sempat mengatakan, “Berhenti, dan dengarkan nyanyianku yang indah.” Hal ini lebih mengrucut pada legenda Siren laut, bukan Nyi Roro Kidul. Desain dari gaun Kadita juga terlalu modern, jika dibandingkan dengan pakaian-pakaian yang dikenakan Nyi Roro Kidul pada lukisan-lukisan masa lampau yang didominasi memakai kemben dan jarik.



Gambar 14. Lukisan Nyi Roro Kidul karya Iyan Riyana
(Sumber: [pinterest.com/ianriyana](https://www.pinterest.com/ianriyana))

Desain Kadita nyaris tidak memiliki kesan mistis yang merepresentasikan sosok fenomenal tersebut. Figur Nyi Roro Kidul mulai kentara saat pemain mengamati dominasi warna hijau pada kostumnya. Beberapa *voice over* juga turut berhasil mengubah sosok Kadita menjadi Nyi Roro Kidul, yang di antaranya adalah; “Akulah Ratu Laut Selatan ...”, mengesankan identitasnya sebagai sosok fenomenal itu; “Kenakan baju hijau dan jadilah bagian dari kerajaanku,” yang merupakan penyaduran dari stigma masyarakat mengenai mitos tradisional tentang barang siapa yang mengenakan baju hijau di Pantai Selatan, sang Ratu akan mengambil orang tersebut; “Salah satu tombakku hilang, apakah ada yang melihatnya?” merupakan kalimat yang dibentuk dari rekaan cerita Nyi Roro Kidul yang disinyalir memiliki tujuh tombak sakti; “Tidak ada yang punya kekuatan untuk mengontrol lautan, kecuali aku.” Yang menonjolkan sisi kuasa atas laut tempat Nyi Roro Kidul berdominasi; “Bunyi lonceng selalu menyertai kehadiranku,” dalam mitos tradisional, Nyi Roro Kidul sering digambarkan datang bersama kereta kencana, yang tentu sudah dilengkapi suara lonceng yang khas. Di sini, lonceng sendiri memiliki konotasi makna yang menjurus pada kematian.

Sosok Nyi Roro Kidul telah mengalami distorsi wujud saat direpresentasikan dengan tokoh Kadita. Distorsi itu meliputi penggambaran mengenai visualisasi kostum, *retelling* latar belakang cerita, penerapan *voice over*, serta elemen-elemen pendukung seperti desain *skill* yang didominasi oleh air. Elemen-elemen tersebut mampu membentuk kesatuan dalam mewujudkan tokoh Kadita dalam representasinya terhadap Ratu Laut Selatan, Nyi Roro Kidul.

Hadirnya Maskulinitas Dalam Sosok Kadita

Sebagai seorang perempuan, Kadita memiliki paras yang cantik jelita, dengan tubuh seksi dan perawakan anggun. Kadita telah berhasil mengambil alih stigma masyarakat mengenai sosok ideal dari seorang perempuan di abad ini, yang menempatkan sosoknya sebagai sosok perempuan feminim idaman semua orang.

Kata feminim itu miring ketika tanda maskulinitas hadir dalam visualisasi tanda-tanda yang muncul pada tokoh Kadita. Dalam *game*, tokoh Kadita dibuat untuk dipilih para pemain sebagai karakter yang dibawa oleh mereka ke dalam sebuah pertarungan, yang mana hal ini—secara tidak langsung—menjadikan sosok Kadita sebagai seorang pejuang yang berani bertarung melawan musuh-musuhnya. Hal ini semakin dikuatkan dengan adanya senjata yang dia bawa, sebuah trisula. Dalam legenda Yunani, trisula merupakan senjata sekaligus lambang dari Dewa Poseidon, si penguasa lautan. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa sosok Kadita telah berhasil menyetarai derajat dari seorang laki-laki, bahkan yang memiliki atribut dewata sekalipun.

Jika Nyi Roro Kidul biasa digambarkan datang dengan aneka antek—seperti naga, ikan, ular, serta kereta kencana, Kadita digambarkan sebagai seseorang yang independen, baik dalam posternya maupun tampilan *in game*, dia merupakan satu orang tunggal yang maju ke dalam pertempuran. Hal ini menonjolkan sisi nekat dan berani dari seorang perempuan, yang mampu melawan tanpa harus bergantung kepada bantuan dari orang lain. Bahkan jika ditilik dari poster karakternya kembali, tubuh Kadita digambarkan condong ke depan, menggenggam trisulanya erat-erat seraya tak segan menunjukkan kekuatannya, mimik wajah Kadita tenang, tidak menunjukkan amarah dan kegelisahan, yang

mengindikasikan karakternya sebagai seseorang yang sudah menguasai medan dan mafhum akan apa yang dihadapi.

Jika diperhatikan, kostum yang dikenakan Kadita bukanlah sulaman kain belaka, melainkan terbuat dari bermacam-macam unsur. Kostum tersebut didesain dengan campuran antara gaun dan baju zirah, yang dilekatkan pada tubuh bagian depannya. Ada cahaya biru yang berpendar di kostum itu, yang mengindikasikan bahwa baju zirah tersebut tidak terbuat dari logam biasa, namun juga terkandung energi mistis dari kekuatan diri Kadita sendiri. Bagaimanapun, aneka perlengkapan perang yang digunakan Kadita telah membuatnya menjadi sosok yang kuat dan tak tertandingi.

Dalam *game*, kedudukan setiap tokohnya berbanding sama, baik perempuan maupun laki-laki. Hal ini dapat disejajarkan bahwa kekuatan Kadita mampu menyetarai kekuatan yang dimiliki oleh karakter-karakter tokoh lelaki dalam *game* tersebut, yang lantas memunculkan persamaan derajat atas laki-laki dan perempuan, sekaligus mematahkan stigma tentang perempuan lebih lemah dari pria.

SIMPULAN DAN SARAN

Kadita merupakan karakter dalam game Mobile Legends Bang Bang yang digambarkan sebagai seorang putri yang dikutuk, kemudian menjelma menjadi seorang ratu. Sosok Kadita merepresentasikan cerita legenda figur fenomenal dari Indonesia, yaitu Nyi Roro Kidul, sang Ratu Laut Selatan. Proses representasi dalam beberapa aspek yang meliputi desain kostum, latar belakang, kemampuan yang dimiliki, serta set suara yang mengisi karakter Kadita.

Sebagai perempuan, Kadita divisualisasikan sebagai sosok perempuan modern yang cantik dan ideal, lengkap dengan senjata berupa trisula dan kemampuan dewata yang mampu mengubahnya menjadi putri duyung. Beberapa unsur tersebut menghadirkan Kadita sebagai perempuan yang memiliki derajat yang tinggi, serta berstigma negatif karena berhubungan dengan mitos tradisional mengenai kekuatan supernatural. Mitos dalam karakter Kadita dibangun berdasarkan sosok perempuan masa kini yang mampu menjadi simbol kesetaraan gender melalui desain kostum dan senjata yang menonjolkan sisi

berani dalam melawan, karakter dan mimik wajah yang tenang karena sudah memahami medan dan musuh-musuhnya, serta independen yang membuatnya tak perlu bergantung dengan orang lain. Selain itu, setaranya semua kekuatan tokoh laki-laki dan perempuan dalam *game* juga mampu memunculkan persamaan derajat. Walaupun hadir maskulinitas dalam tokoh Kadita, masih ada sisi feminim yang hadir dengan adanya riasan wajah yang dia kenakan.

Dalam desain komunikasi visual, studi mengenai tanda semiotika khususnya Roland Barthes merupakan salah satu yang wajib diperhitungkan. Beberapa kampus bahkan tidak terlalu mempelajari semiotika tersebut secara detail, untuk itu, penelitian ini diharap mampu memberikan referensi terhadap para pembaca, terutama para desainer dan mahasiswa yang hendak mengurai topik serupa, yang ke depannya mampu diaplikasikan terhadap penugasan akhir ataupun tugas perkuliahan.

REFERENSI

Sumber dari buku:

- Barthes, Roland. 2004. *Mitologi*, (Terj. Nurhadi & Sihabul Millah). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Soewardikon, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung: CV. Dinamika Komunika.
- Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi*, Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.

Sumber dari artikel jurnal:

- Arya Dwi Cahyo. 2017. *Representasi Makna Jawara Dalam Film Jawara Kidul (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- David Colbert. 2014. *Magical World of Harry Potter*. Gramedia.
- Erlies Septiana Nurbani. 2017. *Perkembangan Teknologi Senjata dan Prinsip Proporsionalitas*. Universitas Mataram.

- Gihon Nugrahadi. 2007. *Perhiasan di Indonesia: Fungsi, Teknologi, dan Perkembangannya*. Universitas Trisakti.
- Irmawan Effendi. 2010. *Cluster Bom dan Teori Just War : Perlindungan Sipil dalam Perang*, Jurnal ISIP, Volume IX Nomor 1.
- Khalis Atmaja Supomo. 2015. *Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pandu Pramudita. 2018. *Retaknya Dualitas Struktur Wayang Dala Karakter Gatojkaca Pada Permainan Dalam-Jaringan Mobile Legends: Bang Bang*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Ririn Dwi Agustin. 2017. *Komponen Konsep dan Desain Game*. Teknologi Informasi Terapan.
- Diakses dari Google.com:
<http://digilib.unila.ac.id/11921/16/BAB%20II.pdf> pada 1 Mei 2020.
- Diakses dari Google.com:
<http://eprints.uny.ac.id/13572/3/BAB%20II.PDF> pada 1 Mei 2020.
- Diakses dari Jagad.id:
<https://jagad.id/pengertian-fashion-stylist-secara-umum-dan-menurut-para-ahli/> pada 1 Mei 2020.
- Yulia Pratitis Yusuf. 2016. *Signifikasi Gesture Dalam Komunikasi dan Interaksi dengan Orang Jepang*. MAN Mojokerto.
- Website:
Andhika, R. 2012. Diakses dari Reviandika95:
<https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> pada 20 November 2019.
- Ariyanti, E. 2018. Diakses dari kompasiana:
<https://www.kompasiana.com/egaariyanti5738/5bff4a3b12ae94154b3218a5/mengkaji-ilmu-sihir-menurut-filsafat> pada 1 Mei 2020.
- Diakses dari Apa Adanya Lebih Baik:
<http://yunitadewiulfa.blogspot.com/2014/02/lukisan-karya-basuki-abdullah-basoeki.html> pada 22 Juli 2020.
- Hidayat, A. 2012. Diakses dari Statistikian:
<https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html> pada 20 November 2019.
- Iyan Riyana. Diakses dari Pinterest:
<https://id.pinterest.com/ianriyana/rijanas-painting/> pada 22 Juli 2020.
- Mobile Legends Wiki. Diakses dari Mobile Legends Wiki: <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Kadita> pada 20 November 2019.