

INTERPRETASI WARNA UNGU PADA SERI *SKIN MOBILE LEGENDS BANG BANG* TAHUN 2019

Prasetyaning Tyas Kusumodewi¹, Nova Kristiana²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
prasetyaning.18109@mhs.unesa.ac.id

²Desain Grafis, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
novakristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Mobile Legends Bang Bang merupakan *game* yang dirilis pada tahun 2016 dan masih menjadi *game* populer di Indonesia hingga sekarang. Saat ini *Mobile Legends Bang Bang* masih merilis berbagai seri *skin* dengan menggunakan warna ungu sebagai warna utama baik dalam *default skin* dan *skin* lain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter visual *hero* dengan *skin* berwarna ungu yang dirilis pada tahun 2019 melalui interpretasi penulis terhadap warna ungu. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metode campuran atau *mix method*, yakni gabungan metode deskriptif kuantitatif, dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menerapkan 4 tahap tinjauan desain, meliputi deskripsi, analisis formal, interpretasi dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah makna karakter visual warna ungu pada dua *hero* dan *skin* yang paling banyak digemari dalam *game Mobile Legends Bang Bang* yakni Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* dengan warna ungu yang memunculkan citra kekuatan, keberanian, dan kecanggihan atau futuristik, serta Moskov *Twilight Dragon* dengan warna ungu yang memunculkan citra kekuatan, keagungan, kekuasaan dan misterius. Warna berperan penting dalam perancangan karakter tokoh dalam *game*, sebab warna memiliki informasi dan emosi yang disampaikan secara tersirat melalui visual *hero* di dalam *game*. Warna ungu dapat mempunyai makna lain apabila diterapkan pada elemen-elemen atau atribut-atribut serta apabila dikombinasikan dengan warna-warna tertentu. *Skin* berwarna ungu pada *Mobile Legends Bang Bang* lebih banyak dirilis pada *tier skin epic* dengan harga yang relatif tinggi atau mahal yang tentunya menyuguhkan visual serta animasi efek *skill* yang mengagumkan sehingga meningkatkan *experience player* dalam bermain.

Kata Kunci : Mobile Legends Bang Bang, Skin, Warna Ungu, Game

Abstract

Mobile Legends Bang Bang is a game which released in 2016 and is still become a popular game in Indonesia until today. Currently *Mobile Legends Bang Bang* is still releasing various series of skins using purple as the main color both in default skin or other skins. This study aims to analyze the visual character of a hero with a purple skin which released in 2019 through writer's interpretation on purple color. This type of research is descriptive using mixed methods, a combination of quantitative descriptive methods and qualitative descriptive methods. This study applies 4 stages of design review, including description, formal analysis, interpretation and evaluation. The results of this study are the meaning of the purple visual character on the two most popular heroes and skins in the *Mobile Legends Bang Bang* game, they are Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* with purple color which brings out the image of strength, courage, and technology or futuristic, and Moskov *Twilight Dragon* with the color purple. purple which conjures the image of strength, majesty, power and mystery. Color plays an important role in designing the characters in the game, because color has information and emotions that are conveyed implicitly through the hero's visual character in the game. Purple color can have other meanings when applied to elements or attributes and when combined with another certain colors. The purple skin in *Mobile Legends Bang Bang* mostly released on epic skin tiers with relatively high or expensive prices

which surely presents amazing visuals and skill effect animations that increase the player's playing experience.

Keywords : *Mobile Legends Bang Bang, Skin, Purple, Game*

PENDAHULUAN

Mobile Legends Bang Bang merupakan *game* yang dikembangkan oleh Moonton dengan menyuguhkan pertarungan *team 5vs5*. *Game online* berbasis *mobile* atau gawai ini masih menjadi *game* yang populer sejak awal perilisannya di tahun 2016. Berdasarkan *Google Play Store* pada tanggal 24 Maret 2022, tercatat *Mobile Legends Bang Bang* telah diunduh lebih dari 100 juta kali dalam kurun waktu 6 tahun (2016 – 2022).

Dalam *game* ini terdapat tokoh yang akan dipakai player untuk melawan musuh yang disebut dengan *hero*.

Dalam perkembangannya, *Mobile Legends Bang Bang* tidak hanya merilis *hero*, tetapi juga berbagai macam *skin*. *Skin* dalam *game* merupakan salah satu fitur yang dihadirkan untuk bertindak sebagai pemanis dan variasi pada tampilan yang dianggap bisa merepresentasikan karakter *player* (Ahmad, Prasetyo, & Linando, 2022). Tidak hanya mempercantik tampilan *hero* melalui pakaian dan aksesoris saja tetapi juga efek *skill* dari *hero* tersebut. Selain mempercantik tampilan, di *Mobile Legends Bang Bang* *skin* juga berfungsi menambah *buff* atau *Binary Utilized Function Factor*, yakni peningkatan kenaikan status *hero* agar lebih baik dari sebelumnya. Adanya *buff* ini menjadi salah satu pertimbangan *player game Mobile Legends Bang Bang* untuk membeli *skin*, karena dengan adanya fungsi peningkatan *buff* ini menjadikan *hero* yang dipakai dapat memiliki *damage* serangan yang lebih besar. *Skin* di *Mobile Legends Bang Bang* juga memiliki beberapa *tier* (tingkatan atau tipe) dengan berbagai tampilan efek *skill* yang mengagumkan. Semakin tinggi *tier skin* dalam *game* ini semakin mengagumkan tampilan yang disuguhkan, semakin mahal harga yang diberikan dan semakin sulit didapatkan. *Tier skin* tersebut di antaranya, *skin default*, *normal skin*, *skin elite*, *skin epic*, dan *skin legend*.

Mobile Legends Bang Bang telah meluncurkan berbagai macam *skin hero*, dan banyak di antaranya berwarna ungu.

Melalui pengumpulan data yang telah dilakukan, dalam kurun waktu 2016 – 2021 terdapat total 139 *skin* berwarna ungu dengan 2019 menjadi tahun terbanyak dalam perlisian *skin* dengan warna ungu yakni sebanyak 32 *skin*. Dari 54 responden, 30 orang (sekitar 55%) dengan usia dewasa awal (21-30 tahun) menyukai *skin* berwarna ungu yang telah dirilis oleh *developer*. Dapat disimpulkan jika *skin* warna ungu cukup diminati di kalangan *player Mobile Legends Bang Bang*.

Skin dengan warna ungu menjadi *skin* yang paling banyak dirilis dari tahun 2016 – 2021, dan masih berlangsung hingga saat ini, baik dalam *skin default hero* maupun *skin* yang lain. Dan diperoleh rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana peran warna ungu dalam membentuk karakter visual *hero Mobile Legends Bang Bang*? Bagaimana makna karakter visual *hero* dengan *skin* berwarna ungu pada *Mobile Legends Bang Bang*?

Penelitian sebelumnya yang relevan di antaranya: Membaca Warna Pada Karakter Superhero Marvel (Wikan, 2018) yang mengulas pemaknaan warna melalui pendekatan teori semiotika Roland Barthes dengan kesimpulan bahwa warna tidak dapat dimaknai tanpa dikaitkan dengan aspek lain di luar dirinya. Penelitian kedua yaitu Analisis Visual Karakter Gatotkaca Dalam *Game Mobile Legends Bang Bang* (Latifah & Kristiana, 2021) yang membahas karakter Gatotkaca dalam *game Mobile Legends Bang Bang* melalui 4 tahap tinjauan desain, yakni : Deskriptif, Analisis Formal, Interpretasi dan Evaluasi, serta memperoleh kesimpulan yang menjelaskan tentang karakteristik visual Gatotkaca. Dan penelitian ketiga yakni Analisis Visual *Hero* Dengan *Skin Legend* Pada “*Mobile Legends : Bang Bang*” (Ahmad, Prasetyo, & Linando, 2022) yang membahas analisis visual *skin* melalui metode *manga matrix* dan menyimpulkan bahwa dibalik sebuah karakter yang diminati selalu ada struktur konkrit dari sisi konsep dan perancangannya.

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, 2 dari 3 penelitian menganalisis objek tentang MLBB, walau demikian pendekatan yang digunakan berbeda. Penelitian ini akan difokuskan untuk mengembangkan ketiga penelitian terdahulu. Jika penelitian sebelumnya memaknai warna pada superhero Marvel, dan penelitian MLBB mengkaji visual karakter pada *skin legend*, maka pada penelitian ini penulis menganalisis karakter visual *hero* dengan *skin* berwarna ungu yang dirilis pada tahun 2019 melalui interpretasi warna ungu.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran warna ungu dalam membentuk karakter visual *hero Mobile Legends Bang Bang* dan makna dari karakter visual *hero* dalam *skin* berwarna ungu pada *Mobile Legends Bang Bang*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metode campuran atau *mix method*, yakni gabungan metode deskriptif kuantitatif, dan deskriptif kualitatif. Untuk mengumpulkan data terkait minat penggunaan *skin*, penulis menyebarkan kuesioner kepada *player Mobile Legends Bang Bang*. Data yang terkumpul dalam bentuk kuantitatif, diuraikan secara deskriptif dengan penyajian diagram. Metode kualitatif penulis lakukan dengan cara mewawancarai beberapa responden terkait latar belakang penggunaan *skin* ungu bagi pemain atau *players*.

Alur pembacaan interpretasi menggunakan tahapan tinjauan desain serta studi literatur. Adityawarman (2010) mencetuskan 4 tahapan yang harus dilakukan dalam meninjau karya desain, yakni :

1. Deskriptif

Pada tahap deskriptif, penulis melakukan pengamatan dan penguraian unsur-unsur dalam karya lalu mendeskripsikan elemen-elemen baik aksesoris, senjata, dan efek *skill* yang terdapat pada *skin* Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* dan Moskov *Twilight Dragon* tanpa melakukan interpretasi atau penilaian.

2. Analisis formal

Di tahap ini penulis membahas bagaimana elemen-elemen dasar dalam *skin* dapat

terbentuk menjadi susunan halaman atau *layout*. Disini penulis menganalisis postur dari Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* dan Moskov *Twilight Dragon*, tampilannya dalam *game*, dan gestur tubuhnya.

3. Interpretasi

Pada tahap interpretasi, penulis menafsirkan makna dari karya desain dengan menerapkan teori jangkak semantik dan persepsi warna ungu. Penulis akan menganalisa bagaimana desainer mengungkapkan makna warna ungu melalui karyanya, yakni *skin* Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* dan Moskov *Twilight Dragon*.

4. Evaluasi

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi dengan membandingkan *skin* Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* dan Moskov *Twilight Dragon*. Penulis mencoba mencari tahu apakah warna ungu menjadi pertimbangan dalam pembentukan karakter sifat dalam *skin* serta pengaruhnya dalam keputusan *player* dalam membeli *skin*. Kemudian ditutup dengan tahap kesimpulan sebagai usaha penulis untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola, penjelasan dan alur sebab-akibat.

KERANGKA TEORETIK

Persepsi Visual Dalam Game

Menurut Aprilia (2014) persepsi visual mengenai tampilan visual *game* meliputi objek, karakter, bentuk, warna animasi, dan desain akan diinterpretasikan oleh konsumen, yakni *player game*, sebagai makna yang saling terikat dalam kesatuan desain. Apabila tampilan visual yang disuguhkan menarik, maka *player* akan memberikan respon dengan mulai memainkan *game* lalu menganalisis setiap elemen visual dalam *game* tersebut untuk mengenali lingkungan *game* yang ditampilkan oleh sang pembuat *game*.

Sedangkan Ricky (2020) berpendapat tampilan visual adalah sensor pertama yang akan diterima oleh indera yang nantinya akan memiliki peran yang sangat besar dalam menjaring pemain. Kualitas tampilan visual menjadi hal pertama yang akan dilihat oleh *player*. Kualitas visual yang baik akan menarik perhatian *player* untuk memainkan *game* tersebut.

Teori Warna pada *skin Game*

Wikan (2008) mengungkapkan bahwa warna tidak hanya berkaitan dengan estetika saja, namun manusia juga berusaha untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui warna. Setiap warna dapat menimbulkan suatu persepsi tertentu. Dan apabila warna dipasangkan dengan atribut lain, bukan hanya menimbulkan persepsi dan citra tertentu, warna akan semakin menguatkan suatu “simbol” tertentu seperti keagungan, kematian, kehidupan dan lain-lain. Warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol. Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan sebuah objek pengganti bahasa formal dalam mengomunikasikan sesuatu.

Teori Jangkar Semantik

Jangkar semantik (Wikan, 2018) merupakan teori yang melengkapi teori semiotika dan psikologi yang selama ini digunakan untuk membaca makna warna. Jangkar Semantik merupakan penggabungan dari definisi “jangkar” dan “tanda”. Jangkar Semantik adalah unsur di luar objek tanda yang berfungsi untuk “mengikat atau mengait” makna agar tidak terjadi multitafsir atau kesalahan persepsi.

Cara kerja teori jangkar semantik adalah sebagai berikut :

- 1) Setiap individu memerankan posisinya sebagai penonton/pencipta/penguasa. Makna yang dihasilkan bisa berbeda tergantung dari sudut mana dan referensi kode (pendidikan, literatur, kapasitas, pengalaman, dan wacana setiap individu) yang dimiliki. Di sini penulis sebagai penonton dengan referensi persepsi warna ungu pada *skin game*.
- 2) Warna tersebut dilihat bukan hanya sebagai entitas konkret namun juga dengan atribut yaitu figur, teks dan produknya. Warna ungu yang penulis analisis tidak hanya sebatas pemaknaan melalui persepsi warna, namun juga melalui atribut yang ada pada warna ungu tersebut.
- 3) Apabila warna berdiri sendiri sebagai penanda monoistik maka atribut muncul secara imajiner atau disebut penanda

asosiatif dimana akna muncul karena kedekatan sifat dengan objek yang diasosiasikannya.

- 4) Selain asosiatif, makna warna juga muncul karena sifat arbiternya atau makna yang muncul semena-mena berdasar kesepakatan sosial dan budaya setempat.
- 5) Frame membatasi objek penanda Bersama atributnya agar makna yang dihasilkan dapat lebih spesifik dan jelas.

Atribut yang dimaksud dalam teori jangkar semantik bukanlah aksesoris pelengkap tubuh manusia atau figur, namun sebagai pelengkap penanda utama. Kategori atribut digolongkan menjadi :

- 1) Figur/Manusia
Disini manusia sebagai sebuah entitas konkret yang murni, manusia yang telanjang, manusia dengan berbagai macam bahasa tubuh dan ekspresi.
- 2) Produk
Produk bisa berupa pakaian yang dipakai oleh figur beserta pernik-perniknya.
- 3) Teks kata/kalimat
Merupakan deretan *font*/huruf/angka yang membentuk sebuah keterangan yang menjelaskan simbol-simbol visual pada desain tersebut.

Dalam penelitian ini, penanda utamanya adalah warna ungu, sedangkan atributnya berupa figur *hero* dan produk yakni pakaian *hero* dan aksesorinya.

Persepsi Warna Pada *Skin Game*

Warna – warna khusus memiliki asosiasi dan emosi yang berbeda, mengakibatkan dimensi warna (nilai, kekuatan, dan suhu) memberikan efek yang berbeda bagi mereka yang melihatnya sehingga memberikan kontras dalam mendapatkan nilai ketepatan dan objektivitas. Sebagai contoh, warna putih di Eropa dikenal sebagai simbol kebahagiaan, sedangkan di China dikenal sebagai simbol dukacita. Sehingga akibat latar belakang budaya yang berbeda, warna dapat memiliki arti atau makna yang berlawanan (Feisner, 2000).

Monica (2011) berpendapat jika warna umumnya mempunyai arti dan pengaruh yang berbeda dikarenakan adanya perbedaan daerah.

Melalui teori diatas dapat disimpulkan jika perbedaan budaya dan daerah dapat mempengaruhi pembentukan persepsi terhadap warna, terutama pada warna ungu.

Marian (1987) warna ungu digambarkan memiliki sifat misterius, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, dan agung (mulia). Menurut Krisnawati (2005) ungu merupakan warna kesedihan, kesendirian dan kebangsawanan. Triadi (2014) menyebutkan warna ungu yang merupakan perpaduan dari warna merah dan biru adalah warna bangsawan, aristokrat, kekuasaan, keagungan, keindahan, dan kelembutan.

Tidak hanya tentang kebangsawanan, ungu juga identik dengan kesan kekuasaan, ambisi, kecanggihan, kebijaksanaan, kemerdekaan, spiritual, misteri, galak, penciptaan, kreativitas dan arogan. Dalam budaya Tiongkok kuno, warna ungu memiliki hubungan dengan dewa atau keabadian. Sedangkan dalam budaya Tiongkok modern ungu dianggap sebagai warna yang romantik (Ace, 2022).

Maroto (2001) menyampaikan bahwa setiap negara dan budaya memberikan nilai simbol khusus pada warna. Pemain *Mobile Legends Bang Bang* tersebar di seluruh dunia, beberapa negara dengan pemain terbanyak, di antaranya Indonesia, Malaysia, Amerika, Singapura, Spanyol, dan Inggris (Vexagame, 2021). Berikut nilai yang berkaitan dengan warna ungu dari berbagai negara, di antaranya :

Tabel 1. Warna Ungu di Berbagai Negara

Negara	Makna
Amerika	Kebangsawanan, keberanian, hukum, kelebihan
Eropa	Kebangsawanan, kemewahan, kekuatan, keangkuhan
Inggris	Kerajaan
Yunani	Kebangsawanan
Turki	Alam
Timur Tengah	Laut, dewa
Jepang	Kerajaan, mahal
RRC	Mahal

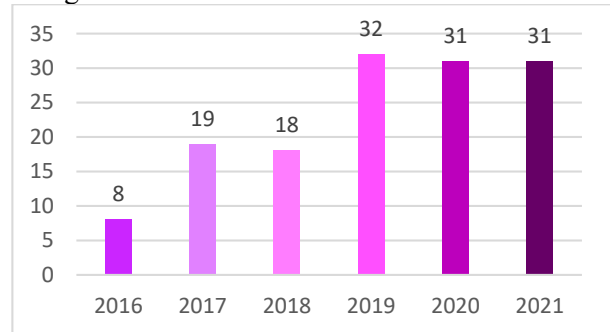
Korea Selatan	Mahal
---------------	-------

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. *Skin Pada Game Mobile Legends Bang Bang*

Hasil pengumpulan data *skin Mobile Legends Bang Bang* dengan warna ungu adalah sebagai berikut :



Grafik 1 Jumlah *skin* berwarna ungu di *Mobile Legends Bang Bang*

Sumber : Kusumodewi 2021

Data 2021 tentang *skin Mobile Legend Bang Bang* berwarna ungu dikumpulkan melalui pendataan dalam *game* dan diperoleh total 139 *skin* dari seluruh *hero*. Kemudian *skin* tersebut dipilah kembali berdasar tahun perilisannya dan diperoleh 2019 sebagai tahun perlisian terbanyak dan berfungsi sebagai variabel terikat dengan total 32 *skin* dari 28 *hero*. Dari 32 *skin* berwarna ungu tersebut didominasi oleh *skin* dengan *tier epic* sebanyak 12 *skin*.

Skin tier epic termasuk dalam *skin tier* tinggi dengan harga yang cukup mahal dan beberapa di antaranya sulit diperoleh melalui pembelian biasa. Perolehan *skin epic* dibagi menjadi beberapa *event*, di antaranya *lucky box*, *epic showcase*, *grand collection*, yang diperoleh melalui pengundian dalam jumlah tertentu sampai *skin epic* yang dipromosikan saat itu diperoleh namun sudah tidak dapat diperoleh lagi setelah *event* berakhir, lalu *series skin* merupakan *skin* yang dirilis untuk satu kelompok dengan tema yang sama di mana beberapa seri *skin* ini masih dapat dibeli tanpa *event* khusus seperti V.E.N.O.M , S.A.B.E.R , *Lightborn*, *Blazing Bounties*, dan *Zodiac*, serta *collab skin* di mana *developer Mobile Legends Bang Bang* bekerja sama dengan *franchise* tertentu dalam pembuatan *skin*-nya, di

antaranya *Transformer*, *Starwars*, *Sanrio Characters*, *King Of Fighters* dan *Dragon Tamer*.

Kemudian dilanjutkan dengan penyebaran angket mengenai *skin* yang ditujukan pada *player Mobile Legends Bang Bang*, dengan total sebanyak 53 responden. Dari riset tersebut diperoleh:

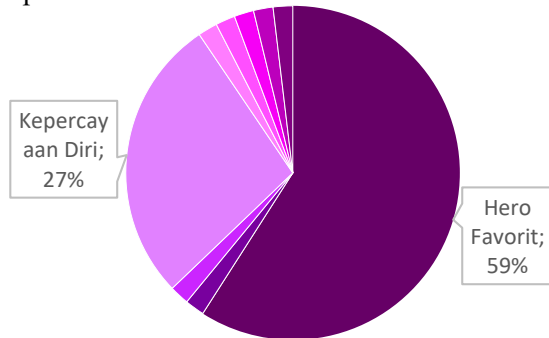


Diagram 1. Tujuan pembelian *skin*

Hasil angket dari diagram 1 (satu) diperoleh jika pembelian *skin* bagi *player* bertujuan untuk dipakaikan pada *hero* favorit mereka dan untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam bermain. *Hero* favorit adalah *hero* yang dikuasai dan sering digunakan oleh *player* dalam bermain. Sedangkan kepercayaan diri pemain merupakan salah satu faktor yang mendukung performa pemain.

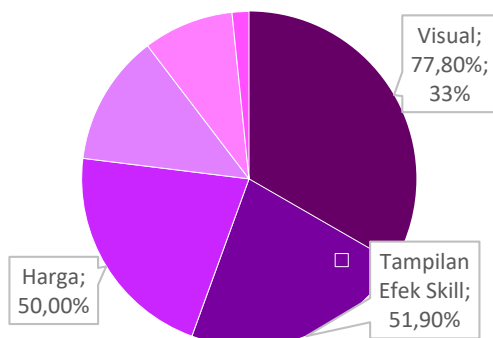


Diagram 2. Pertimbangan *Player* Dalam Pembelian *Skin*

Diagram 2 menunjukkan jika keputusan pembelian *skin Mobile Legends Bang Bang* berwarna ungu didominasi oleh visual *skin* dan efek *skill* yang ditampilkan.

Harga menjadi pertimbangan ke-3 terbanyak sebab dalam *app-purchase* (pembelian dalam game) *Mobile Legends Bang Bang* menggunakan *diamond*. *Diamond* ini diperoleh dengan *top-up*, bisa melalui *Google Play Store* atau platform pembelian lain. Terdapat juga berbagai metode pembayaran di antaranya melalui *merchant* atau

toko seperti *Indomaret* dan *Alfamart*, *visa*, *e-wallet*, dan *pulsa*. Setiap metode pembayaran ini juga memiliki harga yang berbeda-beda terutama pajak dalam pembelian. Dalam salah satu *website* pembelian *diamonds*, 5 *diamonds* setara dengan Rp 1.600,00. Sedangkan harga *skin* paling rendah adalah *skin* normal seharga 269 *diamonds* atau setara dengan Rp 86.000,00 (*Mobile Legends*, t.thn). Harga *skin* berdasarkan jumlah *diamonds* yang harus digunakan, dikategorikan penulis sebagai berikut :

Tabel 2. Kategori harga *skin Mobile Legends Bang Bang*
Sumber : <https://www.codashop.com/id-id/mobile-legends>

Rentang Harga (<i>diamonds</i>)	Estimasi (Rp)	Kategori
0 – 40	0 -15.000	Murah
40 – 150	15 – 50.000	Menengah
150 – 500	50.000 – 160.000	Mahal
500 – 4000	50.000 – 1.300.000	Sangat Mahal

Skin berwarna ungu pada *Mobile Legends Bang Bang* sebagian besar diberikan pada *hero* ber-tier *epic* dan *legend*. *Skin epic* yang dapat dibeli melalui aplikasi berada pada harga 899 *diamonds* berada pada kisaran harga Rp 300.000,00. Sedangkan *skin legend* hanya bisa dibeli dengan *magic crystal* yang didapat dari pengundian khusus di *magic wheel*, jika pengundian *magic wheel* sebanyak 5 kali memakan 270 *diamonds* sedangkan akumulasi yang diperlukan untuk memperoleh *magic crystal* sebanyak 200 putaran, maka *player* memerlukan 40 kali spin dengan 10.800 *diamonds* atau sekitar Rp 3.000.000,00, sehingga *skin* berwarna ungu dalam *Mobile Legends Bang Bang* termasuk dalam kategori harga yang sangat mahal.

2. Hero dan Skin Yang Digemari

Dari angket yang telah disebar kepada *player Mobile Legends Bang Bang*, berisi 28 *hero* dengan *skin* warna ungu yang dirilis tahun 2019 dan 32 *skin* berwarna ungu sebagai variabel terikat, serta diisi oleh 32 responden. Berikut adalah hasil angket yang telah disebar :

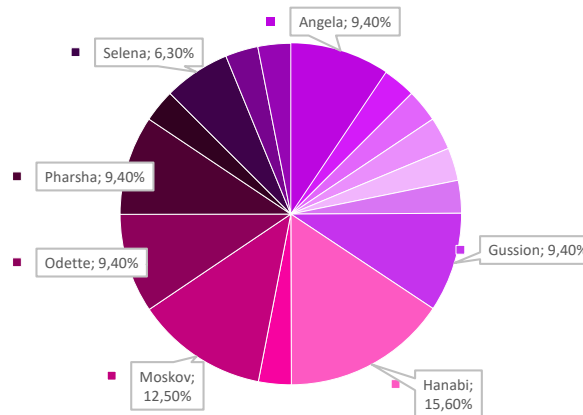


Diagram 3. Hero Yang Digemari

Hero dengan pengguna terbanyak dimiliki oleh Hanabi sebanyak 5 orang, Moskov 4 orang, Odette 3 orang, Pharsha 3 orang, Selenia 2 orang, Angela 3 orang, Gussion 3 Orang, sedangkan sisanya 1 orang. Dari dua hero terbanyak diperoleh skin Hanabi V.E.N.O.M Nephilla digemari oleh 3 orang, dan skin Hanabi Rakhshesha sebanyak 2 orang, sedangkan skin Moskov Twilight Dragon digemari oleh 3 orang, dan skin Moskov Javelin Champion oleh 1 orang.

Persentase terbanyak menjadi indikator hasil yang diinginkan, dan diperoleh Hanabi V.E.N.O.M Nephilla dan Moskov Twilight Dragon sebagai objek yang diteliti.

PEMBAHASAN

1. Deskripsi

a. Hanabi V.E.N.O.M Nephilla



Gambar 1. Display Hanabi V.E.N.O.M Nephilla
<https://www.uhdpaper.com/2019/08/hanabi-venom-nephilla-skin-mobile.html>

Karakter merupakan representasi dari pemain yang bermain dalam sebuah permainan. Pemain cenderung memainkan karakter yang dianggap mewakili identitas atau jati dirinya (Khamadi,2016).

V.E.N.O.M dalam *Mobile Legends Bang Bang* dikenal sebagai *skin squad* atau *team*.

Skin team ini dibuat dengan cerita sebagai uatau musuh dari *skin squad* yang lain, yakni *squad* S.A.B.E.R. V.E.N.O.M merupakan akronim dari hewan-hewan beracun, di antaranya tawon vespa, gurita cincin biru, komodo, kalajengking *emperor*, dan laba-laba *nephilla*.

V.E.N.O.M *squad* terdiri dari 5 hero dengan *role assassin, marksman, support, tank* dan *mage*. Hero Hanabi dengan *role marksman* memperoleh *skin* V.E.N.O.M dengan nama *nephilla*.

Laba-laba yang bernama *Nephila pilipes* ini merupakan salah satu laba-laba terbesar yang dikenal di Indonesia sebagai laba-laba penenun bola emas. Laba-laba *Nephila* termasuk dalam famili *Nephilidae*, famili laba-laba pembuat jaring bulat. Mirip dengan laba-laba famili *Araneidae*, yang merupakan kerabat dekatnya, namun dengan ukuran lebih besar. Meskipun tergolong sebagai laba-laba yang berbisa, racun laba-laba *Nephilla* tidak sampai menimbulkan kematian (Sidiq,2021).

Berdasarkan *backstory* atau cerita latar *skin* ini, yang dirilis Moonton, developer game *Mobile Legends Bang Bang*, dalam bentuk komik, Hanabi diceritakan sebagai sosok kakak yang bekerja sebagai *assassin* atau pembunuh bayaran. Kesibukannya saat berlatih membuatnya sering melupakan janjinya pada sang adik, Mike. Singkat cerita, Mike menjadi seorang ahli mesin yang terjerumus dalam lingkungan pergaulan yang tidak baik dan mengubahnya menjadi seorang ilmuwan yang jahat. Suatu ketika Mike dikepung oleh polisi S.A.B.E.R, dalam kepungan itu Mike kehilangan nyawanya. Hanabi yang tidak terima akan hal itu berniat membalas dendam kepada polisi S.A.B.E.R. Dibantu Gussion dan anggota *squad* V.E.N.O.M yang lain, mereka melawan polisi S.A.B.E.R.

Skin dari hero Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* terdiri dari beberapa elemen seperti tubuh yang utuh mulai dari rambut hingga aksesoris yang melekat. Hanabi dalam *skin* V.E.N.O.M *Nephilla* ditampilkan sebagai seorang manusia

berjenis kelamin perempuan dengan kulit yang putih dan berpostur ideal, serta rambutnya diikat dengan model ekor kuda atau *ponytail*.

Kostum Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* berupa *jumpsuit* ketat dari leher hingga kaki, di kedua tangannya Hanabi memakai manset yang ditutup oleh *armor sleeve* tebal dari siku hingga pergelangan tangan. Hanabi menggunakan sarung tangan berkuku tajam di setiap jarinya. Hanabi juga memakai sepatu *boots* setinggi lutut, dan memiliki 3 duri tajam berwarna ungu di bagian betisnya. Pada pinggangnya, Hanabi mempunyai “tangan-tangan” dengan bentuk menyerupai buku laba-laba berwarna kehitaman dengan ujung tajam sebanyak 3 pasang. Di kepalanya, Hanabi memakai hiasan kepala berwarna hitam dengan aksesoris ungu pada beberapa bagian. Terakhir, Hanabi menggunakan masker yang terhubung dengan alat komunikasi yang terpasang di telinganya. Masker ini juga merupakan ciri khas Hanabi yang selalu ada di setiap *skin* atau tampilannya.

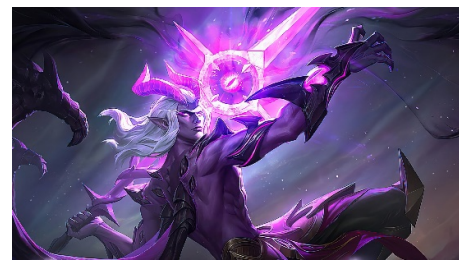
Hanabi menggunakan senjata bernama Higabana, sebuah senjata menyerupai *shuriken* berbentuk lingkaran dengan dua sisi berbentuk belati.

Pada animasi *entrance*-nya di dalam *game*, Hanabi merayap di atap ruangan dengan tangan laba-labanya, lalu berhenti sejenak sembari mengeluarkan sebatangnya. Kemunculan senjata diikuti dengan animasi hologram berwarna keunguan. Hanabi lalu melesat dan berputar, lalu berdiri sambil mengangkat sebatangnya, lalu melompat dan melempar sebatangnya. Senjata yang dilempar berputar diikuti dengan aliran angin berwarna kehijauan. Senjata kemudian berputar kembali dan ditangkap oleh Hanabi dengan tangan kanan dan dalam posisi berlutut dengan satu kaki. Hanabi lalu berdiri sambil mengayunkan sebatangnya dan ditutup dengan posisi utama yang ditampilkan pada gambar 4.



Gambar 2. Tampilan Utama Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla*

b. Moskov *Twilight Dragon*



Gambar 3. Display Art Moskov *Twilight Dragon*
<https://www.uhdpaper.com/2021/07/moskov-twilight-dragon-4k-10280b.html>

Moskov menjadi *hero* kedua yang banyak dimainkan oleh *player*. *Hero* dengan *role marksman* ini diberikan *skin* dengan tema naga yang bernama *Twilight Dragon*. *Twilight Dragon* merupakan *skin epic* dari Moskov yang hanya bisa diperoleh melalui *event Lucky Box* dalam waktu terbatas saja, sehingga *skin* ini tidak bisa diperoleh melalui pembelian biasa di dalam *game* (*app-in purchase*) yang menyebabkan *skin* ini termasuk *skin* dengan *rarity* atau kelangkaan yang tinggi, dan tentunya memerlukan *diamonds* jauh lebih banyak dibandingkan *skin* Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* yang dapat dibeli melalui aplikasi. Opini penulis didukung oleh pendapat *player* tentang jaranganya *skin* ini ditemui dalam pertandingan oleh *user* (pengguna *hero*) Moskov yang lain.

Moskov dalam *skin Twilight Dragon* ditampilkan sebagai figur laki-laki yang cukup kekar. Walau ditampilkan sebagai figur laki-laki, Moskov tidak ditampilkan sebagai manusia, hal tersebut dapat dikenali melalui telinganya yang sedikit memanjang hampir

menyerupai telinga *elf*, peri, atau kurcaci. Matanya menatap tajam dan bersinar keunguan. Kulitnya berwarna abu-abu keunguan. Di dadanya terdapat luka yang membentuk sebuah simbol. Dikepalanya terdapat tanduk berwarna ungu, rambutnya panjang berwarna putih. Pada kedua bahu dan tangannya terdapat bentuk menyerupai sisik tajam yang mencuat. Kukunya hitam dan tajam di setiap jarinya. Pada tangan kanannya terdapat *gauntlet* (sejenis sarung tangan zirah) dengan mata naga dengan ujung runcing pada sikunya. Moskov bertelanjang dada dan memakai celana yang dibalut *waist armor* keemasan dan *coattail* atau jubah yang terjuntaikan pada bagian pinggangnya. Moskov memakai sepatu zirah dengan ujung kakinya menyerupai cakar naga berwarna keemasan. Di punggungnya terdapat sayap yang menyerupai sayap naga yang besar dengan ujung tajam di setiap ruasnya. Moskov memakai senjata berupa tombak. Dalam *skin Twilight Dragon*, tombak Moskov ditampilkan sebagai tongkat dengan pangkal tombaknya berbentuk lingkaran dengan kedua sisi meruncing di sisi kiri dan kanannya, dan dihiasi mata naga dan seolah dililit oleh akar pohon yang berduri.

Pada animasi *entrance*-nya diawali dengan kelelawar yang terbang berlalu, kemudian tombak Moskov muncul dari dalam tanah dengan berputar, tampak Moskov terbang memutar tombaknya dan menghilang, diikuti kumpulan kelelawar yang terbang. Kelelawar-kelelawar itu kemudian berkumpul dan membentuk sebuah lingkaran portal, Moskov lalu melompat keluar dari lingkaran tersebut sambil meraih tombaknya. Tombak tersebut lalu diputar dan ditangkap dengan tangan kanan. Pada saat tombaknya dicengkeram, muncul cahaya keunguan yang terang, diikuti aliran udara berwarna kehitaman yang keluar dari mata naga pada tombaknya. Setelah cahaya tersebut menghilang, Moskov mendarat sambil memindah tombaknya ke tangan kiri, dan ditutup dengan tampilan utama pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Utama Moskov Dalam Game *Mobile Legends Bang Bang*

2. Analisis Formal

a. Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla*

Tampilan utama di *altar hero* atau tempat berpose setelah *entrance*, Hanabi dalam *skin V.E.N.O.M Nephilla* tampak berdiri tegap dengan kedua kaki terbuka. Kedua tangannya berada di samping kiri dan kanan, sembari tangan kanannya memegang senjata Higabana. Ekspresi Hanabi ditampilkan melalui sorot matanya yang tajam.

Dalam *skin* ini, Hanabi memakai pakaian *jumpsuit* dengan warna dasar ungu yang dikombinasikan dengan aksesoris-aksesori lain yang berwarna hitam, dan hijau, di antaranya manset ungu berlogo V.E.N.O.M berwarna hijau di bagian atasnya, *armor sleeve* tebal berwarna hitam dengan ujung siku berwarna ungu, sarung tangan berwarna hitam dengan warna hijau pada telapak tangan dan kukunya. Pada senjatanya, Higabana, warna ungu terletak pada bagian dalam pegangan senjata, dan warna hijau pada ujung pedangnya. Sedangkan *body* senjata didominasi oleh warna hitam.

Visual Hanabi dalam *skin V.E.N.O.M Nephilla* ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi dengan didominasi warna ungu, hitam dan hijau.

Dalam tampilan visual *art*-nya, Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* diilustrasikan dengan gaya kartun didukung dengan *artstyle* 3 dimensi membuat tampilan visualnya lebih realistis.

b. Moskov *Twilight Dragon*

Pada tampilan utama Moskov dengan *skin Twilight Dragon* pada *altar*, Moskov tampak berdiri tegap dengan kedua kaki terbuka.

Pada *skin* ini warna ungu diaplikasikan hampir di seluruh bagian, di antaranya pada tanduk, simbol di dada, sayap, ujung ruas sayap, ruas-ruas sisik, dan pada kain yang melekat pada aksesoris di celananya. Warna ungu juga digunakan pada mata tombak dan pangkal tombak, serta pada mata naga pada *gauntlet* dan pangkal mata tombaknya.

Warna emas terdapat pada aksesoris di pinggang, dan hiasan pada ujung ekor pakaiannya yang terjuntai, serta sepatu yang dikenakan oleh Moskov.

Pada *display art*-nya, Moskov diilustrasikan dengan gaya kartun dan *artstyle* 3 dimensi sehingga dalam posisi terbang dan bersiap melempar tombaknya, Moskov tampak realistis.

3. Interpretasi

Skin Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* didominasi palet warna sebagai berikut :



Gambar 5. Palet Warna Tampilan Utama *Skin* Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* Dalam *Game*

Warna ungu pada *skin* Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* terdapat pada *jumpsuit*, manset, dan aksesoris di antaranya siku *armor sleeve*, Sebagian kecil hiasan rambut dan duri pada bagian betis sepatu. Sedangkan pada senjata warna ungu terdapat pada bagian dalam pegangan *Higabana*. Dan pada tangan laba-laba di pinggangnya warna ungu menjadi aksen garis pada celah siku-sikunya.

Sedangkan *Skin* Moskov *Twilight Dragon* didominasi oleh palet-palet warna sebagai berikut:



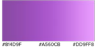
Gambar 9. Palet Warna Tampilan Utama *Skin* Moskov *Twilight Dragon* Dalam *Game*

Warna ungu pada *skin* Moskov *Twilight Dragon* terdapat hampir di seluruh elemen yang dikenakan seperti tanduk, sayap, kulit, tombak dan tanduk.

Interpretasi warna ungu pada atribut Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* dan Moskov *Twilight Dragon* dilakukan dengan teori jangkak semantik, yakni dengan menganalisis visual dari atribut-atribut penempatan warna ungu sebagai berikut :

Atribut Hanabi V.E.N.O.M <i>Nephilla</i>	Makna Warna Ungu	Atribut Moskov <i>Twilight Dragon</i>	Makna Warna Ungu
<i>Jumpsuit</i>		Tanduk	
	- Elegan - Kekuatan - Keberanian - Kecanggihan/modern/futuristik		- Keagungan - Kekuatan - Supremasi/ kekuasaan/<i>power</i> - Dewa/ abadi - Arogan
Pakaian Hanabi tampak modern dengan mengikuti pola tubuhnya agar mempermudah Hanabi bergerak dengan cepat dan lincah. Warna ungu pada pakaian Hanabi memunculkan kesan elegan, desainnya memunculkan kesan modern nan futuristik. Warna ungu pada pakaian Hanabi turut melambangkan kekuatan, didukung oleh pose tubuhnya dalam tampilan utama di gambar 4, Hanabi dalam <i>skin</i> V.E.N.O.M <i>Nephilla</i> tampak berdiri tegap dengan kedua kaki terbuka menampilkan karakter yang berani dan kuat sehingga warna ungu pada pakaian juga turut memunculkan kesan berani.		Hewan mistik seperti naga umumnya digambarkan memiliki tanduk diatas kepalanya. Elemen tanduk identik dengan istilah pemimpin, warna ungu pada tanduk Moskov memunculkan kesan naga yang agung dengan kekuatan seperti dewa serta tampak arogan.	

<i>Armor Sleeve</i>  #621462 #6518D2	- Elegan - Kekuatan - Keberanian - Kecanggihan - Galak	Tubuh  #A0CCE1 #9B78D0 #56A0D1	- Kekuatan - Spiritual/mistis - Misterius - Melankolis/penyendiri
Warna ungu pada kedua lengan Hanabi terdapat pada ujung siku, bagian belakang manset, dan <i>strap</i> pada gelang. Warna ungu pada ujung runcing <i>armor sleeve</i> memunculkan sifat galak. Dari keseluruhan desain di kedia tangannya, warna ungu memunculkan citra elegan, modern dan futuristik. <i>Armor sleeve</i> berfungsi sebagai pelindung, sehingga warna ungu menampilkan kekuatan dan keberanian.		Tubuh Moskov kekar dibalut warna ungu keabu-abuan sedikit membuat Moskov tampak melankolis, penyendiri, dan misterius. Warna ungu terdapat pada simbol di dadanya memunculkan kesan mistis juga misterius.	
Tangan Laba-laba  #9A3FFA	- Kecanggihan	Pakaian Bagian Bawah  #6F3689 #3bB33A	- Elegan - Kebangsawanan - Kuat - Mewah
Warna ungu pada tangan laba-laba yang berada di pinggang Hanabi terletak pada celah bukunya. Desain tangan laba-laba yang menyerupai mesin membuat warna ungu terkesan futuristik modern dan canggih.		Warna ungu terdapat pada bagian <i>coattail</i> Moskov dengan sedikit gradasi warna cokelat gelap pada bagian pinggangnya, dari desainnya warna ungu pada <i>coattail</i> yang dipadukan dengan aksesoris <i>armor</i> keemasan pada bagian pinggangnya membuat warna ungu terkesan elegan, mewah, dan bangsawan. Pose kaki Moskov yang terbuka membuatnya tampak gagah, ditambah kombinasi warna hitam pada celananya memunculkan karakter yang kuat.	
Senjata Higabana  #9A3FFA	- Kekuatan - Kecanggihan - Ambisi	Sayap  #CCE1A0 #A0CCE1 #9B78D0	- Kekuatan - Keagungan - Keberanian - Galak - Misterius
Warna ungu pada senjata Higabana tidak terlalu banyak, dan hanya terletak pada bagian dalam pegangannya saja, sehingga pada senjata ini warna ungu tampak memunculkan citra berupa kekuatan, keberanian, dan ambisi dalam setiap lemparannya.		Sayap Moskov cukup besar dengan kombinasi warna ungu dan hitam, desain sayap Moskov yang cukup menyeramkan membuat warna ungu terkesan galak dan misterius. Namun sayapnya yang besar dapat memunculkan kesan kuat, dan berani. Karena sayap ini juga merupakan salah satu elemen naga yang diadaptasi, maka warna ungu pada sayap Moskov juga memunculkan kesan agung.	

Sepatu		Gauntlet	
 	- Elegan - Kekuatan - Kecanggihan - Galak	 	- Kekuatan - Berani - Supremasi / kekuasaan / <i>power</i> - Galak
Warna ungu pada sepatu Hanabi terletak di sepanjang betis, dan sedikit aksen di bagian pergelangan kaki menciptakan kesan yang elegan dan kuat, desainnya membuat warna ungu terkesan canggih, dan hiasan runcing pada betisnya memunculkan ungu sebagai warna yang galak.		Warna ungu pada <i>gauntlet</i> Moskov terdapat pada bagian aksesori mata naga dan bentuk aliran pada pangkalnya. <i>Gauntlet</i> ini juga membuat tangan Moskov jadi berwarna keunguan. Dari desain <i>gauntlet</i>, warna ungu yang dikombinasikan dengan warna hitam pada <i>gauntlet</i> membuat Moskov tampak kuat, galak, berani, dan memiliki <i>power</i> atau berkuasa.	
Hiasan Kepala		Sisik	
 	- Kecanggihan	 	- Misterius - Kekuatan
Hiasan kepala Hanabi menyerupai bando dan terletak di puncak atas kepalanya, terdapat 4 elemen berbentuk bundar warna ungu di atasnya. Dari desainnya, warna ungu pada hiasan kepala ini menciptakan kesan modern dan canggih.		Sisik Moskov terdapat di kedua lengan, dari bahu hingga pergelangan tangan di lengan kiri, dan dari bahu hingga siku di lengan kanan. Warna ungu terdapat pada sela-sela sisiknya yang bercahaya keunguan membuat warna ungu misterius dan kuat.	
		Ujung Tombak	
		 	- Keagungan - Supremasi - Kekuatan - Arogan
		Senjata identik dengan kekuatan, dengan sumber energinya dari mata naga yang terdapat di tengah lingkaran, yang bergerak kesana kemari seolah sedang mengincar musuhnya. Warna ungu pada senjata terdapat pada ujung mata tombak dan ujung batang tombak dengan kombinasi warna hitam pada pegangannya. Warna ungu pada bagian tombak memunculkan kesan kekuatan dan <i>power</i> atau kuasa. Karena tombak ini menjadi sumber kekuatan Moskov, warna ungu juga menampilkan kesan arogan.	

Pada Skin Hanabi V.E.N.O.M Nephilla terdapat warna hijau pada beberapa bagian, seperti

sarung tangan, logo pada manset, ujung tangan laba-labanya dan belati pada senjatanya. Warna

hijau diasosiasikan sebagai warna tumbuhan yang bermakna alam dan kesuburan (Krisnawati, 2005), namun dalam *skin* ini warna hijau menjadi warna utama logo V.E.N.O.M yang apabila dalam bahasa Indonesia berarti racun, ditambah penempatannya pada bagian-bagian atribut yang tajam sehingga warna hijau dalam *skin* ini dekat interpretasinya sebagai hal yang berbahaya dan mematikan.

Melalui gestur dan pose yang ditampilkan pada tampilan utama dalam *game*, warna ungu menciptakan karakter Hanabi yang kuat, berani dan berambisi. Sedangkan berdasarkan latar cerita *skin* ini, warna ungu menampilkan Hanabi yang sedih dan dipenuhi dendam atas kematian adiknya.

Sedangkan pada *skin* Moskov *Twilight Dragon* Warna hitam yang turut mendominasi bagian-bagian tubuhnya seperti kuku, ruas tulang sayap, sisik, dan pegangan senjatanya, menampilkan Moskov yang diselimuti dengan aura kegelapan dan tampak misterius, diikuti animasi kelelawar pada saat meluncurkan serangan.

4. Evaluasi

a. Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla*

Skin Hanabi V.E.N.O.M *Nephilla* merupakan *skin* yang terinspirasi dari nama laba-laba *Nephilla*. Unsur laba-laba yang diadaptasi terdapat pada aksesoris tangan laba-laba yang terdapat pada pinggang Hanabi dan ditampilkan dengan detail berupa pergerakan seperti robot yang teratur dan kaku menjadi elemen yang menguatkan citra futuristik, serta ujung tajam pada sepatu dan sikunya menciptakan kesan galak dan berbahaya pada Hanabi.

Warna ungu yang diterapkan dalam *skin* ini cenderung gradasi dari ungu anggur ke ungu elektrik (Mehta, 2001) yang mendominasi kesan canggih, modern dan futuristik, menciptakan karakter Hanabi yang berani, dan kuat, didukung dengan penambahan warna hijau pada senjata dan beberapa aksesoris yang ditampilkan. serta nama laba-laba *Nephilla* yang disematkan dalam *codename*-nya berhasil membuat Hanabi dalam *skin* V.E.N.O.M *Nephilla* menjelma menjadi laba-laba yang mematikan.

b. Moskov *Twilight Dragon*

Skin Moskov *Twilight Dragon* merupakan *skin* yang terinspirasi oleh sosok naga yang agung yang divisualkan pada sayap, tanduk, sisik dan ujung sepatu yang menyerupai cakar naga, serta aksesoris menyerupai mata naga pada *gauntlet* dan tombaknya. Warna ungu dalam *skin* ini merupakan gradasi dari ungu *meteorite* ke ungu *heliotrope* (Mehta, 2001) memvisualkan Moskov sebagai sosok yang agung, kuat, berani dan misterius.

Kombinasi palet warna yang diterapkan pada *skin* ini tidak hanya memunculkan Moskov yang agung dan kuat saja, namun juga kesan mewah, penuh kekuasaan, misterius dan terkesan jahat.

SIMPULAN DAN SARAN

Warna berperan penting dalam perancangan karakter tokoh dalam *game*, sebab warna memiliki informasi dan emosi yang disampaikan secara tersirat melalui visual *hero* di dalam *game*.

Warna ungu dapat mempunyai makna lain apabila diterapkan pada elemen-elemen atau atribut-atribut serta apabila dikombinasikan dengan warna-warna tertentu.

Skin berwarna ungu pada *Mobile Legends Bang Bang* lebih banyak dirilis pada *tier skin epic* dengan harga yang relatif tinggi atau mahal yang tentunya menyuguhkan visual serta animasi efek *skill* yang mengagumkan sehingga meningkatkan *experience player* dalam bermain.

Walaupun penelitian ini dapat dikatakan berhasil, penelitian ini masih cukup banyak memiliki kekurangan dan keterbatasan. Diantaranya adalah penelitian ini hanya bisa mengurai 2 dari total 139 *skin hero Mobile Legends bang Bang* yang berwarna ungu, sehingga dalam penelitian ini interpretasi warna ungu terbatas pada makna futuristik, elegan, kuat, berani dan misterius saja, sedangkan masih banyak *skin* dengan warna ungu yang memiliki karakter visual dengan interpretasi yang berbeda. Penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan agar dapat lebih banyak memberikan manfaat bagi penelitian-penelitian lainnya.

REFERENSI

- Adityawan, A. (2010). *Tinjauan Desain Grafis dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini*. Concept Media : Jakarta
- Ace, Lingo. (2022). "Makna Khusus Beberapa Warna di Kebudayaan Tionggok" diakses pada Tanggal 23 Maret 2022, dari <https://www.lingoace.com/id/trending/makna-khusus-beberapa-warna-di-kebudayaan-tionggok/>
- Anderson Feisner, E. (2000). *Colour. How to use colour in art and design*. Lontoo.
- Aprilia, Shieny dan Widhiyasa, Arief, *Membuat Game dengan XNA Game Studio*, Agate, Bandung, 2014
- Azzahra, Laura. (2021) "Teori Warna" diakses pada tanggal 24 Maret 2022, dari <http://anyflip.com/gufdc/euqd/basic/51-96>
- Binus, Library. (2013). "BAB 2" diunduh pada Tanggal 22 Maret 2022, dari <https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdDoc/Bab2/2013-2-01884-DS%20Bab2001.pdf>
- Bortoli, Mario d. & Jesus Maroto, (2001). "Translating Colours In Web Site Localisation". *European Languages and the Implementation of Communication and Information Technologies (Elicit) conference*.
- Codashop.(t.thn.) "Mobile Legends". diakses 3 Juli 2022, dari <https://www.codashop.com/id-id/mobile-legends>
- Davis Marian, L. (1980). *Visual Design In Dress*. Prentice-Hall : Engle-wood Cliffs.
- Fandom, Mobile Legends. (2018) "Hero Roles" diakses tanggal 31 Maret 2022, dari https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Hero_Roles
- Fauziah, P. (2021, Juli 26). "Inilah Negara Dengan Pemain Mobile Legends terbanyak" diakses pada tanggal 23 Juni 2022, dari Vexagame: <https://vexagame.com/inilah-negara-dengan-pemain-mobile-legends-terbanyak/>
- Kallani, Yaiba. (2021) "Game Mobile Legends Mencapai 1 Miliar Unduhan" diakses pada tanggal 24 Maret 2022, dari <https://kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai1-miliar-unduhan-1uzS0md8BWL/4>
- Khamadi, K., & Senoprabowo, A. (2016). Model Adaptasi Permainan Papan Tradisional Macanan Ke Dalam Perancangan Permainan Digital. *Jurnal Andharupa Vol 2, No 2*, 167-18
- Krisnawati, C. (2005). *Terapi Warna dalam Kesehatan*. Yogyakarta: Curiosita.
- Latifah, U., & Kristiana, N. (2021). Analisis Visual Karakter Dalam Game Mobile Legends Bang Bang. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 15. doi:<https://doi.org/10.34010/visualita.v9i2.3449>
- Mehta, Chirag.(2001) "Name That Color" diakses 4 Juli 2022, dari <https://chir.ag/projects/name-that-color/#9A3FFA>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Putra, R. W., & Annissa, J. (2020). "Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Mobile Legends". *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 4(1), 30-38.
- Putra, R.W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta : Andi.
- Setyanto, D. W. (2002). *Mitologi Warna*. Dipetik Maret 24, 2022, dari Daniar Wikan Setyanto: <http://daniarwikan.blogspot.com/2008/04/artikel-mitologi-warna.html>
- Setyanto, D. W. (2009). *Teori Warna*. Dipetik Maret 31, 2022, dari Daniar Wikan Setyanto: <http://daniarwikan.blogspot.com/2009/02/teori-warna.html>
- Setyanto, D. W. (2018). Teori Jangkar Semantik Pada Warna Serta Penerapannya Pada Fotografi Iklan. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 144-161.
- Sidiq, A. A. (2021, Juli 12). "Laba-laba Jaring Bola Emas (Nephila pilipes) : Si Besar Nan Cantik Yang Kaya Akan Berbagai Manfaat" diakses 27 Juni 2022, dari <https://biodiversitywarriors.kehati.or.id/artikel/laba-laba-jaring-bola-emas-nephila->

pilipes-si-besar-nan-cantik-yang-kaya-akan-berbagai-manfaat/?lang=en

Triadi, D., & Sugiarto, A. (2014). *Color Vision*. Jakarta : Kompas.