

Analisis Perubahan Desain Karakter Gim (Game) Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix

Fatma Misky

fatma.misky@budiluhur.ac.id
Universitas Budi Luhur, Jakarta

Diandra Dwi Ananda

diandradwiananda@gmail.com
Universitas Budi Luhur, Jakarta

ABSTRAK: Gim atau game adalah sebuah aktivitas yang mengharuskan satu atau lebih pemain bermain dengan aturan, tujuan, dan tantangan yang ditetapkan. Mobile Legends Bang Bang merupakan produk mobile game pertama yang langsung menjadi favorit penggemar genre MOBA. Dalam sebuah game, visual karakter ikut berperan penting. Terdapat perbedaan pada desain karakter pada sebelum dan sesudah revamp dalam game Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini membedah perbedaan desain karakter Freya dan Franco sebelum dan sesudah *revamp* dengan menggunakan Manga Matrix. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam pengembangan visual terutama pada desain karakter.

Kata kunci: Karakter, Manga Matrix, Mobile Legends Bang Bang, Freya, Franco

ABSTRACT: Game or games are an activity in which one or more players engage with established rules, objectives, and challenges. Mobile Legends Bang Bang is the first mobile game product that immediately became a favorite among fans of the MOBA genre. In a game, visual characters play a crucial role, and there are differences in character design before and after the revamp in Mobile Legends Bang Bang. This research dissects the differences in the character designs of Freya and Franco before and after the revamp using Manga Matrix. This study is expected to serve as a reference in visual development, especially in character design.

Keywords: Character, Manga Matrix, Mobile Legends Bang Bang, Freya, Franco

Pendahuluan

Game adalah sebuah aktivitas di mana satu atau lebih pemain bermain dengan aturan, tujuan, dan tantangan yang ditetapkan. Dalam permainan, pemain bermain dengan tujuan menang, mencapai tujuan tertentu, atau hanya untuk menghibur diri. Game dapat dimainkan dalam berbagai bentuk, termasuk permainan fisik seperti olahraga, permainan papan, permainan kartu, permainan video, dan permainan komputer. Game, menurut Costikyan (2013) dalam (Budiman, Agus dkk: 2017) adalah karya seni yang menetapkan pemain disebut dengan *player*. Mereka memainkan dengan cara menggunakan sumber daya yang dimiliki melalui benda yang ada di dalam game untuk mencapai tujuan. Game dimainkan karena dianggap sebagai sebuah hiburan ataupun sebagai tantangan yang menyenangkan. Hal itu menjadi bagian dari sebuah karakter game yang memiliki *skill* atau jurus tertentu untuk menyelesaikan misi adalah sebuah kesenangan dalam bermain game, Namun, dalam sebuah game, visual karakter ikut berperan penting. Persepsi visual mengenai tampilan visual game yang meliputi objek, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain *layout* akan diinterpretasi oleh user melalui otaknya sebagai sebuah makna yang saling berkaitan yang memiliki satu kesatuan desain sebagai sebuah game (Putra, 2017). Visual menjadi salah satu faktor penting dalam proses pengembangan gim atau game karena visual merupakan hal yang pertama dilihat oleh pemain sebagai pertimbangan saat memainkan gim (game) (Rinaldi, 2023).

Game yang melakukan pengembangan visual karakter seiring berjalannya waktu adalah Mobile Legends. Mobile Legends adalah sebuah permainan video *mobile* berjenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton. Mobile Legends Bang Bang merupakan produk mobile game pertama yang langsung menjadi favorit penggemar genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Permainan ini mengalahkan game-game berformat sama seperti Arena of Valor dan League of Legend seperti diungkapkan Goenawan (2017) (dalam Arif, 2022). Game ini dirancang untuk dimainkan pada perangkat seluler, seperti ponsel pintar dan tablet. Mobile Legends adalah salah satu game MOBA yang sangat populer di seluruh dunia, terutama di Asia Tenggara. Mobile Legends menceritakan mengenai dua tim yaitu, "Land of Dawn" dan "The Celestial Palace," yang berjuang untuk menguasai kekuatan sumber daya yang disebut "The Lord." Namun, cerita ini lebih merupakan latar belakang untuk memberikan konteks untuk pertempuran dan karakter-karakter yang ada dalam game. Dalam Mobile Legends, pemain dapat memilih berbagai karakter atau "hero". Mobile Legends Bang Bang banyak mengangkat tokoh mitos dan sastra dan menjadikannya sebagai

karakter *hero* dalam game (Irwanto, 2023). Setiap *hero* memiliki kisah dan latar belakang unik dan beberapa di antaranya terkait langsung dengan konflik antara dua tim.

Hal yang menarik pada game Mobile Legends ini adalah terdapat *revamp* atau pengembangan pada karakter Mobile Legends Bang Bang atau disebut *revamp*. *revamp* karakter dalam Mobile Legends merujuk pada proses pembaruan atau perubahan besar yang diterapkan pada karakter atau *hero* dalam game. Ini bisa termasuk perubahan pada tampilan visual karakter, mekanik permainan, kemampuan khusus (*skills*), statistik, atau latar belakang cerita karakter. *revamp* karakter sering kali dilakukan oleh pengembang game untuk menjaga keselarasan dan keseimbangan permainan, serta untuk memberikan penyegaran pada *hero* yang mungkin telah menjadi tidak populer atau kurang efektif dalam permainan. Pengembangan karakter ini dapat dilihat menggunakan teori manga matrix yang dikembangkan Hiro Yoshi Tsukamoto yang digunakan dengan tujuan membedah *revamp* atau perubahan desain karakter dari game Mobile Legends Bang Bang secara visual dan konseptual. Penelitian ini fokus kepada *revamp* karakter Freya dan Franco Mobile Legends Bang Bang.

Terdapat tiga variabel matrix dalam pendekatan ini yakni matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks penokohan. Dengan demikian, penelitian ini fokus kepada perubahan *revamp* karakter Mobile Legends Bang Bang, Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah referensi mengenai perubahan desain karakter pada video game untuk dapat mengembangkan karakter yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Jayusman, 2020). Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini merupakan manga matrix yaitu teori yang dikembangkan oleh Hiroshi Tsukamoto. Manga matrix adalah sistem pengembangan karakter yang dibuat dari elemen yang disederhanakan menjadi diagram untuk panduan menciptakan karakter. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan studi pustaka untuk menjawab pertanyaan penelitian.

1. Matrix Bentuk (Form)

Karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk

ini mencampurkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai acuan bentuk untuk dikombinasikan dan dijadikan satu bentuk karakter desain

2. Matrix Kostum (Costume)

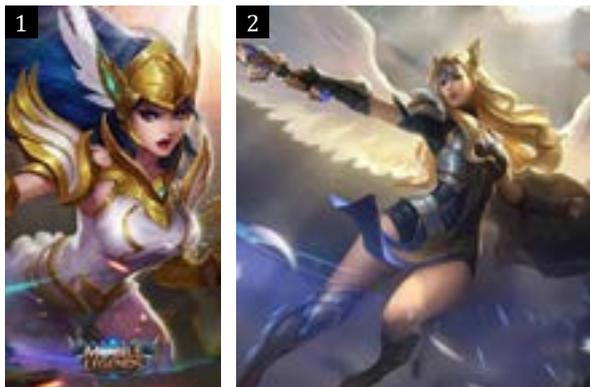
Kostum digunakan juga sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter dengan metode mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai untuk memperkuat kekhasan karakter

3. Matrix Sifat (Personality)

Penggunaan personality matrix sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan pendekatan *personality* (Supandi, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Analisis Karakter: Freya



Gambar 1. Bentuk Karakter Freya sebelum Revamp
Sumber: gamedaim.com

Gambar 2.
Sumber: Wallpaper Cave

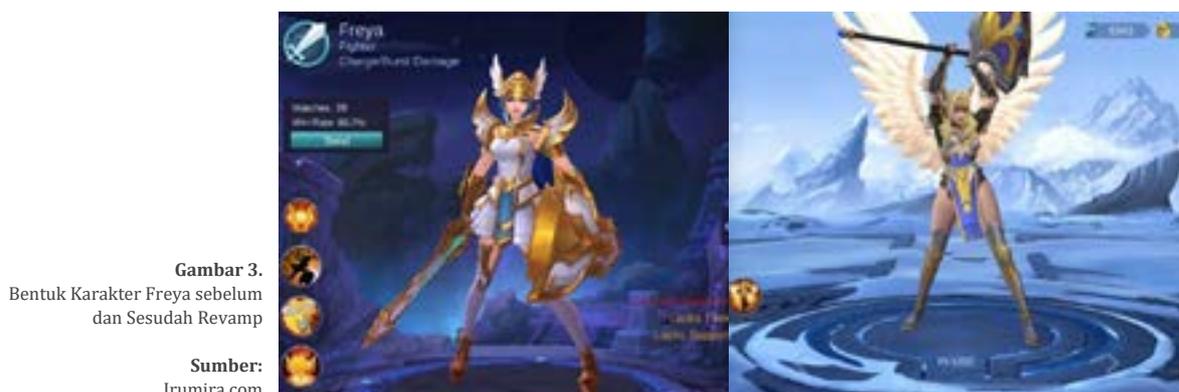
Freya merupakan karakter Mobile Legends Bang Bang yang menempati peran/role *fighter*. Freya sendiri adalah seorang pejuang luar biasa. Dia dapat menyerang

dan membela diri dengan pedang dan perisainya, dan pada saat kritis dalam pertempuran, dia dapat bertransformasi menjadi sebuah tombak berujung besar dan menghancurkan formasi musuh (Hidayaturohim, 2021). Freya dikisahkan sebagai seorang Valkyrie yang mengemban tugas untuk menjaga negeri Northern Vale. Valkyrie adalah seorang pejuang yang terhormat dan dihormati di antara para penduduk Northern Vale yang mencintai peperangan. Prajurit wanita yang paling berani dan terkuat di setiap suku akan dipilih untuk bergabung dengan pangkat mereka dan memikul tanggung jawab untuk membimbing jiwa para pahlawan yang telah gugur ke Valhalla dan menjaga perdamaian di Northern Vale. Menjadi Valkyrie akan membawa kemuliaan bagi semua orang di suku tersebut, merupakan pencapaian terbesar yang dapat mereka impikan. Akan tetapi, kemuliaan tersebut juga membutuhkan pengorbanan besar untuk hak istimewa mereka.

Pada Gambar 1 terdapat visual karakter Freya yang ada pada game Mobile Legends Bang Bang. Karakter Freya diambil dari mitologi nordik yang dianggap sebagai Dewi Perang. Freya merupakan bahasa Norse Kuno yang berarti The Giver atau Lady of the Slain. Selain identik dengan perang, freya juga identik dengan cinta dan kecantikan. Pada gambar 2, terlihat visualisasi Freya yang jelas memperlihatkan visualisasi perempuan yang penuh dengan kecantikan. Penggambaran Freya setelah *revamp* juga diperlihatkan bahwa Freya menjadi Dewi Perang dengan penampilan cantik yang diperkuat dengan penambahan unsur sayap yang sebelumnya tidak ada.

A. Matrix Bentuk

Sebelum *revamp* karakter, karakter Freya memiliki fisik dengan proporsi manusia normal. Ia memiliki bentuk mewakili *fighter* yang fokus dengan *armor* dan pelindung yang besar. Warna kulit Freya pada sebelum *revamp* cenderung lebih terang dengan *warmtone*, sedangkan pada Freya setelah proses *revamp*, fisik Freya



Gambar 3.
Bentuk Karakter Freya sebelum dan Sesudah Revamp

Sumber:
Irumira.com

	Human	Doll	Mammal	Reptile	Amphibi	Fish	Insect
Human Being	✓						
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibi							
Fish							
Insect							

Tabel 1. Tabel Bentuk Manga Matrix Freya

Gambar 4. Bentuk Karakter Freya sebelum dan Sesudah Revamp
Sumber: Irumira.com

cenderung lebih tinggi dengan penggambaran Freya sebagai *fighter*, namun juga mengambil unsur dewi yang sesuai dengan Mitologi Nordik. Warna Kulit Freya setelah *revamp* cenderung netral/*neutral*.

B. Matrix Kostum

Pada gambar 4, terlihat bahwa kostum Freya pada Mobile Legends Bang Bang sebelum dan sesudah *revamp* terdapat sebuah perbedaan. Dalam karakter Freya sebelum *revamp*, karakter Freya memiliki rambut biru panjang terurai dengan menggunakan *winget helmet* khas Nordik di kepala yang besar di atasnya dengan aksesoris bulu. Sementara itu, kostum/pakaian Freya berwarna putih dengan aksesoris emas, serta memiliki pelindung bahu/*shoulder armour* yang besar. Freya sebelum *revamp* memiliki *armour* besar yang lancip dengan warna putih dan aksesoris emas serta pedang gradasi biru putih dengan aksesoris emas.

Pada kostum Freya Mobile Legends Bang Bang sesudah *revamp* terdapat perbedaan yang signifikan. Rambut Freya setelah *revamp* berwarna *blonde*/pirang yang menggambarkan Freya yang diceritakan pada cerita Mitologi Nordik. Ia juga memakai aksesoris kepala yang cenderung lebih kecil dan diikatkan di kepala (bukan sebagai *helmet*). Pada kostum Freya sesudah *revamp*, ia cenderung lebih detail dengan aksesoris silver, biru, dan perpaduan warna emas. Sepatu yang dipakai Freya setelah *revamp* berwarna silver keemasan. Freya setelah *revamp* memiliki sayap putih besar serta memiliki *armor* besar berwarna biru dengan aksesoris silver emas. Pada setelah *revamp*, Freya tidak memiliki pedang besar, melainkan tongkat panjang yang jauh lebih kecil dari sebelum di-*revamp*.

**C. Matrix Sifat
Freya Before Revamp**

Matrix Sifat Berdasarkan Manga Matrix


Behavior: Nakal, energetik, dan ingin tahu
Desire: Membimbing roh para pahlawan yang gugur ke Valhalla serta menjaga perdamaian di Northern Vale.
Biological Environment: Martyr Shrine, Northen Vale
Special Atribut: Pedang dan perisai yang bisa berubah menjadi kapak perang
Weakness: Bane
Status, Profession, Position: Fighter

Tabel 2. Tabel Sifat Manga Matrix Freya Sebelum Revamp

Freya After Revamp

Matrix Sifat Berdasarkan Manga Matrix


Behavior: Nakal, energetik, dan ingin tahu.
Desire: Membimbing roh para pahlawan yang gugur ke Valhalla serta menjaga perdamaian di Northern Vale.
Biological Environment: Martyr Shrine, Northen Vale
Special Atribut: Pedang dan perisai yang bisa berubah menjadi kapak perang
Weakness: Bane
Status, Profession, Position: Fighter

Tabel 3. Tabel Sifat Manga matrix Freya Sesudah Revamp

Analisis Karakter: Franco



Gambar 5: Bentuk Karakter Franco sebelum dan Sesudah Revamp
Sumber: Franco | Mobile Legends: Bang Bang Wiki | Fandom

Franco merupakan karakter Mobile Legends Bang Bang yang memiliki *role/peran Tank*. *Tank* memiliki basis besar pada poin kesehatan (HP) dan *Armor* sehingga dapat menahan serangan besar dari lawan untuk melindungi tim (Khrisnapatria, 2019). Franco adalah satu-satunya pejuang di Laut Beku yang dapat memimpin orang-orang dalam pertarungan melawan Bane. Dalam satu pertempuran, Franco melihat melalui trik-trik Bane dan akhirnya berhasil mengalahkannya. Kehidupan kembali ke Northen Vale di bawah kepemimpinannya.

A. Matrix Bentuk

Sebelum *revamp*, karakter Franco memiliki tampilan yang sedikit berbeda dengan Franco yang telah mengalami *revamp*. Pada Franco sebelum *revamp*, ia tampak berbentuk seperti



Gambar 5: Bentuk Karakter Franco sebelum dan Sesudah Revamp
Sumber: Franco | Mobile Legends: Bang Bang Wiki | Fandom

	Human	Doll	Mammal	Reptile	Amphibi	Fish	Insect
Human Being	✓						
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibi							
Fish							
Insect							

Tabel 4. Tabel Bentuk Manga Matrix Franco

manusia dengan proporsi normal, namun terlihat jauh lebih pendek. Pada Franco setelah *revamp*, karakter Franco jauh lebih besar dengan proporsi badan yang berbeda cukup signifikan dan terlihat pose badan yang menunduk (gambar 2). Franco setelah *revamp* terlihat lebih tinggi daripada Franco yang belum di-*revamp*.

B. Matrix Kostum



Gambar 7: Bentuk Karakter Franco sebelum Revamp
Sumber: Youtube.com/StelfPlay

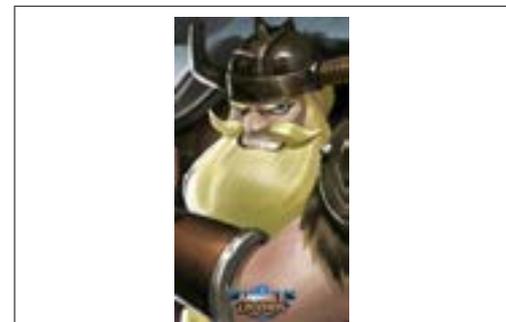


Gambar 7: Bentuk Karakter Franco sesudah Revamp
Sumber: mobilelegendsfans.blogspot.com

Matrix kostum Franco Mobile Legends Bang Bang sebelum dan sesudah *revamp* memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Hal itu terlihat mulai dari aksesoris kepala/*helmet* Franco yang berbeda. Pada Franco sebelum *revamp*, *helmet* yang Franco gunakan memiliki tanduk yang lancip, sedangkan Franco setelah *revamp* memiliki bentuk *helmet* yang tebal dan tidak lancip.

C. Matrix Sifat

Franco Before Revamp



Behavior: Ambisius, Kuat

Desire: Untuk menjadi prajurit terhebat dari Northen Vale, dan agar namanya diingat dalam buku pahlawan, serta dipuja oleh generasi mendatang

Biological Environment: Martyr Shrine, Northen Vale

Special Atribut: Jangkar dan Kekuatan layaknya dewa

Weakness: Bane

Status, Profession, Position: Tank

Tabel 5. Tabel Sifat Manga matrix Franco Sebelum Revamp

Franco Before Revamp


Behavior: Ambisius, Kuat
Desire: Untuk menjadi prajurit terhebat dari Northern Vale, dan agar namanya diingat dalam buku pahlawan, serta dipuja oleh generasi mendatang
Biological Environment: Martyr Shrine, Northern Vale
Special Atribut: Jangkar dan Kekuatan layaknya dewa
Weakness: Bane
Status, Profession, Position: Tank

Tabel 6. Tabel Sifat Manga Matrix Franco Sesudah Revamp

Dari analisis yang telah dilakukan, ditemukan fakta bahwa terdapat perubahan dalam desain karakter game Mobile Legends Bang Bang pada karakter Freya dan Franco dari sebelum dan sesudah *revamp*. Perubahan pada kedua karakter dilakukan seiring berjalan waktu sehingga desain karakter jauh lebih menarik. Pada karakter Freya, terdapat perubahan seperti proporsi badan yang menjadi lebih proporsional, warna rambut karakter, kostum hingga armor dan atribut yang sesuai dengan ukuran karakter. Pada karakter Franco, ditemukan perubahan yang cukup signifikan mulai dari proporsi ukuran karakter yang jauh lebih besar, warna rambut, hingga kostum dan armor yang dibuat lebih besar sehingga menggambarkan peran seorang Tank.

Franco setelah *revamp* memiliki warna rambut dan jenggot berwarna merah. Pada kostum/baju Franco sebelum mengalami *revamp* terlihat lebih dominan pada kain merah setengah badan dengan *belt* serta *shoulder armor* berukuran sedang, sedangkan Franco setelah mengalami *revamp* terlihat baju yang dipakai Franco dominan berwarna hijau dan diselubungi armor di sekujur badan. Selain itu,

terlihat pula *shoulder armor* yang jauh lebih besar daripada sebelum di-*revamp*. Pada senjata yang digunakan Franco sebelum *revamp* terbuat dari palu kayu dan didominasi plat berwarna coklat keemasan dan terdapat *hook* besi dengan bentuk yang cenderung kaku. Sementara itu, pada Franco setelah mengalami *revamp*, palu yang Franco miliki berupa senjata yang berasal dari besi besar dengan warna abu-abu serta *hook* yang cenderung lancip dengan warna yang lebih gelap (besi tua).

Simpulan

Temuan substansial pada artikel ini adalah bahwa perubahan desain karakter Freya dan Franco dalam game Mobile Legends Bang Bang menggunakan pendekatan Manga Matrix telah menghasilkan perbedaan yang signifikan dalam bentuk, kostum, dan sifat karakter sebelum dan sesudah *revamp*. Tujuan perubahan tersebut adalah untuk menciptakan visual yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi target pemain.

Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa perubahan desain karakter Freya dan Franco dalam game Mobile Legends Bang Bang menggunakan pendekatan Manga Matrix telah menghasilkan perbedaan yang signifikan dalam bentuk, kostum, dan sifat karakter sebelum dan sesudah *revamp*. Tujuan perubahan tersebut adalah untuk menciptakan visual yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi target pemain. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam pengembangan visual karakter dalam game Mobile Legends Bang Bang. Perubahan pada *revamp* karakter dibuat sesuai kebutuhan sehingga menciptakan visual yang lebih menarik serta menjadi perkembangan yang menarik bagi pemainnya.

Daftar Referensi

- Arif, M., & Aditya, S. (2022). "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang". *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Budiman, A., Suryana, C., & Dewi, R. R. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar Kelas Satu". In *Seminar Nasional Informatika (SNIF)* (Vol. 1, No. 1, pp. 540-545).

- Hidayaturrohim, M. (2021). "The Adaption of Mythological Characters On The Mechanics & Narratives of the Herois in Mobile Legends: Bang Bang". *CrossOver*, 1(1).
- Irwanto, B. R., & Wuryandari, N. W. (2023). "Character Transformation In The Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) And Its Impact". *Bambutu*, 5(2), 1-28.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). "Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah". *Jurnal artefak*, 7(1).
- Krishnapatria, K. (2019). "From Unsung Hero To Savage Hero: Shaping Characters Roles In The Adaption Between Literary Works and Mobile Legends: Bang Bang! Moba". *J-ELLiT (Journal of English Language, Literature, and Teaching)*, 3(1), 23-29.
- Putra, R. W., & Muhdaliha, B. (2017). Analisis Visual Game Arena of Valor sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game". *Avant Garde*, 5(2), 98-113.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). "Kajian Desain Karakter dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix". *Jurnal Wimba*.
- Rinaldi, R. S., & Saefudin, A. T. I. (2023). "Analisis Perubahan Desain Karakter dalam Game Seri Dreadout Pendekatan Manga Matrix". *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 29-38..
- Wardani, Winny Gunarti Widya, and Ahmad Faiz Muntazori. (2019). "Islamic Memes as Media of Da'wah for Millennials Generations: Analysis of Visual Language On Islamic Memes With Illustration Style." *Cultural Syndrome* 1 (1): 61-78. <https://doi.org/10.30998/cs.v1i1.16>.