

## **Analisis Karakter Dalam Game Online sebagai Wahana Wawasan Budaya Indonesia**

**Slamet Affandi Sulaiman<sup>1</sup> Elok Rosyidah<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi<sup>1</sup>

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi<sup>2</sup>

Email: [affandisulaiman83@gmail.com](mailto:affandisulaiman83@gmail.com)<sup>1</sup> [elok.rosyidah@untag-banyuwangi.ac.id](mailto:elok.rosyidah@untag-banyuwangi.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini menganalisis peran karakter dalam game online sebagai media edukatif yang memperkenalkan budaya Indonesia. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi representasi elemen budaya lokal, seperti tokoh sejarah, mitologi, dan nilai-nilai lokal dalam game populer yang memiliki karakter berbudaya Indonesia. Temuan menunjukkan bahwa karakter seperti Gajah Mada, Ratu Gitarja, dan Gatotkaca memicu minat pemain terhadap budaya lokal dan berpotensi menumbuhkan kebanggaan nasional. Namun, tantangan seperti pengaruh budaya asing dan risiko penyajian budaya yang tidak akurat masih ada. Dengan memanfaatkan peluang ini dan mengatasi tantangan tersebut, game online dapat berfungsi sebagai alat pendidikan informal yang efektif bagi generasi muda serta sebagai sarana diplomasi budaya untuk memperkenalkan Indonesia kepada audiens global.

**Kata Kunci:** Analisis Karakter, Game Online, Wahana Wawasan, Budaya Indonesia

### **Abstract**

*This research analyses the role of characters in online games as an educational medium that introduces Indonesian culture. Using a descriptive qualitative approach, this study explores the representation of local cultural elements, such as historical figures, mythology, and local values in popular games with Indonesian characters. The findings show that characters such as Gajah Mada, Ratu Gitarja, and Gatotkaca trigger players' interest in local culture and have the potential to foster national pride. However, challenges such as the influence of foreign cultures and the risk of inaccurate cultural presentation still exist. By capitalising on these opportunities and overcoming such challenges, online games can serve as an effective informal educational tool for the younger generation as well as a means of cultural diplomacy to introduce Indonesia to a global audience.*

**Keywords:** Character Analysis, Online Games, Insights, Indonesian Culture

## **PENDAHULUAN**

Era digital saat ini, game online telah menjadi salah satu hiburan yang paling populer, terutama di kalangan generasi muda. Peningkatan penggunaan perangkat elektronik dan akses internet yang mudah telah mempermudah akses terhadap game online di berbagai kalangan, baik di kota maupun di desa. Game online tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi fenomena sosial yang mempengaruhi cara berpikir, berperilaku, dan pandangan generasi muda terhadap dunia (Hermawan & Kudus, 2021). Dari sisi positifnya, game online dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, strategi, dan kolaborasi, serta memberikan sarana ekspresi kreatif. Namun, di sisi negatifnya, beberapa jenis game online juga membawa dampak yang kurang menguntungkan, seperti kecanduan, menurunnya

interaksi sosial, serta terpaparnya pemain pada konten yang tidak sesuai nilai lokal dan nasional.

Game yang diimpor ini sering kali tidak memperkenalkan atau mewakili nilai-nilai budaya Indonesia. Salah satu dampak negatif menurut (Nasutiion et al., 2023) maraknya game online adalah minimnya representasi budaya lokal di dalamnya. Sebagian besar permainan yang dimainkan oleh anak muda Indonesia diproduksi oleh negara-negara asing dan mengandung budaya asing, yang secara perlahan dapat mengikis pemahaman dan kebanggaan terhadap budaya nasional. Akibatnya, generasi muda Indonesia lebih mengenal budaya dari luar dibandingkan budaya itu sendiri. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terkait identitas budaya dan wawasan kebangsaan yang mungkin terpinggirkan dalam benak para pemain game, terutama jika mereka kurang memahami pemahaman tentang budaya nasional melalui media lain.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk memahami pengaruh game online terhadap perilaku, bahkan menurut (syahria Tangahu et al., 2023) memperngaruhi wawasan kebangsaan generasi muda. Misalnya, penelitian (Mahardika et al., 2023) menunjukkan bahwa game online dapat membentuk cara pandang pemain terhadap budaya, moralitas, dan interaksi sosial. Namun studi-studi tersebut lebih banyak fokus pada dampak psikologis dan sosial dari game online, tanpa menggali lebih dalam tentang peluang game sebagai wahana edukatif untuk memperkenalkan budaya Indonesia. Beberapa penelitian yang mencoba memasukkan elemen budaya lokal ke dalam game sering kali terfokus pada aspek teknis pengembangan game, seperti desain karakter atau alur cerita, tanpa melihat bagaimana game tersebut dapat berfungsi sebagai media edukatif budaya bagi generasi muda.

Kelemahan penelitian terdahulu inilah yang kemudian mendorong pentingnya penelitian lain. Penelitian ini tidak hanya melihat dari bidang teknis pembuatan game (Putra & Annissa, 2020) atau dampak sosial psikologis (Hermawan & Kudus, 2021), tetapi juga mengeksplorasi potensi dan tantangan yang muncul ketika karakter dalam game online dijadikan sebagai media edukatif budaya (Marcheta & Kareem, 2023). Studi ini mencoba memahami representasi budaya Indonesia dalam game online dan sejauh mana elemen-elemen budaya lokal, seperti pakaian tradisional, latar belakang cerita, dan nilai-nilai lokal, dapat disisipkan dalam desain karakter game. Penelitian ini juga

bertujuan untuk melihat apakah karakter yang membawa elemen budaya ini dapat membantu pemain mengenal dan mengapresiasi budaya Indonesia.

Secara khusus, penelitian ini fokus pada bagaimana karakter dalam game online mencerminkan nilai-nilai budaya Indonesia. Karakter yang menggunakan pakaian tradisional, senjata khas, atau memiliki latar belakang cerita yang terinspirasi dari cerita rakyat Indonesia memiliki potensi untuk memperkenalkan pemain pada budaya lokal yang mungkin belum mereka kenal sebelumnya. Penggunaan elemen-elemen budaya ini diharapkan dapat menarik perhatian pemain, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas nasional. Selain itu, game online yang mengandung unsur budaya lokal juga berpotensi menjadi media yang relevan dan menarik bagi generasi muda yang semakin terikat dengan teknologi.

Tantangan utama dalam mengintegrasikan budaya Indonesia ke dalam karakter game online terletak pada ketidakseimbangan antara budaya lokal dan ekspektasi pemain yang telah terbiasa dengan budaya asing. Banyak pemain di Indonesia yang lebih tertarik pada karakter-karakter dari budaya populer global (Pramesti, 2022), yang sering kali lebih menonjol dari segi visual dan cerita. Menciptakan karakter yang berbudaya Indonesia namun tetap menarik bagi pemain lokal yang kreativitasnya membutuhkan dan strategi desain yang cermat. Selain itu, elemen budaya yang disisipkan juga harus akurat dan relevan agar mampu menghadirkan edukasi budaya yang benar kepada pemain tanpa terkesan dipaksakan.

Peluang dalam memanfaatkan game online sebagai wahana edukasi budaya juga semakin besar dengan meningkatnya minat generasi muda terhadap konten lokal. Generasi muda yang mulai tertarik pada budaya lokal memerlukan platform yang sesuai untuk mengenal lebih jauh tentang budaya nasional. Game online, sebagai media interaktif yang digemari, bisa menjadi solusi efektif untuk menyampaikan pesan budaya yang mengedukasi namun tetap menyenangkan (Ibda et al., 2023). Jika dirancang dengan tepat, game online dapat berfungsi sebagai alat pendidikan informal yang membantu meningkatkan pengetahuan generasi muda tentang budaya Indonesia sekaligus membangun kesadaran akan pentingnya identitas nasional di tengah globalisasi.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menilai sejauh mana game online

dapat berfungsi sebagai media edukatif budaya, serta bagaimana karakter-karakter dalam game yang berunsur budaya Indonesia dapat memberikan kontribusi pada pemahaman dan apresiasi budaya di kalangan generasi muda. Studi ini tidak hanya diharapkan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran game online dalam memperkenalkan budaya Indonesia, tetapi juga sebagai acuan bagi pengembang game dalam merancang karakter dan cerita yang mencerminkan kekayaan budaya Indonesia. Melalui penelitian ini, diharapkan game online yang bercirikan budaya Indonesia dapat menjadi media efektif untuk membangun rasa kebanggaan terhadap identitas nasional bagi generasi muda.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2022) dengan tujuan untuk mengumpulkan dan mempelajari berbagai literatur serta informasi terkait "Analisis Karakter dalam Game Online sebagai Wahana Wawasan Budaya Indonesia." Metode deskriptif kualitatif dipilih untuk menggambarkan fenomena yang sedang berlangsung dalam situasi masa kini, terutama dalam hal bagaimana karakter dalam game online dapat merepresentasikan nilai-nilai budaya Indonesia. Penelitian ini berusaha untuk memahami representasi budaya dalam karakter permainan serta kontribusi, tantangan dan peluang yang ada bagi karakter-karakter tersebut dalam memperkenalkan wawasan budaya Indonesia kepada generasi muda. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menyajikan pemahaman yang mendalam dan terperinci terkait dengan peran edukatif karakter dalam game online.

Penelitian ini tidak menyajikan data dalam bentuk angka, melainkan dalam bentuk narasi yang menjelaskan masalah yang menjadi subjek penelitian. Narasi ini akan menyajikan gambaran yang menyeluruh dan kaya konteks tentang bagaimana karakter dalam game online dapat berfungsi sebagai media wawasan budaya. Temuan dan data yang dikumpulkan akan disajikan dalam bentuk deskriptif (Rukin, 2019), yang bertujuan untuk memberikan gambaran kondisi tujuan dari permasalahan yang diteliti. Pendekatan deskriptif ini memungkinkan peneliti untuk menyampaikan informasi yang mendalam mengenai fenomena yang sedang diamati, sehingga menghasilkan pemahaman yang kaya akan detail tentang representasi budaya dalam karakter

permainan dan potensi edukatifnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode studi pustaka (*library research*), di mana peneliti menganalisis berbagai sumber literatur dan dokumen yang relevan (Zed, 2008). Sumber-sumber ini mencakup informasi mengenai karakter game online yang berasal dari budaya Indonesia, artikel berita, kajian akademik, dan informasi yang terdapat pada media lainnya. Melalui studi pustaka, peneliti dapat membangun konteks yang kuat dan memperoleh wawasan mengenai bagaimana karakter dalam game online yang mencerminkan budaya Indonesia serta tantangan dan peluangnya sebagai media edukasi budaya. Studi pustaka ini diharapkan memberikan landasan teoritis yang mampu menginterpretasi data dengan lebih akurat dan menambah pemahaman akan relevansi karakter permainan sebagai sarana edukatif bagi wawasan budaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi karakter dalam game online yang mencerminkan nilai-nilai budaya Indonesia telah dihadirkan dalam beberapa judul game populer, memperkenalkan elemen budaya lokal seperti tokoh-tokoh sejarah, mitologi, dan fiksi Indonesia (Irwanto & Wuryandari, 2023). Kehadiran karakter-karakter yang berasal dari Indonesia tidak hanya memperkaya pengalaman bermain, tetapi juga menjadi media edukatif yang menarik untuk memperkenalkan dan memperkuat apresiasi terhadap budaya Indonesia di kalangan pemain, baik lokal maupun internasional.

**Tabel 1. Nama Karekter Game Online**  
 (Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024)

No	Nama Karekter Game Online	Keterangan
1	Gajah Mada	Tokoh besar Mahapatih dari kerajaan Majapahit
2	Ratu Gitarja	Tribhuwana Tunggaladewi, ratu pertama kerajaan Majapahit
3	Gatotkaca	Karakter mitologi pewayangan populer di Indonesia
4	Kadita	Terinspirasi dari legenda ratu laut selatan Jawa Nyi Roro Kidul
5	Wiro Sableng	Tokoh fiksi dari novel Indonesia yang dikenal dengan senjata kapak 212
6	Gundala	Pahlawan/ superhero komik Indonesia dengan kekuatan petir
7	Reza	Terinspirasi dari leak, makhluk mitologi Bali
8	Raging Raven	Tokoh diceritakan memiliki latar belakang dari Aceh

Karakter yang menarik perhatian adalah Gajah Mada, muncul dalam game

Civilization V oleh Firaxis Games dan 2K Games (Budi et al., 2023). Gajah Mada, sebagai salah satu tokoh besar dari sejarah Majapahit yakni Mahapatih, digambarkan dengan elemen-elemen yang menunjukkan harapannya sebagai pemimpin militer yang tegas (Santoso et al., 2020). Karakter ini menjadi representasi penting dari sejarah Indonesia, memberikan pemain dari seluruh dunia kesempatan untuk memperkenalkan kerajaan Majapahit sebagai salah satu kekuatan besar di Asia Tenggara. Meski dalam tampilan visualnya mungkin tidak seluruhnya mencerminkan gaya asli, elemen cerita dan gambar Gajah Mada tetap memberikan kontribusi positif terhadap penyebaran wawasan budaya Indonesia.

Karakter lain dari Civilization V adalah Ratu Gitarja, atau disebut Dyah Gitarja, yang lebih identik sebagai Tribhuwana Tunggaladewi. Sosok ratu pertama Majapahit digambarkan sebagai pemimpin yang bijaksana dan kuat, sesuai dengan sejarahnya sebagai pemimpin wanita yang membawa kejayaan bagi Majapahit (Fitroh & Kasdi, 2017). Karakter ini tidak hanya mewakili kekuatan pemimpin perempuan Indonesia, tetapi juga menunjukkan kebudayaan kerajaan Nusantara dengan aksen pakaian dan aksesoris yang terinspirasi dari budaya Jawa kuno. Ratu Gitarja dan Gajah Mada bersama-sama memperkenalkan pemain kepada era Majapahit dan nilai-nilai kepemimpinan, persatuan, dan kebanggaan budaya Indonesia, meskipun menggambarkan detail mungkin tidak sepenuhnya akurat secara budaya.

Selain tokoh sejarah, karakter mitologi seperti Gatotkaca dalam Mobile Legends karya Moonton menjadi contoh representasi budaya yang lebih modern dan menarik bagi kalangan muda (Bahaduri et al., 2024). Gatotkaca, yang dikenal sebagai "otot kawat tulang besi," diadaptasi dari mitologi pewayangan yang sangat populer di Indonesia. Dalam game ini, Gatotkaca tampil dengan pakaian yang mencerminkan kostum tradisional dan beberapa elemen khas wayang, memberikan sentuhan lokal pada permainan (Putra & Annissa, 2020). Karakter ini tidak hanya menjadi kebanggaan bagi pemain Indonesia, tetapi juga memperkenalkan tokoh pewayangan kepada pemain internasional. Dengan atribut kekuatan dan semangat juang, Gatotkaca berfungsi sebagai representasi dari nilai-nilai keberanian dan kekuatan dalam budaya Indonesia, meski dikemas dalam tampilan yang lebih modern dan futuristik.

Karakter Kadita, yang dikenal sebagai Nyi Roro Kidul dalam budaya lokal, adalah

representasi mitologi lainnya di Mobile Legends (Alfian & Kusumandyoko, 2020). Kadita terinspirasi dari legenda ratu laut selatan Jawa, yang memiliki kekuatan gaib dan disegani sebagai pelindung lautan (Zaharani et al., 2020). Karakter ini menggambarkan sisi mistis dan tradisi lokal yang kuat dalam budaya Jawa, memperkenalkan nilai-nilai spiritual dan misteri yang melekat pada cerita rakyat Indonesia. Kadita membawa cerita rakyat Indonesia ke dalam ruang game online dengan cara yang kreatif dan menarik bagi pemain, menjadikannya sebagai media untuk memperkenalkan mitologi lokal yang kaya akan simbolisme dan nilai tradisional.

Tokoh fiksi Wiro Sableng dalam Arena of Valor dan Gundala dalam Chess Rush adalah contoh lain dari karakter berbasis budaya Indonesia yang berhasil diadaptasi dalam game online. Wiro Sableng adalah karakter ikonik dari novel Indonesia yang dikenal dengan senjata kapak mautnya dan sifat humorisnya (Fahrudin & Abidin, 2022), yang menjadi ciri khas budaya Indonesia dalam pahlawan lokal yang penuh karakter (Ulwan, 2021). Sementara itu, Gundala, pahlawan komik Indonesia, hadir sebagai superhero dengan kekuatan seperti petir (Kurniawan, 2017). Karakter kedua ini menunjukkan bagaimana tokoh fiksi Indonesia bisa bersanding dengan karakter dari budaya lain di ranah global, memperkenalkan keberagaman budaya lokal yang lebih modern namun tetap tertanam pada nilai-nilai kepahlawanan dan perlindungan terhadap kebenaran.

Karakter seperti Reza dalam Vainglory (Mustofa, 2019) dan Raging Raven dalam Metal Gear Solid 4 menunjukkan bagaimana unsur budaya Indonesia bisa muncul dalam game internasional. Reza, yang terinspirasi dari leak, makhluk mitologi Bali, memperkenalkan unsur mistis dari budaya Bali kepada pemain. Sementara Raging Raven, yang diceritakan memiliki latar belakang dari Aceh (Novianty & Utami, 2022), menambah keberagaman latar cerita karakter dalam game global. Meskipun Reza dan Raging Raven mungkin tidak secara langsung mencerminkan budaya Indonesia melalui visual yang khas, latar belakang cerita mereka memberikan dimensi budaya yang kaya akan narasi permainan. Karakter kedua ini menjadi contoh bagaimana elemen budaya Indonesia dapat diserap secara halus dalam cerita game, memberikan pemain asing wawasan tentang keanekaragaman budaya Nusantara.

Berbagai karakter-karakter ini menunjukkan potensi besar game online sebagai

media yang dapat memperkenalkan budaya Indonesia kepada audiens global. Meskipun tidak seluruh aspek budaya ditampilkan secara detail, adaptasi karakter ini menunjukkan apresiasi terhadap budaya lokal, baik melalui pakaian tradisional, latar belakang cerita, maupun nilai-nilai lokal yang diusung. Game online dapat berfungsi sebagai jembatan budaya yang menarik, dengan memberi pemain pengalaman interaktif yang dapat memperkuat wawasan budaya Indonesia bagi generasi muda dan memperkenalkannya ke panggung dunia.



**Gambar 1,2,3. Karakter Game Online Dari Indonesia**  
(Sumber: Instagram Kominfo, 2022)

Game online memiliki potensi besar sebagai media edukatif yang dapat memperkenalkan wawasan budaya Indonesia kepada generasi muda. Karakter dalam game online yang didesain dengan elemen budaya lokal, seperti pakaian tradisional, senjata khas, atau latar belakang cerita yang terinspirasi dari sejarah dan mitologi Indonesia, memberikan pengalaman yang menarik dan berbeda bagi pemain. Karakter seperti Gatotkaca di Mobile Legends atau Kadita yang merepresentasikan mitologi Nyi Roro Kidul menunjukkan bagaimana elemen budaya Indonesia dapat disisipkan dalam desain game modern (Putra & Annissa, 2020), memicu rasa ingin tahu dan meningkatkan pemahaman pemain tentang budaya lokal. Melalui interaksi dengan karakter-karakter ini, pemain tidak hanya mengenal cerita dan tokoh dalam mitologi Indonesia tetapi juga mendapatkan wawasan tentang nilai-nilai seperti keberanian, ketanggungan, dan kehormatan yang tercermin dalam budaya lokal.

Namun, meskipun potensi edukatif yang ada, terdapat berbagai tantangan dalam memaksimalkan peran game online sebagai media wawasan budaya. Salah satu tantangan utama adalah daya tarik budaya asing yang masih sangat kuat di kalangan pemain, sehingga karakter dengan latar budaya lokal sering kali kurang diminati dibandingkan karakter dari budaya populer global. Banyak pemain yang lebih tertarik pada karakter dengan desain futuristik atau eksotis yang terinspirasi dari budaya Barat atau Asia Timur (Pramesti, 2022). Tantangan lainnya adalah penyajian budaya yang kurang akurat atau dangkal, yang dapat menegakkan nilai-nilai asli budaya Indonesia dan berpotensi menciptakan stereotip yang kurang tepat. Dengan demikian, pengembang game perlu merancang karakter berbasis budaya Indonesia secara mendalam dan autentik agar dapat menarik perhatian pemain sekaligus mengedukasi mereka tentang budaya lokal.

Peluang untuk karakter dalam game online sebagai media edukasi mengembangkan budaya Indonesia semakin besar seiring dengan meningkatnya minat terhadap konten lokal (Irwanto & Wuryandari, 2023). Generasi muda Indonesia mulai menunjukkan ketertarikan pada budaya mereka sendiri, termasuk dalam bentuk seni dan hiburan digital. Hal ini memberikan peluang bagi pengembang game untuk mengintegrasikan elemen budaya Indonesia yang lebih kaya ke dalam game, menciptakan karakter-karakter yang tidak hanya menarik tetapi juga sarat makna

budaya. Dengan memanfaatkan media digital (Romadloni, 2018) dapat meningkatkan rasa nasionalisme generasi muda, permainan karakter yang mewakili budaya Indonesia dapat berfungsi sebagai alat pendidikan informal yang mengedukasi mereka tentang budaya nasional secara menyenangkan dan interaktif.

Kontribusi karakter dalam game online sebagai media edukasi budaya Indonesia juga terlihat dari kemampuan game untuk menjangkau audiens internasional (Putra & Annissa, 2020). Game online dengan karakter berbasis budaya Indonesia yang diakses oleh pemain dari berbagai negara dapat memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia ke panggung global, meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap budaya nasional di kalangan pemain tunggal. Dengan semakin luasnya pasar game internasional, karakter-karakter seperti Ratu Gitarja dan Gajah Mada dalam Civilization V memungkinkan para pemain dari berbagai latar belakang untuk mengenal sejarah Majapahit, memberikan pengalaman edukatif yang melampaui batas geografis. Hal ini menjadikan game online sebagai sarana diplomasi budaya yang efektif, menyebarkan budaya Indonesia ke seluruh dunia melalui media yang mudah diakses.

Dengan demikian, karakter dalam game online menawarkan kontribusi signifikan sebagai media edukatif untuk memperkenalkan budaya Indonesia, meskipun masih menghadapi berbagai tantangan. Potensi untuk memperkenalkan budaya Indonesia secara lebih luas dapat diwujudkan melalui pengembangan karakter yang dirancang dengan lebih mendalam, menarik, dan autentik. Dengan mengatasi tantangan daya tarik budaya tunggal dan sajian yang dangkal, serta memanfaatkan peluang yang ada, game online dapat menjadi alat pendidikan yang efektif dalam membangun pemahaman dan kebanggaan generasi muda Indonesia terhadap budaya nasional. Game ini juga memiliki kekuatan untuk berfungsi sebagai platform diplomasi budaya yang memperkenalkan Indonesia ke dunia, menjadikannya bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga sarana edukatif dan penyampaian budaya yang berharga.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulannya, karakter dalam game online memiliki potensi besar sebagai media edukatif yang efektif untuk memperkenalkan dan memperkuat wawasan budaya Indonesia, terutama di kalangan generasi muda. Melalui karakter yang mengangkat

unsur-unsur budaya lokal, seperti tokoh sejarah, mitologi, dan simbol-simbol nasional, game online dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan apresiasi terhadap identitas budaya Indonesia dengan cara yang menarik dan interaktif. Meskipun ketahanannya terhadap tantangan, seperti dominasi budaya asing dan representasi risiko budaya yang kurang akurat, peluang untuk meningkatkan permainan karakter dengan budaya Indonesia tetap besar. Dengan desain yang autentik dan relevan, karakter-karakter ini tidak hanya berperan dalam pendidikan informal bagi pemain lokal, tetapi juga menjadi jembatan diplomasi budaya yang memperkenalkan Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2020). Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 169–182.
- Bahaduri, B. A., Gunawan, P. R., & Clara, B. (2024). Representasi Bias Gender Dan Ciri Indonesia (Studi Kasus: Nyi Roro Kidul Dan Gatot Kaca): Gender Bias and Indonesian Trait Representation (Case Study: Nyi Roro Kidul and Gatot Kaca). *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*, 9(2), 135–150.
- Budi, H. S., Adnyana, I. W., SUARDINA, I. N., & SWANDI, I. W. (2023). *Character Design of Mahapatih Gajah Mada Based on Visual References from Bima and Brajanata/Kertala Statues*.
- Fahrudin, A. A., & Abidin, M. R. (2022). Analisis Makna Tanda Pada Karakter Wiro Dalam Gim Online Arena Of Valor. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 170–184.
- Fitroh, A. N., & Kasdi, A. (2017). Peran Tribhuwana Tunggaladewi dalam Mengembalikan Keutuhan dan Perkembangan Kerajaan Majapahit Tahun 1328-1350. *Jurnal Pendidikan Sejarah Avatara*, 5(2), 304.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778–789.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- 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.
- Kurniawan, R. A. (2017). *Metode Perbandingan Karakter Komik Superhero Indonesia Dengan Amerika: Studi Kasus Gundala dengan The Flash*. PPS ISI Yogyakarta.
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, M. A. (2023). Strategi literasi budaya anak usia dini melalui pengembangan game edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93.
- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 222–229.

- Mustofa, M. (2019). Penerapan Algoritma K-Means Clustering pada Karakter Permainan Multiplayer Online Battle Arena. *Jurnal Informatika*, 6(2), 246–254. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i2.6096>
- Nasution, Y. R., Supiyandi, S., & Amadaa, F. M. (2023). Penerapan Metode Bayes Pada Aplikasi Deteksi Ketergantungan Terhadap Pengguna Game Online. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 675–685.
- Novianty, D., & Utami, L. S. (2022). 11 Karakter Game Terinspirasi dari Budaya Indonesia, Gamer Wajib Tahu! Suara.Com. <https://www.suara.com/teknologi/2022/05/26/112938/11-karakter-game-terinspirasi-dari-budaya-indonesia-gamer-wajib-tahu>
- Pramessti, D. Y. P. (2022). *Sensualitas Desain Karakter Pria Dalam Video Game Online Bersistem Gacha*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 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.
- Romadloni, S. (2018). Internalisasi Identitas Bangsa Indonesia Melalui Pemikiran Para Tokoh Nasional Berbasis Aplikasi Digital. *Seminar Nasional Call for Paper & ...*, 217–227. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/semnasuntag/article/viewFile/1671/1413>
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GyWyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=#v=onepage&q&f=false>
- Santoso, D., Firmaningsih, A., & Setyowati, D. N. (2020). Sejarah Peristiwa Sumpah Palapa Dalam Kitab Pararaton. *SULUK: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 44–51.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). CV Alfabeta.
- syahria Tangahu, D., Sintubu, R., Papatung, R., & Lundeto, N. (2023). Penerapan Filsafat Stoikisme Pada Pecandu Game Online. *Philosophy and Local Wisdom Journal (Pillow)*, 2(1), 1–16.
- Ulwan, M. A. (2021). *Representasi Wiro Sableng dalam Iklan Game Arena of Valor*. LSPR Communication and Business Institute.
- Zaharani, Y., Pramudita, P., Kurniasih, P., & Sukendro, G. (2020). Karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang-Bang: Kajian Etnografi Visual. *Jurnal Desain*, 8(1), 52–60.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=zG9sDAAAQBAJ>