

# **Analisa Animasi Tokoh *Hero Mobile Legends* Kadita yang Terinspirasi dari Legenda Nyi Roro Kidul**

Hutomo Setia Budi<sup>1\*</sup>, Shienny Megawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif  
Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia

## **Abstract**

In 2018, Mobile Legends launched animation of a hero Kadita which was inspired by the legend of Nyi Roro Kidul. Kadita's design was adapted to popular culture, with a traditional Indonesian (Javanese-Balinese) aesthetic. In Kadita's introduction animation, there were visual elements inspired by Indonesian culture with traditional background music. This study aimed to examine whether the visual elements of Indonesian culture were displayed correctly, alongside with the response of millennial and z generations toward the animation. The research was conducted with a qualitative approach through interviews with experts on Indonesian traditional culture and through focus group discussions with millennials and z generations to find out their responses toward traditional Indonesian culture displayed in popular media. Primary data collection was carried out through a literature review on traditional culture and popular media. The conclusion of this research, the animation of "Kadita the Ocean Goddess" succeeded in adapting traditional Indonesian elements in popular media. The results of the FGD showed that the target audience responded positively to the traditional culture displayed in popular media. This research can be used as a basis for thinking and designing strategies in an effort to introduce Indonesian traditional culture to the younger generation using popular media.

## **Keywords**

animation, adaptation, character, folklore, pop culture, promotion, traditional culture, visualization, wayang, Z generation

**Hutomo Setia Budi**

Email :  
[hbudi@ciputra.ac.id](mailto:hbudi@ciputra.ac.id)  
Address  
Fakultas Industri Kreatif,  
Universitas Ciputra  
CitraLand CBD Boulevard, Made,  
Kota Surabaya, Jawa Timur,  
Indonesia

# Analisa Animasi Tokoh *Hero Mobile Legends* Kadita yang Terinspirasi dari Legenda Nyi Roro Kidul

Hutomo Setia Budi, Shienny Megawati

## PENDAHULUAN

*Mobile Legends* Bang-Bang (biasa disingkat MLBB) adalah sebuah permainan *game* dengan *genre* MOBA (*Multiplayer Battle Action*) yang diproduksi oleh perusahaan Moonton asal Taiwan. Sejak peluncuran *game* ini para *gamer* sudah mengunduh 100 juta kali di seluruh dunia. Rating *game* ini di play store adalah 4.1 dari sekitar 30.1 juta *review* pengguna. Di Indonesia sendiri, *game* ini memiliki popularitas yang sangat tinggi. Dari data yang terdapat pada Gambar 1. , pada 11 Agustus 2021 terdapat lebih dari 34 juta user yang aktif bermain MLBB setiap bulan. Menurut gender, para pemain Sebagian besar adalah laki-laki sekitar delapan puluh persen dan sisanya dua puluh persen adalah perempuan. Sedangkan menurut wilayah pemain aktif bulanan di Indonesia dari pulau Jawa dan Sumatera sebanyak 34 juta, yang di dominasi oleh generasi Millennial dan generasi Z yaitu usia 18 tahun hingga 30 tahun.

Moonton mengeluarkan karakter baru pada tanggal 5 September 2018. Dalam pers releasenya Moonton mengatakan karakter *hero* baru yang bernama Kadita itu diinspirasi oleh legenda di Indonesia yaitu Nyi Roro Kidul. Ini adalah salah satu upaya pengembang *Mobile Legends* untuk lebih dekat lagi dengan penggemarnya di Indonesia. Official Server *Mobile Legends* resmi memperkenalkan Kadita pada tanggal 18 Desember 2018 ([urbandigital.id](http://urbandigital.id)). Sebelum perilis resmi Kadita di *official server*, Moonton membuat sebuah animasi untuk memperkenalkan Kadita yang dapat diakses melalui kanal youtube *Mobile Legends* Internasional maupun Indonesia. Animasi yang dibuat menceritakan latar belakang cerita Kadita yang diambil dari kisah legenda Nyi Roro Kidul yang dibuat dengan memadukan budaya tradisional Indonesia (Jawa dan Bali) dengan budaya pop. Sampai dengan 24 Maret 2022, video ini telah ditonton sebanyak lebih dari 2 juta kali.



**Gambar 1.** Sebaran Pemain *Mobile Legends* Indonesia  
Sumber: Konferensi pers MPL Indonesia

Sebelumnya telah dilakukan penelitian untuk mengkaji desain karakter Kadita dalam video games MLBB yang dianalisis dari sisi etnografi visual. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa karakter hero Kadita merupakan adaptasi dari karakter visual Nyi Roro Kidul [1]. Namun penelitian ini hanya terbatas pada perancangan desain karakter saja, sedangkan dalam penelitian ini yang akan dikaji adalah animasi yang merupakan media yang digunakan oleh Moonton untuk mempromosikan karakter hero tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji elemen estetika budaya tradisional Indonesia (Jawa-Bali) baik pada unsur visual maupun dan unsur audio pada animasi Kadita yang dirilis oleh Moonton, serta bagaimana respon dari generasi millennial dan generasi z Indonesia terhadap animasi ini. Dalam era hiperrealita ini, budaya populer telah menguasai seluruh ruang-ruang publik dan media massa. Hal tersebut mengakibatkan tergesernya budaya tradisional Indonesia, sehingga generasi muda khususnya generasi millennial dan z kini tidak lagi mengenal kebudayaan lokal dan lebih akrab dengan budaya populer. Sehingga melalui penelitian ini dapat diketahui apakah strategi Moonton mengadaptasi bu-

daya tradisional ke dalam budaya populer dapat diterima oleh generasi millennial dan generasi z. Data tersebut dapat digunakan sebagai landasan berpikir dan strategi perancangan untuk memperkenalkan budaya tradisional Indonesia kepada generasi muda.

## METODE PENELITIAN

Data dalam penelitian ini akan diambil dari animasi "*Kadita the Ocean Goddess*" yang dipublikasikan oleh Moonton, dan dapat diakses melalui kanal youtube *official* Moonton. Metode yang akan digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif melalui dokumentasi dari penelitian terdahulu, terutama yang berhubungan dengan representasi budaya dalam media, serta observasi langsung pada video yang hendak dikaji. Observasi dilakukan melalui tanda audio dan visual yang terdapat dalam animasi "*Kadita the Ocean Goddess*". Untuk analisa visual dari animasi Kadita digunakan analisis semiotik.

Untuk memvalidasi hasil observasi dan analisis akan dilakukan wawancara dengan narasumber yang memiliki kompetensi di bidang kebudayaan tradisional Indonesia khususnya kebudayaan Jawa dan Bali untuk memberikan pemahaman lebih mendalam terhadap visualisasi yang terkandung dalam animasi Kadita.

Sedangkan untuk mengetahui respon, dan penerimaan karya ini oleh generasi millennial dan generasi z akan digunakan metode *focus group discussion* (FGD) dengan fokus pertanyaan seputar pendapat mengenai elemen audio visual dari animasi Kadita dan penerimaan mereka terhadap animasi ini. Baik narasumber wawancara maupun responden FGD akan terlebih dahulu narasumber akan diminta untuk menonton animasi "*Kadita the Ocean Goddess*" sebelum diminta memberikan pendapat atau melakukan wawancara.

Data yang digunakan dalam penelitian ini juga akan menggunakan sumber pustaka yang berasal dari penelitian terdahulu. Adapun sumber pustaka yang digunakan berasal dari buku dan artikel jurnal yang membahas mengenai animasi, budaya populer / *pop culture*, cerita rakyat (terutama legenda Nyi Roro Kidul), dan semiotika.

## ISI

Dalam upaya mengkaji elemen dan estetika budaya dalam animasi "*Kadita the Ocean Goddess*" maka langkah pertama yang akan dilakukan adalah mengamati alur cerita animasi secara keseluruhan dan membandingkannya dengan mitos Nyi Roro Kidul. Hal tersebut dilakukan untuk memverifikasi apakah benar animasi "*Kadita the Ocean Goddess*" telah mengadaptasi mitos Nyi Roro Kidul dengan benar.

Setelah verifikasi mitos dan alur cerita, maka langkah kedua adalah melakukan observasi terhadap elemen-elemen visual pada animasi untuk dibandingkan dengan elemen visual tradisional Indonesia. Hal tersebut untuk mengetahui apakah animasi Kadita terinspirasi oleh estetika visual Indonesia. Langkah ketiga adalah menganalisis unsur audio dalam animasi Kadita dengan cara mengkomparasi dengan musik tradisional Indonesia.

Hasil observasi peneliti dalam hal alur cerita, visual, dan audio kemudian akan diverifikasi kembali melalui hasil wawancara dengan narasumber ahli di bidang budaya dan musik tradisional Indonesia. Kemudian setelah diketahui apakah animasi Kadita telah mengadaptasi elemen budaya Indonesia dengan tepat, barulah peneliti akan melakukan FGD untuk mengetahui tanggapan khalayak sasaran, yaitu generasi Z dan milenial terhadap animasi tersebut.

## Mitos dan Alur Cerita

Alur cerita dalam animasi Kadita ini dimulai dari pengenalan Kadita sebagai putri raja dari negara kepulauan kecil yang dikagumi rakyatnya karena berhati tulus, cerdas, dan baik hati. Sewaktu Putri Kadita diangkat menjadi pewaris kerajaan, banyak kerabatnya yang menjadi cemburu. Mereka bersekongkol dan mencari penyihir yang memiliki ilmu hitam untuk mengutuk sang putri. Kutukan tersebut membuat kecantikan Kadita menjadi pudar dan kulitnya terkena penyakit aneh. Rakyat yang mencintai sang Putri berusaha dengan segala cara untuk mengobati sang putri kecintaan mereka, tetapi semua sia-sia.

Penyakit yang tak kunjung sembuh membuat kepercayaan diri Kadita memudar dan kekuatannya pun ikut menghilang. Sang putri menjadi putus asa dan memutuskan mengakhiri hidupnya dengan melompat ke Laut Selatan. Akan tetapi Jin laut yang melihat Putri Kadita terjun ke laut langsung menyelamatkannya. Jin laut kemudian memberikan kekuatan pada Kadita, menjadikan Kadita penguasa di laut Selatan. Saat salah satu kerabat Kadita sedang berlayar di Laut Selatan bersama dengan

penyihir jahat yang telah mengutuknya, tiba-tiba terjadi badai dahsyat yang menghancurkan dan menenggelamkan kapal tersebut. Akhirnya negara kecil di kepulauan tersebut menjadi damai kembali. Kisah “Kadita the Ocean Goddess” tersebut memiliki kemiripan dengan legenda Nyi Roro Kidul yang mengambil setting di kerajaan Jawa-Bali kuno. Terdapat beberapa versi cerita yang berkembang mengenai Nyi Roro Kidul di daerah Jawa dan Bali, antara lain versi mengenai Nyi Roro Kidul yang merupakan seorang putri dari Kerajaan Pajajaran, dan ada pula versi yang menceritakan jika Nyi Roro Kidul berasal dari Kerajaan Galuh, namun pada umumnya semua cerita dan mitos tersebut memiliki muara yang sama yaitu laut Selatan [2].

Dalam animasi “Kadita the Ocean Goddess” memang asal dari Kadita tidak disebutkan dengan jelas, hanya disebutkan jika Kadita berasal dari sebuah negara kecil kepulauan yang merujuk kerajaan di daerah Jawa dan Bali kuno. Selain itu kisah Kadita yang terdapat dalam animasi mirip dengan cerita rakyat Sunda yaitu Dewi Kadita. Dikisahkan Dewi Kadita yang putri Kerajaan Pajajaran yang terkenal cantik berusaha melarikan diri ke Laut Selatan. Sang Putri melarikan diri karena dikutuk dengan ilmu hitam oleh seorang penyihir jahat, sehingga kulit sang putri yang halus menjadi sangat menjijikan. Penyihir itu mendapatkan perintah dari saingan yang mencemburui sang putri. Putri Kadita yang kehilangan kecantikannya berusaha melompat di gelombang laut selatan yang ganas. Tetapi justru gelombang Laut Selatan malah menyembuhkan penyakitnya dan mengembalikan kecantikannya. Lalu Dewi Kadita dinobatkan sebagai Ratu Roh Laut Selatan yang legendaris [3].

### Animasi

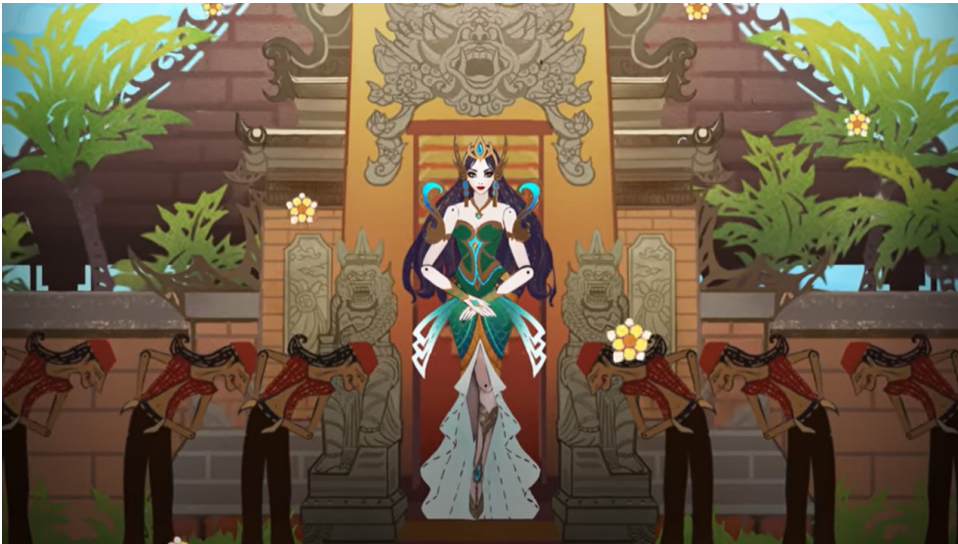
Animasi atau dalam Bahasa Inggris “*to animate*” yang diartikan menggerakkan benda mati. Dengan menggunakan metode khusus sehingga terlihat seperti hidup. Menurut Ibiz Fernandes, animasi adalah rangkaian gambar statis yang diproses menjadi ilusi Gerakan dan kemudian direkam ketika sedang dimainkan [4]. Sedangkan menurut KBBI Daring, animasi adalah sebuah film dari rangkaian lukisan atau gambar yang disatukan dengan gambar lainnya dengan sedikit perbedaan sehingga ketika diputar akan nampak seperti bergerak di layar [5].

Animasi atau yang biasa disebut sebagai *total art* merupakan gabungan dari berbagai bentuk kesenian. Kenapa dikatakan gabungan dari berbagai bentuk kesenian karena dalam animasi terdapat *pictorial fine art* yang memanfaatkan seni rupa pada teknik animasi; seperti music yang terdapat unsur suara, efek suara, ritme dan waktu yang diterapkan dalam animasi. Selain itu ada aspek seni tari yang dimanfaatkan untuk pengaturan waktu, ruang dan space, serta timing dalam animasi. Terdapat pula literatur atau seni sastra yang merancang isi cerita dalam animasi [6]. Dalam animasi Kadita ini menggunakan teknik animasi 2 Dimensi atau biasa disebut animasi 2D. Animasi dua dimensi ini biasa disebut film kartun.

Generasi Z dan Milenial yang merupakan pangsa pasar terbesar MLBB di Indonesia tumbuh di “zaman keemasan animasi Amerika,” yaitu periode tahun 1980-1990 an di mana film kartun memiliki penggemar yang besar. Kedua generasi ini tertarik pada estetika film kartun yang akrab di mata mereka [7]. Sehingga media animasi 2D dipilih untuk meningkatkan daya tarik video perkenalan Kadita kepada generasi ini.

### Semiotika Dalam Visualisasi

Untuk mengkaji unsur visual dalam animasi ini akan digunakan analisis semiotika. Semiotika berasal dari kata *semeion* dalam bahasa Yunani, yang berarti tanda. Diasumsikan, bahwa budaya dan ekspresi budaya seperti bahasa, seni, musik, dan film, tersusun dari tanda, dan setiap tanda memiliki makna lain, selain maknanya yang biasa [8]. Karya visual seperti animasi adalah representasi dari realitas. Untuk merepresentasikan realitas ini desainer merestrukturisasi tanda-tanda yang sudah ada ke dalam tanda-tanda visual yang dapat dianalisis menggunakan analisis semiotika. [9] Analisis akan dilakukan terhadap beberapa *key scene* atau adegan utama yang menyusun alur cerita pada animasi seperti yang telah dibahas sebelumnya.



**Figures 1.:** *Reincarnate as the Ocean Goddess| New Hero | Kadita Trailer*  
Sumber: Mobile Legends -Bang Bang Official Youtube

Adegan pertama yang akan dibahas adalah perkenalan Putri Kadita. Dari gambar diatas (Figures 1) dapat diamati konsep visual yang terinspirasi elemen desain tradisional Jawa dan Bali. Hal ini dapat dilihat dari adanya visualisasi arsitektur yang terinspirasi dari arsitektur etnik Bali. Jika dilihat dari sejarahnya, arsitektur tradisional Bali dipengaruhi kuat oleh arsitektur dan ornamen Kerajaan Majapahit yang pada masa jayanya menaklukkan Kerajaan Bali dan menguasai pulau Bali [10]. Adegan berikutnya terlihat menampilkan estetika desain gunung dari wayang, mega mendung dan ombak yang diadaptasi dari motif batik, yang digunakan dalam animasi ini.



**Figures 2.:** Arsitektur Bali pada trailer Kadita  
Sumber: *Mobile Legends: Bang Bang* Official Youtube

Dari visualisasi kedua adegan tersebut terlihat jelas referensi tata ruang bangunan arsitektur Bali. Salah satu karakteristik yang khas dari arsitektur Bali yang diadaptasi dalam animasi adalah gerbang yang disebut Kori Agung. (Figures 3) Kori agung adalah gerbang yang umumnya terdapat pada bagian depan bangunan Bali. [8] Selain itu, terdapat bangunan Puri (rumah) dalam animasi juga menggunakan bentuk atap limasan yang umum digunakan pada arsitektur tradisional Bali dan adanya Pura (tempat suci) [11].



**Figures 3.:** Kori Agung  
sumber : eben3d.blogspot.com

Pada adegan pertama (Figures 1) juga terdapat ornamen atau ragam hias pada bagian atas gerbang berupa kekarangan yang disebut dengan Karang Barong. Barong adalah topeng binatang di Bali. Ada berbagai macam topeng binatang atau barong yang bisa dijumpai di Bali, seperti barong Macan, Barong Bangkal, Barong Anjing, Barong Gajah, Barong Sapi, dan lain-lainnya. Bagi masyarakat Bali topeng Barong dianggap sebagai pelindung, karena memiliki kekuatan magis. Selain kepala barong, juga terlihat patung penjaga di kedua sisi yang sering dijumpai pada pura di Bali.



**Figures 4.** Patung Penjaga Gerbang / Karang Barong

Karakter Putri Kadita yang ditampilkan pada animasi divisualisasikan menggunakan estetika desain wayang. Masyarakat Jawa telah mengenal Wayang sejak ±1500 tahun yang lalu dan merupakan salah satu jenis kebudayaan Jawa. Pertunjukan yang menggunakan bayangan cahaya pada sebuah layar dan dikenal dengan Wayang merupakan kebudayaan Hindu yang masuk ke Jawa dan membawa pengaruh pada seni pertunjukan [12]. Terdapat beberapa jenis wayang, yang diadaptasi dalam visualisasi animasi Kadita berjenis wayang kulit. Wayang kulit memiliki ciri khas adanya pin pada sendi bahu, siku dan pergelangan tangan yang digunakan untuk menggerakkan boneka untuk menghasilkan efek seolah-olah hidup. Visualisasi Pin yang diletakkan di bagian sendi kemudian diadaptasi dalam visualisasi karakter yang tampil dalam animasi ini.



**Figures 5.** Wayang Kulit | Karakter penyihir jahat pada trailer Kadita  
**Sumber:** Mobile Legends: Bang Bang Official Youtube

Visualisasi dari karakter selain Kadita menggunakan referensi utama wayang kulit untuk tampilan wajah, dan postur tubuh. Wajah karakter rakyat, prajurit, penyihir jahat, dan jin laut yang ditampilkan dalam animasi ini juga mengadaptasi estetika wayang kulit yang rata-rata menampilkan tokoh manusia / raksasa dengan tampilan tampak samping. (Figures 5, Figures 6)

**Figures 6.** Karakter Buta / Raksasa di wayang kulit dan Jin Laut pada trailer Kadita  
**Sumber:** Mobile Legends: Bang Bang Official Youtube



Tokoh utama yaitu Kadita divisualisasikan dengan sedikit berbeda dengan tokoh lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk menonjolkan Kadita sebagai pemeran utama dan menarik perhatian dari penonton. Karakter Kadita digambarkan mengenakan pakaian berwarna hijau dengan gaya kemben Jawa, dan mengenakan aksesoris seperti kalung, gelang, gelang lengan, berambut panjang seperti pada gambar yang merepresentasikan Nyi Roro Kidul. Selain itu, aksesoris yang ada di dekat telinga dan pada mahkota Kadita juga dibuat berdasarkan bentuk dan warna pada bulu ekor burung merak.

Untuk bawahan yang dikenakan tokoh Kadita ini tampak model jarik. Untuk elemen desainnya terdapat motif sisik ikan. Dari video hasil wawancara dengan konseptor *hero* Kadita yang dapat disaksikan pada kanal youtube Moonton, konseptor sengaja menyelipkan elemen sisik ikan dalam *jarik* yang dikenakan ke Kadita. Dalam transformasinya dari manusia biasa menjadi makhluk supranatural penguasa laut Selatan digambarkan kaki yang berubah menjadi ekor ikan hal ini terinspirasi dari mitologi Barat tentang putri duyung / siren. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi budaya Indonesia, dimana elemen visual tradisional dari legenda Nyi Roro Kidul tetap digunakan sebagai referensi utama, namun juga disesuaikan dengan desain mitologi barat yang lebih dikenal oleh para pemain MLBB agar tokoh Kadita lebih mudah diterima.



**Figures 7.:** Perbedaan tone warna Kadita dengan objek lainnya  
**Sumber:** Mobile Legendss: Bang Bang Official Youtube

Kadita digambarkan dengan dua sudut pandang, yaitu tampak depan dan samping. Untuk tone warna Kadita dibuat berbeda dan kontras dengan pemeran lainnya menyesuaikan penampilan Kadita dalam permainan *Mobile Legends Bang-Bang* yang juga mengadaptasi budaya pop. Tone warna pada arsitektur dan ornamennya didominasi warna-warna yang memberikan kesan tradisional melalui perpaduan warna hangat dan warna alam sesuai dengan warna bahan konstruksi bangunan dan ornamen tradisional yaitu coklat dari warna kayu, coklat kemerahan dari warna batu bata, abu-abu dari warna batu alam dan kuning dari warna pencahayaan lentera. Dalam animasi ini terlihat pula efek *spin* (memutar objek) yang digunakan pada saat karakter penyihir jahat sedang mengucapkan mantra sambil berjalan. Efek *spin* ini juga sering dijumpai dalam pertunjukan wayang ketika sang dalang memainkan wayangnya dengan memutar arah wayang kulit.

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa video teaser Kadita ini merupakan karya yang kental dengan budaya postmodern yang juga mengadaptasi budaya tradisional Indonesia wilayah Jawa dan Bali. Analisis tersebut divalidasi oleh hasil wawancara dari beberapa narasumber ahli.

Narasumber ahli pertama adalah Bapak Agus Sukanto, S.Sn, M.Sn., seorang perupa, pengamat, pakar budaya Indonesia, dan juga penulis seni rupa yang dikenal sebagai "Agus Koecink". Bapak Agus berpendapat elemen visual dari animasi Kadita ini sudah menggambarkan adanya elemen budaya tradisional Jawa. Hal ini tampak dari adanya visualisasi Gunung yang diadaptasi dari Wayang Jawa. Untuk ornamen-ornamen yang ditampilkan juga tampak elemen tradisional Jawa terutama di daerah pesisir.

Memang dalam beberapa visualisasinya masih tampak adanya hal yang kurang tepat (tidak sesuai dengan pakem wayang tradisional) dimana "Gunungan" ditampilkan untuk membuka animasi. Dalam "pakem" wayang tradisional gunung digunakan untuk memulai adegan "Gara" atau suatu perkara. Na-

mun secara umum Bapak Agus Koecink berpendapat jika visualisasi dalam animasi Kadita ini sudah baik dalam mengadaptasi elemen budaya tradisional Indonesia (dalam hal ini pewayangan) sebagai inspirasi visual untuk menciptakan karya.

Narasumber ahli berikutnya adalah Prof. Dr. I Nyoman Sedana, M.A., seorang ahli dalam ilmu dan seni pedalangan, serta Guru Besar bidang ilmu teater tradisional (sejak 1 Maret 2006) dari ISI Denpasar. Prof. Sedana menyatakan bahwa dalam animasi ini elemen visual tradisional dari wayang sangat jelas. Untuk struktur dramatis juga mengikuti tradisi dimana awalnya dimulai dari eksposisi (pengenalan karakter tokoh utama), dilanjutkan dengan rising action (suatu konflik / komplikasi yang mengawali terjadinya suatu peristiwa), dilanjutkan dengan unsur dramatisasi dimana tokoh utama dikutuk menjadi seorang gadis yang buruk rupa sampai putus asa dan melemparkan diri ke laut Selatan, dan diselamatkan oleh "*Ocean Demon*". Dari penampilan visualnya tampak visualisasi wayang Jawa Tradisi tokoh wayang "*Genderuwo*" atau "*Buto*" pasukan dari Dewa Yama "*the lord of hell*" yang juga dikenal dalam literatur Jawa-Indonesia, India, China dan Jepang. [13] Untuk adegan klimaksnya tampak Kadita bangkit dengan kekuatan barunya dan menenggelamkan kapal dari musuhnya dan penyihir jahat.

Visualisasi pada adegan-adegan tersebut terinspirasi dari komposisi wayang tradisional. Dalam pakem wayang tokoh protagonis selalu muncul dari sebelah kanan dalang (sebelah kiri dari sisi penonton), dan tokoh antagonis dimunculkan dari sebelah kiri dalang (sebelah kanan dari sisi penonton). Hal yang sama juga teramati dalam animasi Kadita, namun visualisasi ini bisa jadi karena tidak disengaja karena secara psikologi penonton cenderung melihat bagian kiri terlebih dahulu dalam sebuah komposisi.

### **Elemen Audio dalam Animasi**

Untuk mengkaji elemen audio dalam animasi Kadita dilakukan wawancara dengan narasumber ahli ketiga I Gede Mawan S.Sn., M.Si. Beliau adalah seorang dosen di bidang kebudayaan dan seni pertunjukan dari Institut Seni Indonesia Denpasar, yang juga seorang ahli karawitan, dan pemerhati seni, terutama seni musik tradisional Indonesia. Beliau menyatakan bahwa jenis musik yang digunakan dalam animasi Kadita ini merupakan musik modern dengan jenis musik komputer-MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*). Walaupun audio yang digunakan berjenis MIDI, akan tetapi audionya tetap menampilkan elemen musik etnik. Nuansa musik tradisional Jawa masih belum terdengar dalam musik latarnya. Untuk *sound effect*, narasumber berpendapat jika waktu terdengarnya, sudah sangat baik dan sesuai dengan adegan yang ditampilkan untuk mendramatisir suatu adegan.

Dalam hal audio, Prof. Dr. I Nyoman Sedana, M.A. berpendapat bahwa elemen audio jika ditinjau sebagai sebuah karya *experimental* dalam hal ini adaptasi budaya tradisional dalam budaya pop sudah baik dan sesuai dengan visualisasinya. Untuk nuansa etnik tradisionalnya sudah terasa, dan efek suara yang digunakan juga mampu untuk mendukung adegan yang ditampilkan dalam animasi Kadita ini. Untuk penggunaan narasi sebenarnya tidak sesuai dengan pakem tradisional yang tiap karakternya diisi suaranya oleh sang dalang dalam pewayangan, akan tetapi karena animasi Kadita ini merupakan karya adaptasi dari budaya tradisional dengan budaya pop, maka hal ini tidak menjadi masalah, malahan membuat karya ini menjadi karya yang unik.

Hasil dari wawancara yang didapatkan dari tiga narasumber ahli yaitu Prof. Dr. I Nyoman Sedana, M.A., Bapak I Gede Mawan S.Sn., M.Si., dan Bapak Agus Sukanto, S.Sn, M.Sn., menyatakan jika animasi Kadita ini menarik sebagai sebuah karya dan dapat dinikmati. Elemen visual dan audio saling mendukung, dimana elemen visual wayang tradisional yang diadaptasi ketika dipadukan dengan efek audio bernuansa etnik membuat video ini kental akan elemen tradisional Indonesia. Terdapat banyak akulturasi dan pengaruh budaya modern yang terlihat dalam animasi Kadita ini. Hal tersebut wajar karena pada era global dengan budaya postmodern ini dimana revolusi informatika dan komunikasi telah meruntuhkan sekat-sekat budaya antar negara. [14]

### **Respon Generasi Z dan Milenial terhadap Animasi Kadita**

Setelah observasi dan wawancara dengan narasumber ahli mengenai visualisasi budaya Indonesia dalam animasi Kadita, diketahui bahwa video tersebut terinspirasi oleh unsur-unsur budaya Jawa dan Bali serta pewayangan. Inspirasi terlihat dari alur cerita, elemen visual, visualisasi adegan, dan unsur audio.

Tahap berikutnya adalah menggali tanggapan responden generasi milenial dan generasi z asal Indonesia terhadap animasi Kadita. Pengambilan data dilakukan dengan metode FGD (*focus group discussion*).



Rentang usia responden yang dipilih memiliki akan dibagi menjadi 2, yaitu rentang usia antara 27-35 tahun untuk mewakili generasi millennial, dan usia antara 19-27 tahun untuk mewakili generasi z. Responden yang dipilih dalam penelitian ini merupakan warga negara Indonesia yang juga berdomisili di Indonesia dan memiliki hobby bermain *game*, termasuk memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* (MLBB).

Fokus pertanyaan yang diajukan kepada responden yang diwawancarai seputar pendapat mengenai animasi Kadita secara keseluruhan, visualisasi dan elemen budaya tradisional Indonesia yang ditampilkan dari animasi Kadita, kesan terhadap musik latar, efek suara, dan pendapat responden terhadap elemen budaya tradisional yang diadaptasi dalam karya *pop culture* (budaya pop).

Mengenai konten keseluruhan dari animasi Kadita, narasumber baik dari generasi z maupun generasi millennial berpendapat jika mereka dapat menikmati animasi Kadita ini. Narasumber berpendapat jika konten yang disajikan sangat menarik dan mengerti isi cerita dari animasi Kadita yang terinspirasi dari legenda Nyi Roro Kidul. Beberapa responden baik dari generasi millennial maupun generasi z menyatakan bahwa visualisasi dari tiap adegan mampu menceritakan kejadian yang terjadi walau tanpa mendengarkan narasi. Narasumber juga berpendapat jika adaptasi antara budaya tradisional dengan budaya pop menjadi salah satu daya tarik dalam animasi Kadita ini, dan memberikan apresiasi yang positif terhadap adaptasi tersebut.

Untuk fokus pertanyaan mengenai visualisasi budaya tradisional Indonesia yang ditampilkan dalam animasi Kadita, para responden berpendapat jika dalam animasi ini elemen visual budaya tradisional Indonesia terlihat sangat jelas. Responden menyatakan mengenal visualisasi gunung, wayang, bentuk bangunan yang digunakan sebagai latar belakang menampilkan budaya Indonesia yang mereka kenal.

Dari segi audio, responden berpendapat jika nuansa etnik tradisional terasa sangat kental. Responden menyatakan audio dan efek suara mampu mendukung tampilan visual dan adegan yang ditampilkan dalam animasi Kadita ini.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah alur cerita dalam animasi Kadita yang dibuat oleh Moonton untuk mempromosikan hero Kadita terinspirasi oleh legenda Nyi Roro Kidul. Dalam visualisasinya video ini menampilkan tanda-tanda visual animasi yang terinspirasi oleh elemen budaya Indonesia khususnya Jawa dan Bali, yaitu arsitektur bangunan Bali dan beberapa pakem pewayangan. Elemen audio yang digunakan juga sesuai dan mampu mendukung visualisasi adegan. Musik latar yang bernuansa etnik memberikan penekanan klasik tradisional, dan efek suara yang ditampilkan dalam adegan memberikan penekanan dan efek dramatis dari adegan. Hasil observasi tersebut juga didukung oleh wawancara yang dilakukan terhadap tiga narasumber ahli yang merupakan pakar di bidang budaya visual dan audio tradisional Indonesia.

Hasil dari FGD yang dilakukan terhadap responden yang merupakan generasi millennial dan generasi z terhadap animasi Kadita juga menunjukkan hasil positif. Responden berpendapat jika elemen visual yang menampilkan budaya tradisional Indonesia. Hal tersebut menjadi keunikan dan kebaruan karena responden sangat jarang melihat budaya tradisional divisualisasikan dalam media populer. Produk budaya yang kreatif menggabungkan antara kebudayaan tradisional dan kreativitas agar populer di masyarakat [15]. Dari seluruh proses pengambilan data (observasi, kajian literatur, wawancara, dan FGD) menunjukkan bahwa Moonton berhasil menampilkan budaya tradisional Indonesia dalam animasi *Kadita the Ocean Goddess* dengan baik. Walaupun terdapat beberapa ketidaksesuaian adaptasi, akan tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena animasi ini adalah produk dari budaya pop dimana esensi dari karya ini adalah respon positif dari *audience* yang berasal dari generasi z dan generasi millennial. Penelitian ini menunjukkan bahwa budaya tradisional Indonesia yang beragam jumlahnya, sangat berpotensi untuk diadaptasi menjadi sebuah karya populer yang digemari oleh generasi muda. Di era globalisasi dan hiperrealitas ini, generasi muda Indonesia dihadapkan dengan munculnya beragam produk budaya populer dalam berbagai media mulai dari film, serial televisi, komik, dan novel. Media-media tersebut umumnya menampilkan budaya asing sehingga generasi muda Indonesia lebih akrab dengan budaya asing ketimbang budaya tradisional [16]. Sejak era Perang Dunia 2, industri budaya dan media populer telah dimanfaatkan sebagai alat untuk mempengaruhi persepsi dan pemikiran publik [17]. Sehingga sudah saatnya media dan budaya populer ini dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya tradisional Indonesia.

Animasi ini dapat dijadikan rujukan bagi para kreator dan perupa lokal untuk mengembangkan karya-karya populer yang mengangkat budaya Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lagi menjadi landasan pemikiran dan strategi perancangan untuk menghasilkan karya populer yang terinspirasi oleh unsur budaya tradisional.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi dalam penelitian ini. Kepada Universitas Ciputra khususnya Fakultas Industri Kreatif jurusan Visual Communication Design dan Program Studi Doktoral Seni Institut Seni Denpasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. 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.
- [2]. Wessing, R. A Princess from Sunda Some Aspects of Nayi Roro kidul
- [3]. Meijboom, Jos – Javaansche sagen mythen en legenden, Zutphen – W.J. Thieme & Cie, 1924 pp 204 – 243, ISBN 90-03-91270-X
- [4]. Vander, A., J. Sherman., D. Luciano. 2001. *Human Physiology: The Mecanisms of Body Function*. McGraw-Hill Higher Education. New York. (Book)
- [5]. Syafi'i, M., Hakim, L., dan Yanuwiyadi, B. 2010. Potential Analysis of Indigenous Knowledge (IK) in Ngadas Village as Tourism Attraction. pp. 217-234. In: Widodo, Y. Noviantari (eds.) *Proceeding Basic Science National Seminar 7 Vol.4*. Universitas Brawijaya, Malang. (Article within conference proceeding)
- [6]. Prakosa, Gotot, 2010, 'Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia', kerjasama FFTV-IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia: Jakarta.
- [7]. Dean, R.G. 1990. Freak waves: A possible explanation. p. 1-65. In Torum, A., O.T. Gudmestad (eds). *Water wave kinetics*. CRC Press. New York. (Chapter in a Book)
- [8]. Raharja (2014). *Semiotika Desain Sebuah Pengantar*. Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- [9]. Patriansah, M., & Wijaya, R. (2021). Analisis Tanda Dalam Karya Seni Grafis Reza Sastra Wijaya Kajian Semiotika Peirce. *JURNAL RUPA*, 6(1), 34 - 45. doi:10.25124/rupa.v6i1.3737
- [10]. Gen Z and Millennials find relatable, serious themes in adult cartoons <https://thetylt.com/entertainment/tylt-insights-gen-z-and-millennials-love-adult-cartoons>
- [11]. Chandra, A. W., & Hantono, D. (2021). Kajian Arsitektur Etnik Pada Bangunan Pasar Tradisional (Studi Kasus: Pasar Badung di Bali). *Jurnal Modul*, 21(1), 1-9.
- [12]. Ata, M., & Ekomadyo, A. S. (2018). Adaptasi Arsitektur Tradisional Bali Pada Tempat-Tempat Komunal Di Desa Balinuraga, Kalianda, Lampung Selatan. *Jurnal Koridor*, 9(2), 312-321.
- [13]. Keyes, C. F. (1983). Merit-transference in the kammic theory of popular Theravāda Buddhism. *Karma: An anthropological inquiry*, 261-286.
- [14]. Islam, R. C. (2017). SIMULACRA SEBAGAI KRITIK ATAS MODERNISME (Studi Analisis Atas Pemikiran Jean P. Baudrillard). *Jaqfi: Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam*, 2(1), 88-112.
- [15]. Dai, Y. (2021, April). Digital art into the design of cultural and creative products. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1852, No. 3, p. 032042). IOP Publishing.
- [16]. Boni, M. (2017). *World building: Transmedia, fans, industries*. Amsterdam University Press.
- [17]. HY, S., & CHIAHAN, Y. (2018). Innovation in Cultural and Creative Industries. *Handbook of Culture and Creativity: Basic Processes and Applied Innovations*, 261.