

Reinterpretasi Visual Tokoh Gajah Mada dalam Karakter Ksatria Jinno pada Game Lokapala

Shaira Saffanah Zahra Wahana ^{a,1,*}, Aditya Januarsa ^{2^b}

^a Institut Teknologi Nasioal Bandung

¹ shaira.saffanah@mhs.itenas.ac.id

* Corresponding Author

Abstrak

Lokapala merupakan game *MOBA* buatan Indonesia yang banyak mengambil inspirasi dari budaya dan sejarah nusantara, dimulai dari desain karakter hingga latar belakangnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis reinterpretasi visual Gajah Mada dalam karakter Jinno pada game Lokapala menggunakan metode kualitatif, termasuk analisis visual-narasi dan semiotik, untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi elemen visual yang mewakili Gajah Mada dalam desain Jinno. Sebagai tokoh penting dalam sejarah Indonesia, Gajah mada digambarkan dalam media kontemporer, memberikan kesempatan untuk mempelajari hubungan antara budaya tradisional dan digital modern. Penelitian ini menunjukkan bagaimana atribut visual tertentu—seperti penggunaan warna, desain baju zirah, dan persenjataan—digunakan untuk menyampaikan karakteristik dan signifikansi budaya Gajah Mada. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif yang disajikan dalam tahap deskripsi dan menggunakan analisis visual-naratif semiotika, dengan mengumpulkan berbagai sumber literatur sebagai bahan kajian.dengan penelitian.

Progress Artikel

Dikirim 2025-05-17

Revisi 2025-19-14

Diterima 2025-09-24

Kata Kunci

Jinno

Lokapala

Gajah Mada

1. Pendahuluan

Di Indonesia, fenomena game mobile telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Beberapa nama game telah menarik perhatian masyarakat. Game menjadi salah satu aplikasi yang sering digunakan oleh seluruh pengguna media elektronik, namun bagi pengguna komputer terkadang membutuhkan spesifikasi tinggi (Widyananda Putra, R. 2021). Game Lokapala sangat kental dengan karakter Indonesia, bahkan namanya sendiri diambil dari sejarah nusantara. Dilansir artikel detik.com, developer mengatakan bahwa inspirasi nama Lokapala berasal dari Sejarah Candi Borobudur dan Candi Prambanan (Adji G Rinepta n.d., 2023). Dalam mitologi dan budaya lokal, "Lokapala" memiliki arti pelindung jagad," yang digambarkan pada relief terluar di kedua Candi. Candi-candi ini menunjukkan kekuasaan yang kuat yang pernah dimiliki Indonesia di wilayah Asia Pasifik (Dianwari n.d. 2024). Lokapala tidak hanya memiliki elemen sejarah tetapi juga memiliki fitur edukatif seperti pustaka, yang memungkinkan pemain mengakses penjelasan tentang sejarah di balik karakter dan peta yang ada dalam permainan. Fitur ini menawarkan pembelajaran berharga bagi para pemain, terutama bagi pelajar, yang memungkinkan mereka untuk mempelajari sumber sejarah seperti manuskrip dan prasasti. Selain itu, Lokapala menekankan pembentukan komunitas yang positif dengan mengurangi perilaku berbahaya di antara pemainnya.

Lokapala memiliki 31 karakter dapat disebut juga ksatriya dengan desain karakter yang memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai budaya dan sejarah di Indonesia. Desain karakter pada masing-masing ksatriya memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri yang banyak terinspirasi dari tokoh sejarah nusantara. Menurut Bryan tillman dalam bukunya yang berjudul '*Creative Character Design*' menjelaskan desain karakter tercipta dari sebuah cerita yang dapat menentukan

kebutuhan penokohan dalam karakter (Tillman 2011). Selain itu, menurut Tony White dalam bukunya *'ANIMATION: From Pencil to Pixels'* mendefinisikan desain karakter adalah penggambaran kepribadian dan sifat emosional individu menjadi kunci dalam desain yang efektif (White 2014). Desain karakter tidak hanya fokus pada penampilan visual tetapi melibatkan aspek emosional dan naratif yang mendalam dirancang dengan baik sehingga menciptakan keterhubungan emosional dan memperkuat cerita di dalamnya.

Reinterpretasi visual tokoh sejarah dalam karya kontemporer (videogame) terus berkembang memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk mengenal tokoh sejarah dan sejarah dengan cara yang lebih relevan (Alpiyah and Purnengsih 2019). Bryan Tillman dalam bukunya *'Creative Character Design'* mengatakan karakter yang diadaptasi dari tradisi harus disesuaikan dengan tema dan kebutuhan naratif modern, sehingga dapat tetap relevan dan menarik bagi audiens saat ini (Tillman 2011). Seperti yang dikatakan Bryan Tillman, adanya perbedaan antara gambaran tradisional dan penggambaran modern dalam menginterpretasi tokoh terkenal dengan menyesuaikan kebutuhan serta latar belakang karakter. Reinterpretasi visual karakter dapat memberikan perspektif baru bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi dan budaya digital. Reinterpretasi visual desain karakter dapat menciptakan karakter yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kaya akan makna kultural dan emosional dengan memahami teori dasar serta melibatkan integrasi antara elemen visual dan naratif dengan mempertimbangan nilai kultural. Tantangan utama muncul ketika karakter yang berasal dari sejarah diadaptasi ke dalam bentuk baru, seperti karakter Jinno dalam game Lokapala. Karakter Jinno merupakan karakter yang terinspirasi dari salah satu tokoh sejarah di Indonesia yaitu sosok Gajah Mada. Hal ini membuat penulis berminat untuk mengkaji karakter Jinno lebih jauh dengan menganalisis ciri-ciri fisik dan pemaknaan visual. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan elemen visual dan naratif yang digunakan untuk menampilkan sosok Gajah Mada pada karakter Jinno, serta mengetahui sejauh mana reinterpretasi visual tersebut berhasil menyampaikan karakteristik sosok Gajah Mada.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif serta visual-naratif semiotika. Pemilihan metode ini dipandang sesuai karena mampu mengkaji data visual dan teks secara mendalam, serta memberikan interpretasi terhadap simbol budaya yang terkandung dalam karakter Jinno sebagai reinterpretasi Gajah Mada. Menurut Creswell (2018), penelitian kualitatif berfungsi untuk menggambarkan, mengeksplorasi, memahami, dan mengolah data melalui analisis teks, visual, representasi informasi, dan interpretasi peneliti. Sementara itu, semiotika dipahami sebagai kemampuan masyarakat dalam mengenali, menafsirkan, dan menciptakan tanda yang melahirkan makna budaya (Rimbawati et al., 2022).

2.1 Detail Isi Artikel

2.1.1 Studi literatur dilakukan pada tahap awal berupa pengumpulan literatur digital untuk memperoleh referensi terkait tokoh Gajah Mada dan karakter Jinno.

2.1.2 Analisis semiotika dilakukan setelah data yang telah dikategorikan dianalisis dengan pendekatan denotasi dan konotasi untuk menemukan makna simbolik dalam desain karakter.

3. Hasil dan Diskusi

Karakter Jinno berfokus pada penjelasan interpretasi visual tokoh Gajah Mada dalam karakter Jinno yang terdapat dalam game Lokapala. Dilansir dari akun official tiktok lokapala menyebutkan, bahwa karakter Jinno hasil adaptasi dari tokoh Gajah Mada bahkan nama Jinno sendiri berasal dari nama lain Gajah Mada yaitu, "Jinnodhara". Dalam Prasasti Gajah Mada, Sang Mahapatih juga disebut sebagai Rakryan Mapatih Jirnnodhara. Meskipun nama itu hanyalah gelar, itu juga bisa dianggap sebagai nama resminya. Jirnnodhara berarti membuat yang baru atau memperbaiki yang rusak atau runtuh. Dengan kata lain, Gajah Mada membangun Kertanagara. Namun, dia juga pemugar dan penerus konsep dwipantara mandala Kertanagara (Surya, 2023).

Sejak Tribhuwana Tunggaladewi, raja ketiga Majapahit, Gajah Mada menjadi sosok utama, naik menjadi Mahapatih Amangkubhumi. Sosok Gajah Mada memang tidak berasal dari kasta tertinggi atau bangsawan. Namun, sejak Jayanagara bertahta, kecerdasannya dikatakan mampu menjadikannya pejabat penting. Ketika berhasil menghancurkan pemberontakan di era Jayanagara, dia memulai karirnya dari bawah (Midaada, 2023). Daya tarik menjadi komponen penting dalam desain karakter, dirancang untuk menarik perhatian para pemain dengan menampilkan visual yang kuat dan kepribadian yang menarik. Menggabungkan elemen penting akan menghasilkan karakter yang tidak hanya terlihat bagus tetapi juga memiliki kepribadian yang menarik bagi pemain. Karakter Jinno dalam game Lokapala terdiri dari beberapa elemen, diantaranya adalah tubuh berisi, pakaian sederhana setengah terbuka pada bagian depan, dan terdiri dari beberapa aksesoris khas dari nusantara.

Pakaian atau kostum yang elemen desain warna adalah hasil dari tanda yang dapat digunakan untuk mewakili apapun yang dianggap relevan. Warna tidak hanya merupakan fenomena visual, tetapi juga memiliki makna semiotik, emosional, dan sensorik yang mendalam, dimana makna konotatif dan emosional warna memainkan peran penting dalam menggambarkan budaya dan persepsi masyarakat (Zahra & Mansoor, 2024). Pakaian karakter Jinno dirancang yang megah dan aksesoris yang kaya, dapat dilihat dari berbagai aksesoris berwarna emas pada lengan dan kaki. Karakter Jinno mengenakan pauldron atau armor yang ada di pundak berukuran besar dengan bentuk seperti kepala gajah, mengikuti desain yang sering dilihat pada arca penjaga, seperti dwarapala. Pauldron di bahunya menunjukkan kekuatan dan statusnya sebagai karakter yang tangguh dalam pertempuran, selain untuk estetika visual tetapi memberikan kesan pelindung. Senjata karakter Jinno cukup unik, yakni 2 bilah kapak yang jika disatukan dapat menjadi perisai. Kapak yang dapat diubah menjadi perisai dapat mengubah gaya bertarung Jinno dari ofensif menjadi defensif, sesuai dengan peran dia sebagai “*tanker*”.



Gambar 1. *Art Splash* Karakter Jinno *skin* Patih Mada
(Sumber: Game Lokapala)

Aksesoris pada kaki Jinno memiliki motif kepala Batara Kala, dalam mitologi Jawa berarti dewa waktu dan penghancuran, berfungsi sebagai pelengkap visual dan melambangkan pelindung Batara kala. Batara kala merupakan anak dari dewa penguasa waktu, digambarkan sebagai sosok yang seram dan hampir tidak menyerupai dewa (Warditya, 2024). Desain karakter Jinno menggabungkan ciri-ciri kenusantaraan, dengan gaya yang terinspirasi dari arca peninggalan kerajaan Majapahit. Pola dan ukiran pada senjata dan perisai berasal dari motif-motif candi dan arca penjaga yang menggambarkan pelindung.



Gambar 2. Karakter Jinno skin patih mada
(Sumber: Game Lokapala)

Visualisasi Gajah Mada sampai saat ini masih menjadi perdebatan karena belum ada catatan sejarah yang lengkap tentang keberadaan dan kiprahnya. Kisah Gajah Mada sendiri sangat mirip dengan kisah Brajanata hal ini disimpulkan Raden Brajanata bertugas untuk menjaga dan mengawal Raden Panji seperti halnya Gajah mada yang selalu mengawal Hayam Wuruk (Setia Budi et al. 2023). Majapahit mencapai puncak kejayaannya selama pemerintahannya dengan kekuatan yang melampaui wilayah Nusantara. Hingga saat ini, Gajah Mada masih dianggap sebagai simbol kebanggaan dan persatuan bangsa Indonesia. Terlepas dari berbagai catatan sejarah yang hilang dan tidak lengkap tentang dirinya, Gajah Mada tetap menjadi pahlawan yang berjuang untuk persatuan dan kemakmuran bangsanya. Gajah Mada bukan hanya seorang pemimpin perang yang tangguh, tetapi juga pemimpin yang cerdas yang dapat menyadari pentingnya kerjasama untuk mengatasi tantangan masa depan. Sumpah Palada menjadi landasan sekaligus warisan yang ditinggalkannya masih relevan saat ini. Prasasti Gajah Mada ditemukan di kolam Haji Napi di utara Candi di Malang pada tahun 1904, saat ini prasasti berada di warisan budaya Museum Nasional Jakarta (Fuaddan, 2023). Dilihat dari prasasti, secara visual Gajah Mada memiliki ekspresi muka yang lebih serius dan tegas tergambar dengan alis yang tebal dan kuat.



Gambar 3. Prasasti GajahMada
(Sumber: [web artikel intisari](#))



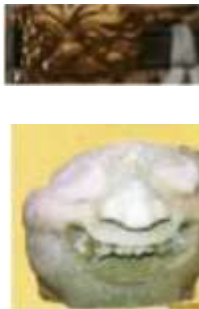
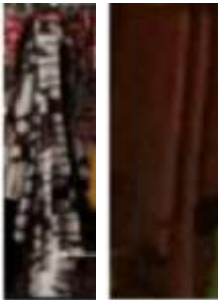
Gambar 4. Gajah Mada dalam game civilization v
(Sumber: game civilization v)

3.1. Hasil Analisis

Mengelompokkan elemen visual dalam desain karakter Jinno dalam game Lokapala menggunakan analisis yang berpusat pada karakter, daya tarik, dan keseluruhan desain meliputi pose, siluet, kostum, hingga aksesoris.

Tabel 1. Analisis Karakter Jinno

Visual (Jinno)	Desain Aksesoris (kultur simbol)	Pengaruh Etnis (objek yang mewakili budaya nusantara)	Interpretasi
Siluet 	-	-	Memiliki tubuh gemuk, besar, pendek, dan berotot yang menandakan perannya sebagai “ <i>tanker</i> ” untuk bisa melindungi. Postur siluet menggambarkan kondisi seorang petarung.
Upawita 		Upawita (Tali Kasta) Motif kepala kala	Menandakan orang yang memainkannya adalah berasal dari kasta yang tinggi, salah satunya ksatriya. Memiliki fungsi untuk melambangkan perlindungan dan kekuatan.

	Arca Dwarapala VI 		
Selendang 		Jarik / Stagen	Melambangkan status sebagai pemimpin perang dan mencerminkan kekuatan otoritas dalam memimpin. Aksesoris dan motif di depan nya mencerminkan identitas budaya serta karakter dalam sejarah kerajaan majapahit.
Senjata (Kapak yang bisa dijadikan perisai) 	-	-	Dua bilah kapak yang dapat diubah menjadi perisai melambangkan seorang petarung yang dapat melindungi.
Kostum 		-	Kostum karakter Jinno menunjukkan identitas ksatria pada kerajaan Majapahit.
Aksesoris kaki 	Batara Kala 	-	Batara kala mencerminkan nilai budaya dan simbolisme yang melambangkan kekuatan alam serta siklus kehidupan dan kematian.

Pauldron 	-	-	Pauldron di bahunya berbentuk kepala gajah (tertuju pada duri yang muncul seperti taring gajah) menunjukkan kekuatan dan statusnya sebagai karakter yang tangguh dalam pertempuran.
--	---	---	---

Menggunakan analisis tahapan denotasi, makna literal atau secara harfiah dari suatu kata atau elemen visual. Dalam pembahasan karakter Jinno menyangkut pada pembahasan ciri fisik atau tubuh yang terlihat tanpa.

Tabel 2. Ciri fisik dalam karakter Jinno

Visual (Karakter Jinno)	Penanda	Petanda
Rambut 	Model rambut karakter Jinno menggunakan model yang diikat atau disanggul dan berwarna hitam dengan rapi dengan gaya yang terlihat kokoh dan teratur, menambah kesan kepemimpinan dan kekuatan. Model rambut menggambarkan antara tradisi dan kekuatan.	Gaya rambut Gajah Mada digambarkan memiliki rambut panjang bergelombang dan diikat dan dibiarkan setengah terurai. Menurut historisnya, Gajah Mada menggunakan hiasan kepala menjadikan cirinya sebagai Mahapatih.
Bentuk Kepala 	Jinno memiliki bentuk kepala bulat oval, memiliki jambang yang cukup lebat.	Secara historis bentuk kepala dalam prasasti, Gajah Mada memiliki bentuk kepala oval dan tegas. Dalam beberapa artikel menyebutkan, Gajah Mada memiliki kumis melintang.
Ekspresi 	Ekspresi pada karakter Jinno lebih ramah namun dengan alis tebal.	Ekspresi wajah Gajah Mada menunjukkan garang dan terlihat serius mencerminkan kedewasaan dan maskulinitas.
Dada 	Jinno memiliki bentuk dada yang besar, lebar dan berbadan gemuk berotot.	Gajah Mada memiliki dada yang besar dan lebar tanpa ditutupi oleh kain apapun.
Tangan 	Karakter Jinno memiliki struktur lengan dan tangan yang besar dan berotot menandakan kekuatan fisiknya sebagai "tanker" serta menggunakan sarung tangan panjang sebagai aksesoris.	Gajah Mada memiliki lengan yang besar dan kekar dihiasi oleh gelang bermotif ular, menunjukkan kemampuannya dalam bertempur dan memimpin pasukan serta perhiasannya yang melambangkan status sosial dan kekuatan.

Kaki 	Kaki pada karakter Jinno memiliki kaki yang besar dan berotot dari paha hingga ujung kaki, memberikan stabilitas dan daya tahan.	Gajah Mada memiliki kaki yang besar, liat dan berotot untuk mendukung postur tubuhnya yang tegap.
Pakaian 	Pakaian yang dikenakan Jinno (<i>Skin Mahapatih</i>) didominasi warna merah sedikit putih dari baju tanpa lengan dan celana yang memiliki arti keberanian dan kesan siap bertempur. Warna merah gelap pada sarung tangan dan pelindung kaki, menunjukkan seorang ksatria.	Pakaian yang dikenakan Gajah Mada adalah celana sarung berwarna merah, memberikan makna pengabdian sebagai abdi kerajaan ketika kerajaan Majapahit.
Senjata 	Senjata yang digunakan Jinno berbentuk dua bilah kapak dan bisa berubah menjadi sebuah perisai sebagai alat pelindung dari berbagai serangan.	Dilihat dari prasasti senjata yang digunakan Gajah Mada adalah keris di tangannya sebagai senjata tradisional, menjadi simbol untuk menyatukan Nusantara di bawah kekuasaan kerajaan Majapahit.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa reinterpretasi visual Gajah Mada dalam karakter Jinno pada game *Lokapala* terwujud melalui kombinasi elemen simbolik, estetika, dan kebutuhan mekanik permainan. Secara visual, Jinno digambarkan dengan tubuh besar dan berotot yang mencerminkan karakter ksatria atau tanker, sesuai dengan fungsi pelindung dalam permainan. Kostum dominan berwarna merah dipilih sebagai representasi keberanian dan kepemimpinan, selaras dengan identitas historis Gajah Mada sebagai pemimpin militer Majapahit. Atribut visual yang paling menonjol adalah pauldron berbentuk kepala gajah, yang mengingatkan pada arca Dwarapala sebagai penjaga dalam tradisi Jawa kuno. Senjata kapak ganda yang dapat dirangkai menjadi perisai menegaskan fleksibilitas Jinno sebagai karakter ofensif sekaligus defensif. Motif Batara Kala pada aksesoris tubuh menambahkan lapisan simbolik terkait perlindungan, waktu, dan siklus kehidupan dalam mitologi Jawa.

Perbandingan dengan representasi historis Gajah Mada memperlihatkan persamaan dan perbedaan yang signifikan. Persamaannya terletak pada penggunaan warna merah, simbol kekuatan fisik, serta ornamen pelindung yang diasosiasikan dengan status ksatria. Namun, perbedaan terlihat pada ekspresi wajah Jinno yang lebih ramah dibandingkan Gajah Mada yang dikenal tegas dan serius, serta pemilihan kapak ganda sebagai senjata utama, menggantikan keris yang lebih dekat dengan catatan sejarah. Secara naratif, reinterpretasi ini memperlihatkan strategi adaptasi budaya oleh pengembang game, yaitu menghadirkan figur sejarah yang relevan dengan konteks digital modern tanpa kehilangan nilai simbolik. Dengan demikian, Jinno dapat dipahami sebagai karakter yang menggabungkan nilai sejarah, estetika budaya, dan kebutuhan interaktif permainan digital, sehingga memperkuat fungsi *Lokapala* sebagai media hiburan sekaligus edukasi budaya.

4. Penutup

Penelitian ini menyimpulkan bahwa karakter Jinno dalam game *Lokapala* merupakan hasil reinterpretasi visual dari tokoh sejarah Gajah Mada. Elemen visual seperti kostum merah, atribut

kepala gajah, motif Batara Kala, serta penggunaan senjata kapak ganda memperlihatkan adanya keterhubungan dengan simbol-simbol Majapahit. Meskipun terdapat perbedaan pada aspek ekspresi wajah dan pilihan senjata, adaptasi tersebut menunjukkan upaya pengembang dalam menyeimbangkan autentisitas sejarah dengan kebutuhan estetika dan gameplay.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media permainan digital dapat berfungsi sebagai sarana edukasi budaya dan sejarah bagi generasi muda. Ke depan, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada kajian penerimaan audiens atau analisis komparatif dengan karakter lain yang juga merepresentasikan figur sejarah Nusantara dalam media digital.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan dalam proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan sejawat di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Nasional Bandung yang turut memberikan masukan selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, apresiasi diberikan kepada pihak-pihak yang menyediakan referensi dan sumber data, baik berupa literatur maupun dokumentasi visual, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Budi, H. S., Adnyana, I. W., Swandi, I. W., & Suardina, I. N. (2023). CHARACTER DESIGN OF MAHAPATIH GAJAH MADA BASED ON VISUAL REFERENCES FROM BIMA AND BRAJANATA/KERTALA STATUES. *VCD (Visual Communication Design Journal)*, 8(1), 151-170. <https://doi.org/10.37715/vcd.v8i1.3956>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dianwari, R. C. (2024, April 24). Mengenal Lokapala: Game MOBA pada Ksatriya Mahardikha 2024. *RRI*. <https://www.rri.co.id/hobi/652359/mengenal-lokapala-game-moba-pada-ksatriya-mahardikha-2024>
- Fuaddan, M. N. (2023, February 23). Termasuk jenis golongan sumber sejarah apakah Prasasti Gajah Mada? *Intisari*. <https://intisari.grid.id/read/033704859/termasuk-jenis-golongan-sumber-sejarah-apakah-prasasti-gajah-mada>
- Hedges, L. V., Cooper, H. M., Valentine, J. C., & Project Muse (Eds.). (2009). *The handbook of research synthesis and meta-analysis* (2nd ed.). Russell Sage Foundation.
- Midaada, A. (2023, June 5). Peran penting Gajah Mada di 3 Raja bikin Majapahit disegani hingga mancanegara. *Okezone Nasional*. <https://nasional.okezone.com/read/2023/06/05/337/2825063/peran-penting-gajah-mada-di-3-raja-bikin-majapahit-disegani-hingga-mancanegara>
- Putra, R. W. (2021). ANALISIS RESEPSI "UNSUR KEKERASAN" DALAM VIDEO GAME AMONG US. *Kartala Visual Studies*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.36080/kvs/v1i1.76>
- Rimbawati, G., & Putra, Y. H. (2022). VISUAL REPRESENTATION OF INDONESIAN CULTURE IN CHARACTER DESIGN HOLOLIVEID VIRTUAL YOUTUBER. *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities*, 3, 524-535. <https://doi.org/10.34010/icobest.v3i.182>
- Rinepta, A. G. (2023, October 14). Lokapala, game e-sport pertama buatan Indonesia yang masuk cabor PON. *DetikJogja*. <https://www.detik.com/jogja/berita/d-6982242/lokapala-game-e-sport-pertama-buatan-indonesia-yang-masuk-cabor-pon>
- Surya, J. (2023, December 22). Mengenal Gajah Mada, mahapatih pencetus Sumpah Palapa. *Sinaumedia*. <https://sinaumedia.com/getting-to-know-gajah-mada-mahapatih-the-originator-of-the-palapa-oath/>
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Focal Press.
- Warditya, T. M. (2024, August 10). Mengenal Batara Kala: Dewa penguasa waktu berwujud raksasa yang menyeramkan. *Radar Purworejo*.

▪ <https://radarpurworejo.jawapos.com/budaya/2144960439/mengenal-batara-kala-dewa-penguasa-waktu-berwujud-raksasa-yang-menyeramkan>

White, T. (2014). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator*. Taylor and Francis.

Zahra, N., & Mansoor, A. Z. (2024). WARNA DAN EMOSI UNTUK MEDIA DESAIN INTERAKTIF: LITERATURE REVIEW. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 340-345. <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.57946>