

**REPRESENTASI HERO PEREMPUAN ROLE TANK
DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS:
BANG-BANG (Analisis Semiotika Roland Barthes)**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi
Konsentrasi: Penyiaran



Oleh:


Niko Ingrit Kurniawan
07031282025113

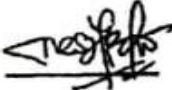
**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2024**

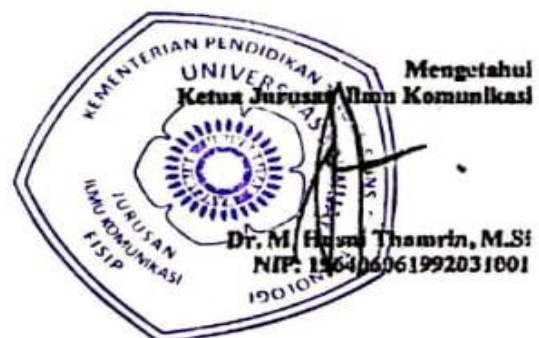
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF
"REPRESENTASI HERO PEREMPUAN ROLE TANK DALAM GAME
ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-BANG (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND
BARTHES)"

SKRIPSI
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Ilmu Komunikasi

Oleh:
Niko Ingrid Kurniawan
07031282025113

Pembimbing I	Tanda Tangan	Tanggal
Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si NIP. 196504271989031003		<u>13-12-2024</u>

Pembimbing II	Tanda Tangan	Tanggal
Annisa Rahunawati, S.I.Kom., M.L.Kom NIP. 19780531120232211004		<u>27-12-2024</u>



HALAMAN PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF

REPRESENTASI HERO PEREMPUAN ROLE TANK DALAM
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS:
BANG-BANG (Analisis Semiotika Roland Barthes)

SKRIPSI
Oleh:

NIKO INGRIT KURNIAWAN
07031282025113

Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji
Pada tanggal 31 Desember 2024
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

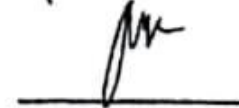
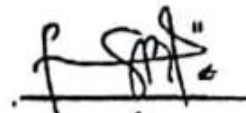
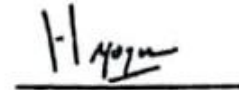
KOMISI PENGUJI

Hary Yousunandar, S.In., M.I.Kom
NIP. 197905312023211004
Ketua Penguji

Feny Selly Pratiwi, M.I.Kom
NIP. 198607072023212056
Sekretaris Penguji

Oemar Madri Hafidhal, S.I.Kom, M.Si
NIP. 199208222018031001
Pembimbing I

Annisa Rahmawati, S.I.Kom, M.I.kom
NIP. 199209292020122014
Pembimbing II



Mengetahui, Dekan FISIP UNSRI,



Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi,



Dr. M. Huzli Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niko Ingrid Kurniawan
NIM : 07031282025113
Tempat dan Tanggal Lahir : Oku Timur, 25 Agustus 2002
Program Studi/Jurusan : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Representasi Hero Perempuan Role Tank Dalam Game Online Mobile Legends: Bang-Bang (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,
Yang membuat pernyataan,



Niko Ingrid Kurniawan
NIM. 07031282025113

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Apa yang kita tanam, maka itu yang akan kita petik. Memberi 100 perak pada orang yang benar-benar sedang membutuhkan, maka jangan kaget jika suatu hari anda akan mendapatkan berkali-kali lipat dari apa yang anda beri”

(Jhon IQ7)

“Seng Penting PD, InsyaAllah dilancarne”

(N.I.K)

ABSTRAK

Game Online Mobile Legends: Bang-Bang merupakan salah satu permainan dalam jaringan yang sangat populer untuk saat ini yang memiliki berbagai hero berasal dari human maupun non-human. *Game Multiplayer Online battle Arena* (MOBA) satu ini memiliki beberapa sistem permainan yang membuat *game* ini menjadi bervariasi, di antaranya terdapat beberapa mode permainan, sistem *tier* (peringkat), sistem *role* (peran), dan sistem emblem. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi hero perempuan dalam *role* tank dalam game Mobile Legends: Bang-Bang, yang dilihat dari segi visual hero dan penggunaan *skill* nya. Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis ketujuh hero perempuan dalam *role* tank diantaranya adalah Hilda, Lolita, Esmeralda, Edith, Carmilla, Masha, Alice dengan metode semiotika dari Roland Barthes yaitu, Denotasi, Konotasi, Mitos. Hero atau karakter perempuan dalam *game* pada awalnya cenderung digambarkan *male gaze* atau cara pandang laki-laki terhadap perempuan. Representasi hero perempuan juga menjadi sebuah upaya dalam merekonstruksi pandangan tentang kaum wanita dalam masyarakat yang disebut dengan subversi gender. Subversi gender menjadi suatu bentuk perlawanan terhadap norma atau perlakuan yang sudah dianggap umum pada masyarakat tentang gender perempuan. Subversi gender tentang stereotip tradisional yang menganggap perempuan sebagai sosok lemah. Melalui penelitian ini representasi dari hero perempuan dalam *role* tank tidak hanya sekedar melihat karakter fiktif, namun juga sarana dalam membentuk dan menggambarkan kembali identitas dan peran gender dalam kehidupan sosial dan dunia digital.

Kata kunci: Semiotika, Representasi, Game Online, Mobile Legends: Bang-Bang, Hero Perempuan.

Pembimbing I

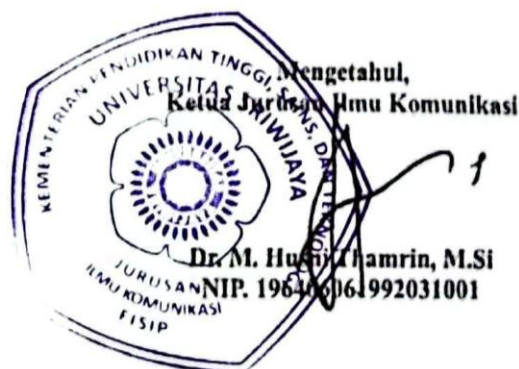


Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si
NIP. 199208222018031001

Pembimbing II



Annisa Rahmawati, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 199209292020122014



ABSTRACT

Mobile Legends Online Game: Bang-Bang is one of the most popular online games today that has various heroes from human and non-human origin. This Multiplayer Online battle Arena (MOBA) game has several game systems that make this game varied, including several game modes, tier system, role system, and emblem system. This research aims to find out how the representation of female heroes in the tank role in the Mobile Legends game: Bang-Bang, which is seen in terms of visual heroes and the use of their skills. The focus of this research is to analyze the seven female heroes in the tank role including Hilda, Lolita, Esmeralda, Edith, Carmilla, Masha, Alice with the semiotic method from Roland Barthes, namely, Denotation, Connotation, Myth. Female heroes or characters in games initially tend to be portrayed as male gaze or male perspective towards women. The representation of female heroes is also an effort to reconstruct the view of women in society, which is called gender subversion. Gender subversion is a form of resistance to norms or treatments that have been considered common in society about the female gender. Gender subversion of traditional stereotypes that regard women as weak. Through this research, the representation of female heroes in role tanks is not only a fictional character, but also a means of shaping and redefining gender identity and roles in social life and the digital world.

Keywords: *Semiotics, Representation, Online Games, Mobile Legends: Bang-Bang, Female Hero.*

Advisor I



Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si
NIP. 199208222018031001

Advisor II



Annisa Rahmawati, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 199209292020122014



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “ Representasi Hero Perempuan Role Tank Dalam Game Online Mobile Legends: Bang-Bang (Analisis Semiotika Roland Barthes)” ini.

Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mengalami sedikit hambatan dan masalah baik secara teknis dan non-teknis. Namun, berkat doa, dukungan, dan usaha serta bimbingan yang diberikan oleh pembimbing skripsi, penulis dapat merampungkan tulisan ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan bisa selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang memberi dukungan moral dan pikiran serta tenaga. Karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kasih dan karunia-Nya kepada penulis
2. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Annisa Rahmawati, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk

memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi.

5. Bapak Harry Yogsunandar, S.IP., M.I.Kom dan Feny Selly Pratiwi, M.I.Kom selaku dosen penguji skripsi penulis yang telah memberi kritik dan masukan perbaikan sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, serta para staf yang telah memberikan ilmu dan nasihat kepada penulis saat menjalani perkuliahan.
7. Mbak Elvira Humairah selaku Staf Administrasi Jurusan Ilmu Komunikasi yang membantu dan memberikan arahan kepada penulis demi kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
8. Kedua orang tua serta keluarga besar penulis yang paling utama dalam memberikan doa yang tak henti dan semangat kepada penulis.
9. Ira Rizki Rahmawati yang selalu memberi dukungan semangat dan terus menerus mengingatkan agar penulis cepat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman kosan yang berasal dari Medan, Batumarta, Jambi, Indralaya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, selalu berada di sekeliling penulis dan memberikan dukungan semangat dan doa dalam penyusunan skripsi ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan terkhusus angkatan 2020 Ilmu Komunikasi yang selalu berbagi informasi selama penyusunan skripsi ini.
12. Seluruh keluarga besar dan segala pihak yang membantu baik materi dan dukungan semangat serta doa untuk penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dengan keterbatasan penulis, sehingga dalam

penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan. Maka, penulis membutuhkan saran yang membangun demi kesempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada segala pihak, semoga skripsi ini dapat diterima dan memberikan manfaat bagi kita semua khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi.

Indralaya, Desember 2024

Niko Ingrit Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Praktis	11
1.4.2 Manfaat Teoritis.....	11

BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Landasan Teori.....	13
2.2 Semiotika	13
2.2.1 Semiotika Roland Barthes	17
2.3 Game Online	22
2.4 Mobile Legends Bang-Bang	24
2.4.1 Role Tank dalam Mobile Legends: Bang-Bang	27
2.5 Hero Perempuan Dalam Game Online	28
2.6 Representasi	30
2.7 kerangka Pemikiran	31
2.8 Penelitian Terdahulu.....	32
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian.....	37
3.2 Definisi Konsep.....	38
3.3 Fokus Penelitian	39
3.4 Unit Analisis.....	40
3.5 Sumber Data.....	43

3.5.1 Data Primer.....	43
3.5.2 Data Sekunder.....	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.6.1 Dokumentasi.....	44
3.6.2 Studi Pustaka.....	44
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	44
3.8 Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV.....	47
GAMBARAN UMUM.....	47
4.1 Profil Mobile Legends: Bang-Bang.....	47
4.2 Karakteristik Permainan.....	48
4.2 Hero Perempuan dalam Role Tank.....	51
4.2.1 Latar belakang Hero.....	52
4.2.2 Karakteristik Umum Hero Tank perempuan.....	59
BAB V.....	61
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
5.1 Analisis Hero Perempuan dalam Semiotika Barthes.....	61
5.1.1 Analisis Hero Hilda.....	61
5.1.2 Analisis Hero Edith.....	64

5.1.3 Analisis Hero Carmilla.....	67
5.1.4 Analisis Hero Esmeralda	70
5.1.5 Analisis Hero Alice	72
5.1.6 Analisis Hero Lolita	75
5.1.7 Analisis Hero Masha	78
5.2. Pembahasan Representasi Hero Perempuan Role Tank dalam MLBB	81
BAB IV	85
KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
6.1 Kesimpulan	85
6.2 Saran	86
Daftar Pustaka	87
Lampiran.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 6 Role Hero MLBB	5
Gambar 1. 2 Hero Lolita	8
Gambar 2. 1 Hero Esmeralda	29
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran	31
Gambar 4. 1 Logo MLBB	48
Gambar 4. 2 Tier MLBB	49
Gambar 4. 3 Ilustrasi Valkyrie bernama "Hildir"	53
Gambar 4. 4 Ilustrasi Vampire Kuno.....	55
Gambar 4. 5 Esmeralda dan ilustrasi suku Gipsi.....	56
Gambar 4. 6 Ilustrasi Succubus	57
Gambar 4. 7 Lolita dan Ilustrasi bangsa Eropa	58
Gambar 5. 1 Kapak Hilda dan War Axe	63
Gambar 5. 2 Ilustrasi Bangsa Nordik.....	63
Gambar 5. 3 Ilustrasi Kaki Robot.....	66
Gambar 5. 4 Esmeralda dan Ilustrasi Perempuan Suku Gipsi.....	72
Gambar 5. 5 Alice dan Ilustrasi Succubus	75
Gambar 5. 6 Lolita dan Ilustrasi Wanita Nordik	76
Gambar 5. 7 War Hammer Peradaban Eropa.....	77
Gambar 5. 8 Skin Basic Masha	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Peta tanda semiotika Roland Barthes	19
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 3. 1 Fokus Penelitian	39
Tabel 3. 2 Hero Perempuan Role Tank.....	40
Tabel 5. 1 Gambar dan Skill Hero Hilda.....	62
Tabel 5. 2 Gambar dan Skill Hero Edith.....	65
Tabel 5. 3 Gambar dan Skill Hero Carmilla.....	68
Tabel 5. 4 Gambar dan Skill Hero Esmeralda.....	70
Tabel 5. 5 Gambar dan Skill Hero Alice.....	73
Tabel 5. 6 Gambar dan Skill Hero Lolita	76
Tabel 5. 7 Gambar dan Skill Hero Masha.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Bukti Surat Pengecekan Similarity	93
Lampiran II Bukti Surat Pengecekan Similarity.....	94
Lampiran III Bukti Hasil Plagiarisme	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengubah dan membawa pengaruh yang besar terhadap masyarakat dunia, termasuknya di negara kita sendiri yaitu Indonesia. Dengan ditemukannya internet perkembangan sistem informasi berbasis komputer dengan aplikasi *software* dan *hardware* telah memberikan kemudahan setiap individu dalam mencari dan mengakses informasi dengan sangat cepat. Internet sendiri merupakan jaringan komunikasi global yang menghubungkan satu komputer dengan komputer lainnya secara global. Menurut KBBI internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit berinternet. Saat ini internet adalah salah satu hal yang sulit lepas dari segala kegiatan manusia. Banyak hal dari segala bidang yang bisa dilakukan dengan adanya internet dengan lebih mudah dan efisien, seperti pemasaran produk, jual beli barang, mencari informasi dan hiburan serta yang lainnya. Dilansir dari survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5% atau lebih dari 221 juta di Indonesia telah menggunakan internet pada tahun 2024, (Apjii, 2024).

Dengan pengaruh internet yang besar juga telah mengubah lanskap di industri hiburan secara signifikan, termasuk salah satunya dalam industri dunia permainan digital atau *game online*. *Game* merupakan salah satu jenis hiburan

yang diciptakan dengan tujuan menghibur para penggunanya. (Brathwaite dan Schreiber, 2009). Dunia *game* telah mengalami perubahan yang besar seiring dengan perkembangan dunia digital yang semakin pesat. Permainan yang awalnya merupakan sebuah sarana hiburan yang dilakukan oleh sekelompok orang di tempat dan waktu yang sama. Saat ini permainan telah berevolusi dengan adanya internet menjadi permainan berbasis daring (*game online*). *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan oleh jaringan internet yang bisa diakses menggunakan *smartphone*, komputer (PC) dan perangkat lainnya. *Game online* merupakan gabungan mesin-mesin yang terhubung dengan jaringan internet dan dapat dimainkan serta diakses oleh banyak orang. (Adams & Rollings, 2012).

Game online yang memiliki banyak peminatnya saat ini telah mengalami banyak perkembangan, hal ini tak terlepas dari peran para developer *game* berlomba-lomba dalam menciptakan *game* baru demi mencari keuntungan. Dengan banyaknya *game online* yang ada, layaknya musik dan film, *game online* juga memiliki banyak jenis untuk mempermudah pemain (*user*) dalam memainkan *game* tersebut. Berbagai macam jenis *game online* yang ada memiliki basis penggemarnya sendiri, menurut Ramadhani ada beberapa kategori *game online* seperti, Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS), Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS), (Ramadhani, 2013). Selain itu ada beberapa jenis *game online* populer lainnya seperti, Game Battle Royale, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), First Person Shooter (FPS), Real-Time Strategy (RTS), Fighting Game, Sports Game, (Mamduh, 2021). Salah satu *game*

online yang hadir dan mendapat popularitas tinggi di Asia Tenggara, dengan banyaknya pengguna *game* tersebut adalah *game online* Mobile Legends: Bang-Bang.

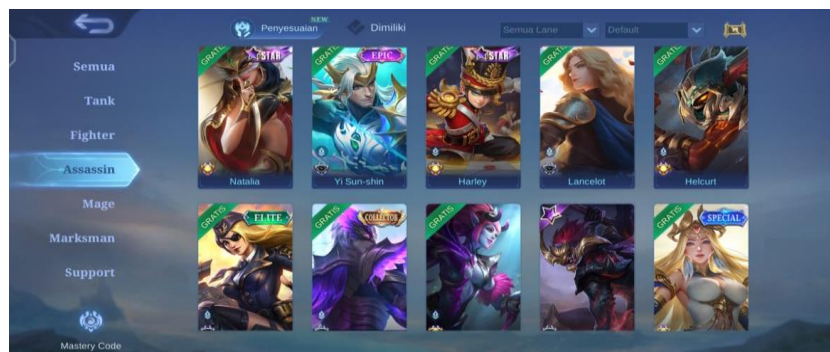
Mobile Legends: Bang-Bang merupakan *game* yang dibuat dan dikembangkan developer raksasa *game* dari Shanghai, China yang bernama Moonton. Moonton meluncurkan *game* buatannya pada awal Juli 2016 secara global di platform android dan dapat di unduh melalui market aplikasi *play store* maupun *apps store*. Dengan kemudahan akses dan keseruan Mobile Legends: Bang-Bang, popularitas *game* ini naik dengan cepat. Hal ini terbukti pada sebuah market aplikasi *play store* jumlah unduhan pada bulan Maret 2018 mencapai 100 juta lebih, yang berarti *game* ini sudah di unduh oleh 100 juta lebih *smartphone* sejak awal rilis. Dengan semakin populernya Mobile Legends di Asia Tenggara, sampai saat ini mencapai 600 juta lebih kali unduhan secara global pada Juni 2024, (Clement, 2024).

Penelitian ini juga relevan dalam konteks perkembangan industri *game* di Indonesia, di mana Mobile Legends: Bang-Bang menjadi salah satu *game online* yang sangat populer di Indonesia. Dilansir dari databoks.katadata hasil survei yang dilakukan oleh digital Telkomsel, yang dilakukan terhadap 2.000 responden di Indonesia. Dalam survei itu menunjukkan bahwa *game* Mobile Legends menjadi *game online* yang paling banyak dimainkan dengan persentase 67% responden memainkannya. *Game online* selanjutnya disusul oleh PUBG Mobile dengan persentase 28% dan Clash of Clans (COC) sebesar 24%, (Annur, 2023).

Mobile Legends memiliki banyak sekali penggemar dari berbagai kalangan, *game* ini banyak dimainkan oleh berbagai kalangan usia dan gender. Dengan banyaknya pemain dan komunitas penggemar *game* Mobile Legends, banyak sekali ajang kompetensi MLBB yang bersifat nasional maupun internasional. Terdapat beberapa ajang turnamen bergengsi Mobile Legends: Bang-Bang yang ada seperti MPL, MDL, MSC, IESF, M Series, bahkan *game* Mobile Legends menjadi salah satu cabang *esports* yang di pertandingkan pada ajang Sea Games di Filipina pada tahun 2019. Dilansir dari oneesports.id salah satu tim *esports* raksasa Indonesia yaitu, Evos Legends sempat mengharumkan nama Indonesia dengan memenangkan kejuaraan M Series pertama (M1) atau turnamen dunia Mobile Legends pertama pada tahun 2020.

Dalam Mobile Legends: Bang-Bang terdapat beragam hero dari ras human dan ras non-human. Pengertian hero dalam konteks *game online* merupakan karakter yang dapat dipilih dan dimainkan oleh pemain atau *users* pada saat memulai pertandingan. Hero ialah sebuah sebutan untuk tokoh atau karakter yang dapat dipilih dan dimainkan oleh *playernya* (Alfian & Kusumandyoko, 2020). Hero yang beragam ini seperti hero perempuan dan laki-laki serta hero non-human lainnya. Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) merupakan *game online* dengan genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), sebuah konsep *game* pertarungan *online* yang dimainkan oleh dua kelompok tim dengan cara 5vs5, yang bertujuan untuk mencari kemenangan dengan cara menghancurkan *turret (tower)* utama musuh. Mobile Legends juga memiliki beberapa fitur atau sistem seperti fitur pesan, sistem emblem dan lainnya. Terdapat juga sistem *role* yang digunakan untuk mengklasifikasikan hero-hero

yang ada di Mobile Legends. Pengertian *role* dalam *game* sendiri merupakan peran dari hero di MLBB yang dikelompokkan berdasarkan pada fungsi dan tugasnya. *Role* di sini berkaitan erat dengan kemampuan atau skill yang dimiliki oleh hero tersebut. Terdapat enam pembagian *role* dalam game MLBB, di antaranya *role* Tank, Fighter, Assasin, Mage, Marksman, Support, masing-masing *role* memiliki peran penting dan fungsi masing-masing dalam bermain di land of dawn. Semua sistem dan fitur yang ada digunakan untuk mempermudah pemain dalam memainkan *game* Mobile Legends: Bang-Bang.



Gambar 1. 1 6 Role Hero MLBB
(Sumber: tangkapan layar MLBB)

Game online sebagai salah satu produk budaya populer yang memiliki banyak peminat, bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata. Karena memiliki banyak penggemar, *game online* dapat menjadi sebuah perantara dalam mengkonstruksi nilai-nilai sosial. *Game online* merupakan salah satu medium yang merefleksikan dan membentuk nilai-nilai sosial, termasuk isu persepsi tentang gender, ras, dan sensualitas (Shaw, 2014). Salah satu isu tersebut sampai saat ini masih menjadi perbincangan di Indonesia, yaitu tentang gender. Representasi mengenai hero Perempuan dalam *game* menjadi sebuah perbincangan serta subjek diskusi dan kritik dalam studi *game* dan gender. Gender

sendiri merupakan sebuah pandangan masyarakat mengenai peran, fungsi, dan tanggung jawab antara laki-laki dan perempuan yang merupakan hasil dari konstruksi sosial. Konstruksi sosial di sini mengenai kebiasaan yang tumbuh dan disepakati dalam masyarakat yang dapat berubah sesuai perkembangan zaman. Berbeda dengan gender, seks merupakan perbedaan jenis kelamin secara biologis. Menurut Gayle Rubin, seorang feminisme radikal liberian, sistem gender dan seks merupakan serangkaian pengaturan yang digunakan oleh masyarakat untuk mentransformasi seksualitas biologis menjadi produk kegiatan manusia (Jamil & Dewi, 2021).

Peneliti tertarik untuk membahas mengenai keterkaitan antara gender (perempuan) dan *game*, untuk melihat representasi mengenai hero perempuan dengan *role* tank dalam *game online* Mobile Legends: Bang-Bang. Selain itu penelitian ini dianggap penting oleh peneliti, mengingat bahwa dampak potensial dari *game online* terhadap pembentukan sikap dan persepsi pemain, khususnya mengenai isu gender. Penelitian ini berkaitan dengan potensi pengaruhnya mengenai persepsi pemain (*users*) tentang peran dan citra perempuan (Jiang, 2019). Representasi mengenai hero perempuan dalam *game online*, juga dapat mempengaruhi aspek *gazing* (cara pandang) pemain tentang peran gender dalam dunia nyata (Behm-Morawitz & Mastro, 2009).

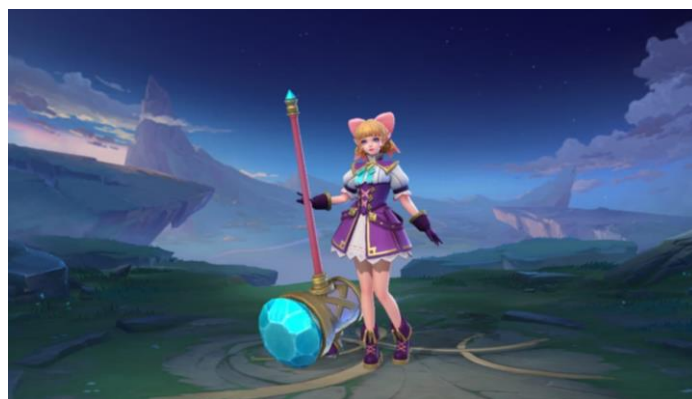
Dalam proses pembuatan (pengembangan) dan orientasi pemain (*user*) *game online* tak lepas dari dominasi laki-laki, menurut survei yang dilakukan oleh pengembang *game* di Amerika Serikat pada tahun 2022, menemukan bahwa 76,3% pekerja merupakan laki-laki dan 23,7% merupakan perempuan. Sejalan dengan itu, Internasional Game Developers Association (IGDA) menemukan

bahwa secara global 71% developer *game* merupakan laki-laki, 24% perempuan, dan 3% menyatakan diri sebagai non-biner pada 2020 (Liang, 2022). Hasil penelitian terdahulu oleh Widya Ningsih yang berjudul “motif remaja bermain *game ragnarok online* di Surabaya” menunjukkan bahwa dari 100 responden yang diteliti, 94% *gamers* merupakan laki-laki dan sisanya merupakan perempuan (Ningsih, 2007). Kemudian, Survei dari digital Telkomsel terhadap 2000 responden di Indonesia, menunjukkan hampir 75% nya merupakan laki-laki (Annur, 2023).

Karena dominasi laki-laki dalam orientasinya pada *game*, hero perempuan dalam *game* pada awalnya dihadirkan dan cenderung digambarkan *male gaze* atau cara pandang laki-laki terhadap perempuan (Laila, 2020). Sudut pandang dari kebanyakan *game* yang dikembangkan, dipegang oleh kontingen pengembang *game* yang sebagian besar homogen (laki-laki). Hal ini menimbulkan pertentangan oleh sebagian developer perempuan dan LGBTQ yang beranggapan bahwa industri *game* kurang keberagaman. Dengan adanya homogenisasi gender dan seksualitas di pihak developer dapat berpengaruh pada homogenisasi gender dan seksualitas pada *game* yang dikembangkan (Rahmadani & Tandyonomanu, 2020). Hal tersebut menyatakan bahwa dalam proses pengembangan dan pembuatan desain dalam *game*, yang salah satunya desain dari karakter perempuan merupakan gambaran dari sudut pandang laki-laki heteroseksual (normal). Dimana lelaki normal pada umumnya menyukai perempuan dengan karakteristik dan ciri fisik menonjol, seperti sifat yang lembut dan postur tubuh yang seksi.

Dengan seiring perkembangan gerakan feminisme, hero perempuan dalam *game* pada akhir era 90-an digambarkan sebagai karakter yang aktif. Namun pada kenyataannya, hero perempuan sering digambarkan dengan kostum yang relatif lebih sensual dibandingkan hero laki-laki. Karakter perempuan dalam *game* sering kali digambarkan secara stereotipikal, baik itu secara visualisasi maupun peran yang dimilikinya (Lynch et al., 2016). Prescott dan Bogg dalam (Rahmadani & Tandyonomanu, 2020) menyatakan pada bukunya banyak penelitian mengenai perempuan dan *game* yang mengkritisi bagaimana perempuan direpresentasikan dalam sebuah *game*. Eksploitasi sensualitas karakter perempuan yang berlebihan, hal ini divisualisasikan dalam bentuk buah dada yang besar, pakaian yang minim, dan aspek lainnya. Selain itu, hero perempuan juga sering di representasikan lebih lemah dan tidak berdaya, jika dibandingkan hero laki-laki.

Pada penelitian ini, mengenai representasi hero perempuan dalam *role* tank di Mobile Legends, terdapat beberapa hero yang masuk ke dalam kategori tank. *Role* tank merupakan *role* yang mempengaruhi persentase kemenangan tim, *role* ini berisi para tanker atau pelindung tim karena kemampuannya.



Gambar 1. 2 Hero Lolita
(Sumber: tangkapan layar MLBB)

Karakter Lolita yang merupakan salah satu hero perempuan dengan *role* tank yang ada di Mobile Legends, memiliki kulit putih, warna mata biru, dengan postur tubuh yang pendek dapat dianggap seperti sosok perempuan yang imut. Namun, dibalik itu Lolita menjadi hero dengan *role* tank karena memiliki kemampuan *sustain* yang lama karena *Health Points* (HP) yang tinggi, palu besar sebagai senjatanya, dan *skill* atau kemampuan hero Lolita yang menjadikan ia sebagai hero dengan *role* tank. **Skill 1: Power Charge** - Lolita akan bergerak ke arah lawan, akan memberikan serangan ke lawan, **skill 2: Guardian's Reflection** - Lolita akan mengangkat palunya dan mengubahnya menjadi perisai, perisai tersebut akan melindungi tim dan Lolita dan memantulkan serangan dari musuh, **skill 3: Noumenon Blast** - Lolita akan menghantamkan palu miliknya ke tanah, memberikan *damage* serta membuat lawan tak bisa bergerak selama beberapa detik, **skill pasif: Noumeon Energy Core** - Lolita dapat memberikan *shield* (darah tambahan) kepada Lolita dan rekan di sekitar, dan mendapatkan *shield* tambahan setelah Lolita menggunakan *skill*.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian adalah metode kualitatif deskriptif. Metode ini merupakan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan membuat deskripsi secara sistematis mengenai fakta dan fenomena-fenomena dari objek dan simbol yang diteliti, Sugiyono dalam (Anisa, 2023). Dalam menganalisis representasi hero perempuan dalam Mobile Legends: Bang-Bang, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang dapat digunakan sebagai kerangka teoritis. Dalam semiotika Roland Barthes terdapat tiga poin, denotasi, konotasi, mitos. Ketiga poin tersebut digunakan peneliti untuk membedah makna-makna yang terkandung dalam

representasi hero perempuan *role* tank dalam *game online* Mobile Legends. Dengan latar belakang ini, penelitian mengenai representasi hero *role* tank perempuan dalam Mobile Legends: Bang-Bang menggunakan semiotika Roland Barthes. Diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan, baik itu secara akademis maupun praktis, dalam memahami interaksi antara *game*, dan gender (perempuan) di era digital. Melalui paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas penelitian dengan judul:

“REPRESENTASI HERO PEREMPUAN ROLE TANK DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-BANG (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan merumuskan masalah serta berfokus pada masalah utama yang akan diteliti berupa “Bagaimana representasi hero perempuan role tank dalam *game online* Mobile Legends: Bang-Bang menggunakan semiotika Roland Barthes?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi hero perempuan dengan *role* tank dalam *game online* Mobile Legends melalui analisis makna denotatif, konotatif, dan mitos semiotika Roland Barthes.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis pada penelitian ini diharapkan oleh penulis bahwa penelitian ini dapat dijadikan referensi lagi bagi penelitian lanjutan terkait representasi dari hero perempuan dalam *game online* menggunakan analisis semiotika dari Roland Barthes. Ditambah, penelitian ini juga dapat menjadi tambahan literatur Pustaka bagi jurusan ilmu komunikasi Universitas Sriwijaya.

1.4.2 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber wawasan dan literatur tambahan bagi mahasiswa mengenai kajian dari analisis semiotika tentang representasi hero perempuan dalam *game online*.

2. Menyediakan data dan analisis yang bisa digunakan oleh pembuat kebijakan dalam memahami dampak *game* terhadap persepsi gender di masyarakat.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan teori yang sudah ada dalam mengkaji sebuah permasalahan yang sesuai.

Daftar Pustaka

- Alfian, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2020). Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang. *Jurnal Barik*, 1(1), 169–182. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Anisa, F. (2023). Representasi Kriminalitas Dalam Film Mencuri Raden Saleh (Analisis Semiotika Jhon Fiske). *Univesitas Muhammadiyah SUMUT*.
- Annur, C. M. (2023). *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>
- Apjii. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. APJII. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Arbasoni, M. J. A. (2024). REPRESENTASI HERO WANITA DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG BANG (ANALISIS SEMIOTIK KARAKTER HERO WANWAN PADA GAME ONLINE). *Skripsi*.
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61(11–12), 808–823. <https://doi.org/10.1007/S11199-009-9683-8/METRICS>
- Clement, J. (2024). *Number of Mobile Legends: Bang Bang app downloads worldwide from January 2017 to June 2024*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1352940/mobile-legends-bang-bang-global-app-downloads/>

- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles, 57*(11–12), 851–864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>
- Drachen, A. et al. (2014). Skill-based differences in spatio-Temporal team behaviour in defence of the Ancients 2 (DotA 2). *Conference Proceedings - 2014 IEEE Games, Media, Entertainment Conference, IEEE GEM 2014*. <https://doi.org/10.1109/GEM.2014.7048109>
- Fadhilah, H. N. (2023). *Succubus, Iblis Seksi Penggoda Pria dalam Mitologi Abad Pertengahan*. National Geographic. <https://nationalgeographic.grid.id/read/133863743/succubus-iblis-seksi-penggoda-pria-dalam-mitologi-abad-pertengahan?page=all>
- Fakhri, R. Z., & Prasetio, A. (2022). Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Genshin Impact. *Jurnal Management, 9*(4), 2548–2558.
- Feny Rita Fiantika et al. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Padang: GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI*.
- Fiske, J. (1987). Television Culture. In *Television Culture* (1st ed.). Methuen. <https://doi.org/10.4324/9780203133446>
- Fiske, J. (2018). Pengantar Ilmu Komunikasi edisi ketiga. In *Depok: Rajawali Pers*.
- Handoko, H. et al. (2016). Representasi Perempuan Dalam Game Dota 2. *Universitas Kristen Petra, 1–13*.

- Hapitta, O. D. (2023). Gambaran Vampir Dalam Sastra Anak Der Kleine Vampir Zieht Um Karya Angela Sommer-Bodenburg. *Metahumaniora*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v13i1.45915>
- Hutomo, R. A. (2019). *Kisah Suku Nenet yang Hidup Di Tepi Dunia dan Terancam Perubahan Iklim*. National Geographic. <https://nationalgeographic.grid.id/read/131671628/kisah-suku-nenet-yang-hidup-di-tepi-dunia-dan-terancam-perubahan-iklim?page=all>
- Jamil, M., & Dewi, R. S. (2021). Seks, Gender, dan Representasi. *Jurnal Scientia*.
- Laila, F. (2020). REPRESENTASI GENDER PADA KARAKTER HERO GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Analisis Isi Kualitatif pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang). In *Universitas Gadjah Mada*. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/185425>
- Lantowa, J. et al. (2017). Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra. In *Deepublish*.
- Liang, L. H. (2022). *24% Of Game Devs Are Female Despite Women Making Up Nearly Half Of Gamers*. The Gamer. <https://www.thegamer.com/game-devs-women-half-of-gamers/>
- Lynch, T. et al. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/JCOM.12237>
- Mamduh, N. (2021). *Jenis-jenis Game Populer, kelebihan dan Kekurangannya*. Telset. <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan->

kekuranganya/#google_vignette

Moonton. (2024). *Mobile Legends: Bang Bang*. Active Player.

<https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>

Mukhaer, A. A. (2023). *Sejarah Orang “Gipsi” Romani: Terusir dari Negeri, Ditolak di Eropa*. National Geographic.

<https://nationalgeographic.grid.id/read/133980462/sejarah-orang-gipsi-romani-terusir-dari-negeri-ditolak-di-eropa?page=2>

Mulyadi, U. (2016). Representasi Perempuan Dalam Film Cinta Suci Zahrana.

Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna, 6(2), 150.

<https://doi.org/10.30659/jikm.6.2.150-158>

Osborne, H. (2012). Performing self, performing character: Exploring gender performativity in online role-playing games. *Journal TWC*, Vol 11.

<https://doi.org/https://doi.org/10.3983/twc.2012.0411>

Rahmadani, F. R., & Tandyonomanu, D. (2020). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang. *Jurnal Commercium*, 3(2), 1–17.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/38907>

Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136–158.

Rompas, Y. F. et al. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam

Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.

<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahociety/article/view/45336>

Sobur, A. (2004). Analisis Teks Media suatu pengantar untuk wacana, analisis semiotika, dan analisis “ framing.” In *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Sobur, A. (2016). SEMIOTIKA KOMUNIKASI. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. In *Bandung: ALFABETA*.

Tanhati, S. (2023). *Mengupas Tuntas Mitos Viking Yang Diciptakan Oleh Budaya Pop*. National Geographic.

<https://nationalgeographic.grid.id/read/133658906/mengupas-tuntas-mitos-viking-yang-diciptakan-oleh-budaya-pop>.

Tinambunan, A. M. A. et al. (2023). REPRESENTASI SENSUALITAS KARAKTER HEROES Studi Pada Game Online Mobile Legends : Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 28–42.

Ummah, M. S. (2019). ANALISIS OBJEKTIFIKASI SEKSUAL TERHADAP PEREMPUAN DALAM FILM ANIMASI THE SEVEN DEADLY SINS: PRISONERS OF THE SKY. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Yuwono, A. I. (2022). PEREMPUAN DALAM VIDEO GIM : Representasi Perempuan Dalam Dead or Alive 6. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 60–72. <https://doi.org/10.14710/interaksi.11.1.60-72>