



UNIVERSITAS NASIONAL

**REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM PENOKOHAN
HERO GATOTKACA PADA GAME ONLINE *MOBILE
LEGENDS*
(Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Hero Gatot
Kaca)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

**Tri Bayu Yudoyono
NPM.193516516342**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
Juni, 2023**



UNIVERSITAS NASIONAL

**REPRESENTATION OF MASCULINITY IN THE
CHARACTERIZATION OF HERO GATOTKACA IN THE
ONLINE GAME MOBILE LEGENDS
(Roland Barthes' Semiotic Analysis on Hero Gatot Kaca)**

THESIS

Submitted as one of the conditions for obtaining
Bachelor Degree in Communication Studies (S.I Kom)

**Tri Bayu Yudoyono
NPM.193516516342**

**FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE
COMMUNICATION STUDY PROGRAM
June, 2023**



UNIVERSITAS NASIONAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Tri Bayu Yudoyono
NPM : 193516516342
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM
PENOKOHAN HERO GATOTKACA PADA GAME
ONLINE MOBILE LEGENDS (Analisis Semiotika Roland
Barthes Pada Hero Gatot Kaca)
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar
sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik, Universitas Nasional
Dosen Pembimbing : Nursatyo, S.Sos, M.Si

Disetujui untuk diujikan
Jakarta, 2023

Dosen Pembimbing

Nursatyo, S.Sos, M.Si.

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


Drs. Adi Prakosa, M.Si.

SURAT PERNYATAAN KARYA TULIS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama Mahasiswa : Tri Bayu Yudayono

Nomor Pokok Mahasiswa : 193516516342

Program Studi/Peminatan :  Jurnalistik

Menyatakan, bahwa skripsi berjudul : REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM
PENOKOHAN HERO GATOTKACA PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (ANALISIS
SEMOTIKA POLAND BARTHES PADA HERO GATOTKACA)

adalah benar karya tulis saya, yang disusun untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana (S1) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.

Apabila dikemudian hari ditemukan bukti-bukti bahwa skripsi tersebut merupakan hasil Plagiat, atau tidak disusun melalui prosedur yang telah ditentukan atau tidak memenuhi ketentuan yang ditetapkan dalam berita acara ujian skripsi, maka saya bersedia menerima sanksi Pembatalan atas skripsi tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 7 Agustus 2023



Tri Bayu Yudayono



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU
POLITIK JAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : TRI BAYU YUDOYONO
NPM : 193516516342
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI / JURNALISTIK
Judul Skripsi : Representasi Maskulinitas Dalam Penokohan Hero Gatotkaca Pada Game Online Mobile Legends (Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Hero Gatotkaca)
Diajukan untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional.

Jakarta, 21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing

(Nursatyo, S.Sos.M.Si.)

Dekan,



(Dr. Erna Ermawati Chotim, S.Sos., M.Si.)



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Tri Bayu Yudoyono
Nomor Induk Mahasiswa : 193516516342
Jurusan : Jurnalistik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM PENOKOHAN
HERO GATOTKACA PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Analisis Semiotika
Roland Barthes Pada Hero Gatot Kaca)

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, Senin, 7 Agustus 2023, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, Rabu, 16 Agustus 2023

Ketua Sidang : Dr. Drs. Zainul Djumadin, M.Si

Penguji I : Djudjur Luciana R., S.Sos. M.Si

Penguji II : Nursatyo, S.Sos.M.Si

Keterangan:

*) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan **LULUS**, halaman ini tidak dijilid.

ABSTRAK

Nama : Tri Bayu Yudoyono
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Representasi Maskulinitas Dalam
Penokohan Hero Gatotkaca Pada Game Online Mobile Legends (Analisis
Semiotika Roland Barthes Pada Hero Gatot Kaca)

<p>Kata Kunci</p> <p><i>Reprentasi, Gatotkaca, Maskulinitas, Mobile Legends, Semiotika</i></p>	<p>Mobile Legends Bang Bang merupakan salah satu <i>game online</i> yang paling populer di dunia saat ini, dibuktikan dengan nilai rating bintang, jumlah unduhan, dan jumlah ulasan dari pengguna yang didapatkan dari aplikasi online Google Play yang memiliki 500 juta lebih unduhan, serta 32 juta jumlah ulasan. Tokoh Gatotkaca atau yang disebut hero Gatotkaca di <i>Mobile Legends</i>, Moonton bekerjasama dengan komikus terkenal Indonesia. Karakter pahlawan baru GatotKaca diciptakan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia. Dimana maskulinitas GatotKaca di representasikan pada permainan Mobile Legends diklasifikasikan ke dalam kategori Tank. Hero dalam kategori Tank pada umumnya memiliki visual proporsi badan yang kekar, tinggi, besar dan terlihat kokoh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes, mengambil subjek yang difokuskan kepada hero Mobile Legends Gatotkaca dengan dilihat melalui segi Denotasi (<i>signifier</i>) menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit. Konotasi (<i>signified</i>) menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada non realitas, menghasilkan makna implisit dan Mitos (<i>myth</i>) menjelaskan sesuatu hal yang terkait dengan ada budaya yang ada dimasyarakat. Pengumpulan data dengan Studi Kepustakaan dan Studi dokumentasi digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa representasi maskulinitas pada hero Gatotkaca Mobile legends mulai dari bentuk wajah, pakaian yang digunakan, dan juga bentuk tubuh. Makna dari berbagai aspek Gatotkaca menunjukkan bahwa Gatotkaca adalah seseorang yang maskulin dan memiliki jiwa ksatria.</p>
<p>Pembimbing</p>	<p>Nursatyo,S.Sos,M.Si</p>

ABSTRACT

Nama : Tri Bayu Yudoyono
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Representation of Masculinity in the
Characterization of Hero Gatotkaca in the Online Game Mobile Legends
(Roland Barthes' Semiotic Analysis on Hero Gatot Kaca)

<p>Key Word</p> <p>Representation, Gatotkaca, Masculinity Mobile Legends, Semiotics.</p>	<p>Mobile Legends Bang Bang is one of the most popular online games in the world today, evidenced by the star rating, number of downloads, and number of reviews from users obtained from the Google Play online application which has more than 500 million downloads, and 32 million total reviews. The character of Gatotkaca or called the hero Gatotkaca in Mobile Legends, Moonton collaborates with famous Indonesian comic artists. The new hero character GatotKaca was created to introduce Indonesian culture to the world. Where the masculinity of GatotKaca represented in the Mobile Legends game is classified into the Tank category. Heroes in the Tank category generally have visual body proportions that are burly, tall, large and look sturdy. This research uses qualitative methods, with Roland Barthes' semiotic analysis approach, taking the subject focused on the Mobile Legends hero Gatotkaca by looking through the aspect of Denotation (signifier) explaining the relationship of markers and signifiers in reality, producing explicit meanings. Signified connotations explain the relationship of signifiers and signifiers to non-reality, resulting in implicit meanings and myths explain something related to existing cultures in society. Data collection with Literature Study and Digital documentation study. The results of this study show that the representation of masculinity in Mobile legends Gatotkaca hero starts from the shape of the face, the clothes used, and also the shape of the body. The meaning of various aspects of Gatotkaca shows that Gatotkaca is a masculine person and has a knightly spirit</p>
<p>Advisor</p>	<p>Nursatyo,S.Sos,M.Si</p>

DAFTAR ISI

UNIVERSITAS NASIONAL.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	0
1.1 Latar Belakang.....	0
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktis.....	11
1.4.3 Manfaat Sosial.....	11
1.5 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
2.2 Teori Semiotika Roland Barthes.....	20
2.3 Konsep Representasi.....	22
2.4 Konsep Maskulinitas.....	25
2.5 Konsep Mobile Legends Bang Bang.....	29
2.6 Kerangka Pemikiran.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Teknik Pengumpulan Data	34
3.3 Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Profil Gatotkaca.....	38
4.1.1 Karakter Tokoh Gatotkaca Versi Mahabarata	38
4.1.2 Karakter Gatotkaca Menurut Versi Pewayangan Jawa.....	42
4.1.3 Karakter Gatotkaca Menurut Versi Mobile Legend	55
4.2 Hasil Penelitian Representasi Maskulinitas Dalam Penokohan Game Online Mobile Legends	58
4.3 Pembahasan	102
BAB V PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Jumlah Pemain Aktif Mobile Legends Bang Bang 2022	4
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Pemikiran Roland Barthes	37
Tabel 4.1 Analisis Semiotika Pada Hero Gatotkaca <i>Skin Mighty Legend</i>	61
Tabel 4.2 Analisis Semiotika Pada Hero Gatotkaca <i>Skin Mighty Guardian</i>	68
Tabel 4.3 Analisis Semiotika Pada Hero Gatotkaca <i>Skin Arhat King</i>	76
Tabel 4.4 Analisis Semiotika Pada Hero Gatotkaca <i>Skin Spark</i>	85
Tabel 4.5 Analisis Semiotika Pada Hero Gatotkaca <i>Skin Sentinel</i>	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Karakter Gatotkaca Dalam Mobile Legends Bang Bang.....	4
Gambar 1.2 Wayang Gatotkaca	6
Gambar 1.3 Pemetaan Karakter Gatotkaca Pada Permainan Mobile Legends	9
Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian	34
Gambar 3.1 Analisis Semiotika Roland Barthes Two Orders Of Signification	39
Gambar 4.1 Gatotkaca Di Medan Perang Kurukshetra.....	41
Gambar 4.2 Gatotkaca Mengendarai Kereta Perang di Kurukshetra.....	42
Gambar 4.3 Ilustrasi Karna di Medan Perang di Kurukshetra.....	43
Gambar 4.4 Ilustrasi Kematian Gatotkaca Mahabarata Ramanarayanadatta.....	44
Gambar 4.5 Naskah Bharatayuddha.....	45
Gambar 4.6 Gatotkaca Pertunjukan Teater	46
Gambar 4.7 Wayang Gatotkaca	49
Gambar 4.8 Wayang Abimanyu.....	49
Gambar 4.9 Wayang Arjuna	50
Gambar 4.10 Wayang Kalabendana.....	50
Gambar 4.11 Wayang Jayadrata.....	52
Gambar 4.12 Wayang Brajawikapa	53
Gambar 4.13 Wayang Duryodana.....	54
Gambar 4.14 Wayang Karna.....	55
Gambar 4.15 Gatotkaca Mobile Legends.....	57
Gambar 4.16 Skill Gatotkaca Mobile Legends.....	57
Gambar 4.17 Artwork Final Gatotkaca Is Yuniarto.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Digital.....	118
Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup Penulis	119
Lampiran 3 Hasil Cek Turnitin	120



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM PENOKOHAN HERO GATOTKACA PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Hero Gatot Kaca)”**

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan dan nasihat khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari kekurangan, baik aspek kualitas maupun aspek kuantitas dari materi yang disajikan. Semua ini didasarkan dari keterbatasan yang dimiliki penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini penulis banyak diberi bantuan dan motivasi dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A. selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Dr. Erna Ermawati Chotim, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.

3. Drs. Adi Prakoso, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.
4. Bapak Nursatyo, S.Sos.M.Si. Atas bimbingan, arahan, ilmu, dukungan dan kelancaran sehingga skripsi selesai.
5. Segenap dosen Prodi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan, keterampilan dan dukungan.
6. Terimakasih kepada Ketua Sidang Bapak Dr. Drs. Zainul Djumadin, M.Si dan Penguji Ibu Djudjur Luciana R., S.Sos. M.Si .
7. Terimakasih tak terhingga kepada Bapak dan Ibu atas cinta, kasih, perjuangan, dukungan, semangat dan do'a yang diberikan kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai akhir kuliah.
8. Terimakasih untuk Hani Zuleta yang senantiasa membantu, mendukung memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
9. Terimakasih untuk teman-teman kampus atas memori-memori yang telah kalian berikan selama perkuliahan peneliti sadar bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam menyempurnakan skripsi ini. Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk segala pihak.

Jakarta, ... Agustus 2023

Tri Bayu Yudoyono