

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri permainan (*game*) berkembang sangat pesat di seluruh dunia. Saat ini pengguna aplikasi *game online* di dunia mencapai angka 3,5 miliar pengguna. Berdasarkan jumlah tersebut, tercatat usia pemain yaitu 21.5% berusia kurang dari 20 tahun, 49.9% berusia 20-29 tahun, 22.8% berusia 30-39 tahun, dan 5.7% berusia 40 tahun keatas. Hal ini menandakan bahwa pengguna aplikasi *game online* sudah dimulai dengan usia anak-anak hingga remaja yaitu pemain dengan usia kurang dari 20 tahun.<sup>1</sup>

Salah satu *game online* 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 Store pada bulan Juli 2023 adalah Mobile Legends Bang Bang yang memiliki nilai rating bintang yaitu 3,6, dan 500 juta lebih unduhan, serta 32 juta jumlah ulasan. Pada aplikasi App Store mendapatkan rating 4.4 dari 894,679 ribu review.

*Game* merupakan termasuk dalam jenis media digital yang dapat digunakan untuk media hiburan , kebudayaan , dan juga cerita rakyat didalamnya. *Game* ini dikembangkan dengan tujuan menghibur pemain. *Game online* konsol, dari mesin apa pun yang terhubung ke jaringan yang dapat anda akses banyak.

---

<sup>1</sup> Fauziah .M Dan Eni .F.F. 2021 “Analisis Pengaruh Game Mobile Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja”. Jurnal Ilmiah Kajian Islam. Vol 5. No. 2 hal. 43

Permainan atau *game* sudah berevolusi dan berkembang pesat yang pada awalnya permainan tradisional hingga permainan digital.<sup>2</sup>

Mulai dari permainan Monopoli, permainan *arcade*, konsol Nintendo, permainan konsol seperti *Playstation* dan *Xbox*, permainan *First Person Shooter* seperti *Counter Strike*, dan juga permainan *mobile* salah satunya *Mobile Legends*. Ada banyak jenis dari beberapa permainan ini namun jika *game* tersebut hanya memiliki sedikit *player* atau pemain yang sedikit, dapat dikatakan bahwa permainan tersebut tidak menari, jika *game* tersebut memiliki banyak *player*, hal ini dapat dikatakan bahwa permainan tersebut bagus dan menarik untuk dimainkan.<sup>3</sup>

Di Indonesia secara khususnya, *game* *Mobile Legends Bang Bang* sangatlah terkenal dan sudah tidak asing bagi para remaja maupun orang dewasa, baik dari laki-laki ataupun perempuan. *Game* tersebut menyajikan permainan yang tidak hanya dapat dimainkan 1 orang (*Single Player*) melainkan bisa dimainkan lebih dari 2 orang (*Multi Player*).

*Game online* merupakan bentuk perkembangan teknologi yang semakin maju pada era globalisasi ini. *Game online* berhasil merajai *market digital* dan memunculkan fenomena candu akan bermain *game online*, yang dikenal dengan istilah *E-Sport* (olahraga elektronik). Salah satu genre baru di dunia *game online* adalah genre MOBA. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) adalah sebuah genre *game online* yang mengharuskan seorang player

---

<sup>2</sup> Brenda Brathwaite & Ian Schreiber , *Challenges for Game Designers* (2009) , hlm 4

<sup>3</sup> I Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma & Lutfi Fanani, *Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA* (Studi Kasus: *Mobile Legends: Bang-Bang!*) , Vol. 3, No. 3. 2019 , hlm 2559.

mengontrol suatu karakter tertentu dalam sebuah tim yang bertujuan untuk meraih kemenangan bersama. Salah satu *game* MOBA yang tidak pernah sepi peminat ialah Mobile Legends: Bang Bang.

Head of Marketing & Business Development Esports Moonton Indonesia, Martinus Manurung mengatakan bahwa “Mobile Legends telah menjangkau lebih dari 90 juta pemain aktif bulanan (*Monthly Active Users*) secara global. Sementara itu, pada tahun 2021 jumlah pemain Mobile Legends (pemain aktif bulanan) di Asia Tenggara mencapai 70 juta”.<sup>4</sup> Menariknya, *player* Mobile Legends di Asia Tenggara hampir 50% dari Indonesia. Total *player* aktif di Indonesia secara bulanan mencapai angka 34 juta *player*. Berlandaskan jenis kelamin, 80% pemain adalah pria dan 20% sisanya adalah wanita. Berikut data dari pemain aktif *Mobile Legends Bang Bang* pada tahun 2022.

**Tabel 1.1** Data jumlah pemain aktif Mobile Legends Bang Bang 2022  
(Sumber : hitekno.com )

Bulan	Toal Pemain Aktif Mobile Legends Tahun 2022
Januari	79.000.144
Februari	78.6500.222
Maret	80.165.501
April	80.650.146
Mei	79.965.502
Juni	80.310.146
Juli	79.588.016
Agustus	80.514.456
September	81.145.410

<sup>4</sup> Agung Pratnyawan & Rezza Dwi Rachmanta “Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini” (<https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>, diakses pada tanggal 13 oktober 2022, pukul 10.41)

Oktober	81.885.041
November	81.250.544
Desember	80.756.950

Salah satu elemen menarik dalam *game* tersebut adalah karakter hero yang dihadirkan. Hero ialah sebutan untuk tokoh yang dimainkan oleh suatu *player*. Tokoh-tokoh itu memiliki beberapa *role*, di antaranya adalah Tank, Assassin, Mage, Marksman, Fighter, dan Support dengan spesialisasi yang berbeda-beda. Menariknya, Moonton selaku pihak developer telah merilis tokoh role Mage tank baru yang terinspirasi dari salah satu sosok legendaris di Indonesia salah satunya yaitu karakter yang berasal dari Indonesia yaitu Gatotkaca.

Representasi dapat diartikan sebagai unsur atau tanda-tanda (visual, suara, dan lainnya.) digunakan untuk berkomunikasi, mengilustrasikan, mengabadikan gambar, dirasakan, dibayangkan, atau dialami dalam beberapa bentuk apapun.<sup>5</sup>

Representasi dapat menyatukan makna dan bahasa dengan budaya. Hal itu berarti ekspresi menggunakan bahasa untuk menyampaikan informasi ke khalayak umum. Makna dikonstruksi melalui sistem representasi dan tercipta melalui tahap bahasa yang digunakan dan disampaikan tidak hanya secara visual tetapi juga secara verbal.<sup>6</sup>

Masyarakat meyakini bahwa perlunya laki-laki untuk secara budaya dan lingkungan menekankan sisimaskulin mereka. Wanita juga perlu menonjolkan sisi feminimnya. Kata dari maskulin sebenarnya berasal dari kata “*muscle*”

<sup>5</sup> Marcel Danesi, *Pesan Tanda dan Makna* (Yogyakarta : Jalasutra 2012), hlm.20

<sup>6</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta : Prenada Media 2005), hlm.10

yang berarti, tampilan yang didasarkan pada otot atau tampilan fisik .

Meskipun tidak ada definisi khusus, maskulinitas lebih dipahami sebagai konsep yang dibangun secara sosial, terkait dengan laki-laki dan perilaku gender. Faktanya, tidak ada model maskulinitas tunggal. Secara umum, nilai-nilai maskulinitas tradisional adalah kemampuan, karisma dari seseorang , keteguhan, tindakan, kontrol, individual atau komitmen, kebahagiaan diri, solidaritas dan tanggung jawab sebagai laki-laki. Diantara masyarakat laki-laki yang dipandang rendah karena tidak termasuk kedalam definisi tersebut, keterampilan bahasa, kehidupan keluarga, kebaikan, komunikasi, perempuan dan anak .<sup>7</sup>

Dalam kehidupan sosial, tradisi laki-laki seperti itu, Seorang pria dianggap gagal jika ia tidak terlihat seperti pria pada umumnya. Kebanyakan laki-laki dipaksa menjadi pria sebagaimana masyarakat persepsikan. Tampak lemah, emosional, atau secara fisik tidak maskulin adalah ancaman utama bagi kepercayaan diri pria.

Sifat maskulinitas memiliki perbedaan dari budaya ke budaya lainnya. Maskulinitas itu sendiri dikonstruksi melalui budaya definisi maskulinitas dalam kultur budaya timur di Indonesia, banyak faktor budaya sangat berpengaruh dalam hal maskulinitas, norma dan adat yang ada dimasyarakat ditampilkan di media yang berbeda yaitu peribadatan, keyakinan yang dipercaya, cara mendidik, keragaman, Acara TV, bacaan, nasihat, pedoman hidup. Hal-hal yang kecil terjadi setiap hari selama beberapa dekade dan

---

<sup>7</sup> Moh Nazir, *Metode Penelitian* (Surabaya : Ghalia Indonesia, 2007), hlm 1

memiliki asal-usulnya norma budaya membentuk citra diri kehidupan pria.

Kondisi ini juga terlihat bagaimana penampilan dilihat, pekerjaan apa yang dilakukan, bagaimana cara melihat sekeliling, bagaimana cara mencari solusi masalah yang terindikasi non- verbal dan verbal dari jenis aksesoris tubuh yang digunakan.<sup>8</sup>

Gatot kaca adalah karakter yang berawal dari sebuah karangan cerita atau sastra berasal India yang disebut Mahabharata dan sampai ke Pulau Jawa, Indonesia. Perubahan ini memanifestasikan dirinya kedalam bentuk narasi tulisan didalam cerita wayang dan ukiran di candi.



Gambar 1.1 Karakter Gatot Kaca dalam Mobile Legends : Bang Bang  
(Sumber : Mobile Legends : Bang Bang)

Meskipun karakter wayang ini tidak unik seperti cepot di Indonesia, Gatotkaca ialah karakter atau tokoh ikonik yang diturunkan secara turun temurun diberbagai wilayah di Indonesia. Evolusi ini dimulai dari wayang, karya tulisan atau narasi, komik, dan sentuhan di era digital dalam bentuk

---

<sup>8</sup> Anthony J. Vigorito & Timothy J. Curry, *Masculinity: Gender Identity and Popular Magazines* (Springer Journals, 1998), hlm 1

permainan *mobile game*.



**Gambar 1.2** Wayang Gatotkaca  
(Sumber : Pinterest.com )

Gatotkaca muncul di banyak acara wayang. Di zaman modern ini, Gatotkaca telah banyak digunakan dalam iklan, komik, karikatur dan kartun. akhirnya dalam sebuah *game online* bernama *Mobile Legends Bang Bang*. Di Indonesia, *Mobile Legends Bang Bang* memiliki jumlah *player* terbanyak daripada dengan *player* diluar Indonesia. Selama perkembangan *game*, *Mobile Legends* menciptakan pahlawan dari Indonesia khususnya Gatotkaca masuk dalam daftar hero yang bisa dipilih oleh *player* .



**Gambar 1.3** Pemetaan Karakter Gatotkaca pada permainan Mobile Legends

(Sumber :

<https://journal.maranatha.edu/index.php/srjd/article/view/2038>)

Developer *game* ini berharap karakter ini dapat mewakili pemain dari Indonesia dan menambah daya tarik *game* ini. Gatotkaca pada permainan Mobile Legends diklasifikasikan ke dalam kategori Tank. Hero dalam kategori Tank pada umumnya memiliki proporsi badan yang kekar, tinggi, besar dan terlihat kokoh, sesuai dengan fungsinya yaitu dapat menerobos pertahanan lawan atau menahan lawan dengan kokoh. Elemen pembentuk siluet Gatotkaca menggunakan elemen kotak sebagai bentuk dasarnya. Bentuk kotak diasumsikan sebagai bentuk yang memiliki kestabilan, kekuatan dan percaya diri. Bentuk kotak dapat digambarkan sebagai pribadi yang besar dan mengancam atau sebagai pribadi yang menenangkan dan kuat. Bentuk ini seringkali digunakan untuk karakter superhero.<sup>9</sup>

Perusahaan Moonton telah mengembangkan *game online* yang cukup

<sup>9</sup> Tom Bancroft, *Creating characters with personality* ( New York : Watson Guptill Publication,2006),hlm 35.



terkenal bernama Mobile Legend Bang-bang. *Game* ini memiliki avatar bernama hero yang menggabungkan konsep makhluk mitos dan legendaris ini. Salah satu avatar yang menarik perhatian penulis adalah seorang hero bernama GatotKaca. Moonton sendiri secara sadar telah memelihara karakter legendaris atau mitos dari setiap negara yang telah menjadi bagian dari komunitas *game online*.

Tokoh Gatotkaca atau yang disebut hero Gatotkaca di *Mobile Legends*, Moonton bekerjasama dengan komikus terkenal Indonesia yang membuat komik Gardayana yang bernama Is Yuniarto. Karakter pahlawan baru GatotKaca diciptakan untuk merayakan budaya Indonesia dan memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia.

Maskulinitas selain ditentukan dari sifat seseorang, juga lekat dengan ciri fisik, secara umum maskulin memiliki ciri fisik yang besar, bertubuh kekar, terlihat perkasa dan kuat. Maskulinitas juga terlihat dari visual seseorang, mulai dari pakaian dan juga aksesoris yang digunakan. Gatotkaca dalam *game Mobile Legends Bang Bang* digambarkan dengan ciri fisik yang terlihat kuat, tangan yang kekar berotot, dada yang tegap, dan kaki berotot yang kuat. Dan digambarkan memiliki pakaian dan aksesoris yang lekat dengan budaya lokal.

Komunikasi akan selalu berkaitan atau tidak bisa dipisahkan dengan visual dan verbal. Intuitif ditandai dengan visual, pertanda dengan kata-kata secara tersurat atau tertulis. Antara gambar dan lisan memiliki hubungan yang erat. Bahkan ketika dalam komunikasi hanya satu dari visual atau secara lisan, komunikasi akan berlanjut, tetapi dengan pemahaman yang terbatas. Namun,

jika dalam komunikasi terdapat gambar dan kata kata, maka tingkat pemahaman akan menjadi lebih tinggi.

Gatorkaca pada *game* Mobile Legends Bang Bang memiliki 5 *skin*, kelima *skin* tersebut memiliki perbedaan dan keunikannya tersendiri, hal tersebut menjadi memiliki makna maskulin tersendiri pada setiap *skin*-nya.

Pada *skin* Gatorkaca *Mighty Legend* dan *Mighty Guardian*, digambarkan memiliki tubuh berotot, tegap dan terlihat kuat, pada kedua *skin* ini memiliki perbedaan pada dominasi warna selendang yang digunakan, pada *skin Mighty Legends* menggunakan selendang berwarna biru namun pada *skin Mighty Guardian* menggunakan selendang berwarna hijau.

Pada *skin* Gatorkaca *Arhat King* dan *Spark*, digambarkan memiliki tubuh yang kekar terlihat jelas karena pada kedua *skin* ini tidak menggunakan jubah, perbedaan pada kedua *skin* ini terletak pada dominasi pakaian yang digunakan, pada *skin Arhat King* memiliki dominasi warna pakaian emas, hitam namun pada *skin Spark* memiliki dominasi warna merah dan hitam.

Pada *skin* Gatorkaca *Sentinel*, *skin* ini memiliki bentuk yang paling unik diantara *skin* lain, karena pada *skin* ini digambarkan *robotic* namun tidak meninggalkan kesan tradisional pada visualisasi pakaiannya.

Dengan begitu penokohan maskulinitas Gatorkaca didalam *game* Mobile Legends Bang Bang walaupun disetiap *skin* digambarkan berbeda-beda, namun tetap tidak menghilangkan sifat maskulin yang melekat pada penokohan Gatorkaca, terlihat dari visual Gatorkaca seperti ksatria atau prajurit

yang kuat, tangguh, tubuh tegap berotot, dan perkasa.

Gatotkaca hadir sebagai bentuk penggabungan kultur budaya yang sangat populer dengan berbagai macam elemen yang ada. Hal ini membuat penulis berminat dalam mengkaji karakter GatotKaca lebih jauh lagi dengan menganalisis mitos dan unsur-unsur lain yang developer hadirkan dalam karakter tersebut menggunakan teori semiotika untuk mengkaji tanda-tanda berupa visual.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin membahas tentang bagaimana “*REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM PENOKOHAN HERO GATOTKACA PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*” , Peneliti ingin membahas bagaimana maskulinitas Gatotkaca direpresentasikan dalam *game Mobile Legend Bang Bang* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dengan mengamati visual Gatotkaca mulai dari bentuk pakaian, bentuk wajah, dan bentuk tubuh.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti telah uraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana maskulinitas penokohan karakter Gatot Kaca direpresentasikan dalam game *Mobile Legends* ?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi maskulinitas karakter GatotKaca dalam game *Mobile*

*Legends Bang Bang.*

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

1. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini menjadi salah satu pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Ilmu Komunikasi, khususnya komunikasi visual digital.
2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman teori yaitu Semiotika Roland Barthes

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Bagi *Developer*, diharapkan penelitian ini menjadi evaluasi dan pertimbangan dalam mempresentasikan maskulinitas pembuatan hero atau karakter dalam game *Mobile Legends Bang Bang* ..

### **1.4.3 Manfaat Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menciptakan kesadaran masyarakat tentang bagaimana suatu tokoh atau karakter permainan dapat direpresentasikan.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut :

Bab I membahas mengenai pendahuluan. Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana maskulinitas GatotKaca direpresentasikan didalam *game Mobile Legends*. Pada bab ini membahas tentang definisi-definisi mulai dari *game*

*Mobile Legends Bang Bang*, representasi, maskulinitas dan Gatotkaca.

Bab II membahas mengenai tinjauan Pustaka,. Pada bab ini terdapat penelitian terdahulu, menjelaskan tentang kajian teori semiotika Roland Barthes, dan konsep maskulinitas, representasi, *Mobile Legends Bang Bang*, dan juga terdapat kerangka pemikiran.

Bab III membahas mengenai metodologi penelitian. Pada bab ini menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan beberapa penjelasan subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis.

Bab IV membahas mengenai latar belakang dari Gatotkaca mulai dari Mahabarata, Gatotkaca pada wayang di Jawa, dan juga Gatotkaca pada *game Mobile Legends Bang Bang*. Bab ini membahas maskulinitas dari tahun ke tahun, dan berisi analisis dengan teori semiotika Roland Barthes pada setiap skin Gatotkaca *Mobile Legends*.

Bab V membahas mengenai kesimpulan dan saran. Pada bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk developer dalam pembuatan hero dalam *game Mobile Legends Bang Bang*.