

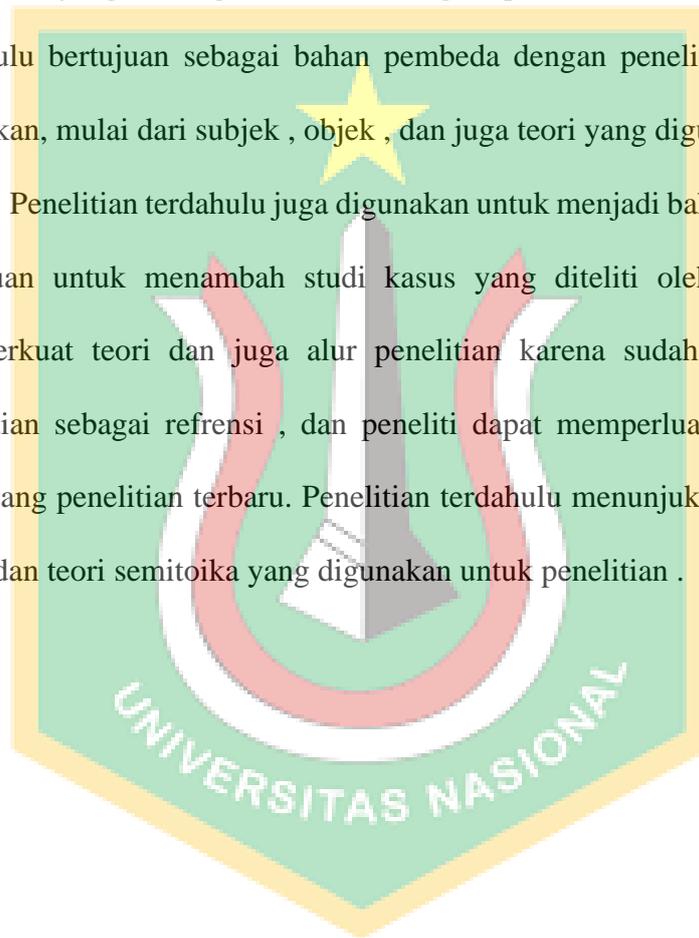
BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk menjadi pembanding dari penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu bertujuan sebagai bahan pembeda dengan penelitian yang sedang dilakukan, mulai dari subjek, objek, dan juga teori yang digunakan.

Penelitian terdahulu juga digunakan untuk menjadi bahan referensi, yang bertujuan untuk menambah studi kasus yang diteliti oleh peneliti, untuk memperkuat teori dan juga alur penelitian karena sudah memiliki acuan penelitian sebagai referensi, dan peneliti dapat memperluas bahasa sebagai penunjang penelitian terbaru. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa subjek, objek dan teori semiotika yang digunakan untuk penelitian.



Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No.	Nama Penulis/Institusi/ Tahun	Judul Penelitian	Teori dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Maya Amaliaa, Universitas Diponegoro, 2020 ¹⁰	Representasi Maskulinitas Laki-Laki Difabel Dalam Film Paafekuto Waarudo	Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dan Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pendekatan naratif dan menggunakan teori semiotika Roland Barthes	Penulis dapat menyimpulkan bahwa masyarakat yang ditampilkan dalam film ini menunjukkan dua jenis masyarakat, yaitu: Masyarakat patriarki dan masyarakat inklusif. Konsep kasih sayang atau emosionalitas bukanlah dapat mengisi karakter utama adalah bentuk ideologi patriarki yang ditampilkan dalam film ini. Emosi karakter utama termasuk di latar belakang

¹⁰ Suryani, "Representasi Maskulinitas Laki-Laki Difabel Dalam Film Paafekuto Waarudo", 2020

No.	Nama Penulis/Institusi/Tahun	Judul Penelitian	Teori dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				<p>di balik visi masyarakat mengasumsikan bahwa laki-laki maskulinitas adalah laki-laki yang mampu melindungi dan memberikan rasa aman untuk pasangan atau keluarga.</p>



No.	Nama Penulis/Institusi/Tahun	Judul Penelitian	Teori dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian
2.	Christian De Palma , Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (2021) ¹¹	Representasi Maskulinitas Dalam Film Koboy Kampus (2021)	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan teori segitiga semiotika Charles Sanders Pierce.	Menurut pandangan secara objektif peneliti, dalam sebuah karya dapat dilihat dari berbagai sudut dengan teori teori yang berbeda yang dimana karya tersebut bisa dijadikan acuan diruang lingkup komunikasi secara luas dan dengan teori yang berbeda

¹¹ Christian De Palma, “Representasi Maskulinitas Dalam Film Koboy Kampus”, 2021

No.	Nama Penulis/Institusi/Tahun	Judul Penelitian	Teori dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian
3.	Nanda Ulfi Luthfiah, Univertias Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur , 2018 ¹²	Representasi Maskulinitas Dalam Keluarga (Analisis Semiotika Roland Barthes Representasi Maskulinitas dalam Keluarga pada Film Pertaruhan)	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan analisis Semiotika Roland Barthes berupa sistem pemaknaan dua tahap yaitu denotasi dan konotasi	Menurut penulis, hasil dari penelitian ini adalah sifat maskulinitas dalam film tersebut terlihat dari segi sifat alami laki laki sebagai calon ayah, dan sifat keberanian tersebut didapat dari rasa ingin saling melindungi keluarga

¹² Nanda Ulfi Luthfiah, “ *Representasi Maskulinitas Dalam Keluarga (Analisis Semiotika Roland Barthes Representasi Maskulinitas Dalam Keluarga Pada Film Pertaruhan)*”, 2018

No.	Nama Penulis/Institusi/ Tahun	Judul Penelitian	Teori dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian
4.	Fitri Widyawati , Institut Seni Indonesia Surakarta , 2018 ¹³	Representasi Maskulinitas Melalui Karakter Tokoh Dalam Sinetron Dunia Terbalik Di Rcti	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan teori maskulinitas John Beynon	Hasil dari penelitian ini adalah sifat atau karakter maskulinitas terbentuk dari struktur atau perilaku sosial .
5.	Rizki Fareza Aldi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022 ¹⁴	Representasi Maskulinitas Dalam Film 365 Days (Analisis Semiotika Roland Barthes)	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan teori analisis semiotika Roland Barthes	Hasil dari penelitian ini ialah tokoh utama dalam film tersebut memiliki 6 dari 7 konsep maskulinitas s Janet Saltzman Chafetz

¹³ Fitri Widyawati, “ Representasi Maskulinitas Melalui Karakter Tokoh Dalam Sinetron Dunia Terbalik Di Rcti” , 2018

¹⁴ Rizki Fareza Aldi, “Representasi Maskulinitas Dalam Film 365 Days (Analisis Semiotika Roland Barthes)” , 2022

Pada penelitian terdahulu yang pertama, yaitu “REPRESENTASI MASKULINITAS LAKI-LAKI DIFABEL DALAM FILM PAAFEKUTO WAARUDO” , penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dan menggunakan pendekatan penelitian naratif, persamaan dari penelitian tersebut dengan penulis teliti, yaitu sama menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan menggunakan metode kualitatif deskriptif, letak perbedaannya yaitu dari pendekatan penelitian.

Persamaan dari penelitian terdahulu kedua yang berjudul “REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM FILM KOBOY KAMPUS” persamaan penelitian ini dengan penulis teliti yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif namun perbedaannya dalam teori semiotika yang diambil, pada penelitian terdahulu tersebut menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce.

Penelitian terdahulu yang ketiga, “REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM KELUARGA (Analisis Semiotika Roland Barthes Representasi Maskulinitas dalam Keluarga pada Film Pertaruhan) “ . Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan teori yang sama dengan penelitian terdahulu tersebut.

Dalam penelitian terdahulu keempat yang berjudul “REPRESENTASI MASKULINITAS MELALUI KARAKTER TOKOH DALAM SINETRON DUNIA TERBALIK DI RCTI” . Peneliti menggunakan metode penelitian yang sama namun menggunakan teori yang berbeda, pada penelitian terdahulu ini

menggunakan teori maskulinitas John Beynon.

Penelitian terdahulu kelima yang berjudul “REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM FILM 365 DAYS (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)”. Penelitian terdahulu ini menggunakan metode penelitian yang sama dengan penelitian ini, yaitu menggunakan metode penelitian metode kualitatif deskriptif dan teori semiotika Roland Barthes.

2.2 Teori Semiotika Roland Barthes

Teori Semiotika ialah metode atau ilmu analisis untuk mengkaji atau meneliti tanda. Dalam teori semiotika Roland Barthes dikenal istilah *signified* (pertanda) dan *signifier* (penanda), berkembang menjadi teori metalinguistik, yang memiliki dua sistem makna, yaitu makna denotatif dan konotatif. Makna denotatif adalah makna deskriptif yang tertutup dan literasi yang dimiliki oleh hampir seluruh anggota suatu kebudayaan.

Menurut Barthes, semiologi adalah hal yang mempelajari bagaimana manusia (*humanity*), dalam memaknai hal-hal dalam arti hal ini objek tidak hanya membawa informasi, namun juga objek tersebut hendak berkomunikasi dengan cara yang terstruktur dari tanda.

Berbeda dengan Ferdinand Saussure yang menekankan pada makna denotatif, Barthes menyempurnakan semiologi dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif, dan Barthes juga menggunakan aspek lain dari penandaan yaitu “mitos”.¹⁵

Makna denotasi adalah makna yang sebenar-benarnya yang disepakati

¹⁵ Nawiroh Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm 27

bersama secara sosial, makna yang terlihat jelas dan pasti. Pada saat yang sama, makna konotatif terbentuk dengan menghubungkan penanda dengan aspek kebudayaan yang lebih universal, seperti keyakinan, tindakan, konteks budaya dan pemikiran yang diakibatkan oleh pembentukan sosial.¹⁶

Makna konotatif merupakan tanda yang penandanya memiliki tanda yang tersirat, tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka lebar kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran yang baru. Dalam semiologi Barthes, tingkat pertama sistem signifikasi yaitu denotasi, sedangkan yang kedua yaitu konotasi. Denotasi adalah makna yang tetap dan jelas, sedangkan konotasi merupakan makna yang subjektif dan dengan penafsiran yang berbeda-beda.¹⁷

Pada semiologi Barthes, mitos memiliki arti yang berbeda dengan pandangan umum, mitos dalam pandangan Barthes memiliki fungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Dalam mitos juga memiliki tiga pola yaitu penanda, petanda, dan tanda. Barthes mengemukakan bahwa mitos adalah bahasa, atau bisa disebut juga mitos adalah pesan dalam sistem komunikasi.

Roland Barthes lahir tahun 1915 dari keluarga menengah Protestan di Cherbourg dan dibesarkan di Bayonne, kota kecil dekat pantai Atlantik di sebelah barat daya Prancis¹⁸. Dia dikenal sebagai salah seorang pemikir

¹⁶ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rodakarya, 2017), hlm 15

¹⁷ Nawiroh Vera. *Opcit.* hal 28

¹⁸ *Ibid.* hal. 14

strukturalis yang memiliki obsesi mempraktekkan model semiologi Saussurean. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya.

Teori analisis semiotika Roland Barthes yang berasal sebagian besar dari teori linguistic menurut de Saussure. Roland Barthes menguraikan bahwa bahasa adalah struktur tanda yang mencerminkan asumsi masyarakat tertentu untuk sementara waktu.

2.3 Konsep Representasi

Representasi adalah menjelaskan konsep-konsep dalam pikiran kita dan dalam dilakukan dengan mengaplikasikan atau mengimplementasikan dengan bahasa. Representasi juga dapat diartikan sebagai mempresentasikan sesuatu dengan melewati diluar dirinya, biasanya berbentuk simbol atau tanda.¹⁹

Representasi dapat diartikan sebagai proses untuk memproduksi dari konsep yang dipikirkan melalui bahasa. Representasi juga diartikan sebagai proses sosial yang representing proses dari pemaknaan tanda. Istilah ini pertama merujuk pada prosesnya dan kedua merujuk pada produk dari pembuatan tanda yang mengacu pada pemaknaan itu sendiri. Proses mengakibatkan perubahan ideologi yang bersifat abstrak dimana didalamnya terdapat bentuk yang kongrit. Konsep yang digunakan dapat melalui sistem penandaan yang tersedia, sehingga dapat menghasilkan makna melalui bahasa.

¹⁹ Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat* (Yogyakarta : Cantrik Pustaka, 2003), hlm 21.

Representasi merupakan konsep yang menghubungkan antara makna dan bahasa. Representasi juga dapat berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Representasi juga merupakan sebuah bagian esensial dari proses dimana makna dihasilkan dan diubah oleh anggota kultur tersebut.²⁰

Di dalam representasi terdapat tiga elemen yang berkaitan satu sama lain, yaitu objek yang akan direpresentasikan, tanda atau representasi, kumpulan aturan yang mengkaitkan tanda dengan pokok persoalan (coding). Oleh karena itu persoalan dapat dijadikan pembatas atas makna yang ada dalam interpretasi tanda. Suatu tanda dapat mengacu pada satu objek atau kelompok objek yang telah ditentukan secara jelas.

Representasi juga erat kaitannya dengan tanda dan citra secara kultural, yang memiliki penandaan secara timbal balik, sehingga dapat memperjelas realitas. Representasi lebih jelasnya digunakan untuk memaknai tanda seperti bunyi, gambar dan video, sehingga dapat menggambarkan, mengkaitkan, dan memproduksi sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan dalam suatu keadaan tertentu. Lebih jelasnya representasi dapat menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat karena keterkaitan hubungan.

Representasi secara singkat adalah salah satu cara untuk memproduksi makna. Representasi bekerja melalui sistem representasi yang terdiri dari dua komponen penting, yakni konsep dalam pikiran dan bahasa. Kedua komponen ini saling berkorelasi. Konsep dari sesuatu hal yang dimiliki dan ada dalam

²⁰ Stuart Hall, *Theory of representation* (London : Sage 1997), hlm 21.

pikiran, membuat manusia atau seseorang mengetahui makna dari sesuatu hal tersebut. Namun, makna tidak akan dapat dikomunikasikan tanpa bahasa.

Teori representasi Stuart Hall memperlihatkan suatu proses di mana arti (*meaning*) diproduksi dengan menggunakan bahasa (*language*) dan dipertukarkan oleh antar anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang, kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda, dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*).

Representasi adalah peristiwa kebahasaan. Bagaimana seseorang ditampilkan, dapat dijelaskan dengan menggunakan sebuah bahasa. Melalui bahasalah berbagai tindakan representasi tersebut ditampilkan oleh media dan dihadirkan dalam pemberitaan. Maka yang patut dikritisi ialah pemakaian bahasa yang ditampilkan oleh media. Proses ini mau tidak mau sangat berhubungan dengan pemakaian bahasa dalam menuliskan realitas untuk dibaca khalayak.

Stuart Hall berargumentasi bahwa representasi ialah perwakilan budaya dan praktek yang signifikan, perwakilan menghubungkan makna dan bahasa atas kebudayaan, perwakilan merupakan bagian penting dari proses yang berarti dihasilkan dan ditukar diantara para anggota. Melalui representasi suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa representasi secara singkat adalah cara memproduksi makna.

2.4 Konsep Maskulinitas

Maskulinitas menciptakan sebuah teori yang disebut *multiple masculinity* yang menyatakan bahwa pola maskulinitas berbeda menurut lingkungan sosial. Konstruksi maskulinitas juga bervariasi lintas budaya dan waktu. Dalam teori ini menyatakan bahwa dalam masyarakat multikultural besar sangat mungkin untuk tidak adanya definisi tunggal tentang maskulinitas.²¹

Secara umum nilai-nilai tradisional maskulinitas adalah kekuatan, kekuasaan, keberanian, penentuan nasib sendiri, kontrol, kemandirian, kepuasan diri, solidaritas dan kerja untuk laki-laki. Di antara hal-hal yang diremehkan adalah hubungan interpersonal, keterampilan bahasa, kehidupan keluarga, kebaikan, komunikasi, perempuan dan anak-anak.²²

Kalimat maskulin sama halnya jika berbicara mengenai feminin. Maskulin merupakan sebuah bentuk pandangan kekelakian terhadap laki-laki. Laki-laki tidak dilahirkan begitu saja dengan sifat maskulinnya secara alami, maskulinitas dibentuk oleh kebudayaan. Pada dasarnya di dunia ini tidak ada pengertian maskulin yang secara hakiki dan gamblang. Konsep maskulin yang ada di dunia berbeda-beda. Terdapat pandangan dominan mengenai tipe maskulinitas yang dipahami sebagai bentuk yang tough and macho yang memiliki tampilan layaknya koboi, fisik kekar dengan kulit coklat serta ekspresi wajah, memiliki wajah tajam, garis wajah yang mencerminkan

²¹ Raewyn Connell, *The Men and the Boys* (University of California, 2001), hlm 39.

²² Moh Nazir, *Metode Penelitian* (Surabaya : Ghalia Indonesia, 2007), hlm 1.

kegarangan²³

Maskulinitas (kejantanan) adalah sejumlah atribut, perilaku, dan peran yang terkait dengan anak laki-laki dan pria dewasa. Maskulinitas didefinisikan secara sosial dan diciptakan secara biologis. Sifat maskulin berbeda dengan jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan dapat bersifat maskulin. Ciri-ciri yang melekat pada istilah maskulin adalah keberanian, kemandirian dan ketegasan. Ciri-ciri ini bervariasi dan dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya.

Konsep maskulinitas tradisional tersebut cenderung membuat laki-laki enggan membicarakan dirinya sendiri terutama perasaannya. Padahal sebenarnya ruang-ruang dialog bagi laki-laki untuk mengkritisi konsep kelelakiannya sangat diperlukan, termasuk membuka ruang bagi laki-laki untuk mendialogkan kecemasan-kecemasannya terhadap konsep kelelakian yang dianggap membebani. Termasuk kecemasan-kecemasan terhadap situasi yang berubah yang menuntut perubahan konsep tradisional kelelakian. Tuntutan kesetaraan perempuan dengan laki-laki juga menghendaki laki-laki untuk berani berbagi kekuasaan dengan perempuan di semua level kehidupan sosial mulai dari rumah tangga sampai negara.

Dalam konsep maskulinitas tradisional masyarakat Jawa, laki-laki digambarkan dengan sosok yang rasional, bertubuh kuat, kasar, perkasa, pemberani, tegas, dan agresif. Konsep maskulinitas tradisional menempatkan laki-laki menjadi sosok superior terhadap perempuan dalam berbagai sendi

²³ Sekar.H & Yudha.W (2019) , “ *Maskulinitas dan Perempuan: Resepsi Perempuan terhadap Soft Masculinity dalam Variety Show*” Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 1, Nomor 1, hlm 24

kehidupan, baik domestik maupun publik. Hegemoni laki-laki atas perempuan ini juga dilegitimasi oleh nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, baik nilai sosial, agama, hukum, dan sebagainya.²⁴

Beberapa dogma yang tertanam pada masyarakat Jawa tentang superioritas laki-laki terhadap perempuan misalnya istilah ‘swarga nunut neraka katut’. Ada juga istilah ‘kanca wingking’ yang menunjukkan peran domestik istri dengan tugas utama ‘3 M’ – masak, macak, dan manak atau “4 ur”— dapur, pupur, kasur, dan sumur. Modernisasi mencoba mengoreksi konsep hegemoni laki-laki yang secara relasional menggeser ciri maskulinitas pada laki-laki.²⁵

Maskulinitas bukanlah sifat turunan yang dibawa sejak lahir. Maskulinitas merupakan konstruksi budaya yang keberadaannya akan sangat dipengaruhi oleh norma-norma yang berlaku di dalam lingkungannya. Proses konstruksi maskulinitas dilakukan selama masa kanak-kanak hingga dewasa.²⁶ Hal-hal yang berkaitan dengan kebiasaan, ritual, adat-istiadat masyarakat akan membentuk satu konsep tentang maskulinitas. Kondisi ini dapat ditemukan pada cara dan selera berpakaian, penampilan, aktivitas, cara menyelesaikan masalah, pola komunikasi, hingga pernak-pernik yang dikenakan.

Begitu juga dengan penawaran konsep diri baru laki-laki yang penuh

²⁴ Chafit.U , Bagus.W, Else.L, Elen.I. 2021. “*Relasi Laki-laki dan Perempuan dalam Konstruksi Maskulinitas Jawa pada Lagu Dangdut Koplo*”. Jurnal Seni Budaya Volume 36, Nomor 3, hlm 272

²⁵ Ibid. hal 273

²⁶ Albelda, J. S., & Infantes, A. T. (2017). Logic practices in the process of construction of masculinity of Valencian men: Street, risk, football and ark. *Masculinities and Social Change*. <https://doi.org/10.17583/mcs.2017.1937> hlm 113.

cinta kasih, sabar, setia dengan pasangan, *supportive*, egaliter, dan anti terhadap segala bentuk kekerasan. Hal yang sama juga terjadi di dunia Barat bahwa konsep maskulinitas juga dipengaruhi oleh kebudayaan. Konsep maskulinitas pada masyarakat Barat biasanya berasosiasi dengan citra industrialisasi, kekuatan militer, dan peran sosial gender yang konvensional. Hal yang dimaksudkan dalam hal ini, misalnya bahwa laki-laki harus kuat secara fisik, pintar, agresif secara seksual, logis, seorang yang individualistik, dan condong memimpin, serta sifat-sifat jantan lainnya.

Hal-hal yang berkaitan dengan kebiasaan, ritual, adat-istiadat masyarakat akan membentuk satu konsep tentang maskulinitas. Kondisi ini dapat ditemukan pada cara dan selera berpakaian, penampilan, aktivitas, cara menyelesaikan masalah, pola komunikasi, hingga aksesoris yang dikenakan.

Maskulinitas dalam tiap negara memiliki pandangan atau arti tersendiri, dalam tradisi Jepang, ciri fisik yang menunjukkan bahwa pria atau laki laki tersebut disebut maskulin antara lain kulit putih, tubuh atletis, berpakaian rapih kasual, tidak berjenggot, namun selain dari ciri fisik, orang Jepang melihat maskulinitas juga dari cara bekerja, orang Jepang akan terlihat maskulin bila bekerja keras, memiliki status sosial yang tinggi. Dengan citra demikian, maka kebudayaan terus menciptakan maskulin-maskulin baru dalam keluarganya sebagai semacam *prestige* yang seolah-olah dimiliki secara genetis oleh laki-laki.

Maskulinitas pada Negara Korea mengenal 2 maskulinitas, yang pertama yaitu *soft masculine*, yaitu sebuah konsep dimana laki-laki memiliki karakter wajah yang cantik dengan sikap yang lemah lembut, *innocent*, dan polos. Seperti yang terlihat pada *boyband* Korea, personel dari *boyband* Korea rata-rata memiliki wajah yang cantik namun tidak mengurangi rasa dari maskulinitas itu sendiri. Tiga hal yang menjadi karakteristik dari *soft masculine* yaitu adalah karakter laki-laki yang tidak terlalu macho tetapi juga tidak terlalu seperti perempuan atau ketulusan, karakter laki-laki yang sopan, baik, dan bijaksana.²⁷

Maskulinitas Negara Korea yang kedua yaitu *Hybrid Masculinity* atau maskulinitas hibrida, adalah suatu cara di mana laki-laki mengambil "potongan-potongan" identitas feminin atau maskulin yang terpinggirkan atau dipandang sebelah mata dan menggabungkannya ke identitas gender mereka sendiri. Sebagai contoh seperti pada *boyband* Korea saat konser mereka berlangsung, ada saatnya personel menunjukkan sisi feminimnya, dan ada saatnya mereka mengeluarkan sifat maskulinitasnya.²⁸

2.5 Konsep *Mobile Legends Bang Bang*

Game Mobile Legends: Bang Bang ialah salah satu *game digital* ternama yang menggunakan platform digital di Indonesia dikembangkan dan dirilis oleh Perusahaan Montoon, sebuah perusahaan *game* yang berpusat di Malaysia. *Mobile Legends* tergolong *game* dengan *genre Multiplayer Online*

²⁷ Maraya, Enjelika (2021) "DEKONSTRUKSI MAKNA MASKULINITAS MELALUI TREND KOREAN POPULER (K-POP) PADA PENGGEMAR K-POP DI KOTA MAKASSAR". Hlm 9

²⁸Ibid. hlm 10

Battle Arena (MOBA) yang merupakan *subgenre* dari *genre Real Time Strategy* dikategorikan *genre Strategi*.

Dirilis pada tahun 2016, game ini memiliki popularitas global, khususnya di kawasan Asia Tenggara, dan sejak saat itu telah melampaui satu miliar unduhan, dengan jumlah pemain bulanan mencapai 100 juta. Pada tahun 2021, *Mobile Legends: Bang Bang* meraup total pendapatan kotor \$1 miliar, dengan 44% pendapatan berasal dari luar Asia, menjadikannya game seluler terbaik di jenisnya, dengan jangkauan terluas dan globalisasi. Indonesia termasuk salah satu negara yang memiliki pemain *Mobile legends* terbanyak diplatform android, Jadi game paling terkenal dan terpopuler di Indonesia. *Game* ini dapat di *download* pada Google playstore untuk android maupun App store pada ios.²⁹

Pada laman *Mobile Legends Indonesia* di sebuah social media facebook pada bulan Juli 2023 mencapai 29 juta orang yang menyukai laman tersebut. Tanpa kita sadari, di sekitar kita game *Mobile Legends: Bang-Bang!* telah menjamur diberbagai kalangan orang mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang yang belum pernah bermain game MOBA ikut bermain game ini.

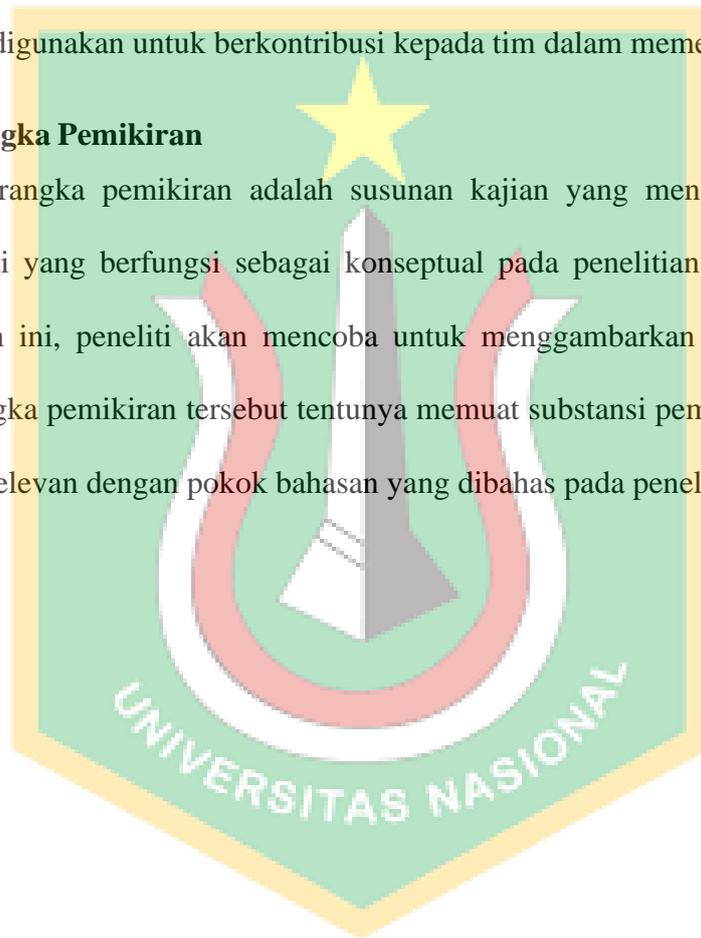
Dari beragam jenis *game*, salah satu *game digital* adalah *game* bergenre MOBA. MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena* atau biasa disebut *action real-time strategy* (ARTS) merupakan bagian dari *real-time strategy* (RTS). Dalam *game* bergenre MOBA pemain hanya bisa mengontrol satu hero. Hero

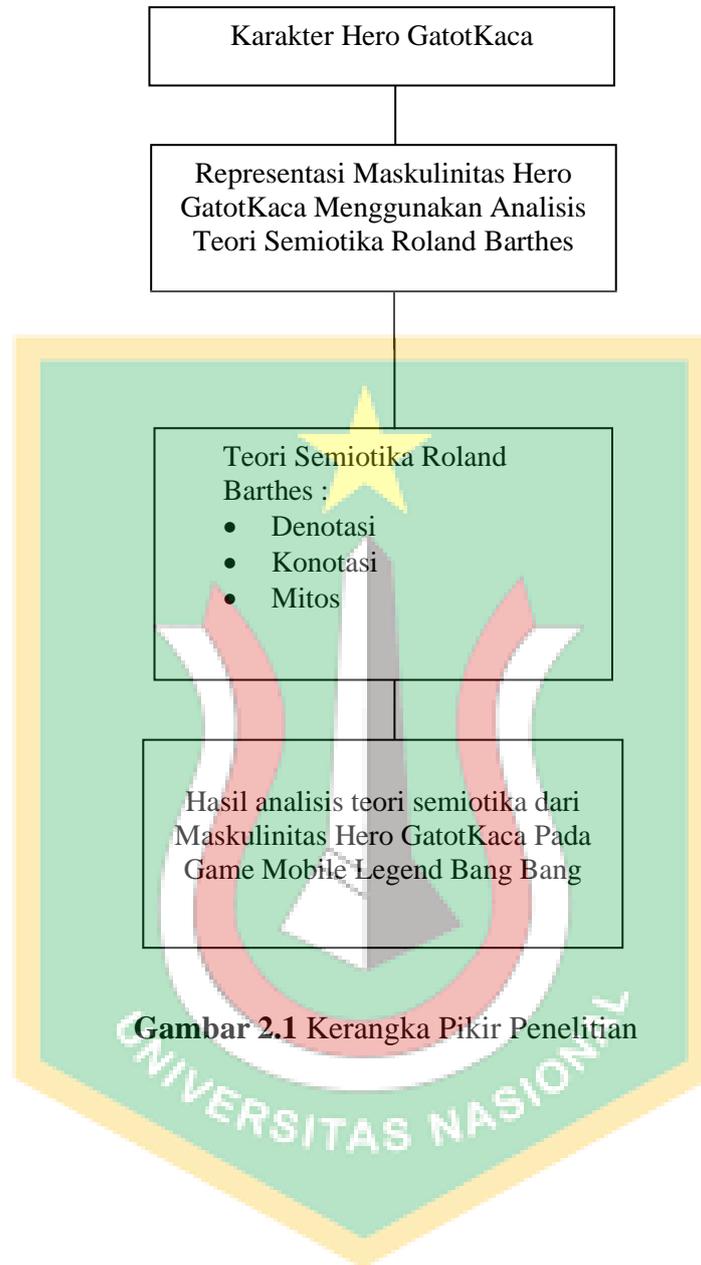
²⁹ (<https://www.sekinformedia.com/game-mobile-legends-bang-bang-ketahui-sebelum-memainkan/> , diakses pada tanggal 6 juli 2023, pukul 17.30 WIB)

sendiri, yaitu karakter yang dapat dikendalikan oleh pemain dalam sebuah tim sesaat sebelum *game* dimulai. Tujuan dari *game* bergenre MOBA, yaitu menghancurkan bangunan utama dari markas tim lawan dengan bantuan beberapa prajurit yang dikendalikan oleh sistem secara berkala. Setiap hero memiliki peran (*role*) dan berbagai kemampuan (*skill*) yang berbeda-beda serta dapat digunakan untuk berkontribusi kepada tim dalam memenangkan *game*.

2.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah susunan kajian yang menggambarkan alur peneliti yang berfungsi sebagai konseptual pada penelitian. Dalam keadaan pikiran ini, peneliti akan mencoba untuk menggambarkan topik penelitian. Kerangka pemikiran tersebut tentunya memuat substansi pemaparan atau teori yang relevan dengan pokok bahasan yang dibahas pada penelitian ini.





Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian