

| |
|-----------------------|
| Nomor Skripsi |
| 6403/KOM-D/SD-S1/2024 |

**REPRESENTASI HERO WANITA DALAM *GAME ONLINE*
MOBILE LEGEND: BANG BANG
(ANALISIS SEMIOTIK KARAKTER HERO WANWAN PADA
GAME ONLINE)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim Riau Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

MUHAMMAD JALALUDDIN AKBAR ARROSNI
NIM.11840311652

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:


Nama : Muhammad Jalaluddin Akbar Arrosni
NIM : 11840311652
Judul : Representasi Hero Wanita Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang (Analisis Semiotika Hero Wanwan Pada Game Online)

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Januari 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 16 Januari 2023
Dekan,



Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Petua/ Penguji I,


Dr. Titi Antin, S.Sos, M.Si
NIP. 19700301 199903 2 002

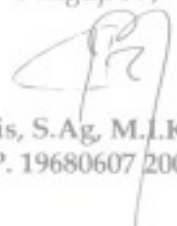
Penguji III,


Titi Mutia, M.I.Kom
NIP. 19861006 201903 2 010

Sekretaris/ Penguji II,


Assyari Abdullah, M.I.Kom
NIP. 19860510 202321 1 026

Penguji IV,


Artis, S.Ag, M.I.Kom
NIP. 19680607 200701 1 047

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

JUDUL**REPRESENTASI HERO WANITA DALAM GAME MOBILE LEGENDS:
BANG BANG****(ANALISIS SEMIOTIK HERO WANWAN PADA GAME *ONLINE*)**

Disusun oleh:

MUHAMMAD JALALUDDIN AKBAR ARROSNI**NIM 11840311652**

Telah disetujui pembimbing pada 9 Januari 2024

Pembimbing,**Edison S.Sos., M.I.Kom.
NIK. 130 417 082**

Mengetahui,

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi**Dr. Muhammad Badri, M.Si****NIP. 19810313 201101 1 004**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Jalaluddin Akbar Arrosni
NIM : 11840311652
Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 19 Februari 2001
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Judul Skripsi:

**Representasi Hero Wanita Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang
(Analisis Simiotik Hero Wanwan Pada Game Online)**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pemyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 24 Januari 2024

Yang membuat pernyataan



Muhammad Jalaluddin Akbar Arrosni
NIM. 11840311652

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Halaman : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Jalaluddin Akbar Arrosni
NIM : 11840311652
Judul Skripsi : Representasi Hero Wanita Dalam Game Online Mobile
Legend: Bang Bang
(Aanalisis Simiotik Karakter Hero Wanwan Pada Game Online)

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,



Edison S.Sos., M.I.Kom.
NIK. 130 417 082

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Muhammad Jalaluddin Akbar Arrosni
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Representasi Hero Wanita dalam *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Era digital dan teknologi informasi yang maju melahirkan perkembangan media baru yang memiliki pengaruh dalam pembentukan identitas baru dalam masyarakat yang disebabkan oleh internet. Sehingga memudahkan dalam hal berkomunikasi dan informasi.

Sebuah gambar bergerak mwnjadi hiburan bagi masyarakat, bukan hanya teatrise dan film saja. Namun game juga memiliki peran dan posisi yang sama dengan media lainnya, yang saat ini sangat diminati dari berbagai kalangan hingga mencapai angka 10 juta pemain aktif dalam perbulannya di Indonesia, dan ini menjadi bisnis yang menjanjikan. (Goenawan, 2018)

Fenomena ini menjadi tolak ukur penulis untuk mempresentasikam hero wanita dalam game *Mobile Legends: Bang Bang*, dengan menggunakan metode penulisan kualitatif yang hanya memaparkan situasi atau peristiwa tidak mencari hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.

Penelitian ini menggambarkan tentang keberminatan masyarakat terhadap game online terutama *Mobile Legends: Bang Bang*. Kemudian juga menggambarkan tentang tokoh perempuan bagaimana semangat perjuangan yang penuh strategi dan taktik yang tidak hanya cerdas, namun kuat dalam menghadapi musuh musuhnya, menggambarkan pula seorang tokoh perempuan yang energic dan penuh semangat tanpa mengenal identitas perempuannya

Kata kunci: *Mobile Legends, Game Online, kualitatif*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : *Muhammad Jalaluddin Akbar Arrosni*
Degree : *Communication Science*
Title : *representation of a female Heor in the Online Game Mobile Legends: Bang Bang*

The digital age and advanced information technology gave birth to the development of new media that have an influence in the formation of a new identity in society caused by the internet. Making it easier in terms of communication and information.

A moving picture mwnjadi entertainment for the public, not just television and film only. But games also have the same role and position as other media, which is currently in great demand from various circles to reach 10 million active players per month in Indonesia, and this is a promising business. (Goenawan, 2018)

This phenomenon is a benchmark for writers to present female heroes in the Mobile Legends: Bang Bang game, using qualitative writing methods that only describe situations or events that do not seek relationships, do not test hypotheses or make predictions.

This study describes the public's interest in online games, especially Mobile Legends: Bang Bang. Then also describes the female character how the spirit of struggle is full of strategies and tactics that are not only smart, but strong in the face of their enemies, also describes a female character who is energetic and full of spirit without knowing her female identity

Keywords: *Mobile Lgends , online games, qualitative*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil 'alamin, rasa syukur yang tak terkira kepada Allah ﷻ atas segala nikmat iman, islam, dan kesehatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Representasi Hero wanita dalam Game Online Mobile Legends: Bang Bang**”. Tak lupa shalawat dan salam yang senantiasa saya haturkan kepada Nabi Muhammad ﷺ yang telah membawa kita pada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Semoga kita mendapatkan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulisan karya ilmiah skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada prodi Ilmu Komunikasi (S.I.Kom), Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sungguh tiada yang sempurna, melainkan zat Yang Maha Kuasa. Maka dalam penulisan karya ilmiah ini, saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan maupun kelemahan karena keterbatasan pemahaman dan pengalaman saya didalamnya. Untuk itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Kemudian, tanpa bantuan, bimbingan, hingga doa dari berbagai pihak selama perkuliahan sampai pada saat selesainya penusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya.

Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini secara khusus saya ingin berterimakasih yang tiada terkira kepada kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan saya sayangi, yakni ayahanda Rotasdi Arsyad yang senantiasa mengupayakan saya untuk tetap berada dijalur pendidikan yang baik dan benar, dan ibunda saya Suharni yang selalu menegaskan saya bahwa pendidikan itu nomor 3 setelah agama dan keluarga. Dengan adanya dukungan dari mereka dan dorongan semangat akhirnya saya dapat menyelesaikan karya ilmiah skripsi ini. Selain itu, dalam kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M. Ag selaku Rektor Univesitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M. Pd selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Prof. Edi Erwan, S. Pt M. Sc., Ph.D, selaku Wakil Rektor III, serta seluruh jajaran civitas akademik UIN SUSKA Riau.
2. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Negeri Sultan Sayrif Kasim Riau. Wakil Dekan I, Prof. Dr. Masduki, M. Ag, Wakil Dekan II Dr. Toni Hartono, M. Si, dan Wakil Dekan III Dr. H. Arwan, M. Ag.
3. Bapak Dr. Muhammad Badri, S.P., M. Si selaku ketua Prodi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN SUSKA Riau, dan Bapak Artis S. Ag., M.I.Kom selaku sekertari Jurusan Ilmu Komunkasi.

4. Bapak Edison S.Sos., M.I.Kom selaku Penasehat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing saya yang selalu memudahkan jurusan saya terkait keperluan administrasi saat dibangku perkuliahan, dan dengan sabar membimbing saya dari awal proses perkuliahan sampai dengan penyusunan skripsi ini selesai. Saya ucapkan terimakasih kepada bapak semoga segala urusan bapak akan selalu dipermudah oleh Allah ﷻ .
5. Khoirotun Nisa S.I.Kom, sahabat sekaligus partner bagi saya. Terimakasih telah banyak membantu saya, menemani saya, belajar bersama saya, dan terus memberikan semangat kepada saya.

Pekanbaru, 30 Desember 2023

Penulis

Muhammad Jalaluddin Akbar

NIM. 11840311652

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar belakang | 1 |
| 1.2 Penegasan Istilah | 5 |
| 1.2.1 Representasi..... | 5 |
| 1.2.2 Hero Wanita | 5 |
| 1.2.3 Game Online | 5 |
| 1.2.4 Mobile Legend: Bang Bang..... | 6 |
| 1.3 Ruang Lingkup Kajian | 6 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.5 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian | 6 |
| 1. Tujuan penelitian | 6 |
| 2. Kegunaan penelitian | 6 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 7 |
| BAB II | 8 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1. Kajian Terdahulu | 8 |
| 2.2. Landasan Teori | 12 |
| 2.2.1 Representasi..... | 12 |
| 2.2.2 Gender | 14 |
| 2.2.3 Game Online | 18 |
| 2.3. Teori Analisis Semiotika | 20 |
| 2.4. Kerangka Pikir | 22 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| | |
|---|-----------|
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 24 |
| 3.1. Desain Penelitian | 24 |
| 3.2. Waktu dan Lokasi Penelitian..... | 25 |
| 3.3. Sumber Data Penelitian | 25 |
| 3.4. Subjek dan Objek Penelitian | 26 |
| 3.5. Teknik Pengumpulan Data | 26 |
| 3.6. Validitas Data | 27 |
| 3.7. Teknik Analisis Data | 27 |
| BAB IV | 29 |
| GAMBARAN UMUM | 29 |
| 4.1 Sejarah Mobile Legend :Bangbang..... | 29 |
| 4.2 Spesifik Mobile Legends- Bang Bang! | 31 |
| 4.3. Kontroversi Hak Cipta | 40 |
| BAB V..... | 42 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 42 |
| 5.1 Hasil Penelitian..... | 42 |
| 5.1.1 Profil Karakter Wanwan | 42 |
| 5.1.2 Analisis Semiotika Hero Wanwan | 44 |
| 5.1.3 Update terbaru Wanwan | 52 |
| 5.2 Pembahasan..... | 55 |
| BAB VI..... | 59 |
| PENUTUP | 59 |
| 6.1. KESIMPULAN | 59 |
| 6.2. SARAN | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 61 |
| LAMPIRAN..... | 64 |

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-------------------------------------|
| Gambar 1.1 Karakter Hero WanWan..... | 4 |
| Gambar 2.1 Profile Wanwan..... | 17 |
| Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran Penelitian..... | 23 |
| Gambar 4. 1 Tower Utama..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 2 Role Hero Tank..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 1 Profile Hero Wanwan..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 2 Wanwan Saat di Area..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 3 Tombol Basick Attack..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 4 Video Pasif Wanwan..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 5 Skill 1..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 6 Skill 2..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 7 Ultimate..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 8 Pakaian dari Wanwan..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 9 White Tiger..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 10 Update item MLBB..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 11 Review Skin Wanwan..... | Error! Bookmark not defined. |

© Hak cipta dan hak milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

| | |
|---|--------------------------------------|
| Tabel 4. 1 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 2 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 3 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 4 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 5 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 6 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 7 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 8 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 9 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 5. 1 Analisis Semiotik pada Hero Wanwan | .Error! Bookmark not defined. |

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi.....62



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Hadirnya era digital dan teknologi informasi merupakan masa dimana perkembangan media baru semakin memudahkan kita untuk bergantung pada koneksi internet. Internet yang mudah diakses membuat banyak fasilitas yang dapat dinikmati untuk dijadikan sebagai pilihan cara berkomunikasi. Internet juga memudahkan akses untuk berkomunikasi satu sama lain, wilayah, provinsi bahkan negara dengan mudah dan cepat.¹

Media baru memiliki pengaruh dalam pembentukan identitas baru dalam masyarakat. Banyak media baru bermunculan dikarenakan perkembangan media yang di pengaruhi oleh adanya internet sehingga semuanya dapat lebih gampang terhubung untuk berkomunikasi. Sebuah gambar bergerak yang menjadi hiburan bagi masyarakat saat ini bukan hanya televisi dan film saja melainkan *Game* merupakan salah satu media baru yang memiliki peran dan posisi yang sama dengan media film, internet, dan televisi.

Game merupakan sebuah kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks realitas dimana para pemainnya bermain untuk mencapai suatu tujuan, dalam permainannya terdapat peraturan yang mengikat.² Sejarah terbentuknya sebuah *Game* di mulai pada tahun 1940 dimana Edward Condon merancang sebuah komputer yang dapat memainkan sebuah *Game* yang bernama “Nim” yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang pemain saja. *Game* pertama yang menampilkan perempuan sebagai karakter protagonist adalah “*Tomb Raider*” yang di buat pada tahun 1996.³ (Kondrat, 2015: 171). Dalam perkembangannya sebuah animasi bergerak banyak di tampilkan dalam sebuah *Game*. Animasi bergerak dalam *Game* itulah yang disebut sebagai *Video Game* yang disajikan dalam perangkat elektronik. Perangkat yang digunakan untuk bermain *Video Game* dikenal sebagai platform baik berupa Komputer, mobile phone, maupun *console game*.

¹ Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi , Volume 6 nomor 1, (2021) April;1-6fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan

² Ernest, Adam. (2010). Fundamental Of Game Design. United States : New Riders. Hal. 1

³ Kondrat, Xeniya. (2015). Gender And Video Games: How Is Female Gender Generally Represented In Various Genres Of Video Games?. Journal Of Comparative Research In Anthropology And Sociology. Volume 6 Number . Hal 171

Kemajuan teknologi yang pesat membawa *Game* pada perubahan yang sangat drastik. Dari yang sebelumnya bersifat *offline* namun kini online yaitu *Game* yang tadinya hanya dapat dimainkan sendiri atau lebih bersifat offline kini dapat dimainkan oleh banyak orang yang berbeda ruang dan waktu di saat yang bersamaan. *Game online* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki pengaruh yang besar dalam pengadaan interaksi antar manusia.

Game online atau bisa disebut juga sebagai *Massively Multiplayer Game online* (MMOG) menyajikan sebuah fasilitas bagi manusia untuk berinteraksi dalam dunia virtual baik itu berbentuk 2 dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D) yang dapat dimainkan secara online. Sebuah *Game online* pada awalnya hanya dapat dimainkan di Komputer saja namun sekarang *Game online* lebih bersifat mobile yaitu bisa dimainkan di *handphone* sehingga lebih melekat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Salah satu game yang sedang di gandrungi oleh masyarakat Indonesia saat ini adalah *Mobile Legends*, game ini telah menempati puncak unduh aplikasi dalam *google play* dalam kategori *Top Free Games*. Moonton selaku developer *Mobile Legend* melalui Publishing director Wan weng menegaskan bahwa Indonesia merupakan salah satu pasar bagi gamenya ini yang dibuktikan dengan 30 juta download *Mobile Legends* dengan pemain aktif sekitar 10 juta pemain per bulannya.⁴ Kembali lagi memenangkan Most Favorite Game of the Year tahun 2019 diacara EXGCON Indonesia Gaming Awards.⁵

Mobile Legend adalah game *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). *Mobile Legend* dibuat dan dikelola oleh moonton corporation shanghai. *Mobile Legend* merupakan *Game online* peperangan yang membutuhkan 10 pemain untuk memainkannya yang terbagi dalam dua tim 5 vs 5, merah dan biru dengan tujuan menghancurkan tower lawan. Para pemain diberi kebebasan untuk memilih satu karakter atau hero yang tersedia di dalam *Game* dalam setiap permainan.

Terdapat Ada enam jenis karakter Hero yang dapat dipilih dan dimainkan dalam *Mobile Legends*, yaitu Fighter, Assassin, Tank, Support, Marksman dan Mage. Membedakan peran karakter satu dengan yang lain dalam sebuah alur permainan. Dengan desain karakter yang di balut dengan

⁴ Benawan, Muhammad. Apa Rahasia Sukses Mobile Legends di Indonesia Inet.detik. com diakses 5 Juni 2022 pukul 23.46 WIB.

⁵ <https://www.instagram.com/exgcon/> diakses 5 Juni 2022 pukul 23.46 WIB

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

grafik yang memukau membuat *Game online* ini mendapat banyak perhatian.⁶ Terdapat Jumlah Hero ditahun 2021 sekitar 107 Hero dengan Hero laki-laki dan Hero wanita.⁷

Berawal dari maraknya *game* yang hadir dimasyarakat dan para pemainnya dari berbagai ragam usia dan gender. Penelitian ini menekankan pada pemaknaan makna simbolis yang terdapat pada representasi karakter perempuan dalam *Game Online Mobile Legends*. Karena dalam *Game Online* bertemakan peperangan ini banyak karakter perempuan yang ditampilkan, yang mana biasanya dalam penggambaran peperangan hanya dilakukan oleh laki-laki saja. Dalam peperangan atau pertarungan dibutuhkan kekuatan fisik yang kuat yang mana biasanya dimiliki oleh laki-laki, namun *Mobile Legends* menghadirkan banyak karakter perempuan sehingga hal ini menarik untuk dikaji.

Penelitian ini mencoba untuk mengkonstruksi ulang pemaknaan dari representasi karakter Hero Wanita di dalam *Game online Mobile Legends* : Bang Bang yang banyak ditamplkan dengan penampilan yang seksualitas dan Banyaknya kerjasama toko Asia Tenggara. Hal tersebut diakui OLEH Gamer asal Pekanbaru yang selalu meminati Game ML ini dengan Mas Bayu, “semakin seru untuk game ML Bang-bang, Karakter semakin banyak dan tidak hanya Laki-Laki saja, Hero Wanita juga ada. dan menjadi tantangan tersendiri dalam memainkan ini ketika tertantang untuk mendapatkan Hero Wanita tersebut.” Ujarnya.

Karakter Wanita dalam *Game Mobile Legend* ini memiliki karakter masing- masing. Hero Wanwan, Wanwan *Mobile Legends* merupakan hero dengan role Marksman di *Mobile Legends* yang dirilis pada 26 November 2019 lalu. Wanwan ini adalah hero paling sulit digunakan dan banyak pengemarnya dalam permainan di Area. Dalam area permainan Wanwan dikenal dengan Hero yang susah di hentikan saat penyerangan musuh dan menjadi poin plus yang disukai oleh para Gamers.

Hal tersebut terdapat pada postingan instagram @mobilelegendstoday yang menyatakan dalam caption konten di bulan Oktober “bisa bayangin gak, banyak orang bilang susah pakai karena lompat-lompat. admin rasa susahnya itu mau nge-kill pake dia.” Caption tersebut dikuatkan dalam Portal Pemberitaan Online indozone.id menyatakan bahwa hero dengan role marksman ini sudah hadir di original server *Mobile Legends* dan akan

⁶ <https://sragenupdate.pikiran-rakyat.com/> diakses 5 Juni 2022 pukul 01.30 WIB

⁷ <https://esports.skor.id/jumlah-hero-mobile-legends-sejak-pertama-rilis-hingga-sekarang> diakses 5 Juni 2022 pukul 01.30 WIB

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggeser Fanny sebagai hero yang paling sulit dimainkan. Ya, Wanwan diketahui merupakan hero yang sangat sulit untuk dikuasai” Meski begitu masih banyak pemain yang tetap menggunakannya.⁸ Hal itu menjadi daya tarik tersendiri bagaimana Wanwan dapat menggeser Tokoh yang sangat digadungkan sebelumnya, dan menjadi karakter baru yang menjadi kesulitan serta kesenangan seorang pemain Mobile Legend Bang- Bang.

WanWan memiliki berbagai kelebihan, diantaranya adalah: Kelebihan pertama yang dimiliki oleh WanWan adalah memiliki damage yang tinggi. Ia juga merupakan satu-satunya hero yang lincah meski tak memiliki skill blink. Kelebihan WanWan selanjutnya adalah memiliki jangkauan skill yang luas. Wanwan adalah hero yang sulit untuk di kunci oleh lawan.⁹



Gambar 1.1 Karakter Hero WanWan

Table 1.1 Makna denotative, konotative, dan mitos pada gambar

| Denotative | Konotative | Mitos |
|---|--|---|
| Wanwan menggunakan pakaian tradisi tiongkok yang sudah dimodifikasi | Karena ditampilkan digame online, pakaian wanwan menyesuaikan pasar untuk mendobrak tradisi tradisonal tiongkok dimata dunia | Seiring berjalannya game didunia, maka pengguna akan terbiasa bila melihat pakaian tradisional tiongkok |

⁸ <https://www.indozone.id/> bukan-fanny-lagi-ini-hero-tersulit-untuk-dimainkan-di-mobile-legends diakses pada 2 Juli 2022 Pukul 23.54 WIB

⁹ <https://esports.skor.id/> diakses pada 6 Juni 2022 pukul 23.34 WIB

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tidak hanya itu saja, 2019 menjadi pusat Wanwan dalam permainan Mobile Legend Bang Bang. Pembaharuan Karakter terutama Pada penampilah serta teknik- tekniknya mammpu mengeser hero wanita yang paling sulit yaitu Fanny dari Asassint. Peneliti menyoroti makna dan isi pesan dari representasi karakter wanita yaitu Hero Wanwan yang mulai banyak digandrung dalam *Mobile Legend Bang Bang*. Melihat tingginya minat masyarakat terhadap *Game Online Mobile Legends* pada dasarnya pembuatan suatu karakter dalam *Game* dilakukan melalui perancangan dengan mempertimbangkan berbagai latar belakang yang matang sebelum dirilis ke dalam pasar.

Untuk memahami makna dari representasi karakter-karakter perempuan dalam *Game Online Mobile Legends* digunakanlah metode analisis semiotika. Semiotika adalah metode analisis untuk mengkaji sebuah tanda (Sobur, 2006: 15). Digunakannya semiotika dalam penelitian ini karena melalui kajian semiotika makna dari sebuah tanda dapat dilihat dengan jelas dan dapat memberikan informasi yang bersifat komunikatif.

1.2 Penegasan Istilah

1.2.1 Representasi

Representasi pada dasarnya bergantung pada tanda dan penggambaran dari segala sesuatu yang sudah ada dan dipahami dalam sudut pandang budaya, dalam bahasa, pesan, dan penanda yang bermacam-macam.¹⁰

1.2.2 Hero Wanita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dimaknai pahlawan. Kata pahlawan sendiri bermakna seseorang yang berani dan berkorban membela kebenaran; pejuang yang gagah berani; hero. sedang kan wanita Ogletree dan Drake menemukan bahwa perempuan didalam game sering kali direpresentasikan lebih tidak berdaya dan provokatif seara seksual daripada karakter laki-laki, dan mereka cenderung lemah dan kurang agresif.¹¹

1.2.3 Game Online

Game merupakan sebuah kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks realitas dimana para pemainnya bermain untuk mencapai

¹⁰ Hartley, John. (2010). *Communications, Cultural and Media Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.hal

¹¹ Prescott, J., & Bogg, J. (2013). Gender divide and the computer game industry. In *Gender Divide and the Computer Game Industry*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu tujuan, dalam permainannya terdapat peraturan yang mengikat.¹² Jadi pada dasarnya Game merupakan sebuah sistem permainan dimana didalamnya terdapat serangkaian aturan yang menyajikan sebuah konflik buatan agar dapat diselesaikan oleh pemainnya, ada pula Game yang ditujukan untuk berkompetisi yaitu untuk mengalahkan pemain lain dalam sebuah permainan.

1.2.4 Mobile Legend: Bang Bang

Game ini telah menempati puncak unduh aplikasi dalam google play dalam kategori Top Free Games. Moonton selaku developer *Mobile Legend* melalui Publishing director Wan weng menegaskan bahwa Indonesia merupakan salah satu pasar bagi gamenya ini yang dibuktikan dengan 30 juta download *Mobile Legends* dengan pemain aktif sekitar 10 juta pemain per bulannya (Goenawan, 2018).

1.1 Ruang Lingkup Kajian

Untuk menjelaskan masalah yang akan dibahas agar tidak terjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang, maka perlu kiranya dibuat suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup kajian yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu peneliti hanya memfokuskan pada lingkup Representasi Hero Wanita Dalam Game *Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus Hero Wanwan).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan di jadikan penekanan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: “Representasi Hero Wanita Dalam Game *Mobile Legends: Bang Bang* (Analisis Semiotik Hero Wanwan)?”

1.1 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Representasi Hero Wanita Dalam Game *Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus Hero Wanwan).

2. Kegunaan penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Secara teoritis

¹²Ernest, Adam. (2010). *Fundamental of Game Design*. United States : New Riders. hal. 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebagai pengembangan ilmu komunikasi umumnya, dan broadcasting khususnya dalam kegiatan pengembangan media komunikasi.

- b. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk creator gaming dalam pengembangan karakter game ataupun konten game yang lebih baik. serta salah satu upaya penulis untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pada fakultas dakwah dan ilmu komunikasi universitas islam negeri sultan syarif kasim riau.

Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, penegasan istilah ruang lingkup kajian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Dalam bab ini berisikan tentang kajian teori, kajian terdahulu dan kerangka pikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Menjelaskan tentang gambaran umum penelitian yaitu *Mobile Legend* :Bang Bang.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan hasil dari penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang bermanfaat dari hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya. Penelitian terdahulu memudahkan penulis dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Tinjauan pustaka harus mengemukakan hasil penelitian lain yang relevan dalam pendekatan permasalahan penelitian, konsep-konsep, analisa, kesimpulan, kelemahan dan keunggulan pendekatan yang dilakukan orang lain.¹³

Pertama, Jurnal karya Daniel P Bangun dan Elza Ismy Sara Sintia Harahap, dengan judul “Fenomena Bermain Game Online *Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan” ini diterbitkan oleh Universitas Darma Agung. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Menurut Nasir, metode penelitian merupakan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Tujuannya untuk menjawab rumusan masalah mengenai, “Fenomena Bermain Game Online *Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan”. Fenomena ini menimbulkan dampak positif dan negative bagi mahasiswa Universitas Darma Agung yang memainkan game *Mobile Legends*. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Faktor utama yang mendorong para mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Semester 8 menjadi kecanduan bermain game *Mobile Legends* Bang Bang adalah terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka terhadap game *Mobile Legends* Bang Bang dan mereka juga membutuhkan refreasing guna untuk menghilangkan stress dari aktivitas perkuliahan¹⁴. Perbedaan yang ada di antara penelitian ini dan yang dilakukan peneliti ialah objek penelitiannya, yakni peneliti lebih menjurus kepada gamenya.

Kedua, Jurnal karya Ryan Fahmi, dengan judul “Pengaruh Bermain Game Onlibe *Mobile Legend* Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa” ini diterbitkan oleh Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini menggunakan

¹³“Profesionalisme wartawan dalam menjalankan jurnalisme online,” n.d.)

¹⁴Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi , Volume 6 nomor 1, (2021) April;1-6fenomena Bermain Game Online *Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan

metode pendekatan kuantitatif korelasional. Berdasarkan hasil survey, diketahui bahwa mahasiswa UNS yang bermain *Mobile Legend* dan tergabung dalam sebuah tim berjumlah 150 mahasiswa dan terbagi atas 30 tim/squad. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh terpaan media dalam bermain Game Online *Mobile Legend* terhadap konten obrolan negatif di kalangan mahasiswa UNS Surakarta tahun 2018. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terpaan media atau Media Exposure memiliki pengaruh terhadap Konten obrolan mahasiswa, sehingga memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap mahasiswa Universitas Sebelas Maret.¹⁵ Perbedaan yang ada di antara penelitian ini dan yang dilakukan peneliti ialah objek penelitiannya, yakni peneliti lebih menjurus kepada gamenya.

Ketiga, Jurnal karya Nieko Lungido Kumoro, yang berjudul “Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online” ini diterbitkan oleh Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika segitiga makna milik Charles Sanders Peirce. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana representasi sensualitas yang ditunjukkan oleh karakter perempuan dalam game online DOTA 2. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tanda – tanda dari segi visual karakter heroes perempuan menunjukkan bahwa sensualitas direpresentasikan dari cara berpakaian yang berupa kostum ketat dan terbuka yang menunjukkan bagian – bagian sensitif seperti belahan dada dan paha.¹⁶ Perbedaan yang ada di antara penelitian ini dan yang dilakukan peneliti ialah terdapat pada game yang diteliti, dan juga objek penelitiannya, yakni terdapat di game online itu sendiri.

Jurnal keempat, Analisis Semiotika Pesan Moral Pada Film Surga Yang Tak Dirindukan 2. Karya Diah Parawati, Universitas Pasudan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebuah film menyampaikan pesan yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat untuk melakukan perubahan positif. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori Semiotika Charles Sander Peirce yang mengandung unsur penting yaitu Representant, interpretat dan object. Hasil dari penelitian iemberin, film Surga yang tak dirindukan 2 mempunyai banyak tanda yang diklasifikasikan sebagai Representant, interpretant dan object yang mengandung makna dan nilai – nilai sosial. Dimana film ini memberikan motivasi bagi masyarakat untuk melakukan perubahan terhadap diri sendiri. Selain itu, film surga yang tak dirindukan 2 juga memberikan contoh perilaku masyarakat untuk bersabar.

¹⁵ Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa

¹⁶ Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jurnal Kelima, representasi gender pada karakter hero game online *Mobile Legends* (analisis isi kualitatif pada game online *Mobile Legends*: bang bang) Fatma Laila, Prof. Dr. Phil. Hermin Indah Wahyuni, S.I.P., M. Si. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimanakah representasi gender dalam game online *Mobile Legends* melalui role hero dan 7 elemen representasi dari sebuah karakter seperti *Name, Physical Appearance, Costume, Voice, Animation Dan Narasi Penokohan*. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kualitatif dan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori representasi Oleh Stuart Hall, Teori Male Gaze Oleh Laura Mulvey, Dan Teori Gender Oleh Robert Stoller. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa karakter heroism masih relatif stereotip, namun dalam representasi maskulinitas dan feminitas dalam game ini lebih cair, terdapat karakter laki-laki yang digambarkan feminin dan sebaliknya. Gazing dalam penokohan karakter pada game ini terdapat kecenderungan penggambaran female gaze pada karakter laki-laki, meskipun jumlahnya tidak signifikan.¹⁷

Jurnal Keenam, Kajian Representasi Indonesia Pada Karakter Gatotkaca Dalam Gim *Mobile Legends* Menggunakan Metode Triangulasi Oleh Peter Rhian Gunawan, Berti Alia Bahaduri. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana pemain muda Indonesia dapat mengenali karakter Gatotkaca dalam gim *Mobile Legends* dan untuk mengetahui mitos apa yang ingin dibangun oleh Montoon melalui karakter Gatotkaca, yang membuat pemain Indonesia tertarik untuk memainkannya. Penelitian ini menggunakan kuesioner dan focus group discussion dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan. Hasil dari penelitian semiotika Barthes untuk memperoleh data yang menghubungkan antara persepsi pemain dengan ciri-ciri visual yang dimiliki oleh karakter hero dan digunakan metode triangulasi dari 3 sumber yaitu hasil FGD, survei dan teori penandaan Barthes, untuk melakukan perbandingan data. Representasi mitos yang ditemukan adalah karakter Gatotkaca sebagai karakter hero laki satu-satunya yang mewakili Indonesia yang memiliki kekuatan dewa, sangat maskulin dan tidak bersahabat, tetapi memiliki keagungan seorang raja.¹⁸

Jurnal Ketujuh, Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online *Mobile Legends* Bang Bang, Rezza Agus Alfian, Tri Cahyo

¹⁷ Fatma Laila, Prof. Dr. Phil. Hermin Indah Wahyuni, S.I.P M. Si..2020.representasi gender pada karakter hero game online *Mobile Legends* (analisis isi kualitatif pada game online *mobile legends*: bang bang). Universitas Gajah Mada

¹⁸ Peter Rhian Gunawan, Berti Alia Bahaduri,2020. Kajian Representasi Indonesia Pada Karakter Gatotkaca Dalam Gim *Mobile Legends* Menggunakan Metode Triangulasi. *Serat Rupa Journal of Design*, July 2020, Vol.4, No.2: 111-134. Universitas Kristen Maranatha

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kusumandyoko. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanda-tanda denotasi, konotasi, mitos, dan makna-makna yang merepresentasikan sosok Kadita itu sendiri. Penelitian ini menggunakan analisis Simiotik dengan pendekatan Kualitatif. Hasil dari penelitian semiotika Barthes Kadita merupakan simbol perempuan masa kini, Kadita merupakan representasi sosok Nyi Roro Kidul yang telah melewati modernisasi visual, serta desain dari Kadita memunculkan maskulinitas yang memunculkan kesetaraan gender dan mematahkan isu-isu social mengenai perempuan. Dalam desain komunikasi visual, unsur semiotika pada suatu visual merupakan wacana yang muncul tanpa adanya perintah, kajian ini berkontribusi dalam memberikan referensi penelitian yang akan datang mengenai analisis visual karakter terutama dengan metode penelitian yang serupa.¹⁹

Jurnal Ke Delapan, Analisis Visual Karakter Gatotkaca dalam Game Mobile Legends Bang Bang Ulil Latifah, Nova Kristiana. Penelitian ini bertujuan untuk peneliti menganalisis visual karakter dalam game Mobile Legends Bang Bang yaitu Gatotkaca. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan studi literatur, teknik pengolahan data menggunakan reduksi dan identifikasi data, teknik analisis data deskriptif menggunakan semiotika. Hasil dari penelitian ciri fisik karakter Gatotkaca terinspirasi dari tokoh legendaris di Indonesia yaitu Gatotkaca. Karakter Gatotkaca dalam game Mobile Legends Bang Bang dapat mencitrakan sosok Gatotkaca yang kuat dan perkasa dengan senjata sarung tangan Brajamukti-Brajadentanya. Hal ini yang membuat adanya karakter Gatotkaca dalam game Mobile Legends Bang Bang dapat disebut sebagai wujud pelestarian budaya Indonesia.²⁰

Jurnal Ke Sembilan, Analisis Resepsi Komunitas Selaksa Baya Blitar Terhadap Perilaku Perempuan Dalam Film Tilik 2018, Vega Safira Kusdi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan Komunitas Selaksa Baya Blitar terhadap Perilaku Perempuan dalam Film “Tilik (2018)”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, Pada penelitian ini menggunakan metode studi resepsi untuk melihat bagaimana pemaknaan khalayak terhadap media. Menurut (McQuail, 2011), analisis resepsi mendasarkan pada media yang digunakan sebagai refleksi dari realita sosial

¹⁹ Rezza Agus Alfian, Tri Cahyo Kusumandyoko. 2020. Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang, Jurnal Barik, Vol. 1 No. 1, Tahun 2020, 169-182. Universitas Negeri Surabaya

²⁰ Ulil Latifah, Nova Kristiana . 2021. Analisis Visual Karakter Gatotkaca dalam Game Mobile Legends Bang Bang. Volume 9 Nomor 2 April 2021. Universitas Negeri Surabaya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

budaya masyarakat dan sebagai proses pemberian makna dari khalayak terhadap media sesuai dengan pengalaman. Hasil dari penelitian ciri adanya tiga posisi informan dalam menanggapi setiap unit pembahasan yakni posisi dominan, negosiasi dan oposisional.²¹

Jurnal Ke Sepuluh, Representasi Perempuan Dalam Film “Star Wars Vii: The Force Awakens”, Joane Priskila Kosakoy. Penelitian ini bertujuan berusaha menjawab kaitan dengan representasi perempuan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode yang dipergunakan adalah semiotika televisi John Fiske dengan 3 level, yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan representasi perempuan dalam film “Star Wars VII: The Force Awakens” bahwa perempuan mengambil pekerjaan atau kegiatan, sifat, tingkah laku, dan penampilan yang sebelumnya diperankan oleh laki-laki dalam film baik secara narasi maupun karakter.²²

2.2. Landasan Teori

Untuk memecahkan suatu masalah dengan jelas, sistematis dan terarah diperlukan kerangka teoritis yang nantinya akan menjadi tolak ukur dalam penelitian. Kerangka teoritis memuat teori-teori dengan tujuan memudahkan dalam menjawab permasalahan secara teoritis dan dengan kerangka teori inilah kerangka pikir dirumuskan untuk memudahkan pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

2.2.1 Representasi

Menurut Stuart Hall (1997), representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut „pengalaman berbagi“. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia - manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kodekode kebudayaan yang sama, berbicara dalam „bahasa“ yang sama, dan saling berbagi konsep-konsep yang sama.

Stuart Hall yakni suatu proses di mana sebuah arti (*meaning*) yang diproduksi dengan menggunakan bahasa (*language*) serta dipertukarkan oleh antar anggota kelompok dalam

²¹ Mega Safira Kusdi. 2021. Analisis Resepsi Komunitas Selaksa Baya Blitar Terhadap Perilaku Perempuan Dalam Film Tilik 2018. *Commercium*. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2021, 206-216. Universitas Negeri Surabaya.

²² Joane Priskila Kosakoy . 2016. Representasi Perempuan Dalam Film “Star Wars Vii: The Force Awakens”, Vol 4, No 1. Universitas Kristen Petra, Surabaya

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi merupakan sebuah penggabungan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa. Bahasa tersebut yang memungkinkan kita untuk mengartikan suatu baik berupa sebuah benda, orang, kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda, dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*).²³

Representasi menurut *Stuart Hall* mengandung 2 pengertian yaitu, *Pertama*, representasi mental, adalah konsep tentang sesuatu yang ada di kepala kita atau disebut juga sebagai peta konseptual. Representasi mental ini membentuk sesuatu yang abstrak. Kedua, representasi bahasa, representasi bahasa berperan penting dalam konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep-konsep dan ide-ide kita tentang suatu tanda dan simbol-simbol tertentu agar mudah dipahami.²⁴

Sementara menurut Sri Wahyuningsih representasi merujuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu ditampilkan dalam suatu pesan media, baik dalam bentuk pemberitaan maupun wacana media lainnya. Representasi penting untuk memahami dua hal, yaitu: (1) apakah seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya atau dimarjinalkan lewat penggambaran yang sebaliknya, dan (2) bagaimana representasi tersebut ditampilkan.²⁵

Berbeda dengan pandangannya dengan Sri Wahyuningsih, Joane Priskila mengartikan merepresentasikan sesuatu berarti menampilkan sesuatu di pikiran melalui deskripsi ataupun imajinasi. Representasi memungkinkan untuk memaknai dunia dengan mengkonstruksi seperagakat rantai korespondensi antar sesuatu dengan peta konseptual dengan menggunakan bahasa atau simbol yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep yang dalam pikiran kita tentang sesuatu. Proses produksi makna hingga penggunaan dalam konstruksi sosial, *Stuart Hall* memetakannya menjadi tiga proses representasi yaitu: *Pertama*, melalui pendekatan Reflektif: dalam pendekatan ini bahasa berfungsi

²³ Sigit Surahman, Representasi Perempuan Metropolitan dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita, Jurnal Komunikasi, Vol. 3 No. 1, Sept-Des 2014, Hal. 43.

²⁴ Cita Aprinta E.B, Kajian Media Massa: Representasi Girl Power Wanita Modern dalam Media The Messenger, Vol. 2 No. 2, Januari 2011, Hal. 16.

²⁵ Sri Wahyuningsih, Kearifan Budaya Lokal Madura Sebagai Media Persuasif, Vol. 1 No. 2, Des 2014, Hal. 173.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai cermin, yang merefleksikan atau memantulkan makna yang sebenarnya dari segala sesuatu yang ada di dunia. Dalam pendekatan ini, sebuah makna sangat tergantung pada sebuah objek, orang, ide atau peristiwa di dalam dunia nyata. Bahasa pun berfungsi sebagai cermin yaitu untuk memantulkan arti sebenarnya seperti yang telah ada di dunia. Namun tanda visual sendiri akan membawa sebuah hubungan kepada bentuk dan tekstur dari objek yang direpresentasikan.

Kedua, pendekatan intensional: penggunaan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu. Dalam pendekatan ini bahasa dikomunikasikan sesuai dengan cara pandang kita terhadap sesuatu. Pendekatan ini menunjukkan bahwa seorang pembicara, penulis atau siapapun yang mengungkapkan pengertiannya yang unik ke dalam dunia melalui sebuah bahasa.

Ketiga, pendekatan Konstruksi: pendekatan ini merupakan sebuah konstruksi makna melalui bahasa. Kita mengkonstruksi makna lewat bahasa yang kita pakai. Ini adalah pendekatan ketiga untuk mengenali publik, karakter sosial dan bahasa. Sistem representasi dari pendekatan konstruksi ini meliputi suara, gambar, cahaya pada foto, coretan-coretan yang kita buat atau representasi dapat juga disebut sebagai praktek dari jenis kerja yang menggunakan obyek material. Namun demikian makna tidak tergantung pada kualitas material tanda, tetapi lebih kepada fungsi simbolik.

Representasi menjadi salah satu teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui makna karakter-karakter perempuan pada *Game online Mobile Legends* direpresentasikan melalui wujud visual karakternya. Jadi didalam sebuah representasi terdapat konsep pikiran dan juga bahasa. Dari situ konsep yang ada didalam pikiran membantu kita untuk memaknai suatu hal yang kita lihat.

2.2.2 Gender

Makna gender tidak pernah diberikan, tetapi beragam budaya dan latar sejarah tertentu dan tunduk pada perjuangan dan negosiasi yang panjang dan terus-menerus. Media tidak pernah mendefinisikan gender secara gamblang namun mengikuti apa yang sudah membudaya di masyarakat bagaimana perbedaan gender dilambangkan.²⁶ Konsep gender melahirkan perbedaan

²⁶ McQuail, Dennis. (2011). *Mass Communication Theory*. London: Sage Publication, L. Hal.132

gender (gender differences) yang kemudian berdampak pada munculnya ketidakadilan gender (gender inequalities) yang terjadi pada kaum laki – laki dan perempuan, yang terbagi dalam beberapa manifestasi citra perempuan yaitu (Nugroho,):²⁷

- Marginalisasi Bentuk marginalisasi terhadap kaum perempuan dalam lingkup rumah tangga adalah terjadinya diskriminasi atas anggota keluarga yang laki-laki dan perempuan. Fenomena seperti pembagian tugas dapur bagi kaum perempuan merupakan salah satu bentuk marginalisasi yang terjadi dalam masyarakat selama ini yang kemudian menjadi sebuah citra yang melekat pada perempuan.
- Subordinasi Subordinasi timbul sebagai akibat citra atau pandangan gender terhadap kaum perempuan dimana posisi perempuan dianggap tidak penting karena adanya anggapan bahwa perempuan itu emosional atau irasional sehingga perempuan tidak bisa tampil memimpin dalam kehidupan di masyarakat.
- Stereotip Pelabelan atau penandaan negatif pada suatu kaum dikenal dengan stereotip, ada beberapa anggapan juga bahwa pelabelan ini berdampak pada munculnya citra negatif. Contoh nyata yang ada dalam masyarakat adalah bahwa laki – laki merupakan pencari nafkah utama sehingga setiap pekerjaan yang dilakukan oleh perempuan dianggap sebagai tambahan saja. Perempuan juga dianggap memiliki tugas melayani suami, hal ini berdampak pada citra posisi perempuan yang menjadi lebih lemah dalam kehidupan keluarga. Kaum perempuan sering kali disepelkan untuk meraih karir dan impiannya karena mereka terikat oleh citra negatif tersebut. Stereotip mengenai kecantikan juga kerap menerpa perempuan. Media memberikan standar cantik kepada perempuan seperti putih, tinggi, langsing, dengan rambut yang terawat. Stereotip ini sering kali membuat kebanyakan perempuan merasa tidak cantik dan melakukan berbagai upaya untuk mencapai standar tersebut.
- Kekerasan Pelecehan seksual hingga kekerasan selama ini lebih banyak dialami oleh kaum perempuan. Citra perempuan yang dianggap lemah dan juga besarnya unsur

²⁷ Nugroho, Riant. (2011). Gender dan Strategi Pengarus-utamannya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Pajar. Hal.11

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kekuasaan (dominasi) yang dimiliki kaum laki – laki dalam masyarakat.

- Beban Kerja Kenyataan dalam masyarakat memperlihatkan bahwa beban kerja yang dipikul oleh perempuan begitu berat dan ruang lingkup beban kerja tersebut pada ranah domestik (rumah tangga).

Media sering kali menggambarkan realitas mengenai pemikiran sebagian masyarakat terhadap gender perempuan. Stereotip mengenai perempuan akhirnya tertancap semakin kuat dalam masyarakat. Media memiliki peranan dalam membentuk makna gender, karena „konstruksi femininitas dan maskulinitas merupakan bagian dari ideologi yang dominan“.

McQuaill memaparkan bahwa „media masih menawarkan contoh dan panduan perilaku umum dan kita harus menafsirkan pesan-pesan ini.“²⁸ Femininitas merujuk pada perbedaan gender, bukan seks, yaitu keadaan dimana individu yang lahir secara biologis sebagai laki-laki atau perempuan yang mendapat pencirian psikologis sebagai laki-laki atau perempuan.²⁹ Feminisme sebagai gerakan pada mulanya berangkat dari asumsi bahwa kaum perempuan pada dasarnya ditindas dan dieksploitasi, serta usaha untuk mengakhiri penindasan dan eksploitasi tersebut.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

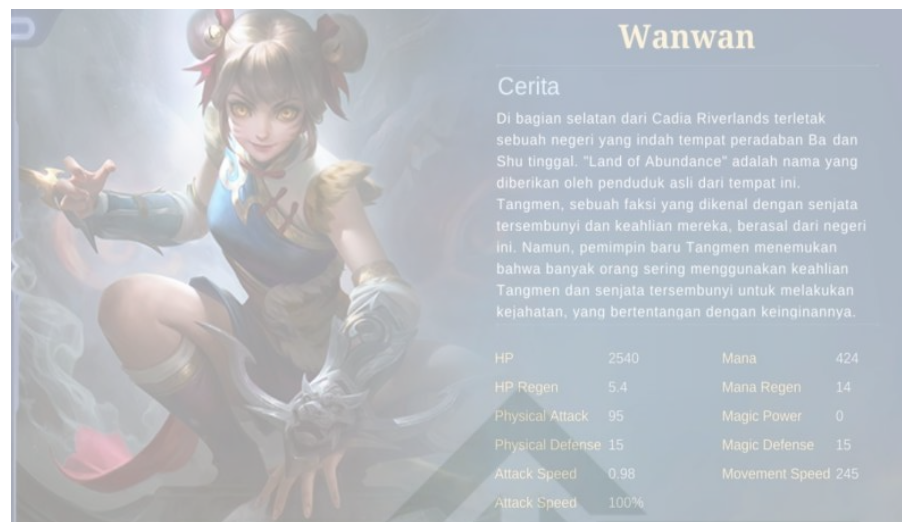
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

²⁸ McQuaill, Dennis. (2011). Mass Communication Theory. London: Stage Publication, L. Hal.131

²⁹ Agihastuti dan Itsna Hadi Saptiawan. (2007). Gender & Inferioritas Perempuan. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Hal.37

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1 Profile Wanwan

Sumber: Hasil Screenshoot dari aplikasi Mobile Legends

Table 2.1 Makna denotative, konotative dan mitos pada gambar

| Denotative | Konotative | Mitos |
|---|---|--|
| Cerita kisah wanwan yang dicantumkan didalam game. Disertai atribut yang ada pada karakter wanwan | Wanwan yang diciptakan beserta cerita nya juga memiliki beberapa atribut untuk mempermudah pengguna | Ini akan berdampak pada pengguna karna bisa jadi pertimbangan untuk memposisikan wanwan dimana dan bagaimana |

Terdapat dua penjelasan mengenai feminisme, pertama penjelasan dari Moeliono, yang menyatakan bahwa feminisme ialah gerakan perempuan yang menuntut persamaan hak sepenuhnya antara kaum perempuan dan pria. Kedua, Goefe mendefinisikan feminisme sebagai teori tentang persamaan antara laki-laki dan perempuan di bidang politik, ekonomi, sosial atau kegiatan terorganisasi yang memperjuangkan hak-hak serta kepentingan perempuan (dalam Sugihastuti, 2007: 37). Gender pada Game Online ini adalah Karakter Hero Wanwan.

Hero Wanwan itu sendiri hero dengan role Marksman di *Mobile Legends* yang dirilis pada 26 November 2019 lalu. Wanwan ini adalah hero paling sulit digunakan dan banyak pengemarnya dalam permainan di Area. berdasarkan Sinopsis dalam Game, menceritakan tentang Hero Wanwan. Di selatan Cadia Riverlands terletak tanah yang indah di mana peradaban Ba dan Shu hidup. "Tanah Kelimpahan" adalah apa yang disebut penduduk

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

asli tempat ini. Tangmen, faksi yang dikenal dengan senjata tersembunyi dan keahlian mereka, berasal dari negeri ini. Namun, pemimpin baru Tangmen menemukan bahwa banyak orang sering menggunakan kerajinan dan senjata tersembunyi Tangmen untuk melakukan kejahatan, yang bertentangan dengan keinginannya. Karakter ini memiliki kelebihan dan juga kelemahan yaitu sebagai berikut:³⁰

1. Burst Damage Tinggi. Kelebihan pertama yang dimiliki oleh WanWan adalah memiliki damage yang tinggi. Skill pasifnya yakni Tiger Pace membuat WanWan memiliki damage besar di early game. Dengan begitu pemain bisa melakukan farming atau menghancurkan turret dengan cepat.
2. Hero Lincih. Wanwan merupakan hero yang lincih sehingga mudah untuk mengejar atau melarikan diri dari lawan. Ia juga merupakan satu-satunya hero yang lincih meski tak memiliki skill blink. Hero mage ini juga bisa melompat setiap kali menggunakan basic attack.
3. Jangkauan Skill yang Luas. Kelebihan WanWan selanjutnya adalah memiliki jangkauan skill yang luas. Skill satunya yakni Swallow's Path menembakan fire swallow ke arah yang ditentukan. Sementara skill ketiganya juga memiliki jangkauan yang luas dan membuat WanWan bisa terbang dengan menembaki target.
4. Immune Terhadap Crowd Control. Skill Tiger Pace milik WanWan membuat hero ini bisa immune terhadap efek crowd control. Dengan skill tersebut WanWan bisa menetralkan efek crowd control yang menerpa dirinya.

2.2.3 Game Online

Game online menjadi permainan yang sangat sering ditemui dan dimainkan di zaman milenial dimana internet dapat dengan mudah ditemukan dan digunakan. Adams & Rollings mengatakan bahwa game online merupakan sebuah game yang dapat di akses oleh banyak orang melalui alatalat atau mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan dengan jaringan internet.³¹

Berdasarkan apa yang dikatakan Adams dan Rollings , dapat dipahami bahwa sebuah game dapat dikatakan game online

³⁰ <https://esports.skor.id/> diakses pada 6 Juni 2022 pada 23.34 WIB

³¹ Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing

jika alat-alat yang digunakan untuk bermain game tersebut terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan secara online. Alat-alat untuk memainkan game online pun ada bermacam-macam, seperti komputer, game console, handphone, dan lainnya. Game online memiliki banyak genre game yang dapat dimainkan seperti RPG (Role Playing Games), FPS (First Person Shooter), simulasi, Battle Royale, dan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

Genre-genre game ini banyak sekali ditemukan di pencarian teratas kategori game pada aplikasi-aplikasi penyedia game, misalnya pada perangkat handphone android disediakan aplikasi playstore, dan pada perangkat komputer, lebih banyak lagi aplikasi penyedia game-game online baik yang berbayar maupun gratis, seperti Steam, EpicGames, Origin, Uplay, dll. Perkembangan game online di Indonesia sejalan dengan berkembangnya internet secara pesat di setiap tahunnya dan masih akan berkembang.³²

Dari perkembangan teknologi internet inilah yang menjadikan game online dapat terkoneksi ke seluruh dunia dan menjadikan seluruh orang di penjuru manapun dapat terkoneksi tanpa ada batasan-batasan yang biasa ditemukan di dunia nyata. Game online pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001 diiringi dengan masuknya Nexia Online, game online yang dimiliki oleh Boleh Game dan mencapai angka pemain tertinggi pada tahun 2003 dengan kedatangan LYTO membawa game online Ragnarok Online (RO) yang dibuat oleh Gravity Corporation dari Korea Selatan.

Ditahun tersebut pula server internet menjadi kacau dikarenakan bandwidth pada saat itu tidak bisa menampung pemain Ragnarok Online yang bermain dalam satu waktu di hampir seluruh Indonesia. Dengan banyaknya peminat game online pada saat itu, banyak provider game online yang bermunculan dan berkembangnya server-server game indonesia menjadikan munculnya game-game online baru di Indonesia dengan berbagai genrenya seperti Seal Online, RF Online, Idol Street, Crossfire, dll.

Berangkat dari munculnya provider dan game-game tersebut, hingga saat ini masih banyak bermunculan game-game online yang dapat dimainkan secara gratis maupun berbayar dan game online menjadi industri yang sangat diminati oleh para remaja untuk dijadikan sebagai mata pencaharian dengan menjadi seorang pemain profesional di bidang esport.

³² Ibid.,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.3. Teori Analisis Semiotika

Semiotika ialah suatu metode analisis yang digunakan untuk menggali makna yang terdapat dalam sebuah tanda. Menurut Susanne Langer “menilai simbol atau tanda merupakan sesuatu yang penting, kehidupan binatang diperantarai melalui perasaan (feeling), tetapi perasaan manusia diperantarai oleh sejumlah konsep, simbol, dan bahasa.”³³ Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari cara untuk memberikan makna pada suatu tanda.

Semiotika dapat diartikan juga sebagai konsep pengajaran pada manusia untuk memaknai tanda yang ada pada suatu objek tertentu. Tanda juga menunjukkan pada suatu hal lainnya, sesuatu yang tersembunyi dibalik dari tanda itu sendiri. Seperti contohnya asap maka tanda dibaliknya merujuk pada api. Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani, semion yang berarti tanda. Tanda dapat mewakili suatu hal lainnya yang masih berkaitan dengan objek tertentu.

Objek objek inilah yang membawa informasi dan mengkomunikasikannya dalam bentuk tanda. Menurut Komaruddin Hidayat, “kajian semiologi ialah bidang yang mempelajari tentang fungsi teks Teks berperan menuntun pembacanya agar bisa memahami pesan yang terdapat didalamnya. Pembaca ibarat pemburu harta karun yang membawa peta, untuk memahami sandi yang terdapat dalam tanda – tanda yang menunjukkan makna sebenarnya.”³⁴ Tetapi semiologi tidak hanya terbatas pada teks. Kajian tentang semiologi dapat berupa tanda dan makna dalam bahasa yang terdapat pada seni, media massa, musik dan segala hal yang diproduksi untuk ditunjukkan kepada orang lain.

Roland Barthes dilahirkan pada tahun 1915 di Cheorbough, dan tumbuh besar di Bayonne. Ia hidup dalam keluarga yang menganut agama Protestan. Roland merupakan tokoh besar dalam sejarah semiotika. Menurutnya semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk memaknai suatu tanda. Bahasa merupakan susunan dari tanda yang memiliki pesan – pesan tertentu dari masyarakat.³⁵

³³ Morissan, Teori Komunikasi : Individu Hingga Massa (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013), 135.

³⁴ Alex Sobur, M.Si., Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 107.

³⁵ Roland Barthes, Elemen – Elemen Semiologi : Sistem Tanda Bahasa, Hermeutika, dan Strukturalis, “terj”. M Ardiansyah, (Jogjakarta : IRCiSoD, 2012), 13.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan semiotika yang dikembangkan Saussure, Barthes mengembangkan dua sistem penanda bertingkat yang disebutnya sistem denotasi dan sistem konotasi. Sistem denotasi adalah sistem pertanda tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas. Pada sistem konotasi atau sistem penanda tingkat kedua rantai penanda atau petanda pada sistem denotasi menjadi penanda, dan seterusnya berkaitan dengan petanda yang lain pada rantai pertandaan yang lebih tinggi. Makna denotasi adalah makna tingkat pertama yang bersifat objektif (first order) yang dapat diberikan terhadap lambang-lambang, yakni dengan mengaitkan secara langsung antara lambang dengan realitas atau gejala yang ditunjuk. Kemudian makna konotasi adalah makna-makna yang dapat diberikan pada lambang-lambang dengan mengacu pada nilai-nilai budaya yang karenanya berada pada tingkatan kedua (second order).³⁶

Roland Barthes meneruskan pemikirannya dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “two order of signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman budaya dan personal). Makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat dalam suatu tanda, dan pada intinya dapat disebut juga sebagai gambaran sebuah petanda.³⁷

Dalam pengertian umum, makna denotasi adalah makna yang sebenarnya. Denotasi biasanya mengacu pada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan makna apa yang terucap. Dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda, tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri, sejauh terkait dengan pikiran manusia, seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena jika tidak begitu manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial yang memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan “tanda”. Dengan demikian semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain.

³⁶ Pawito, Penelitian Komunikasi Kualitatif, (Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta, 2007), hal. 163.

³⁷ Arthur Asa Berger, Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2000) hal. 55.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes menunjukkan signifikasi terhadap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaan. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif.

Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya tidak disadari. Pembaca mudah sekali membaca makna konotatif sebagai makna denotative. Karena itu, salah satu tujuan analisis semiotika adalah untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berpikir dan mengatasi terjadinya salah baca atau salah dalam mengartikan makna suatu tanda.³⁸ Adapun Peta Barthes adalah sebagai Berikut:

| | |
|---|---|
| 1. <i>Signifier</i> (Penanda) | 2. <i>Signified</i> (Petanda) |
| 3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif) | |
| 4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif) | 5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif) |
| 6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif) | |

Gambar 2.4
Peta Tanda Roland Barthes

Sumber: (Sobur, 2004)

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotative (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotative adalah juga penanda konotatif (4). Jadi, dalam konsep Barthes benda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotative yang melandasi keberadaanya.

2.4. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, penulis mengambil beberapa teori dari landasan-landasan yang berkaitan dengan kajian, seperti analisis yang merupakan uraian pokok dari berbagai bagian dan telaah bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk mendapat pengertian tepat dan kephahaman atas keseluruhan dari sesuatu. Penelitian ini merupakan penelitian semiotika, yang merupakan model dari ilmu pengetahuan sosial, mengenal dunia sebagai suatu sistem

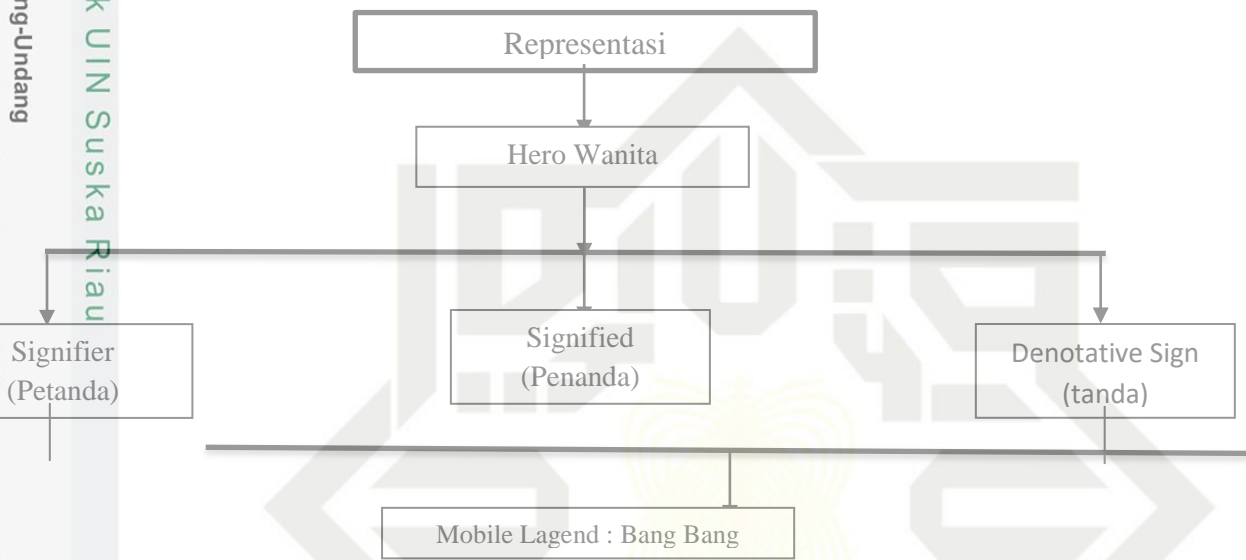
³⁸Endiawan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Sripsi Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), hal. 21-22.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

relasi yang berunit dasar dengan ‘tanda’. Maka dari itu, semiotika mempelajari makna tentang adanya tanda (Wibowo, 2013).

Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran Penelitian



Sumber : Olahan Data Peneliti 2022

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, maka penelitian ini berjenis kualitatif. Menurut Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun peristilahannya. Sedangkan menurut Denzin dan Lincoln, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu sosial, termasuk juga ilmu pendidikan. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami.³⁹ Jenis penelitian ini tidak dimaksudkan untuk memberikan penjelasan-penjelasan, mengontrol gejala-gejala komunikasi dan mengemukakan prediksi-prediksi, tetapi lebih dimaksudkan untuk mengemukakan gambaran dan pemahaman mengenai bagaimana dan mengapa suatu gejala atau realitas komunikasi tertentu bisa terjadi. Dengan kata lain, penelitian deskriptif merupakan sebuah proses pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat dan bertujuan untuk membuat gambaran sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat dan hubungan-hubungan antar fenomena yang diteliti.⁴⁰ Sedangkan metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode studi kasus.

Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber. Penelitian studi kasus akan kurang kedalamannya bilamana hanya dipusatkan pada fase tertentu saja atau salah

³⁹ Iskandar. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. (Jakarta: Gunung Persada Press. 2018), hal 11.

⁴⁰ Alexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), hal 135.

satu aspek tertentu sebelum memperoleh gambaran umum tentang kasus tersebut. Sebaliknya studi kasus akan kehilangan artinya kalau hanya ditujukan sekedar untuk memperoleh gambaran umum namun tanpa menemukan sesuatu atau beberapa aspek khusus yang perlu dipelajari secara intensif dan mendalam. Studi kasus yang baik harus dilakukan secara langsung dalam kehidupan sebenarnya dari kasus yang diselidiki. Walaupun demikian, data studi kasus dapat diperoleh tidak saja dari kasus yang diteliti, tetapi, juga dapat diperoleh dari semua pihak yang mengetahui dan mengenal kasus tersebut dengan baik. Dengan kata lain, data dalam studi kasus dapat diperoleh dari berbagai sumber namun terbatas dalam kasus yang akan diteliti.⁴¹

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Sebagai penelitian kualitatif, peneliti hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Tidak mencari hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.⁴²

3.2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dari Mei 2022- Desember 2022. Sedangkan lokasi penelitian dilakukan oleh periset secara personal dengan melibatkan objek *Game Mobile Legend*.

3.3. Sumber Data Penelitian

Sumber data menurut Arikunto adalah subjek dari mana data diperoleh.⁴³ Data yang dikumpulkan terdiri dari dua macam data, yaitu:

3.3.1 Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung melalui observasi dan dokumentasi. Data primer adalah semua informasi yang diperoleh dari sumber data pertama yang didapat di lokasi penelitian atau objek penelitian. Data premier adalah data yang bersumber dari sumber pertama dimana sebuah data dihasilkan atau didapat.⁴⁴ Terdapat pada game *Mobile Legend* : Bang- Bang.

⁴¹ Nawawi & Martini. Metode Penelitian Bidang Sosial. (Yogyakarta, Gajah Mada University Press, 2003), hal 185.

⁴² Alaludin Rachmat. Metode Penelitian Komunikasi. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), hal 79.

⁴³ Suharsimi Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Praktik. (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hal 102.

⁴⁴ Ungin Burhan. Metodologi Penelitian Kuantitatif. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), hal 117.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3.2 Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi atau tersedia melalui publikasi dan informasi yang dikeluarkan diberbagai organisasi atau perusahaan. Data sekunder bertujuan untuk dapat membantu mengungkapkan data yang diinginkan oleh peneliti. Data sekunder dapat membantu memberikan keterangan, data pelengkap sebagai bahan pembanding.⁴⁵ data tersebut dapat dilihat ataupun didapat dari beberap artikel atau pemberitaan di surat kabar.

3.4. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikonto memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan.⁴⁶ Subjek dalam penelitian ini adalah karakter hero wanita wanwan pada permainan mobile legends. sedangkan objek penelitian menurut Supranto adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti⁴⁷. Objek penelitian ini adalah repesenrasi *game online mobile legend*.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lengkap, peneliti membutuhkan berbagai teknik pengumpulan data, yaitu:

3.5.1 Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, di mana teknik dokumentasi ialah teknik pengumpulan data yang langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Teknik dokumentasi ini karena subjek penelitian tidak ada maka menggunakan objek penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan melalui Sumber berita, Jurnal dan *ScreenShoot* Permainan Game Mobile Legend : Bang Bang

3.5.2 Observasi

Metode Observasi difokuskan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena riset kualitatif yang mencakup interaksi dan percakapan yang terjadi di antara Subjek yang diteliti. Peneliti akan melihat sendiri pemahaman yang tidak terrucap dari karakter game

⁴⁵ Ungin Burhan. Metodologi Penelitian Kuantitatif. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hal

⁴⁶ Arikonto, Suharsimi, Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI, Jakarta : Pustaka Rineka Cipta, 2006.

⁴⁷ Supranto M. A. (2000). Statistik Teori dan Aplikasi Jilid 1, Edisi Keenem. Erlangga, Jakarta.

yang ada di Mobile Legend : Bang Bang, yang berupaya menganalisa berbagai hal yang berkenaan dengan karakter tersebut.

3.6. Validitas Data

Adapun bentuk validasi data dalam penelitian kualitatif yang cukup populer adalah Teknik Triangulasi. Validasi adalah keabsahan akurasi suatu alat ukur. Sedangkan triangulasi pada hakikatnya merupakan pendekatan multi metode yang dilakukan peneliti, mengumpulkan data dan sumber data yang telah ada.⁴⁸

Validitas data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi data. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap dua data itu. Dalam penelitian ini, triangulasi data yang penulis gunakan adalah triangulasi sumber yaitu dengan membandingkan hasil dokument dengan dokumen, membandingkan narasumber - narasumber, narasumber - dokumen, dokumen - dokumen.

3.7. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, kemudian dilaksanakan pengolahan data dengan metode kualitatif, setelah itu dianalisis secara kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagaimana yang disampaikan oleh Moelong, yaitu:⁴⁹

1. Kualifikasi data, yakni pengelompokkan data sesuai topik-topik pembahasan.
2. Reduksi data, yakni memeriksa kelengkapan data untuk mencari data yang masih kurang dan mengesampingkan data yang kurang relevan.
3. Deskripsi data, yakni menguraikan data secara sistematis sesuai dengan topik-topik pembahasan.
4. Menarik kesimpulan, yakni merangkum uraian-uraian penjelasan kedalam susunan yang singkat dan padat.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengolahan data, maka analisis data yang digunakan dalam pembahasan penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif. Yaitu, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Dijelaskan dengan kalimat sehingga data yang diperoleh dapat dipahami maksud dan maknanya.

⁴⁸ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2012), hal

244

⁴⁹ Alexy J Moelong, "Prosedur Penelitian", (Bandung: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm 330-331.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI

PENUTUP

6.1. KESIMPULAN

Dari hasil observasi dapat diasumsikan bahwa Hero perempuan tersebut juga ikut bertarung, yang merupakan sebuah hal umumnya dilakukan oleh laki-laki, mereka tidak meninggalkan unsur femininitas dan identitas mereka sebagai seorang perempuan. Hal tersebut membuat kita berasumsi bahwa pihak pengembang ingin memperlihatkan kepada audiens bahwa terdapat karakter yang kuat sebagai seorang perempuan. Proses pembuatan karakter tersebut juga mengacu pada profesi yang dulu umumnya dilakukan oleh laki-laki. Pengembang Game berusaha memasukkan sosok wanita yang kuat (maskulin), seperti Wanwan dengan gaya tomboy dan feminin secara bersamaan. karakter dari suatu Game online, mereka juga merepresentasikan beberapa aspek yang mengadopsi hal-hal yang berhubungan dengan realitas kehidupan nyata ; sosial seperti ras, pakaian, bahkan senjata.

Dengan demikian pengembang Game online Mobile Legends: Bang Bang ini telah mencoba untuk menciptakan sosok perempuan Superhero yang menerobos stereotip-stereotip tentang perempuan Representasi Hero Perempuan Pada Mobile Legends: Bang Bang yang digambarkan lemah, harus dieslamatkan, tidak berdaya, hanya menjadi “penggembira”, dan terseksualisasi. Tapi karakter dalam Mobile Legends disebut Hero (Pahlawan) ini memberikan alternatif baru kepada pemain dan audiens dengan menawarkan sosok perempuan yang tidak berada dalam bingkai stereotip budaya Game maupun umum, walaupun gambaran feminimnya tetap ada.

6.2. SARAN

Setelah melakukan penelitian tentang game Mobile Legends: Bang Bang, peneliti perlu memberikan saran kepada mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian ini atau akan melakukan penelitian serupa diharapkan:

1. Lebih giat mencari artikel atau jurnal tentang game ini dikarenakan masih sangat sedikit orang membuat jurnal tentang game ini.
2. Lebih memperhatikan detiap update yang diluncurkan moonton selaku developer game.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan dalam bidang komunikasi.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Rezza, Tri Cahyo Kusumandyoko. 2020. Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang, Jurnal Barik, Vol. 1 No. 1, Tahun 2020, 169-182. Universitas Negeri Surabaya
- Alex Sobur, M.Si., Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 107.
- Alex Sobur, Semiotika Komunikasi, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 63.
- Arthur Asa Berger, Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2000) hal. 55 Ernest, Adam. (2010). *Fundamental of Game Design*. United States : New Riders.
- Flew, Terry. (2005). *New media*. South Melbourne : Oxford University press.
- Gita Aprinta E.B, Kajian Media Massa: Representasi Girl Power Wanita Modern dalam Media Online (Studi Framing Girl Power Dalam Rubrik Karir Dan Keuangan Femina Online), *The Messenger*, Vol. 2 No. 2, Januari 2011, Hal. 16
- Hall, Stuart (Ed.). (2013). *Representation second edition*. London Sage: Publication.
- Hartley, John. (2010). *Communications, Cultural and Media Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Indiawan Seto Wahyu Wibowo, Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), hal. 21-22.
- Kondrat, Xeniya. (2015). *Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?*. *Journal of comparative research in anthropology and sociology*. Volume 6 number . Hal 171-193.
- Latifah, Ulil, Nova Kristiana . 2021. Analisis Visual Karakter Gatotkaca dalam Game Mobile Legends Bang Bang. Volume 9 Nomor 2 April 2021. Universitas Negeri Surabaya.
- McQuail, Dennis. (2009). *Mass Communication Theory*. London: Stage Publication, Ltd.
- _____. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika

- Morissan; Andi Corry Wardhani & Farid Hamid. (2009). Teori Komunikasi Massa. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Morissan, M.A. (2010). Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ngroho, Riant. (2011). Gender dan Strategi Pengarus-utamannya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Pawito, Penelitian Komunikasi Kualitatif, (Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta, 2007), hal. 163.
- Puskila Kosakoy, Joane . 2016. Representasi Perempuan Dalam Film “Star Wars Vii: The Force Awakens”, Vol 4, No 1. Universitas Kristen Petra, Surabaya
- Rachmat, Jalaluddin. 2014. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rhian Gunawan, Peter, Berti Alia Bahaduri, 2020. Kajian Representasi Indonesia Pada Karakter Gatotkaca Dalam Gim Mobile Legends Menggunakan Metode Triangulasi. Serat Rupa Journal of Design, July 2020, Vol.4, No.2: 111-134. Universitas Kristen Maranatha
- Riduwan. 2006. *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Roland Barthes, Elemen – Elemen Semiologi : Sistem Tanda Bahasa, Hermeutika, dan Strukturalis, ”terj”. M Ardiansyah, (Jogjakarta : IRCiSoD, 2012), 13.
- Safira Kusdi, Vega. 2021. Analisis Resepsi Komunitas Selaksa Baya Blitar Terhadap Perilaku Perempuan Dalam Film Tilik 2018. *Commercium*. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2021, 206-216. Universitas Negeri Surabaya
- Sigit Surahman, Representasi Perempuan Metropolitan dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita, *Jurnal Komunikasi*, Vol. 3 No. 1, Sept-Des 2014, Hal. 43.
- Sri Wahyuningsih, Kearifan Budaya Lokal Madura Sebagai Media Persuasif (Analisis Semiotika Komunikasi Roland Barthes Dalam Iklan Samsung Galaxy Versi Gading Dan Giselle Di Pulau Madura), Vol. 1 No. 2, Des 2014, Hal. 173.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sugihastuti dan Itsna Hadi Saptiawan. (2007). *Gender & Inferioritas Perempuan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Website

<https://sragenupdate.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-1842325729/karakter-hero-pada-game-mobile-legends-bang-bang>

<https://www.instagram.com/exgcon/>

<https://esports.skor.id/game-corner-kelebihan-wanwan-mobile-legends-01416922>

<https://esports.skor.id/jumlah-hero-mobile-legends-sejak-pertama-rilis-hingga-skarang-01391596>

Goenawan, Muhammad. Apa Rahasia Sukses *Mobile Legends* di Indonesia let.detik.com.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 1 Cerita dan Atribut Wanwan



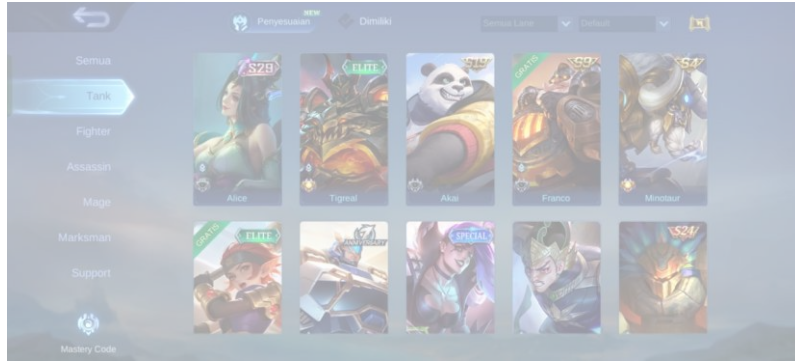
Gambar 2 Penampilan basic Wanwan



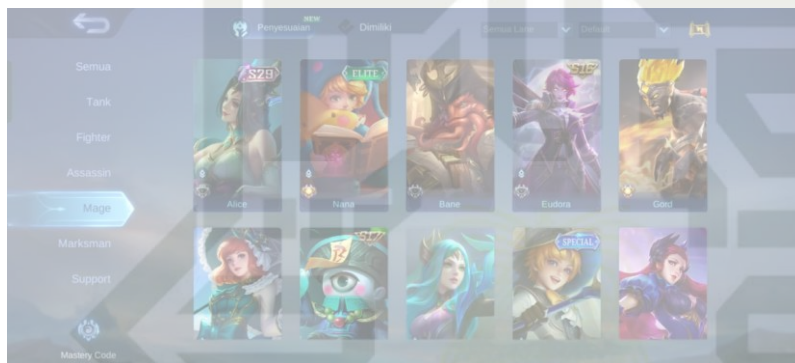
Gambar 3 Tower Utama Game

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

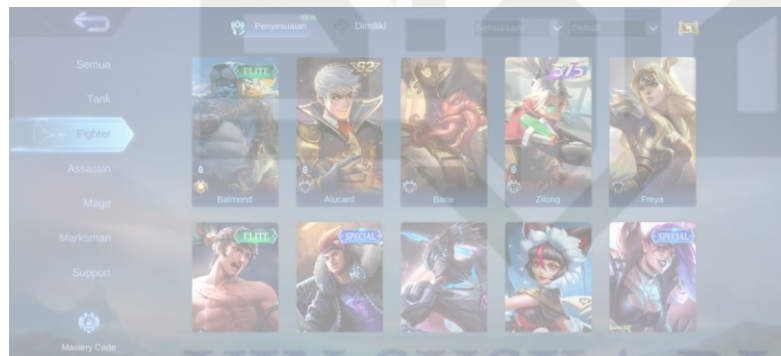
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4 Role Hero Tank



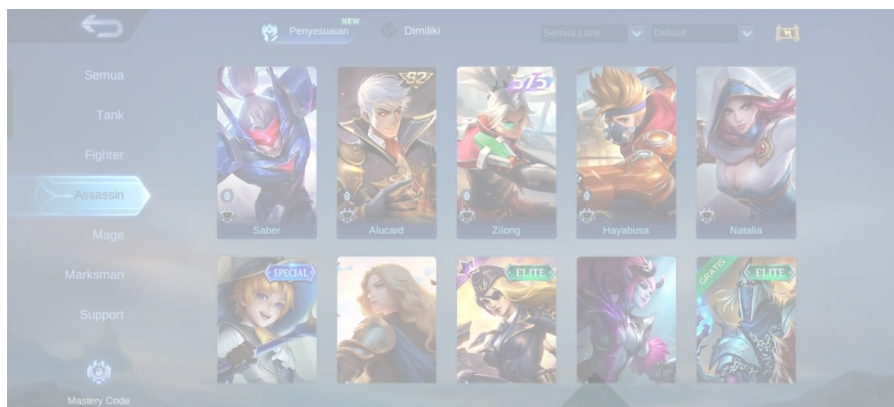
Gambar 5 Role Hero Mage



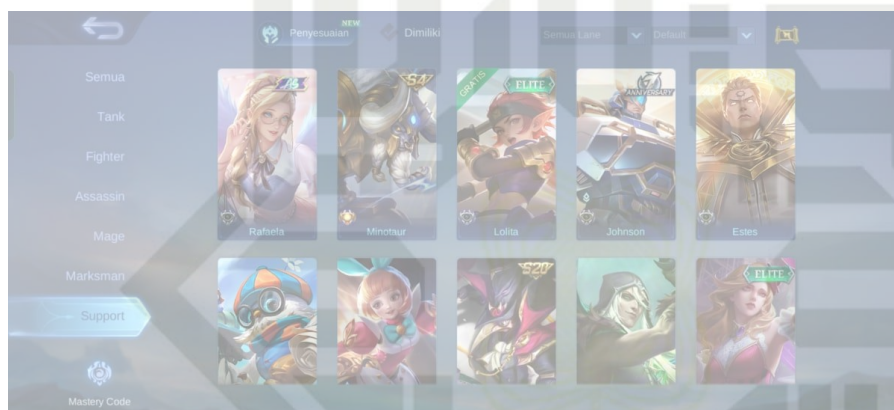
Gambar 6 Role Hero Fighter

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 7 Role Hero Assasint



Gambar 8 Role Hero Support



Gambar 9 Tampilan Home Game

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

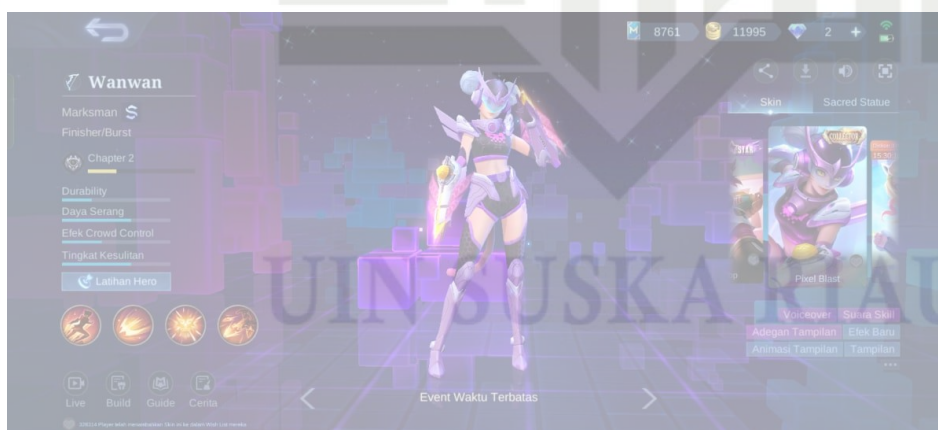
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 10 Game saingan Mobile Legends



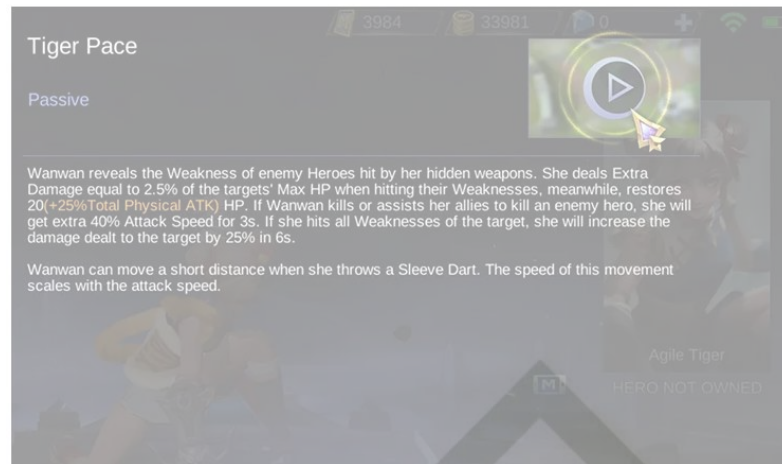
Gambar 11 Tampilan Skin Basic Wanwan



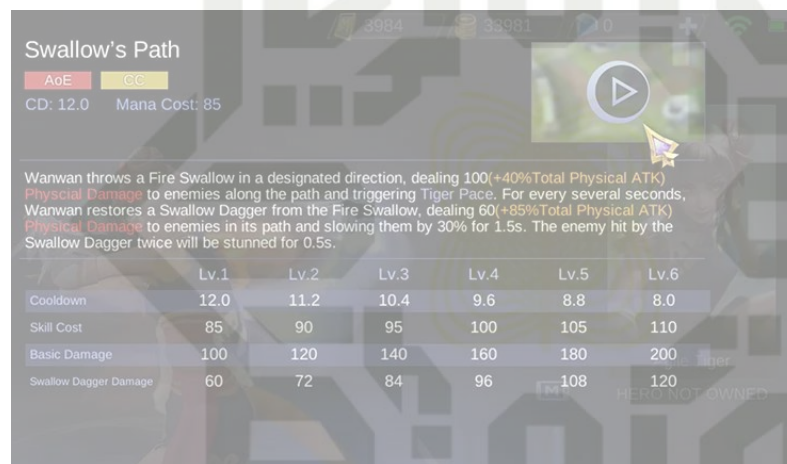
Gambar 12 Tampilan Skin Future Wanwan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 13 Basic Attack Wanwan



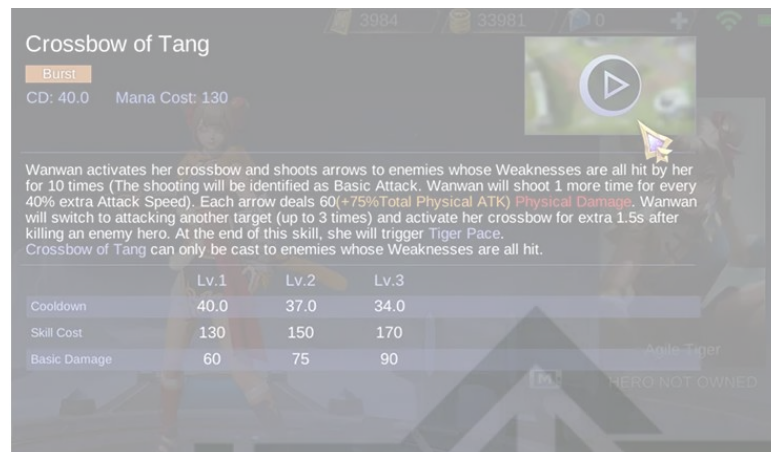
Gambar 14 Skill 1 Wanwan



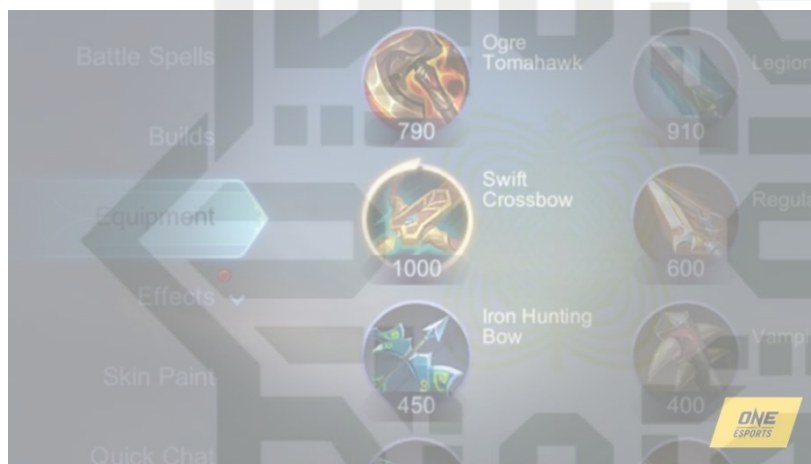
Gambar 15 Skill 2 Wanwan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 16 Skill Ultimate Wanwan



Gambar 17 Item Attack



Gambar 18 Skin Terbaru Wanwan