

**ANALISIS SEMIOTIKA KARAKTER KADITA DAN
GATOTKACA DALAM *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*:
*BANG BANG***



Hafaza Hawa Salsabila

1206621014

SKRIPSI

Skripsi Pengkajian Seni Rupa diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FEBRUARI, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Hafaza Hawa Salsabila
Nomor Registrasi : 1206621014
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Telah berhasil di pertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

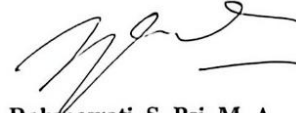
Pembimbing I



Dr. Eko Hadi Pravitna, M. Pd

NIDN. 0316108101

Pembimbing II



Rahmawati, S. Psi, M. A

NIP. 19811011 202421 1 001

Penguji I



Desv. Sugianti, M. Sn

NIP. 19911206 202406 2 001

Penguji II



Hafiizh Ash Shiddiqi, M. Sn.

NIP. 19910905 202406 1 003

Dekan

Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M. Pd

NIP. 19771008200511002

Ketua Penguji

Skripsi Pengkajian



Dra. Caecilia Tridjata S. M. Sn.

NIP. 19620630198032002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Hafaza Hawa Salsabila

No. Registrasi : 1206621014

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Analisis Semiotika Karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 06 Februari 2026



Hafaza Hawa Salsabila

1206621014



LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Hafaza Hawa Salsabila
NIM : 1206621014
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Analisis Karakter Kadita dan Gatotkaca Dalam *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Kajian Semiotika Roland Barthes

Telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi.

Jakarta, 20 Januari 2026

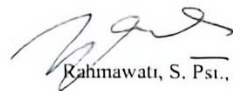
Dosen Pembimbing I



Dr. Eko Hadi Prayitno, M. Pd

NIDN 0316108101

Dosen Pembimbing II

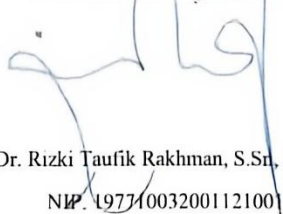


Rahmawati, S. Psi., M.A

NIP. 19811011 20241 2 001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa FBS UNJ



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M. Si.

NIP. 197710032001121001



Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : HAFAZA HAWA SALSABILA.....
NIM : 1206621014
Fakultas/Prodi : BAHASA DAN SENI/ PENDIDIKAN SENI RUPA
Alamat email : kicesaaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

ANALISIS SEMIOTIKA KARAKTER KADITA DAN GATOTACA DALAM GAME ONLINE MOBILE

LEGENDS: BANG BANG

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Februari 2026

Penulis

()
Hafaza Hawa Salsabila

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia dan hidayah – Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul:

“Analisis Semiotika Karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*”

Proposal penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat dalam melaksanakan penelitian pengkajian pada bidang pendidikan seni rupa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji cara mendalam bagaimana visual karakter Kadita dan Gatotkaca yang diadaptasi dari mitologi Nusantara yang akan dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Pada proses penyusunan proposal penelitian ini, peneliti banyak mendapatkam banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Rizky Taufik Rakhman, S. Sn. M. Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan arahan dan dukungan akademik.
2. Ibu Rahmawati, S. Psi, M. A. selaku Dosen Koordintor Skripsi Penkajian Seni Rupa yang telah menyetujui proposal penelitian saya ini.
3. Bapak Eko Hadi Prayitno, M. Pd selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan proposal penelitian ini.
4. Ibu Rahmawati, S. Psi, M. A. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan proposal penelitian ini.
5. Dosen Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
6. Kedua orang tua, kakak dan adik yang senantiasa memberikan doa, dukungan, moral dan motivasi.

7. Teman – teman seperjuangan: Rifka Nur Hasanah, Resa Nurjanah Koswara Putri, Amelia Naila, Selvi Utami dan Hera Safira yang selalu memberikan semangat dan bantuan selama penyusunan proposal ini.
8. Ibu Farah Fadillah dan Bapak Farhan Ufaedillah yang bersedia menjadi validator untuk menilai instrumen penelitian peneliti.

Peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga proposal penelitian ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam kajian seni rupa.

Jakarta, 06 Februari 2026

Hafaza Hawa Salsabila



DAFTAR ISI

COVER	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	3
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	4
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	11
DAFTAR GAMBAR.....	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
ABSTRAK	15
ABSTRACT.....	16
BAB I PENDAHULUAN	17
1.1 Latar Belakang.....	17
1.2 Rumusan Penelitian.....	21
1.3 Tujuan Penelitian.....	21
1.4 Batasan Masalah.....	22
1.5 Manfaat Penelitian.....	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	25
2.1 Kajian Teori.....	25
2.1.1 <i>Game Online</i> Kategori MOBA.....	25
2.1.2 <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> (MLBB)	28
2.1.3 Semiotika	31
2.1.4 Semiotika Kajian Rolan Barthes.....	33
2.1.5 Mitos	38
2.1.6 Mitos Nyi Roro Kidul sebagai Penguasa Laut Selatan.....	40
2.1.7 Ghatotkaca dalam Epos Mahabharata	42
2.1.8 Integrasi Landasan Teori	44
2.1.9 Intertekstualitas dalam Adaptasi Mitos Nusantara ke <i>Game Digital</i>	46
2.2 Kajian Penelitian Relevan	50
2.3 Kerangka Berpikir	56

BAB III METODOLOGI	61
3.1 Metode Penelitian	61
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	62
3.3 Objek dan Subjek Penelitian	62
3.3.1 Karakter Kadita	63
3.3.2 Karakter Gatotkaca	66
3.4 Sumber Data Penelitian	68
3.5 Teknik Pengumpulan Data	69
3.6 Instrumen Penelitian	70
3.7 Teknik Analisis Data	72
3.8 Uji Keabsahan Data	73
3.8.1 Uji Validitas Instrumen	77
3.9 Tahapan Penelitian	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	84
4.1 Hasil Penelitian Kadita	84
4.1.1 Identifikasi Tanda Visual Karakter Kadita	84
4.1.2 Makna Denotasi Visual Karakter Kadita	90
4.1.3 Makna Konotasi Visual Karakter Kadita	101
4.1.4 Mitos yang Dibangun Karakter Kadita	151
4.2 Analisis Sosial Budaya Representasi Kadita	154
4.2.1 Representasi Nyi Roro Kidul dalam Konteks Sosial Budaya Tradisional	154
4.2.2 Representasi Kadita dalam Budaya Populer	158
4.2.3 Perubahan Makna Sosial Budaya Kadita dari Tradisi ke Media Digital	162
4.3 Komodifikasi dan Intertekstualitas Mitos Kadita	164
4.3.1 Komodifikasi Mitos Nusantara Pada Karakter Kadita	164
4.3.2 Intertekstualitas Antara Mitos Nyi Roro Kidul dan Karakter Kadita ..	167
4.4 Hasil Penelitian Gatotkaca	171
4.4.1 Identifikasi Tanda Visual Karakter Gatotkaca	171
4.4.2 Makna Denotasi Visual Karakter Gatotkaca	174
4.4.3 Makna Konotasi Visual Karakter Gatotkaca	189
4.4.4 Mitos yang Dibangun Karakter Gatotkaca	231

4.5 Analisis Sosial Budaya Representasi Gatotkaca	233
4.5.1 Gatotkaca dalam Konteks Sosial Budaya Tradisional.....	234
4.5.2 Representasi Gatotkaca dalam Budaya Populer Digital	237
4.5.3 Perubahan Makna Sosial Budaya dari Pewayangan ke <i>Game</i> Digital	240
4.6 Komodifikasi dan Intertekstualitas	243
4.6.1 Komodifikasi Tokoh Gatotkaca dalam Industri <i>Game</i>	243
4.6.2 Intertekstualitas Antara Gatotkaca Mahabharata dan Karakter Gatotkaca dalam <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	246
4.7 Pembahasan	250
4.1.1 Pembahasan Temuan Penelitian Karakter Kadita.....	250
4.1.2 Pembahasan Temuan Penelitian Karakter Gatotkaca	253
4.1.3 Pembahasan Perbandingan Representasi Kadita dan Gatotkaca	257
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	261
5.1 Kesimpulan.....	261
5.2 Saran	265
DAFTAR PUSTAKA	268
LAMPIRAN.....	277
BIODATA PENULIS.....	305

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	78
Tabel 4.1 Identifikasi Tanda Visual Karakter Kadita	85
Tabel 4.2 Makna Denotasi Bentuk Tubuh Karakter Kadita.....	90
Tabel 4.3 Makna Denotasi Wajah Karakter Kadita	92
Tabel 4.4 Makna Denotasi Rambut Karakter Kadita	93
el 4.5 Makna Denotasi Aksesoris Kepala Karakter Kadita.....	94
Tabel 4.6 Makna Denotasi Busana Karakter Kadita.....	95
Tabel 4.7 Makna Denotasi Aksesoris Tubuh (Gelang) Karakter Kadita	96
Tabel 4.8 Makna Denotasi Aksesoris Tubuh (Ornamen Bahu) Karakter Kadita ..	97
Tabel 4.9 Makna Denotasi Senjata Karakter Kadita.....	99
Tabel 4.10 Makna Keseluruhan Karakter Kadita.....	100
Tabel 4.11 Makna Konotasi Bentuk Tubuh Visual Karakter Kadita	101
Tabel 4.12 Makna Konotasi Wajah Karakter Kadita	106
Tabel 4.13 Makna Konotasi Rambut Karakter Kadita.....	109
Tabel 4.14 Makna Konotasi Aksesoris Kepala (Mahkota) Karakter Kadita	113
Tabel 4.15 Makna Konotasi Ornamen Kepala Samping Karakter Kadita.....	117
Tabel 4.16 Makna Konotasi Pengikat Rambut Karakter Kadita.....	120
Tabel 4.17 Makna Konotasi Busana Atas Karakter Kadita	123
Tabel 4.18 Makna Konotasi Busana Bawah Karakter Kadita.....	125
Tabel 4.19 Makna Konotasi Aksesoris Tubuh (Ornamen Bahu) Karakter Kadita	129
Tabel 4.20 Makna Konotasi Aksesoris Tubuh (Kalung) Karakter Kadita.....	132
Tabel 4.21 Makna Konotasi Aksesoris Tubuh (Gelang) Karakter Kadita	135
Tabel 4.22 Makna Konotasi Senjata Karakter Kadita.....	138
Tabel 4.23 Makna Konotasi Material dan Tekstur Pada Karakter Kadita	141
Tabel 4.24 Makna Konotasi Warna Karakter Kadita.....	144
Tabel 4.25 Makna Konotasi Keseluruhan Karakter Kadita	147
Tabel 4.26 Identifikasi Tanda Visual Karakter Gatotkaca.....	172
Tabel 4.27 Makna Denotasi Bentuk Tubuh Karakter Gatotkaca	175
Tabel 4.28 Makna Denotasi Wajah Karakter Gatotkaca.....	177

Tabel 4.29 Makna Denotasi Aksesoris Kepala Karakter Gatotkaca	178
Tabel 4.30 Makna Denotasi Busana Atas Karakter Gatotkaca	179
Tabel 4.31 Makna Denotasi Busana Bawah Karakter Gatotkaca	181
Tabel 4.32 Makna Denotasi Aksesoris Tubuh (Ornamen Punggung) Karakter Gatotkaca.....	183
Tabel 4.33 Makna Denotasi Aksesoris Tubuh (<i>Gauntlet</i>) Karakter Gatotkaca ...	184
Tabel 4.34 Makna Denotasi Alas Kaki Karakter Gatotkaca	185
Tabel 4.35 Makna Denotasi Keseluruhan Karakter Gatotkaca	187
Tabel 4.36 Makna Konotasi Bentuk Tubuh Karakter Gatotkaca	189
Tabel 4.37 Makna Konotasi Wajah Karakter Gatotkaca	195
Tabel 4.38 Makna Konotasi Aksesoris Kepala (Jamang) Karakter Gatotkaca	196
Tabel 4.39 Makna Konotasi Busana Atas Karakter Gatotkaca	200
Tabel 4.40 Makna Konotasi Busana Bawah Karakter Gatotkaca	204
Tabel 4.41 Makna Konotasi Aksesoris Tubuh (Ornamen Punggung) Karakter Gatotkaca.....	208
Tabel 4.42 Makna Konotasi Aksesoris Tubuh (<i>Gauntlet</i>) Karakter Gatotkaca ...	213
Tabel 4.43 Makna Konotasi Alas Kaki Karakter Gatotkaca	218
Tabel 4.44 Makna Konotasi Material dan Tekstur Pada Karakter Gatotkaca.....	221
Tabel 4.45 Makna Konotasi Warna Karakter Gatotkaca	225
Tabel 4.46 Makna Konotasi Keseluruhan Karakter Gatotkaca.....	228
Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Analisis Semiotika Roland Barthes ..	290
Tabel 2. Validasi Analisis Semiotika Roland Barthes	293
Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Analisis Semiotika Roland Barthes (Setelah direvisi)	299
Tabel 4. Dokumentasi Data Visual Karakter Kadita.....	301
Tabel 5. Uji Coba Hasil Analisis Data Visual Karakter Kadita	302

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Semiotika Roland Barthes	33
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	56
Gambar 3.1 Karakter Kadita	63
Gambar 3.2 Karakter Gatotkaca.....	66
Gambar 4.1 Karakter Kadita Full Body Posisi Depan dan Belakang	84
Gambar 4.2 <i>A Mermaid</i>	104
Gambar 4.3 Peta Diego	102
Gambar 4.4 <i>Rusalka</i>	103
Gambar 4.5 Kanjeng Ratu Kidul.....	104
Gambar 4.6 Ratu Elizabeth II.....	106
Gambar 4.7 <i>Ulysses and the Siren</i>	107
Gambar 4.8 <i>A Painting of The Goddess Selena and Endymian</i>	110
Gambar 4.9 <i>The Depth of the Sea</i>	110
Gambar 4.10 <i>Edward The Confessor</i>	114
Gambar 4.11 <i>Arca Ganesha</i>	114
Gambar 4.12 <i>Poseidon's Trident</i>	138
Gambar 4.13 Karakter Gatotkaca Full Body Posisi Depan dan Belakang.....	171
Gambar 4.14 Prabu Siliwangi	191
Gambar 4.15 Putera Purbalingga	193
Gambar 4.16 Motif Kawung	201
Gambar 4.17 Gatotkaca.....	209

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Sidang Pengkajian	277
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1	278
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2	280
Lampiran 4. Surat Permohonan Dosen 1 Skripsi Pengkajian	282
Lampiran 5. Surat Permohonan Dosen 2 Skripsi Pengkajian	283
Lampiran 6. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1	284
Lampiran 7. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2	286
Lampiran 8. Kartu Kehadiran Seminar	288
Lampiran 9. Instrumen Penelitian (Kisi – kisi Analisis Visual Kadita).....	290
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen (Belum dinilai).....	292
Lampiran 11. Lembar Validasi Instrumen (Sudah dinilai)	295
Lampiran 12. Instrumen Penelitian Setelah Direvisi	299
Lampiran 13. Dokumentasi Identifikasi Visual Karakter Kadita.....	301
Lampiran 14. Uji Coba Instrumen Penelitian Pada Karakter Kadita (Denotasi, Konotasi)	302

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat representasi mitologi Nusantara dalam desain visual karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game Mobile Legends: Bang Bang*. Menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang mencakup analisis makna denotatif, konotatif, dan mitos pada elemen visual karakter. Data dikumpulkan melalui pengamatan visual desain karakter, dokumentasi gambar, dan penelitian literatur tentang mitologi dan budaya Nusantara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Kadita merepresentasikan mitologi penguasa laut melalui penggunaan warna, bentuk, dan atribut visual yang merujuk pada sosok Nyi Roro Kidul, sedangkan karakter Gatotkaca merepresentasikan tokoh pewayangan dengan desain visual yang menekankan kekuatan, kepahlawanan, dan identitas budaya Jawa. Selain sebagai bentuk representasi budaya, temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya proses komodifikasi mitos, di mana unsur-unsur mitologis dan mitologis Oleh karena itu, desain karakter dalam *game online* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai cara industri kreatif digital untuk mengadaptasi dan mengkomodifikasi budaya Indonesia.

Kata kunci: semiotika Roland Barthes, *Mobile Legends: Bang Bang*, desain visual karakter, mitologi Nusantara, komodifikasi budaya

ABSTRACT

This study aims to examine the representation of Indonesian mythology in the visual design of the Kadita and Gatotkaca characters in the Mobile Legends: Bang Bang game. Using Roland Barthes' semiotic approach, this study uses a qualitative descriptive approach that includes an analysis of denotative, connotative, and mythical meanings in the visual elements of the characters. Data were collected through visual observation of character designs, image documentation, and literature research on Indonesian mythology and culture. The results of the study indicate that the Kadita character represents the mythology of the ruler of the sea through the use of colors, shapes, and visual attributes that refer to the figure of Nyi Roro Kidul, while the Gatotkaca character represents a wayang figure with a visual design that emphasizes strength, heroism, and Javanese cultural identity. In addition to being a form of cultural representation, the findings of this study also indicate a process of commodification of myths, where mythological and mythological elements are Therefore, character design in online games not only functions as a medium of entertainment, but also functions as a way for the digital creative industry to adapt and commodify Indonesian culture.

Keywords: Roland Barthes' semiotics, Mobile Legends: Bang Bang, character visual design, Indonesian mythology, cultural commodification