

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman globalisasi ini, kemajuan dalam industri permainan *online* tidak hanya diartikan sebagai sumber hiburan, namun juga dianggap sebagai media komunikasi visual yang dapat menyampaikan pesan budaya melalui desain karakternya (Shalsabila et.al., 2025). Salah satu *genre* yang sangat terkenal adalah *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, yang menghadirkan karakter dengan desain visual yang rumit guna meningkatkan daya tarik *game* (Pratama, 2023). Di antara banyaknya *game MOBA*, *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* menjadi salah satu yang paling digemari, dengan total pemain aktif mencapai 35 juta setiap bulan di Indonesia (APJII, 2025).

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan *game MOBA* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton*, yang merupakan anak perusahaan dari *ByteDance*. Permainan ini diluncurkan pada tahun 2016 dan telah mencapai lebih dari 1 miliar unduhan (Kallani, 2021). Saat ini, terdapat 130 hero yang telah ditambahkan dari tahun 2016 hingga September 2025 (MLBB, 2025). Di antara karakter-karakter di dalam *MLBB*, terdapat karakter yang diadaptasi dari mitologi Indonesia yakni, Kadita dan Gatotkaca.

Sontana, Manajer Operasi *Game Moonton* Indonesia dalam *press conference* pada 5 September 2018 menyebutkan bahwa karakter Kadita adalah "hero lokal Indonesia" dan secara terus terang terinspirasi dari legenda Nyi Roro Kidul (Ratu Laut Selatan). Dalam mitos Jawa, Nyi Roro Kidul dikenal sebagai ratu yang menguasai Laut Selatan. Nyi Roro Kidul tersebut melambangkan

kekuatan alam, kesucian, dan keseimbangan antara manusia dan alam gaib (Danandjaja, 2002).

Publikasi media (2017) *MLBB* secara resmi merilis Gatotkaca sebagai karakter yang diadaptasi dari epos pewayangan kulit yakni tokoh penting dalam cerita Mahabharata sebagai simbol kekuatan dan keberanian. Kehadiran Gatotkaca disebut sebagai hero lokal Indonesia untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada komunitas global pemain *MLBB* (CNN, 2017). Gatotkaca telah lama menjadi figur pahlawan nasional di ranah seni pertunjukkan seperti wayang, komik, dan film modern (Arps, 2016).

Kadita dan Gatotkaca menjadi representasi mitologi dan budaya Nusantara dalam wujud modern digital, namun proses adaptasi mitos tradisional ke dalam format *game* komersial berpotensi memunculkan pergeseran makna. Syifa (2018) menyebutkan bahwa laporan media menyoroti elemen visual Kadita yang berhubungan dengan mitologi laut sebagai bukti pelokalan dan adaptasi budaya ke dalam *game*. Namun, dokumen internal atau rilis pers dari Moonton yang menjelaskan proses desainnya tidak dapat diakses publik sehingga tidak dapat divalidasi secara tepat yang menimbulkan anggapan bahwa meskipun Kadita disebut "berbasis mitos lokal" (Firdausi, 2018). Hal ini juga terjadi pada desain Gatotkaca, transkrip resmi *press conference* dari Moonton tidak dapat diakses publik.

Alfian & Kusumandyoko (2020) pada penelitiannya terhadap visualisasi Kadita mengatakan bahwa visualisasi Kadita merupakan transformasi dari simbol dan unsur keduanya. Namun, dalam proses adaptasi tersebut terjadi

perubahan pemaknaan terhadap mitos dan aspek spiritual menjadi fantasi modern. Materi promosi dan elemen visual seringkali mencakup unsur fantasi baru, perubahan estetika, serta atribut yang mungkin dirancang untuk memenuhi selera pasar global. Perubahan dari mitos menjadi karakter dalam permainan digital menimbulkan rasa penasaran yang memunculkan pertanyaan utama dalam penelitian ini: apakah visual Kadita dan Gatotkaca berfungsi sebagai penjaga budaya (menguatkan dan melanjutkan unsur tradisional), ataukah sebagai komodifikasi budaya (mengemas mitos untuk keperluan pemasaran dan pasar internasional)?

Kesenjangan tersebut menjadi fokus utama perhatian, karena karakter budaya lokal seperti Nyi Roro Kidul dan Mahabharata justru direpresentasikan dalam bentuk yang cenderung mengalami "komodifikasi". Karakter Kadita dan Gatotkaca membawa nilai budaya Nusantara, tetapi jika representasi budaya ini tidak tepat atau terlalu dikomodifikasi, generasi muda dapat memperoleh pemahaman yang keliru mengenai mitos dan budaya mereka sendiri (Triyanti, 2024). Pernyataan ini juga menjadi penting karena desain visual karakter dalam permainan tidak sekadar sebagai hiasan, tetapi juga bertindak sebagai visual budaya yang dijadikan referensi identitas lokal yang dapat memengaruhi cara generasi muda melihat dan memahami budaya mereka sendiri (Najmura & Ratri, 2025).

Kekhawatiran ini juga berasal dari peran peneliti sebagai mahasiswa seni rupa sekaligus pengguna aktif *Mobile Legends*, yang memiliki kedekatan langsung dengan objek yang dikaji. Hal ini memungkinkan analisis dilakukan

dari pengalaman visual pemain dan pemahaman estetika seni rupa. Peneliti menyadari terdapat perbedaan antara penampilan visual Kadita dan Gatotkaca yang memiliki arti budaya di dalamnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini akan menggunakan teori tanda dari Roland Barthes (1964). Barthes mengatakan bahwa tanda yang kita lihat mempunyai dua lapisan makna: denotasi yang berarti makna langsung, konotasi yang melibatkan makna perasaan dan budaya, dan mitos yang merupakan makna ideologis yang memengaruhi pandangan masyarakat. Dengan menggunakan teori ini, peneliti bisa menganalisis visual Kadita dengan lebih mendalam untuk mencari tahu bagaimana tanda-tanda visualnya menciptakan makna budaya tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini menitikberatkan pada analisis visual karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* sebagai wujud adaptasi mitologi Indonesia ke dalam platform digital. Penelitian ini tidak hanya memandang visual sebagai unsur estetika, tetapi juga sebagai sistem tanda yang menciptakan arti budaya dan mitos sosial dalam konteks budaya populer saat ini. Dengan menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana representasi visual ini mencerminkan perubahan makna mitos serta proses komodifikasi budaya Indonesia di industri permainan digital.

1.2 Rumusan Permasalahan

1. Bagaimana tahapan analisis yang terkandung dalam karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana hasil analisis semiotika Roland Barthes terhadap visual karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* membuat *audiens* lebih paham tentang budaya Nusantara yang ditampilkan di media digital?
3. Bagaimana representasi visual karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* merefleksikan komodifikasi mitos Nusantara dalam konteks budaya populer masa kini?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan tahapan hasil yang terkandung dalam karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes.
2. Hasil analisis visual semiotika Roland Barthes terhadap visual karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* membuat *audiens* lebih paham tentang budaya Nusantara yang ditampilkan di media digital.
3. Menjelaskan bagaimana representasi visual karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* merefleksikan proses komodifikasi mitos Nusantara dalam konteks budaya populer masa kini.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak meluas, berikut adalah batasan yang ditetapkan:

1. Penelitian ini hanya akan mengkaji karakter Kadita dan Gatotkaca dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang*.
2. Fokus kajian ini terbatas pada penampilan visual dasar dari karakter Kadita dan Gatotkaca, yang mencakup bentuk tubuh, pakaian, atribut, warna, serta elemen visual lainnya yang ada pada model karakter resmi tanpa membahas skin tambahan.
3. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah semiotika menurut Roland Barthes, yang mencakup analisis terhadap makna denotasi, konotasi, dan mitos, tanpa menggunakan teori semiotika lainnya.
4. Penelitian ini tidak mengeksplorasi aspek *gameplay*, *skill* karakter, atau tanggapan pemain, tetapi lebih kepada interpretasi makna visual dan representasi budaya Nusantara dalam ruang digital. Representasi tersebut menciptakan mitos baru yang menormalisasi budaya lokal sebagai bagian dari produk hiburan global. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pada kajian seni dan budaya visual, terutama dalam memahami perubahan makna budaya Nusantara di media digital.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman peneliti terkait analisis visual dalam konteks seni rupa, terutama dengan memanfaatkan pendekatan semiotika yang diperkenalkan oleh Roland Barthes untuk membantu peneliti yang juga mahasiswa seni rupa agar lebih memahami cara membaca dan menafsirkan karya seni yang berkaitan dengan budaya, dengan menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes. Tak hanya itu, peneliti memperoleh pemahaman terkait mitos Nyi Roro Kidul dan cerita dari pewayangan lokal secara keseluruhan.

2. Bagi Calon Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi dan dasar awal bagi peneliti lain yang berminat untuk mengeksplorasi representasi budaya dalam media digital, khususnya dalam konteks karakter dalam *game online*, serta memberikan inspirasi untuk penerapan metode semiotika dalam menganalisis objek visual yang serupa. Kemudian, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat ke ilmuan yang bisa diterapkan di berbagai literatur lainnya.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi akademis untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang seni rupa dan kajian budaya dengan menambah koleksi literatur di perpustakaan universitas, serta menjadi

contoh penelitian yang mengintegrasikan disiplin seni rupa, budaya, dan media digital.

4. Bagi Umum

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat sadar bahwa budaya lokal tidak hanya muncul dalam bentuk cerita lisan atau ritual, tetapi juga bisa ditunjukkan melalui media digital. Dengan memahami makna visual dari Kadita dan Gatotkaca, masyarakat dapat melihat bagaimana mitos dari Indonesia tetap hidup dan berkembang di zaman sekarang.

