

**ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA
INDONESIA MELALUI TOKOH PERWAYANGAN
GATOT KACA DI GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS**

SKRIPSI

Oleh:

VINGKA TASYA REGILIA

1903110179

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrari Hubungan Masyarakat**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

PENGESAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : Vingga Tasya Regilia
NPM : 1903110179
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Rabu, 24 Mei 2023
Waktu : Pukul 08.00 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. MUHAMMAD THORIQ S.Sos, M.I.Kom

PENGUJI II : FAIZAL HAMZAH LUBIS S.Sos., M.I.Kom

PENGUJI III : Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP

Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

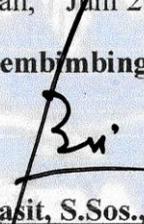
Bismillahirrahmanirrahim

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama : Vingka Tasya Regilia
NPM : 1903110179
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA
INDONESIA MELALUI TOKOH PERWAYANGAN
GATOT KACA DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

Medan, Juni 2023

Pembimbing


Dr. Lutfi Basit, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0012067106

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi


Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom
NIDN : 0127048401

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Delan


Dr. Arifin Saleh, S.Sos, MSP
NIDN : 0030017402

PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya, Vingka Tasya Regilia, NPM 1903110179 menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar keserjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, Juni 2023

Yang Menyatakan,



Vingka Tasya Regilia

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan nikmat kepada seluruh makhluk yang bernafas dimuka bumi. Dialah yang maha pengasih namun tak pilih kasih dan karena Dialah akhirnya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis hantarkan semoga tercurahkan kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW. Keluarganya dan orang-orang yang masih mengikuti ajaran-Nya hingga hari pembalasan tiba.

Selanjutnya penulis hanturkan ungkapan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta yakni ayah Penulis Alm. H. Dudung Supiatno dan Ibu Penulis Rita Ningsih serta abang Zein, Kiki, Agung yang terus mendukung dan mendoakan serta memberikan material selama masa perkuliahan kepada penulis, demi kelancaran penyelesaian skripsi ini dan untuk pihak-pihak yang telah banyak berjasa dalam membantu penyelesaian tugas akhir ini :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.SP. Selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, M.I.Kom selaku Wakil dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.Ap . selaku Wakil dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak Akhyar Anshori S.Sos.,M.I.Kom Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos.,M.I.Kom Selaku sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Lutfi Basit, S.Sos, M.I.Kom Selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran maupun dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta pegawai Biro FISIP UMSU yang telah membantu penulis dalam memenuhi kelengkapan berkas-berkas serta informasinya kepada penulis.
9. Terimakasih kepada *Someone special* yang tidak bisa penulis sebutkan Namanya yang telah Hadir dihidup penulis dan senantiasa membantu, menemani dan memberikan dukungan.
10. Kepada teman-teman penulis tersayang yang sama-sama berjuang menyelesaikan tugas akhir dan selalu mendukung penulis yakni. Tata, Badrul, Vivi, Dea, Rifan, Baginda, Atta, Adel, dan Sylvana Sarasvati.
11. Tak lupa pula Kepada Sahabat baik penulis yang selalu mendukung dan memberikan semangat tawa dan canda yakni Nabiilah Hurul Ainun dan Zulaika Fadhillah Lubis.
12. Kepada teman-teman seperjuangan kelas D-1 Humas ilmu komunikasi UMSU, terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidupku di Kampus.

13. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Walau tidak tertulis, Insya Allah perbuatan kalian menjadi amal baik, aamiin.

Akhir kata, penulis memohon maaf jika ada kesalahan dan kekurangan yang terdapat pada skripsi ini. Namun berharap saran dan kritik dalam rangka perbaikan penulisan skripsi ini. Terima Kasih.

Medan, 04 April 2023

Penulis,

Vingka Tasya Regilia

(1903110179)

ABSTRAK

ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA MELALUI TOKOH PERWAYANGAN GATOT KACA DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

VINGKA TASYA REGILIA

1903110179

Gatorkaca merupakan salah satu bentuk alih wahana dan asimilasi budaya yang cukup populer dikalangan Orang tua Indonesia karena Gatorkaca sendiri dikenal sebagai Tokoh perwayangan populer di pulau Jawa pada masanya. Gatorkaca sudah banyak direpresentasikan dalam bentuk wayang, komik, gambar 3D dan dalam bentuk *game online* mobile legends bang-bang, namun dalam bentuk alih wahana yang berbeda ilustrasi bentuk, warna dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi budaya Indonesia melalui tokoh perwayangan Gatorkaca di Game online Mobile Legends Bang-Bang melalui analisis semiotika. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan dengan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi berbagai sumber Jurnal, *Game Online*, kajian teori. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan ialah data primer dan data sekunder. Setelah data terklasifikasi, dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis Semiotika Roland Barthes menggunakan denotasi, konotasi dan mitos sebagai kunci dari analisis semiotika. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa karakter Gatorkaca dalam Mobile Legends Bang-Bang masih merepresentasikan budaya Indonesia namun demikian terdapat pergeseran tanda dalam atribut Gatorkaca yang ditampilkan dalam Game Mobile Legends yang tidak sesuai dengan atribut asli dari perwayangan sebelumnya.

Kata Kunci: *Semiotika, Gatot Kaca, MLBB, Representasi.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoritis.....	5
1.4.2 Secara Praktis	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	8
URAIAN TEORITIS.....	8
2.1 Representasi	8
2.2.1 Representasi menurut Chris Barker.....	8
2.2.2 Representasi menurut Stuart Hall.....	9
2.3 Semiotika	9
2.4 Teori Semiotika Roland Barthes.....	10
2.5 Konsep Semiotika Roland Barthes	12
2.6 Analisis <i>Hero</i> GatotKaca Berdasarkan Semiotika Barthes	13
2.7 Budaya.....	14
2.8 Komunikasi Budaya	15
2.9 Semiotika Dalam Jagad Wayang.....	16
2.10 Mobile Legends Dalam Kebudayaan Indonesia	17
2.11 Perwayangan Gatot Kaca dalam Game Online.....	17
2.12 Penelitian Terdahulu	18

BAB III	20
METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Kerangka Konsep.....	21
3.3 Definisi Konsep	21
3.4 Kategorisasi Penelitian.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.6 Teknik Analisis Data	24
3.6.1 Reduksi Data	24
3.6.2 Penyajian Data	24
3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian	25
BAB IV	26
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Hasil Penelitian	26
4.1.1 Gatokaca dan Atribut Busana Kerajaan	29
4.1.2 Gatokaca Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang.....	32
4.1.3 Analisis Semiotika Pada Gatokaca.....	34
4.1.4 Analisis Berdasarkan <i>Skin</i> Gatokaca Mobile Legends.....	40
4.1.5 Analisis Berdasarkan <i>Skill</i> Gatokaca.....	44
4.1.6 Analisis Gatokaca Berdasarkan Suara.....	46
4.2 Pembahasan	49
BAB V	56
PENUTUP	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Perwayangan dan Katakter Gatotkaca.....	2
Tabel 3.1 Kategori Penelitian	23
Table 4.1 Analisis Tataran Pertama Karakter Gatot Kaca	35
Tabel 4.2 Analisis Tataran Kedua Karakter Gatotkaca	37
Tabel 4.3 Analisis <i>Skin</i> Gatotkaca.....	42
Tabel 4.4 Analisis <i>Skill</i> Gatotkaca.....	45
Tabel 4.5 Analisis Suara Gatotkaca.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Konsep Semiotika Roland Barthes	12
Gambar 2.2 Bagan Analisa Semiotika Barthes	13
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	21
Gambar 4.1 Berbagai Macam Aksesoris Wayang Kulit.....	30
Gambar 4.2 Desain Karakter Gatotkaca dalam <i>game</i> MLBB	32
Gambar 4.3 Berbagai Macam Aksesoris Wayang Kulit.....	33
Gambar 4.4 Visual Gatot kaca tanpa <i>Skin</i>	41
Gambar 4.5 Visual Gatot Kaca dengan <i>Skin</i> pertama.....	41
Gambar 4.6 Visual Gatot Kaca dengan <i>Skin</i> kedua.....	41
Gambar 4.7 <i>Skill</i> Pertama Gatotkaca.....	44
Gambar 4.8 <i>Skill</i> Kedua Gatotkaca.....	44
Gambar 4.9 <i>Skill</i> Ketiga Gatotkaca	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gatot Kaca, merupakan salah satu bentuk alih wahana dan asimilasi budaya yang cukup populer. Tokoh ini pada awalnya berasal dari karya sastra India yang bernama *Mahabharata*, kemudian dibawa ke wilayah Indonesia yaitu sekitar pulau Jawa. Perubahan itu terlihat dalam bentuk cerita lisan maupun relief dalam candi-candi menjadi cerita pewayangan. Meskipun tokoh pewayangan ini tidak murni berasal dari Indonesia, namun Gatot Kaca merupakan tokoh legendaris yang diceritakan turun-temurun dengan berbagai peralihan wahana di Indonesia. Gatotkaca yang dulunya hanya dikenal melalui perwayangan, karya sastra, novel, dan komik. Tetapi sejak tahun 2018 Gatotkaca mulai dikenal di media digital.

Salah satu pengembang permainan digital dalam piranti bergerak bernama *Shanghai Moonton Technology Co., Ltd.* telah berupaya mengembangkan setiap karakter dalam permainannya ke arah makhluk mitologi atau legendaris di berbagai daerah di dunia. Perusahaan yang berlokasi di Shanghai, Tiongkok ini telah berdiri sejak tahun 2014 dan berencana mengembangkan kantor cabang representatifnya ke Indonesia pada tahun 2018. Perusahaan ini telah menciptakan sebuah permainan daring yang cukup terkenal bernama “Mobile Legend Bang- bang”. Dalam permainan ini terdapat *avatar* permainan yang disebut sebagai Hero dengan mengambil konsep makhluk mitos dan legenda tersebut. Hero yang

diciptakan *Moonton* tersebut sengaja diangkat dari setiap karakter legenda ataupun mitos dari berbagai negara. Salah satu hero yang diangkat tersebut adalah tokoh legenda/mitos dari Indonesia yaitu Gatotkaca. Dalam proses penciptaan karakter atau *avatar* Gatot Kaca, Moonton bekerjasama dengan salah satu komikus terkenal di Indonesia yang telah menciptakan komik Garudayana, bernama Is Yuniarto. Karakter hero baru GatotKaca ini diciptakan sebagai apresiasi *Mobile Legend* terhadap budaya Indonesia, sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia pada dunia.

Dipilihnya Gatotkaca sebagai avatar dalam *game online* Mobile Legends menunjukkan hal yang maju dalam era digital ini. Hal itu disebabkan bahwa Gatotkaca adalah tokoh perwayangan yang di kenal oleh masyarakat Indonesia.

Adapun perbedaan antara Gatot Kaca dalam perwayangan dan *dalam game online Mobile Legend*:

Tabel 1.1 Perbandingan Perwayangan dan Katakter Gatotkaca

<p>Gatot Kaca Perwayangan</p> 	<p>Gatot Kaca <i>Mobile Legends</i></p> 
<p>Perwayangan Gatot Kaca cenderung disukai oleh Orang dewasa dan Orang tua.</p>	<p>Tokoh Gatot Kaca dalam <i>game online Mobile Legends</i> banyak disukai oleh remaja</p>
<p>Busana pada perwayangan Gatot Kaca masih berciri kas kebudayaan .</p>	<p>Kostum Gatot Kaca dalam <i>Mobile Legends</i> mengadaptasi dari kartun namun tidak meninggalkan ciri khas budaya Indonesia.</p>
<p>Wayang dipercaya sebagai bentuk seni pertunjukan tertua bagi masyarakat di Pulau Jawa, Indonesia.</p>	<p>Gatot Kaca yang di representasi dijadikan <i>Hero</i> dalam <i>Mobile Legends</i> menjadikannya dikenal populer dan dimainkan oleh seluruh dunia.</p>

Sumber: Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan hal tersebut, tentunya banyak *audiens* yang berpikir tentang asal-usul tokoh Gatot Kaca yang diciptakan oleh *Moonton* merupakan representatif seni dan budaya dari negara Indonesia, atau hal ini merupakan bagian dari alih wahana seperti yang dijelaskan oleh Bapak Sapardi. Audiens juga akan berpendapat bahwa akan terjadi perubahan desain karakter dalam proses alih wahana tersebut, yaitu antara tokoh Gatotkaca dalam komik *Garudayana* dan dalam permainan *Mobile Legend Bang-bang* sehingga dapat terjadi pergeseran arti tanda atau dalam sisi bahasa tanda yang diperlihatkan

Objek kajian Gatotkaca dipilih karena karakter ini memiliki sejarah yang panjang di Indonesia. Gatotkaca pada cerita aslinya adalah seorang tokoh dalam kisah Mahabharata, putra Bimasena atau Wrekodara dari keluarga Pandawa dan

ibunya adalah Hidimbi yang berasal dari keturunan raksasa. Gatotkaca dikisahkan memiliki kekuatan luar biasa. Dalam perang besar di Kurukshetra, ia menewaskan banyak sekutu Kurawa sebelum akhirnya gugur di tangan Karna.

Di Indonesia, Gatotkaca menjadi tokoh pewayangan yang sangat populer. Misalnya dalam pewayangan Jawa, ia dikenal dengan sebutan Gatotkoco (Bahasa Jawa: Gathotkaca). Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, antara lain mampu terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap, serta terkenal dengan julukan "otot kawat tulang besi".

Karakter Gatotkaca sendiri mengalami transformasi secara visual ketika diceritakan kembali di pertunjukan-pertunjukan wayang ataupun ketika diadaptasi ke dalam buku komik Mahabharata ciptaan R. A. Kosasih. Terakhir, Gatotkaca diadaptasi kembali oleh *Montoon* menjadi salah satu *hero* yang dapat dimainkan dalam game mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah hal yang sangat penting untuk dibahas karena masalah di sini merupakan tantangan yang akan dicari jalan keluar ataupun diatasi dengan berbagai alternatif sehingga dapat menjadi tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini adalah: “Bagaimana representasi budaya Indonesia melalui tokoh perwayangan Gatot Kaca di game online *Mobile Legends* dalam analisis semiotika?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan salah satu hal yang akan dicapai dalam suatu kegiatan dan setiap penelitian haruslah memiliki arah tujuan yang jelas. Tanpa adanya arah tujuan yang jelas, maka penelitian tidak akan berjalan dan mendapat hasil sebagaimana yang diharapkan.

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi budaya Indonesia melalui tokoh perwayangan Gatotkaca di *Game online* Mobile Legends Bang-Bang melalui analisis semiotika.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1.4.1 Secara Teoritis

1. Memberikan manfaat untuk pengembangan keilmuan dalam ruang lingkup desain komunikasi visual, khususnya game grafis yang dapat digunakan oleh *game developer* sebagai sumber data dalam pembuatan dan pengembangan karakter game yang memiliki identitas kekhasan Indonesia.
2. Menambah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penelitian dibidang analisis semiotika.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan kebudayaan yang mendunia terkait cir khas Gatot Kaca yang selama ini hanya dikenal sebagai Wayang dan diketahui dari cerita rakyat.

1.4.2 Secara Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang diteliti.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan sumbangan pemikiran bagi para pemerhati kebudayaan untuk menambah wawasan dalam pengembangan pengetahuan mitologi.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat masyarakat bermain game online *Mobile Legend Bang-bang* senantiasa ingat dan mengetahui lebih dalam tentang unsur kebudayaan dan asal usul dari Gatot Kaca.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini penulis membuat suatu sistematika dengan membagi penulisan menjadi V (Lima) bab yaitu:

BAB I :PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II :URAIAN TEORITIS

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan pengertian semiotika, kebudayaan, mitologi, perwayangan dan representasi.

BAB III :METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, penulisan menguraikan tentang metode penelitian, jenis penelitian, kerangka konsep, kategorisasi, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV :PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menguraikan analisis data yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan yang telah diteliti.

BAB V :PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Representasi

Representasi adalah suatu wujud kata, gambar, sekuen, cerita dan sebagainya yang mewakili ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi tersebut memiliki ketergantungan pada tanda dan juga citra yang ada dan dipahami secara kultur.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, ataupun keadaan yang bersifat mewakili disebut representasi. representasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang dapat mewakili image, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Penggambaran yang dimaksud dalam proses ini dapat berupa deskripsi dari adanya perlawanan yang berusaha dijabarkan melalui penelitian dan analisis semiotika.

2.2 Representasi Menurut Para Ahli

2.2.1 Representasi menurut Chris Barker

Representasi adalah kajian utama *cultural studies* yang mempusatkan pada diri kepada bagaimana suatu proses pemaknaan representasi itu sendiri. Maksud dari representasi adalah *cultural studies*, bahwa pengertian representasi tersebut adalah makna yang mempunyai sifat material yang mereka tertanam dalam bunyi-bunyi, tulisan, benda-benda, program-program televisi.

2.2.2 Representasi menurut Stuart Hall

Representasi berarti adalah salah satu praktek saling memproduksi kebudayaan. Menurut Stuart Hall tentang kebudayaan adalah representasi dikarekan, pengertian representasi adalah suatu konsep yang sangat luas. Bahasa medium yang menjadi suatu perantara dalam pemaknaan sesuatu lewat bahasa dalam hal ini simbol-simbol dan tanda tertulis, lisan atau gambar yang mengungkapkan suatu pikiran, konsep dan ide-ide tentang sesuatu. Makna sesuatu hal yang tidak lepas dari cara individu yang mempresentasikan.

2.3 Semiotika

Semiotik atau ada yang menyebut dengan semiotika berasal dari kata Yunani semeion yang berarti “tanda”. Tanda pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Secara terminologis, semiotik adalah cabang ilmu yang berurusan dengan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi tanda. Semiotika sebagai teori tentang tanda sangat terkait dengan interpretasi diperlukan dalam kaitannya dengan menafsirkan makna dari sebuah tanda. Klasifikasi diperlukan dalam kaitannya dengan kemampuan untuk memilah-milah dan mendapatkan tanda dari kategorisasi yang tepat.

Teori Barthes adalah ide tentang tatanan signifikasi. Menurut Barthes, semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal

mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusikan sistem terstruktur dari tanda. Teori semiotik Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut Saussure. Sebagaimana pandangan Saussure, Barthes juga menyakini bahwa hubungan antara penanda dan pertanda tidak terbentuk secara ilmiah, melainkan bersifat arbiter. Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotative, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi

Berdasarkan uraian pengertian tentang tanda diatas, maka dapat disimpulkan pendekatan semiotika terbagi sebagai berikut:

- Pendekatan semiotika sebagai suatu situasi tanda artinya semiotika mengandung segala sesuatu sebagai obyeknya.
- Pendekatan semiotika sebagai barometer budaya sehingga membuat perkembangan dinamis sejarah kehidupan masyarakat
- Pendekatan semiotika sebagai suatu bentuk interpretasi dan klasifikasi perihal budaya artinya semiotika dapat dipergunakan oleh para semiotikawan untuk menafsirkan dan mengelompokkan berbagai aktivitas budaya

2.4 Teori Semiotika Roland Barthes

Salah seorang sarjana yang secara konservatif menjabarkan teori *De de Saussure* ialah Roland Barthes yang dimana ia menerapkan model *De de Saussure* dalam penelitiannya tentang karya sastra dan gejala-gejala kebudayaan, seperti mode pakaian. Bagi Barthes komponen - komponen tanda terdapat juga pada tanda

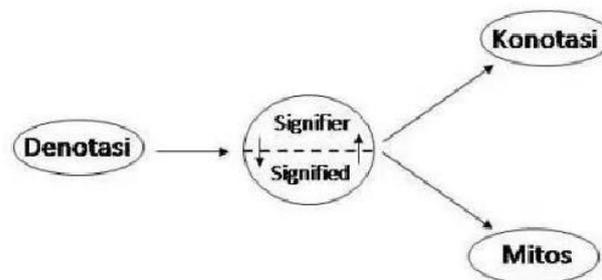
bukan bahasa antara lain terdapat pada bentuk mite yakni keseluruhan sistem citra dan kepercayaan yang dibentuk masyarakat untuk mempertahankan dan menonjolkan identitasnya. Teori Barthes adalah ide tentang tatanan signifikasi. Menurut Barthes, semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusikan sistem terstruktur dari tanda. Teori semiotik Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut Saussure. Sebagaimana pandangan Saussure, Barthes juga menyakini bahwa hubungan antara penanda dan pertanda tidak terbentuk secara ilmiah, melainkan bersifat arbiter. Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotative, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat, sebagaimana ditunjukkan pada petanda Roland Barthes. Dalam kajian semiotika terdapat tiga konsep dalam melihat sebuah pemaknaan gambar yakni denotasi, konotasi dan mitos.

Menurut Barthes, ekspresi dapat berkembang dan membentuk tanda baru, sehingga ada lebih dari satu dengan isi yang sama. Pengembangan ini disebut sebagai gejala meta bahasa dan membentuk apa yang disebut kesinoniman. Setiap tanda selalu memperoleh makna awal yang dikenal dengan istilah denotasi dan oleh Barthes disebut sistem primer. Kemudian pengembangannya disebut sistem sekunder. Sistem sekunder ke arah ekspresi disebut metabahasa. Sistem

sekunder ke arah isi disebut konotasi yaitu pengembangan isi sebuah ekspresi. Konsep konotasi ini tentunya didasari tidak hanya oleh paham kognisi, melainkan juga oleh paham pragmatik yakni pemakai tanda dan situasi pemahamannya.

2.5 Konsep Semiotika Roland Barthes

Gambar 2.1 Bagan Konsep Semiotika Roland Barthes.



Sumber: Alex Sobur, Analisis Teks Media, Bandung, 53:2001

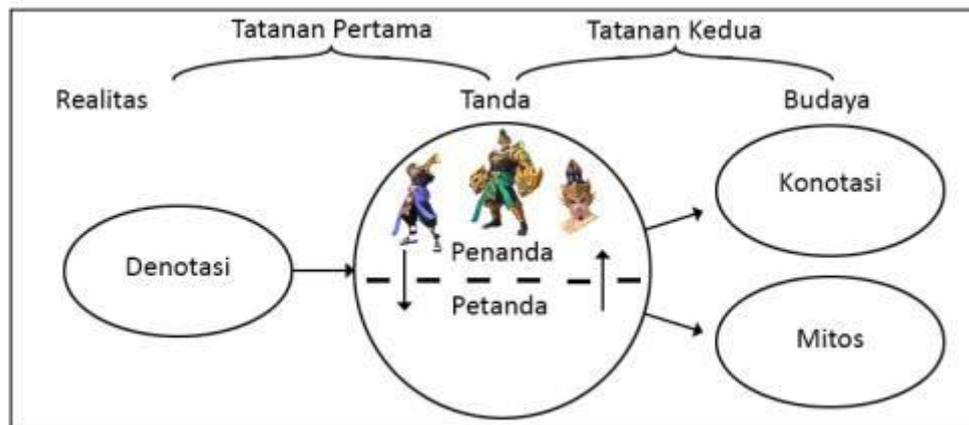
Gagasan konsep Barthes ini dikenal dengan order of signification, mencakup:

1. Denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus)
2. Konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal).
3. Mitos dalam aliran Barthes bukanlah mitos seperti kisah mitologi atau sejenisnya. Mitos di sini adalah ideologi. gagasan yang terus diproduksi secara berulang di mana tanda berada. Banyak para mahasiswa yang secara gamblang memilih untuk menggunakan semiotika Barthes untuk menganalisis tanda.

2.6 Analisis *Hero GatotKaca* Berdasarkan Semiotika Barthes

Barthes di dalam John Fiske (2012) mendefinisikan yang pertama dari penandaan sebagai hubungan antara penanda dan yang ditandakan dalam tanda menuju realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna tanda yang paling jelas. Konotasi adalah istilah yang digunakan oleh Barthes untuk menunjukkan urutan penandaan kedua. Ini menggambarkan interaksi yang terjadi antara tanda dengan perasaan/ emosi pembaca atau nilai-nilai yang terdapat di kultur pembaca. Barthes mengemukakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan konotasi. Konotasi yang sudah terbentuk lama di masyarakat disebut dengan mitos.

Gambar 2.2 Bagan Analisa Semiotika Barthes



sumber: Fiske, 2012

Bagan diatas menjelaskan bahwa signifikasi pada tatanan pertama merupakan hubungan antara penanda dan petanda yang merupakan denotasi. Signifikasi tatanan kedua menggunakan istilah konotasi, yang berarti makna

subjektif atau paling tidak intersubjektif. Makna ini berhubungan dengan isi tanda yang berkerja melalui mitos. Mitos merupakan lapisan pertama yang paling dalam (Vera: 2014).

Konotasi berkerja dalam tingkat subjektif yang kehadirannya tidak disadari. Sebagai fakta denotasi pembaca memiliki kemudahan dalam membaca konotasi. Ini yang membuat salah satu tujuan analisis semiotik adalah untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berpikir untuk mengatasi salah baca. Pada signifikasi tatanan kedua yang berhubungan dengan isi, tanda berkerja melalui mitos.

2.7 Budaya

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang majemuk karena memiliki banyak suku bangsa dan budaya. Keberagaman budaya di Indonesia nampak pada kebiasaan, adat istiadat, norma dan nilai, serta perilaku dari masyarakatnya. Keberagaman suku bangsa dan budaya bisa menjadi kekuatan tersendiri bagi pembangunan suatu negara. Namun disisi lain, tanpa adanya kepekaan dan kesadaran yang baik untuk saling menghargai dan menghormati perbedaan budaya tersebut, maka dengan mudah memancing terjadinya konflik antar budaya. Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan bangsa Indonesia, yang berarti berbeda-beda namun tetap satu jua. Walaupun berbeda suku bangsa dan budaya namun tetap menjadi bagian dari negara kesatuan Republik Indonesia.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang, serta diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya

terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Budaya sebagai nilai yang secara historis memiliki karakteristiknya tersendiri dan bisa dilihat dari simbol-simbol yang muncul. Simbol tersebut bermakna sebagai sebuah system dari konsep ekspresi komunikasi diantara manusia yang mengandung makna dan yang terus berkembang seiring pengetahuan manusia dalam kehidupan ini.

2.8 Komunikasi Budaya

Budaya dan komunikasi memiliki hubungan timbal balik. Budaya mempengaruhi komunikasi dan sebaliknya komunikasi mempengaruhi budaya. Karena itulah menjelaskan bahwa melalui budaya dapat mempengaruhi proses dimana seseorang mempersepsi suatu realitas. Semua komunitas dalam semua tempat selalu memanifestasikan atau mewujudkan nyatakan apa yang menjadi pandangan mereka terhadap realitas melalui budaya. Sebaliknya pula, komunikasi membantu kita dalam mengkreasikan realitas budaya dari suatu komunitas.

Hall dalam Liliweri (2016) mengatakan budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah budaya. Begitu seseorang mulai berbicara tentang komunikasi, tidak terhindarkan orang itu pun berbicara tentang budaya, maka budaya dan komunikasi berinteraksi secara erat dan dinamis. Inti budaya adalah komunikasi, karena budaya muncul karena adanya komunikasi. Terdapat empat fungsi komunikasi yakni menginformasikan (*to inform*), Mendidik (*to educate*), Menghibur (*to entertain*), dan Mempengaruhi (*to influence*).

2.9 Semiotika Dalam Jagad Wayang

Keberadaan jagad wayang dengan tradisi yang melingkupinya perlu diperhatikan. Ketika semiotika dikenali sebagai salah satu gejala budaya yang memiliki cakrawala universal. Maka dialog budaya itu menjadi sangat dominan, walaupun bentuk dan wujudnya kemudian menjadi lain sama sekali dengan budaya yang berkembang dimasing-masing wilayahnya . Begitu pula dengan perwayangan pada Gatot Kaca seiring berjalannya waktu wayang di representasikan menjadi hal baru yang lebih mendunia. Sesungguhnya semiotika adalah satu ciri dari budaya tertentu dalam hal produksi tanda yang mendukung keberadaannya dalam suatu masyarakat tertentu. Antara budaya yang satu dengan budaya lain pastilah memiliki perbedaan dalam produksi tanda walaupun dimungkinkan obyek sasaran setidaknya mirip atau sama.

Semiotika merupakan jalan Panjang *semiology* guna mengetahui makna serta dasar-dasar pemberian makna dalam rangka penafsiran budaya jawa dalam hal ini adalah jagad wayang. Berdasarkan konsep-konsep pemikiran para filosof semiotika pun dapat di pandang sebagai salah satu komunikasi budaya yang penting sekaligus ekspresi diri manusia. Komunikasi dapat berjalan baik manakala kode-kode budaya bisa dimengerti. Budaya wayang memiliki caranya sendiri dalam menyuarakan dirinya keunikannya, kompleksivitas, kerumitan, dan keteraturan bersatu padu membentuk keseluruhan wujudnya.

2.10 Mobile Legends Dalam Kebudayaan Indonesia

Mobile Legends adalah permainan yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas.

Mobile Legends adalah *game* yang mendunia, yang dimana setiap karakter yang ada di Mobile Legends membawa keunikan dan ciri khas budaya tiap negara. Salah satunya Indonesia, Mobile Legends mengambil dua mitologi yang melegenda di Indonesia diantaranya Gatot Kaca dan Kadita (yang dikenal sebagai Nyi Roro Kidul).

2.11 Perwayangan Gatot Kaca dalam Game Online

Objek kajian Gatotkaca dipilih karena karakter ini memiliki sejarah yang panjang di Indonesia. Gatotkaca pada cerita aslinya yang berasal dari India adalah seorang tokoh dalam kisah *Mahabharata*, Putra Bimasena atau Wrekodara dari keluarga Pandawa dan ibunya adalah Hidimbi yang berasal dari keturunan raksasa. Gatotkaca dikisahkan memiliki kekuatan luar biasa. Dalam perang besar di Kurukshetra, ia menewaskan banyak sekutu Kurawa sebelum akhirnya gugur di tangan Karna. Di Indonesia,

Gatotkaca menjadi tokoh pewayangan yang sangat populer. Misalnya dalam pewayangan Jawa, ia dikenal dengan sebutan *Gatotkoco* (Bahasa Jawa: Gathotkaca). Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, antara lain mampu terbang di

angkasa tanpa menggunakan sayap, serta terkenal dengan julukan "otot kawat tulang besi". Karakter Gatotkaca sendiri mengalami transformasi secara visual ketika diceritakan kembali di pertunjukan-pertunjukan wayang ataupun ketika diadaptasi ke dalam buku komik.

Dari sisi Semesta Mobile Legends, dengan mengadopsi tokoh lokal Indonesia, maka daya tembus dari game tersebut bisa lebih kuat ke masyarakat, khususnya Indonesia. Pola tersebut merupakan moda suatu produk kebudayaan populer yang umum. Untuk kepentingan menjadi lebih populer secara naluriah atau *by design* muncul upaya-upaya adaptasi ke dalam media-media yang akan memberikan penetrasi yang lebih meluas di masyarakat. Mencari desain yang lebih diterima, memanfaatkan yang sudah melekat di hati dan benak masyarakat terlebih dahulu untuk dikembangkan lebih jauh. Pada akhir yaitu semua bertujuan untuk memajukan *game* sebagai suatu bentuk usaha.

2.12 Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian dilakukan, penulis melakukan kajian pustaka berupa penelaahan terhadap penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan agar peneliti mendapatkan rujukan pendukung. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian berjudul Studi Komparatif Tokoh Gatot Kaca dalam Permainan Digital “Mobile Legend Bang-Bang” dan Komik “Garudayana” Karangan Is Yuniarto dengan Pendekatan Semiotika, merupakan penelitian komparasi terhadap desain karakter Gatot Kaca dalam Mobile Legends Bang-Bang

dengan karakter dalam komik yang pernah dilakukan oleh Nadya. Penelitian tersebut membahas mengenai perbandingan antara visual Gatot Kaca dalam game dengan visual Gatot Kaca dalam komik Garudayana dengan menggunakan semiotika Pierce yang menjadi salah satu referensi yang cukup dalam melakukan analisis tokoh karakter (Nadya, 2019).

- 2) Penelitian berjudul Representasi Karakter Perempuan dalam *Game Online*, yang pernah dilakukan oleh Rizal Alexander. Penelitian yang tersebut membahas mengenai makna yang terkandung dalam karakter perempuan dalam game Mobile Legends dengan menggunakan semiotika Barthes yang membantu penelitian ini dari segi struktur pembahasannya (Alexander, 2018). Pada penelitian ini mencari pesan apa yang disampaikan oleh MoonTon terhadap karakter Gatotkaca ini bagi pemain Game. Kedua penelitian itu relevan dan mampu menjadi bahan masukan dalam melakukan studi perbandingan penunjang penelitian ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

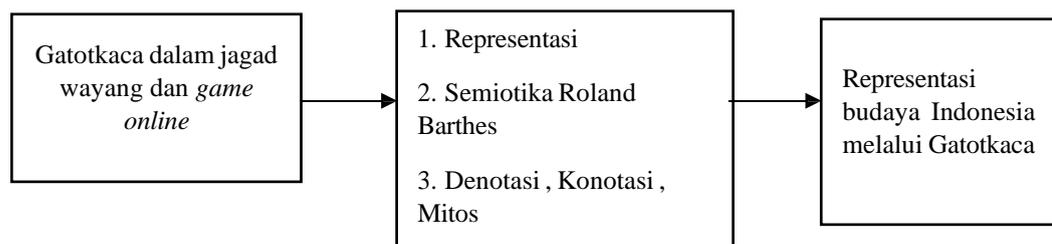
3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang disajikan dalam bentuk analisis dengan tahap design review. Penelitian ini menggunakan penelitian dokumentasi dan kepustakaan untuk mengumpulkan data primer dan sekunder untuk membantu memberikan pemahaman yang lebih baik tentang topik tersebut. Pendokumentasian dilakukan dengan mengumpulkan data berupa karakter-karakter yang terdapat di Mobile Legends Bang Bang. Studi kepustakaan dilakukan dengan membaca, mengamati, dan menganalisis dokumen dan sumber data melalui buku, internet, dan karya tulis ilmiah.

Dalam pengolahan data, peneliti melakukan proses reduksi data yaitu penyortiran atau merangkum data agar berfokus pada yang diperlukan saja. Hasil dari proses reduksi dilakukan proses identifikasi data. Dalam hal ini, peneliti menemukan satu karakter Mobile Legends Bang-Bang yang muncul pertama kali sebagai karakter yang berasal dari Indonesia dan yang memiliki kemiripan ciri visual dengan karakter pewayangan legendaris di Indonesia yaitu Gatot kaca. Total karakter dalam Mobile Legends Bang-Bang sebanyak 93 karakter. Karakter yang dipilih adalah karakter yang berasal dari Indonesia agar dapat mengetahui pemaknaan makna simbolis yang terdapat pada representasi karakter dalam Mobile Legends Bang-Bang yang mengadopsi tokoh legendaris dari Indonesia.

3.2 Kerangka Konsep

Kata konsep berasal dari bahasa latin, yaitu *conceptum* yang memiliki arti dapat dipahami. Secara etimologi konsep adalah susunan ide dan gagasan yang saling terkait antara satu peristiwa dengan yang lain sehingga dapat dijadikan sebuah dasar teori. Bila dipandang secara umum, konsep merupakan representasi dari sebuah objek, ide atau peristiwa. Pengertian konsep menjadi sangat penting dalam pembentukan ilmu pengetahuan karena konsep merupakan hasil dari pemikiran manusia yang mendalam.



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

3.3 Definisi Konsep

Adapun konsep pemikiran yang digunakan peneliti dalam mempersempit perhatian yang akan diteliti adalah :

- 1) Analisis Visualisasi adalah representasi data atau informasi dalam grafik, bagan, atau format visual lainnya. Ini mengkomunikasikan hubungan data dengan gambar. Ini penting karena memungkinkan untuk mengetahui kisah dari karakter Gatotkaca.

- 2) Analisa Deskriptif peneliti melakukan pengamatan dan penguraian unsur-unsur dalam karya tanpa membuat penilaian. Peneliti mendeskripsikan elemen-elemen yang ada pada karakter Gatotkaca. Mulai dari aksesoris yang melekat dikepala, badan, tangan, hingga kaki.
- 3) Analisa Formal peneliti membahas bagaimana elemen dasar dalam suatu karya dapat terbentuk menjadi sebuah susunan halaman atau layout. Peneliti menganalisis bentuk atau postur tubuh Gatotkaca, tampilan pada saat bermain game, dan gestur tubuhnya.
- 4) Interpretasi eneliti menafsirkan makna suatu karya desain. Menganalisa bagaimana makna untuk mengungkapkan keinginan desainer dalam karya tersebut. Dalam penelitian ini digunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji karakter Gatotkaca yang terdapat dalam *Mobile Legends Bang Bang*.
- 5) Evaluasi Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi, dengan cara membandingkan visual karakter Gatotkaca dalam game dengan visual wayang Gatotkaca versi dua dimensi yang telah ada sebelumnya. Peneliti, mencoba mencari tahu apakah ada pergeseran visual dengan media yang berbeda, peran karakter Gatotkaca dalam *Mobile Legend Bang-Bang* dengan peran karakter Gatotkaca pada pewayangan. Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Penarikan simpulan adalah usaha yang dilakukan peneliti untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola, penjelasan, alur sebab akibat.

- 6) Mitiologi penulis bermaksud untuk menganalisis mitos yang terdapat pada karakter Gatotkaca ciptaan Montoon dan seberapa jauh pemain mengenali ciri visual identitas Indonesia di dalam karakter ini, berdasarkan elemen visual yang terdapat pada karakter bersangkutan dan menguji apakah dengan penyematan identitas Indonesia pada karakter Gatotkaca, pemain Indonesia akan lebih memilih memainkan karakter tersebut atau tidak.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Tabel 3.1 Kategori Penelitian

NO	Konsep Penelitian	Kategorisasi
1	Gatotkaca dalam jagad wayang dan <i>Game Online Mobile Legends</i>	- Representasi - Semiotika Roland Barthes - Denotasai , Konotasi , Mitos
2	Merepresentasikan budaya Indonesia melalui Karakter Gatotkaca	- Komunikasi Budaya - Semiotika dalam jagad wayang - <i>Mobile Legends</i> dalam kebudayaan Indonesia - Perwayangan Gatotkaca dalam game online

Sumber: Olahan Penulis, 2023.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan secara bertahap yakni:

1. Data Primer diambil dari unit analisis pada *Game Online Mobile Legends Bang-Bang*.
2. Data Sekunder diambil dari Literatur, Jurnal, dan Buku

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan ialah data primer dan data sekunder. Setelah data terklasifikasi, dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis Semiotika Roland Barthes menggunakan denotasi, konotasi dan mitos sebagai kunci dari analisis semiotika.

3.6.1 Reduksi Data

Data yang telah diambil dan dianalisa dari literatur, jurnal, buku, dan *game online* yang telah dikutip mak perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu dilakukannya analisis data melalui reduksi data. Mereduksi berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan kepada hal-hal penting, mencari tema dan polanya serta menghilangkan yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah dalam pengumpulan data selanjutnya.

3.6.2 Penyajian Data

Setelah dianalisa dengan menggunakan analisis semiotika, penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Dari penyajian data ini diharapkan peneliti mampu memahami pergeseran tanda berdasarkan alur semiotika, sehingga dapat menarik kesimpulan.

3.6.3 Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif dimulai dengan mencari arti benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi

yang mungkin, alur sebab akibat dan proposisi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan hal yang belum ada sebelumnya. Temuan dapat berupa gambaran objek, yang awalnya tidak jelas menjadi jelas, berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian

Dari segi lokasi penelitian dilakukan di rumah yang beralamat pada Kota Medan Pasar IV Barat Jalan. Sehat Komplek Panggon Indah. Medan Marelan. Waktu penelitian dilakukan dari Acc SK II hingga Maret.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan Analisis Visualisasi yang penulis lakukan dapat di hasilkan bahwa desain Gatotkaca Is Yuniarto kemudian diadopsi oleh perusahaan Moonton yang memproduksi game Mobile Legends: Bang Bang. Desain Gatotkaca untuk game ini memang persis sama dengan desain untuk cerita bergambar hanya ketika harus masuk ke dalam media game, terjadi penyesuaian. Gatotkaca bisa divisualkan ke dalam berbagai varian-varian misalnya Gatotkaca bisa digambarkan tanpa gelang. Hal tersebut dimungkinkan karena sifat dari media game itu sendiri. Pada game Mobile Legends atau yang sejenisnya, pemain bisa customize karakter, bisa mengubah Skin dan lain-lain, yang merupakan bagian dari permainan game itu sendiri.

Tatanan signifikasi Barthes yang pertama adalah studi yang dilakukan. Tatanan ini menjelaskan relasi antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) di dalam tanda, dan antara objek yang diwakilinya (*its referent*) dalam realitas eksternalnya. Barthes menyebutnya sebagai denotasi. Denotasi merujuk pada apa yang diyakini akal sehat/orang banyak (*common-sense*), makna yang teramati dari sebuah tanda (Fiske, 2014: 140). Yang perlu diperhatikan dalam metode Barthes seperti yang telah dijelaskan adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi yang merupakan sifat asli dari tanda tetap membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi.

Cobley dan Jansz (1999) (dalam Sobur 2009: 68-69) menjelaskan tatanan kedua dari sistem pemaknaan yang dibangun di atas sistem denotasi. Sistem tatanan kedua ini oleh Barthes disebut konotasi. Konotasi merupakan penanda yang secara bersamaan merupakan tanda denotasi yang terdiri dari penanda dan petanda. Konotasi merupakan istilah yang digunakan Barthes untuk menjelaskan salah satu cara dari tiga cara kerja tanda ditahap kedua signifikasi tanda. Konotasi menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pengguna dan nilai-nilai budaya mereka. Bagi Barthes, faktor utama dalam konotasi adalah penanda dalam tatanan pertama. Penanda di tatanan pertama adalah tanda konotasi (Fiske, 2014: 141).

Tanda konotatif merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru. Dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tatanan pertama, sedangkan konotasi merupakan sistem signifikasi tingkat kedua. Denotasi dapat dikatakan merupakan makna objektif yang tetap, sedangkan konotasi merupakan makna subjektif dan bervariasi.

Karakter Gatotkaca pada game Mobile Legends memiliki bentuk dengan aspek semiotika cukup kompleks dalam gambarannya. Bentuk wajah Gatotkaca digambarkan memiliki bentuk rahang yang kuat, hidung mancung, alis lebat dengan kumis tipis di atas mulut. Visualisasi matanya digambarkan sebagai cemberut. Mata memiliki gaya visual manga dan kulit divisualisasikan berwarna zaitun. Bentuk wajah Gatotkaca memberikan kesan maskulin dengan wajah yang tampan dengan

hidung mancung, kumis tipis, dan janggut dengan unsur mitos menambah citra Gatotkaca sebagai karakter yang sangat maskulin. Tubuh Gatotkaca digambarkan berotot seperti binaragawan. Meski tidak terlalu tinggi, tubuh Gatotkaca memiliki proporsi yang sangat baik kekar, tinggi dan kokoh. Secara simbolis, (Parrot dan Zeichner 2008) berarti Gatotkaca sebagai ksatria bercirikan citra super maskulin. Kelebihan menunjukkan permusuhan terhadap wanita dan pria. Saat membahas elemen game, pemodel bayangan Gatotkaca menggunakan elemen kotak sebagai bentuk dasarnya. Bentuk kotak dianggap sebagai bentuk orang dengan stabilitas, kekuatan dan kepercayaan diri. Bentuk kotak kaleng digambarkan sebagai pribadi yang besar dan mengancam. Bentuk ini seringkali digunakan untuk karakter superhero (Bancroft, 2006:35).

Gatotkaca dalam visualisasi Mobile Legends, mengenakan pakaian dengan makna denotatif yang dapat dilihat memiliki visual kombinasi warna hitam dan biru, dengan lambang bintang besar berwarna emas menempel di dada. Gatotkaca mengenakan rompi sayap pada bagian punggung berwarna kuning, gelang tangan berwarna kuning dan selendang berwarna biru dan merah yang terikat pada bagian pinggang. Mahkota yang dikenakannya berwarna biru dan kuning. Makna konotatif dari warna hitam melambangkan kekuatan, maskulinitas, dan percaya diri. Sedangkan warna kuning keemasan pada lambang bintang, baju pusaka dan tutup kepala menunjukkan mitos mengenai kualitas keluhuran dan keagungan yang sesuai dengan sifat dan karakter dari Gatotkaca yang berbudi luhur. Menurut studi Fidelia (2018), Gatotkaca pada wayang kulit menggunakan warna merah, hijau, putih, hitam dan kuning sebagai kombinasi warna yang

digunakan untuk kaum ksatria. Warna kuning yang mendominasi kostum Gatotkaca menunjukkan kemewahan dan menunjukkan sifat gagah. Gatotkaca memiliki senjata berbentuk gauntlet dengan ukiran kepala singa barong berukuran besar bernama Brajamusti pada tangan kanannya dan Brajadenta pada tangan kirinya. Brajamusti dan Brajadenta merupakan roh kedua paman dari Gatotkaca yang telah meninggal dan masuk ke masing-masing tangan Gatotkaca.

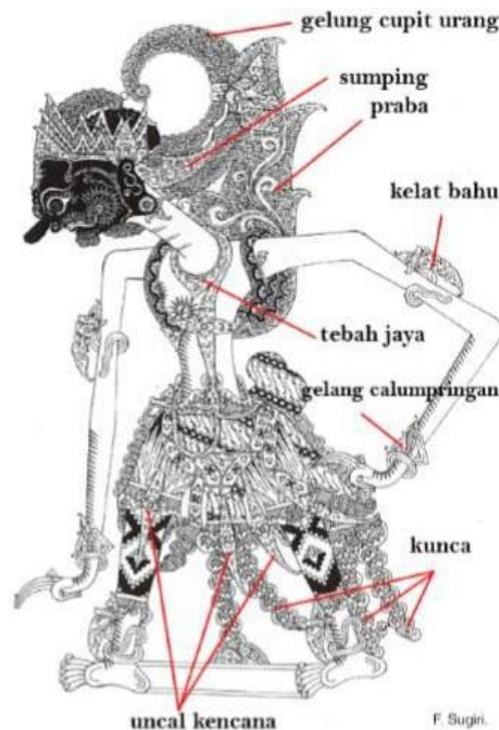
Di dalam versi kisah pewayangan, Gatotkaca tidak memiliki kedua *gauntlet* tersebut. Kedua *gauntlet* berwarna kuning keemasan tersebut memperlihatkan taringnya dan banyak memiliki sudut lancip pada bagian atas dan samping kepala. Kesan dari gauntlet Brajamusti dan Brajadenta yang dikenakan oleh Gatotkaca memperlihatkan suatu visual kekuatan yang seolah-olah dapat mengancam keselamatan lawannya. Bentuknya yang besar dan memiliki banyak sudut lancip memperlihatkan bahwa senjata tersebut sangat berbahaya bila digunakan. Warna kuning keemasan gauntlet tersebut memperlihatkan suatu kualitas keluhuran dan keagungan pada senjata yang menunjukkan bahwa kedua senjata tersebut bukanlah senjata sembarangan dan kemungkinan merupakan salah satu senjata yang dihormati keberadaannya.

4.1.1 Gatotkaca dan Atribut Busana Kerajaan

Untuk mendukung kajian komparasi obyek penelitian, penulis menetapkan atribut busana yang digunakan dalam tokoh pewayangan sebagai indikator dalam mencari perbandingan antara tokoh dalam *Game* yang diangkat. Berdasarkan kajian

Rafika dan Dendi (2018), berikut ini adalah penetapan atribut busana yang dipakai oleh tokoh pewayangan tersebut secara tampak:

Gambar 4.1 Berbagai Macam Aksesori Wayang Kulit



Sumber: Widyokusumo, 2010

1. Jamang 3 susun, yang merupakan ikatan kepala sebelum mahkota dipasang. Menurut Rafika dan Dendi, hanya kalangan raja yang menggunakan jamang bersusun tiga. Tiga susun bermakna awal, tengah, dan akhirnya kehidupan yang menggambarkan tentang kesempurnaan hidup
2. Garuda mungkur, merupakan hiasan kepala berbentuk “kancing gelung” (penjepit rambut) berbentuk muka naga dengan mulut terbuka. Garuda mungkur dapat menolak marabahaya yang berasal dari arah belakang.

3. Praba, merupakan hiasan sebagai lambang singgahsana yang terletak pada punggung wayang yang diikatkan pada bahu. Praba biasanya digunakan oleh raja atau patih yang besar.
4. Kalung Ulur-ulur Karangrang, merupakan hiasan pada leher yang dapat menunjukkan tingkat jabatan dari tokoh wayang.
5. Gelang Kana Calumpringan, merupakan Aksesoris gelang hiasan yang berada ditangan pada wayang yang dapat menentukan kedudukan dan karakter tokoh wayang tersebut. Gelang ini menunjukan kedudukan Gatotkaca sebagai raja dan juga ksatria.
6. Kelat Bahu Naga Rangsang, merupakan hiasan yang digunakan pada bagian lengan dan menunjukkan status sosial seorang raja.
7. Kuncan, merupakan busana bagian bawah untuk pakaian kerajaan.
8. Uncal Kencana dan Wastra, merupakan selendang dan aksesoris yang menggantung di sekitar kaki.
9. Binggel atau Gelang Kaki kroncong yang berbentuk dhapur nagaraja, merupakan aksesoris yang dipakai pada pergelangan kaki dan menentukan kedudukan seseorang.

Selain busana dan aksesoris yang terlihat tersebut. Gatotkaca juga memiliki nusana yang tidak tampak dan merupakan pakaian pusaka yang diberikan kepada Gatotkaca sebagai hadiah karena sudah membantu para dewa. Berikut ini adalah tiga pusaka yang dikenakan Gatotkaca, yaitu:

1. Caping Basudana, merupakan penutup kepala yang melindungi Gatotkaca dari panas dan hujan.

2. Kotang Antrakusuma, merupakan baju yang dipakai Gatotkaca sehingga mampu terbang dengan sangat cepat.
3. Terompah Padakacarna, merupakan sepasang alas kaki yang membuat Gatotkaca terlindungi dari pengaruh jahat dari suatu tempat yang dia lewati, sehingga dia bebas melintasi tempat-tempat angker atau bahaya.

Menurut kajian dari Rafika dan Dendi (2018), atribut busana tersebut memiliki simbol yang juga menjelaskan status Gatotkaca yang merupakan seorang raja muda di Negeri Pringgadani. Dalam kajian tersebut juga menyebutkan di dalam busana dan atribut pada wayang kulit dibuat bukan hanya sekedar untuk memperindah bentuk wayang kulit namun juga memiliki makna dan fungsinya.

4.1.2 Gatotkaca Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang

Gambar 4.2 Desain Karakter Gatotkaca dalam *game* MLBB



Sumber: ekonomi.kompas.com, 2023

Gambar 4.3 Desain Karakter Gatotkaca dalam Game MLBB



Sumber: pribadi, 2023

Dalam permainan digital ini, peranan karakter Gatot Kaca yaitu sebagai salah satu avatar bagi pemain yang disebut sebagai *hero*. Gatot Kaca merupakan tipe avatar bertahan atau disebut *tank*. Dalam permainan ini, Gatot Kaca memiliki cerita yang sama dengan kisahnya di dalam komik Garudayana. Hal ini dikarenakan hubungan kerjasama yang dijalankan oleh pihak Moonton dengan Komikus Is Yuniarto. Berikut ini kutipan cerita Gatot Kaca dalam gim Mobile Legend Bang-bang:

“Gatotkaca \The Iron Bone\’ adalah putra Bima dan Arimbi dari alam semesta Arcapada. Sejak masa kecilnya, dia telah menjadi juara para Dewa, melawan lawan-lawan jahat di tanah airnya. Setelah kalah dan di ambang kematian, Gatotkaca muncul sebagai pejuang perkasa dari klan Pandawa yang memiliki kekuatan supernatural yang ia dapatkan dari pelatihan utama di dalam Cauldron of Heaven, Candradimuka. Dengan baju besi Antakusuma-nya dan sarung tangan kembarnya Brajamusti-Brajadenta, ia dapat terbang melintasi langit seperti kilat

*dan memburu lawan-lawannya, bagaikan Ashura yang marah. Gatotkaca, Knight of Priggadani adalah simbol keberanian dan pengabdian *Berdasarkan seri komik 'Garudayana' yang diciptakan oleh Is Yuniarto, terinspirasi dari wayang kulit tradisional Indonesia."*

Karakter *hero* Gatot Kaca ini diciptakan sebagai apresiasi Mobile Legends terhadap budaya Indonesia, sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia pada dunia. Fendy, Indonesia *Country Manager Mobile Legends*, menyatakan proses penentuan karakter hero baru ini melalui tahapan menantang, seperti riset mendalam dan hasil pemungutan suara dari para pemain. Beliau juga menambahkan bahwa avatar permainan ini memiliki *voice over* saat permainan yang khas dengan karakter Gatotkaca, yaitu "*unity in diversity, no pain no gain, dan om telolet om*".

4.1.3 Analisis Semiotika Pada Gatotkaca

a) Denotasi Tataran Pertama

Denotasi merupakan tataran pertama makna yang bersifat tertutup. Denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang merujuk pada realitas (Vera, /2014).

Tabel 4.1 Analisis Tataran Pertama Karakter Gatot Kaca

Visual	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
	Rambut berwarna hitam dengan hiasan kepala berupa mahkota dan penjepit rambut	Gatotkaca memiliki rambut berwarna hitam dengan mengenakan hiasan kepala berupa mahkota Jamang 3 Susun dan penjepit rambut berupa Sumpit Urang
	Dada yang bidang, lebar dan besar dengan hiasan berupa bintang besar berwarna emas pada baju bagian depan dada	Gatotkaca memiliki dada yang bidang dan besar dengan hiasan berupa bintang besar berwarna emas. Gatotkaca memiliki tangan yang besar dan berotot dengan mengenakan Gelang Kana Calumpringan dan Kelat Bahu Naga Rangsang.
	Tangan yang besar dan berotot dengan pengikat lengan yang melingkar pada kedua lengan dan gelang yang melingkar pada kedua pergelangan tangan berwarna emas. Pengikat lengan berbentuk wajah naga	Gatotkaca memiliki tangan yang besar dan berotot dengan mengenakan Gelang Kana Calumpringan dan Kelat Bahu Naga Rangsang.
	Kaki yang besar dan berotot dengan celana berukuran $\frac{3}{4}$ atau dibawah lutut dan alas kaki berupa sandal berwarna hitam	Gatotkaca memiliki kaki yang besar dan berotot dengan mengenakan celana dan alas kaki berupa Terompah Padakacarma berwarna hitam.



Pakaian besi Gatotkaca mengenakan berbentuktanpa lengan pakaian besi yang disebut berwarna hitam dan emas. Kotang Antokusumo, Pada bagian punggung Praba besar bermotif terdapat hiasan yang sultur dan berwarna emas, berukuran besar, bermotif Kalung Ulur-ulur sultur-sultur dan berwarna berwarna emas dengan emas. Pada bagian leher hiasan permata berwarna terdapat kalung berwarna merah dan selendang emas dengan hiasan berupa Uncal Kencana dan Wasta berwarna biru dan merah kecoklatan dengan motif berwarna emas.



Sarung tangan besar yang Gatotkaca memiliki berada di kedua tangan senjata berupa sarung berwarna emas, berbentuk tangan Brajamusti- Berbentuk Brajadenta berbentuk wajah Dewa berwarna emas dengan taring yang panjang wajah Dewa dengan taring yang panjang dan mata yang menyala panjang dan mata yang menyala berwarna biru.

Sumber: Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa karakter Gatotkaca memiliki rambut berwarna hitam dengan mengenakan hiasan kepala berupa mahkota Jamang 3 Susun dan penjepit rambut berupa Sumpit Urang. Gatotkaca memiliki telinga yang berbentuk normal dengan mengenakan anting berwarna perak. Gatotkaca memiliki dada yang bidang dan besar dengan hiasan berupa bintang besar berwarna emas.²⁴⁹ Kaki yang besar dan berotot dengan celana berukuran $\frac{3}{4}$ atau dibawah lutut dan alas kaki berupa sandal berwarna hitam. Gatotkaca memiliki kaki yang besar dan berotot dengan mengenakan celana dan alas kaki berupa Terompah Padakacarma berwarna hitam.

Gatatkaca memiliki tangan yang besar dan berotot dengan mengenakan Gelang Kana Calumpringan dan Kelat Bahu Naga Rangsang. Gatatkaca memiliki kaki yang besar dan berotot dengan mengenakan celana dan alas kaki berupa Terompah Padakacarma berwarna hitam. Gatatkaca mengenakan pakaian besi yang disebut Kotang Antakusumo, Praba besar bermotif sulur dan berwarna emas. Kalung Ulur-ulur berwarna emas dengan hiasan permata berwarna merah dan selendang berupa Uncal Kencana dan Wasta berwarna biru dan merah kecoklatan dengan motif berwarna emas. Gatatkaca memiliki senjata berupa sarung tangan Brajamusti-Brajadenta berbentuk wajah Dewa berwarna emas dengan taring yang panjang dan mata yang menyala berwarna biru.

b) Konotasi Tataran Kedua

Konotasi merupakan tataran kedua makna yang bersifat terbuka. Sistem konotatif dan system metabahasa merupakan perluasan dari denotasi (Barthes, 2009: 162)

Tabel 4.2 Analisis Tataran Kedua Karakter Gatatkaca

Visual	Petanda
Rambut Gatatkaca	Rambut berwarna hitam yang didukung dengan kulit yang berwarna kuning langsung membuat Gatatkaca dekat dengan ciri fisik yang dimiliki oleh masyarakat di Indonesia. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, mahkota merupakan hiasan kepala dan kebesaran bagi raja atau ratu yang dihargai dandijunjung tinggi. Pada umumnya, pemakaian mahkota memang hanya dikenakan oleh anggota kerajaan, dimana dapat menunjukkan sisi Raja yang disegani oleh rakyatnya. Hal tersebut menandakan bahwa Gatatkaca adalah seorang Raja yang berasal dari Indonesia.
Dada Gatatkaca	Dada yang datar menunjukkan bahwa Gatatkaca memiliki ukuran payudara yang kecil dan umumnya dimiliki oleh seorang

laki-laki. Dada bidang dan besar merupakan bentuk dada yang menjadi idaman bagi para laki-laki karena identik dengan kekuatan dan keperkasaan. Laki-laki dengan bidang dan besar dipercayamampu melindungi dan memberikan rasa aman serta kenyamanan. Motif bintang besar pada dada Gatotkaca disebut juga sebagai Surengpati. Surengpati memiliki arti berani pada kematian. Hal menandakan bahwa Gatotkaca memiliki jenis kelamin laki-laki dan memiliki tubuh yang kuat, berani dan perkasa

Tangan
Gatotkaca

Gelang Kana *Calumpringan* dan Kelat Bahu Naga Rangsang berwarna emas mencerminkan bahwa pemakainya merupakan orang kalangan atas. Kalangan atas dalam ideologi Jawa berarti keluarga kerajaan. Banyaknya lingkaran Gelang Kana *Calumpringan* yang dipakai menggambarkan tingkat perannya didalam sebuah kerajaan. Semakin banyak lingkaran yang dipakai menandakan semakin penting dan semakin tinggi derajatnya. Kelat Bahu Naga Rangsang memiliki makna kegagahan dan kepahlawanan. Hal tersebut menunjukkan bahwa Gatotkaca merupakan seorang yang berasal dari kalangan atas atau keluarga kerajaan yang gagah seperti seorang pahlawan.

Kaki
Gatotkaca

Kaki besar dan berotot umumnya dimiliki oleh seseorang yang kuat dan perkasa. Kaki yang kuat dan perkasa identik dengan kekuatan tendangan yang luar biasa mampu mematikan lawan. Terampah Pandakacarma merupakan sepatu yang bisa menetralsir energi negatif dari suatu tempat yang mistis atau dari jin dan setan. Hal tersebut menandakan bahwa Gatotkaca merupakan sosok yang memiliki kaki yang kuat dan perkasa yang mampu menandang dan menetralsir energi negatif dari tempat-tempat yang mistis

Pakaian
Gatotkaca

Pakaian yang berwarna hitam mencerminkan sifat netral. Menurut para psikologi hitam adalah indikasi dari kekuasaan, kecerdasan, keseriusan, dan harga diri (Suharyanto). Praba besar melambangkan cahaya kehidupan atau lambang sebagai orang terpandang seperti Dewa atau Raja. Selain itu, praba juga melambangkan pribadi yang dapat menegakkan kehormatan. Uncal Kencana dan Wasta biasanya digunakan oleh tokoh gagahan atau rasaksa. Uncal Wasta melambangkan kegagahan seseorang. Hal tersebut menandakan bahwa Gatotkaca merupakan seseorang Raja yang gagah, berkuasa, cerdas dan serius

Senjata	Senjata merupakan simbol dari keberanian dan perjuangan.
Gatotkaca	Senjata Brajamusti Brajadenta dipercaya memiliki kekuatan dari arwah pamannya yakni Brajamusti dan Brajadenta sehingga Gatotkaca menjadi semakin kuat dan tidak terkalahkan. Sarung tangan Brajamusti-Brajadenta berbentuk wajah Dewa berwarna emasdengan mata yang menyala berwarna biru. Mata berwarna biru merupakan simbolkekuatan

Sumber: Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa Gatotkaca adalah seorang Raja yang berasal dari Indonesia terlihat dari rambutnya yang berwarna hitam dan menggunakan mahkota atau Jamang 3 Susun. Gatotkaca berasal dari keluarga kerajaan terlihat dari anting yang digunakan. Gatotkaca memiliki jenis kelamin laki-laki dan memiliki tubuh yang kuat dan perkasa terlihat dari dadanya yang datar, bidang dan besar. Selain itu juga terlihat dari Surengpati yang ada pada dada Gatotkaca. Gatotkaca merupakan seorang yang berasal dari kalangan atas atau keluarga kerajaan yang gagah seperti seorang pahlawan terlihat dari Gelang Kana Calumpringan dan Kelat Bahu Naga Rangsang berwarna emas yang digunakannya. Gatotkaca merupakan sosok yang memiliki kaki yang kuat dan perkasa yang mampu menandang dan menetralsir energi negatif dari tempat-tempat yang mistis terlihat dari kakinya yang besar dan berotot yang mengenakan alas kaki berupa Trampah Pandakacarma. Gatotkaca merupakan seseorang Raja yang gagah, berkuasa, cerdas dan serius terlihat dari pakaian yang ia kenakan yaitu Kotang Antokusumo berwarna hitam dengan menggunakan aksesoris berupa Praba, Uncal Kencanda dan Wasta yang umum digunakan oleh raksasa. Gatotkaca semakin kuat dan tidak terkalahkan karena senjata Brajamusti-Brajadentanya yang memiliki kekuatan dari arwah pamannya yakni Brajamusti dan Brajadenta.

c) Mitos

Berdasarkan analisis mitos, Gatotkaca pada *Game Online Mobile Legends Bang Bang* digambarkan sebagai karakter hero laki-laki satu-satunya mewakili Indonesia yang memiliki kekuatan dewa, sangat maskulin dan tidak bersahabat, dan memiliki keagungan seorang raja yang memiliki nilai-nilai berbudi luhur. Senjata yang dimilikinya memiliki kekuatan yang dapat mengancam keselamatan musuh dan memperlihatkan suatu kualitas keluhuran dan keagungan.

d) Evaluasi

Karakter Gatotkaca merupakan karakter yang terinspirasi dari tokoh pewayangan Gatotkaca terlihat dari elemen-elemen yang terdapat pada karakter Gatotkaca dalam *Mobile Legends Bang Bang*. Sebagian besar aksesoris tokoh pewayangan Gatotkaca juga dikenakan oleh karakter Gatotkaca dalam *Mobile Legends Bang Bang*. Aksesoris yang tampak jelas ada karakter Gatotkaca baik dalam tokoh pewayangan maupun dalam *Mobile Legends Bang Bang* antara lain adalah Kotang Antakusumo, Jamang 3 Susun, Garuda Mungkur, Praba, Kalung Ulur-ulur, Gelang Kana Calumpringan, Kelat Bahu Naga Rangsang, dan Uncal Kencana dan Wasta.

4.1.4 Analisis Berdasarkan *Skin* Gatotkaca *Mobile Legends*

Didalam *Mobile Legends Bang-Bang* GatotKaca sendiri memiliki empat pakaian yang berbeda diantaranya ada 1 pakaian asli dan 3 *skin* yang sudah dirilis oleh Moonton. Berikut ini akan disajikan gambar dan tabel sebagai objek penanda dan petanda berdasarkan analisis semiotika:

Gambar 4.4 Visual Gatot kaca tanpa *Skin*



Sumber: Capture Mobile Legends Bang-Bang

Gambar 4.5 Visual Gatot Kaca dengan *Skin* pertama



Sumber: Capture Mobile Legends Bang-Bang

Gambar 4.6 Visual Gatotkaca dengan *Skin* kedua



Sumber: Capture Mobile legends bang bang

Tabel 4.3 Analisis *Skin* Gatotkaca

Penanda (<i>signified</i>)	Petanda (<i>signifier</i>)	Makna
1. Dada bidang yang besar dan memiliki lambang bintang	1. Pada perbedaan 3 <i>skin</i> diatas Gatotkaca masih mempertahankan lambang bintang yang merupakan ciri khasnya	Adanya perbedaan pada 3 <i>skin</i> dapat menggeser perubahan tanda pada Gatotkaca yang merupakan ciri khas kebudayaan. Tetapi ada beberapa visual pada tiap <i>skin</i> yang hanya merubah warna dan desain namun tetap mempertahankan kebudayaan Gatotkaca.
2. Kelat bahu emas	2. Kelat bahu emas hanya digunakan pada <i>skin</i> pertama	
3. Uncal kaca	3. Uncal kaca masih dipertahankan pada ketiga <i>skin</i> walaupun memiliki warna yang berbeda.	
4. Gelang cupit urang	4. Gelang cupit urang yang digunakan Gatotkaca masih tetap di pertahankan dengan desain visual yang berbeda	
5. Gelang Calumpringan	5. Gelang calumpringan hanya digunakan pada <i>skin</i> pertama.	

Sumber: Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan dari 3 Gambar yang tersaji diatas dapat diketahui bahwasannya ada perbedaan yang signifikan pada Karakter Gatotkaca dalam Mobile Legends yang dibedakan dengan perbedaan *Skin*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dan diketahui secara umum melalui Pakaian yang dipakai oleh Gatotkaca berbeda yang dialih wahanakan oleh Moonton dimana Gatotkaca tanpa menggunakan *skin* masih terlihat unsur kebudayaannya, jika dilihat dari pakaian Gatotkaca pada *Skin* kedua sudah ada perbedaan pada bagian pakaian Full hitam dan list hijau dengan

menggunakan sepatu baja emas, Namun jika dilihat dari *skin* ketiga sangat jauh berbeda dengan unsur kebudayaan namun masih ada beberapa hal yang mengandung kebudayaan dibagian praba punggung Gatotkaca namun desain nya jauh dari kata kebudayaan karena lebih mengarah pada robot modern.

1. Denotasi

Tiga *skin* yang berbeda pada *hero* Gatotkaca memiliki nama diantaranya yang Iron Steel (*skin* pertama), Mighty Guardian (*skin* kedua), Sentinel (*skin* ketiga) yang memiliki visual berbeda

2. Konotasi

Perbedaan *skin* pada *hero* Gatotkaca dalam Mobile Legend dapat mempengaruhi dan menambah *skill* dan kekuatannya. Walaupun visual yang berbeda tetapi tidak meninggalkan ciri khas pakaian kebudayaan Gatotkaca.

3. Mitos

Semakin mahal harga *skin* Gatotkaca maka akan semakin kuat dan Gatotkaca tidak akan terkalahkan. Hal tersebut merupakan mitos yang simpang siur didengar oleh kalangan pemain Mobile Legends, sedangkan yang membuat *hero* semakin kuat adalah meningkatnya level pada setiap *hero*.

4.1.5 Analisis Berdasarkan *Skill* Gatotkaca

Gatotkaca dalam Mobile Legends Bang-Bang memiliki 3 *skill* yang berbeda dengan beragam visual kekuatannya. *Skill* tersebut dapat kita lihat dan analisis pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.7 *Skill* pertama Gatotkaca



Sumber: Capture Mobile Legends Bang-Bang

Gambar 4.8 *Skill* kedua Gatotkaca



Sumber: Capture Mobile Legends Bang-Bang

Gambar 4.9 Skill ketiga Gatotkaca



Sumber: Capture Mobile Legends Bang-Bang

Tabel 4.4 Analisis Skill Gatotkaca

Penanda (<i>signified</i>)	Petanda (<i>signifier</i>)	Makna
1. <i>Skill</i> Pertama Blast Iron Fist	1. <i>Skill</i> Pertama Gatotkaca Bernama Blast Iron Fist dapat membelah bumi dan mengeluarkan api	Gatotkaca dijuluki sebagai otot kawat balung wesi (otot kawat, tulang besi). Ia memiliki kesaktian mampu terbang tanpa menggunakan sayap, serta memiliki kekuatan luar biasa. Hal tersebut susai dengan <i>skill</i> yang ada pada Mobile Legends Bang-Bang
2. <i>Skill</i> Kedua Unbreakable	2. <i>Skill</i> kedua Gatotkaca Bernama <i>Unbreakable</i> dapat mengumpulkan kekuatan dan berlari kearah yang ingin dituju.	
3. <i>Skill</i> Ketiga Avatar of The Guardian	3. <i>Skill</i> ketiga Gatotkaca Bernama <i>Avatar Of The Guardian</i> dapat membuatnya melompat ke lokasi yang ditentukan dan membuat lawan melayang keatas.	
4. <i>Skill</i> pasif Steel Bones	4. <i>Skill</i> Pasif Gatot kaca yang dapat dikeluarkan sendiri bukan termasuk <i>skill</i> utama. <i>Skill</i> ini dapat keluar melalui kelat bahu calumpungan.	

Sumber: Olahan Penulis, 2023.

1. Denotasi

Ketiga *skill* Gatotkaca memiliki kekuatan yang berbeda *Skill* Pertama Blast Iron Fist, *Skill* Kedua Unbreakable, *Skill* Ketiga Avatar of The Guardian, *Skill* pasif Steel Bones.

2. Konotasi

Skill atau kekuatan yang dimiliki Gatotkaca yang dapat membelah bumi, mengumpulkan kekuatan untuk berlari ke arah lawan, dan terbang ke atas tanpa sayap karena senjatanya yakni brajamusti brajadenta membuat Gatotkaca semakin kuat dalam Mobile Legends.

3. Mitos

Gatotkaca selama ini dijuluki sebagai “Otot Kawat Tulang Besi” yang sangat kuat dan tidak terkalahkan dari para dewa. Hal itu sudah didengar dan diketahui banyak masyarakat. Namun sebenarnya bukan berarti Gatotkaca tidak terkalahkan hanya saja Gatotkaca memiliki kekuatan yang sangat kuat namun masih bisa dikalahkan oleh lawan yang seimbang dengannya.

4.1.6 Analisis Gatotkaca Berdasarkan Suara

Dalam Mobile Legends selain *skin* dan *skill* Gatotkaca juga memiliki suara khas yang kental akan budaya Indonesia.

Tabel 4.5 Analisis Suara Gatotkaca

Penanda (<i>signified</i>)	Petanda (<i>signifier</i>)	Makna
1. “ <i>Muscle of iron, bone of steel</i> ” yang berarti “Otot kawat, tulang besi”	1. Otot kawat tulang besi adalah julukan yang sudah sangat dikenal masyarakat sebagai tanda dari Gatotkaca.	Dari semua yang diucapkan (isi suara) Gatotkaca dalam Game online Mobile Legends Menunjukkan bahwasannya
2. “ <i>I am legend</i> ” artinya “Aku adalah legenda”	2. Gatotkaca merupakan legenda yang sudah dikenal oleh masyarakat.	Gatotkaca adalah <i>hero</i> yang diangkat berdasarkan kebudayaan yang ada di Indonesia.
3. “ <i>Legends Never Surrender</i> ” artinya “Legenda Tidak Pernah Menyerah”	3. Tidak pernah menyerah merupakan ciri dari Gatotkaca karna sifatnya yang sangat berani, dan tidak mengenal takut.	
4. “ <i>No pain, no gain</i> ” yang memiliki arti “bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian.”	4. Bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian merupakan pepatah budaya Indonesia yang dibawa oleh Gatotkaca dalam Game Mobile Legends	
5. “ <i>We are unity in diversity</i> ” yang sama artinya dengan “Kita berbeda-beda tetapi tetap satu”.	5. Kita berbeda-beda tetapi tetap satu merupakan bhineka tunggal ika.	
6. “Om Telolet Om”	6. Om Telolet Om merupakan ciri yang dibawa oleh budaya Indonesia	

Sumber: Olahan Penulis, 2023.

1. Denotasi

“*Muscle of iron, bone of steel*” yang berarti “Otot kawat, tulang besi ”, “*I am legend*” yang berarti “Aku adalah legenda”, “*Legends never surrender*” yang berarti “legenda tidak pernah menyerah”, “*No pain, no gain*” yang memiliki arti “bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian.”, “*We are unity in diversity*” yang sama artinya dengan “Kita berbeda-beda tetapi tetap satu”, “Om TeloletOm”.

2. Konotasi

Ciri khas suara Gatotkaca dalam Game Mobile Legends sudah menunjukkan bahwasannya Gatotkaca memang kebudayaan yang berasal dari Indonesia. Hal itu baik karena Mobile Legends merepresentasikan Gatotkaca sebagai *hero* yang dikenal secara mendunia dengan memperkenalkan kebudayaan Gatotkaca melalui suara, kekuatan, dan visualnya.

3. Mitos

Dari ungkapan kata-kata yang diucapkan oleh Gatotkaca yakni “*I’m a legend*” Gatotkaca membuktikan bahwa dia adalah legenda yang berasal dari Indonesia. Sementara Legenda sendiri memiliki arti cerita rakyat yang berkaitan dengan peristiwa sejarah, tokoh, atau tempat tertentu yang mencampurkan fakta dengan mitos atau hal-hal supranatural.

4.2 Pembahasan

Peneliti selanjutnya menjelaskan tentang Representasi kebudayaan pada *hero* Gatotkaca dalam Perwayangan dan *Game online Mobile Legends Bang-Bang*. Representasi itu berdasarkan fakta tersebut timbul asumsi penulis bahwa ada upaya dekonstruksi karakter Gatotkaca yang dilakukan oleh Moonton terhadap karakter Gatotkaca perwayangan, komik, novel, dan mitos. Kemudian, penggambaran suara yang diucapkan Gatotkaca di dalam novel, sinkron dengan suara yang ada di dalam game Ciri khas terkait suara Gatotkaca yang tidak dimiliki dalam novel ialah adanya kutipan-kutipan yang menunjukkan eksistensi diri dan lokalitas budaya Indonesia.

Sebagai tambahan, penulis uraikan sedikit di sini bahwa desain Gatotkaca Is Yuniarto kemudian diadopsi oleh perusahaan Moonton yang memproduksi *game* Mobile Legends: Bang Bang. Desain Gatotkaca untuk *game* ini memang persis sama dengan desain untuk cerita gambar, hanya ketika harus masuk ke dalam media *game*, terjadi penyesuaian. Gatot kaca bisa divisualkan ke dalam berbagai varian-varian misalnya Gatotkaca bisa digambarkan tanpa gelang. Hal tersebut dimungkinkan karena sifat dari media *game* itu sendiri. Pada *game* Mobile Legends atau yang sejenisnya, pemain bisa *customize* karakter, bisa mengubah *Skin* dan lain-lain, yang merupakan bagian dari permainan *game* itu sendiri.

Pada tahap peralihan dari seni wayang kulit ke dalam komik dan *game online*, terjadi proses adaptasi yang sangat besar. Para creator melakukan interpretasi atas teks yang didapat dari seni pertunjukan wayang. Penggunaan kisah

wayang sebagai konten cergam sendiri sudah merupakan strategi untuk "masuk" dan diterima ke dalam wilayah imajinasi pembaca. Gatotkaca didesain ulang agar "lebih dapat diterima" dalam kebudayaan visual yang selalu berubah. Dalam rentang waktu sekitar 60 tahun, tokoh Gatotkaca bertahan dengan mempertahankan ciri-ciri dasar visual yang tidak jauh berbeda dengan desain awal. Menciptakan desain karakter bukan sekedar memberikan nuansa estetis pada karya, namun memberikan realitas "baru" sesuatu yang diyakini sebagai bagian dari kenyataan (sejarah). Seniman memberikan makna pada kostum tokoh-tokoh dalam cerita dan selanjutnya bisa menjadi "tradisi" sebelum ada penciptaan atau adaptasi yang baru. yang diinterpretasikan ke dalam karya baru melahirkan suatu rancangan dengan pemaknaan baru yang kemudian menjadi sistem baru. Resiliensi dari tokoh Gatotkaca yang bertahan hingga sekarang, memasuki berbagai media yang berbeda-beda bisa dipelajari lebih lanjut.

Berdasarkan dari hasil yang tersaji diatas dapat diketahui bahwasannya ada perbedaan yang signifikan pada Karakter Gatotkaca dalam Mobile Legends yang dibedakan dengan perbedaan *Skin*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dan diketahui secara umum melalui Pakaian yang dipakai oleh Gatotkaca berbeda yang dialih wahanakan oleh Moonton dimana Gatotkaca tanpa menggunakan *skin* masih terlihat unsur kebudayaannya, jika dilihat dari pakaian Gatotkaca pada *Skin* kedua sudah ada perbedaan pada bagian pakaian Full hitam dan list hijau dengan menggunakan sepatu baja emas, Namun jika dilihat dari *skin* ketiga sangat jauh berbeda dengan unsur kebudayaan namun masih ada beberapa hal yang mengandung kebudayaan perwayangan dibagian praba punggung Gatotkaca

namun desain nya jauh dari kata kebudayaan karena lebih mengarah pada robot modern.

Karakter Gatotkaca diilustrasikan menggunakan gaya kartun dengan bentuknya yang 3 dimensi menjadikan visualisasinya tampak cukup realis dan terlihat lebih modern yang menimbulkan adanya pergeseran tanda di beberapa atributnya yakni, Gelang Cupit Urang, Sumping Praba, Kelat Bahu, Tebah Jaya, Gelang Calum Pringan, Kunca, Uncul Kencana.

Peristiwa ini menunjukkan dua pergerakan dari dua arah. Dari sisi tokoh orisinal Gatotkaca, budaya lokal, menyesuaikan diri terhadap semesta yang sudah terbentuk di Mobile Legends sehingga penyebaran tokoh ini bisa lebih meluas. Dari sisi Semesta Mobile Legends, dengan mengadopsi tokoh lokal Indonesia, maka daya tembus dari game tersebut bisa lebih kuat ke masyarakat, khususnya Indonesia. Pola tersebut merupakan moda suatu produk kebudayaan populer yang umum. Untuk kepentingan menjadi lebih populer secara naluriah atau *by design* muncul upaya-upaya adaptasi ke dalam media-media yang akan memberikan penetrasi yang lebih meluas dimasyarakat.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap kedua desain karakter Gatotkaca tersebut maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Karakter Gatotkaca dalam Mobile Legends Bang-Bang masih merepresentasikan budaya Indonesia.
2. Ada beberapa pergeseran tanda dalam atribut Gatotkaca yang ditampilkan dalam *Game* Mobile Legends yang tidak sesuai dengan atribut asli dari perwayangan sebelumnya.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, penulis hanya memaparkan komparasi visual dari atribut tokoh karangan. Penulis juga menyarankan dalam menciptakan karakter tokoh seni dan sastra, diperlukan pertimbangan yang cukup besar dalam menerapkan seni atau budaya di dalamnya dengan kreativitas yang dimiliki sehingga pergeseran-pergeseran makna dan bentuk visual tidak merusak tatanan makna awal tradisi yang dijadikan acuan referensi bagi pembuatnya. Jika dipelajari lebih mendalam, semiotika juga memiliki andil yang cukup besar dalam pergeseran budaya, yang membuat para interpretan harus menyadari bahwa budaya akan terus berubah sehingga upaya penggalian sumber referensinya harus lebih seksama.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, Rizal. (2018). *Representasi Karakter Perempuan dalam Game Online (Studi Semiotika tentang Representasi Karakter Perempuan dalam Game Online Mobile Legends Versi 1.2.56.2551)*. Universitas Sebelas Maret : Surakarta
- Anderson, W.P., 1964, *The Philosophy of Language*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey
- Bancroft, Tom. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Random House Inc.
- Barthes, Roland. (2009), *Mitologi*, Kreasi Wasana : Yogyakarta
- Barthes, Roland., 1991, *Mythologies*, terj. Jonathan Cape Ltd., The Noonday Press, New York.
- Basit, L. (2018). Fungsi komunikasi. *Al hikmah media dakwah, komunikasi, sosial dan kebudayaan*, 26-42.
- Cobley., Paul & Jansz. Litzza. 1999. *Introducing Semiotics*. New York: Totem Books.
- Edukasi. (2015). *Penelitian Kualitatif: Empat Tipe Triangulasi Pengumpulan Data*. <https://www.kompasiana.com/mtf3lix5tr/5535a2946ea8347510da42d9/penelitian-kualitatif-024-empat-tipe-triangulasi-dalam-pengumpulan-data>, diakses pada tanggal 24 Mei 2020.
- Fidelia, Rafika; Pratama, Dendi. (2018). *Busana Kerajaan Tokoh Gatotkaca Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. *Visual Heritage; Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*.
- Fiske, John. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Fiske, John. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi - Edisi Ketiga*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Haake, M. & Gulz, A. (2008). *Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents*. *Journal of Educational Technology & Society*, 11(4), 1-15. <https://doi.org/11.32484/vpa.vl4il.9017>
- Lee, Christopher S. (2013). *Broad Semiotics in Character Design*. The Savannah College of Art and Design.
- Libriyanti, Andina. (2018). *Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar untuk Mobile Legends*. <https://www.liputan6.com/tekno/read/3637149/indonesiapenyumbangpengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends>, diakses pada tanggal 11 November 2019.

- Liliweri, Alo, 2016, Konfigurasi Dasar Teori-Teori Komunikasi Antarbudaya, Bandung, Nusa Media.
- Lubis, F. H. (2017). Analisis Semiotika Billboard Pasangan Calon Walikota Dan Wakil Walikota Medan 2015. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 21-24. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v1i1.877>.
- Nadya. (2019). Studi Komparatif Pada Tokoh Gatot Kaca dalam Permainan Digital Mobile Legend Bang Bang dan Komik Garudayana Karangan Is Yuniarto dengan Pendekatan Semiotika. *Prosiding Seminar Nasional Arsitektur, Budaya dan Lingkungan Binaan*.
- Parrott, D. and Zeichner, A. (2008). *Determinants of anger and physical aggression based on sexual orientation: An experimental examination of hypermasculinity and exposure to male gender role violations*. *Archives of Sexual Behavior*, 37(6): 891–901.
- Peter Rhian Gunawan, B. A. (2020). KAJIAN REPRESENTASI INDONESIA PADA KARAKTER GATOTKACA . *Serat Rupa Journal of Design*, 111-134.
- 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*, 111-120.
- Purwa Gaya Surakarta. *Visual Heritage; Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*. Fiske, John. (2012). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rafika dan Dendi. 2018. Busana Kerajaan Tokoh Gatotkaca Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. Jakarta: Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya. Vol.01, No.01.
- Shiratuddin, Norshuhada. Zaibon, Syamsul Bahrun. (2010). *Mobile game-based Learning with Local Content and Appealing Characters*. *International Journal Mobile Learning and Organisation*, Vol. 4, No. 1.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Thariq, Muhammad., & Anshori, Akhyar. KOMUNIKASI ADAPTASI MAHASISWA INDEKOS, Vol. 1, No 2. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v1i2.1201>.
- Widyokusumo, Lintang. 2010. *Kekayaan Ragam Hias dalam Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta* (sebagai Inspirasi Desain Komunikasi Visual). Jakarta: HUMANIORA. Vol.01, No.2.
- Winarso, Bambang. (2017). *Hero GatotKaca Sudah Hadir di Mobile Legends, Apa Hebatnya?*. <https://dailysocial.id/post/hero-gatotkaca-sudah-hadir-di-mobile-legends>, diakses pada tanggal 13 November 2019.

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Vinka Tasya Regilia
Tempat/ Tanggal lahir : Medan, 17 Juli 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Status perkawinan : Belum Menikah
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Pasar IV Barat Jl. Sehat, Komplek Panggon Indah.
Email : Vinkavivo123456@gmail.com

Status Keluarga

Nama ayah : Alm. H. Dudung Supiatno
Pekerjaan Ayah : TNI-AD
Nama ibu : Rita Ningsih
Pekerjaan ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Pasar IV Barat Jl. Sehat, Komplek Panggon Indah.

Pendidikan Formal

2008-2013 : SD Negeri 067261 Medan
2013-2016 : SMP Negeri 38 Medan
2016-2019 : SMA Negeri 16 Medan
2019-2023 : Strata-1 Ilmu Komunikasi Fisip UMSU

Lampiran 2 SK-1 Permohonan Persetujuan Judul Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Muktihar Basri No. 3 Medan 20238 Tel: (061) 9622400 - 96224567 Fax: (061) 9625474 - 6611003
① <https://fkip.umsu.ac.id> ② fkip@umsu.ac.id ③ [umsumedan](#) ④ [umsumedan](#) ⑤ [umsumedan](#) ⑥ [umsumedan](#)

PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Sk-1

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 03 November 2022

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Vingka Tasya Regilia
N P M : 1903110179
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tabungan sks : 127 sks, IP Kumulatif 3,62

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia Melalui Tokoh Perwayangan Gatot Kaca di Game Online Mobile Legends	 3/11-2022
2	Analisis Persepsi dan Pandangan Masyarakat Terkait Kasus "Brigadir J" yang Mengakibatkan Turunnya Citra dan Kepercayaan Publik terhadap POLRI	
3	Intensitas komunikasi interpersonal antara guru dan orang tua dalam upaya "how to make children interested and learning" di TK IT Jannatun Naim	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik / Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

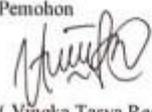
004.19.311

Medan, tgl. 03 November 2022

Ketua,

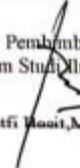

(Akhvar Anshori, S.Sos., M.I.Kom.)
NIDN: 0127048401

Pemohon



(Vingka Tasya Regilia)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi Ilmu Komunikasi


(Dr. Lutfi Hani, M.I.Kom.)

Lampiran 3 SK 2 Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> ✉ fisip@umsu.ac.id 📱 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#)

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING Nomor : 1598/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2022

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : 03 November 2022, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : VINGKA TASYA REGILIA
N P M : 1903110179
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2022/2023
Judul Skripsi : ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA MELALUI TOKOH PERWAYANGAN GATOT KACA DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

Pembimbing : Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 004.19.311 tahun 2022.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 03 November 2023.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 08 Rabiul Akhir 1444 H
03 November 2022 M

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peninggal.



Lampiran 4 SK-3 Permohonan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 19 DESEMBER 2022

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Vingka Tasya Regilia
N P M : 1903110179
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor 1231./SK/IL.3/UMSU-03/F/2022.. tanggal 19... RABU... AWAL... 1943 H. 126 OKTOBER 2022 dengan judul sebagai berikut :

ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA MELALUI
TOKOH PERWAYANGAN GATOT KACA DI GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir ASLI;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk penguasaan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :
Pembimbing

Drs. Lutfi Barli Mulyoto

Pemohon,

Vingka Tasya Regilia
(VINGKA TASYA REGILIA)

Lampiran-5 SK-4 Undangan/Panggilan Seminar Proposal Skripsi

SK-4



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 1920/UND/IL.3.AU/UMSU-03/F/2022

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 29 Desember 2022
Waktu : 10.00 WIB s.d. selesai
Tempat : Laboratorium FISIP UMSU
Pemimpin Seminar : FAIZAL HANZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
6	HUSNUL KHATIMAH	1803110048	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	AKTIVITAS KOMUNIKASI CSR PT. PELINDO CABANG BELAWAN DALAM MEWUJUDKAN PROGRAM PEDULI LINGKUNGAN
7	SEFTIAN ERWINSYAH	1803110239	CORRY NOVIRICA-AP SINAGA, S.Sos., M.A.	Dr. JUNADI, S.Pd. M.Si.	STRATEGI KOMUNIKASI REMAJA MASJID AL-HIDAYAH MEDAN POLONIA DALAM MENARIK MINAT REMAJA UNTUK MEMAMURKAN MASJID
8	SYAMROY PUJANGER PULLUNGAN	1903110043	SIGIT HAROYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. IRWAN SYARI T.JG, S.Sos., M.A.P.	STRATEGI KOMUNIKASI PARWISATA PEMERINTAH DESA BULUH DURI SERDANG BEDAGAI DALAM PENCAPAIAN ANUGERAH DESA WISATA 2022
9	VINGKA TASYA REGILA	1903110179	MURHANANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS SEMOTIKA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA MELALUI TOKOH PERWAYANGAN GATOT KACA DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
10	NADHILAH SALSABILAH SIREGAR	1803110057	Dr. IRWAN SYARI T.JG, S.Sos., M.A.P.	FACHIL PAHLEH HOAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	KOMUNIKAS ORGANISASI DALAM MENINGKATKAN KINERJA PEGAWAI DI KANTOR LURAH MEDAN BELAWAN BAHAGIA

Medan, 29-Rabiul Akhir, 1444 H
27 Desember 2022 M



Lampiran-6 SK-5 Berita Acara Bimbingan Skripsi



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Dua merahuat: sural - agar ditubuhkan
memor dan tanggapnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhter Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisp.umsu.ac.id fisp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Vingka Tasya Regilia
N P M : 1903110179
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis semiotika representasi Budaya Indonesia
melaui tokoh perwayangan gatozkaca di game
online mobile legends

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	03-nov-2022	penetapan judul skripsi	
2	05-nov-2022	pengajuan bab 1, 2, 3	
3	14-nov-2022	revisi bab 1, 2, 3	
4	8-des-2022	acc seminar proposal	
5	10-jan-2023	bimbingan pasca seminar proposal	
6	8-mar-2023	pengajuan bab 4, 5	
7	26-mar-2023	revisi bab 4, 5, abstrak	
8	27-mar-2023	revisi bab 4, 5	
9	04/april-2023	Acc sidang meja hijau.	

Medan, 04 - April - 2023.

Dekan,

(Dr. Arifin Saleh, S.Sos, M.P) NIDN:

Ketua Program Studi,

(Akhyar Anshori, S.Sos, M.Ikom) NIDN:

Pembimbing,

Dr. Katt Basir, M.I. Kom NIDN: 0812067106



Lampiran-7 SK-10 Undangan Panggilan Ujian Skripsi

SK-10



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 732/UND/II.3.A/UMSU-03/F/2023

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023
Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
16	CANSA MAYU SIVA NAZLA	1903110049	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN KOPI CHUSEYO DALAM MEMPENGARUHI MINAT BELI FANS K-POP DI KOTA MEDAN
17	MUHAMMAD NAUFAL PRANATA	1903110050	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN JUMLAH PENGGUNJUNG PADA BELAWAN SEAFOOD BANG TAMRIN
18	WINGKA TASYA REGILIA	1903110179	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom	FAZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom	ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA MELALUI TOKOH PERWAYANGAN GATOT KACA DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
19	DARA HIRA FAADHILAH	1903110284	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom	ANALISIS FRAMING PADA PEMBERITAAN TENTANG POLEMIK OBAT SIRUP ANAK DI TRIBUNNEWS.COM
20	RENDI ANANDA SIBARANI	1903110211	Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Soc., M.I.Kom.	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	PERSEPSI MASYARAKAT MEDAN DENAI TENTANG PEMBERLAKUAN LAYANAN KESEHATAN GRATIS DENGAN MENGGUNAKAN KTP DI KOTA MEDAN

Medan, 02 Dzulhijah 1444 H
22 Mei 2023 M

Notulis Sidang:

1.

Disiapkan oleh:
a.n. Rektor
Prof. Dr. MURNINGSIH ARIFIN, SH, M.Hum



Penitia Ujian
Sekretaris
Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

H A

022