

Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang

Fahmi Reza Rahmadani

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231.
E-mail : fahmireza11@gmail.com

Dr. Danang Tandyonomanu, S.Sos., M.Si.

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231.
E-mail : danangtandyonomanu@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengulas tentang bagaimana representasi perempuan dalam karakter yang ada dalam *Game Online* yang cukup populer, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*. Penelitian ini menjadi menarik dikarenakan keberadaan perempuan dalam *Game* yang populer di Indonesia terbilang jarang. Dalam penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa perempuan selalu ditempatkan menjadi tokoh sampingan dan hampir selalu berada dalam stereotip negatif yang diciptakan oleh tim pengembang laki-laki heteroseksual. Dalam *Game* yang bertema perang ini terdapat karakter utama yang disebut *hero* yang didesain berdasarkan berbagai macam referensi termasuk perempuan. Peneliti menggunakan metode tekstual analisis dan Semiotika yang disertai dengan proses *decoding* (menerjemahkan dan memaknai) tanda-tanda dalam kesatuan unit, yaitu teks. Dalam penelitian ini, *Mobile Legends: Bang Bang* dijadikan sebagai objek kajian. *Game* tersebut dilihat sebagai tanda dan teks yang dapat digunakan untuk menganalisis makna representasi perempuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa representasi perempuan setelah dianalisis melalui desain visualnya direpresentasikan sebagai sosok yang melakukan hal-hal yang serupa dengan hal-hal yang dilakukan pria dan tetap memiliki maskulinitas dan feminitas secara bersamaan, dan sesuai dengan peran (*role*) yang mereka miliki.

Kata Kunci : *Game Online*, *Mobile Legends : Bang Bang*, *Gender*, Representasi karakter, *Hero* perempuan, Analisis Tekstual, Desain visual.

ABSTRACT

This study reviews the women representation characters in a quite popular online Game, *Mobile Legends: Bang Bang*. This research is interesting since it is rare for women existence in popular Games in Indonesia. In this study, it is also proved that women are always being the side character and sometimes, always in negative stereotypes created by heterosexual male development teams. In this war-themed Game, characters called Heroes provide various types of references to suit women. The researcher uses a qualitative analysis method which is translated by the process of decoding (translating and interpreting) signs in a unity, namely text. In this study, the *Mobile Legends: Bang Bang* was made as to the object of study. The Game is seen as a sign and text that could be used to analyse the meaning of women's representation. This research shows the representation of women after being analysed through their visual design is represented as a figure who does things done with things done by men and still thinking about masculinity and femininity simultaneously by the Roles they have.

Keywords: Online game, *Mobile Legends : Bang Bang*, *Gender*, Character representation, female heroes, textual analysis, visual design.

Pendahuluan

Fokus penelitian ini adalah untuk meninjau bagaimana representasi perempuan dari karakter yang disebut *hero* dalam game *Mobile Legends : Bang Bang*. Dalam menganalisa gambaran dari *hero* tersebut penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Analisis Tekstual. Signifikansi dari penelitian ini yaitu banyaknya wujud stereotip perempuan dalam penelitian-penelitian sebagai

sosok yang dianggap dibawah laki-laki dalam masyarakat tradisional-patriarkhi (Vries, 2006). Dan begitu pula suatu penggambaran tokoh ataupun cerita berkecenderungan sarat muatan ketidakadilan dalam penciptaan penokohan pada karakter-karakter perempuan. Perempuan kerap menjadi objek yang cenderung direpresentasikan dengan wajah atraktif, tubuh seksi, dan memiliki karakter feminine.

Seperti semua seni populer, desain *Game* dipengaruhi oleh budaya dan waktu pada saat *Game* tersebut diciptakan (Chess, 2017). Menurut International *Game Developers Association* (2005) dalam (Hahn, 2017), 88,5% dari *developer Game* adalah laki-laki dan 92% dari seluruh *developer Game* adalah heteroseksual (normal). Dan juga, *developer Game* perempuan dan LGBTQ memegang pendapat kuat bahwa industri *Game* kurang keberagaman dan juga menyatakan bahwa keberagaman mempunyai dampak dari *Game* yang diproduksi. Maka dari itu, sudut pandang dari mayoritas *Game* yang dikembangkan adalah yang dipegang oleh kontingen pengembang *Game*, yang sebagian besar homogen (Maisonave, 2013). Homogenisasi gender dan seksualitas di pihak pengembang akibatnya mengarah pada homogenisasi gender dan seksualitas dalam permainan yang dihasilkan. Jadi, dalam budaya *Game*, representasi gender dan seksualitas dalam jumlah besar, setidaknya yang ada dalam desain *video game*, adalah suatu penggambaran melalui perspektif laki-laki heteroseksual.

Penelitian yang meneliti tentang gender dan game (atau sering diartikan menjadi perempuan dan game) terlihat semakin meluas seiring dengan perkembangan jaman, dan dewasa ini peneliti *critical feminist* yang meneliti tentang *Game* juga sudah semakin banyak, seperti Helen Kennedy (2002; 2006), Diane Carr (2002;2005), Jenson, Fischer dan de Castell (2011), dan lainnya.

Representasi adalah produksi makna konsep-konsep dalam pikiran kita melalui bahasa atau tanda (Hall, 1997). Berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli telah menunjukkan bahwa terdapat bentuk penggambaran atau representasi dalam karakter yang ada pada game yang dikaji.

Prescott & Bogg (2006: 99) dalam bukunya menyatakan banyak sekali penelitian mengenai perempuan dan game mengkritisi bagaimana perempuan di representasikan dalam game computer, dengan menseksualisasi perempuan secara berlebihan. Sisi seksual yang berlebihan ini ditunjukkan dalam bentuk dada yang besar, perut yang ramping, dan pakaian yang minim.

Ogletree dan Drake (2007, dalam Prescott & Bogg, 2013) menemukan bahwa perempuan didalam game sering kali direpresentasikan lebih tidak berdaya dan provokatif secara seksual daripada karakter laki-laki, dan mereka cenderung lemah dan kurang agresif.

Dill & Thill (2007: 857) berpendapat bahwa Karakter pria hampir tidak pernah direpresentasikan sebagai sosok yang sangat seksual, tetapi hal tersebut kerap terjadi pada karakter wanita. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa terdapat wujud representasi Laki-laki dan Perempuan Dalam Desain Karakter dalam setiap *Game*.

Menurut hasil penelitian terdahulu oleh Widya Ningsih (2007) tentang motif remaja memainkan *Game* yang berjudul *Ragnarok Online*, ditemukan dari 100 responden yang diteliti terdapat 94% *Gamer* adalah laki-laki dan sisanya adalah perempuan. Menurut data dari ESA (*Entertainment Software Association*), tentang jumlah pemain *Game* pada tahun 2016 antara laki-laki dan perempuan, terdapat 41% perempuan dan 59% adalah laki-laki. Dengan kata lain, target pasar *Game* online selama ini didominasi laki-laki dan tidak mengejutkan jika kemudian karakter yang diciptakan lebih unggul dibandingkan perempuan dan jikalau memang ada karakter perempuan itu hanya dianggap sebagai pemuas mata pemain laki-laki (Maghfuri, 2015).

Istilah gender seringkali disamakan dengan seks (jenis kelamin), padahal dua kata tersebut merujuk pada bentuk yang berbeda. Gender adalah suatu sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang dikonstruksikan secara sosio-kultural. Simone de Beauvoir (1956) dalam bukunya yang berjudul "*The Second Sex*" mengatakan bahwa seseorang tidak dilahirkan, melainkan dibentuk menjadi perempuan. Bagi Beauvoir seseorang perempuan tidak dilahirkan sebagai "perempuan", dalam esensi gender; melainkan sebagai perempuan secara biologis. Kondisi perempuan yang kemudian dipaksa untuk mengembangkan femininitasnya, merupakan produk konstruksi sosial – produk patriarki – alih-alih fakta biologis. Dari pernyataan tersebut bisa diasumsikan bahwa Beauvoir secara tegas menarik garis antara konsep 'Sex' dan 'Gender'. Gender tercipta melalui proses sosial budaya yang Panjang dalam lingkup masyarakat tertentu sehingga dapat berbeda dari tiap daerah, dan bisa berubah dari generasi ke generasi selanjutnya.

Stereotip gender dapat bertahan dari generasi ke generasi karena faktor sosialisasi dari lingkungan tiap individu seperti keluarga, teman, komunitas dan agama. Perlakuan lingkungan menurut jenis kelamin adalah salah satu contoh yang paling umum. Deux et. Al dalam Rollins (1996) menyebutkan bahwa komponen stereotip gender

terdiri atas beberapa aspek, yaitu karakter kepribadian, peran perilaku, penampilan fisik dan pekerjaan seperti dalam tabel berikut yang menyebutkan beberapa atribut menyertai tipikal laki-laki dan perempuan :

Tabel 1. Perbandingan Tipikal Laki-laki & Perempuan

Tipikal laki-laki	Tipikal Perempuan
Agresif	Lemah Lembut
Tidak emosional	Mudah menangis
Ambisius	Menyukai seni
Obyektif	Tidak menyukai umpatan
Dominan	Bijaksana
Suka bersaing	Religious
Percaya diri	Tertarik pada penampilan
Logis	Peka
Memiliki leadership	Kebutuhan akan rasa aman
Independent	dependen
Tidak suka basa-basi	Banyak bicara

Pada awalnya *Game* yang hanya dianggap sebagai hobi anak-anak saja kini telah menjadi gaya hidup masyarakat umum. *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan *Game* yang cukup terkenal di Asia Tenggara terutama di Indonesia yang memiliki telah mencapai lebih dari 31 juta pemain *Game* sejak tahun 2009 (Pratama, 2009), kemudian meningkat menjadi 61 juta di tahun 2018 dan diperkirakan akan naik menjadi 100 juta pada tahun 2020 (Maulida, 2018).

Persepsi audiens terhadap realita terkonstruksi dan diubah oleh informasi yang disajikan melalui media yang dikonsumsi (Gerbner, Gross, Morgan, & Signorielli, 1986). Yang awalnya berbasis di rana televisi, Kultivasi didirikan pada premis bahwa peningkatan dan konsumsi media di mana-mana menyebabkan media ini menjadi sumber penguat untuk pengetahuan dunia. Maka dari itu, jika, seandainya media yang memiliki banyak audiens, termasuk Video Game, menyajikan informasi dengan cara yang spesifik atau homogen, ini dapat berujung pada pembentukan generalisasi dan stereotip terhadap karakter perempuan.

Mobile Legends: Bang Bang jika dilihat dari riwayatnya dalam mendesain ulang *hero* yang tampak terseksualisasi menjadi ramah keluarga

menandakan bahwa *Moonton*, pihak pengembang *Game* tersebut terlihat telah memperhatikan aspek desain dari karakter yang mereka ciptakan untuk terhindar dari stereotip wanita yang dijadikan sebagai objek pemasaran dalam *Game*. Untuk itu, peneliti akan menganalisis seperti apa bentuk representasi karakter (*hero*) yang mereka ciptakan untuk mengetahui secara pasti, apa makna dibalik desain karakter tersebut.

Metode Penelitian

Fokus penelitian ini adalah meneliti representasi perempuan pada karakter (*hero*) perempuan pada game *Mobile Legends: Bang Bang*. Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Peneliti mengambil pendekatan tersebut dikarenakan menurut Kavoura & Tomaras (2014) dengan menggunakan pendekatan tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa sebuah pesan (dalam hal ini karakter dalam *Game Mobile Legends* yang bernama *hero*) telah diartikulasikan oleh sang pembuat pesan sehingga bisa membentuk suatu realitas sosial kepada audiensnya.

Peneliti menggunakan metode semiotika yang merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, dengan dasar mempelajari bagaimana memaknai hal-hal dengan artian bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi objek yang hendak berkomunikasi juga menciptakan konstitusi sistem berstruktur dari tanda.

Penelitian ini menggunakan semiotika menurut gagasan Roland Barthes. Gagasan Barthes ini merupakan lanjutan lebih dalam dari pemikiran Ferdinand De Saussure, dimana analisisnya berupa tanda denotative dan tanda konotatif saja. Denotasi merupakan tingkat pertandaan yang mana menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda pada realitas. Konotasi sendiri merupakan tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti (Kusumarini, 2006).

Tabel 2. Peta Penanda-Petanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Petanda)	2. <i>Signified</i> (Penanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotative)	
I. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	II. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
III. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Terdapat dua proses signifikasi dalam peta analisis Barthes. Tahap pertama atau signifikasi pertama adalah tataran denotatif. Tanda denotatif juga merupakan penanda konotatif, yang sudah masuk pada tahap atau signifikasi kedua. Tahap atau signifikasi pertama adalah aspek Bahasa, sedangkan tahap atau signifikasi kedua adalah aspek mitos(Mythology). Mitos dalam konteks aliran barthes adalah ideologi atau gagasan yang terus diproduksi secara berulang di mana tanda berada.

Dengan menggunakan metode ini, peneliti berusaha untuk memaknai berbagai tanda-tanda yang didapati dalam karakter *hero* perempuan dengan signifikasi tahap pertama (Bahasa/denotatif) dan tahap kedua (mitos). Peneliti juga mencoba untuk menganalisis menggunakan teori feminisme Eksistensial secara singkat. Dan yang terakhir, peneliti juga berusaha menyeimbangkan unsur objektivitas dan subjektivitas untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan cara meninterpretasikan objek penelitian (desain visual karakter perempuan) sesuai dengan apa yang telah disepakati atau dikonvensikan secara umum, dalam hal ini peneliti dan lingkungan peneliti.

Subjek dan informan dalam penelitian ini tidak ada karena penulis menggunakan metode analisis semiotika dan penulis fokus menjadikan *Game Mobile Legends: Bang Bang* sebagai objek utama penelitian.

Dalam penelitian ini analisis data akan dilakukan dengan membagi keseluruhan *hero* perempuan hingga menjadi empat *hero* dan selanjutnya tiap *hero* akan dianalisis dengan menggunakan teori semiotika oleh pendapat Roland Barthes. Teori dari Barthes lebih mengulas tanda secara lebih lanjut daripada teori milik Saussure, yang hanya terfokus kepada cara tanda-tanda yang

berhubungan dengan objek penelitian dan berhenti pada tataran denotative saja. Data kemudian akan dikaji menggunakan table peta Roland Barthes dan akan diulas lebih dalam.

Hasil dan Pembahasan

Mobile Legends: Bang Bang dirilis sejak tahun 2016 dan mulai dikenal pada tahun 2016 dan masih relevan hingga sampai saat ini. *Mobile Legends: Bang Bang* sangat terkenal dengan kepopulerannya. *Game* ini telah diunduh sebanyak lebih dari 100 juta kali oleh pengguna piranti atau perangkat *smartphone*, baik Android dan iOS . Pemain dalam *Game* ini akan diberi kebebasan untuk memainkan lebih dari 90 *hero* yang tersedia. *Hero* tersebut didesain dengan memiliki jenis kelamin laki-laki dan wanita yang atraktif. Moonton mendesain karakter sedemikian rupa sehingga pemain dapat tertarik untuk memainkan *hero* tersebut. Pemain juga dapat mengganti visual *hero* mereka dengan membeli “*skin*” agar tampil lebih menarik. *Hero* perempuan dipilih karena keunikan dan keragaman visualisasi mereka dalam game yang karakternya didominasi oleh laki-laki dan bertema perang.

Video game dan Karakter *Game* adalah elemen umum dalam popular culture para pemuda (Dill & Thill, 2007). *Video game* pada hakikatnya menjual pengalaman bermain yang disajikan dalam bentuk konsep bermain (*gameplay*) dan konten naratif seperti kisah, plot, skenario dan lainnya (Kristanto, 2018). Dalam *Gimmick*-nya, tiap *Hero* pada *Game* ini juga menjadi komoditas untuk disuguhkan kepada pemain, yang memiliki tampilan desain dasar, dan memiliki tampilan yang berbeda yang bernama *skin* yang bisa didapatkan dari transaksi dalam *Game* dengan nilai tukar berupa *diamonds*.

Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan Studio Deskom (2009) mengatakan bahwa Seenggok gambar hanya bisa menarik perhatian, bila itu mampu memberikan dan melukiskan informasi; mengejutkan dan membangkitkan gairah; serta menukik kepada suatu hal. Ketertarikan tersebut pada level selanjutnya akan mengantarkan kita kepada pengalaman teknis, lalu beranjak ke pengalaman estetis, pengalaman komunikatif, bahkan pengalaman konsumtif. Hal tersebut dapat diketahui melalui beberapa responden yang ditemukan penulis yang sudah pernah melakukan pembelian sebesar

lebih dari 3 juta rupiah untuk membeli beberapa *item* di dalam *Game* seperti *starlight membership* dan *skin* karakter. Mereka juga mengakui bahwa salah satu alasan mereka membelinya adalah factor ketertarikan kepada desain *skin* karena terlihat menarik dan atraktif. Dari total 96 *hero* (jumlah bisa bertambah seiring *update*) terdapat sebanyak 36 *hero* perempuan. Peneliti memilih empat *hero* perempuan yang sering digunakan (mobile-legends.fandom.com) berdasarkan peran nya. Berdasarkan mobile-legends.fandom.com *hero*

favorit yang sering digunakan pada role *Fighter* adalah Freya, *marksman* adalah miya, *assassin* adalah Natalia dan *Tank* adalah Hilda. Keempat *hero* tersebut merupakan *hero* yang cukup dikenal diantara *hero* perempuan lainnya sehingga peneliti tertarik untuk meneliti *hero-hero* tersebut; Keempat *hero* yang akan dianalisis elemen visualnya dengan menggunakan Tabel peta Roland Barthes tidak luput dengan tataran denotatif dan konotatifnya.

Analisis Hero Freya

Tabel 3. Analisis semiotika Barthes pada Freya

Aspek Penanda (Signifier)	Aspek Petanda (Signified)
 <p>Monolog ikonik : “I am the daughter of Northern vale. I swear to protect it till my last breath”</p>	Seorang perempuan yang berkulit putih, berambut pirang, mengenakan baju zirah (armor), membawa pedang dan perisai sembari mengayunkan pedangnya layaknya sedang menyerang sesuatu.
Tanda Denotatif (Denotative Sign)	
Sebagai seorang perempuan baju zirah (armor), membawa pedang dan perisai sembari mengayunkan pedangnya layaknya sedang menyerang sesuatu.	
Penanda Konotatif (Connotative Signifier)	Petanda Konotatif (Connotative Signified)
Seorang perempuan mengenakan baju zirah membawa pedang dan perisai layaknya seorang laki-laki membuatnya terlihat tangguh.	wanita yang mengenakan baju zirah layaknya seorang kesatria (yang merupakan pekerjaan dari seorang laki-laki) membawa pedang dan perisai, terlihat Tenang dan tangguh Memberikan inspirasi bahwa perempuan juga bisa bertarung layaknya seorang laki-laki
Tanda Konotatif (Connotative Sign)	
Perempuan bisa menjaga dirinya sendiri dan bertarung layaknya seorang laki-laki	

Tataran Denotatif

Freya dalam *game* ini digambarkan sedang menggunakan senjata berupa Pedang dan Perisai. Pedang dan perisai merupakan senjata ikonik dari seorang Knight pada zaman kerajaan dahulu kala.

Pedang & Perisai masuk kedalam klasifikasi senjata *melee* atau jarak dekat. Senjata ini kerap dijumpai untuk digunakan secara berpasangan untuk mendapatkan atribut offense dan defense secara bersamaan. Dalam *Game Mobile Legends*, freya bisa menggunakan *Skill ultimate*-nya untuk merubah pedang dan perisai miliknya menjadi battleaxe raksasa yang juga memberikan kekuatan tambahan



Gambar 1. Default skin Freya

Freya menggunakan armor hampir pada sekujur tubuhnya lengkap dengan berbagai aksesoris serta senjata pedan dan perisai miliknya. Freya memiliki kulit berwarna putih, armor yang dikenakannya didominasi oleh warna biru tua dan

emas. Freya juga tampak mengenakan baju zirah yang menyerupai knight pada saat zaman kerajaan eropa dulu. Freya mengenakan *Breastplate*, *pauldrons*, *greaves* dan *sabatons* dan perbedaannya terdapat pada bagian *helmet*, Freya tidak menutupi bagian wajahnya, dan mengenakan benda yang tampak seperti bando dan freya tidak mengenakan *renebrace* dan *poleyns*. Terdapat bulu berwarna putih yang menghiasi bagian kerah dari armor Freya. Seluruh armor Freya didominasi warna biru tua dan emas.



Gambar 2. Armor yang dikenakan seorang Knight pada umumnya

Dari perbandingan gambar diatas dapat dilihat bahwa Freya menggunakan armor dengan pertahanan yang cukup signifikan sehingga dapat melindungi dirinya dari serangan lawan.

Sebagai *Hero*, Freya juga dibekali oleh *Skill* yang dapat digunakan untuk membantunya dalam mengalahkan lawan. Terdapat 4 buah *Skill* yang dimiliki Freya, diantaranya adalah Power of Einherjar, Leap of Faith, Spirit Ward, dan Valkyrie Descent. Power of Einherjar adalah *Skill* passive yang dimiliki oleh freya dimana setiap kali Freya menggunakan *Skill* aktifnya maka kecepatan menyerang akan bertambah lebih cepat daripada biasanya. Ini secara tidak langsung menunjukkan keberanian freya yang tidak gentar pada saat bertarung dengan musuh. Efek visual pada *Skill* ini yaitu senjata Pedang dan Perisai yang dimiliki oleh Freya akan terlihat bersinar.

Skill berikutnya adalah *Leap of Faith* yang merupakan sebuah *Skill* aktif dimana Freya akan lompat kepada area spesifik yang dituju oleh pemain. *Skill* ini sangat berguna karena bisa digunakan untuk mendekat dan menyerang musuh atau menjauh dan kabur dari musuh. Efek visual dari *Skill* ini adalah cahaya emas yang muncul pada tempat freya mendarat setelah melakukan lompatannya.

Spirit Ward adalah *Skill* aktif milik Freya dimana dia menyerang lawan dengan mengayunkan senjatanya ke arah yang dituju. Jika serangan tersebut mengenai lawan atau makhluk lain Freya

akan mendapat 1 buah *orb*. *Skill* ini bisa digunakan secara bertingkat dengan maksimal 4 tingkat tergantung berapa banyak *orb* yang dimiliki freya untuk mengaktifkan *Skill* ini Kembali. Ini menandakan bahwa kekuatan Freya yang akan semakin meingkat jika dia berhasil menyerang musuh secara konsisten. Efek visual dari *Skill* ini adalah Senjata Freya yang memiliki indikator berupa cahaya ketika serangan freya berhasil mengenai musuh.

Valkyrie Descent adalah *Skill* terkuat (Ultimate atau sering disebut Ulti) yang dimiliki oleh Freya, dimana dia akan menggabungkan pedang dan perisainya menjadi sebuah kapak tempur besar yang akan menambah *Attack*, *Def*, *lifesteal* dan memperluas jangkauan serang Freya selama beberapa detik yang akan sangat menguntungkan dalam pertempuran melawan musuh dalam jumlah yang banyak jika dilakukan dengan jarak yang cukup. Efek visual dari *Skill* ini adalah senjata Freya yang berubah menjadi sebuah Battleaxe besar, sayap yang tumbuh yang bisa membuat freya terbang *Skill* ini memperlihatkan bahwa Freya sebagai petarung tidak takut dan mampu menghadapi banyak musuh dalam daerah serangan yang mampu dilakukannya.

Freya memiliki bentuk wajah menyerupai wanita ras Kaukasian Eropa, dengan warna kulit yang terang, hidung yang mancung serta alis dan bibir yang tipis. Ras kulit putih telah menjadi standar dalam sebuah kecantikan wanita sejak pada abad ke-20. Jika dilihat dari Riwayat Grimm Brothers yang dongengnya telah banyak diadaptasi oleh Walt Disney Animation Studios yang kemudian menjadikanya film fitur animasi, sekitar 40 persen film Disney yang dibuat dari tahun 1937–2000 hanya memiliki tema budaya dominan yang digambarkan dan karena sebagian besar karakter berwarna putih, harapannya adalah seolah-olah semua orang adalah atau harus seperti in (Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund, & Tanner, 2004).

Freya memiliki bentuk wajah yang serupa dengan Taylor Swift, seorang aktris yang berasal dari ras yang sama jika dilihat dari warna kulit, bentuk hidung yang mancung dan alis dan bibir yang tipis sehingga dapat disimpulkan bahwa Freya didesain dengan menggunakan referensi dari Ras Kaukasian Eropa.



Gambar 3. Bentuk Wajah Freya dan Taylor Swift (Sumber google.com)

Tataran Konotatif

Jika dalam masyarakat tradisional patriarki wanita dianggap tidak mampu berbuat apa-apa tanpa kehadiran laki-laki, Mobile Legends kemudian memperkenalkan Freya untuk menunjukkan bahwa hal tersebut keliru dengan visual sebagai kesatria wanita yang kuat dan merupakan seorang petarung. Dalam monolog khususnya, Freya mengatakan bahwa “aku adalah putri dari *Northern Vale*, aku bersumpah akan melindunginya sampai akhir nafasku!” dapat dilihat bahwa Freya telah menentukan pilihannya untuk menjadi pelindung tempat kelahirannya, yang merupakan ciri-ciri dari feminisme eksistensial.

Jika dilihat dari sisi representasi dalam poster *Hero* miliknya, terlihat Freya tampil sebagai sosok wanita yang lebih tangguh dengan armor dan senjata yang dikenakannya karena pada umumnya seorang Knight merupakan seorang pria dan bukan wanita. Melihat hal tersebut dan *Skill* yang dimiliki dia juga menunjukkan bahwa tidak hanya laki-laki

yang dapat maju bertarung di medan perang. Dalam versi Freya pakaian yang dikenakannya terlihat lebih feminin dan terlihat seperi gaun biasa daripada baju zirah yang digunakan untuk bertempur, yang kemudian mendapatkan pembaharuan melalui pemutakhiran yang dilakukan oleh pihak pengembang *Game*, sebanyak kurang lebih tiga kali. Dengan demikian terlihat tampilan tersebut merepresentasikan bahwa meskipun Freya seorang perempuan, ia mampu menunjukkan bahwa dirinya juga dapat menjadi sosok yang kuat dan dapat bertempur serta memiliki kekuatan untuk mengalahkan musuh-musuhnya. Terlihat dari postur tubuh dan pakaiannya, Freya tampil sebagai sosok yang tegap, pemberani dan kuat sesuai dengan peran sebagai *fighter* yang dimilikinya

Mitos

Freya memiliki ciri khas yang serupa dengan ras kaukasoid. Karakteristik ras kaukasoid hampir selalu menjadi standar utama dalam pembuatan karakter wanita baik dalam sebuah film maupun game karena kulit putih diasosiasikan dengan standar kecantikan wanita. Begitu juga dengan baju zirah wanita dalam game terlihat terbuka di bagian tertentu untuk meningkatkan sisi feminitas sembari mengenakan baju zirah yang terkesan maskulin.

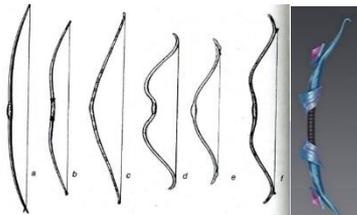
Analisis Hero Miya

Tabel 4 Analisis semiotika Barthes pada Miya

Aspek Penanda (Signifier)	Aspek Petanda (Signified)
 <p>Monolog ikonik : “I am the moonlight that breaks through the darkness”</p>	Seorang perempuan, terlihat feminin dengan pakaian minim, tubuh ramping dan rambut dikuncir ponytail sedang berkonsentrasi menggunakan busur panah untuk membidik targetnya.
Tanda Denotatif (Denotative Sign)	
Seorang perempuan yang feminine bersentajakan busur dan panah terlihat sedang membidik targetnya.	
Penanda Konotatif (Connotative Signifier)	Petanda Konotatif (Connotative Signified)
Meskipun <i>hero</i> terlihat feminin, dia mampu menggunakan senjata busur dan panah untuk melawan musuh-musuhnya	perempuan juga bisa menjadi pemanah yang hebat meskipun sebagai seorang perempuan yang feminine.
Tanda Konotatif (Connotative Sign)	
Kegiatan panah-memanah tidak terikat pada gender dan jenis kelamin. Perempuan juga bisa melakukannya	

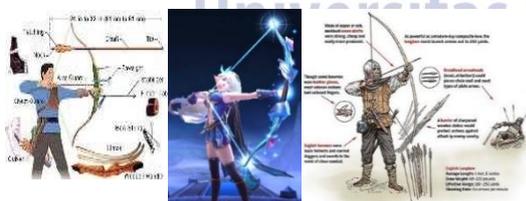
Tataran Denotatif

Miya menggunakan busur jenis *longbow* sebagai senjata utamanya. *Longbow* memiliki berbagai keunggulan dibandingkan *crossbow* yaitu biaya pembuatan yang lebih murah, berat yang lebih ringan dan kekuatan panah yang dikeluarkan. Sedangkan kekurangannya yaitu penggunaan *longbow* lebih susah, sedangkan *crossbow* dapat digunakan oleh pemula sekalipun. *Crossbow* juga cepat dalam menembakkan beberapa panah sekaligus, sama seperti senapan semi-otomatis zaman modern.



Gambar 4. Busur kuno dan busur milik Miya

Miya mengenakan pakaian yang mempermudah Gerakan agar dapat tetap lihai dalam mengejar maupun menghindari serangan lawan. Terdapat pelindung bahu, lengan, dan kaki. Aksesoris yang dikenakan antara lain pengikat rambut, bulu unggas yang terdapat pada bagian pinggang Miya, dan terdapat sejenis jubah atau *cape* yang bercabang menjadi tiga pada bagian punggungnya. Warna dari pakaian Miya didominasi oleh warna biru. Miya juga mempunyai rambut yang berwarna perak yang dikuncir bergaya *Ponytail* yang menimbulkan kesan feminin. Terlihat dari pakaian yang dikenakan Miya yang hampir menyerupai jubah dan pelindung bahunya yang mempunyai bentuk runcing, memperlihatkan bahwa Miya memiliki kesan yang dinamis dan tidak kaku.



Gambar 5 Pakaian yang dikenakan miya dengan pemanah pada zaman modern dan kuno

Sebagaimana seorang *Archer* pada umumnya, Miya juga memiliki perlengkapan khusus seperti busur panah dan pelindungnya, kecuali wadah anak panah atau *Quiver*. Tetapi miya tidak menggunakan pelindung tubuh, hal ini dikarenakan miya dapat bergerak lincah untuk menghindari serangan lawan.

Skill yang dimiliki Miya tentu berkaitan dengan *Archery* yang dapat membantunya selama bertempur melawan musuh. Terdapat satu *Skill* pasif dan tiga *Skill* aktif, diantaranya adalah *Turbo*, *Fission Shot*, *Rain of Arrows*, dan *Turbo Stealth*. *Turbo* merupakan *Skill* pasif dari Miya. *Skill* ini dapat memungkinkan miya untuk meningkatkan *Attack Speed* (kecepatan menyerang) sebanyak 5 poin dan dapat dilakukan sampai 8 tingkat selama empat detik, apabila Miya menyerang target yang sama.

Skill selanjutnya adalah *Fission Shot*, yang merupakan *Skill* pertama dari Miya, yang bisa membuat Miya menembakkan dua panah sekaligus kepada dua musuh yang terdekat darinya membagi 105% *damage* dari *total attack points* pada target utama dan 30% *damage* dari *total attack points* pada target kedua.

Rain of Arrows merupakan *Skill* kedua dari Miya. *Skill* ini dapat menimbulkan hujan panah kepada area spesifik yang dituju. *Skill* ini sangat berguna bagi miya karena semua musuh yang ada dalam area serang *Skill* ini akan mendapatkan debuff (kerugian) berupa perlambatan pergerakan musuh sebesar 30% dan apabila musuh terkena kerusakan dari *Skill* ini sebanyak empat kali, akan membeku selama 1 detik.

Turbo Stealth merupakan *Skill Ultimate* (Terkuat) dari Miya yang berguna untuk mengejar maupun kabur dari serangan lawan. *Turbo Stealth* dapat menghilangkan semua *Debuffs* pada Miya, kemudian memberikan efek kebal sehingga Miya dapat terkena segala macam serangan dari lawan, seta kecepatan bergerak dan menyerang sebesar lebih dari 50%. Efek visual dari *Skill* ini membuat Miya tak terlihat selama 1,5 detik yang menimbulkan kesan lincah pada Miya.

Miya memiliki rambut berwarna *silver* atau perak keputih – putihan yang dikuncir pada bagian belakangnya layaknya gaya *Ponytail*. Rambut dapat meningkatkan femininitas seorang perempuan, yang juga sering dijadikan sebuah standar untuk membedakan laki-laki dan perempuan. Tata rambut juga dikaitkan dengan identitas dan kebebasan dari perempuan tersebut, seperti beberapa negara atau instansi mewajibkan perempuan berambut pendek, yang terkesan terkekang untuk mengekspresikan dirinya melalui gaya rambut. Miya juga mengenakan kuncir rambut pada bagian belakangnya yang menunjukkan bahwa dia merupakan seorang yang feminine meskipun sebagai seorang *Archer*.

Dari warna kulit miya yang putih, bentuk hidung mancung, alis tipis dan bibir tipis dapat diketahui bahwa Miya juga berasal dari ras Kaukasian Eropa.

Tataran Konotatif

Moonton menciptakan Miya, seorang wanita feminine dengan tubuh ramping wajah atraktif dan rambut dikuncinr. Untuk rambutnya yang berwarna putih, terdapat kondisi pada manusia yang mengalami perubahan warna pada rambut yang menjadi putih secara dini. Kondisi tersebut dianggap mengurangi daya tarik dari seorang perempuan, dan untuk menyembunyikanya, mereka menggunakan cat rambut untuk mempertahankan daya tariknya.



Gambar 6 Perbandingan warna rambut miya dengan seseorang sindrom rambut. (sumber google.com)

Terdapat juga pergerakan atau kampanye wanita yang menerima apa adanya kondisi ini dan tidak mengecatnya sebagai bentuk dorongan kepada orang yang sama untuk lebih mencintai dirinya sendiri tanpa menghiraukan penilaian orang lain. Miya merupakan *Hero* perempuan yang memiliki rambut berwarna perak keputih-putihan dapat dikaitkan dengan fenomena tersebut dan dianggap

bahwa desain visual *Hero* Miya turut membantu kampanye tersebut untuk memperlihatkan rambut berwarna perak keputih-putihan juga tampak atraktif. Dan membantu mereka untuk tidak membenci dirinya sendiri.

Ditinjau dari sisi representasi, terlihat bahwa Miya adalah sosok yang tenang. Hal ini terlihat dari warna pakaian yang dikenakan serta pose dari *Skill-Skill* yang dilakukannya. Sosok Miya memperlihatkan, bahwa meski merupakan wanita, ia dapat menjadi archer yang hebat dengan panah-panahnya yang akurat. Sesuai perannya sebagai *Marksmen* Miya bertarung dengan menggunakan taktik, ia memiliki postur tubuh ramping yang menunjang gerakannya. Meskipun Miya seorang archer, tetapi ia masih memiliki sisi feminim yang terlihat dari kuncir rambut yang digunakan.

Mitos

Sama seperti freya, miya memiliki karakteristik dari ras kaukasoid yaitu kulit putih dan mata biru yang menjadi standar kecantikan wanita; rasa atau warna kulit lain dianggap sebagai varian. Memanah memerlukan jarak untuk menembakan anak panahnya (tidak bertarung secara langsung) dengan begitu peran tersebut cocok dilakukan oleh seorang wanita. Pemanah juga memiliki baju zirah untuk melindungi penggunaanya dari serangan , tapi miya tidak menggunakannya untuk memaksimalkan mobilitasnya, dan menunjukkan feminitasnya

Analisis Hero : Natalia

Tabel 5. Analisis semiotika Barthes pada Natalia

Aspek Penanda (Signifier)	Aspek Petanda (Signified)
 <p>Monolog ikonik : “where is my target?”</p>	<p>Seorang perempuan berbadan ramping yang berpakaian ketat dan bertudung, menggunakan senjata tajam terlihat sedang melompat dari bangunan tinggi sembari tersenyum dengan percaya diri.</p>
Tanda Denotatif (Denotative Sign)	
<p>Seorang perempuan ramping bertudung yang membawa senjata tajam terlihat lihai dan sedang melompat dari bangunan tinggi dengan percaya diri</p>	
Penanda Konotatif (Connotative Signifier)	Petanda Konotatif (Connotative Signified)

Perempuan lincah berpakaian misterius dan membawa senjata tajam.	Sebagai perempuan lincah, membawa senjata tajam dan bertudung bisa diasumsikan bahwa karakter ini berperan sebagai Pembunuh, Pembunuh atau hal kekerasan adalah tipikal hal yang dilakukan oleh laki-laki
Tanda Konotatif (Connotative Sign)	
Pekerjaan bunuh-membunuh (assassin) juga bisa dilakukan oleh perempuan bertubuh ramping.	

Tataran denotatif

Natalia merupakan seorang *Assasin* atau pembunuh yang menggunakan senjata berbentuk cakar, yang dianggap terlihat seperti senjata tradisional asal India yang bernama *Bagh nakh* yang berarti Kuku macan dan jepang yang bernama *tekko kagi* (手甲鉤) yang berarti kait tangan. Senjata ini juga terlihat mirip dengan senjata seorang tokoh *superHero* Marvel yang bernama *Wolverine*, yang juga menggunakan senjata yang terlihat seperti cakar.



Gambar 7 Perbandingan senjata natalia dengan Tekkokagi kuno dan modern

Senjata milik Natalia mempunyai tiga buah besi yang menjurai dari *Gauntlet* yang dikenakannya seperti pedang. Senjata milik Natalia terlihat tajam dan digunakan untuk melukai, hal ini berkaitan dengan peran nya sebagai seorang *Assasin* yang diharuskan untuk membunuh target dengan cepat.

Seorang *Assassin* telah dikenal sejak lama sebagai pasukan pembunuh. Pendiri dari *assassin*, Hassan-i-sabbah memiliki pakaian yang menutupi hampir seluu bagian tubuhnya serta mengenakan jubah. Natalia juga mengenakan jubah, namun dengan pakaian yang tampak ketat serta pelindung dibagian lengan dan kaki.



Gambar 8 Natalia dan Hassan-i-Sabbah

Natalia menggunakan pakaian yang tipis dan ketat untuk mendapatkan kelebihan fleksibilitasnya yang mendukung pergerakannya agar tetap lincah dan cepat.

Natalia juga mengenakan beberapa aksesoris yang berupa perhiasan pada bahunya sebagai dekorasi, jubah dan tudung kepala dan benda yang terlihat seperti sabuk pada pinggang dan paha nya yang mirip dengan *Garter Belt* atau sabuk kaki. Perhiasan yang terdapat pada bahu Natalia terlihat berwarna merah menyeruapi batu *Ruby* yang menandakan femininitas Natalia, hal ini sepertinya hanya dekorasi semata/menambah unsur fashion. Pada pakaian Jubah dan tudung kepala Natalia yang terdapat pada bagian belakang berfungsi sebagai penutup kepala agar wajah Natalia tidak mudah dikenali saat melakukan perannya sebagai seorang *Assassin*.

Skill yang dimiliki Natalia membuatnya mungkin untuk dapat membunuh lawan secara cepat. Terdapat satu *Skill* pasif dan 3 *Skill* aktif yang dimiliki oleh Natalia diantaranya yaitu *Assasin Instinct*, *Claw Dash*, *Smoke Bomb*, dan *The Hunt*. *Assasin hunt* merupakan *Skill* pasif yang dimiliki Natalia yang menjadi identitasnya dalam *Game* ini, yaitu dengan pergi ke dalam semak-semak selama dua detik dia akan mendapatkan efek *Stealth* dan menjadi tak terlihat oleh musuh. Efek visual dari *Skill* ini yaitu Natalia dalam perspektif tim terlihat blur dan tersamarkan, sementara dalam perspektif musuh menjadi tidak terlihat dan muncul indikator tanda seru (!) jika Natalia berada di dekatnya.

Skill berikutnya yaitu *Claw Dash* dimana Natalia akan berlari kepada arah yang dituju sambil menggunakan senjatanya, memberikan *Damage* terhadap musuh yang telah dilewatinya. *Skill* ini bisa digunakan Kembali dalam jangka waktu yang pendek setelah *Skill* tersebut mengenai musuh. Efek visual dari *Skill* ini yaitu Natalia bergerak maju ke depan secara cepat sambil mencakar semua yang dilaluinya.

Smoke Bomb merupakan sebuah *Skill* yang memungkinkan Natalia untuk melemparkan bom asap di tempat ia berada. Didalam asap ini musuh

akan mendapatkan efek lambat sebesar 40% sementara Natalia mendapatkan efek peningkatkan kecepatan menyerangnya sebanyak 20% hingga 50% dan menjadi kebal terhadap semua serangan dasar. Efek Visual dari *Skill* ini berupa asap yang menggumpal pada area ditempat Natalia menggunakan *Skill* ini.

The Hunt merupakan sebuah *Skill* terkuat atau *Ultimate* milik Natalia yang apabila digunakan Natalia akan memicu *Skill* pasif miliknya untuk aktif dan mendapatkan efek *Stealth* atau tidak terlihat selama 3 detik dan bisa digunakan lagi dalam kurun waktu 5 detik. Dari *Skill* ini dapat diketahui bahwa Natalia memiliki kemampuan untuk menghindari dari serangan lawan dan bahkan dapat menghilangkan dan menyerang secara tiba-tiba.

Natalia memiliki rambut berwarna merah yang diurai secara alami. Rambut juga dapat menunjukkan tingkat feminitas seorang perempuan, membedakannya dengan laki-laki dalam pandangan singkat. Tata rambut juga dikaitkan dengan identitas dan kebebasan dari perempuan tersebut. Natalia memiliki rambut yang Panjang, yang menandakan bahwa Natalia memiliki rasa feminitas meskipun ia adalah seorang *Assasin*.



Gambar 9 Perbandingan Natalia dan seorang Ginger (sumber google.com).

Tataran Konotatif

Dalam tabel 1 bisa diketahui bahwa wanita memiliki tipikal dependen terhadap orang lain dan membutuhkan rasa aman yang juga berarti butuh dilindungi. Dalam masyarakat patriarkhi wanita juga kerap menjadi korban kekerasan atau kejahatan. Natalia diperlihatkan sebagai wanita pembunuh dan misterius menandakan bahwa Natalia menembus stereotip tersebut dan memperlihatkan bahwa wanita juga bisa menjadi

Analisis Hero : Hilda

Tabel 6. Analisis semiotika Barthes pada Hilda

Aspek Penanda (Signifier)	Aspek Petanda (Signified)
	Seorang wanita negroid berbadan besar mengenakan baju primitif dan berotot yang

pembunuh, yang sering diasosiasikan sebagai pekerjaan laki-laki. Dengan Natalia menentukan jalan hidupnya sendiri, merupakan ciri-ciri daripada feminisme eksistensialis.

Dari warna rambut yaitu merah dan mata yang berwarna biru, dapat diketahui bahwa Natalia merupakan keturunan ras *Redhead* atau *ginger*. *Redhead* telah menjadi subjek diskriminasi dan penindasan sejak zaman kuno di Inggris. Claire Warner dalam Richard Cohen (2015) gadis berambut merah dapat menanggung perundungan di sekolah saat masih anak-anak dan mendapati diri mereka dalam suatu lelucon yang tak berujung dalam *Pop culture*. Ini tidak hanya di sekolah, intimidasi di tempat kerja, mulai dari pengaturan perusahaan hingga NYPD juga kerap terjadi. Natalia merupakan *Hero* yang memiliki rambut merah – orange dan mata berwarna biru yang dipilih karena keunikannya yang dimilikinya.

Dilihat dari sisi representasi, Natalia tampil sebagai sosok yang tenang dan tertata, terlihat dari cara berpakaian dan warnanya yang didominasi oleh warna putih dan biru. Dari *skill* yang digunakannya terlihat bahwa Natalia merupakan sosok yang lincah, cerdas dan handal dalam membunuh lawannya secara tiba-tiba dan cepat. Sesuai dengan perannya sebagai *Assasin* yang diharuskan untuk menyelesaikan misinya dengan cepat, Natalia mempunyai kemampuan untuk bergerak dengan cepat baik dalam menyerang maupun menghindari lawan.

Mitos

Ras *ginger* atau *redhead* memiliki ciri yang sama dengan visual dari desain Natalia, yang paling menonjol adalah warna rambut yang berwarna merah. Sebagai ras minoritas di Eropa kaum *ginger* kerap mendapatkan diskriminasi dari ras lainnya menjadi referensi dari Mobile Legends untuk mengemansipasi dari ras ini dalam stereotip budaya *game*. Pakaian ketat yang menunjukkan lekuk tubuh dan menunjang pergerakannya sebagai pembunuh merupakan tujuan pembuat desain untuk menciptakan *image* baru untuk wanita yang tangguh.

 <p>Monolog ikonik : “The real warrior is here!”</p>	<p>terlihat mengintimidasi sembari bertarung melawan monster dengan menggunakan kapak tempur yang besar.</p>
<p>Tanda Denotatif (Denotative Sign)</p>	
<p>Seorang wanita berbadan besar dan berotot terlihat mengintimidasi dan sedang bertarung melawan monster dengan menggunakan kapak tempur besar seorang diri.</p>	
<p>Penanda Konotatif (Connotative Signifier)</p>	<p>Petanda Konotatif (Connotative Signified)</p>
<p>Wanita berbadan besar, berotot, terlihat sedang bertarung menggunakan senjata yang besar terlihat kurang feminin, sangat tangguh dan independen</p>	<p>Badan besar berotot dan bertarung adalah tipikal karakteristik dari laki-laki dan diasosiasikan sebagai hal yang maskulin. Pembuat desain secara tidak langsung memberikan contoh wanita yang kuat untuk melawan stereotipikal wanita yang lemah dan harus diindungi.</p>
<p>Tanda Konotatif (Connotative Sign)</p>	
<p>Wanita yang kekar dan berotot adalah wanita yang kuat dan independen.</p>	

Tataran Denotatif

Barbarian juga memiliki berbagai macam jenis senjata, dari kapak tempur, pedang raksasa, dan lainnya. Hilda menggunakan senjata yang bejenis *Battleaxe*. *Battleaxe* didesain untuk menebas baju zirah lawan dengan hempasnya yang tajam dan bobot yang lumayan berat. *Battle axe* termasuk kedalam klasifikasi senjata *polearm* atau *pole weapon* dimana terdapat bagian tajam senjata yang ditempatkan pada ujung tongkat yang biasanya terbuat dari kayu. Tujuan dibuatnya senjata jenis ini adalah menambnah jangkauan dari senjata dan menguatkan kemampuan menebas atau menusuk dari senjata tersebut. Karena senjata jenis ini terbuat dari sedikit bahan metal, maka biaya pembuatan senjata relatif lebih rendah dibandingkan senjata lain

diantaranya merupakan baju berwarna coklat pada bagian dada dan bagian pinggang hingga kebawah. Terlihat bahwa hilda mengenakan baju yang terlalu menunjukkan kulit nya daripada menutupnya dengan baju zirah. Hilda juga mengenakan tanduk dari seekor hewan buas pada bagian belakang yang juga menutupi bahu daripada Hilda. Tepat setelah tanduk tersebut terdapat jubah berwarna coklat yang menutupi seuruh tubuh bagian belakang hilda.

Suku barbar pada zaman romawi kuno, cenderung mengenakan pakaian kasar yang terbuat dari wol, yang mereka kumpulkan dari domba local dan kulit binatang hasil buruan mereka (Payne, 1992) . Pakaian ini termasuk tunik wol tebal, dijahit dengan kasar di bagian samping, dan jubah wol tebal yang menutupi bahu.



Gambar 10. Jenis Kapak kuno dan kapak Hilda

Hilda menggunakan pakaian yang tampak seperti pakaian khas suku *Barbarian* yang minim perlindungan. Pakaian yang digunakan hilda



Gambar 11. Pakaian yang dikenakan Hilda dan suku Barbarian kuno

Warna dari pakaian hilda didominasi oleh warna coklat. Dari perbandingan diatas terlihat bahwa suku barbarian tidak menggunakan baju zirah untuk melindunginya, dengan begitu suku barbarian memiliki mobilitas tinggi dalam bergerak dan menyerang daripada pmereka yang

menggunakan baju zirah. Tengkorak hewan yang dikenakan hilda serta otot yang kekar memperlihatkan sisi maskulin dari hilda. Dilain sisi, rambut Panjang dan perut yang terekspos menandakan bahwa hilda juga memperhatikan penampilanya yang menjadi sisi femininitasnya. Pakaian hilda memiliki persamaan warna, pakaian dan senjata, jadi bisa diasumsikan bahwa hilda memang diadaptasi sebagai karakter yang berasal dari Suku barbarian.

Sebagai seorang *Hero*, Hilda juga diberikan *Skill* yang dapat digunakan untuk membantunya dalam mengalahkan musuh. Terdapat satu *skill* pasif dan tiga *skill* aktif yaitu: *Blessing of wilderness*, *Combat ritual*, *Art of hunting*, dan *power of wildness*. *Skill* pertama yang dimiliki Hilda berupa *skill* pasif yang memungkinkan Hilda untuk mendapatkan peningkatan HP regen Ketika hilda berada di dalam semak. Memasuki semak juga memberikan Hilda shield. Ketika HP Hilda terlihat rendah, dia akan mendapatkan peningkatan HP regen secara besar. *Skill* pasif ini memunculkan kelincahan dan ketangkasan hilda dalam pertempuran yang memanfaatkan lingkungan medan tempur sebaik mungkin.

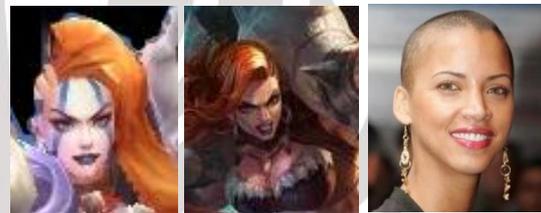
Skill berikutnya adalah *Combat Ritual*, yang merupakan *buff* yang diberikan kepada hilda setelah menggunakan *Skill* ini yang memberikan kecepatan bergerak Hilda menjadi cepat Ketika bergerak selama beberapa detik dan disertai dengan peningkatan *damage* pada serangan biasa yang berikutnya. *Skill* ini sangat berguna dan memberikan Hilda kemampuan untuk mengejar dan melarikan diri dari musuh untuk menguasai pertempuran.

Art of Hunting adalah *Skill* aktif kedua daripada Hilda. *Skill* ini mengunci satu musuh untuk diincar, *Skill* bisa digunakan berulang sebanyak tiga kali, serangan kedua akan memberikan kerusakan kepada daerah sekitar target, serangan Ketika akan memukul mundur musuh selama beberapa detik. *Skill* ini merupakan *Skill* utama Hilda untuk memberikan *damage* pada musuh. Bisa dilihat bahwa Hilda tidak gentar saat mengunci target meskipun target tersebut berada dalam sebuah kerumunan.

Skill terakhir adalah *Power of Wildness* yang merupakan *ultimate Skill* milik Hilda. *Power of wildness* memungkinkan Hilda untuk lompat menuju musuh yang ditargetkan dan menebasnya dengan kuat hingga target yang dituju menjadi terdiam untuk beberapa saat, memberikan *damage*

kepada target tersebut dan semua yang berada didekatnya. Setiap hilda berhasil membunuh atau membantu tim untuk membunuh, total *damage* yang akan dihasilkan oleh *Skill* ini akan bertambah. Efek visual dari *Skill* ini yaitu hilda akan menebas senjatanya dari atas ke bawah sampai meretakkan tanah.

Hilda memiliki bentuk wajah menyerupai ras Negroid, Afrika, dengan warna kulit yang gelap, hidung yang mancung serta bibir dan alis yang tebal. Bentuk wajah yang sama juga dimiliki oleh Noemie Leanoir, seorang model keturunan Afrika-Eropa yang juga memiliki bibir yang tebal, hidung yang mancung dan bentuk alis yang juga serupa. Dengan kemiripan tersebut, maka dapat diasumsikan bahwa bahwa Hilda merupakan keturunan Afrika-Eropa.



Gambar 12 Perbandingan Wajah Hilda dan Noemie Leanoir (*sumber google.com*)

Tataran konotatif

Tipikal wanita lemah lembut, dependen serta harus dilindungi juga tidak berlaku bagi Hilda. Dalam latar belakangnya (*mobile-legends.wikia.com*) hilda diceritakan sebagai seorang pemimpin dari sebuah suku yang kuat dan memiliki tipikal layaknya laki-laki, yaitu agresif, independent, dominan dan memiliki leadership. Dan jika pada umumnya diciptakan dengan stereotip umum yang seksi dan atraktif hilda justru memiliki desain yang macho, berotot dan maskulin. Semua hal yang telah disebutkan, menentang mitos-mitos yang dikenakan pada perempuan, dimana mitosnya adalah sebagai ibu rumah tangga (yang posisinya dibawah kepala rumahtangga) yang baik, mengasuh anak-anak dirumah dan tidak berkarir diluar rumah. Hal tersebut tentunya menjadi esensi daripada feminisme eksistensial.

Jika dilihat dari sisi representasi dari gambar, terlihat Hilda tampil sebagai sosok wanita yang maskulin dengan figur kekar berotot, pakaian dan senjata yang digunakanya. Dari *skill-skill* yang digunakanya juga menunjukkan bahwa wanita juga bisa maju bertarung di medan bertempuran seperti laki-laki.

Dengan begitu, terlihat tampilan visual tersebut merepresentasikan bahwa meskipun hilda merupakan seorang perempuan, ia mampu menunjukkan bahwa dirinya juga dapat menjadi sosok yang kuat dan dapat bertempur serta memiliki kekuatan untuk memimpin satu klan nya. Terlihat dari postur tubuh serta pakaian yang dikenakanya, Hilda tampil sebagai sosok perempuan yang Tangguh, tegap, pemberani dan kuat, sesuai dengan peran nya yang merangkap sebagai *tank* dan *fighter*.

Mitos

Bisa diketahui dari gambar 12 bahwa hilda merupakan seorang yang menyerupai dengan ras *Negroid*, ras yang sering menjadi kasus diskriminasi di Amerika Serikat. Hilda menjadi bentuk perhatian Moonton terhadap eksistensi ras lain yang menjadi 'varian' dari ras kaukasoid yang menjadi standar dari desain karakter perempuan, sekaligus dengan penyangkalan stereotip dari budaya game yang seringkali terkesan seksis. Dari postur tubuh dan segi pakaian hilda yang terbuat dari kulit hewan buas memberi stimulasi baru dari wanita bertubuh ramping dengan pakaian feminin-maskulin yang menjamur.

Karakter Perempuan sebagai Objek Alternatif Video Game

Kata '*hero*' atau 'pahlawan' cenderung diasosiasikan dengan maskulinitas. Menurut Putriandini (2016) dalam Maghfuri (2015 :23) dalam penelitian 'perang dan perempuan', perempuan cenderung diperlakukan sebagai liyan atau *the other*. Penempatan perempuan sebagai liyan memperlihatkan bahwa kesetaraan gender laki-laki dan perempuan tidaklah seimbang. Laki-laki adalah pihak subjek, yang superior dan berkuasa terhadap perempuan sebagai objek yang inferior.

Diskriminasi dan ketidakadilan yang melekat pada perempuan berawal dari perbedaan gender yang disosialisasikan oleh beragam media, termasuk media baru yang meliputi film bahkan *Game*. Media mengkonstruksi peran dan gender yang ada di dalam masyarakat melalui karakter dan cerita yang disampaikan didalamnya. Hal inilah yang membentuk dan mengawetkan stereotip gender yang kemudian mengkonstruksi identitas perempuan. Penempatan seorang figur perempuan didalam film atau *Game* sebagai karakter utama merupakan inovasi baru terutama dalam industri *Game* pada awal hingga pertengahan tahun 2000. *Game* dengan nama *Tomb Raider* menjadi populer didalam

komunitas *gamer* yang didominasi oleh laki-laki. Karakter utamanya, Lara Croft, menjadi sebuah *role model* bagi perempuan muda dan juga menjadi *hero* perempuan yang ikonik pada saat itu (Knight, 2010).

Sosok *superhero* pada industri film dan game cenderung menampilkan kekuatan dan senjata yang super seperti *Superman* dengan kekuatan supernya. *Hero* dalam film *superman* memiliki kekuatan yang sangat kuat dan menjadi andalanya untuk mengalahkan segala musuhnya. Karakter yang digambarkan dalam *Superman* cenderung mempunyai sisi maskulin dengan tingkah dan aksinya didalam film dan uga gamenya. *Superman* yang melakukan aktifitas kekerasan dengan menghajar musuhnya menampakkan bahwa terdapat sisi maskulin dalam dirinya, karena kekerasan cenderung dikaitkan dengan maskulinitas.

Lara Croft yang menjadi tokoh dari Film dan *Game Tomb Raider* juga menjadi objek dan subjek kekerasan dengan cara menembak, menghajar, melempar dan sebagainya. Bentuk-bentuk kekerasan yang dilakukan laki-laki terhadap perempuan sangat luas, mulai dari lirikan dan hinaan untuk mengintimidasi dan melecehkan, hingga penyalahgunaan kekuasaan dan manipulasi untuk perkosaan, penyerangan dan serangan secara fisik (Edwards, 2005). Sedangkan perempuan sebagai objek yang dikenai kekerasan merupakan bentuk dari femininitas perempuan. Media seringkali menampilkan perempuan sebagai korban kekerasan yang dilakukan oleh laki-laki, karena secara relatif perempuan cenderung kurang direpresentasikan dalam posisi sebagai pemegang kekuasaan dalam suatu negara atau lembaga formal lainnya. Sebaliknya, perempuan sering terlibat dalam laporan kejahatan mengenai kekerasan domestik (Edwards, 2005).

Representasi *hero* perempuan dalam *Mobile Legends : Bang Bang* bisa dilihat dari elemen visualnya, seperti desain fisik dan kostum. Pada gambar tabel penanda dan petanda, terlihat bahwa gambar daripada Freya, Miya dan Natalia direrpresentasikan sebagai sosok wanita ideal yang memiliki tubuh atraktif. Perempuan ideal menurut Knight (2010) adalah wanita yang memiliki postur tubuh lebih pendek daripada laki-laki, memiliki lekuk tubuh, dan memiliki otot halus yang menunjukkan adanya lemak di tubuhnya. Tubuh yang ramping seperti yang dimiliki oleh ketiga *hero* tersebut telah menjadi simbol control yang menunjukkan keberhasilan dan kelayakan pribadi. Hal yang ditunjukkan yang dimaksud dalam konteks

ini didasari dengan gaya hidup bentuk tubuh perempuan yang terus menerus dihegemonikan oleh media, yaitu tubuh ramping yang ideal. Seiring waktu, konstruksi tubuh yang ideal yang dianggap indah ini akan melekat pada masyarakat dan menciptakan pola pikir.

Hero perempuan dalam *Mobile Legends* : *Bang Bang* didominasi oleh kulit yang berwarna putih. Wanita yang memiliki kulit berwarna (selain putih, seperti kuning langsung, coklat dan sebagainya) dalam media biasanya direpresentasikan secara negatif atau sebagai karakter sampingan saja (Knight, 2010). Menurut Wood (2007), masyarakat masih meyakini idealnya perempuan kulit putih sebagai standar utama yang menjadi indikasi dari sebuah kecantikan yang feminine, begitu juga dengan rambut Panjang. Namun, penggambaran Hilda kurang menunjukkan sisi feminin dengan kulit putih maupun rambut yang Panjang. Hilda digambarkan dengan kulit yang coklat, hidung yang mancung, bibir tebal, kekar berotot dan bentuk alis yang menyerupai ras negroid

Femininitas dari *hero* juga dapat dilihat dari visual kostumnya. Menurut Barthes (2002), fungsi dari kostum secara aksiologi adalah kemampuannya dalam menciptakan nilai-nilai sosial yang menunjang daya kreatif masyarakat. Pakaian dan kostum yang dikenakan oleh *hero* perempuan dalam *Mobile Legends* menunjukkan bahwa mereka seorang *hero* (pahlawan) perempuan. Karena penggunaan kostum ketat ini seringkali digunakan oleh tokoh *superhero* terkenal dalam film dan game yang berasal dari amerika seperti *cat woman*, *wonder woman* dan *black widow*. Penggunaan baju ketat ini diyakini untuk memudahkan mereka untuk bergerak dan menjadi daya tarik kepada laki-laki.



Gambar 13. *Wonder Woman, Black Widow dan Cat woman* (sumber google.com)

Konsep *superhero* seringkali dikaitkan dengan maskulinitas dan oleh karena itu seorang *hero* perempuan diharapkan juga mempunyai maskulinitas. Representasi *hero* perempuan dalam *Mobile Legends* dapat dilihat melalui penggambaran

pakaian, senjata, dan *skill*, yang dimiliki tiap *hero* yang sudah tertera.

Berbagai senjata yang digunakan Freya, Miya, Natalia dan Hilda dalam aksinya menyerang musuh merupakan simbol-simbol maskulinitas yang digunakan oleh seorang tokoh *superhero*. Penggunaan senjata dianggap sebagai maskulinitas karena mayoritas senjata digunakan untuk kekerasan dan kekerasan sendiri cenderung bagian dari maskulinitas yang kerap kali disamakan dengan kejantanan, kekuatan dan kekerasan. Hal ini memperlihatkan bahwa *hero* perempuan dalam *Mobile Legends* menjadi sosok *hero* yang maskulin dengan semua aspek yang telah diketahui.

Kesimpulan

Jika mereviu pada desain visual dari keempat *Hero* yang telah dianalisis, bisa diketahui bahwa meskipun subjek penelitian ini hanya berupa karakter dari suatu *Game online*, mereka juga merepresentasikan beberapa aspek yang mengadopsi hal-hal yang berhubungan dengan realitas kehidupan nyata ; sosial seperti ras, pakaian, bahkan senjata. Terlihat dari tampilan visual yang terdapat dari keempat subjek tersebut, bahwa mereka cenderung mengadaptasi ras yang berasal dari Eropa sebagai standar acuan dalam pembuatan karakter nya, seperti Freya & Miya yang merupakan seorang kaukasian dan Natalia yang merupakan seorang ginger atau redhead. Hal tersebut dapat diketahui setelah melakukan *decoding* terhadap elemen visual yang mencakup komposisi wajah, warna mata, warna kulit, gaya rambut, dan sebagainya.

Dari hasil observasi dapat diasumsikan bahwa *Hero* perempuan tersebut juga ikut bertarung, yang merupakan sebuah hal umumnya dilakukan oleh laki-laki, mereka tidak meninggalkan unsur femininitas dan identitas mereka sebagai seorang perempuan. Hal tersebut membuat kita berasumsi bahwa pihak pengembang ingin memperlihatkan kepada audiens bahwa terdapat karakter yang kuat sebagai seorang perempuan. Proses pembuatan karakter tersebut juga mengacu pada profesi yang dulu umumnya dilakukan oleh laki-laki. Pengembang *Game* berusaha memasukkan sosok wanita yang kuat (maskulin), seperti Hilda yang kekar berotot dan feminin secara bersamaan. Dengan demikian pengembang *Game online Mobile Legends: Bang Bang* ini telah mencoba untuk menciptakan sosok perempuan *Superhero* yang menerobos stereotip-stereotip tentang perempuan

yang digambarkan lemah, harus diselamatkan, tidak berdaya, hanya menjadi “penggembira”, dan terseksualisasi. Tapi karakter dalam *Mobile Legends* disebut *Hero (Pahlawan)* ini memberikan alternatif baru kepada pemain dan audiens dengan menawarkan sosok perempuan yang tidak berada dalam bingkai stereotip budaya *Game* maupun umum, walaupun gambaran feminimnya tetap ada.

Saran

Dewasa kini bangsa Indonesia perlu lebih memperhatikan tentang isu gender dan media. Terdapat banyak stereotip dan stigma yang tertuju pada golongan tertentu dalam media yang kita konsumsi sehari-hari secara sadar maupun tidak sadar. Dalam melakukan penelitiannya penulis kurang menjumpai data spesifik yang relevan, melihat fakta bahwa penelitian terdahulu tentang game di Indonesia cukup jarang. penulis juga mendapati bahwa Metode yang digunakan yaitu semiotika memiliki banyak subjektivitas yang cenderung mengarah pada opini, jika dibandingkan dengan objektivitasnya dan memerlukan sumber relevan untuk mendukungnya.

Untuk rekan mahasiswa yang akan melanjutkan penelitian ini atau akan melakukan penelitian dengan topik yang sama, diharapkan dapat mengambil data lebih lanjut mengenai *Game Mobile Legends: Bang Bang* melihat fakta bahwa *Game online* kerap mendapatkan pembaharuan secara konsisten yang juga berpotensi untuk merubah atau menambah informasi yang telah digunakan dalam penelitian ini.

Untuk pihak pengembang *Game*, mereka bisa mempertahankan keputusannya yang mendesain karakter perempuan mereka untuk tidak terikat dengan stereotip negatif dan *annoying*. Dan juga pihak pengembang *Game* diharapkan untuk menciptakan karakter perempuan yang bebas dari stereotip tersebut dengan memberikan femininitas yang atraktif, melihat bahwa *Mobile Legends: Bang Bang* memiliki audiens yang sangat masih di dunia, termasuk di Asia Tenggara terutama di Tanah Air kita, Indonesia.

Untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut, dapat ditambahkan juga rumusan masalah apakah melalui *Update* dan *revamp hero* dalam sebuah *Game* bisa berperan sebagai bentuk *Women Empowering?*.

Daftar Pustaka

- Ahmadannuha Maghfuri. (2015). *REPRESENTASI PEREMPUAN DALAM GAME DOTA 2*. (071311533088), 1–30.
- Barthes, R., & Code, H. (2002). Elements of Semiology. *Linguistics*, (1964), 1–17. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Beauvoir, S. de. (1956). *The Second Sex*.
- Chess, S. (2017). *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity* (1st ed.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- D., W. V. (2006). Gender bukan tabu: catatan perjalanan fasilitasi kelompok perempuan di Jambi. In *Gender bukan tabu: catatan perjalanan fasilitasi kelompok perempuan di Jambi*. <https://doi.org/10.17528/cifor/002133>
- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people’s perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57(11–12), 851–864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>
- Edwards, T. (2005). Cultures of masculinity. In *Cultures of Masculinity*. <https://doi.org/10.4324/9780203005224>
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). Living with Television : The Dynamics of the Cultivation Process. *Perspectives on Media Effects*, 17–40. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Hahn, S. (2017). Gender und Gaming. In *Gender und Gaming*. <https://doi.org/10.14361/9783839439203>
- Hall, S. (1997). *Representation Second Edition*. London: SAGE Publications.
- Kavoura, A., & Tomaras, P. (2014). Qualitative communication research methods and techniques. In *Market Research Methodologies: Multi-Method and Qualitative Approaches* (pp. 156–171). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6371-8.ch010>
- Knight, G. L. (2010). Female Action Heroes: A Guide to Women in Comics, Video Games, Film, and Television. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Maisonave, N. (2013). *Gender in Gamer Culture and the Virtual World* (Stanford University). Retrieved from <https://comm.stanford.edu/mm/2013/01/nicholas-maisonave-1112.pdf>
- Maulida, L. (2018). Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020. Retrieved December 10, 2019, from <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020->

- b1U7v9c4A
Mobile Legends Wiki | Fandom. (n.d.). Retrieved August 17, 2020, from https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang_Wiki
- ONE-Esports. (n.d.). Retrieved June 22, 2020, from <https://www.oneesports.gg/id/mobile-legends/31-juta-orang-di-indonesia-main-mobile-legends/>
- Payne, B. (1992). *The History of Costume : From Ancient Mesopotamia Through the Twentieth Century Second Edition* (Second Edition). Retrieved from <https://trove.nla.gov.au/work/20136354?selectedversion=NBD8052086>
- Prescott, J., & Bogg, J. (2013). Gender divide and the computer game industry. In *Gender Divide and the Computer Game Industry*. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4534-9>
- Richard Cohen. (2015). Redheads: You May Experience Workplace Discrimination But At Least You Look Younger. Retrieved June 24, 2020, from <http://employmentdiscrimination.fisherbroyles.com/2016/05/redheads-you-may-experience-workplace-discrimination-but-at-least-you-look-younger/#page=1>
- Rollins, J. H. (1996). *Women's Minds, Women's Bodies - The Psychology of Women in a Biosocial Context*. Retrieved from <https://www.amazon.com/Womens-Minds-Bodies-Psychology-Biosocial/dp/0137203438>
- Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan Studio Deskom. (2009). *Irama visual.pdf*. Yogyakarta: JALASURRA.
- Towbin, M. A., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S., Lund, L. K., & Tanner, L. R. (2004). Images of gender, race, age, and sexual orientation in disney feature-length animated films. *Journal of Feminist Family Therapy, 15*(4), 19–44. https://doi.org/10.1300/J086v15n04_02
- Widya Ningsih. (2007). *Motif Remaja Bermain Game Ragnarok Online*.