

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur pertama-tama peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat serta penyertaan-Nya karena telah memampukan peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan dapat selesai tepat waktu. Penelitian dengan judul “Representasi karakter Kadita yang digambarkan sebagai sosok Ratu Laut Selatan dalam *game online* Mobile Legends” ini ditulis sebagai salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Pelita Harapan.

Mengingat situasi saat ini ditengah masa pandemik Covid-19 yang ada, peneliti sempat ragu dan memiliki banyak hambatan dalam menyelesaikan penelitian ini. Akan tetapi, berkat bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, penelitian ini akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dr. Naniek Novijanti Setijadi, S.Pd., M.Si. selaku dekan fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Pelita Harapan.
- 2) Marsefio Sevyone Luhukay, S.Sos., M.Si. selaku kepala jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Pelita Harapan.
- 3) Johannes Herlijanto, S.S., M.Si., Ph.D. selaku pembimbing akademik peneliti yang sudah membantu dalam proses akademik maupun non-akademik peneliti selama perkuliahan.
- 4) Sigit Pamungkas, S.T., M.T. selaku pembimbing tugas akhir peneliti yang telah membimbing serta mendorong peneliti sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.

- 5) Prof. Dr. Drs. Paulus Tangdilintin dan Magdalena Lestari Ginting, S.Sos., M.P.A., M.I.Kom. selaku penguji peneliti sehingga peneliti mendapatkan masukan-masukan yang membantu agar penelitian ini dapat memberikan hasil yang lebih baik lagi.
- 6) Agustin Diana Wardaningsih, S.E., M.I.Kom. selaku dosen peneliti yang telah membantu peneliti selama perkuliahan dan dalam mencari topik penelitian untuk tugas akhir peneliti.
- 7) Orang tua peneliti yang dengan senantiasa mendukung peneliti baik secara moral maupun finansial sehingga peneliti dapat sampai pada tahap ini.
- 8) Jessica Setiawan S.M. selaku chief mentor peneliti yang selalu mendukung, mendoakan, mendengarkan cerita, serta memperhatikan peneliti selama menjalani perkuliahan di Universitas Pelita Harapan.
- 9) Stephanie selaku teman seperbimbingan peneliti yang selalu mendukung dan menyemangati peneliti selama pengerjaan tugas akhir ini.
- 10) Mikael Verell Kwenardi, Elvan Wijaya, Jessica Melinda, Dian Tania, Nathaniel Dani, Rifat Zain Naufal, dan Hendry Budisaputra sebagai teman peneliti selama perkuliahan yang selalu mendukung dan membantu peneliti baik dalam perkuliahan maupun diluar perkuliahan.
- 11) Case (Edwin, Shenka, dan Agnes) selaku teman-teman peneliti yang selalu menjadi penyemangat dan siap sedia membantu serta mendukung peneliti dalam banyak hal.

- 12) Carissa, Emily, Theresia, dan Natasya Adrian selaku teman-teman peneliti yang selalu mendengarkan cerita, menghibur, serta menyemangati peneliti dalam menjalani perkuliahan serta penulisan tugas akhir.
- 13) Kelompok mentoring FI4 (Jessica Setiawan S.M, Lestari Maliki, Melvin Wayne, Regina Arissa, dan Jesslyn Oei) selaku teman-teman mentoring yang selalu mendukung serta menyemangati peneliti selama perkuliahan terutama selama UPH Festival 25.
- 14) Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuannya secara tidak langsung, telah memudahkan peneliti dalam penyusunan penelitian ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti telah memberikan yang terbaik dalam penulisan dan penyusunan penelitian ini. Namun peneliti juga menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat terbuka untuk menerima kritikan dan saran yang membangun dari para pembaca. Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 24 Februari 2021

Fidelia Cathleen

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
PESETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PESETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.6 Sistematika Penulisan	11
BAB II SUBYEK DAN OBJEK PENELITIAN	
2.1. Subyek Penelitian	13
2.1.1. Game Mobile Legends	13
2.1.2. Karakter <i>Hero</i> Mobile Legends	16
2.1.3. Legenda Ratu Laut Selatan	17
2.1.3.1. Kisah Ratu Laut Selatan	19
2.2. Objek Penelitian.....	21
2.2.1. Film Pendek Karakter <i>Hero</i> Kadita	22
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	
3.1. Komunikasi Massa	28

3.1.1	Pengertian Komunikasi Massa	28
3.1.2	Fungsi Komunikasi Massa	29
3.2.	<i>New Media</i>	32
3.3.	<i>Game Online</i>	33
3.4.	Film Pendek.....	34
3.4.1	Pengertian Film Pendek	34
3.4.2	Struktur Film	35
3.5.	<i>Storytelling</i>	36
3.5.1	Pengertian <i>Storytelling</i>	36
3.5.2	Aspek <i>Storytelling</i>	37
3.5.3	Karakter dalam <i>Storytelling</i>	40
3.6.	Representasi.....	42
3.7.	Budaya.....	43
3.8.	Akulturasi Budaya	44
3.9.	<i>Culture Jamming</i>	45
3.10.	Komunikasi Verbal dan Non Verbal	46
3.11.	Teori Semiotika	48
3.12.	Teori Semiotika Roland Barthes	50
3.13.	Kerangka Pemikiran	52
 BAB IV METODOLOGI PENELITIAN		
4.1.	Metodologi Penelitian	53
4.2.	Metode Pengumpulan Data	54
4.3.	Unit Analisis	55
4.4.	Metode Analisis Data	56
4.5.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	57
 BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		
5.1.	Hasil Analisa	59
5.2.	Temuan Data	60
5.2.1.	Scene 01	60
5.2.2.	Scene 02	65
5.2.3.	Scene 03	70

5.2.4. Scene 04	75
5.2.5. Scene 05	80
5.2.6. Scene 06	84
5.2.7. Scene 07	88
5.3. Pembahasan.....	91
5.3.1. Representasi Kadita ditinjau dari <i>Storytelling</i>	91
5.3.2. Representasi Kadita ditinjau dari kisah Legenda Ratu Laut Selatan	94
5.3.3. Representasi Kadita ditinjau dari Akulturasi Budaya ...	100
5.3.4. Representasi Kadita ditinjau berdasarkan <i>Cultural Jamming</i>	109
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan.....	110
6.2. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	

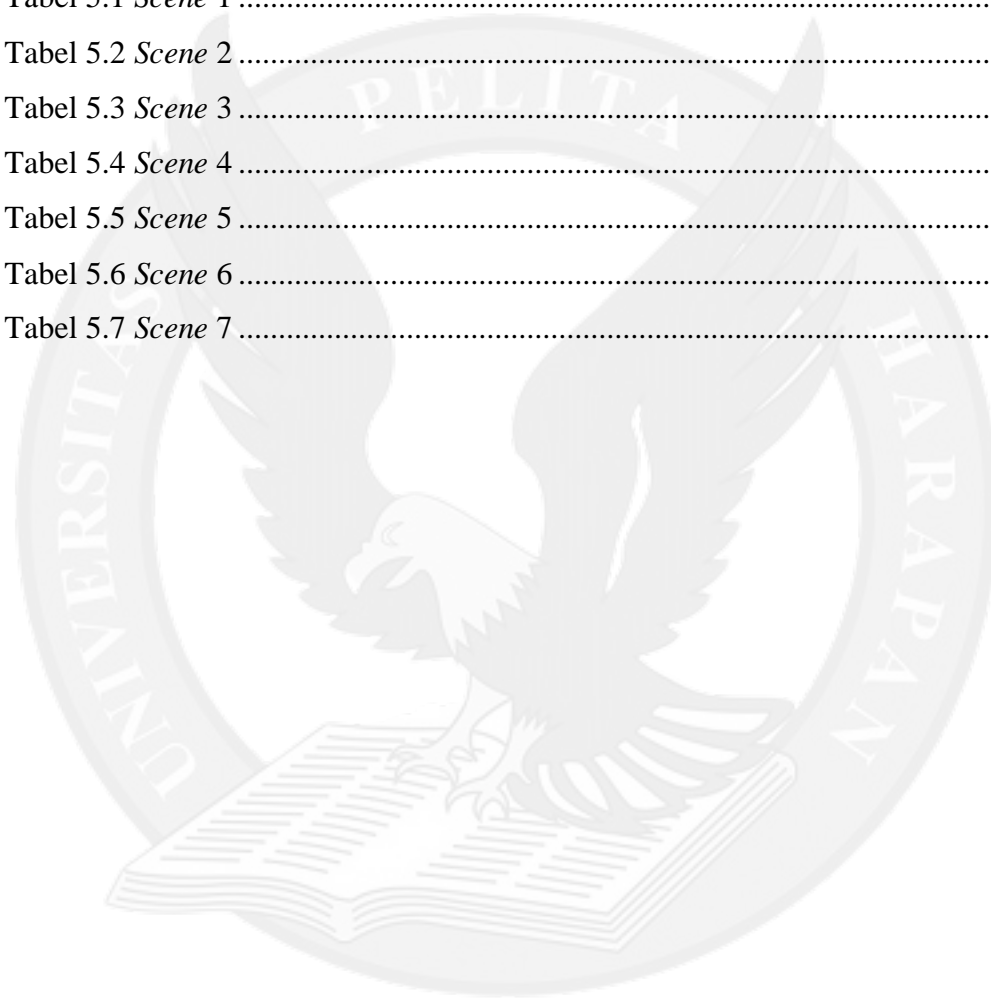
DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1.1 Pernyataan Menkominfo mengenai <i>game</i> Mobile Legends.....	1
Gambar 1.2 Berita mengenai hero Kadita yang terinspirasi Ratu Laut Selatan ...	2
Gambar 1.3 Pernyataan Wira Sonata dalam Tempo.co	3
Gambar 1.4 Infografis <i>Hero</i> Kadita	4
Gambar 1.5 Berita <i>Hero</i> yang berasal dari Asia	5
Gambar 1.6 Bukti Penerimaan masyarakat Indonesia akan Ratu Laut Selatan..	9
Gambar 2.1 Peta game mobile Legend atau Land of Dawn	14
Gambar 2.2 Kegunaan Jungle dalam game.....	15
Gambar 2.3 Lukisan Kanjeng Ratu Kidul oleh Basoeki Abdullah	18
Gambar 2.4 Film Pendek <i>Hero</i> Kadita.....	22
Gambar 2.5 Latar Cerita	23
Gambar 2.6 Kadita	23
Gambar 2.7 <i>Mage</i> Ilmu Hitam	23
Gambar 2.8 Kadita meminum ramuan	24
Gambar 2.9 Kadita terkena kutukan.....	24
Gambar 2.10 Kadita Dijauhi	25
Gambar 2.11 Kadita melompat ke Laut Selatan	25
Gambar 2.12 Kadita menjadi Ratu Laut Selatan	26
Gambar 2.13 Kadita menyerang Perahu Kerajaan.....	26
Gambar 2.14 Wajah Kadita	27
Gambar 3.1 Peta Tiga Babak Syd Field	39
Gambar 3.2 Peta Semiotika Roland Barthes	50
Gambar 4.1 Peta Semiotika Roland Barthes	56
Gambar 5.1 Gambar pembuka pada awal narasi	60
Gambar 5.2 Pemunculan Sosok Kadita.....	60
Gambar 5.3 Gunung wayang sebagai transisi menuju scene berikutnya	61
Gambar 5.4 Pemunculan <i>mage</i> sihir hitam	65
Gambar 5.5 <i>Mage</i> Sihir Hitam Mempersiapkan Ramuan	65
Gambar 5.6 Ramuan Dibawa Untuk Diberikan Kepada Kadita	65

Gambar 5.7 Kadita meminum ramuan	70
Gambar 5.8 Tangan dan kaki Kadita yang menjadi kusam dan berbintik	71
Gambar 5.9 Rambut Kadita yang berubah menjadi putih.....	71
Gambar 5.10 Kadita berjalan secara tertatih-tatih.....	71
Gambar 5.11 Kadita di jauhi semua orang.....	75
Gambar 5.12 Kadita melompat ke Laut Selatan	76
Gambar 5.13 Kadita tenggelam menjadi transisi menuju scene berikutnya	76
Gambar 5.14 Transisi Kadita menjadi Ratu Laut Selatan.....	80
Gambar 5.15 Pemunculan Kadita sebagai Ratu Laut Selatan.....	81
Gambar 5.16 Perahu kerajaan	84
Gambar 5.17 Kadita menyerang perahu kerajaan.....	84
Gambar 5.18 Wajah Kadita dengan mata tertutup.....	88
Gambar 5.19 Wajah Kadita dengan mata terbuka	88
Gambar 5.20 Perbandingan fisik Ratu Laut Selatan dan Kadita.....	96
Gambar 5.21 Rumah Adat Bali.....	102
Gambar 5.22 Barong	102
Gambar 5.23 Motif Batik Mega Mendung.....	103
Gambar 5.24 Pakaian Basahan adat Jawa	103
Gambar 5.25 Wayang Kulit dan Gunungan Wayang.....	104
Gambar 5.26 Ilustrasi gaya Jepang	105
Gambar 5.27 Ilustrasi ombak gaya Jepang	106
Gambar 5.28 Ilustrasi hiasan kepala suku Indian.....	107
Gambar 5.29 Ilustrasi Dewa Dewi Horus dan Anubis.....	107
Gambar 5.30 Pakaian perang kerajaan Tiongkok kuno	108

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2.1 Traskrip Film Pendek <i>Hero Kadita</i>	22
Tabel 5.1 <i>Scene 1</i>	60
Tabel 5.2 <i>Scene 2</i>	65
Tabel 5.3 <i>Scene 3</i>	70
Tabel 5.4 <i>Scene 4</i>	75
Tabel 5.5 <i>Scene 5</i>	80
Tabel 5.6 <i>Scene 6</i>	84
Tabel 5.7 <i>Scene 7</i>	88



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lembar Monitoring Bimbingan Skripsi..... A-1

LAMPIRAN B

Hasil Cek Turnitin..... B-1

