

# BAB I

## PENDAHULUAN

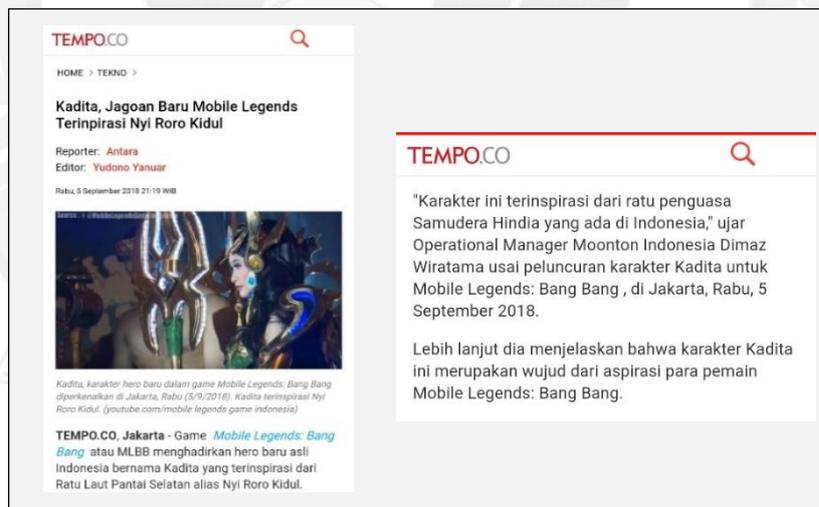
### 1.1 Latar Belakang

*Game online* berhasil menarik perhatian masyarakat luas dan market digital yang ada. Hal ini terlihat dari data Asosiasi Game Indonesia atau AGI sebagaimana dikutip oleh (kominfo.go.id, 2019) menunjukkan, pada tahun 2018 nilai industri *game* di Indonesia secara global mencapai USD 134,9 miliar. Sementara industri film *box office* hanya sekitar USD 40 miliar dan industri musik sekitar USD 19 miliar. Adapun *game online* menurut Kurniawan (2017), dapat diartikan sebagai suatu bentuk permainan yang menggunakan jaringan internet atau dimainkan secara *online*, dimana permainan ini dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang.



Gambar 1.1. Pernyataan Menkominfo mengenai *game* Mobile Legends  
Sumber: hasil olahan peneliti berdasarkan laman [kominfo.go.id](http://kominfo.go.id)

Dengan merajai seluruh market digital yang ada, *game online* juga memunculkan suatu istilah atau fenomena baru yaitu fenomena *e-sports*. Salah satu *e-sports* yang dipandang dan diterima secara positif oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika atau Menkominfo adalah Permainan Mobile Legends. Hal ini dibuktikan dari pernyataan Menteri Kominfo, Rudiantara yang mengemukakan dan menilai Mobile Legends merupakan *games* yang paling banyak dipertandingkan dan dimainkan di ASEAN, dimana setengah dari pemainnya berasal dari Indonesia. Menurut data tertulis dari Nimo TV sebagaimana dikutip oleh (Alfarizi, M.K., 2019), Indonesia tercatat menjadi kontributor pengguna aktif bulanan terbesar Mobile Legends dengan angka 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global. Jumlah tersebut sama dengan 49,98 juta pengguna aktif.



Gambar 1.2 Berita mengenai *hero* Kadita yang terinspirasi Ratu Laut Selatan  
Sumber: hasil olahan peneliti berdasarkan laman tekno.tempo.co

Melihat banyaknya kontribusi serta dukungan positif dari pengguna aktif yang berasal dari negara Indonesia, Moonton selaku penerbit *game* Mobile Legends menciptakan karakter *hero* yang terinspirasi dari tokoh yang berasal dari Indonesia.

Hal ini bertujuan sebagai suatu bentuk apresiasi dari pihak Moonton kepada pengguna aktif yang berasal dari Indonesia. Pernyataan ini diperkuat oleh Manajer Moonton Indonesia Lius Andre melalui keterangan tertulis sebagaimana dikutip oleh (Firdausi, F.A, 2018) menyatakan alasan dirilisnya *hero* Kadita ini adalah karena ingin memberikan apresiasi terhadap antusiasme gamers Mobile Legend Indonesia



Gambar 1.3 Pernyataan Wira Sonata dalam Tempo.co  
Sumber: hasil olahan peneliti berdasarkan laman tekno.tempo.co

Terinspirasi dari legenda Ratu Laut Selatan, Manajer Operasi Game Moonton Indonesia Wira Sonata sebagaimana dikutip oleh (Alfarizi, M.K, 2018) mengatakan *Hero* Kadita dalam game Mobile Legends ini dikenal sebagai penguasa Laut Selatan yang memiliki kekuatan untuk mengendalikan cuaca, menyebabkan badai dan tsunami. Selain itu, Kadita juga dikenal sebagai seorang putri cantik dari Kerajaan Jawa yang memiliki penampilan mempesona dan dikagumi semua orang.

Dengan kata lain, *hero* Kadita merupakan representasi dari sosok legenda Ratu Laut Selatan. Pernyataan ini diperkuat oleh Prayitno (2018) yang menuliskan Kadita merupakan *hero* asal Indonesia yang menjadi representasi dari Nyi Roro

Kidul yang merupakan nama lain dari Ratu Laut Selatan. Adapun representasi menurut Winarni (2010) adalah suatu cara untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, dimana dalam prosesnya melibatkan penggunaan bahasa berupa gambar-gambar dan tanda-tanda yang mewakili atau mempresentasikan sesuatu. Sehingga bila dikaitkan dalam kasus ini, *hero* Kadita yang mewakili atau mempresentasikan sosok Legenda Ratu Selatan.



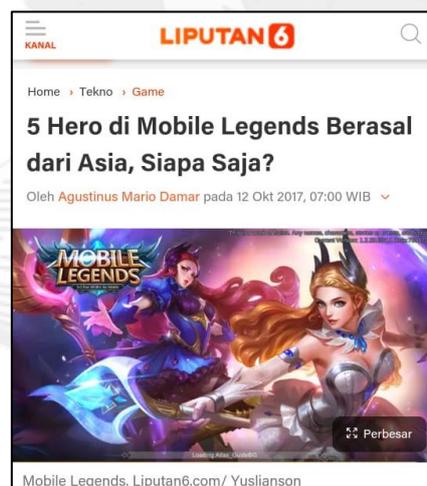
Gambar 1.4. Infografis *Hero* Kadita  
Sumber: Tirto.id

Legenda Ratu Laut Selatan merupakan sosok yang fenomenal di Indonesia. Pernyataan ini diperkuat oleh Sidiq.B (2015), yang menuliskan pada masa Mataram Islam, Panembahan Senopati telah memunculkan *folklore* yang sangat fenomenal, yaitu Nyi Roro Kidul. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan pendapat serta pandangan baik secara positif, negatif, ataupun abu-abu mengenai sosok ini bagi masyarakat Indonesia. Yaitu dimana beberapa kalangan masyarakat di Indonesia percaya bahwa sosok mistis ini benar nyata adanya. Pernyataan ini diperkuat oleh

Mukminin,F.A.(2017), yang mengatakan melalui legenda ini mitos telah mengalahkan realitas yang ada, dan tradisi menggeser modernisasi. Hal ini dikarenakan, hampir di sepanjang pantai selatan di Pulau Jawa, yaitu tepatnya dari wilayah Jawa Barat sampai Banyuwangi, Jawa Timur, Sosok Ratu Laut Selatan ini dipercaya ada dan bukan hanya dalam alam khayal saja.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Moonton melalui *game* Mobile Legends sebelumnya sudah mengeluarkan beberapa *hero* yang terinspirasi dari beberapa tokoh yang ada di Asia. Salah satunya tokoh pewayangan dari Indonesia. Tokoh pewayangan Gatot Kaca sudah dirilis Moonton pada tahun 2017 lalu. *Hero* Gatot Kaca ini merupakan *hero* yang pertama kali dirilis dalam *game* Mobile Legends yang berasal dari Indonesia.



Gambar 1.5. Berita Hero yang berasal dari Asia  
Sumber: hasil olahan peneliti berdasarkan laman Liputan 6

Beberapa hero lainnya menurut Damar A.M.(2017) yang juga terinspirasi dari tokoh yang ada di Asia antara lain, *Hero* Lapu-lapu yang terinspirasi dari sosok

pejuang bernama Lapu-lapu yang berasal dari Filipina. *Hero* Zilong yang terinspirasi dari Jendral Zhao Yun yang merupakan jendral militer bawahan dari Gongsun Zan dan melayani Liu Bei dimana sejumlah kisah kepahlawanannya telah diceritakan secara turun temurun, melihat nama-nama yang ada peneliti berasumsi ini mewakili negara Tiongkok. Dan *Hero* Yi Sun-Sin yang terinspirasi dari seorang tentara bernama Yi Sun-Sin dari dinasti Joseon, Korea Selatan. Melihat kisah dan latar belakang singkat dari *Hero* yang sebelumnya sudah dirilis dari masing-masing negara. Dapat dilihat tokoh yang menjadi referensi dalam pembuatan *hero* ini merupakan gambaran dari seorang pahlawan atau *hero* dari Negaranya masing-masing. Pahlawan atau *hero* pada umumnya identik dengan kesan yang positif dan memberikan teladan. Sedangkan Ratu Laut Selatan merupakan tokoh yang masih dipandang abu-abu bagi masyarakat Indonesia. Yaitu tokoh yang tidak sepenuhnya positif dan juga tidak sepenuhnya negatif.

Sosok Ratu Laut Selatan memiliki kesan yang dipandang negatif oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Salah satu contohnya, masyarakat Jawa tradisional seringkali mengaitkan sosok Ratu Laut Selatan dengan peristiwa supranatural seperti peristiwa ganasnya lautan yang memakan korban jiwa. Masyarakat Jawa tradisional mempercayai bahwa sosok Ratu Laut Selatan memiliki kekuatan supranatural yang dapat menolak maupun mendatangkan bencana besar (kemdikbud.go.id, 2019). Hal ini menyebabkan tidak sedikit masyarakat Jawa tradisional yang memuja dan mencari wangsit atau petunjuk dari sosok Ratu Laut Selatan.

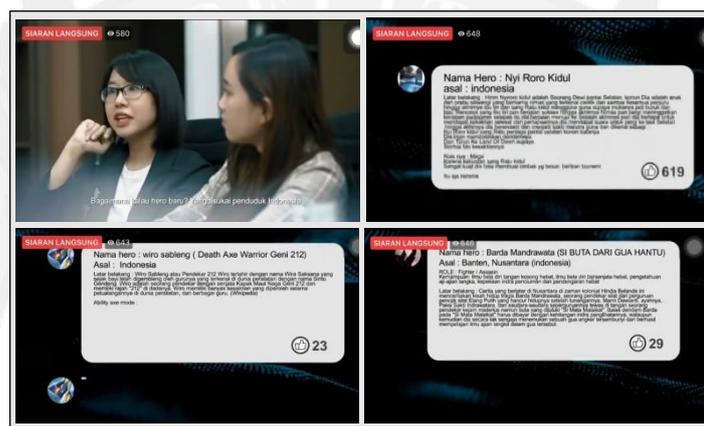
Kebiasaan memuja dan mencari petunjuk dari sosok Ratu Laut Selatan ini menimbulkan konflik bagi masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan tidak sejalan dengan peraturan dan nilai-nilai yang dipercayai oleh masyarakat beragama berdasarkan agama-agama yang sudah diakui di Indonesia. Pernyataan ini diperkuat oleh Baits (2013) dalam *KonsultasiSyariah.com* yang mengatakan mempercayai sosok Nyi Roro Kidul dalam bentuk mengagungkan dirinya atau gambarnya, serta memberikan sesajen untuknya hukumnya adalah syirik. Sejalan dengan hal ini, pendeta Ir Sutadi Rusli dalam *website* GBI Danau Bogor Raya (2011) juga mengatakan sosok Nyi Roro Kidul dinilai menyebarkan roh kesombongan, ketamakan, dan perzinahan. Maka dari itu berhati-hatilah agar tidak jatuh. Sehingga berdasarkan pernyataan – pernyataan ini maka dapat disimpulkan memuja dan mencari petunjuk dari sosok Ratu Laut Selatan termasuk perbuatan yang dilarang oleh Allah.

Namun tokoh ini juga tidak sepenuhnya dipandang negatif. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Akira Tandika (2018) yang menuliskan sebenarnya tokoh Ratu Laut Selatan atau Nyi Roro Kidul sendiri tidak memiliki watak yang jahat, atau bahkan sebaliknya memiliki hati yang mulia. Hal ini dikarenakan sosok ini dipercaya sudah menjaga ketenangan dan keamanan keraton dan rakyat Mataram hingga sekarang. Selain itu, tokoh Ratu Laut Selatan juga dipandang sebagai sosok yang sakral, karena sering diperingati dan dihormati dalam bentuk Upacara Labuhan ataupun berbentuk seni tari Bedaya Ketawang dan Bedaya Semang.

Akan tetapi, Moonton menyatakan tidak ada kriteria khusus dalam pemilihan tokoh legenda yang akan menjadi referensi karakter *hero* dalam *game* Mobile Legends. Beberapa tokoh yang telah diangkat sebelumnya merupakan hasil referensi-referensi yang telah diberikan para pemain Mobile Legends kepada admin Moonton. Sehingga terlepas dari pandangan positif dan negatifnya, Legenda Ratu Laut Selatan ini memang sudah diakui sejak lama dan dikenal masyarakat Indonesia sebagai salah satu *urban legend* yang ada di Indonesia. Menurut Fitrazana, F.A (2019), Ratu Pantai Selatan menjadi *urban legend* yang konon dikatakan memiliki peran dalam terbentuknya Kerajaan Mataram Islam. Dimana Kerajaan Mataram Islam juga merupakan cikal bakal dari terbentuknya Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat. Menurut Rizky, A.D.D. dan Ekawardhani, Y.A (2014), *Urban legend* atau Legenda urban, merupakan bagian dari adat istiadat tradisional dan cerita rakyat, yaitu sebuah tradisi lisan dari suatu masyarakat yang diwariskan atau tersebar secara turun temurun. Karena sudah diakui sebagai salah satu *Urban legend* yang ada di Indonesia, maka hal ini membuktikan cerita Ratu Laut Selatan sudah diterima dan dianggap sama seperti tokoh-tokoh cerita rakyat atau legenda lainnya yang ada di Indonesia.

Penerimaan masyarakat Indonesia akan Legenda Ratu Laut Selatan ini juga diperkuat dalam video berjudul “*Development of New Hero Kadita-Ocean Goddess “Inside Mobile Legends!! Mobile Legends: Bang Bang”*” yang telah diunggah pada akun Youtube X-treme Falcon. Video berdurasi 03:01 menit ini menunjukkan proses diskusi dari pihak-pihak Moonton yang sedang melakukan rapat mengenai hero baru yang akan dirilis. Dalam video ini, mereka menunjukkan alasan utama

tokoh ini dipilih karena berdasarkan rekomendasi dari pemain game mobile legends Indonesia sendiri dan mendapatkan jumlah likes terbanyak bila dibandingkan dengan rekomendasi hero yang lain. Melalui video ini, fakta bahwa Kadita merupakan representasi dari sosok Nyi Roro Kidul atau Ratu Laut Selatan juga kembali ditegaskan.



Gambar 1.6 Bukti Penerimaan masyarakat Indonesia akan Ratu Laut Selatan  
 Sumber: hasil olahan peneliti berdasarkan youtube X-treme Falcon

Selain itu, Moonton juga sudah mengunggah sebuah film pendek berjudul *“Reincarnate as the Ocean Goddess”*. Video ini secara khusus diciptakan oleh Moonton untuk mengenalkan lebih dalam lagi mengenai karakter *hero* Kadita. Dalam film ini, diceritakan latar belakang serta kisah dari karakter *hero* Kadita dalam *game*. Oleh karena itu, peneliti dapat mengasumsikan film pendek ini menunjukkan representasi karakter Kadita dalam *game* Mobile Legends.

Berdasarkan uraian tersebut, dan melihat visualisasi karakter Kadita digambarkan sebagai sosok yang lebih modern dengan berbagai macam elemen simbolik yang ada pada film pendek tersebut, Peneliti menjadi tertarik untuk meneliti lebih jauh lagi mengenai bagaimana Kadita direpresentasikan menurut

sosok Ratu Laut Selatan dalam game ini. Apakah Kadita merepresentasikan citra positif, negatif, ataupun keduanya dari sosok Ratu Laut Selatan yang dikenal masih abu-abu.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat peneliti simpulkan hal yang menjadi masalah utama dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Representasi Karakter Kadita yang Digambarkan Sebagai Sosok Ratu Laut Selatan Dalam Game Online Mobile Legends?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah dan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan utama penelitian ini dilaksanakan adalah :

1. Untuk Mengetahui Representasi Karakter Kadita yang Digambarkan Sebagai Sosok Ratu Laut Selatan Dalam Game Online Mobile Legends.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Keilmuan

a. Secara Akademis, penelitian ini nantinya diharapkan dapat menyajikan informasi yang dapat berguna dalam mengembangkan ilmu jurnalistik dan juga komunikasi, terutama dalam bidang ilmu-ilmu yang berkaitan dengan interpretasi yaitu seperti teori semiotika, khususnya kajian di bidang semiotika game.

b. Penelitian ini juga diharapkan bisa bermanfaat dalam menambah dan melengkapi pengetahuan baik secara teori dan wawasan mengenai Kadita yang digambarkan sebagai sosok Ratu Laut Selatan dalam *game online* Mobile Legends.

## 2. Manfaat Sosial

a. Penelitian ini diharapkan memiliki hasil analisis yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi pihak - pihak yang berkompeten, terutama bagi praktisi bidang permainan khususnya *game online*.

b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pertimbangan kebijakan produser permainan *online* dalam memilih dan menentukan karakter dalam *game online* dan diharapkan juga dapat berguna bagi seluruh masyarakat dalam upaya membangun permainan *online* indonesia yang lebih berkualitas.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk lebih memudahkan penyelesaian dan menjaga fokus dari penelitian ini, maka peneliti menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II, Subjek dan Objek Penelitian yang menjelaskan mengenai apa yang menjadi objek dari penelitian dan siapa saja yang menjadi subjek dari penelitian tersebut.
3. Bab III, Tinjauan Pustaka yang berisi mengenai teori-teori dan definisi-definisi yang menunjang penelitian tersebut
4. Bab IV, Metode Penelitian berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas data dan analisis data.
5. Bab V, Hasil dan Pembahasan berisi tentang penjelasan mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan dan pembahasan dari hasil yang diperoleh oleh peneliti.
6. Bab VI, Kesimpulan dan Saran berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, beserta kritik dan saran yang bermanfaat bagi penelitian serupa untuk kedepannya.