

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi mengalami peningkatan dan perkembangan yang sangat pesat di zaman sekarang. Teknologi yang semula hanya bisa digunakan oleh peneliti maupun akademisi, hingga akhirnya teknologi dapat digunakan dengan bebas oleh masyarakat umum. Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang, membuat manusia semakin gencar dalam menggunakan teknologi dan menciptakan hal-hal baru atau inovasi.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak terlepas dari teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih setiap waktunya, banyak inovasi-inovasi baru pula yang muncul. Menurut Luecke dalam (Kusumaningtyas, 2019), inovasi adalah sebuah proses untuk mewujudkan dengan cara mengkombinasikan dan mematangkan suatu ide, gagasan, dan atau tujuan yang bertujuan untuk menciptakan nilai baru suatu produk, proses, dan jasa.

Salah satu inovasi yang telah berkembang pesat dan menjadi bagian dari hidup manusia yang tidak dapat terpisahkan adalah adanya kehadiran internet di tengah-tengah kehidupan manusia. Menurut Mohammad (2021), internet adalah sebuah jaringan komunikasi global terbuka dan terhubung dengan banyak jaringan komputer melalui berbagai tip dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi, seperti telepon, satelit, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut David D. Clark (2018), internet merupakan sebuah fasilitas komunikasi yang telah dirancang untuk menghubungkan komputer sehingga penggunaanya dapat bertukar informasi secara digital.

Pada praktiknya, internet menjadi salah satu aspek yang penting bagi manusia. Internet seakan-akan menjadi sebuah kebutuhan dasar untuk kehidupan manusia di dalam era modern ini. Hal ini juga didukung oleh data yang telah

diterbitkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2024 melalui situs (IGID Admin, 2024)



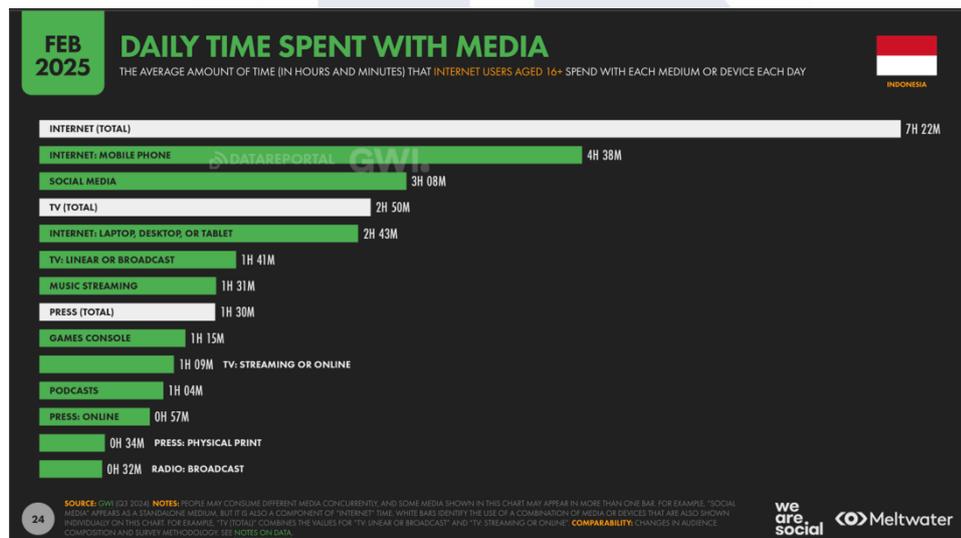
Gambar 1. 1 Pengguna Internet di Indonesia
Sumber: Indonesia.go.id (2024)

Di mana pada data yang tersedia, menunjukkan adanya peningkatan setiap tahunnya terhadap penggunaan internet, khususnya di Indonesia. Pada tahun 2024, pengguna internet di Indonesia menyentuh angka 221,56 juta pengguna. Adanya penggunaan internet yang meningkat, peran serta fungsinya pun semakin meluas dan beragam dalam berbagai aspek kehidupan. Saat ini, internet tidak hanya untuk sarana berkomunikasi, namun internet juga menyediakan berbagai layanan yang mencakup pendidikan, sarana mencari informasi, kemudahan untuk berbisnis, hingga hiburan.

Kegunaan internet yang beragam, mulai dari hal sederhana hingga yang rumit dan semakin meluas yang mencakup berbagai bidang, menyebabkan pengguna internet terdiri dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dilansir dari merdeka.com, beberapa kegunaan internet yang sangat membantu kehidupan manusia antara lain adalah internet dapat membantu manusia untuk menghasilkan uang dengan cara berjualan, selain itu internet juga

digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, berbagi, dan konektivitas. Hal ini ditunjukkan bahwa dengan adanya internet untuk berbagi pesan atau informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

Kemudahan dalam menggunakan internet, menyebabkan internet dapat digunakan dan diakses oleh khalayak luas. Melihat dari data hasil riset We Are Social (2025), penggunaan internet dibagi menjadi beberapa fungsi.



Gambar 1. 2 Daily Time Spent with Media
Sumber: We Are Social, (2025)

Berdasarkan data di atas, internet digunakan selama 7 jam 22 menit per harinya di Indonesia. Selain itu, penggunaan media sosial juga cukup tinggi di angka 3 jam 8 menit. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan internet di Indonesia bisa dikatakan cukup tinggi di setiap harinya.

Adapun jika dilihat dari riset yang dilakukan oleh We Are Social (2025), penggunaan internet dan *handphone* masyarakat Indonesia ini salah satunya adalah sebagai sarana hiburan, salah satunya adalah bermain *mobile game*. *Mobile game* menjadi salah satu sarana hiburan utama di berbagai kalangan. *Mobile game* merupakan sebuah permainan yang dapat diunduh dan dimainkan di gawai. *Mobile game* dapat diperoleh dengan cara melakukan *download* pada perangkat yang akan digunakan (Feijoo et al., 2016). *Mobile game* sendiri dibedakan menjadi dua tipe,

yakni *mobile game* berbayar dan gratis. Jika berbayar, biasanya pembayaran akan dilakukan di awal maupun di dalam game, biasanya disebut *freemium*.

Hal ini juga berkaitan dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin meningkat menghasilkan *mobile game* pada zaman ini bukan hanya sebatas permainan sederhana, namun juga menyajikan permainan dengan fitur-fitur modern dan grafis yang tinggi. Selain itu, dikutip dari artikel yang dirilis oleh Digital Alliance, (n.d.), saat ini *mobile game* juga menyediakan fitur *multiplayer* sehingga memungkinkan untuk bermain bersama teman dari nasional hingga global dan berinteraksi secara langsung.

Pada zaman sekarang, *mobile game* sudah meluas dan semakin beragam. Tipe *mobile game* juga semakin banyak. Adapun beberapa jenis *mobile game* yang biasanya beredar dan dimainkan oleh *gamers* adalah model permainan *Role-playing games* (RPG). Dalam game RPG, biasanya pemain akan mengambil peran dalam memainkan permainan ini, contohnya Genshin Impact, Ragnarok M: Eternal Love, Summoners War: Sky Arena, dan Dark Souls. Lalu, ada *game strategy* di mana pemain didorong untuk berpikir untuk menyelesaikan suatu misi dengan strategi khusus. Selain itu, salah satu *game* yang paling populer adalah jenis *game Mobile Online Battle Arena* (MOBA). Pada *game* MOBA, biasanya pemain diharuskan untuk mengumpulkan poin lebih banyak dari lawan dan tujuan utamanya yakni menghancurkan *base* musuh. Salah satu contoh game MOBA yang paling terkenal di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang-Bang.



Gambar 1. 3 Mobile Game yang Paling Disukai di Indonesia
Sumber: (Annur Mutia, 2023)

Gambar 1.3 memperlihatkan posisi *game* MLBB pada tahun 2022, yaitu pada posisi pertama *game mobile* yang paling disukai di Indonesia. Hal ini juga diikuti dengan angka *download* Mobile Legends: Bang-Bang yang banyak di setiap tahunnya, bahkan Mobile Legends: Bang-Bang konsisten menduduki peringkat satu di *top mobile game* setiap tahunnya. Mobile Legends: Bang-Bang sendiri merupakan *mobile game online* yang menawarkan pengalaman *multiplayer*. Mobile Legends: Bang-Bang dirilis oleh developer *game* di Shanghai, yaitu, Moonton pada tahun 2016.

Menurut HiTekno.com (2023), *game* Mobile Legends: Bang-Bang dirancang sebagai *mobile game* berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang memberikan pengalaman *game* PC MOBA namun dibuat lebih ringkas dikarenakan dapat diakses melalui *mobile phone*. Mobile Legends: Bang-Bang sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini terbukti *game* ini telah memiliki pemain lebih dari 100 juta yang aktif setiap bulannya dari seluruh dunia.

Dikutip dari artikel IDN Times yang ditulis oleh Ali, (2023), beberapa alasan *game* Mobile Legends: Bang-Bang menjadi teratas dan memiliki banyak pemain adalah karena MLBB adalah salah satu *game* MOBA di *handphone* yang terus berkembang dan melakukan inovasi secara terus menerus. Selain itu, *game* ini dinilai memiliki gaya permainan yang cenderung sangat simpel sehingga cepat dan mudah untuk dimainkan. Lalu, Mobile Legends: Bang-Bang juga tidak memerlukan strategi panjang dan lambat, dan banyak *influencer*, khususnya para *YouTuber* yang memainkan permainan ini dengan gaya pengemasan yang menarik sehingga membawa pengaruh untuk para pengikutnya untuk mencoba dan bermain Mobile Legends: Bang-Bang.

Game Mobile Legends: Bang-Bang menyediakan berbagai macam *hero* yang dapat digunakan pemain untuk bermain di *Land of Dawn*. Masing-masing *hero* di Mobile Legends: Bang-bang mempunyai latar belakang-nya masing-masing unik setiap *hero*-nya. Makna dan cerita tersebut menarik untuk dibahas dan diketahui oleh pemain Mobile Legends: Bang-bang. Hal ini menjadi menarik untuk dibahas karena para *hero* yang berada di Mobile Legends: Bang-Bang bukan hanya untuk dimainkan, tetapi rata-rata *hero* memiliki representasi budaya dan mitologi di cerita latar belakangnya.

Berdasarkan fenomena yang telah ditemukan, tingginya angka *download* dan pemain serta menariknya cerita latar belakang setiap *hero* di Mobile Legends: Bang-Bang maka penelitian ini akan meneliti dan mengkaji salah satu *hero*, yaitu Yi Sun-Shin dalam representasi budaya Korea dalam *game* Mobile Legends: Bang-Bang. Kehadiran budaya Korea di Indonesia telah berkembang dengan pesat dan diterima baik oleh masyarakat Indonesia. Perkembangan ini bukan hanya di aspek K-Pop saja, namun juga didukung oleh berbagai aspek mulai dari K-Drama, makanan, kosmetik, *fashion*, dan gaya hidup. Gelombang Korean *wave* ini semakin memperkuat pengaruh budaya Korea di Indonesia, khususnya untuk generasi muda. Awal mula adanya Korean *wave* ini berasal dari adanya K-Drama dan musik K-Pop yang masuk ke Indonesia (Dewi, 2022). Banyaknya konten Korea yang ada di Indonesia menyebabkan banyak orang di Indonesia menjadi tertarik untuk

mempelajari bahasa Korea, khususnya mereka para pelajar dan mahasiswa (Fadillah & Nurhaliza, 2023). Budaya Korea tidak hanya berpengaruh pada aspek sosial namun juga terlihat di dunia *gaming*, khususnya Mobile Legends: Bang-Bang yang memiliki basis pemain besar di Indonesia.

Salah satu hero Mobile Legends, yaitu Yi Sun-Shin merupakan seorang laksamana yang legendaris dari Korea. Beliau dikenal karena ketangkasan dan kejeniusannya dalam perang melawan Jepang pada abad ke-16. Dalam Mobile Legends: Bang-Bang, Yi Sun-Shin digambarkan sebagai laksamana perang yang menggunakan panah, pedang dan kapal perang.

Pemaknaan *hero* dalam MLBB sangat menarik, hal ini dikarenakan setiap *hero* yang ada tidak hanya memiliki perannya sendiri, namun mereka memiliki cerita latar belakang, desain visual yang menarik dan khas, serta dapat dikaitkan dengan identitas dan preferensi masing-masing pemain. Biasanya, pemain memiliki preferensinya masing-masing seperti cerita latar belakang, desain *hero* yang menarik, bahkan nilai-nilai yang bisa mereka ambil dari karakter.

Pemilihan *hero* Yi Sun-shin sendiri dapat dikatakan cukup populer di Indonesia, baik di ranah *ranked match* maupun *match* yang kompetitif seperti MPL dan M Series. Sebagai *hero* yang memiliki *role marksman* dan *assassin*, Yi Sun-shin sering digunakan karena memiliki mobilitas yang tinggi, *skill set* yang lengkap untuk jarak dekat maupun jauh, serta *skill ultimate* yang memiliki efek global.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 1. 4 Popularitas Yi Sun-shin dalam Match Kompetitif
Sumber: Facebook MPL Indonesia (2020)

Dilihat dari postingan (MPL Indonesia, 2020), Yi Sun-shin menjadi *hero* yang sukses di MPL Indonesia *season* 6, tahun 2020 yang lalu. Bahkan salah satu *pro player* memiliki *win rate* hampir sempurna yaitu 93% dalam menggunakan Yi Sun-shin dalam permainannya. Dengan mobilitas yang tinggi serta *skill set* yang lengkap menjadi alasan Yi Sun-shin menjadi karakter yang laris.

Dalam meneliti karakter *hero* di Mobile Legends: Bang-bang yang bernama Yi Sun Shin yang merepresentasikan budaya Korea ini akan digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif memahami sebuah fenomena secara mendalam, sehingga metode ini cocok untuk meneliti *hero* Yi Sun Shin yang merepresentasikan budaya Korea di *game* Mobile Legends: Bang-Bang.

1.2 Rumusan Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat serta munculnya *mobile game* yang semakin beragam, penting untuk melihat lebih dalam terkait aspek-aspek yang menunjang populernya *mobile game* tersebut. Salah satu aspek yang menunjang untuk kepopuleran Mobile Legends: Bang-Bang adalah pilihan *hero* yang disediakan oleh Mobile Legends: Bang-Bang. Banyak latar belakang yang menarik dan unik di setiap *hero*-nya.

Dalam era globalisasi media, *game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga sebagai ruang representasi budaya. Karakter Yi Sun-shin dihadirkan dengan visual dan simbol-simbol tertentu yang mencerminkan budaya dan nilai budaya tertentu. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana makna-makna budaya tersebut dikonstruksi dan direpresentasikan melalui pendekatan semiotika.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka didapatkan pertanyaan untuk penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana makna denotatif, konotatif, dan mitos terbentuk melalui tanda-tanda visual, verbal, dan simbolik pada karakter Yi Sun-shin dalam *game* Mobile Legends: Bang-bang berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes?

1.4 Tujuan Penelitian

Melihat dari latar belakang serta fenomena yang ada, maka peneliti memiliki tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Menganalisis makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam representasi karakter Yi Sun-shin dalam *game* Mobile Legends: Bang-bang menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam studi semiotika khususnya dalam bidang *gaming* terkait representasi budaya. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kajian budaya populer Korea (*hallyu*) dalam konteks globalisasi melalui *game*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat berguna untuk *developer game* Mobile Legends: Bang-Bang maupun *developer game* lainnya dalam menciptakan *hero* dan karakter yang sesuai dengan budaya asalnya agar lebih autentik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi *developer game* dalam menciptakan karakter yang dapat menarik pasar *global*.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini dapat membantu menciptakan interaksi antar budaya antara pemain dari berbagai latar belakang, sehingga dapat memperkuat toleransi dan pemahaman antar budaya. Selain itu, budaya Korea juga memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan budaya populer di Indonesia.

1.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada *mobile game* Mobile Legends: Bang-Bang saja, khususnya *hero* Yi Sun-Shin. Sehingga penelitian ini hanya akan meneliti seputar representasi salah satu *hero* Mobile Legends: Bang-Bang, yaitu Yi Sun-Shin melalui tanda-tanda yang muncul membentuk makna, baik secara denotatif, konotatif, dan mitos.