

## BAB III

### HASIL PENELITIAN

#### 3.1 Makna Denotasi Game Mobile Legends

Representasi makna denotasi pada *Game Mobile Legends* ditandai sebagai sebuah tanda, petanda, dan penanda, dan jelas, dimana gamer mengalami peristiwa indrawi pada saat melakukan perang antar suku

##### 3.1.1 Makna Persiapan bertanding dalam game Mobile legends



Gambar 3.1.1 pada Persiapan bertanding

*Prep* adalah istilah dalam *Game Mobile Legends* yang berarti persiapan sebelum bertanding, di dalam persiapan terdapat *Item* yang dimaksud *Item* adalah

alat – alat yang sangat penting untuk memperkuat tokoh-tokoh atau karakter yang akan dimainkan, sebelum memulai pertandingan pemain harus membangun *Item* terlebih dahulu dan menyesuaikan sesuai kebutuhan karakter, contohnya seperti karakter yang bernama Layla tipe karakter *Marksman* atau penembak jarak jauh, Item yang dibutuhkan adalah *Attack Speed* yang menembak dengan cepat, *lifesteal* yang berguna untuk penambah darah ketika menembak serta mengenai lawan dan *Physical Attack* yang berguna untuk menambah *Damage* serangan pada lawan.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang persiapan bertanding dalam game Mobile legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa :

“ Menurut saya sekarang jadi lebih kompleks karena setiap *Gear* yg akan digunakan sesuai dengan keinginan hero yg kita mau, namun di sisi lain kita butuh lebih banyak menghabiskan waktu untuk meningkatkan level pada item di dalam persiapan ”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban Persiapan dalam game Mobile legends bahwa:

“ Menurut saya prepare dalam mobile legends sangat penting, jika pemain tidak ada persiapan dan pembekalan saat bertarung hero yang akan di gunakan akan lemah dan menjadi beban berat pada tim ”

Reduksi dari jawaban semua informan diatas mengenai Persiapan dalam Game Mobile Legends adalah *Prep* atau persiapan sangat penting bagi setiap karakter sebelum memulai bertanding yang akan memudahkan masing masing hero di dalam tim untuk melancarkan serangan dan dapat bekerja sama dengan baik di dalam tim, tanpa adanya persiapan setiap hero akan lemah dan mudah dikalahkan musuh.

Makna yang terkandung dalam persiapan game Mobile Legends adalah dalam permainan ini antara satu dengan yang lainnya saling memiliki keterkaitan yang tidak bisa dipisahkan, Pemain sepakat bahwa persiapan yang matang merupakan sesuatu yang penting untuk memperoleh kemenangan. Tak bisa dipungkiri bahwa tujuan pemilihan *Gear* adalah untuk memudahkan pemain. Dengan beragam keunikan yang dimiliki, seperti baju pelindung, perisai, sepatu cepat, pedang, pistol, ramuan *Magic* dan untuk menambah *Mana* stamina karakter.

### 3.1.2 Pemilihan karakter dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.1.2 pada Pemilihan Karakter

Karakter adalah *Hero* yang menjadi unsur utama dalam berperang melawan musuh, *Hero* dalam *Game Mobile Legends* memiliki spesialisasi tertentu. dan berbagai jenis hero seperti *Marksman* sebagai penembak, *Support* sebagai pembantu, *Tank* sebagai tameng, *Mage* sebagai penyihir, *Fighter* Sebagai petarung dan *Assasin* sebagai pembunuh, Sebelum memulai bertanding pemain akan memilih dan menyesuaikan hero apa yang sedang dibutuhkan untuk bekerja sama di dalam tim melawan musuh.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang pemilihan Karakter dalam *Game Mobile Legends* yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa :

“Karakter dalam game ini sangat variatif , kita bisa memilih sesuai yg mana kita mau atau bahkan yg kita kuasai secara pasif atau aktif”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban Pemilihan Karakter dalam game *Mobile legends* bahwa:

“Hero dalam mobile legend cukup unik dan mempunyai karakter yang berbeda beda”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai pemilihan Karakter dalam *Game Mobile Legends* adalah Karakter merupakan icon dan unsur penting dalam pengaturan strategi, dengan karakter yang berbeda-beda bisa menyerang musuh yang lemah maupun kuat serta menghancurkan tower lawan, dan keberagaman *Hero* berfungsi untuk mendukung anggota tim satu sama lain.

Makna yang terkandung dalam pemilihan Karakter pada *Game Mobile Legends* adalah pada dasarnya *Hero* menjadi satu faktor penting yang sangat menarik untuk memainkan *Game* ini, dengan karakter yang berbeda dan keunikan masing-masing membuat *Game* ini menjadi sangat terkenal. Hal ini membuat pemain tidak bosan memainkannya.

### 3.1.3 Hasil akhir pada Game Mobile Legends



Gambar 3.1.3 Pada hasil akhir

Hasil akhir atau *Result* dalam game Mobile Legends adalah hasil menang dan kalah dalam pertandingan. Setelah pertandingan berakhir layar smartphone akan menampilkan kadar masing – masing pemain yang berpartisipasi dengan poin sesuai dengan kinerja masing masing *Hero* dalam pertempuran, tingkat prestasi masing – masing *Hero* di ukur melalui medali, terdapat tiga medali yaitu

medali perunggu, perak dan emas, pemain terbaik akan diberi medali emas serta gelar MVP yaitu *Most valuable Player*.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang hasil akhir dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Hasil akhir pada game tentu di peroleh secara kolektif yaitu menang atau kalah, semua bergantung terhadap keberuntungan mendapatkan tim yg hebat atau tim yg alakadar nya bermain”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban hasil akhir dalam game Mobile legends bahwa:

“Hasil akhir di game ini tidak menentu, karena yang menentukan kemenangan adalah kekompakan dan kerja sama tim”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Hasil akhir pada *Game Mobile Legends* adalah merupakan patokan untuk memperoleh jumlah poin yang didapat ketika pertempuran berlangsung, terutama jika mendapatkan medali emas serta gelar MVP yang membuat pemain termotivasi, Hasil akhir juga sebagai tolak ukur untuk menentukan kemenangan dan pemain harus mengutamakan kerjasama dan komunikasi didalam tim, untuk mendapatkan kemenangan mutlak.

Makna yang terkandung dalam Hasil akhir pada *Game Mobile Legends* adalah, bermain *Game* ini tujuan utamanya adalah untuk menang. Kemenangan ini berdampak kepada gengsi dan motivasi pemain untuk semakin meningkatkan level dalam *Game* ini. Menjadi kepuasan tersendiri jika pemain mampu mendapatkan hasil maksimal, yakni mendapatkan medali emas serta gelar MVP adalah suatu perasaan senang dan bangga yang hanya bisa dirasakan oleh pemain.

### 3.1.4 Hadiah dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.1.4 Pada Hadiah

Hadiah adalah bonus atau harta dari hasil pertempuran, absen harian dan menjalankan misi sebuah *Event*, Hadiah dapat berupa emas atau *Battle Point*, *Fragment* atau ramuan, tiket untuk membeli Hero dan peningkatan *Level Emblem*, Hadiah ini sangat berguna dan berperan bagi pemain karena fungsinya untuk meningkatkan *Level Emblem* dan membeli *Hero*. Dengan kata lain *Battle point* adalah uang dan dalam permainan ini. Hal ini ditampilkan pada Hasil akhir

pertempuran dengan persentase tertentu. Persentase kemenangan menentukan besar kecilnya hadiah yang didapat.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Hadiah dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Mengenai hadiah bergantung pada tim. jika tim kita menang maka hadiah yang di dapat semakin banyak. adapun hadiah *Event* di tentukan oleh keberuntungan”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban Hadiah dalam game Mobile legends bahwa:

“Hadiah pada game ini sangat menarik, dan saya pun pernah mendapatkan hadiah *Hero* secara gratis dalam *Event* tertentu”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Hadiah pada *Game Mobile Legends* adalah Hadiah tambahan atas kemenangan, dengan *Battle Point* ini bisa kita membeli Hero dan perlengkapan yang merupakan sebuah apresiasi bagi pemain setelah memenangkan pertandingan. Hadiah yang didapat dalam *Mobile Legends* sangat membantu ketika kita hanya mempunyai beberapa *Hero* dan tentunya semakin banyak *hero* yang kita punya akan semakin mudah menyesuaikan *Hero* apa yang dibutuhkan untuk bertempur melawan musuh.

Makna yang terkandung dalam Hadiah pada *Game Mobile Legends* adalah memang benar adanya bahwa hadiah merupakan sesuatu yang menarik. Seperti kehidupan pada umumnya, semua membutuhkan biaya, begitu juga dalam *Game*

ini karena memang pada umumnya siapa yang menang dalam pertandingan pasti akan mendapatkan hadiah. Hadiah ini menjadi tambahan pemasukan untuk memperbanyak karakter, dan meningkatkan *level* perlengkapan.

### 3.1.5 Kerja sama tim dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.1.5 Pada kerja sama tim

Kerja sama tim di dalam game Mobile Legends menjadi faktor utama pada saat pertempuran, yang dimaksud dengan kerja sama tim yaitu melakukan komunikasi antar anggota tim melalui sistem percakapan atau *Chat*, Berbicara langsung kepada anggota dengan mengaktifkan *Mic* dan *Spiker handphone* agar pemain dapat berkomunikasi secara langsung dan memberi peringatan secara instan melalui kolom respon cepat.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Kerja sama tim dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“jika kita bisa bekerjasama dalam hal kecil contoh nya *game Mobile Legends* tentu kita dapat mengaplikasikan pada kehidupan nyata”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang kerja sama tim dalam game Mobile legends bahwa:

“Dalam game ini kerjasama team harus diperlukan untuk mendapatkan kemenangan dalam tim”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Kerja sama tim pada *Game Mobile Legends* adalah setiap pertempuran membutuhkan kekompakan dalam tim dan kekompakan bisa kita aplikasikan ke kehidupan nyata untuk membantu mencapai tujuan tertentu.

Makna dari kerja sama tim adalah bentuk kerja kelompok dengan keterampilan yang saling melengkapi serta berkomitmen untuk mencapai target yang sudah disepakati sebelumnya untuk mencapai tujuan bersama secara efektif dan efisien.

### 3.1.6 Strategi dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.1.6 Pada Strategi

Strategi adalah susunan taktik atau skema penyerangan yang akan digunakan ketika menyerang musuh. Strategi bisa berupa pemilihan *Hero* yang sesuai dengan kebutuhan tim, sehingga memudahkan pemain untuk melumpuhkan pertahanan tower lawan dan bertahan dari serangan lawan. Jika koki meracik bumbu untuk menghasilkan masakan yang enak, maka pemain meracik pasukan yang cocok untuk menghasilkan kemenangan. Atau dapat berupa menyusun pertahanan kita sedemikian rupa, agar ketika lawan menyerang pertahanan akan kesusahan.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Strategi dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“strategi perang dalam game ini sangat penting karena dengan kita memilih Hero secara egois yang bisa dikatakan tidak menyesuaikan hero apa yang sedang dibutuhkan akan menghancurkan taktik pertahanan atau perlawanan”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang strategi dalam game Mobile legends bahwa:

“Untuk mempertahankan pangkat dan pertahanan dari serangan musuh dibutuhkan taktik dan strategi karena jika tidak menggunakan strategi penyesuaian pemilihan *hero* akan berdampak buruk pada pertempuran”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Strategi pada *Game Mobile Legends* adalah, susunan taktik pemilihan *Hero* sangatlah penting untuk melancarkan pertempuran yang akan digunakan ketika menyerang musuh, selain itu melakukan pertahanan agar musuh tidak mudah menghancurkan tower pertahanan.

Makna yang terkandung dalam Strategi pada *Game Mobile Legends* adalah, memang untuk memainkan permainan ini dibutuhkan kemampuan individual yang baik, khususnya dalam menyusun strategi penyesuaian *Hero*, penyerangan dan bertahan. Selain kecermatan juga pemain harus teliti menyesuaikan taktik.

### 3.2 Makna Konotasi Game Mobile Legends

Makna konotasi dalam *Game Mobile Legends* ditandai sebagai sebuah tanda yang melibatkan perasaan yang mendalam dimana para pemain mengalami rasa dan peristiwa batin pada saat memainkan game online ini, seperti membanggakan gelar MVP sebagai pemain terbaik dan perasaan kecewa ketika kalah dalam pertempuran karena kurangnya kekompakan tim.

#### 3.2.1 Perasaan bangga dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.2.1 Pada perasaan bangga

Bangga adalah suatu perasaan yang bisa seseorang rasakan karena adanya suatu hal, jika dilihat dari makna konotasi yang dikemukakan Roland Barthes, maka hal ini berkorelasi dengan denotasi yang sudah dikemukakan pada bab sebelumnya. Dengan kata lain denotatif juga merupakan penanda konotatif, namun hanya berupa material, jika bab sebelumnya terdapat Hasil Akhir dan

Hadiah, barulah konotasi seperti harga diri, kejayaan, bangga, dan kemenangan mengiringinya.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang perasaan bangga dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“ Perasaan bangga muncul ketika menang dan mendapatkan gelar MVP dalam pertempuran dan dapat membunuh semua hero lawan secara sekaligus dengan kata *Savage*”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang perasaan bangga dalam game Mobile legends bahwa:

“Bangga ketika mempunyai tim yang kompak dan menang dalam pertandingan serta bangga ketika peringkat *Ranked* lebih tinggi dibandingkan teman”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Perasaan Bangga pada *Game Mobile Legends* adalah rasa ingin terlihat lebih dari yang lain, untuk menjaga nama baik pemain atau yang bisa disebut peringkat *Ranked*. Ketika mengalahkan tim lawan dengan kerja sama yang baik akan membuat lebih percaya diri, lalu mendapatkan *Savage* yaitu dapat menghabiskan semua musuh dengan waktu tertentu tanpa mati.

Makna yang terkandung dalam perasaan Bangga *Game Mobile Legends* adalah bermain *Game* merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hiburan

yang mudah. Dijaman yang serba canggih ini membuat kecenderungan berperilaku berubah, yang kemudian menjadi tren baru dikalangan mahasiswa. Yaitu bermain *Game*, terdapat rasa yang tidak dapat diungkapkan dari pemain, perasaan bangga karena efek dan pengaruh dari *Game Mobile Legends*, pemain saling berkompetisi untuk mempertahankan peringkat yang nantinya akan menimbulkan kebanggaan pada diri pemain.

### 3.2.2 Kepuasan dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.2.2 Pada kepuasan

Kepuasan dalam bermain *Game Mobile Legends*, dapat berupa perasaan hati yang senang, dan gembira. Kepuasan dalam bermain *Game Mobile Legends* yaitu adalah sebagai media hiburan yang instan, mudah untuk diakses. Selain itu terdapat kesenangan tersendiri setelah memainkan *Game* ini, kepuasan akan bertambah jika pemain mampu memenangkan pertandingan dengan hasil yang maksimal.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Kepuasan dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Jika menang rasa puas itu datang dan jika kalah kita kecewa yang di akibatkan salah satu anggota tim bermain asal asalan”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang perasaan bangga dalam game Mobile legends bahwa:

“Ketika menjadi yang terbaik dalam tim dan berusaha semaksimal mungkin untuk bertahan dari kehancuran dan meluncurkan serangan balik kemudian menang”

Reduksi *Game Mobile Legends* adalah kepuasan yang dirasakan menganggap Game Mobile Legends itu sebagai pelepas jenuh, selain itu jika bisa menghabisi semua hero lawan secara sekaligus tanpa mati yaitu *Savage* dan menang, pujian dari pemain lain pun terkadang akan datang melalui fitur *Chat* atau *Voice*, keseruan dalam bermain karena *Game* yang terus melakukan update fitur dan *Event* terbaru, permainannya asik dan tidak membosankan, dan mempunyai desain grafis yang bagus dan dapat disesuaikan dengan spesifikasi *Smartphone* masing masing pemain.

Makna yang terkandung dalam kepuasan pada *Game Mobile Legends* adalah kemudahan dalam bermain *Game Mobile Legends* menimbulkan banyak perasaan. Salah satunya kepuasan, yang disebabkan berbagai hal. Jelas bahwa semua responden merasakan hal serupa yang merupakan efek dari bermain *Game*

*Mobile Legends*. *Mobile Legends* sebagai sarana hiburan untuk melepaskan jenuh dan mendapatkan kegembiraan yang tidak luput dari kecanduan.

### 3.2.3 Perasaan gengsi dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.2.3 Pada perasaan gengsi

Gengsi yang berarti kehormatan, diartikan pada *Game* ini sebagai rasa malu. Rasa malu ini timbul apabila pemain mengalami kekalahan, apalagi jika tidak mampu bekerja sama untuk memenangkan pertandingan. Artinya kita sebagai pemain dinyatakan lemah dan payah dalam pertempuran, biasanya pemain tidak akan di ikut sertakan dalam perang berikutnya. Ini lah yang berdasarkan uraian tersebut di atas menjadi alasan pemain menjaga kualitas serangannya, demi menjaga gengsi antar pemain supaya tidak tergantikan dalam pertempuran. Jika pemain dan tim sering melakukan perang dan menang, maka peringkat masing –

masing pemain akan naik secara bersamaan dengan anggota tim secara lokal atau global akan meningkat.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang perasaan bangga dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Rasa gengsi itu muncul ketika kita sudah bermain hebat dan peringkat tinggi di undang oleh teman yang peringkatnya lebih rendah”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang perasaan bangga dalam game Mobile legends bahwa:

“saat mencapai peringkat dalam pertandingan *Ranked Mode* dengan *tier* Mytics perasaan bangga dan puas itu datang”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Gengsi pada *Game Mobile Legends* adalah menjadi peringkat tertinggi di antara semua teman yang ada di daftar pertemanan dan menjaga reputasi peringkat pada ranked agar tidak turun ke peringkat sebelumnya.

Makna yang terkandung dalam Gengsi pada *Game Mobile Legends* adalah perasaan yang mengakibatkan timbulnya hasrat tidak ingin kalah yang berdampak pada reputasi pemain. Pemain memiliki egois masing-masing dan citra yang harus dipertahankan. Maka dari itu sebisa mungkin pemain menghindari kekalahan demi terjaganya nama baik pemain dan tidak dipandang sebelah mata oleh pemain lain dengan cara mempertahankan peringkat *ranked*

### 3.2.4 Perasaan Kecewa dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.2.4 Pada perasaan kecewa

Kecewa adalah perasaan yang timbul karena tidak tercapai keinginannya, dan tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Sehingga timbul rasa dalam diri merasa kurang puas terhadap apa yang diharapkan. Tak jarang ketika bermain *Mobile Legends* pemain sering merasa kecewa apabila kalah dalam pertempuran, dan tidak meraih hasil maksimal. Hal ini yang memotivasi pemain untuk meraih kemenangan pada peperangan berikutnya.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang perasaan kecewa dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Rasa kecewa muncul pada saat salah satu anggota tim menghilang atau berdiam diri di base tidak melakukan aktivitas apapun yang akan menyebabkan kekalahan”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang perasaan kecewa dalam game Mobile legends bahwa:

“kecewa karena kekalahan yang akan menambah rasa penasaran, dan ingin bermain lagi sampai *Ranked* menang”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Kecewa pada *Game Mobile Legends* adalah kalah dalam pertempuran yang di akibatkan menghilangnya pemain atau diam tidak melakukan aktivitas di dalam base yang biasa di sebut AFK yaitu *Away from keyboard*, dan kekalahan yang menimbulkan rasa kecewa merupakan suatu bentuk pelajaran yang bisa di ambil hikmahnya dari pertempuran tersebut yang akan menjadi kan pemain gigih dan terus mencoba menjadi yang terbaik dan memenangkan pertandingan.

Makna yang terkandung dalam Kecewa *Game Mobile Legends* adalah, bermain *Game* pada umumnya sering melibatkan suatu perasaan. Tak bisa dipungkiri bahwa benar adanya dan sangat wajar jika pemain merasa kecewa. Khususnya pada *Game Mobile Legends*, terdapat suatu efek yang terjadi ketika pemain mengalami kekalahan, yakni kecewa yang membuktikan bahwa ada pengaruh dari media baru ini.

### 3.2.5 Perasaan Emosi dalam Game Mobile legends



Gambar 3.2.5 Pada perasaan emosi

Emosi adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat, yang dikarenakan keadaan atau reaksi psikologis. Berkaitan dengan bermain *Game*, timbulnya perasaan emosi ini bisa disebabkan oleh beberapa hal, misalnya mengalami kekalahan, atau karena diolok-olok teman karena kekalahan yang dialami, bisa juga karena timbulnya rasa ketidakpuasan terhadap hasil yang diperoleh, yang berujung pada kekesalan.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Kerja sama tim dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Emosi tentu peran penting dalam game ini, jika kita tidak bisa mengontrol emosi kita bisa menyebabkan permainan yg kacau, bahkan bisa berakibat kekalahan”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang perasaan bangga dalam game Mobile legends bahwa:

“Perasaan kesal muncul karena tujuan saya menang menjadi gagal akibat kesalahan orang lain di dalam tim”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Emosi pada *Game Mobile Legends* adalah Kecewa, kesal, jengkel, pokoknya campur aduk ,berarti strategi yang di buat salah, hal yang sering terjadi jika kalah biasanya suka membanting *Smartphone* atau langsung AFK yaitu keluar pertandingan, karena pada dasarnya pemain ngejar kemenangan agar peringkat naik ke *Tier* selanjutnya, tapi jika kalah dalam pertempuran akan sangat kesal karena peringkat *Tier* akan turun yang disebabkan orang lain sesama anggota tim.

Makna perasaan Emosi dalam *Game Mobile Legends* adalah emosi umum terjadi kepada siapa saja, banyak penyebabnya. Dalam hal ini permainan sangat bisa membuat pemain merasa emosi, dan disepakati timbulnya emosi adalah karena kekalahan, dan buruknya strategi penyerangan. Jelas bahwa sebuah *Game* khususnya *Mobile Legends* berdampak kepada perasaan pemain.

### **3.3 Makna Mitos dalam Game Mobile Legends**

Makna mitos dalam *Game Mobile Legends* ditandai sebagai sebuah kisah yang melatarbelakangi sebuah tanda dimana para pemain merasakan adanya kisah-kisah tersembunyi pada masing masing karakter dan nuansa pertempuran pada pertandingan 5 lawan 5.

### 3.3.1 Mitologi dalam Game Mobile Legends



Gambar 3.3.1 Pada Mitologi dalam game Mobile Legends

Seperti pada game lainnya, terdapat sesuatu yang menginspirasi pembuat *game* dalam menciptakan gamenya, *Game* yang didasari ide dari Mitologi sendiri adalah sekumpulan mitos dan legenda yang berasal dari Yunani dan Romawi kuno yang berisi kisah-kisah mengenai dewa dan pahlawan, sifat dunia, dan asal usul serta makna dari praktik ritual dan kultus orang Yunani Kuno.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Kerja sama tim dalam Game Mobile Legends yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“ Dalam hal ini menandakan bahwa suatu Mitologi tersebut dianggap dan dihargai oleh pihak pengembang Game, namun jangan sampai menyinggung perasaan, adat dan budaya suatu negara”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang perasaan bangga dalam game Mobile legends bahwa:

“Karena isi dalam mobile legends berbentuk sebuah kerajaan dan isinya mengikuti mitologi yang terdiri dari legenda negara tertentu”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Mitologi dalam *Game Mobile Legends* adalah sejarah Yunani kuno sangat menarik, itu juga yang membuat saya ingin memainkan *Game Mobile Legends*. Juga Beberapa *Hero* yang terinspirasi dari makhluk-makhluk mitos, walaupun beberapa di antaranya mendapatkan penyesuaian penampilan serta latar belakang yang berbeda. seperti Golem sebagai Grock, Roger sebagai manusia serigala, dan Centaur adalah sosok makhluk gabungan antara manusia dan kuda yang berasal dari mitologi Yunani.

Makna yang terkandung dalam Mitologi pada *Game Mobile Legends* adalah segala sesuatu pasti membutuhkan ide yang perlu dipikirkan secara matang untuk menghasilkan sesuatu yang baik, dan memiliki ciri khas tersendiri. Termasuk juga dalam membuat *Game*, pembuat *Game* menampilkan pesan secara tidak langsung, yang menjadi latar belakang terciptanya sebuah *Game*. Dan disepakati oleh para pemain *Mobile Legends* bahwa keberadaan *Game* ini tidak semata-mata seketika terwujud, membutuhkan pemikiran yang matang.

### 3.3.2 Mobile Legends Terinspirasi dari berbagai macam Tokoh Film



Gambar 3.3.2 Pada berbagai macam tokoh film

*Game* dapat mengadopsi berbagai macam ide yang ada di dunia ini, bukan tidak mungkin ide tersebut berasal dari sebuah film. Seperti yang developer lakukan, bahwasanya karakter dalam *Game Mobile Legends* terinspirasi dari beberapa film yang legendaris, diantaranya hero yang bernama Johnson terinspirasi dari film *transformers*. Dalam film *transformers* karakter Bumble Bee memiliki kekuatan mengubah dirinya dari mobil menjadi sebuah robot. Hal tersebut bila dibandingkan akan sama halnya seperti hero Johnson yang juga bisa mengubah diri dari robot menjadi mobil. Selain itu dalam *Game Mobile Legends* adapula hero yang bernama Aurora yang terinspirasi dari film animasi *Frozen* layaknya Elsa karakter utama film yang bisa mengeluarkan es dari tangannya.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang terinspirasi *Mobile Legends* dari berbagai macam film yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Ya, ini memang sedikit mirip tapi tidak sepenuhnya mirip karena jika terlalu mirip akan melanggar hak cipta dan ada pihak yang merasa dirugikan”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang terinspirasi Mobile Legends dari berbagai macam film, bahwa:

“Benar, karena beberapa heronya memang mirip dengan beberapa karakter dalam film film tertentu”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai terinspirasi *Game Mobile Legends* pada beberapa tokoh film adalah mengambil karakter tokoh dari film, kemudian ada beberapa tokoh dan fitur yang diambil dari film *Transformers* seperti robot menjadi mobil layaknya Bumble bee dan Film animasi *Frozen* layaknya Elsa mempunyai kekuatan mengeluarkan es dari tangannya layaknya Elsa, tetapi kesamaan tersebut tidak sama persis dengan tokoh film tersebut yang terdapat perbedaan, karena bila Hero sama persis seperti tokoh film tersebut dan tidak ada lisensi yang jelas dapat menuai kontroversi hak cipta.

Makna yang terkandung dalam terinspirasi karakter dari berbagai macam film pada *Game Mobile Legends* adalah, dalam pembuatan *Game* diperlukan ciri khas karakter yang mudah ditangkap perannya, mudah untuk dimainkan, dan mudah di ingat, maka dari itu pembuat *Game* terinspirasi mengambil beberapa karakter berbagai film dan animasi, dan mengadopsinya kepada *Mobile Legends*, untuk menambah variasi karakter dan menambah keseruan dalam bermain. Pemain pun berhasil menangkap pesan yang tersirat,

bahwa benar adanya bahwa ada kemiripan karakter antara keduanya. Para pemain menyepakati ada beberapa karakter yang diadopsi dari film *Transformers* dan animasi *Frozen*, yang berarti pembuat *Game* berhasil menyampaikan pesan latar belakang dan asal usul karakter pada gamenya.

### 3.3.3 Karakter dari berbagai macam Negara



Gambar 3.3.3 Pada Karakter dari berbagai macam negara

Seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya, setiap *Game* pasti memiliki latar belakang tersendiri untuk membedakannya dari *Game* lain. Ciri khas ini perlu untuk meningkatkan minat *gamer* dalam memilih *Mobile Legends* sebagai media hiburan. Dalam game *Mobile Legends* pun terdapat beberapa Hero yang terinspirasi dari tokoh – tokoh legenda beberapa negara seperti Yi Sun Shin yang diadaptasi dari karakter legendaris dari Korea yang bernama sama, Yi Sun Shin. Ia merupakan jenderal perang angkatan laut dari Korea yang dikenal berhasil menghalau serangan Jepang yang ingin menduduki Korea di abad ke 15, Lapu-

lapu juga diangkat dari salah satu legenda dari negeri Filipina. Dari kisahnya, Lapi-lapu adalah seorang kepala suku dan orang pertama yang menentang pengaruh kolonial Spanyol dan dianggap sebagai pahlawan nasional Filipina pertama, kemudian hero yang bernama Zilong yang mengisahkan seorang pejuang yang berasal dari China yang bernama Zhao Yun merupakan tokoh sejarah yang hidup di era tiga kerajaan, membela kerajaan Shu Han. Karena kepiawaiannya sebagai prajurit perang, ia diangkat oleh sang raja menjadi salah satu dari lima jenderal harimau. Nama aslinya adalah Zilong. Namanya mulai dikenal luas setelah ia berhasil menjemput anak sang raja dari kereta yang dikepung pasukan musuh.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang terinspirasi Mobile Legends dari berbagai macam negara yang dikemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Bagus. namun jangan sampai menyinggung perasaan, adat dan budaya suatu negara”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang terinspirasi Mobile Legends dari berbagai macam negara, bahwa:

“Karakter di dalam mobile sangat menarik karena memiliki unsur sejarah dari setiap negara melalui karakternya yang diangkat dari beberapa negara”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai beberapa karakter dari berbagai macam negara dalam *Game Mobile Legends* adalah merupakan

suatu apresiasi dimana para Hero mempunyai beberapa kesamaan dengan para tokoh besar dari setiap negara yang secara tidak langsung dapat memberi edukasi atau wawasan dari setiap tokoh negara yang diangkat dalam game.

Makna yang terkandung dalam karakter dari berbagai macam negara dalam *Game Mobile Legends* adalah segala sesuatu pasti membutuhkan ide yang perlu dipikirkan secara matang untuk menghasilkan sesuatu yang baik dan bernilai, dan memiliki ciri khasnya tersendiri. Termasuk juga dalam membuat *Game*, pembuat *Game* menampilkan pesan secara tidak langsung, yang menjadi latar belakang terciptanya sebuah *Game*.

### 3.3.4 Tokoh pewayangan jawa dalam game Mobile Legends



Gambar 3.3.4 Pada tokoh pewayangan jawa

Dalam Game Mobile Legends sudah tidak asing lagi terdapat Hero atau karakter yang di angkat memlaui kisah legenda tokoh dari setiap negara, Indonesia pun terpilih sebagai pengangkatan tokoh untuk di jadikan karakter dalam game tersebut yaitu Gatotkaca, Gatotkaca di kisahkan dalam tokoh pewayangan yang jawa yang sangat populer di Indonesia, ia dikenal dengan sebutan *Gatokoco*. Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, antara lain mampu terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap, serta terkenal dengan julukan "otot kawat tulang besi". Sosok jagoan dari dunia pewayangan itu langsung jadi favorit gamer tanah air karena citra yang dibawanya.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang terinspirasi Mobile Legends dari Tokoh pewayangan jawa yang di kemukakan oleh Prima Kusumah Darmansyah (27/04/2018 Jam 20:19) bahwa:

“Sangat berpengaruh terhadap bangsa Indonesia karena dengan di angkatnya Gatotkaca sebagai Hero dalam game Mobile Legend Indonesia dapat di kenal luas secara manca negara beserta sejarahnya”

Kemudian Caesar Aritonang (05/05/2018 jam 16:07) Memberikan jawaban tentang terinspirasi Mobile Legends dari Tokoh pewayangan jawa, bahwa:

“Bagus karena mengangkat tokoh asli Indonesia dan para pemain game Mobile Legends dari berbagai macam negara dapat mengenal Gatotkaca yang merupakan Tokoh pewayangan jawa dari Indonesia”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Tokoh dari pewayangan jawa dalam *GameMobile Legends* adalah, Dikenalnya bangsa

Indonesia melalui Tokoh pewayangan jawa yang di angkat sebagai karakter dalam Game Mobile Legends yang bernama Gatotkaca, Secara tidak langsung pemain dari penjuru dunia dapat mengenal Gatotkaca berasal.

Makna mitos yang terkandung dalam Tokoh pewayangan jawa dalam *Game Mobile Legends* adalah, menentukan sebuah tokoh yang ikonik dan mudah dipahami tampaknya dengan mudah dilakukan oleh pembuat *Game*, maka munculah menggunakan tokoh yang terkenal akan ketangguhannya pada masanya, terbukti dengan terciptanya salah satu tokoh dalam *Mobile Legends* membuat pemain langsung menangkap pesan tersebut, dan para pemain setuju dengan ciri khas ketangguhannya berasal dari Indonesia yang dikisahkan melalui tokoh pewayangan jawa. Dan terciptanya rasa bangga tersendiri bagi pemain yang berasal dari Indoensia.