



## ABSTRAK

### REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA PADA KARAKTER GATOTKACA DI MOBILE LEGEND ANALISI ROLAND BARTHES

Muhammad Daffa' Baihaqi  
5211711170

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi identitas budaya pada karakter Gatotkaca dalam gim Mobile Legends: Bang Bang melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Gim ini menghadirkan Gatotkaca sebagai salah satu hero lokal Indonesia yang diadaptasi dari tokoh pewayangan Jawa, dengan fokus pada bagaimana nilai-nilai budaya dan simbol tradisional ditransformasikan dalam bentuk visual digital. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan menganalisis tanda-tanda visual yang terdapat pada karakter Gatotkaca berdasarkan tiga tingkatan makna menurut Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, secara denotatif, Gatotkaca digambarkan sebagai sosok kesatria kuat yang mengenakan zirah logam berwarna biru dan emas, dengan atribut khas seperti mahkota dan sayap di punggungnya. Secara konotatif, elemen-elemen tersebut merepresentasikan nilai-nilai budaya Jawa, seperti keberanian, kehormatan, dan kesetiaan kepada kebenaran. Sedangkan pada tingkat mitos, karakter Gatotkaca menjadi simbol nasionalisme dan identitas budaya Indonesia di era digital, yang menggabungkan tradisi lokal dengan estetika global dalam dunia gim modern. Penelitian ini juga menyoroti bagaimana Mobile Legends berperan sebagai media global yang mampu menghadirkan narasi budaya lokal ke dalam ruang hiburan digital. Representasi Gatotkaca menunjukkan adanya proses rekontekstualisasi budayadi mana nilai-nilai tradisional tidak hanya dilestarikan, tetapi juga disesuaikan dengan dinamika masyarakat modern. Gim ini menyampaikan pesan bahwa warisan budaya Nusantara tetap relevan dan dapat diangkat melalui medium baru yang lebih dekat dengan generasi muda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian representasi budaya dalam media digital, khususnya dalam konteks pelestarian budaya lokal melalui adaptasi karakter tradisional. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi dalam pengembangan studi semiotika, komunikasi budaya, dan media populer di Indonesia.

**Kata Kunci:** Gatotkaca, Mobile Legends, semiotika Roland Barthes, representasi budaya, identitas budaya, pewayangan jawa

## **ABSTRACT**

### **REPRESENTATION OF CULTURAL IDENTITY IN THE CHARACTER GATOTKACA IN MOBILE LEGENDS ANALYSIS BY ROLAND BARTHES**

*Muhammad Daffa' Baihaqi*  
5211711170

*This research aims to analyze the representation of cultural identity in the character of Gatotkaca in the game Mobile Legends: Bang Bang through the semiotic approach of Roland Barthes. The game presents Gatotkaca as a local Indonesian hero adapted from the Javanese wayang mythology, focusing on how traditional cultural values and symbols are transformed into digital visual form. This study employs a qualitative descriptive analysis method, examining the visual signs of Gatotkaca's character based on Barthes's three levels of meaning: denotation, connotation, and myth. The results show that, at the denotative level, Gatotkaca is depicted as a heroic warrior wearing metallic armor in blue and gold, with distinctive attributes such as a crown and wings on his back. At the connotative level, these visual elements represent Javanese cultural values such as bravery, honor, and loyalty to truth. Meanwhile, at the mythical level, Gatotkaca becomes a symbol of nationalism and Indonesian cultural identity in the digital era, merging local traditions with global aesthetics within the modern gaming context. This study also highlights how Mobile Legends serves as a global medium that brings local cultural narratives into digital entertainment spaces. The representation of Gatotkaca reflects a process of cultural recontextualization, where traditional values are not only preserved but also adapted to the dynamics of modern society. The game conveys a message that Indonesian cultural heritage remains relevant and can be promoted through new media that resonate with younger generations. This research is expected to contribute to studies of cultural representation in digital media, particularly in the preservation of local culture through the adaptation of traditional characters. Furthermore, it provides a reference for the development of semiotics, cultural communication, and popular media studies in Indonesia.*

**Keywords:** *Gatotkaca, Mobile Legends, Roland Barthes semiotics, cultural representation, cultural identity, javanese wayang*