



ANALISIS VISUAL HERO DENGAN SKIN COLLECTOR PADA GAME MOBILE LEGEND BANG-BANG

Resa Shofia, Arif Ardy Wibowo

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sastra Budaya dan Komunikasi,
Universitas Ahmad Dahlan

Abstrak

Game Online Mobile Legend : Bang-Bang merupakan salah satu game online yang sampai sekarang masih dalam masa kejayaannya digemari oleh orang-orang dari berbagai belahan dunia. Mobile Legend memiliki banyak karakter menarik. Dalam penelitian ini peneliti akan menganalisis visual karakter salah satu hero di Mobile Legend, Angela Skin Collector Floral Elf. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana ciri fisik dan makna visual hero Angela Skin Collector Floral Elf. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif dengan model semiotika Roland Barthes dengan menganalisis makna konotasi, denotasi, dan mitos pada karakter Angela Skin Collector Floral Elf itu sendiri. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data primer yang merupakan dokumentasi dalam game dan data sekunder berupa studi literatur dari buku-buku dan penelitian terdahulu. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini adalah reduksi dan identifikasi data. Analisis ini akan dilakukan mengikuti pendekatan tinjauan desain dengan 4 langkah yaitu deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa hero Angela Skin Collector Floral Elf terinspirasi dari tokoh mitologi peri. Hero Angela Skin Collector Floral Elf mencitrakan sosok peri dari mitologi yang terkenal sebagai sosok yang selalu menjaga kedamaian dan kelestarian alam dengan sikap dan visual anggun dan lembut. Namun dibalik sisi femininnya terdapat sisi garang yang akan ditunjukkan ketika dibutuhkan.

Kata Kunci: Semiotika Barthes, Game Online, Peri, Tinjauan Desain.

PENDAHULUAN

Game online merupakan sebuah jenis permainan digital sebagai wujud perkembangan teknologi yang digemari terutama di kalangan anak muda pada era ini. *Game online* adalah sebuah permainan yang bisa diakses oleh banyak pemain dengan menggunakan mesin-mesin dan dihubungkan dengan jaringan internet (Budhiman & Purnomo, 2022). Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, *game online* yang dulu hanya bisa dimainkan dengan komputer, sekarang sudah dapat dimainkan melalui *smartphone* yang dengan ketentuan perangkat yang digunakan memiliki jaringan internet.

Game online pada saat ini mempunyai banyak jenis permainan mulai dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks. Salah satu jenis *game online* yang sedang banyak dinikmati adalah MOBA (*multiplayer online battle arena*) yang menggabungkan dua jenis genre *game* yaitu RTS (*real time strategy*) dan RPG (*role playing game*) dimana cara memainkannya adalah pemain menjalankan satu karakter dari dua tim berlawanan dengan tujuan menghancurkan markas lawan dan memperoleh kemenangan (Putra et al., 2023). Salah satu *game* genre MOBA yang sedang populer saat ini adalah *Mobile Legend*.

Mobile Legend : *Bang Bang* adalah sebuah *game* jenis MOBA yang diciptakan dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang permainan video dari China bernama Moonton. *Mobile Legend* dirilis pada 14 Juli 2016 pada sistem Android dan disusul 9 November 2016 pada sistem IOS (Hidayah et al., 2021). Dikutip dari jurnal, Soukotta mengatakan bahwa semenjak tanggal rilisnya *Mobile Legend* menjadi salah satu dari 5 besar *game* MOBA yang paling banyak dimainkan (Nawawi et al., 2021). *Mobile Legend* memiliki cara bermain yang membutuhkan strategi

untuk menang, dengan pertarungan 5 versus 5 yang keseluruhan pemainnya adalah pengguna aktif bukan komputer. *Game* ini mempunyai 3 *lane* untuk dilalui dan dikuasai selama pertandingan yaitu *EXP Lane*, *Mid Lane*, dan *Gold Lane* yang masing-masing *lane* diperkuat oleh 3 tower yang harus diluncurkan oleh lawan guna menyerang ke arah *base* lawan dan memperoleh kemenangan.

Mobile Legend adalah salah satu *game* MOBA yang tidak pernah sepi peminat. Visual karakter *hero* menjadi salah satu daya tarik terbesar pada *game Mobile Legend* karena didesain dengan konsep serta grafis yang matang. Terhitung di tanggal 15 Januari 2024, jumlah *hero* yang ada di *Mobile Legend* mencapai 123 *hero* yang dibagi kedalam beberapa *role* atau peran yaitu *Tank*, *Support*, *Assasin*, *Mage*, *Marksman*, *Fighter* dan masing-masing karakter memiliki visual yang berbeda-beda (Pratnyawan, 2024). Visual karakter *hero Mobile Legend* akan terasa lebih *special* dan keren ketika terbalut dengan *skin*. *Skin* sendiri merupakan salah satu fitur *Mobile Legend* berupa tampilan ilustrasi yang memiliki efek yang berbeda dari tampilan normalnya. Moonton selaku perusahaan pengembang memandang fitur *skin* ini menjadi tampilan visual yang menguntungkan. Pernyataan ini sejalan dengan artikel yang mewawancarai seorang penikmat *Mobile Legend* yang rela mengeluarkan uang hingga jutaan rupiah setiap kali ada *event penjualan skin limited* (Primantoro, 2023). Keunikan dan keistimewaan *skin Mobile Legend* ini sendiri tergantung pada tingkatan atau biasa disebut dengan *tier skin*, yang terdiri dari tanpa label, *elite*, *epic*, *season*, *star*, *special*, *limited (collector)*, *legend*.

Penelitian terkait bahasan ini sebelumnya telah dilakukan oleh Asrullah Ahmad, Martinus Eko Prasetyo, Stephani Inesia Linando (2022) yang penelitiannya berfokus pada pengkajian

karakter *hero Mobile Legend* dengan *skin legend* yaitu *hero* Miya, Alucard, Saber dengan pendekatan *manga matriks*. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa dibalik sebuah karakter yang diminati selalu ada struktur dan komposisi konkrit dari sisi perancangan dan konsepnya (Ahmad et al., 2022) . Berikutnya adalah penelitian dari Latifah dan Kristiana (2021) dimana penelitiannya berfokus melakukan analisis visual terhadap Gatotkaca, dengan menggunakan pendekatan analisis desain yang terdiri dari 4 tahap yaitu : Deskriptif, Analisis Formal, Interpretasi, dan Evaluasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah menjelaskan secara detail karakteristik visual dan fungsi *role hero* Gatotkaca (Latifah & Kristiana, 2021). Berdasarkan referensi dua penelitian tersebut, peneliti akan berfokus mengembangkan penelitian terdahulu. Jika pada penelitian terdahulu hanya berfokus pada *skin legend* yang memang untuk memperolehnya membutuhkan biaya lebih mahal dibandingkan dengan *tier skin* apapun, namun tetap bisa diperoleh asalkan mempunyai *diamond* (mata uang *Mobile Legend*) yang cukup, maka pada penelitian ini penulis akan menganalisis *hero* yang memiliki *skin collector* yang harganya masih dibawah *skin legend* namun sangat langka, karena hanya bisa didapatkan ketika *event* penjualan berlangsung.

Saat ini *Mobile Legend* versi *update* terakhir 1.8.47.919.1, terdapat 39 *skin collector* dengan masing-masing heronya. Peneliti membuat sebuah kuisiner singkat yang dibagikan kepada 26 responden terkait *skin collector* mana yang ingin dimiliki ketika masih ada kesempatan untuk memilikinya. Berikut hasil kuisinoer :



Gambar 1. Hasil kuisiner pemain *Mobile Legend*

Peneliti melakukan sebuah survey dengan kuisiner yang dibagikan kepada orang-orang yang bermain *Mobile Legend*. Dari kuisiner yang dibagikan peneliti, ditemukan hasil bahwa *Skin Angela-Floral Elf* menjadi *skin* yang paling ingin dimiliki dalam penelitian kali ini dengan presentase 26,9%. Responden mengatakan mereka lebih memilih *skin Floral Elf* milik Angela karena tampilan *skin* yang cantik dan animasi *skill* yang unik. Kesimpulan yang dapat diambil dari pemaparan di atas adalah tampilan visual dari *hero* dengan *skin collector* memberikan pengaruh dalam sebuah permainan, baik itu pengaruh bagi Moonton selaku pihak pengembang dalam segi komersial dan pengaruh bagi para pemain dalam segi kesenangan dan kepuasan selama permainan. Hal itu membuat penulis tertarik untuk menganalisa apa saja yang menjadi struktur sebuah *skin collector*. *Skin collector* yang akan dianalisa adalah *Floral Elf* milik *hero* Angela menggunakan pendekatan analisis design dengan 4 tahapan : Deskriptif, Analisis Formal, Interpretasi, dan Evaluasi. Tujuan penulisan ini adalah bisa menjadi referensi pembuatan

karakter dalam suatu *game* dan kepentingan ilmu atau penelitian selanjutnya terkait *game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Bokdan dan Biklen penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data yang berbentuk gambar-gambar atau kata-kata dan tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2020). Data yang telah terkumpul lalu dianalisis dan selanjutnya akan dideskripsikan sehingga mudah dipahami banyak orang. Penelitian ini akan berfokus pada analisis visual karakter Angela *Skin Collector Floral Elf* dengan menggunakan model semiotika Roland Barthes. Menurut Roland Barthes semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis yang digunakan untuk memaknai suatu tanda, dengan mempelajari bagaimana memaknai hal-hal dengan artian bahwa objek-objek yang ada tidak hanya membawa informasi namun objek yang berkomunikasi juga menciptakan struktur dari tanda (Kevinia et al., 2024). Dengan menggunakan model semiotika Roland Barthes peneliti akan mengkai objek dengan tabel petanda, penanda, serta mitos.

Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara dokumentasi dan studi literatur. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data karakter-karakter yang ada di *Game Mobile Legend*. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dari berbagai sumber referensi yang valid (Sundari et al., 2024). Studi literatur akan didapatkan dengan membaca, mengamati, menganalisis melalui buku, internet dan karya ilmiah.

Dalam pengolahan data, peneliti melakukan proses reduksi data dengan menyortir data agar terfokus pada kelompok data. Hasil dari proses reduksi, akan dilakukan identifikasi data. Pada

penelitian ini peneliti melakukan survey dengan kuisisioner dan mendapatkan 1 karakter yang akan dianalisa yaitu Angela *Skin Collector Floral Elf*. Langkah yang harus dilakukan setelah identifikasi data adalah penyajian data. Dalam penelitian ini peneliti akan menyusun dan menganalisa data sehingga informasi dapat disimpulkan dan menjawab masalah dalam penelitian. Dalam menganalisa suatu karya dengan pendekatan tinjauan desain dibutuhkan 4 tahap yaitu deskriptif, analisis formal, interpretasi, evaluasi (Sari & Jupriani, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkajian karakter Angela dengan *Skin Collector Floral Elf* pada *game Mobile Legend : Bang-Bang* ini menjelaskan tentang tahapan analisis visual dari karakter tersebut. Dalam melakukan analisa suatu produk desain peneliti harus melakukan empat tahapan analisis yaitu, tahapan deskriptif, tahapan analisis formal, tahapan interpretasi, dan evaluasi (Inzaghi & Patria, 2021).

- Tahap Deskriptif



Gambar 2. Karakter Angela Skin Collector Floral Elf

(Sumber Dok. Peneliti)

Karakter pada dasarnya merupakan visual yang memiliki bentuk untuk mewakili identitas dan menampilkan jati diri bagi seseorang atau dalam sebuah cerita (Fauzi, 2022). Karakter Angela *Skin Collector Floral Elf* dalam *Game Mobile Legend* merupakan salah satu karakter perempuan dengan *role support* yang berperan penting untuk menjaga kestabilan tim saat *war / perang* dengan skill khususnya yaitu menambah darah teman satu tim. Dalam *game Mobile Legend*, Angela memiliki total 10 *skin* yang memiliki visual berbeda setiap *skinnya*, salah satunya adalah *Skin Collector Floral Elf*. Angela yang visual awalnya merupakan sebuah robot android berubah menjadi peri bunga. Angela *Skin Collector Floral Elf* memiliki tubuh mungil, mulai dari kedua tangan berukuran kecil dan kedua kaki yang kecil.

Angela mengenakan *dress* yang menyerupai kelopak bunga. Pada bagian perut, Angela mengenakan sabuk dengan nuansa emas dan terdapat berlian warna biru, begitu pula di bagian leher mengenakan kalung pipih berwarna senada. Angela mengenakan pelindung kaki berupa *stocking* sampai paha dan sepatu *heels* dengan lilitan sampai bawah dengkul dengan nuansa warna emas. Rambut Angela berwarna blonde dan *dicepol* menjadi 2 dengan masing-masing cepol dihiasi bunga serta hiasan emas. Dibagian kepala Angela terdapat sebuah mahkota berwarna emas yang menghiasi kepalanya. Telingan Angela berbentuk lancip. Angela memiliki sayap berbentuk kupu-kupu berwarna kombinasi hijau dan emas. Tangan kanan Angela memegang tali yang menggantung boneka dengan visual sama seperti dirinya. Angela memiliki kulit putih pucat khas bangsa *elf*, dan visual pada bagian kakinya terlihat tidak rata khas robot yang merupakan bentuk aslinya.

- Tahap Analisis Formal



Gambar 3. Tampilan Dasar Angela Skin Collector Floral Elf (Sumber Dok. Peneliti)

Pada tampilan utama di tempat berpose setelah *hero* melakukan *entrance* (kedatangan) dalam *Mobile Legend* atau yang biasa disebut *altar hero*, Angela *Skin Collector Floral Elf* dengan kaki kiri terangkat sedikit dan sayap mengepak yang menandakan pose terbang, tangan kanan memegang tali boneka. Tubuhnya mungil dengan tatapan lembut. Pakaian bernuansa bunga membuat Angela terlihat semakin anggun. Visual karakter Angela *Skin Collector Floral Elf* digambarkan dalam bentuk 3 dimensi dengan warna dominan pink dan emas agar tercipta nuansa lembut dan mewah.

Karakter Angela *Skin Collector Floral Elf* dibuat 3 dimensi dengan gaya visualisasinya tampak realistis. Warna dari beberapa aspek Angela seperti aksesoris dan motif dibuat kontras dengan warna dasar Angela yaitu putih pucat sehingga detail pada pakaian Angela terlihat dengan jelas. Visual yang ditampilkan pada bagian tubuh pun tidak terlalu dilebih-lebihkan sesuai dengan gambaran seorang peri pada umumnya.

Dalam game, karakter Angela memiliki keahlian utama untuk menambah darah teman satu tim.

Sebelum tampil pada *altar hero*, Angela *Skin Collector Floral Elf* ditampilkan tengah terbang lalu menemukan tanaman hampir mati karena tertimpa batu dan dia memberikan kekuatannya untuk tanaman itu sehingga tidak jadi mati dan tumbuh berkembang. Pose awal itu memperkuat visual Angela *Skin Collector Floral Elf* yang menggambarkan dirinya sebagai karakter dengan aspek utamanya menjaga dan memberikan perlindungan teman satu tim dalam sebuah pertandingan.

- Tahap Interpretasi
 - a. Denotasi Tataran Pertama

Denotasi adalah tingkatan awal dari sebuah makna yang bersifat tertutup. Denotasi menghasilkan makna yang pasti dan sebenarnya (Rahayunengtiyas & Raharjo, 2022).

Tabel 1. Analisis Tataran Pertama Angela *Skin Collector Floral Elf*

Visual	Penanda	Petanda
	Rambut berwarna pirang dengan hiasan kepala dan leher warna emas, wajah tersenyum manis dengan mata biru.	Angela memiliki rambut berwarna pirang dan <i>dicepol</i> dua dengan hiasan emas serta bunga kecil, pada bagian kepala mengenakan mahkota kecil berwarna emas serta lehernya terbalut aksesoris dengan warna senada, bibirnya yang kecil tersenyum tipis dengan mata indah

	Memiliki tubuh mungil, mengenakan <i>dress</i> warna pink kombinasi emas berbentuk kelopak bunga dengan sabuk berwarna emas dan berlian warna biru di tengah.	berwarna biru. Angela memiliki tubuh mungil yang dibalut gaun pendek bentuk seperti kelopak bunga warna pink kombinasi, dibagian perutnya dihiasi sabuk emas yang terdapat berlian warna biru ditengahnya.
	Memiliki sepasang sayap berbentuk kupu-kupu dengan warna kombinasi hijau emas.	Angela memiliki sepasang sayap yang berbentuk kupu-kupu dengan warna kombinasi hijau emas.
	Memiliki kaki kecil banyak lekukan tidak rata, memakai stocking sampai paha dan alas kaki <i>heels</i> warna emas dengan lilitan sampai bawah dengkul.	Angela memiliki kaki kecil yang banyak lekukan tidak rata khas robot ditutupi dengan stocking sampai paha, alas kakinya menggunakan heels lilitan yang membalut sampai bawah dengkul.

Berdasarkan tabel analisis di atas dapat diketahui bahwa Angela *Skin Collector Floral Elf* memiliki rambut berwarna pirang dan *dicepol* dua dengan hiasan emas serta bunga kecil, pada bagian kepala. Angela *Skin Collector Floral Elf* memiliki telinga lancip khas bangsa seorang peri dari bangsa elf. Angela memiliki tubuh mungil yang dibalut gaun pendek bentuk seperti kelompok bunga warna *pink* kombinasi, dibagian perutnya dihiasi sabuk emas yang terdapat berlian warna biru ditengahnya. Dia memiliki sepasang sayap yang berbentuk kupu-kupu dengan warna hijau kombinasi emas, kaki kecil yang banyak lekukan tidak rata khas robot ditutupi dengan stocking sampai paha, alas kakinya menggunakan heels lilitan yang membalut sampai bawah dengkul.

b. Konotasi tataran kedua

Setelah ada denotasi maka terbitlah konotasi untuk mengungkap makna lanjutan dari denotasi yang bersifat terbuka. Konotatif memiliki arti makna denotatif yang ditambahkan perasaan atau nilai tertentu sehingga melahirkan makna yang baru (Andini et al., 2021).

Tabel 2. Analisis Tataran Kedua Angela *Skin Collector Floral Elf*

Visual	Petanda
Kepala Angela <i>Skin Collector Floral Elf</i>	Rambut berwarna pirang dengan telinga berbentuk runcing menjulang ke atas membuat Angela memiliki ciri fisik seorang peri atau elf. Dengan mengenakan mahkota yang memiliki arti simbol tradisional yang dikenakan oleh raja, ratu atau dewa dalam bentuk penutup kepala. Pada umumnya memang mahkota hanya dikenakan oleh seseorang atau sesuatu yang memiliki kekuasaan dan kehormatan, tidak hanya untuk raja atau ratu melainkan untuk para

	dewa atau dewi juga. Hal tersebut menandakan bahwa Angela adalah makhluk cantik jenis peri yang melambangkan keindahan alam dan sering kali dikaitkan dengan dewi Yunani.
Badan Angela <i>Skin Collector Floral Elf</i>	Badan yang mungil menunjukkan bahwa Angela memiliki tubuh yang umumnya dimiliki seorang peri berjenis kelamin perempuan dengan kulit putih pucat khas bangsa peri.
Pakaian Angela <i>Skin Collector Floral Elf</i>	Pakaian berwarna dasar pink mencerminkan sifat feminim seorang perempuan. Pink sering kali dianggap sebagai simbol kehangatan, kebahagiaan, kelembutan. Pakaianya berupa gaun dengan bentuk kelopak bunga melambangkan Angela merupakan seorang peri yang selalu identik dengan alam.
Kaki Angela <i>Skin Collector Floral Elf</i>	Kaki kecil dan kurus umumnya dimiliki oleh seorang yang identik dengan lemah lembut. Sepatu heels berwarna emas dengan lilitan tinggi sampai bawah dengkul merupakan jenis sepatu yang sering dipakai perempuan feminim untuk menunjukkan sisi feminimnya. Hal tersebut menandakan Angela merupakan sosok peri feminim yang memiliki sikap anggun dan sifat lemah lembut.
Sayap Angela <i>Skin Collector Floral Elf</i>	Sayap merupakan simbol kebebasan dan kemampuan untuk terbang. Sayap memiliki beragam jenis bentuk salah satunya bentuk kupu-kupu. Hal itu menandakan sayap bentuk kupu-kupu milik Angela merupakan simbol kebebasannya untuk terbang dan kombinasi warnanya yaitu hijau dan emas mencerminkan keindahan dan keajaiban yang bisa diciptakan oleh Angela.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa *Angela Skin Collector Floral Elf* merupakan sosok peri yang berasal dari mitologi terlihat dari rambutnya berwarna pirang dengan telinga runcing menjulang ke atas serta mengenakan mahkota bak seorang dewi Yunani. Angela berjenis kelamin perempuan dengan badan mungil dan kulit putih pucat khas peri. Angela mengenakan gaun pendek berwarna pink muda dengan motif dan bentuk kelopak bunga, yang melambangkan simbol seorang peri yaitu keindahan alam dan kesuburan. Angela adalah seorang peri feminim terlihat dari kakinya yang kecil memakai sepatu heels warna emas dengan lilitan sampai bawah dengkul yang melambangkan seorang yang anggun dan lemah lembut.

PEMBAHASAN

Mitos merupakan salah satu kekayaan budaya berupa kisah berlatar masa lampau yang pada umumnya berisi penafsiran pada alam semesta, dunia, manusia pertama, topografi, bencana alam, dan sebagainya. Mitos juga menceritakan petualangan para dewa, kisah perang mereka, kisah percintaan mereka, dan sebagainya (Suryaningputri et al., 2022). Dari sekian banyak mitos yang ada di dunia ini, salah satu yang paling terkenal adalah Mitos Yunani yang berisi sekumpulan mitos mengenai dewa atau pahlawan yang sangat dipercayai oleh penganutnya.

Dalam kisah Mitologi Yunani ada beberapa makhluk yang dipercaya ada untuk menjaga dunia, salah satunya adalah peri. Peri merupakan salah satu makhluk mitologi yang dikenal juga sebagai *nymphs* atau nimfa (Sholekha, 2021). Peri berwujud makhluk cantik yang melambangkan keindahan dan kesuburan alam. Mereka tinggal di gunung, hutan, pohon, laut. Peri sebagai salah satu makhluk mitologi paling populer sering menjadi inspirasi dalam sebuah karya, seperti penciptaan

karakter dalam sebuah *game online Mobile Legend*.

Pada gambar 1 penulis sudah membuat kuisisioner singkat mengenai salah satu *game online Mobile Legend* yang tengah populer di era ini, dalam kuisisioner itu penulis mendapatkan hasil bahwa *hero* Angela dengan *Skin Collector Floral Elf*nya menjadi opsi yang paling banyak dipilih untuk dimiliki.



Angela Skin Collector Floral Elf
(Sumber Dok. Peneliti)

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa *Angela Skin Collector Floral Elf* merupakan sebuah karya yang terinspirasi dari makhluk peri yang berasal dari Mitologi Yunani. Peri digambarkan sebagai sosok yang anggun dan penyayang yang memiliki sayap dan bisa terbang di alam bebas untuk menjaga kelestariannya (Siswiyanti, 2020). Begitu juga pengimplementasian Angela dalam *game online Mobile Legend*, Angela memiliki *role* atau peran sebagai *support* dalam sebuah tim. Angela bertugas menjaga keseimbangan tim ketika perang sama seperti peri yang selalu menjaga keseimbangan alam supaya terjaga kelestariannya. Dalam *game*, Angela bisa menambah darah

teman satu timnya dengan menggunakan *skill* 1. Dengan *skill* 2, Angela bisa *men-stun* atau menghentikan pergerakan musuh ketika menyerang teman satu timnya. Dan Angela bisa terbang dan masuk ke dalam salah satu temannya lalu memberikan efek perlindungan dengan mengaktifkan *ultimate* atau *skill* 3 nya. Angela menggambarkan seekor peri yang mempunyai visual rupawan, anggun dan lembah lembut atau yang biasa disebut dengan sikap feminin yang identik dengan wanita. Namun dibalik tampilan femininnya, dalam game *Angela* merupakan *hero support* dengan damage dealer terkuat. Angela menjadi momok bagi musuh ketika digunakan oleh pemain dan *item* yang tepat, karena Angela bisa membunuh musuh 1 lawan 1 dimana itu hal yang sangat sulit dilakukan oleh *hero* dengan *role support healer*. Dan dengan kehadiran Angela, sebuah tim diyakini akan menjadi lebih kuat karena mereka tidak akan mudah mati ketika perang.

SIMPULAN

- Evaluasi

Berdasarkan penjelasan pada tahap deskriptif, analisis formal, dan interpretasi, *hero Angela Skin Collector Floral Elf* merupakan karakter yang terinspirasi oleh tokoh Mitologi Yunani yaitu peri terlihat dari elemen-elemen yang ada pada karakter Angela dalam game online *Mobile Legend*. Elemen yang tampak jelas persamaannya antara *hero Angela Skin Collector Floral Elf* dengan tokoh peri adalah mempunyai kulit putih pucat, tubuh mungil, dan sayap. Persamaan lainnya terdapat pada peran masing-masing karakter, *hero Angela Skin Collector Floral Elf* dengan peran utama menjaga keseimbangan tim ketika berperang dalam *game* dan tokoh peri peran utamanya menjaga keseimbangan alam.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik peri

yang diketahui masyarakat sangat sesuai dengan karakter dan sifat *hero Angela Skin Collector Floral Elf* yang coba dibangun oleh perusahaan pengembangnya yaitu Moonton. Peri dipercaya sebagai sesosok makhluk yang menciptakan kedamaian dan keseimbangan bagi alam yang dihuni, cocok dengan *hero* Angela yang menjadi karakter support dengan kelebihan menjaga keseimbangan tim ketika terjadi perang dalam *game online Mobile Legend*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin berterima kasih kepada Allah, kedua orang tua, dan keluarga besar Ilmu Komunikasi Universitas Ahmad Dahlan serta kepada *game* *Mobile Legend* karena dengan keberagaman karakternya penulis mendapatkan ide untuk penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Prasetyo, M. E., & Linando, S. I. (2022). Analisis Visual Karakter Hero Dengan Skin Legend Pada "Mobile Legends: Bang Bang." *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 6(1), 60. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i1.12936.2022>
- Andini, C. D., Khairunnisa, F., Annisa, R., & Barus, F. L. (2021). Analisis Makna Konotatif Dalam Novel Nanti Kita Cerita Tentang Hari ini Karya Marchella FP. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 18(2), Article 2. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v18i2.385>
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di SD. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), Article 2. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Fauzi, A. N. (2022). Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 11. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.6921>

- Hidayah, F., Panjaitan, B. S., & Harianto, F. (2021). Brand Image Game Mobile Legends Terhadap Minat Bermain. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(2), Article 2.
- Inzaghi, A. A. A., & Patria, A. S. (2021). Analisis Elemen Visual Pada Desain Kemasan Permen Kopiko "Coffee Candy." *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 188-201.
- Kevinia, C., Putri Syahara, P. S., Aulia, S., & Astari, T. (2024). Analisis Teori Semiotika Roland Barthes Dalam Film Miracle in Cell No.7 Versi Indonesia. *COMMUSTY Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 38-43. <https://doi.org/10.38043/commusty.v1i2.4082>
- Latifah, U., & Kristiana, N. (2021). Analisis Visual Karakter Gatotkaca Dalam Game Mobile Legends Bang Bang. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 15. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i2.3449>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46-54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Pratnyawan, A. (2024, January 15). *Daftar Nama Hero Mobile Legends Terbaru A-Z, Update Januari 2024*. <https://www.suara.com/tekno/2024/01/15/172651/daftar-nama-hero-mobile-legends-terbaru-a-z-update-januari-2024>
- Primantoro, A. Y. (2023, Oktober). *Rogoh hingga Jutaan Rupiah demi Gim? - Kompas.id*. <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/10/15/rogoh-hingga-jutaan-rupiah-demi-gim>
- Putra, I. N. T. A., Dwipayana, I. P. S., & Somantri, M. F. (2023). Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation Serta Pengaruh Skin dalam Kepercayaan Diri untuk Meningkatkan Probalitas Kemenangan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.35329/jiik.v9i2.269>
- Rahayunengtiyas, S., & Raharjo, R. P. (2022). Makna Denotasi Dalam Film Ajari Aku Islam. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.36709/bastra.v7i2.47>
- Sari, D. N., & Jupriani, J. (2022). Tinjauan Desain Pada Poster Film Animasi Nussa. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(4), Article 4. <https://doi.org/10.24036/dekave.v12i4.120031>
- Sholekha, U. (2021). *Dryad Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <http://lib.ac.id>
- Siswiyanti, F. (2020). Impossibility Dalam Cerita Anak Indonesia Dan Terjemahan: Sarana Pengembangan Imajinasi Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fkip/article/view/6936>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif Dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Sundari, U. Y., Panudju, A. A. T., Nugraha, A. W., Purba, F., Erlina, Y., Nurbaiti, N., Kalalinggi, S. Y., Afifah, A., Suheria, S., Elsandika, G., Setiawan, R. Y., Alfiyani, L., & Pereiz, Z. (2024). *Metodologi Penelitian*. CV. Gita Lentera.
- Suryaningputri, D. A., Azahra, D. N., Nurjanah, S. P., & Darmadi, D. (2022). Mitos—Mitos Kehidupan Sebagai Ciri Khas Pada Masyarakat Jawa Khususnya Berada Di Desa Manisrejo, Kecamatan Taman, Kota Madiun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 5(2), 223-228. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i2.10157>