

FEMME FATALE DALAM WACANA OKSIDENTALISME: REPRESENTASI KARAKTER PEREMPUAN DALAM GIM *MOBILE LEGENDS: BANG BANG*

Poetry Salsabila Nurrania ^{1,*}; Muhammad Miqdad Rojab Munigar ² Albi Faturahman ³

^{1,2,3} Universitas Padjajaran, Sumedang, Indonesia;

poetry18001@mail.unpad.ac.id¹, muhammad24495@mail.unpad.ac.id², albi24001@mail.unpad.ac.id³

*Correspondence : poetry18001@mail.unpad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana karakter perempuan dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang* direpresentasi sekaligus menelaah wacana oksidentalisme yang memunculkan apropriasi Barat melalui *femme fatale*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes dan analisis naratif melalui teks-teks yang dilekatkan pada indikasi konstruksi *femme fatale* dalam konstruksi budaya Barat serta mekanisme oksidentalisme yang membangun stereotipe negatif terhadap Barat. Peneliti menemukan bahwa karakter penjahat utama dalam semesta *Mobile Legends: Bang Bang*, yaitu Alice disematkan melalui simbol-simbol Barat dikonstruksi sebagai subjek yang liyan. Peneliti juga menemukan bahwa gim *Mobile Legends: Bang Bang* menampilkan ambivalensi budaya antara kekaguman estetika Barat melalui pemakaian konsep-konsep Tolkiens dan Epos Homer tetapi menempatkan simbol-simbol Barat sebagai “yang Liyan” melalui karakter Alice sebagai figur *femme fatale*. Temuan ini memperlihatkan bahwa produk budaya digital di Asia, khususnya dari Tiongkok, dapat menjadi arena perlawanan terhadap nilai-nilai Barat yang dinegosiasikan melalui representasi perempuan dalam relasi Timur-Barat sebagai wacana Oksidentalisme.

Kata kunci

Femme Fatale, Mobile Legends: Bang Bang, Oksidentalisme, Representasi Perempuan, Semiotika Visual

ABSTRACT

This study aims to analyze how female characters in the game *Mobile Legends: Bang Bang* are represented, while also examining the discourse of Occidentalism that manifests the appropriation of the West through the figure of the *femme fatale*. This research employs a qualitative descriptive method with Roland Barthes' semiotic approach and narrative analysis through texts attached to the construction of the *femme fatale* within Western cultural discourse and the Occidentalist mechanisms that build negative stereotypes toward the West. The researcher found that the main villain in the *Mobile Legends: Bang Bang* universe, named Alice is constructed as an “the Other” through the use of Western symbols. The study also reveals that *Mobile Legends: Bang Bang* presents cultural ambivalence, admiring Western aesthetics through the adoption of concepts from Tolkien and Homeric epics while simultaneously positioning Western symbols as the “the Other” through Alice's characterization as a *femme fatale*. These findings suggest that digital cultural products from Asia, particularly from China, can serve as a site of resistance against Western values negotiated through the representation of women within East-West relations as part of an Occidentalist discourse.

Keywords

Femme Fatale, Female Representation, Mobile Legends: Bang Bang, Occidentalism, Visual Semiotics

Pendahuluan

Gim tidak hanya menghadirkan pengalaman bermain yang imersif, tetapi juga menjadi medium baru bagi produksi dan reproduksi wacana budaya (Cerezo-Pizarro dkk., 2023). Di balik popularitas dan nilai hiburan yang ditawarkan, gim menyimpan narasi dan berbagai simbol visual yang dapat membentuk persepsi kultural, ideologis, hingga identitas kolektif (Fatma Misky Fatma & Diandra Dwi, 2024). Salah satu contoh gim yang menonjolkan simbol visual adalah *Mobile Legends: Bang Bang* yang selanjutnya akan saya tulis sebagai *Mobile Legends*. *Mobile Legends* merupakan sebuah gim MOBA yang populer di Indonesia dan Asia Tenggara (Rizqi & Maulana, 2024). Gim tersebut dikembangkan oleh Moonton, perusahaan gim asal Tiongkok (Mawalia, 2020). *Mobile Legends* menjadi media populer yang strategis dalam menyebarkan narasi visual dan ideologis, terutama yang berkaitan dengan dinamika budaya Timur dan Barat.

Sebagai bagian dari genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Mobile Legends* menawarkan pertempuran strategis dalam arena virtual di mana setiap pemain mengendalikan karakter unik (Costa dkk., 2023). Genre ini berkembang dari tradisi gim real-time strategy seperti *DOTA* dan *League of Legends* yang awalnya hanya tersedia di PC (Morris, 2019). Inovasi Moonton dalam menyesuaikan kontrol MOBA ke perangkat seluler berkontribusi pada kesuksesan masifnya di Asia Tenggara (Firdaus & Aesthetika, 2023). Namun, di luar aspek teknis dan mekanisme permainan, *Mobile Legends* juga menawarkan lanskap naratif dan visual yang dipenuhi dengan simbol-simbol budaya dari Timur dan Barat, serta ketegangan ideologis yang tersirat di dalamnya. Dengan begitu, strategi yang dibangun Moonton tidak hanya terletak pada aspek teknis gim dan kemudahan akses, tetapi juga strategi naratif serta desain karakter yang kental dengan elemen visual yang memadukan simbolisme berbagai budaya, mulai dari Barat hingga Timur.

Terdapat konsep *femme fatale* (Doane, 1991) yang merupakan salah satu arketipe gender yang sering muncul dalam budaya populer, khususnya ketika merepresentasikan perempuan di media. Dalam kajian film *noir* dan studi budaya visual, *femme fatale* merujuk pada sosok perempuan yang memikat secara sensual, cerdas, dan manipulatif, tetapi pada saat yang sama dianggap sebagai ancaman terhadap tatanan patriarkis karena kemampuannya mengguncang dominasi laki-laki (Hales, 2007). Dalam konteks tersebut, muncul karakter perempuan dengan representasi yang sarat makna simbolik, yaitu Alice. Karakter ini merepresentasikan arketipe *femme fatale*, Alice digambarkan sejalan dengan konsep *femme fatale*, perempuan yang memikat secara sensual namun berbahaya dan subversif terhadap struktur patriarkis (Doane, 1991; Hales, 2007). Dalam narasi *Mobile Legends*, Alice ditampilkan sebagai antagonis utama yang kuat. Konstruksi tersebut dapat dilihat sebagai simbol dari kecemasan terhadap entitas terhadap kuasa feminin yang membahayakan dominasi laki-laki (Howard & Kopalyan, 2015). Dengan demikian, karakter Alice dapat dibaca tidak hanya sebagai konstruksi fiksi, tetapi juga sebagai arena ideologis tempat mitos gender dan kekuasaan diproduksi dan dipertarungkan.

Selain itu, penggambaran Alice yang memadukan nilai-nilai simbolik dari karakter vampir, kostum gelap, dan kekuatan destruktif. Nilai-nilai simbolik yang dilekatkannya ini menunjukkan konstruksi visual yang mengacu pada simbolisme budaya Barat. Dalam hal ini, Alice dibangun sebagai sosok “yang liyan” (Said, 1995) dalam narasi *Mobile*

Legends yang dikembangkan oleh Moonton. Tubuh dan estetika Alice tidak berdiri sendiri, melainkan diproduksi sebagai oposisi dari karakter-karakter perempuan yang disematkan simbol-simbol Timur seperti Kagura, Luo Yi, Wanwan, dan Zhuxin. Representasi ini mencerminkan cara pandang non-Barat dalam memposisikan dan memaknai Barat sebagai ancaman simbolik yang perlu ditaklukkan, sehingga tubuh perempuan dalam gim ini berfungsi sebagai medan naratif sekaligus politik representasi.

Di titik inilah *Mobile Legends* dapat dibaca sebagai praktik Oksidentalisme, yaitu wacana perlawanan terhadap dominasi Barat melalui konstruksi stereotipikal terhadap simbol dan nilai-nilai Barat (Buruma & Margalit, 2004; Hanafi, 2012). Berbeda dengan Orientalisme yang menempatkan Timur sebagai objek inferior dalam pandangan Barat (Said, 1995), Oksidentalisme merupakan strategi Timur dalam membalikkan posisi dominan melalui simbolisasi budaya. Penggambaran Alice sebagai karakter perempuan Barat yang jahat menjadi bagian dari narasi ini. Namun, narasi tersebut juga menyimpan ambivalensi karena *Mobile Legends* tetap mengadopsi estetika dan mitologi Barat dalam membangun karakter-karakter dalam semestanya.

Meski sudah ada penelitian terdahulu telah membahas representasi gender dalam media digital, masih sedikit yang secara khusus menelaah bagaimana arketipe *femme fatale* diartikulasikan dalam gim asal Asia dalam konteks wacana oksidentalisme dan ambivalensi kultural. Kajian sebelumnya cenderung menempatkan tokoh perempuan dalam kerangka stereotip gender (Rahmadani & Tandyonomanu, 2021; Susanto, 2024), tanpa membedahnya sebagai simbol ideologis dalam pertarungan budaya antara Timur dan Barat. Oleh karena itu, terdapat celah untuk menelaah bagaimana karakter-karakter perempuan dalam gim dimanfaatkan sebagai alat konstruksi identitas budaya non-Barat terhadap Barat. Pada akhirnya, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana karakter perempuan direpresentasikan secara simbolik melalui kerangka *femme fatale* dan simbol-simbol lain dalam gim *Mobile Legends*. Kemudian representasi tersebut dihubungkan kedalam mekanisme wacana oksidentalisme dalam budaya populer digital. Melalui pendekatan semiotika visual Roland Barthes, studi ini menganalisis bagaimana tubuh perempuan Barat dikonstruksi sebagai ancaman dalam narasi Timur, serta bagaimana kontradiksi dan ambivalensi kultural muncul dalam relasi visual antara Timur dan Barat.

Metode

Untuk membaca konstruksi dalam gim, peneliti menggunakan pendekatan representasi yang menekankan bahwa representasi bukan sekadar refleksi dari realitas, tetapi adalah praktik diskursif yang memproduksi makna melalui bahasa, citra, dan simbol-simbol budaya (Hall, 1997). Karakter Alice tidak hanya dimaknai sebagai tokoh fiksi semata, tetapi merupakan artikulasi dari relasi kuasa dan ketegangan antara Timur dan Barat yang dimediasikan melalui tubuh perempuan. Representasi Alice sebagai figur *femme fatale* menjadi tempat di mana makna-makna ideologis mengenai “Barat yang jahat” dan “Timur yang bermoral” dinegosiasikan dan ditanamkan ke dalam benak pemain melalui visual, narasi, dan mekanisme permainan. Dengan demikian, representasi dalam *Mobile Legends* dapat dipahami sebagai bagian dari produksi makna yang bersifat politis dan kultural.

Berbeda dengan orientalisme yang menempatkan Timur sebagai objek eksotis dan inferior dalam pandangan dan pengetahuan Barat (Said, 1995), oksidentalisme justru merupakan cara Timur dalam mengkritisi hegemoni kultural Barat (Hanafi, 2012). Salah

satu cara mengkritisi pandangan Barat adalah dengan menciptakan representasi yang bersifat reduktif untuk menjadikan Barat menjadi negatif melalui simbol-simbol tertentu (Jouhki, 2016). Dalam penelitian ini, karakter seperti Alice dilihat bukan hanya tokoh fiksi, melainkan merupakan hasil dari artikulasi antara kritik Timur terhadap Barat yang dimediasikan melalui tubuh perempuan.

Ketegangan ini juga mencerminkan upaya negosiasi Timur terhadap Barat lanskap global dalam ruang digital. Eksistensi produk media dari negara-negara non-Barat, seperti Tiongkok pada kasus ini, berusaha membentuk narasi tandingan terhadap dominasi nilai-nilai Barat. Namun, dalam upaya bernegosiasi dengan nilai-nilai Barat secara bersamaan memunculkan ambivalensi kultural (Bhabha, 2016). Walaupun dapat dilihat sebagai wacana oksidentalisme, gim *Mobile Legends* tetap mengandalkan estetika Barat dalam segi desain karakternya. Gim ini mengadaptasi karakter fantasi Tolkiens seperti elf, penyihir, orc, kurcaci (Drout dkk., 2000), kemudian Cyclops dan Minotaur berdasarkan epos *Odyssey* (Homer, 1894) dan *Iliad* (Homer, 1763), vampir (Polidori, 1974), dan masih banyak lagi. Adaptasi karakter-karakter fantasi dari Barat ini sering dipakai untuk menarik audiens global (Junnila dkk., 2019), sekaligus memosisikan Barat sebagai ancaman yang harus dilenyapkan. Hal ini menimbulkan kompleksitas representasi yang tidak hanya berbicara soal dikotomi Timur dan Barat, tetapi juga bagaimana perempuan turut dikonstruksi dalam ruang digital karena adanya negosiasi mengenai ideologi oksidentalisme. *Mobile Legends* menunjukkan bentuk apropriasi terhadap estetika dan narasi Barat melalui adaptasi beberapa karakternya, tetapi di sisi lain juga menggunakan simbol-simbol Barat yang disematkan pada karakter Alice sebagai representasi kejahatan. Kontradiksi ini memperlihatkan semacam ambivalensi kultural wacana oksidentalisme yang merepresentasikan Barat secara negatif untuk membangun superioritas nilai Timur.

Untuk menjaga validitas interpretasi dalam penelitian kualitatif berbasis semiotik ini, peneliti memadukan analisis tanda dengan konteks budaya, historis, dan ideologi yang melatarbelakangi representasi. Validitas dijaga melalui triangulasi teori (Creswell, 2014) dengan menggunakan berbagai perspektif teoretis seperti semiotika Barthes (1977), konsep representasi Hall (1997), oposisi biner Lévi-Strauss (2001), dan wacana oksidentalisme (Buruma & Margalit, 2004; Hanafi, 2012). Konsep-konsep ini digunakan untuk memperkuat hasil interpretasi agar tidak bersifat spekulatif semata. Selain itu, peneliti melakukan deskripsi analisis secara kritis terhadap visualisasi karakter dan narasi gim dengan memperhatikan elemen-elemen desain, simbolisme, serta dinamika cerita, untuk menghindari penyederhanaan makna. Proses interpretasi juga dilakukan dengan menyadari posisi dan bias peneliti sebagai pembaca terhadap teks, serta mempertimbangkan kemungkinan pembacaan alternatif terhadap simbol dan narasi dalam gim. Dengan pendekatan ini, makna yang dihasilkan tidak hanya bersifat subjektif, tetapi juga dibangun melalui dialog antara teks, konteks, dan teori sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dalam kerangka kajian budaya dan media.

Peneliti juga membatasi pada analisis karakter perempuan dalam *Mobile Legends*. Karakter laki-laki, mekanisme gim dan interaksi sosial dalam gim tidak dianalisis dalam penelitian ini. Fokus hanya pada kelima karakter perempuan dipilih karena peran mereka yang signifikan dalam membentuk narasi visual dan simbolik antara Timur-Barat, serta karena tubuh perempuan sering menjadi arena kontestasi stereotip secara eksplisit ataupun implisit. Penelitian ini diharapkan dapat membuka ruang bagi kajian lanjutan untuk memperluas cakupan analisis.

Dengan begitu, penelitian ini menganalisis bagaimana karakter Alice direpresentasikan sebagai figur *femme fatale* melalui simbolisme Barat dengan konstruksi sebagai “yang liyan” dan jahat dalam narasi besar penceritaan karakter pada gim *Mobile Legends*. Peneliti menggunakan konsep dan pendekatan semiotika visual Barthes (1977) kemudian analisis naratif (Holstein & Gubrium, 2012). Selain daripada itu, wacana oposisi biner (Lévi-Strauss, 2001) akan digunakan sebagai pendekatan analitis untuk menunjukkan konstruksi Timur melawan Barat. Pendekatan semiotika visual Barthes (1977) digunakan untuk membedah tanda-tanda visual pada karakter Alice dan keempat karakter Timur (Kagura, Luo Yi, Wanwan, dan Zhuxin) melalui kostum dan desain karakter yang merepresentasikan khayalan atas ideologi tertentu. Kemudian, analisis naratif digunakan untuk membantu memahami struktur cerita, penokohan, dan dinamika konflik yang membentuk narasi antagonis karakter Alice sebagai simbol kolonialisme Barat dan narasi simbolis Timur pada keempat karakter Timur. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi representasi perempuan dalam gim, tetapi juga membuka ruang analisis lebih mendalam mengenai relasi kuasa antara Timur-Barat yang dikemas dalam produk digital berupa gim. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk memahami bahwa setiap elemen visual dan naratif dalam gim dapat merefleksikan ketegangan sosial-budaya secara lebih luas, termasuk bagaimana tubuh perempuan dan simbol Barat dapat digunakan sebagai alat representasi sehingga membentuk wacana stereotipikal serta dominasi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini akan menyajikan pembahasan ke dalam dua bagian mengenai Representasi Karakter Alice sebagai *Femme Fatale* dan Konstruksi Oksidentalisme melalui Narasi Kolonialisme. Dua bagian ini tidak hanya merepresentasikan dua aspek berbeda dalam analisis, tetapi juga menunjukkan bagaimana representasi gender dan wacana budaya bekerja secara bersamaan dalam membentuk makna ideologis dalam ruang digital. Bagian pertama akan membahas mengenai bagaimana karakter Alice dikonstruksi sebagai figur *femme fatale* melalui elemen visual dan naratif yang merepresentasikan karakter feminin dan sensual. Representasi ini akan dianalisis sebagai bagian dari stereotipe perempuan yang merespons ketakutan patriarkal dengan cara tidak tunduk pada norma-norma gender tradisional (Anderson, 1995). Sementara itu, bagian kedua akan mengkaji bagaimana simbolisme Barat melalui narasi kolonialisme yang dilekatkan pada karakter Alice sebagai penjahat utama dimanfaatkan dalam narasi *Mobile Legends* untuk menciptakan narasi biner. Hal tersebut dilakukan melalui perbandingan Alice dengan karakter yang memiliki simbol-simbol Oriental atau Timur yang berada pada posisi penjaga perdamaian. Melalui pendekatan ini, pembahasan akan menunjukkan bagaimana gim *Mobile Legends* mereproduksi stereotipe gender dan narasi oksidentalisme dalam globalisasi digital.

Femme Fatale pada Karakter Alice

Penggambaran visual Alice dalam *Mobile Legends* tidak dapat dilepaskan dari konstruksi simbolik yang bekerja secara ideologis untuk menyampaikan pesan-pesan tentang gender, kekuasaan, dan moralitas. Pada level denotatif, tampak bahwa Alice adalah karakter dengan atribut khas monster dan vampir perempuan yang berbentuk manusia, tetapi dilengkapi dengan sayap, tanduk, serta pakaian terbuka. Namun, ketika masuk pada level konotatif, peneliti menjumpai struktur makna yang jauh lebih dalam dan problematik. Sayap merah kehitaman yang menyerupai kelelawar serta tanduk di

kepala adalah ikon klasik dari sosok iblis atau setan dalam imajinasi budaya Barat. Penggambaran sosok seperti iblis atau setan tersebut sering diasosiasikan pada tubuh perempuan seperti penggambaran Lilith (Mane, 2024). Hal tersebut menciptakan asosiasi antara kekuatan jahat dan tubuh perempuan yang erotis sebagai gambaran oposisi simbolik antara sensualitas dan moral normatif.

Secara visual, Alice didominasi dengan ungu dan hitam yang menyelimuti tubuh Alice memperkuat asosiasi tubuh perempuan sebagai kekuatan jahat. Ungu dalam beberapa representasi visual diasosiasikan dengan sihir, manipulasi, dan kekuasaan (Monroe, 2025), sementara warna hitam merupakan simbol dari kematian dan kegelapan (Pastoureau, 2023). Ketika dua warna ini disematkan pada karakter perempuan dengan tubuh yang terekspos serta pose menggoda membuat konstruksi *femme fatale* tidak hanya hadir sebagai estetika visual, tetapi juga menjadi ideologisasi yang memapankan seksualitas perempuan. Hal ini memiliki pertautan yang jelas dengan kekacauan, penghancuran, dan ketakutan. Level konotatif mengenai simbol-simbol seperti warna merupakan cara kerja sebuah mitos yang mengonstruksi citra Alice. Dengan demikian, hal tersebut menjadi kendaraan bagi sistem nilai patriarkal untuk memperkuat narasi bahwa perempuan otonom secara seksual serta penuh kuasa sebagai ancaman bagi struktur sosial (Anderson, 1995).

Gambar 1. Karakter Alice



Sumber: mobile-legends.fandom.com

Representasi tubuh Alice memperlihatkan bagaimana gim ini tidak hanya menjual imajinasi kekuatan, tetapi juga seakan memperjualbelikan tubuh perempuan sebagai objek visual. Pakaian yang minim dan desain tubuh melalui animasi atau gerakan selama gim menunjukkan adanya intensi untuk menjadikan tubuh Alice sebagai tontonan seksual yang ditujukan terutama untuk penonton laki-laki heteronormatif (Carilli & Campbell, 2005). Dengan demikian, visualisasi Alice menjadi arena pertemuan antara kekuatan destruktif dan objek erotik sehingga kekuasaan perempuan bukan untuk dirayakan, tetapi untuk dikalahkan.

Alice tidak hanya berfungsi sebagai karakter antagonis dalam cerita, tetapi juga sebagai medium budaya yang mereproduksi ketakutan lama terhadap perempuan yang tidak bisa dikendalikan, yaitu perempuan berbahaya karena kecantikannya; berkuasa karena seksualitasnya; dan merusak karena ia sulit untuk ditundukan. Dengan demikian, citra Alice sebagai *femme fatale* dalam gim ini tidak netral, melainkan menjadi lahan penyisipan ideologi yang merefleksikan ketegangan antara tubuh perempuan, kekuasaan, dan moralitas dalam budaya patriarkal melalui media digital berupa gim.

Selain visual, level narasi yang melekat pada tiga kemampuan utama Alice dalam gim *Mobile Legends* bukan sekadar elemen mekanis dalam gim, tetapi juga merupakan

struktur naratif yang memiliki makna simbolik dan ideologis. Setiap kemampuan Alice tidak hanya membawa serta gambaran tindakan, tetapi juga menyiratkan konstruksi identitas, kekuasaan, dan relasi gender yang sarat pesan dan makna. Dalam gim, Alice memiliki tiga kemampuan utama yaitu, *Flowing Blood*, *Blood Awe*, dan *Blood Ode*. Melalui bentuk narasinya, ketiga kemampuan ini berkorelasi dengan *female domination* dalam bentuk yang terkesan berbahaya karena selalu menggunakan kata "*Blood*" atau darah. Bentuk narasi dari kemampuan unik Alice tersebut bukan semata-mata sebagai penamaan kekuatan magis, tetapi kekuatan itu bersumber dari penggambaran sifat jahat yang dimilikinya. Melalui mekanisme dan cara kerja mitos, narasi ini semakin memperkuat wacana lama bahwa perempuan yang dapat menguasai dirinya sendiri dan tubuhnya adalah ancaman terhadap tatanan maskulin sehingga layak dikalahkan bahkan logika seperti ini dipakai dalam mekanisme gim.

Flowing Blood adalah kemampuan pertama Alice, ia melempar semacam bola energi berupa darah ke arah lawan. Secara denotatif, ini hanyalah representasi visual dari serangan sihir. Namun, dilihat dari level konotatif darah adalah simbol biologis sebagai perlambangan kekuatan serta kengerian yang mengacu terhadap kehidupan, kematian, dan transgresi batas tubuh. Perlu ditekankan, bahwa dalam mekanisme gim, darah adalah senjata yang bersumber dari tubuh Alice sendiri. Oleh karena itu, penyerangan dengan medium darah oleh Alice memperlihatkan suatu keintiman yang menggabungkan unsur biologis dan magis. Dalam mitologi yang dibangun melalui figur *femme fatale* ini mengingatkan pada sosok vampir perempuan yang tidak hanya menggoda, tetapi juga menyedot inti kehidupan dari korbannya melalui daya tarik sensual dan kekuatan supranatural. Narasi tersebut dapat dibaca sebagai mitos tentang perempuan yang menggunakan tubuhnya sebagai alat kekuasaan dan kehancuran sehingga perempuan bukan saja aktif, tetapi agresif secara erotik dan eksistensial.

Blood Awe merupakan nama yang diberikan untuk kemampuan kedua dari Alice oleh gim *Mobile Legends*. Kemampuan kedua dari Alice ini memiliki efek untuk melumpuhkan dan memperlambat musuh. Secara naratif, kemampuannya ini bukanlah serangan yang brutal, melainkan bentuk dominasi halus untuk membekukan dan menghambat. Alice seakan-akan berfungsi sebagai pengendali emosi dan logika melalui intervensi proses berpikir dan mobilitas lawan. Nilai yang dibangun pada kemampuan keduanya ini seperti *femme fatale* yang tidak membunuh dengan senjata, tetapi menggunakan tatapan, kata-kata, dan pesona dari seorang perempuan (Doane, 1991). Konotasi ini memperkuat penggambaran perempuan sebagai makhluk manipulatif yang menyusup ke dalam alam bawah sadar kemudian dapat menjinakkan kehendak sekaligus melemahkan kesadaran dan moral seseorang. Dalam kerangka mitos, Alice menjadi representasi dari hasrat yang mengguncang nalar melalui daya tarik serta sulit untuk ditolak hingga pada akhirnya melemahkan korban secara total.

Blood Ode merupakan kemampuan ketiga atau pamungkas dari Alice dengan efek menyerap darah lawan sekaligus menyembuhkan dirinya sendiri. Kemampuan ini dapat dimaknai sebagai bentuk paling eksplisit dalam mengukuhkan narasi vampir dan femininitas predatoris (Gordon, 2014). Konotasi dalam narasi Alice menjadi lebih dalam karena memperlihatkan mekanisme perempuan tidak hanya menjadi penyebab penderitaan, tetapi juga mendapatkan kekuatan dari penderitaan itu sendiri. Hal tersebut merupakan citra dan mitos tentang perempuan yang memulihkan diri dari kehancuran sehingga ia dianggap tidak pernah melemah, melainkan semakin kuat dari penderitaan korban-korbannya. Dalam konstruksi wacana patriarkal, narasi tersebut

dapat mengilustrasikan ketakutan kolektif terhadap perempuan. Konstruksi ini memperlihatkan ketakutan terhadap perempuan yang mandiri secara radikal; dianggap tidak membutuhkan laki-laki untuk memperkuat eksistensinya; bahkan menjadikan laki-laki sebagai sumber kekuatan sehingga mitos *naturalization of the cultural* (Barthes & Lavers, 1972) bekerja. Melalui narasi gim yang sarat akan mitos *femme fatale* menjadikan normalisasi terhadap kekuasaan perempuan sebagai bentuk deviasi yang harus ditaklukkan.

Representasi *femme fatale* pada karakter Alice di *Mobile Legends* melanggengkan stereotip gender yang telah lama hidup dalam budaya patriarkal. Perempuan yang berdaya, otonom, dan memiliki kendali atas tubuh serta seksualitasnya selalu diasosiasikan dengan kehancuran dan bahaya (Anderson, 1995). Stereotip ini mereplikasi citra klasik perempuan penggoda seperti Lilith (Hurwitz, 1999), Medusa (Hésiode, 1966), dan Salome (Josephus, 2021), yang dijadikan lambang ancaman moral dalam sejarah budaya Barat. Dalam gim, Alice tidak digambarkan sebagai pahlawan, tetapi sebagai penjahat erotis yang membahayakan. Alice mencerminkan ketakutan patriarkal yang menjadikan kuasa perempuan sebagai ancaman terhadap kestabilan sosial yang maskulin. Dengan demikian, representasi ini tidak hanya pasif mereproduksi stereotip, tetapi juga aktif menginternalisasikan narasi dominan bahwa perempuan kuat layak dikontrol dan dikalahkan.

Namun, secara ambivalen citra *femme fatale* juga dapat dibaca sebagai bentuk subversi terhadap narasi domestikasi perempuan. Dalam konsep *visual pleasure* (Mulvey, 1975) tubuh Alice memang menjadi objek pandang lelaki atau *male gaze*, tetapi ia sekaligus menjadi agen yang menantang logika dominasi laki-laki. Karakter Alice menggambarkan perempuan yang tidak tunduk pada tatanan moral, tidak memerlukan legitimasi dari figur laki-laki, dan bahkan menjadi sumber kekuatan utama yang tidak bisa diabaikan. Dengan kata lain, meskipun Alice hadir dalam struktur patriarkal, ia mengacaukan batas biner antara korban dan pelaku, kuasa dan kelemahan, serta antara objek dan subjek.

Implikasi representasi ini dalam konteks budaya patriarki mencerminkan ketegangan antara perubahan sosial dan resistensi budaya terhadap emansipasi perempuan. Pasca Perang Dunia II, gerakan feminis perempuan mulai memasuki ranah publik, bekerja, dan menuntut otonomi (McEuen, 2016). Gerakan feminis ini kemudian menimbulkan kecemasan patriarkal yang direpresentasikan melalui figur *femme fatale* dalam media populer. Alice hadir sebagai karakter hiper-seksual dan penuh kekuasaan menjadi cerminan fiksi terhadap perempuan yang dianggap melampaui kodrat, perempuan yang menolak tunduk pada peran domestik. Ia adalah bayangan dari rasa takut terhadap perempuan modern yang merdeka. Dengan demikian, representasi Alice bisa dilihat sebagai ekspresi kultural dari krisis maskulinitas global.

Dalam perkembangannya, gim sudah lebih akrab dengan diskursus kesetaraan gender dan cenderung kritis terhadap objektifikasi perempuan (Jenson dkk., 2024). Namun, gim seperti *Mobile Legends* yang hadir sejak tahun 2016 (Rizqi & Maulana, 2024), tetap membawa warisan visual dan naratif patriarkal. Narasi *femme fatale* yang dikonstruksi melalui visual busana dan perangkat jurus dasar dan pamungkas, memberikan dampak konstruksi sosial perempuan sebagai ancaman. Konstruksi representasi Alice sebagai perempuan yang mengancam menjadi signifikan dalam menguatkan ketimpangan relasi sosial gender. Ketimpangannya merujuk pada salah satu gender yakni perempuan yang dianggap sebagai berbahaya pada konstruksi gender

laki-laki yang diatribusikan sebagai pemegang dominasi dan keamanan. Maka, narasi tentang *femme fatale* seperti Alice menormalisasi relasi sosial bahwa perempuan berdaya adalah ancaman yang harus ditaklukkan, bukan dirayakan. Sehingga memperkuat bias gender secara implisit, terutama pada pemain muda yang sedang membentuk pemahaman sosial dan moral mereka melalui media digital. Oleh karena itu, Representasi *femme fatale* perlu dibaca secara kritis bukan hanya sebagai gaya artistik atau pilihan estetika, melainkan sebagai bentuk produksi makna dan ideologi yang memengaruhi cara kita memahami perempuan, kekuasaan, dan relasi gender. Melalui analisis seperti ini, pemain tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga dapat menjadi pembaca aktif yang menyadari bagaimana narasi game berkontribusi terhadap struktur ideologis.

Lebih lanjut lagi, implikasi pada konteks budaya patriakal dalam representasi *femme fatale* karakter Alice adalah bentuk kejahatan sosial sistematis. Melalui segala perangkat yang ada di dalam gim untuk berupaya membentuk citra perempuan dalam wacana sosial atau budaya sebagai sesuatu yang mengganggu, menakutkan, subversif, atau tidak stabil terhadap tatanan yang dominan. Secara detail melakukan degradasi yang berujung pada wacana perempuan adalah yang lain. Dalam budaya populer, representasi Alice secara terselubung dalam bungkus estetika menggaungkan ketakutan, kekhawatiran, dan paranoia kolektif terhadap perubahan peran gender, terutama ketika perempuan keluar dari kodrat domestik atau mengklaim ruang dan suara sendiri.

Konstruksi Oksidentalisme

Selain konstruksi simbol kultural Barat melalui nilai *femme fatale* yang disematkan pada karakter Alice, peneliti juga akan memfokuskan analisis pada konstruksi oksidentalisme melalui cara representasi kultural Timur membangun citra mengenai Barat sebagai yang liyan (Bhabha, 2012) dan mengancam untuk mengkaji bagaimana *Mobile Legends* membentuk narasi Timur dan Barat secara simbolik. Dalam hal ini, pendekatan analisis yang digunakan terdiri dari tiga lapisan analisis, yaitu pembacaan semiotika visual terhadap karakter-karakter yang memunculkan simbol Timur seperti Wanwan, Kagura, Luo Yi, dan Zuxhin. Kemudian peneliti menerapkan oposisi biner (Lévi-Strauss, 2001) untuk mengidentifikasi dikotomi ideologi antara karakter Timur dan Barat, khususnya dalam oposisi terhadap karakter Alice. Kedua pendekatan tersebut akan digunakan untuk menjelaskan bagaimana *Mobile Legends* secara visual dan naratif membentuk Barat sebagai musuh yang destruktif dan amoral. Di sisi lain, Timur diposisikan sebagai kekuatan yang menjaga keseimbangan dan superior secara moral. Pendekatan ini memungkinkan pembacaan kritis terhadap gim *Mobile Legends* sebagai produk budaya populer yang tidak netral, tetapi sarat dengan ideologi representasional.

Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes (1977) peneliti melihat visual kostum, atribut, serta narasi dan kemampuan bertarung dari karakter seperti Zhuxin, Kagura, Luo Yi, dan Wanwan. Dengan demikian, peneliti dapat mengungkapkan adanya proses penandaan yang menyiratkan nilai-nilai budaya Asia dalam budaya populer. Pendekatan Barthes yang memisahkan tanda menjadi dua tingkat yaitu denotasi dan konotasi dapat membantu peneliti untuk mengeksplorasi tampilan visual tidak hanya dilihat sebagai bentuk, tetapi sebagai sistem tanda yang memproduksi makna dan mitos.

Kostum keempat karakter seperti Zhuxin, Kagura, Luo Yi dan Wanwan ini mencerminkan simbol bagi kebudayaan non-Barat, tepatnya Asia dan terutama kebudayaan Tionghoa. Telihat dari pemakaian Hanfu, Qi Pao, jubah panjang, serta ornamen tradisional seperti kipas, bunga teratai, tali rambut berhias batu giok, dan

motif awan. Karakter Zhuxin ditampilkan sebagai perempuan transdental dalam balutan pakaian bergaya Hanfu dengan warna pastel yang memperkuat kesan kelembutan feminin sekaligus magis. Adapun Kagura dengan payung magis khas Jepang, sementara Luo Yi disajikan sebagai sosok ahli geomansi dengan kemampuan manipulasi ruang yang juga diperlihatkan simbol dualitas yaitu harmoni yin-yang. Di sisi lain, Wanwan menampilkan kombinasi antara perempuan lincah dan pejuang dengan pakaian yang menggabungkan elemen tribal Asia Timur. Selain aspek visual, narasi latar belakang keempat karakter yang dipilih mengandung lapisan makna konotatif yang memperkuat konstruksi identitas Timur dalam imajinasi gim *Mobile Legends*.

Tanda visual melalui kostum dan atribut dan narasi budaya melalui latar belakang cerita dan kemampuan akan dianalisis untuk mengeksplorasi bagaimana *Mobile Legends* membentuk identitas Timur melalui mekanisme penandaan dalam media digital. Representasi yang dimunculkan oleh gim bukan sekadar pencitraan pasif, tetapi merupakan produksi makna ideologis (Hall, 1997) sekaligus menyusun cara pandang terhadap Barat yang dibingkai dalam wacana oksidentalisme.

Gambar 2. Karakter Kagura



Sumber: *Mobile Legends: Bang Bang*

Karakter Timur pertama yang akan dibahas adalah Kagura, ia dihadirkan dalam bentuk visual melalui pakaian kimono bernuansa biru-ungu yang berpadu dengan rambut putih panjang berhias pita. Payung besar dilengkapi dengan motif bunga menjadi senjata utama dari Kagura. Hal tersebut mengokohkan kesan keanggunan dan keterikatan terhadap tradisi Jepang. Secara konotatif, Kagura menjadi representasi dari perempuan yang terhubung dengan energi spiritual. Hal tersebut berkaitan dengan payung dalam budaya Jepang digambarkan sebagai pelindung fisik dan juga spiritual (Clegg, 2023) sehingga menjadi simbol antara perlindungan jiwa dan stabilitas batin. Artinya, Kagura ditampilkan melalui simbol kekuatan feminin yang berasal dari elemen non-maskulin. Penggunaan warna ungu, dalam banyak simbolisme Jepang, melambangkan kemurnian spiritual dan aristokrasi (Elliott, 2008).

Kagura memiliki latar belakang cerita yang merepresentasikan mitos tentang perempuan sebagai jembatan spiritual antara masa lalu dan masa kini. Narasi yang disematkan kepada karakter Kagura ini sangat umum dalam cerita rakyat dan budaya populer Jepang, yaitu perempuan sering kali digambarkan sebagai penjaga nilai atau pelaku penebusan (Gupta, 2025). Oleh karena itu, Kagura digambarkan bukan hanya sebagai pejuang, melainkan pengemban misi emosional karena membawa penyesalan dan harapan dari masa lalu. Mitos ini menempatkan perempuan dalam kerangka emosional dan spiritual yang mendalam. Utamanya, hal ini dapat dibaca sebagai bentuk penguatan stereotipe bahwa perempuan secara alami lebih dekat dengan aspek spiritual. Stereotip ini menguatkan konstruksi gender yang telah berulang diromantisasi mengenai perempuan Asia dan spiritualitas. Dengan demikian, karakter Kagura melanggengkan mitos perempuan sebagai simbol transendensi, tetapi tetap dibatasi

oleh peran sebagai mediator, bukan pengambil keputusan atau pemimpin konflik secara langsung.

Kedua, Luo Yi adalah karakter perempuan yang sama-sama disematkan dengan citra magis khas Asia seperti Kagura. Pada level denotatif, Luo Yi ditampilkan sebagai perempuan dengan kostum yang terinspirasi dari Hanfu dengan memadukan putih dan ungu. Luo Yi digambarkan dengan rambut panjang berwarna ungu dan wajah tenang beserta simbol Yin-Yang sebagai elemen visual dominan miliknya. Ia juga membawa tongkat sihir dengan ornamen emas yang mewah sehingga mempertegas statusnya sebagai ahli sihir. Aura magis tampak menyelimuti sekelilingnya yang menggambarkan dominasi kekuatan spiritual.

Tampilan Luo Yi merepresentasikan arketipe pembawa harmoni karena memadukan simbol-simbol Yin-Yang dalam narasi mapan dari budaya Asia (Cooper, 1981). Warna ungu dan putih menunjukkan kesucian sekaligus kekuasaan spiritual yang menandakan Luo Yi sebagai figur perempuan cantik, bijak, hingga dapat menguasai dualitas kehidupan melalui unsur Yin-Yang. Penampilan Luo Yi tidak menonjolkan sensualitas tubuh, tetapi justru mengedepankan aura mistik dan otoritas intelektual yang menciptakan mitos tentang perempuan bijak dari Timur. Kemampuannya memanipulasi energi Yin-Yang menyimbolkan kontrol atas keseimbangan dunia sekaligus menyiratkan bahwa kekuatan perempuan dapat bersifat strategis dan filosofis bukan hanya fisik.

Melalui narasi latar belakang karakternya, Luo Yi membentuk mitos yang mapan di Asia mengenai kekuatan perempuan yang terikat pada spiritualitas (Mananzan, 2004). Luo Yi digambarkan sebagai pewaris dari peradaban kuno dan penerus gelar kehormatan sebagai *Grand Sorceress*. Luo Yi ditempatkan dalam posisi elite dengan peran sebagai *"the loyal strategist"* untuk Yu Zhong yang dipercaya akan bangkit kembali untuk menyeimbangkan tatanan dunia. Secara ideologis, hal ini menunjukkan bagaimana perempuan bisa memiliki kekuatan, tetapi sering kali ditempatkan sebagai peran pendukung bagi karakter laki-laki yang lebih dominan. Hal tersebut membentuk mitos bahwa perempuan yang kuat tetap harus melayani agenda laki-laki dalam struktur naratif patriarkal. Karakter Luo Yi ini dikonstruksikan sebagai feminin dengan tingkat spiritual tinggi dan bijak, tetapi tetap tunduk pada terhadap maskulin.

Gambar 3. Karakter Luo Yi



Sumber: *Mobile Legends: Bang Bang*

Ketiga, karakter Wanwan digambarkan sebagai perempuan non-Barat yang ditampilkan dengan simbol-simbol Asia. Wanwan ditampilkan dengan kostum lebih terbuka daripada Luo Yi yang terinspirasi dari Miao atau Yau yang merupakan busana etnis minoritas di Tiongkok (Schein, 2000). Wanwan berpakaian dengan atasan berlengan pendek serta rok atau celana longgar berwarna biru, merah, dan emas. Wanwan memiliki Niújiǎo jì dengan pita merah sebagai atribut pada rambutnya. Pose

tubuhnya lentur menyesuaikan dengan gaya bertarung akrobatik, dengan senjata busur silang di kedua tangannya. Secara konotatif, penampilan Wanwan menunjukkan representasi femininitas perempuan muda yang lincah. Wanwan dikonstruksikan sebagai perempuan yang memiliki daya tarik imut melalui suaranya, tetapi memiliki kemampuan yang mematikan. Penonjolan bagian tubuh seperti paha dan bahu serta pose menyerupai siluet “*tiger stance*” memperlihatkan sensualitas yang dinamis terhadap perempuan muda dengan penuh kebebasan. Kemampuannya untuk bergerak cepat, melompat, dan menyerang dengan senjata jarak jauh juga merepresentasikan khayalan tentang “perempuan muda yang liar, tetapi masih bisa dikendalikan”.

Wanwan membentuk mitos tentang perempuan muda sebagai sosok yang enerjik, tetapi masih berada dalam ranah sistem hubungan guru-murid. Dalam narasi latar belakang karakternya, Wanwan dipilih oleh roh harimau kemudian terlibat dalam perang yang ditentukan dan didominasi oleh laki-laki, yaitu para *Oriental Fighters*. Narasi Wanwan merefleksikan khayalan bahwa kekuatan perempuan bukan berasal dari dirinya sendiri, melainkan karena takdir atau dipilih oleh kekuatan yang lebih besar dengan sifat maskulin atau magis. Sementara itu, gerakannya yang lincah dalam mekanisme gim mencerminkan bagaimana tubuh dan kemampuan perempuan dapat dieksploitasi untuk hiburan visual sambil tetap memiliki fungsi dalam sebuah pertempuran yang melibatkan tim.

Gambar 4. Karakter Wanwan



Sumber: *Mobile Legends: Bang Bang*

Keempat, ada karakter Zhuxin yang ditampilkan dengan rambut panjang dikepang rapi. Gaya rambutnya Zhuxin mengandung makna keteraturan, kelembutan, dan keanggunan dalam budaya Asia (Hiltebeitel dkk., 1998). Kostum Zhuxin terinspirasi dari Hanfu yang merupakan pakaian tradisional Tiongkok perempuan di masa Dinasti Han (Zhu, 2024) dengan warna hijau toska dan putih serta beraksen emas. Zhuxin memiliki atribut utama berupa lentera bercahaya ungu dan dibalut dengan aksan kupu-kupu merah muda yang mengelilinginya, menjadikan tubuh Zhuxin sebagai pusat cahaya dalam latar gelap. Lentera yang dibawa Zhuxin lebih dari sekadar benda magis, tetapi merepresentasi kemampuan perempuan untuk membawa terang dalam kegelapan, simbol femininitas yang memberikan pencahayaan yang dapat diasosiasikan sehingga menjadi *signified* (Berger, 2012). Atribut yang dibawanya ini menciptakan oposisi biner terang-gelap yang memperkuat citranya sebagai perantara antara dunia nyata dan alam spiritual. Kehadiran latar belakang gelap juga menempatkan Zhuxin dalam posisi ambiguitas. Zhuxin tidak sepenuhnya hidup, tetapi juga bukan representasi kematian sehingga ia berada dalam ruang liminal sekaligus media kultivasi wacana spiritual.

Representasi Zhuxin sebagai figur agensi spiritual antara dunia nyata dan gaib memperkuat stereotipe lama dalam budaya populer mengenai perempuan sebagai medium spiritual. Dalam narasi Asia Timur maupun global, perempuan kerap kali diposisikan sebagai penghubung antara dunia material dan transendental. Dalam hal ini,

lentera mistis dan kupu-kupu bukan hanya simbol keindahan atau kelembutan, tetapi juga memperkuat mitos budaya tentang perempuan sebagai penyihir yang lembut sekaligus menakutkan. Hal ini mencerminkan bagaimana visualisasi karakter perempuan dalam gim sering kali tidak bebas dari konstruksi patriarkal yang memoles kekuatan mereka melalui estetika keanggunan.

Dalam narasinya, Zhuxin diceritakan sebagai sosok yang dapat mendengar keinginan hati manusia. Narasi semacam ini sering ditemukan dalam konstruksi arketipal perempuan dalam budaya patriarkal Asia Timur. Sosoknya menjadi semacam penyembuh emosional dalam dunia yang keras dan penuh pertarungan (Wang, 2021). Konstruksi perempuan dalam khayalan budaya patriarkal Asia Timur ini membentuk mitos perempuan sebagai subjek spiritual yang tidak mengancam secara fisik, tetapi dalam bentuk kepercayaan dan harapan. Namun, peneliti melihat figur seperti Zhuxin, dengan seluruh kekuatan magis dan spiritualnya, tetap ditempatkan dalam kerangka kepedulian dan bekerja secara emosional yang kekuatannya dibungkus dengan narasi pengabdian kepada hasrat serta keinginan orang lain. Dari sinilah terlihat mitos yang menjadi ideologi mengenai representasi Zhuxin dalam memperkuat pandangan kultural bahwa kekuatan perempuan harus dikaitkan dengan pelayanan, spiritualitas, dan empati, bukan dominasi atau kepemimpinan secara langsung.

Gambar 5. Karakter Zhuxin



Sumber: *Mobile Legends: Bang Bang*

Melalui analisis semiotika visual dan analisis naratif keempat karakter non-Barat diatas, peneliti kemudian menemukan nilai-nilai biner yang dimunculkan oleh gim *Mobile Legends* antara karakter Barat dan non-Barat sebagai berikut:

Tabel 1. Oposisi Biner Barat dan Timur

Unsur dan Nilai	Barat (Alice)	Timur (Kagura, Luo Yi, Wanwan, dan Zhuxin)
Moralitas	Destruktif, amoral	Harmonis, spiritual
Kekuatan dan kemampuan	Berdasarkan sihir kegelapan dan darah	Berdasarkan tradisi sakral dan keseimbangan alam
Warna melalui pakaian	Cenderung gelap dan intens (merah darah, hitam, dan ungu gelap)	Cenderung cerah (putih, kuning, biru, hijau toska, ungu muda, emas)
Femininitas	Erotik, destruktif, dan sulit dikontrol	Lembut dan terkontrol
Nilai dan tujuan	Mengacaukan, menjajah, dan mencuri kekuatan dari penderitaan	Menjaga keseimbangan dan harmoni

Sumber: diolah penulis, 2025

Melalui analisis semiotika visual dan naratif yang telah dilakukan sebelumnya terhadap karakter Alice dan keempat karakter non-Barat lainnya, dapat dijadikan acuan bahwa *Mobile Legends* merupakan wacana oksidentalisme. Gim ini memproduksi narasi dan visual dengan membingkai citra Barat melalui karakter Alice secara negatif untuk menegaskan identitas dan superioritas kultur non-Barat. Karakter Alice divisualisasikan dengan simbol Barat seperti pemakaian sayap iblis, gaya busana bergaya gotik Eropa, dan palet warna ungu-hitam-merah yang biasa diasosiasikan sebagai kekuatan gelap dari penyihir jahat. Atribut-atribut tersebut tidak berdiri netral, tetapi diaktivasi sebagai penanda ancaman dan godaan tubuh perempuan yang destruktif. Keberadaan Alice sebagai penjahat perempuan merepresentasikan Barat sebagai entitas *the other* yang menyimpang dan tidak bermoral dalam khayalan Timur sebagai upaya untuk menjaga keseimbangannya.

Representasi Alice tidak hadir dalam kekosongan, melainkan dibingkai dalam narasi yang menyertakan latar belakang penuh kekacauan melalui imajinasi *Mobile Legends*. Alice sebagai seorang perempuan pengisap darah yang berasal dari daerah kegelapan digambarkan sering kali menyerang wilayah lain dan mengancam kestabilan *Land of Dawn* yaitu dunia imajinasi dalam *Mobile Legends*. Di sisi lain, terdapat karakter-karakter perempuan seperti Luo Yi dan Kagura sebagai penjaga harmoni dan keseimbangan. Mereka bukan hanya tokoh pembela kebenaran, tetapi juga menjadi representasi moralitas dan keteraturan perempuan dalam budaya Asia. *Mobile Legends* tidak hanya membangun dinamika karakter baik dan jahat, tetapi juga mengonstruksi Timur sebagai pusat moralitas dan spiritualitas sebagai nilai-nilai dari oposisi biner dalam penggambaran disfungsional penuh nafsu kekuasaan untuk kultural Barat.

Melalui analisis semiotika Barthes (1977), narasi-narasi karakter perempuan dalam *Mobile Legends* membentuk mitos baru tentang moralitas geopolitik, karakter yang disematkan simbol-simbol budaya Timur dilambangkan sebagai penjaga tatanan. Di sisi lain, karakter yang disematkan oleh simbol-simbol budaya Barat diasosiasikan sebagai sumber kerusakan. Gim *Mobile Legends* bekerja bukan sekadar produk hiburan, tetapi bekerja dalam kerangka konstruksi hegemoni kultural di ruang digital dengan menanamkan identitas kolektif Timur sebagai yang unggul secara moral dan kultural. Oksidentalisme yang ditawarkan tidak eksplisit seperti orientalisme Barat, melainkan bersifat laten dan subtil. Oksidentalisme menyusup melalui visual karakter dan narasi latar belakang, serta peran jawara-penjahat dalam gim *Mobile Legends*. Oleh karena itu, pemain akhirnya disuguhi narasi yang membuat mereka, secara sadar atau tidak, menyerap pemahaman bahwa nilai-nilai Timur lebih luhur dan sakral melalui ornamen-ornamen kebajikannya sehingga layak menjadi sorotan dengan nilai-nilai yang normatif.

Produksi oksidentalisme ini sejalan dengan kepentingan Moonton yang berbasis di Tiongkok sebagai negara progresif dalam aspek kebangkitan nasionalisme secara global (Sun & Grimes, 2017). Melalui karakter-karakter dengan penyematan identitas Asia seperti Kagura, Luo Yi, Wanwan, dan Zhuxin, *Mobile Legends* membangun peta ideologis yang menjadikan karakter Timur bukan hanya jawara. Konstruksi identitas ini juga memunculkan nilai-nilai luhur seperti disiplin, spiritualitas, dan pengorbanan. Di sisi lain, karakter bergaya Barat seperti Alice diberikan narasi sebagai penjahat utama dalam pengembangan alur cerita pada karakter dalam semesta gim *Mobile Legends*. Fenomena ini menjadi strategi simbolik yang memperlihatkan bagaimana gim menjadi medium budaya yang turut mengkonstruksi citra-citra geopolitik melalui simbolisasi pada pembangunan karakter-karakternya.

Representasi karakter perempuan memainkan peran sentral dalam menegaskan superioritas Timur atas Barat. Karakter perempuan dari Timur seperti Kagura digambarkan lemah lembut, tetapi kuat dan penuh kendali spiritual. Di sisi lain, karakter seperti Alice merepresentasikan tubuh perempuan yang penuh hasrat, haus kekuasaan, dan merusak. Tubuh perempuan Barat dikonstruksi sebagai alat kekacauan, sementara tubuh perempuan Timur dikonstruksi sebagai sumber harmoni. Produksi makna ini memperkuat oposisi biner antara Timur dan Barat, sekaligus memperlihatkan wacana oksidentalisme bekerja secara ideologis dalam budaya populer. Dengan demikian, *Mobile Legends* bukan sekadar arena pertarungan antarjawara, tetapi juga medan pertarungan wacana kultural antara Timur yang moralis dan Barat yang destruktif.

Kontradiksi dalam narasi oksidentalisme *Mobile Legends* meletakkan dan memosisikan Barat sebagai "liyan" yang destruktif dan tidak bermoral melalui penggambaran karakternya, tetapi tetap selektif mengadopsi elemen-elemen mitologis dan estetika Barat ke dalam semesta *Land of Dawn*. Keberadaan ras-ras seperti elf, dwarf, dan orc berasal dari mitologi Eropa yang dipopulerkan oleh J.R.R. Tolkien, ataupun Cyclops dari mitologi Yunani melalui *The Odyssey* karya Homer. Elemen-elemen hasil adopsi dari mitologis Barat direduksi kemudian dikemas ulang agar sesuai dengan narasi besar yang menempatkan Timur sebagai pusat moralitas dan sesuai dengan nilai-nilai normatif. Dengan kata lain, Barat dalam *Mobile Legends* menjadi semacam bahan mentah yang dapat dipetik dan dibentuk ulang sesuai logika dominasi dan khayalan Timur lalu diproduksi oleh wacana populer berupa gim digital. Di satu sisi, ini menunjukkan bentuk oksidentalisme laten, mengagumi dan mengambil bentuk yang eksotik dari Barat, sembari tetap mendefinisikannya sebagai ancaman moral dan eksistensial dalam struktur naratif gim. Paradoks ini mencerminkan dinamika kontemporer dalam wacana budaya populer Asia yang berusaha membangun superioritas melalui representasi budayanya, sambil tetap bergantung pada simbol-simbol global dari Barat

Kesimpulan

Penelitian ini mengklaim bahwa *Mobile Legends* merupakan produk digital yang memproduksi narasi oksidentalisme melalui representasi karakter perempuan dengan muatan dikotomi antara Timur dan Barat. Karakter seperti Alice, mengusung mekanisme simbolis visual dan mitologi Barat, direpresentasikan sebagai entitas jahat, dekaden, dan berbahaya. Sementara itu, karakter-karakter perempuan dari Timur seperti Kagura, Luo Yi, Wanwan, dan Zuxhin ditampilkan sebagai pembawa keseimbangan dan spiritualitas. Konstruksi ini membentuk narasi laten dari Timur, khususnya Tiongkok sebagai produsen gim, diletakkan dalam posisi moral yang lebih tinggi dibandingkan Barat. Fenomena ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* tidak netral dan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga alat produksi ideologis yang mempromosikan superioritas budaya tertentu.

Selain itu, peneliti berpendapat adanya problematisir kontradiksi dalam narasi yang dibangun oleh gim. Barat ditempatkan sebagai yang liyan dan negatif, tetapi berbagai elemen mitologis seperti elf, dwarf, orc, cyclops, dan entitas fantasi Barat tetap diadopsi ke dalam semesta *Mobile Legends* sebagai bagian dari estetika dalam dunianya. Hal ini menunjukkan ambivalensi kultural, sebagaimana dibahas dalam konsep poskolonial Bhabha (2012) meskipun ada penolakan terhadap identitas Barat, pada saat yang sama Barat tetap menjadi sumber imajinasi dan estetis. Dengan demikian, *Mobile*

Legends memperlihatkan bagaimana budaya populer Asia merekonstruksi identitasnya melalui pemilihan, apropriasi, dan redefinisi atas budaya Barat.

Temuan ini memperlihatkan produk budaya digital di Tiongkok menjadi arena perlawanan terhadap nilai-nilai Barat yang dinegosiasikan melalui representasi perempuan dalam relasi Timur-Barat. Melalui konstruksi karakter perempuan seperti Alice, *Mobile Legends* menghadirkan narasi di mana tubuh perempuan Barat digambarkan sebagai sumber kekacauan dan kerusakan, sementara perempuan Timur ditempatkan sebagai penjaga keseimbangan dan nilai-nilai luhur. Representasi ini bukan hanya strategi estetika, tetapi juga mencerminkan bentuk resistensi kultural terhadap dominasi wacana Barat dalam budaya global. Tubuh perempuan menjadi medium simbolik yang merepresentasikan ketegangan ideologis antara nilai-nilai lokal Asia dan hegemoni Barat. Dengan kata lain, gim dapat diteorisasikan berdasarkan kapasitas dari perkembangan teknologi, sudah tidak hanya semata piksel dan puzzle, melainkan medan pertempuran wacana yang saling bernegosiasi dan mendominasi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan pada kajian budaya dan studi gender dan komunikasi. Produk budaya populer seperti gim digital tidak bersifat netral, melainkan sarat dengan konstruksi ideologis yang mencerminkan relasi kuasa global antara Timur dan Barat. Dalam studi gender, analisis terhadap representasi perempuan melalui figur *femme fatale* memperlihatkan media digital dapat mengartikulasikan politik visual melalui tubuh perempuan yang menyimpan pesan-pesan tentang kekuasaan, dominasi, dan perlawanan. Dengan begitu, penelitian ini turut memperkaya diskursus tentang gender dan tubuh dalam konteks komunikasi budaya populer. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan pentingnya membaca media digital seperti gim tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang kontestasi makna yang berkelindan dengan politik identitas dan ideologi. Lebih lanjut, penelitian selanjutnya dapat mengkaji ruang konstruksi gender dan oksidentalisme dalam *Mobile Legend* melalui kerangka pendekatan produksi dan distribusi, untuk melihat alur perkembangan gim membentuk budaya populer sebagai sebuah konsumsi.

Referensi

- Anderson, L. C. M. (1995). *The femme fatale : A recurrent manifestation of patriarchal fears* [Text, <https://open.library.ubc.ca/collections/831/items/1.0086754>
- Barthes, R. (1977). *Elements of Semiology*. Farrar, Straus and Giroux. <https://books.google.co.id/books?id=OVJhOA6iWxEC>
- Barthes, R., & Lavers, A. (1972). *Mythologies: The Complete Edition, in a New Translation*. Farrar, Straus and Giroux. <https://books.google.co.id/books?id=BuLYyrScm1YC>
- Berger, A. (2012). *Media, Myth, and Society*. Palgrave Macmillan US. https://books.google.co.id/books?id=dwtWU_hBuloC
- Bhabha, H. (2016). Of Mimicry and Man: The Ambivalence of Colonial Discourse. In (pp. 53-59). <https://doi.org/10.1002/9781119118589.ch3>
- Bhabha, H. K. (2012). *The Location of Culture*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=f303o89XYF8C>
- Buruma, I., & Margalit, A. (2004). *Occidentalism: The West in the Eyes of Its Enemies*. Penguin Press. https://books.google.co.id/books?id=FYvuDj4_GtUC
- Carilli, T., & Campbell, J. (2005). *Women and the Media: Diverse Perspectives*. University Press of America. https://books.google.co.id/books?id=Vuiti0_PK6EC

- Cerezo-Pizarro, M., Revuelta-Domínguez, F., Guerra-Antequera, J., & Melo-Sánchez, J. (2023). The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 13. <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>
- Clegg, M. (2023). *Japanese Myths*. Amber Books Limited. <https://books.google.co.id/books?id=4ZjIEAAQBAJ>
- Cooper, J. C. (1981). *Yin & Yang: The Taoist Harmony of Opposites*. Aquarian Press. <https://books.google.co.id/books?id=20nFAAAACAAJ>
- Costa, L., Drachen, A., & Souza, F. C. (2023). Artificial Intelligence in MOBA Games: A Multivocal Literature Mapping. *IEEE Transactions on Games*, 1-23. <https://doi.org/10.1109/TG.2023.3282157>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications. https://books.google.co.id/books?id=4uB76IC_pOQC
- Doane, M. A. (1991). *Femmes Fatales: Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. Routledge. <https://books.google.co.id/books?id=ALcRTt4YktwC>
- Drout, M., Wynne, H., & Higgins, M. (2000). Scholarly Studies of J. R. R. Tolkien and His Works (in English): 1984–2000. *Envoi*, 9, 135.
- Elliott, C. (2008). Purple Pasts: Color Codification in the Ancient World. *Law & Social Inquiry*, 33(1), 173-194. <https://doi.org/10.1111/j.1747-4469.2008.00097.x>
- Fatma Misky Fatma, M., & Diandra Dwi, A. (2024). Analisis Perubahan Desain Karakter Gim (Game) Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10(1). <https://doi.org/10.52969/jsnc.v10i1.264>
- Firdaus, A., & Aesthetika, N. (2023). Communication Between Gamers in the Mobile Legends Bang Bang Online Game Group (Qualitative Descriptive Study of the WWE Company Mobile Legends Online Game Community). *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 14. <https://doi.org/10.21070/ijccd2023924>
- Gordon, J. M. (2014). *A Female Predator: When Women Stalk, Attack, Kill, Harass and Sexually Assault Other Women*. CreateSpace Independent Publishing Platform. <https://books.google.co.id/books?id=fVQVBQAAQBAJ>
- Gupta, L. (2025). *Women of Feudal Japan: Samurai, Geishas, and Empresses*. Efalon Acies. <https://books.google.co.id/books?id=oXNcEQAAQBAJ>
- Hales, B. (2007). Projecting Trauma: The Femme Fatale in Weimar and Hollywood Film Noir. *Women in German Yearbook*, 23, 224-243. <http://www.jstor.org/stable/20688286>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=dAqycFD4PBsC>
- Hanafi, H. (2012). *From Orientalism to Occidentalism \ \ Hermes .- 2012, Vol. 1, No. 2, Pp. 7-16*. Cairo University Center for Foreign Languages and Professional Translation. <https://books.google.co.id/books?id=bYaaAQAAACAAJ>
- Hésiode. (1966). *Theogony: Edited with Prolegomena and Commentary by M.L. West*. Clarendon Press. <https://books.google.co.id/books?id=-C5yAAAAIAAJ>
- Hiltebeitel, A., Miller, B. D., Obeyesekere, G., & Miller, P. A. D. W. S. P. B. D. (1998). *Hair: Its Power and Meaning in Asian Cultures*. State University of New York Press. <https://books.google.co.id/books?id=PRPymT12c40C>
- Holstein, J., & Gubrium, J. (2012). *Varieties of Narrative Analysis*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781506335117>
- Homer. (1763). *The Iliad*. <https://books.google.co.id/books?id=ge1MAAAAcAAJ>
- Homer. (1894). *Homer's Odyssey*. Ginn. <https://books.google.co.id/books?id=EspfAAAAMAAJ>
- Howard, T., & Kopalyan, N. (2015). *Sex, Power and Politics: Exploring the Femme Fatale's Mastery of the Political throughout History*.
- Hurwitz, S. (1999). *Lilith - the First Eve: Historical and Psychological Aspects of the Dark Feminine*. Daimon Verlag. <https://books.google.co.id/books?id=6T9Y1EhiwDUC>

- Jenson, J., de Castell, S., Kanapelka, O., & Skardzius, K. (2024). Gaming Equity: Women, Videogame Companies, and Public Discourse. *International Conference on Gender Research*, 7. <https://doi.org/10.34190/icgr.7.1.2110>
- Josephus, F. (2021). *Antiquities of the Jews ; Book - XVIII*. Alpha Editions. <https://books.google.co.id/books?id=0fHEzgEACAAJ>
- Jouhki, J. (2016). The Imagined West: Exploring Occidentalism. *Suomen Antropologi*, 41, 1-10.
- Junnila, M., Reunanen, M., & Heikkinen, T. (2019). The Interplay of Thematic and Ludological Elements in Western-Themed Games.
- Lévi-Strauss, C. (2001). *Myth and Meaning*. Routledge. <https://books.google.co.id/books?id=94pDXtpPBhEC>
- Mananzan, M. J. (2004). *Woman, Religion & Spirituality in Asia*. Published and exclusively distributed by Anvil and Institute of Women's Studies. https://books.google.co.id/books?id=a_zYAAAAMAAJ
- Mane, H. (2024). *Lilith The Forgotten Goddess: Book on Lilith's story and gender equality*. Ahzuria Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=m84dEQAAQBAJ>
- Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12, 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- McEuen, M. A. (2016). Women, Gender, and World War II. In: Oxford University Press.
- Monroe, H. (2025). *Color Theory*. Publifeye AS. <https://books.google.co.id/books?id=2W1PEQAAQBAJ>
- Morris, R. (2019). *MOBA Games: A Critical Analysis Into What Makes And Breaks Them, And What Influences Players to Keep Returning*
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6-18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Pastoreau, M. (2023). *Black: The History of a Color*. Princeton University Press. <https://books.google.co.id/books?id=qlvEEAAQBAJ>
- Polidori, J. (1974). *The Vampyre*. Lulu.com. <https://books.google.co.id/books?id=wFBtAwAAQBAJ>
- Rahmadani, F. R., & Tandyonomanu, D. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang: Roland Barthes' Semiotic Analysis on Female Heroes Representation in Mobile Legends : Bang Bang Game. *The Commercium*, 3(2), 1-5. <https://doi.org/10.26740/tc.v3i2.38907>
- Rizqi, M., & Maulana, M. R. (2024). User-Friendly as the Main Pillar of Success Mobile Legends Game in Indonesia. 1, 1-6.
- Said, E. W. (1995). *Orientalism*. Penguin Group. <https://books.google.co.id/books?id=66sIH2VTmoC>
- Schein, L. (2000). *Minority Rules: The Miao and the Feminine in China's Cultural Politics*. Duke University Press. <https://books.google.co.id/books?id=GomyOthrHjUC>
- Sun, Y., & Grimes, S. (2017). *China and Global Value Chains: Globalization and the Information and Communications Technology Sector*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=zzZDDwAAQBAJ>
- Susanto, D. (2024). Exploring the Evolution of Female Identity: A Case Study of Karina in Mobile Legends. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 4, 5017-5026. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i6.1352>
- Wang, S. (2021). *The East Asian Modern Girl: Women, Media, and Colonial Modernity During the Interwar Years*. Brill. <https://books.google.co.id/books?id=IPH7EAAAQBAJ>
- Zhu, Y. (2024). *China's Heritage through History: Reconfigured Pasts*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=U6cLEQAAQBAJ>