

**ANALISIS REPRESENTASI LESBIAN, GAY, BISEKSUAL,  
DAN TRANSGENDER (LGBT) PADA LIMA *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**



Oleh :

**Dyah Ayu Puspita Sari  
NIM: 204103010065**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
DESEMBER 2024**

**ANALISIS REPRESENTASI LESBIAN, GAY, BISEKSUAL,  
DAN TRANSGENDER (LGBT) PADA LIMA *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh :  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Dyah Ayu Puspita Sari  
204103010065  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
DESEMBER 2024**

**ANALISIS REPRESENTASI LESBIAN, GAY, BISEKSUAL,  
DAN TRANSGENDER (LGBT) PADA LIMA *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

**Dyah Ayu Puspita Sari**  
**NIM : 204103010065**

Dosen pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag, M.Med, Kom**  
NIP. 197207152006042001

J E M B E R

# ANALISIS REPRESENTASI LESBIAN, GAY, BISEKSUAL, DAN TRANSGENDER (LGBT) PADA LIMA GAME ONLINE

## SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

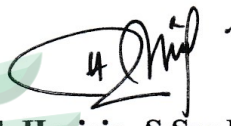
Hari : Jumat  
Tanggal : 27 Desember 2024

Tim Penguji



Ketua

Sekretaris


  
Arrumaisha Fitri, M.Psi.  
NIP. 198712232019032005

  
Zayyinah Haririn, S.Sos.I., M.Pd.I.  
NIP. 198103012023212017

Anggota :

1. Dr. Kun Wazis, M.I.Kom. (  )
2. Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag, M.Med.Kom. (  )

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Dakwah

  
Dr. Fawaizul Umam, M.Ag.  
NIP. 197400002000031001

## MOTTO

أَتَاتُونَ الذُّكْرَانَ مِنَ الْعَالَمِينَ ﴿١٦٥﴾

وَتَذَرُونَ مَا خَلَقَ لَكُمْ رَبُّكُمْ مِنْ أَزْوَاجِكُمْ بَلْ أَنْتُمْ قَوْمٌ عَادُونَ ﴿١٦٦﴾

Artinya : “Mengapa kamu mendatangi jenis laki-laki di antara manusia (berbuat homoseks)? Sementara itu, kamu tinggalkan (perempuan) yang diciptakan Tuhan untuk menjadi istri-istrimu? Kamu (memang) kaum yang melampaui batas.”

(Q.S. Asy-Syua'ra :165-166)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Al-Quran terjemah AlQosbah, edisi 2024 hlm. 374

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur yang mendalam, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Teruntuk kedua orang tua saya, bapak Rafida Dwi Putra Hadinata dan ibu Eva Nurakhmawati yang telah memberikan dukungan dan semangat serta do'a yang tiada henti untuk keberhasilan saya. Teruntuk adik saya, Revania Dwi Putri Julianti, Rajwa, Varo dan Rasya yang telah memberikan semangat agar saya segera menyelesaikan tugas akhir ini.

Teruntuk seluruh keluarga besar saya, yang telah memberikan motivasi, semangat dan doa hingga saya berhasil menyelesaikan tugas akhir ini. Teruntuk teman seperjuangan dan sahabat-sahabat saya yang telah menemani dalam berdiskusi, bimbingan, saling menguatkan, memberikan semangat dan juga motivasi sehingga saya tidak merasa sendirian dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah* atas segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan kekuatan, kesehatan, keteguhan hati serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Analisis Representasi Lesbian, Gay, Bisexual, dan Transgender (LGBT) pada Lima Game online*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Fakultas Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

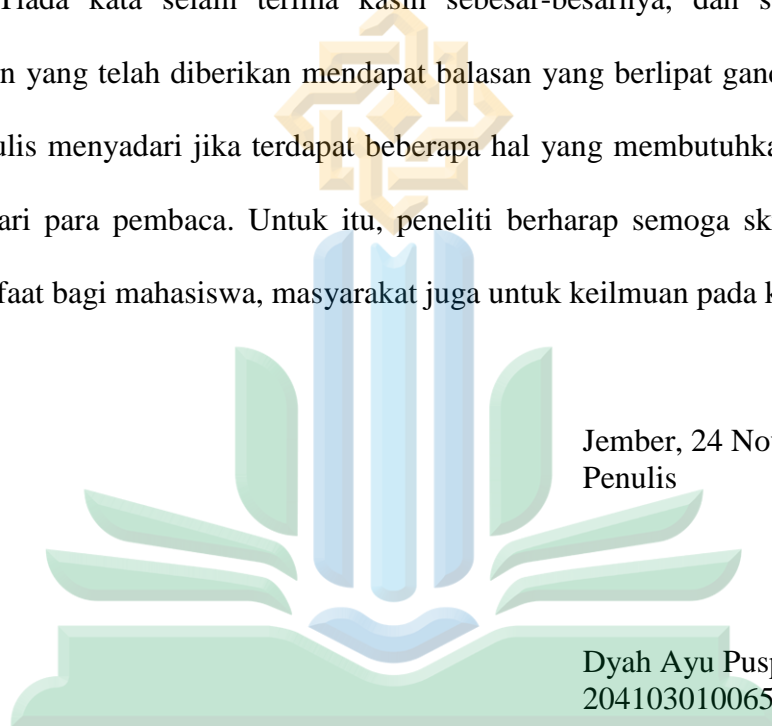
Selawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW semoga kita senantiasa mendapat syafaatnya di hari akhir.

Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini tentunya atas dukungan, bantuan, bimbingan dan nasihat dari segala pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini, peneliti menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni., S.Ag., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember.
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I., selaku Kepala Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Ibu Dr. Hj. Siti Raudlatul Jannah S.Ag., M.Med.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan kesabaran serta saran dalam membimbing penyusunan skripsi selama penelitian.

5. Bapak/Ibu dosen khususnya Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga kepada peneliti selama di bangku perkuliahan serta segenap civitas akademik Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember.

Tiada kata selain terima kasih sebesar-besarnya, dan semoga semua kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda. Pada tahap ini penulis menyadari jika terdapat beberapa hal yang membutuhkan koreksi dan saran dari para pembaca. Untuk itu, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa, masyarakat juga untuk keilmuan pada khususnya.



Jember, 24 November 2024  
Penulis

Dyah Ayu Puspita Sari  
204103010065

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ABSTRAK

**Dyah Ayu Puspita Sari, 2024** : *Analisis Representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender pada Lima Game online*

**Kata Kunci** : Semiotika John Fiske, LGBT, *Game online*

Sebagai media interaktif, *game online* memiliki pengaruh besar terhadap persepsi dan pemahaman masyarakat mengenai isu sosial. Dalam sebuah *game online*, terdapat representasi dalam aspek visual, narasi, dialog dan interaksi karakter yang dilakukan menunjukkan perilaku Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT). Hal ini sangat tidak dibenarkan dalam pandangan Islam, karena pada dasarnya manusia telah diciptakan berpasangan antara laki-laki dan perempuan, bukan dengan sesama jenis kelamin.

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah 1) Apa representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima *game online*? 2) Bagaimana pandangan Islam terhadap representasi LGBT dalam *game online*? Tujuan penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima *game online* 2) Untuk mengetahui pandangan Islam terhadap representasi LGBT dalam *game online*.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif *library research* (studi pustaka), dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan model semiotika John Fiske dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian pada lima *game online* yang mengandung unsur Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) ditemukan adanya level realitas melalui kode penampilan, kode gerakan, kode lingkungan, kode gaya bicara, dan kode ekspresi. Selain itu juga terdapat level representasi melalui kode narasi, kode karakter, kode aksi, kode dialog, dan kode latar. Terakhir, ditemukan level ideologi yang dihasilkan dari realitas dan representasi yang mengandung ideologi liberalisme, ideologi humanisme, dan ideologi individualisme.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Definisi Istilah.....	12
F. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	50
B. Lokasi Penelitian.....	51
C. Subjek Penelitian.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52
E. Analisis Data .....	53
F. Keabsahan Data.....	54
G. Tahap-tahapan Penelitian .....	55
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>56</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	56
B. Penyajian Data dan Analisis.....	70
C. Pembahasan Temuan.....	97
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>165</b>
A. Simpulan .....	165
B. Saran.....	166
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>167</b>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 2. 2 Persamaan dan perbedaan analisis semiotika menurut tokoh ....	46
Tabel 4. 1 Analisis gambar 4.6 .....	103
Tabel 4. 2 Analisis gambar 4.7 .....	104
Tabel 4. 3 Analisis gambar 4.8 .....	106
Tabel 4. 4 Analisis gambar 4.9 .....	107
Tabel 4. 5 Analisis gambar 4.10 .....	109
Tabel 4. 6 Analisis gambar 4.11 .....	116
Tabel 4. 7 Analisis gambar 4.12 .....	118
Tabel 4. 8 Analisis gambar 4.13 .....	119
Tabel 4. 9 Analisis gambar 4.14 .....	120
Tabel 4. 10 Analisis gambar 4.15 .....	122
Tabel 4. 11 Analisis gambar 4.16 .....	129
Tabel 4. 12 Analisis gambar 4.17 .....	130
Tabel 4. 13 Analisis gambar 4.18 .....	132
Tabel 4. 14 Analisis gambar 4.19 .....	138
Tabel 4. 15 Analisis gambar 4.20 .....	139
Tabel 4. 16 Analisis gambar 4.21 .....	140
Tabel 4. 17 Analisis gambar 4.22 .....	142
Tabel 4. 18 Analisis gambar 4.23 .....	143
Tabel 4. 19 Analisis gambar 4.24 .....	150

Tabel 4. 20 Analisis gambar 4.25 .....	152
Tabel 4. 21 Analisis gambar 4.26 .....	154
Tabel 4. 22 Analisis gambar 4.27 .....	155
Tabel 4. 23 Analisis gambar 4.28 .....	156

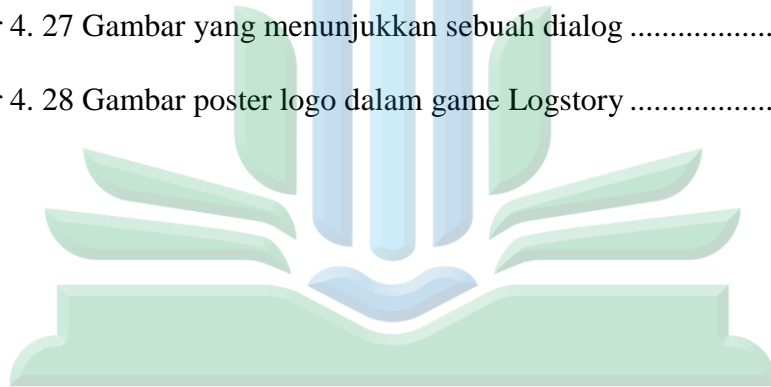


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gambaran Game The Sims di Google Play .....	6
Gambar 1. 2 Gambaran Game Life is Strange di Google Play .....	6
Gambar 1. 3 Gambaran Game Pocket Love di Google Play.....	7
Gambar 1. 4 Gambar Grafik Pengguna Coral Island .....	8
Gambar 4. 1 Gambar Logo Game Pocket Love .....	56
Gambar 4. 2 Gambar Logo Game The Sims.....	59
Gambar 4. 3 Gambar Logo Game Coral Island .....	62
Gambar 4. 4 Gambar Logo Game Life is Strange Series.....	65
Gambar 4. 5 Gambar Logo Game Longstory.....	68
Gambar 4. 6 Logo pocket love sesama perempuan berciuman.....	72
Gambar 4. 7 Fitur pada pocket love .....	73
Gambar 4. 8 Bentuk visualisasi dalam rumah.....	74
Gambar 4. 9 Gambar dua laki-laki sedang berciuman.....	74
Gambar 4. 10 Gambar pernikahan sesama perempuan.....	75
Gambar 4. 11 Gambar sebuah ruang dalam rumah.....	77
Gambar 4. 12 Gambar laki-laki yang sedang mengobrol .....	77
Gambar 4. 13 Gambar fitur dalam game yang mengarah LGBT.....	78
Gambar 4. 14 Gambar pilihan action dalam game.....	79
Gambar 4. 15 Gambar laki-laki yang mengobrol dan fitur dalam game ....	79
Gambar 4. 16 Gambar seseorang sedang berjaga .....	81
Gambar 4. 17 Gambar fitur yang terdapat dalam game Coral Island .....	82

Gambar 4. 18 Gambar wanita yang menikah.....	82
Gambar 4. 19 Gambar sebuah ruangan dengan dinding bergambar .....	84
Gambar 4. 20 Gambar yang menunjukkan sebuah foto .....	85
Gambar 4. 21 Gambar laki-laki yang sedang berciuman.....	86
Gambar 4. 22 Gambar perempuan yang sedang berciuman .....	87
Gambar 4. 23 Gambar sebuah logo poster dalam game Life is Strange .....	87
Gambar 4. 24 Gambar yang menunjukkan sebuah dialog .....	89
Gambar 4. 25 Gambar yang menunjukkan sebuah pilihan jawaban .....	90
Gambar 4. 26 Gambar yang menunjukkan adegan berciuman sesama jenis	91
Gambar 4. 27 Gambar yang menunjukkan sebuah dialog .....	91
Gambar 4. 28 Gambar poster logo dalam game Logstory .....	92



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) kini semakin marak diperbincangkan hingga menjadi topik global yang melibatkan berbagai aspek sosial, budaya, hukum, dan hak asasi manusia.<sup>1</sup> Salah satunya yaitu berkembangnya *game online* dengan tema modern, yang mana para pencipta *gamenya* berusaha menyajikan visualisasi kisah yang realistis dan mendalam mengenai beragam aspek kehidupan, termasuk adanya simbol-simbol dalam *game* yang mengarah pada unsur LGBT, misalnya menjalin hubungan namun dengan sesama jenis, bahkan melakukan adegan seksual dengan sesama jenis. Sedangkan, dalam pandangan Islam hal tersebut sangat bertentangan dan melanggar aturan syariat Islam. Pada dasarnya, manusia diciptakan untuk berpasang-pasangan sebagai laki-laki dan perempuan, bukan untuk sesama jenis.<sup>2</sup>

Sementara itu, *game online* telah menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang digemari oleh berbagai kalangan, mulai anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* berhasil berkembang menjadi hal yang kini bukan sekedar untuk hiburan saja, akan tetapi telah menjadi bagian dari

---

<sup>1</sup> Destashya Wisna Diraya Putri, "LGBT Dalam Kajian Hak Asasi Manusia di Indonesia", *IPMHI Law Journal*. Vol. 2 No. 1, 2022, 90

<sup>2</sup> Nurul Fitri Habibah, "Peran Martabat Manusia dalam Menyikapi LGBT: Perspektif Islam, Ham, dan Maqosidh Syariah", *Jurnal NIZHAM*, Vol. 11 No.02, 2023, hlm. 14



integral budaya populer yang mempengaruhi persepsi, sikap, bahkan nilai-nilai masyarakat.<sup>3</sup> Dalam beberapa tahun terakhir, representasi karakter Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT ) dijadikan hal yang umum di dunia hiburan digital, salah satunya melalui *game online*. Hal ini terjadi karena adanya kehadiran dan cerita yang mencerminkan kehidupan komunitas LGBT dalam sebuah *game online*.<sup>4</sup>

Saat ini, tidak sedikit *game* populer yang mulai memasukkan karakter atau alur cerita yang mengandung isu keberadaan komunitas LGBT, seperti dalam sebuah narasi, karakter yang dimainkan ataupun simbol-simbol yang secara tidak langsung telah mencerminkan adanya unsur LGBT di dalamnya. Perilaku tersebut merupakan hal yang menyimpang dan menjadi hal tabu bagi masyarakat yang berbudaya ketimuran. Namun, saat ini komunitas LGBT mulai berani menunjukkan eksistensinya untuk mengindikasikan bahwa kelompok mereka didukung oleh makro sistem yang melancarkan aksinya.<sup>5</sup>

Representasi LGBT dalam *game online* menimbulkan berbagai tanggapan dan perdebatan, khususnya pada masyarakat yang memiliki nilai-nilai budaya dan agama yang sangat kental. Konsep gender dan hubungan seksual memiliki aturan khusus yang telah dijelaskan dalam Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist. Melalui ajaran Islam, hubungan antar sesama laki-laki dan

---

<sup>3</sup> Gusti Ayu Tita P, "Pengaruh *Game* Terhadap Tren Budaya di Kalangan Remaja", Universitas Stekom, 12 Oktober 2024, <https://stekom.ac.id/artikel/pengaruh-game-terhadap-tren-budaya-di-kalangan-remaja>, diakses pada 23 Nov 2024 pukul 12.56

<sup>4</sup> Wilda Fizriyani, "Waspada! Kampanye LGBT melalui Game Online", Republika, April 2016, diakses pada 30 Desember 2024, 22.23, <https://republika.co.id/berita/o5q2ym1/waspada-kampanye-lgbt-melalui-game-online>

<sup>5</sup> Destashya Wisna Diraya Putri, "LGBT dalam Kajian Hak Asasi Manusia di Indonesia", Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal, Vol. 2, No. 1, 2022, hlm. 90

sesama perempuan dalam konteks pernikahan serta hubungan sesama jenis dianggap bertentangan dengan nilai-nilai Islam.<sup>6</sup> Maka dari itu, representasi LGBT dalam *game online* sering kali dianggap kontroversial dan menimbulkan perdebatan di kalangan Muslim. Banyak yang menganggap *game* yang mengandung karakter, unsur, atau tema LGBT dipandang sebagai tantangan terhadap nilai agama dan moral.<sup>7</sup>

*Game online* adalah suatu bentuk permainan elektronik yang dapat digunakan apabila terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, *handphone*, konsol *game*, dan juga perangkat *game* lainnya yang bersifat *multiplayer*.<sup>8</sup> *Game online* merupakan media interaktif yang mana para pemain tidak hanya menonton atau mendengarkan cerita saja, tetapi juga terlibat secara aktif dalam pengembangan sebuah karakter dan alur cerita yang ada dalam *game online* tersebut. Para pemain dapat membuat pilihan yang menentukan karakter dan jalan cerita sesuai dengan apa yang diinginkan. Namun, hal ini memberikan pengalaman bermain yang intens dan dapat mengubah persepsi pemain terhadap isu tertentu, termasuk mengandung LGBT.<sup>9</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>6</sup> Maulida Maulaya Hubbah, "Perkawinan Sejenis Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam", website MA RI Pengadilan Agama Probolinggo, 21 Februari 2020, <https://pa-probolingo.go.id/Perkawinan-Sejenis-Perspektif-Hukum-Positif-dan-Hukum-Islam> diakses pada 23 november 2024, pukul 10.40

<sup>7</sup> Aditya Fajar Indrawan, "Ahli: LGBT Hama Perusak Karakter Moral", Detik News, Januari 2017, diakses pada 30 Desember 20.17, <https://news.detik.com/berita/d-3394036/ahli-lgbt-hama-perusak-karakter-moral>

<sup>8</sup> Erida Fadila, dkk, *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan, Vol.1 No. 2, 2022, hlm. 17

<sup>9</sup> Mars Caroline Wibowo, "Ide Kreatif Game Sematik", (Yayasan Prima Agus Teknik, Semarang, 2021), hlm. 54

Semakin berkembangnya suatu teknologi, segi visual yang dihasilkan pada *game* semakin bagus dan lengkap. Visualisasi dan tantangan yang ada pada *game* membuat para pemainnya menjadi semakin tertarik untuk mencoba memainkannya. *Game online* sendiri sering dijadikan media untuk mempromosikan sesuatu, salah satunya yakni mempromosikan adanya komunitas LGBT dengan melalui fitur yang dimiliki dan hal itu dianggap sebagai hal untuk menghargai budaya yang sudah dimiliki oleh donator mereka dari negara bagian barat. Bahkan, beberapa *developer game online* sendiri mengakui secara terang-terangan bahwa banyak sekali yang mendukung adanya fitur-fitur LGBT yang ada pada sebuah *games*.<sup>10</sup>

Kehadiran unsur LGBT dalam *game online* tentu saja menimbulkan pro dan kontra. Beberapa komunitas dengan nilai konservatif atau yang memiliki latar belakang agama yang sangat kental akan menganggap sebagai sesuatu yang sensitif dan kontroversial.<sup>11</sup> Sebagian kalangan juga mengkhawatirkan jika representasi LGBT dapat mempengaruhi pemain melalui *game online* dalam cara pandang dan sikap terhadap isu LGBT. Terlepas dari adanya pro dan kontra, banyak unsur LGBT dalam *game online* mencerminkan perubahan besar dalam industri *game*. Media digital tidak hanya menyesuaikan diri dengan perubahan sosial, tetapi juga menjadi penggerak perubahan tersebut.<sup>12</sup> Dengan adanya

---

<sup>10</sup> Glen Prasetya, "Atari Umumkan Game dengan Tema LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, Transgender)", Tech Asia Indonesia, Juli 2014, diakses pada 29 Desember 2024, 18.29, <https://id.techinasia.com/atari-umumkan-game-dengan-tema-lgbt-lesbian-gay-bisexual-transgender>

<sup>11</sup> Febby Shafira Dhamayanti, "Pro-Kontra Terhadap Pandangan Mengenai LGBT berdasarkan Perspektif HAM, Agama, dan Hukum di Indonesia", IPMHI Law Journal, Vol. 2, No. 2, 2022, 212

<sup>12</sup> Humas UM Sumbar, "Perubahan Sosial pada Masyarakat Digital", UM Sumatera Barat, September 2024, diakses pada 31 Des 2024, pukul 15.05, <https://umsb.ac.id/berita/index/1590-perubahan-sosial-pada-masyarakat-digital>

karakter dan cerita dalam *game* yang mewakili identitas gender dan orientasi seksual, *game online* menjadi media yang inklusif sehingga menciptakan ruang bagi pemain dari berbagai latar belakang untuk terhubung dan terwakili di dunia digital.

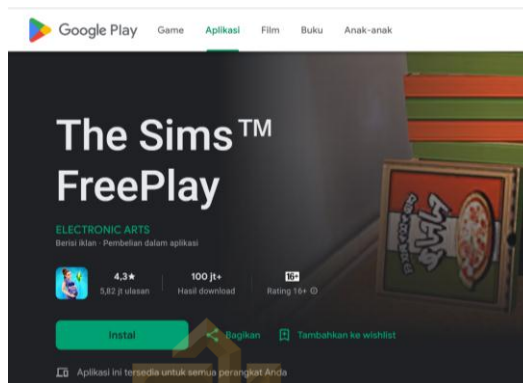
Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan lima jenis *game online* yang mengandung unsur LGBT. Alasan mengapa peneliti menggunakan lima *game online* tersebut yakni karena *game* yang mudah diakses, diminati oleh banyak pengguna, dan tidak berbayar. Meskipun ada beberapa fitur dalam *game* yang berbayar, namun akses masih bisa dilakukan. Seperti *game The Sims Series*, yang mana para pemain memiliki kebebasan untuk membuat dan mengembangkan karakter yang dimiliki preferensi seksual berbeda, termasuk hubungan sesama jenis. Dalam *game* ini memberikan kebebasan dan keleluasaan dalam menciptakan suatu ide cerita yang mana dapat membangun sebuah hubungan tanpa adanya batasan orientasi seksual atau identitas gender, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri secara bebas.<sup>13</sup> *Game* ini telah diunduh oleh 100 juta pemain, hal ini menunjukkan bahwa banyak pengguna yang memainkan *game* ini.<sup>14</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>13</sup> Bintang Lestada, "Manfaat Main 'The Sims' Buat Queer di Indonesia Sepertiku", Vice Media, Oktober 2018, diakses pada 31 Des 2024, 14.22, <https://www.vice.com/id/article/manfaat-main-the-sims-buat-queer-di-indonesia-sepertiku/>

<sup>14</sup> Observasi peneliti, pada 30 Desember 2024, 19.19, [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay\\_row](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay_row)



**Gambar 1. 1**  
Gambaran Game The Sims di Google Play

Kemudian *game Life is Strange Series*, *game* ini merupakan seri yang terkenal dengan narasi emosional dan penggambaran karakter yang mendalam, termasuk elemen LGBT. *Game* petualangan naratif yang mengangkat isu-isu berkaitan dengan identitas seksual dan gender. Pemain juga dapat memilih jalur cerita yang mengembangkan hubungan romantic antara karakter utama dan karakter LGBT lainnya. *Game* ini telah diunduh sebanyak 5 juta pemain dengan 107 ribu ulasan yang ada di google Play.<sup>15</sup>

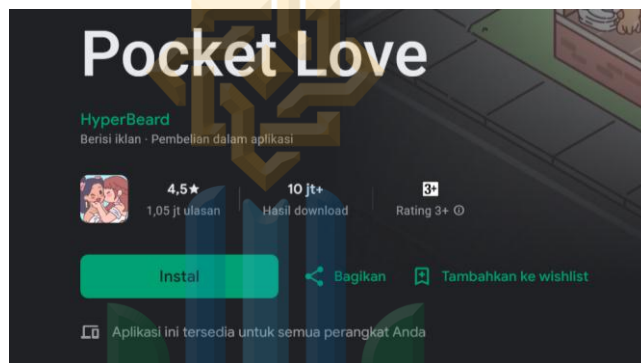


**Gambar 1. 2**  
Gambaran Game Life is Strange di Google Play

Adapula *game Pocket Love* yang merupakan *game* simulasi kehidupan, di mana para pemainnya dapat menciptakan dan mengelola rumah hingga

<sup>15</sup> Kristen Zajac, "Life is Strange mana yang lebih baik?", Quora, diakses pada 31 Des 2024, 14.30, <https://www.quora.com/Which-Life-is-Strange-is-better>

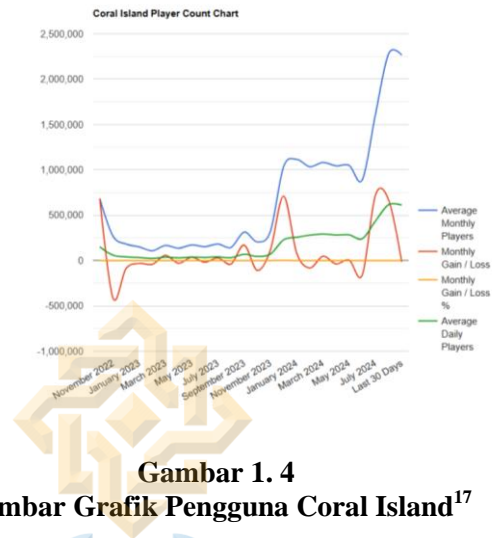
membangun hubungan dengan karakter lain. Terdapat aspek menarik dari *game* ini yakni inklusivitasnya terhadap berbagai orientasi seksual, termasuk unsur LGBT di dalamnya. Unsur LGBT dalam *game* ini ditunjukkan melalui beberapa pilihan dialog dan interaksi serta memberikan kebebasan kepada pemain untuk mengeksplorasi cerita cinta yang sesuai dengan preferensi mereka.



**Gambar 1.3**  
Gambaran Game Pocket Love di Google Play<sup>16</sup>

Kemudian, terdapat *game Coral Island* yang merupakan *game* bergenre RPG di mana pemainnya bermain menjalankan karakter *game* di sebuah lading untuk bercocok tanam. Namun, pada *game* ini memiliki beberapa fitur dan simbol yang mengandung unsur LGBT. Seperti, fitur pernikahan yang memungkinkan pemainnya untuk menikah dengan sesama jenis.

<sup>16</sup> Observasi peneliti, diakses 29 Des 2024, 10.39 pada link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.pocketlove>



**Gambar 1. 4**  
**Gambar Grafik Pengguna Coral Island<sup>17</sup>**

Kelompok pelaku dan pendukung LGBT telah mengupayakan gerakan besar-besaran agar Masyarakat dan negara dapat menerima mereka, bahkan secara terang-terangan. Sehingga, Majelis Ulama Indonesia (MUI) menerbitkan Fatwa Nomor 57 Tahun 2014 tentang Lesbian, Gay, Sodomi, dan Pecabulan. Fatwa ini ditandatangani oleh Ketua Komisi Fatwa MUI, Prof. Dr. Hasanuddin AF, dan Sekretaris Komisi Fatwa, KH. Asrorun Niam Sholeh, telah mengatur berbagai ketentuan hukum. Fatwa tersebut menegaskan bahwa orientasi seksual terhadap sesama jenis adalah kelainan yang harus disembuhkan. Selain itu, orientasi seksual sesama jenis ini juga ditegaskan sebagai bentuk dari penyimpangan yang harus diluruskan.<sup>18</sup>

<sup>17</sup> ,“Coral Island”, Active Player, diakses pada 30 Desember 2024, 19.38 [https://activeplayer-io.translate.google.com/coral-island/?x\\_tr\\_sl=en&x\\_tr\\_tl=id&x\\_tr\\_hl=id&x\\_tr\\_pto=tc](https://activeplayer-io.translate.google.com/coral-island/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=tc)

<sup>18</sup> Sadam Al-Ghifari & Fakhruddin, “Ini Penjelasan Fatwa MUI Terkait LGBT – Majelis Ulama Indonesia”, MUI Digital, Mei 2022, diakses pada 30 Desember 2024, 16.18, <https://mirror.mui.or.id/mui-provinsi/mui-dki-jakarta/35236/ini-penjelasan-fatwa-mui-terkait-lgbt-majelis-ulama-indonesia/>

Dalam Keputusan Fatwa tersebut juga terdapat hadis yang menjelaskan mengenai larangan homoseks, baik terhadap sesama jenis lelaki (gay) maupun sesama perempuan (lesbi), yang berbunyi :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "لَا تُبَاشِرُ الْمَرْأَةَ الْمَرْأَةَ فَتَنْعَتَهَا لِزَوْجِهَا كَأَنَّهُ يَنْظُرُ إِلَيْهَا" (رواه البخاري)

Artinya : “Dari Abdullah ibn Mas’ud ra. berkata: Nabi SAW. bersabda: “Tidaklah wanita bersentuhan kulit (dalam satu busana) dengan wanita, maka ia akan membayangkannya itu suaminya yang seolah sedang melihatnya. (HR. Al-Bukhari)

Bukan hanya ada dalam hadis dan ayat Al-Qur’an saja, akan tetapi permasalahan mengenai LGBT juga diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, terletak pada pasal 23 ayat 2 yang berbunyi “Setiap orang bebas untuk mempunyai, mengeluarkan dan menyebarkan pendapat sesuai hati nuraninya, secara lisan dan atau tulisan melalui media cetak maupun elektronik dengan memperhatikan nilai-nilai agama, kesusilaan, ketertiban, kepentingan umum, dan keutuhan bangsa”.<sup>19</sup>

Maka peneliti mengambil judul “Analisis Representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada Lima Game online”. Peneliti merasakan kegalauan terhadap fenomena tersebut, sehingga memutuskan meneliti lima game online sekaligus dengan mendapatkan gambaran holistik terkait fenomena tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana representasi LGBT yang ditampilkan dalam game online melalui karakter, cerita,

<sup>19</sup> Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, “UU RI Nomor 39 Tahun 1999”, diakses pada 30 Desember 2024, 22.30 <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7185/UU391999.htm>



tema ataupun elemen visual yang ada dalam *game online* tersebut. Selain itu juga untuk mengetahui bagaimana pandangan Islam terhadap representasi LGBT dalam *game online*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih tentang bagaimana media digital berperan dalam membentuk persepsi dan pandangan umat Muslim terhadap isu yang sensitif dan bagaimana mereka menghadapi pengaruh yang ada.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan di atas peneliti membahas mengenai :

1. Bagaimana representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima *game online* menurut John Fiske?
2. Bagaimana pandangan Islam terhadap representasi LGBT dalam *game online* ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu gambaran terkait arah yang dituju dalam melaksanakan suatu penelitian. Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima *game online* menurut John Fiske.
2. Untuk mengetahui bagaimana pandangan Islam terhadap representasi LGBT dalam *game online*.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian berjudul “*Analisis Representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada Lima Game online*” memiliki manfaat teoritis dan praktis yaitu :

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman bagaimana representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima *game online* melalui analisis semiotika.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat mengembangkan kajian tentang hubungan antara media digital dan konstruksi sosial, serta pengaruh media terhadap norma sosial yang berkembang, khususnya terkait dengan penerimaan terhadap identitas seksual dan gender.
- b. Bagi UIN KHAS Jember, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan khususnya dalam bidang studi media, psikologi, dan sosiologi. Selain itu, juga dapat membuka ruang diskusi di kalangan mahasiswa tentang inklusivitas dalam representasi media.
- c. Bagi masyarakat luas, penelitian ini diharapkan masyarakat mendapatkan wawasan tentang bagaimana media, termasuk *game online* yang dapat mempengaruhi persepsi terhadap komunitas LGBT. Maka, penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran akan bermedia. Hal ini membantu mereka menjadi lebih kritis terhadap konten pada media yang berkembang.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah ini berisi mengenai pengertian istilah penting yang menjadi titik perhatian dalam judul penelitian. Tujuannya yakni agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah yang dimaksud oleh peneliti.<sup>20</sup> Maka peneliti akan menjelaskan secara singkat terkait definisi istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut :

### 1. Representasi

Representasi dapat diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili.<sup>21</sup> Selain itu, juga dapat diartikan sebagai cara suatu objek, kelompok, gagasan, atau konsep ditampilkan atau disimbolkan dalam media atau bentuk komunikasi hingga dapat dipahami oleh orang lain.

### 2. Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT)

Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan sekelompok identitas dan orientasi seksual serta identitas gender yang berbeda dari heteroseksual atau cisgender.<sup>22</sup>

### 3. *Game online*

*Game online* adalah sebuah permainan yang biasa dimainkan melalui jaringan internet, yang mana selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* dapat dimainkan

<sup>20</sup> Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember, UIN KHAS Jember, 2021) , hal.93

<sup>21</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <https://kbbi.web.id/representasi>

<sup>22</sup> Destashya Wisna Diraya Putri, LGBT dalam Kajian Hak Asasi Manusia di Indonesia”, IPMHI Law Journal, Vol.2 No. 1, 2022, 91-92

dalam berbagai perangkat, seperti konsol permainan video, komputer, laptop dan ponsel. berkomunikasi dengan pemain lainnya untuk menjalankan suatu misi.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan merupakan kerangka teori dari peneliti yang memberikan petunjuk mengenai penjabaran deskriptif tentang hal-hal yang akan ditulis dan dibahas dalam penelitian. Untuk menyusun penelitian ini, penulis membagi menjadi lima bab, di antaranya sebagai berikut :

**BAB I** pada bab ini penulis menyajikan latar belakang mengenai ketertarikan penulis dalam meneliti sebuah *game online* yang mengandung unsur LGBT, fokus dan rumusan masalah, manfaat penelitian, definisi istilah serta sistematika pembahasan.

**BAB II** penulis membahas mengenai kajian kepustakaan berupa penelitian terdahulu dan kajian teori yang berisi tentang analisis semiotika John Fiske, konsep representasi, pesan dakwah, dan kajian tentang *game online*.

**BAB III** membahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi serta subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data serta tahapan dalam penelitian.

**BAB IV** pada bab ini penulis membahas tentang penyajian data dan analisis. Peneliti memaparkan gambaran objek penelitian berupa gambaran *game online* yang mengandung unsur LGBT, penyajian data dan analisis, serta hasil temuan yang diperoleh penulis.

**BAB V** berisi mengenai penutup yang meliputi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan penulis. Dengan judul (Analisis Representasi Lesbian, Gay, Bisexual, dan Transgender (LGBT) pada Lima *Game online* ).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Dalam menentukan judul skripsi ini, penulis telah melakukan tinjauan pustaka terhadap penelitian terdahulu karena dalam melakukan penelitian perlu dilakukan peninjauan penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga peneliti dapat membedakan dan membandingkan dengan penelitian terdahulu. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema sepadan dengan penelitian ini :

1. Faishol Muhammad Aminuddin, dengan judul *Representasi Identitas Homoseksual di Tengah Kebudayaan Nusantara dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku karya Garing Nugroho (2019) Analisis Semiotika* dalam skripsi ini peneliti membahas mengenai penggambaran identitas homoseksual dalam sebuah budaya yang ada dalam film Kucumbu Tubuh Indahku (2019) karya Garin Nugroho. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes yang berfokus jika setiap tanda memiliki dua tahap signifikasi yaitu denotasi, konotasi dan mitos.<sup>23</sup>
2. Vingga Tasya Regilia, dengan judul *Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia melalui Tokoh Perwayangan Gatot Kaca di Game online Mobile Legends* dalam skripsi ini peneliti membahas mengenai

---

<sup>23</sup> Faishol Muhammad Aminuddin, “Representasi Identitas Homoseksual di Tengah Kebudayaan Nusantara dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku karya Garing Nugroho (2019) Analisis Semiotika”, (Skripsi, Universitas Semarang, 2023), 45

karakter Gatotkaca dalam Mobile Legends Bang-Bang masih mempresentasikan budaya Indonesia namun terdapat pergeseran tanda dalam atribut yang digunakan oleh Gatotkaca dalam *game*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis semiotika Roland Barthes dengan pendekatan kualitatif deskriptif, pendokumentasian dilakukan dengan mengumpulkan data berupa karakter yang terdapat dalam Mobile Legends Bang Bang.<sup>24</sup>

3. Lina Yuliani, dengan judul *Representasi LGBT dalam Film Animasi Pendek "In a Heartbeat"* dalam skripsi ini membahas mengenai bagaimana representasi pesan-pesan LGBT melalui tanda dalam film pendek animasi In A Heartbeat dengan ditemukannya tanda dalam beberapa adegan yang terdapat dalam film. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, peneliti juga menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang membagi tanda dalam denotasi, konotasi, dan mitos pada visualisasi dari film In A Heartbeat.<sup>25</sup>

4. Rakhmat Mugi Abadi, dengan judul *Proses Representasi LGBTQ pada Film Animasi "Baymax!"* dalam skripsi ini membahas mengenai bagaimana proses representasi LGBTQ yang digambarkan dalam film animasi "Baymax!". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi literature teori proses representasi dari Stuart Hall yang mempresentasikan mental dan bahasa sebagai sebuah sistem. Analisis

---

<sup>24</sup> Vingka Tasya Regilia, "Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia melalui Tokoh Perwayangan Gatot Kaca di *Game online Mobile Legends*", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023), 20

<sup>25</sup> Lina Yuliani, "Representasi LGBT dalam Film Animasi Pendek "In a Heartbeat", (Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang, 2020), 24

data menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dengan segitiga triadic (*sign, object, interpretant*).<sup>26</sup>

5. Muhammad Fahmi, Fakhrrur Rozi, & Syahrul Abidin, dengan judul *Representasi LGBT dalam Film Animasi Lightyear (Analisis Semiotika Roland Barthes)* jurnal ini membahas mengenai representasi pesan pesan LGBT melalui tanda yang terdapat dalam film pendek *Lightyear*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori semiotika komunikasi Roland Barthes dengan dimensi teorinya mengenai tanda konotasi, denotasi, dan mitos.<sup>27</sup>
6. Ricky Widyandanda Putra & Rana Syakirah Rinaldi, dengan judul *Analisis Semiotika Game Troublemaker sebagai Representasi Perilaku Kekerasan Remaja* jurnal ini membahas mengenai bagaimana dikonstruksi dalam ranah media *game* dan mengungkap makna yang terkait dengan unsur kekerasan melalui visualisasi dalam *game Troublemaker*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teori semiotika Roland Barthes untuk mendapatkan representasi mengenai bentuk visualisasi dari unsur kekerasan melalui sebuah *game*.<sup>28</sup>
7. Fadli Afriandi, Rizky Octa Putri Charin, & Fachriza Ariyadi, dengan judul *Kaum Pelangi : Konstruksi Identitas LGBT Melalui Warna Pelangi,*

---

<sup>26</sup> Rakhmat Mugi Abadi, "Proses Representasi LGBTQ pada Film Animasi "Baymax!""', (Skripsi, UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024), 42

<sup>27</sup> Muhammad Fahmi, dkk, "Representasi LGBT dalam Film Animasi Lightyear (Analisis Semiotika Roland Barthes)", Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Senin (JISHS), Vol. 2 No. 4, 2024, 622-623

<sup>28</sup> Ricky Widyandanda Putra Rana Syakirah Rinaldi, "Analisis Semiotika *Game Troublemaker* sebagai Representasi Perilaku Kekerasan Remaja", Jurnal Sasak:Desain Visual dan Komunikasi, Vol. 6 No. 1, 2024, 214



jurnal ini membahas mengenai kajian politik identitas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana warna mampu membentuk sebuah identitas pada suatu kelompok atau komunitas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan konstruktivisme dan menggunakan teori konstruksi sosial versi Peter L. Berger dan Thomas Luckmann yang menjelaskan bahwa konstruksi sosial terbentuk melalui tindakan dan interaksi.<sup>29</sup>

8. Aura Dina Amalia Puteri, Gita Amelia Nur Fadhillah, Ahmad Syamsu Rizal, & Nurti Budiyaniti dengan judul *Studi Kasus Gim Genshin Impact : Dampak Shipping Culture LGBT terhadap Aqidah Islam Pemainnya*, jurnal ini membahas mengenai praktik *shipping* (menjodohkan) karakter fiksi yang sudah menjadi budaya populer pada saat ini melalui komunitas Genshin Impact yang mengandung unsur LGBT. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang menerapkan pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif, yang diawali proses atau peristiwa penjas untuk menarik sebuah kesimpulan.<sup>30</sup>

9. Ariani Maya Aprilia Tinambunan, Silviana Purwanti & Kadek Dristiana Dwivayani dengan judul *Representasi Sensualitas Karakter Heroes Perempuan dalam Game online Studi pada Game online Mobile Legends: Bang Bang* jurnal ini membahas mengenai representasi sensualitas pada lima karakter heroes perempuan di *game online Mobile*

<sup>29</sup> Fadli Afriandi, dkk, "Kaum Pelangi : Konstruksi Identitas LGBT Melalui Warna Pelangi", Jurnal Trias Politika, Vol. 6 No. 2, 2022, 231

<sup>30</sup> Aura Dina Amalia Puteri, dkk, "Studi Kasus Gim Genshin Impact : Dampak Shipping Culture LGBT terhadap Aqidah Islam Pemainnya", Jurnal Kajian Pendidikan Umum, Vol. 22 No. 1, 2024, 23

Legends melalui gaya berpakaian, wajah, dan fokus gerakan yang diperlihatkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang berfokus pada *icon*, *index*, dan *symbol*.<sup>31</sup>

10. Jeceline&Suzy Azeharie, dengan judul *Analisis Narasi tentang Coming Out pada Film Bertema LGBT di Netflix* jurnal ini membahas mengenai narasi alur cerita tentang ‘*Coming Out*’ pada film bertema LGBT yang ada pada aplikasi Netflix. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan analisis naratif Tzvetan Todorov dengan meneliti alur cerita dan dialog yang terdapat pada dua film bertema LGBT tentang *coming out* yang telah dipilih.<sup>32</sup>

**Tabel 2. 1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Informasi Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	<p><b>Judul Skripsi :</b> Representasi Identitas Homoseksual di Tengah Kebudayaan Nusantara dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku karya Garing Nugroho (2019) Analisis Semiotika</p> <p><b>Penulis :</b> Faishol Muhammad Aminuddin</p> <p><b>Nama Institusi :</b> Universitas Semarang</p> <p><b>Tahun :</b> 2023</p>	<p>a. Menganalisis sebuah tanda yang terdapat unsur LGBT pada visualisasi yang ditampilkan</p> <p>b. Menggunakan metode penelitian kualitatif</p>	<p>a. Menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske</p> <p>b. Subjek penelitian yang digunakan berfokus pada film, sedangkan peneliti fokus pada sebuah <i>game online</i></p>

<sup>31</sup> Ariani Maya Aprilia Tinambunan, dkk, “Representasi Sensualitas Karakter Heroes Perempuan dalam *Game online* Studi pada *Game online* Mobile Legends:Bang Bang”, eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 12 No. 1, 2023, 31

<sup>32</sup> Jeceline&Suzy Azeharie, “Analisis Narasi tentang Coming Out pada Film Bertema LGBT di Netflix”, eJournal Universitas Tarumanegara, Vol. 5 No. 2, 2021, 262

2.	<p><b>Judul Skripsi :</b> Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia melalui Tokoh Perwayangan Gatot Kaca di <i>Game online Mobile Legends</i>  <b>Penulis:</b> Vingga Tasya Regilia  <b>Nama Institusi :</b> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  <b>Tahun :</b> 2023</p>	<p>a. Menggunakan jenis penelitian kualitatif  b. Menganalisis representasi sebuah <i>game online</i></p>	<p>Menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske</p>
3.	<p><b>Judul Skripsi :</b> Representasi LGBT dalam Film Animasi Pendek “In a Heartbeat”  <b>Penulis :</b> Lina Yuliani  <b>Nama Institusi :</b> UIN Raden Fatah Palembang  <b>Tahun :</b> 2020</p>	<p>Membahas mengenai adanya unsur LGBT melalui sebuah tanda</p>	<p>a. Menggunakan semiotika Roland Barthes, sedangkan peneliti menggunakan semiotika John Fiske  b. Menggunakan subjek penelitian melalui sebuah karya film, sedangkan peneliti menggunakan subjek <i>game</i></p>
4.	<p><b>Judul Skripsi :</b> Proses Representasi LGBTQ pada Film Animasi “Baymax!”  <b>Penulis :</b> Rakhmat Mugi Abadi  <b>Nama Institusi :</b> UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  <b>Tahun :</b> 2024</p>	<p>a. Membahas mengenai representasi LGBT  b. Menggunakan metode penelitian kualitatif</p>	<p>Menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce, sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske</p>
5.	<p><b>Judul Skripsi :</b> Representasi LGBT dalam Film Animasi Lightyear (Analisis Semiotika Roland Barthes)</p>	<p>a. Membahas mengenai representasi LGBT  b. Menggunakan metode penelitian</p>	<p>Menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika</p>

	<p><b>Penulis</b> : Muhammad Fahmi, Fakhrur Rozi, &amp; Syahrul Abidin  <b>Nama Institusi</b> : UIN Sumatera Utara  <b>Tahun</b> : 2024</p>	kualitatif	John Fiske
6.	<p><b>Judul Skripsi</b> : Analisis Semiotika <i>Game</i> Troublemaker sebagai Representasi Perilaku Kekerasan Remaja  <b>Penulis</b> : Ricky Widyananda Putra &amp; Rana Syakirah Rinaldi  <b>Nama Institusi</b> : Universitas Budi Luhur Jakarta  <b>Tahun</b> : 2024</p>	Menganalisis representasi sebuah <i>game</i> yang memiliki unsur negative di dalamnya	<p>a. Menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske</p> <p>b. Membahas mengenai kekerasan pada sebuah <i>game</i>, peneliti membahas mengenai unsur LGBT pada <i>game</i></p>
7.	<p><b>Judul Jurnal</b> : Kaum Pelangi : Konstruksi Identitas LGBT Melalui Warna Pelangi  <b>Penulis</b> : Fadli Afriandi, Rizky Octa Putri Charin,&amp;Fachriza Ariyadi  <b>Nama Institusi</b> : Universitas Teuku Umar, Universitas Maritim Raja Ali Haji, UIN Datokarama  <b>Tahun</b> : 2022</p>	<p>a Membahas mengenai identitas LGBT melalui sebuah tanda</p> <p>b Menggunakan metode penelitian kualitatif</p>	Menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan teori konstruksi sosial, sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske
8.	<p><b>Judul Jurnal</b> : Studi Kasus Gim Genshin Impact : Dampak Shipping Culture LGBT terhadap Aqidah Islam Pemainnya  <b>Penulis</b> : Aura Dina Amalia Puteri, Gita Amelia Nur Fadhillah, Ahmad Syamsu Rizal, &amp; Nurti Budiyanti  <b>Nama Institusi</b> : Universitas Pendidikan</p>	Membahas mengenai LGBT pada sebuah <i>game online</i>	Melakukan wawancara dengan membagikan kuisioner, sedangkan peneliti tidak melakukan wawancara dan hanya dengan melakukan observasi dan menganalisis sebuah tanda

	Indonesia <b>Tahun : 2024</b>		
9.	<b>Judul Jurnal :</b> Representasi Sensualitas Karakter Heroes Perempuan dalam <i>Game online</i> Studi pada <i>Game online</i> Mobile Legends: Bang Bang <b>Penulis :</b> Ariani Maya Aprilia Tinambunan, Silviana Purwanti & Kadek Dristiana Dwivayani <b>Nama Institusi :</b> Universitas Mulawarman <b>Tahun : 2023</b>	Menggunakan metode penelitian kualitatif	Menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce, sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske
10.	<b>Judul Jurnal:</b> <i>Analisis Narasi tentang Coming Out pada Film Bertema LGBT di Netflix</i> <b>Penulis :</b> Jeceline&Suzy Azeharie <b>Nama Institusi :</b> Universitas Tarumanegara <b>Tahun : 2021</b>	Menggunakan subjek penelitian yang mengandung unsur LGBT	a. Menggunakan analisis Tzvetan Todorov, sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske

Perbedaan dari peneliti sebelumnya terletak pada teori dan subjek yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan teori-teori analisis semiotika yang berbeda dalam menerapkan pendekatan analisis yang lebih umum. Sedangkan, dalam penelitian ini secara khusus mencantumkan penggunaan teori analisis semiotika John Fiske sebagai landasan analisisnya dengan menyoroti pendekatan yang spesifik dan terkemuka. Penelitian ini menekankan analisis representasi pada sebuah *game online*, yang mana sering diabaikan dalam kajian representasi sosial utamanya mengenai komunitas LGBT.

Kelebihan dari penelitian ini adalah penelitian sebelumnya mungkin hanya membahas satu *game online* saja, akan tetapi dalam penelitian ini meneliti lima *game online* yang mengandung unsur LGBT sekaligus. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dengan mengeksplorasi *game online* sebagai ruang sosial yang mana identitas LGBT diartikulasikan. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan pada pengembang *game* tentang pentingnya representasi yang adil dan akurat terhadap komunitas LGBT. Sehingga, melalui penelitian ini berpotensi untuk menjadi alat advokasi untuk inklusivitas dalam dunia *gaming*.

## B. Kajian Teori

Kajian teori ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori yang dilakukan secara luas dan mendalam dapat memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan.<sup>33</sup> Adapun beberapa kajian teori yang terdapat dalam penelitian ini yaitu :

### 1. Konsep Representasi

Representasi adalah hal yang menjelaskan konsep-konsep dalam pikiran kita dan dilakukan dengan mengaplikasikan atau mengimplementasikan dengan sebuah bahasa. Representasi juga dapat diartikan sebagai mempresentasikan sesuatu dengan melewati di luar dirinya, biasanya berbentuk simbol atau tanda. Representasi dapat

---

<sup>33</sup> Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember, UIN KHAS Jember, 2021) , hal.94

diartikan sebagai proses untuk memproduksi dari konsep yang dipikirkan melalui bahasa.<sup>34</sup>

Representasi juga diartikan sebagai proses sosial yang *representing* proses dari pemaknaan tanda. Istilah ini pertama merujuk pada prosesnya dan kedua merujuk pada produk dari pembuatan tanda yang mengacu pada pemaknaan itu sendiri. Proses mengakibatkan perubahan ideologi yang bersifat abstrak di mana di dalamnya terdapat bentuk yang konkret. Konsep yang digunakan dapat melalui sistem penandaan yang tersedia, sehingga dapat menghasilkan makna melalui bahasa.<sup>35</sup>

Representasi juga dapat berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Representasi juga merupakan sebuah bagian esensial dari proses di mana makna dihasilkan dan diubah oleh anggota kultur tersebut. Dalam representasi terdapat tiga elemen yang berkaitan satu sama lain, yaitu objek yang akan direpresentasikan, tanda atau representasi, kumpulan aturan yang mengkaitkan tanda dengan pokok persoalan (*coding*). Oleh karena itu persoalan dapat dijadikan pembatas atas makna yang ada dalam interpretasi tanda. Suatu tanda dapat mengacu pada satu objek atau kelompok objek yang telah ditentukan secara jelas.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Femi Fauziah Alamsyah, "Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media", Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, Vol. 3 No.2, 2020, hlm. 93.

<sup>35</sup> Femi Fauziah Alamsyah, "Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media", hlm. 94.

<sup>36</sup> Wahyu Budi Nugroho, "Sekilas Representasi menurut Stuart Hall", Sanglah Institute, diakses pada 30 November 2024 <https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall.html>

Representasi juga erat kaitannya dengan tanda dan citra secara kultural, yang memiliki penandaan secara timbal balik, sehingga dapat memperjelas realitas. Representasi lebih jelasnya digunakan untuk memaknai tanda seperti bunyi, gambar dan video, sehingga dapat menggambarkan, mengkaitkan, dan memproduksi sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan dalam suatu keadaan tertentu. Lebih jelasnya representasi dapat menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat karena keterkaitan hubungan.

Teori representasi Stuart Hall memperlihatkan suatu proses di mana arti (*meaning*) diproduksi dengan menggunakan bahasa (*language*) dan dipertukarkan oleh antar anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang, kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda, dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*).<sup>37</sup>

Representasi adalah peristiwa kebahasaan. Bagaimana seseorang ditampilkan, dapat dijelaskan dengan menggunakan sebuah bahasa. Melalui bahasalah berbagai tindakan representasi tersebut ditampilkan oleh media dan dihadirkan dalam pemberitaan. Maka yang patut dikritisi ialah pemakaian bahasa yang ditampilkan oleh media. Proses ini mau tidak mau sangat berhubungan dengan pemakaian bahasa dalam menuliskan realitas untuk dibaca khalayak.

---

<sup>37</sup> Sigit Surahman&Mirza Ronda, "Representasi Perempuan Metropolitan dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita Analisis Semiotika Roland Barthes" Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.1 No.15 2014, hlm. 114-115



Stuart Hall berargumentasi bahwa representasi ialah perwakilan budaya dan praktek yang signifikan, perwakilan menghubungkan makna dan bahasa atas kebudayaan, perwakilan merupakan bagian penting dari proses yang berarti dihasilkan dan ditukar diantara para anggota. Melalui representasi suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa representasi secara singkat adalah cara memproduksi makna<sup>38</sup>.

Konsep representasi ini menggambarkan ekspresi hubungan antara teks dengan realitas. Sederhananya, representasi adalah proses penggunaan bahasa oleh anggota budaya untuk memproduksi makna. Bahasa diidentifikasi sebagai sistem apapun yang menggunakan tanda berbentuk verbal atau non verbal.<sup>39</sup>

Menurut Stuart Hall, ada tiga pendekatan representasi, yaitu<sup>40</sup>:

- 1) Pendekatan Reflektif, merupakan makna yang diproduksi oleh manusia melalui ide, media, objek, dan pengalaman-pengalaman dalam masyarakat secara nyata. Pendekatan ini meletakkan bahasa sebagai cermin yang merefleksikan makna yang sebenarnya.
- 2) Pendekatan Internasional, merupakan makna berupa penuturan bahasa, baik lisan maupun tulisan yang unik pada setiap hasil karya.

<sup>38</sup> Richard West&Lynn H. Turner, "Introducing Communication Theory :Analysis and Application", (Salemba Humanika, Jakarta, 2008) edisi 3, hlm. 76 [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Teori\\_Komunikasi\\_1/XqIOV2TWy4YC?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Teori_Komunikasi_1/XqIOV2TWy4YC?hl=id&gbpv=1)

<sup>39</sup> Rina Wahyu Winarni, "Representasi Kecantikan Perempuan dalam Iklan", Jurnal Deiksis, 2009, hlm. 10

<sup>40</sup> Stuart Hall, "The Work of Representation", Representation: Cultural Representation and Signifying Practices. Ed. Stuart Hall. London:Sage Publication, 2003, 17.

Pendekatan ini menunjukkan bahwa seseorang atau siapapun mengungkapkan pengertiannya melalui bahasa.

- 3) Pendekatan Konstruksionis, merupakan makna yang dibuat oleh seseorang dalam memilih dan menetapkan pesan atau karna (benda-benda) yang dibuatnya melalui pengenalan publik, karakter sosial, dan bahasa. Bahasa meliputi suara, gambar, foto, praktik, dan jenis kerja.

Representasi merupakan suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang mewakili simbol, gambar, dan semua yang memiliki sebuah makna. Adapun maksud dari visual, verbal, tulisan, dan simbol yaitu:

- a Visual yaitu sesuatu yang dapat dilihat oleh mata seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya. Dalam representasi dalam *game online* tersebut dapat ditemukan dengan melalui bentuk visual seperti alat kelamin, bentuk rambut, dan lainnya
- b Verbal yaitu komunikasi yang menggunakan sebuah kata-kata baik secara lisan atau tulisan. Dalam *game online* tersebut biasanya ditemui dalam percakapan yang mereka lakukan melalui kolom percakapan ataupun nada komunikasi yang digunakan.
- c Tulisan yaitu hasil dari gagasan seseorang yang dapat dipahami orang lain. Dalam *game online* tersebut biasanya terdapat tulisan yang mengandung unsur LGBT di dalamnya.
- d Simbol yaitu tanda yang mempunyai arti tertentu di dalamnya dan digunakan sebagai menggantikan gagasan atau objek. Dalam *game*

*online*, biasanya terdapat simbol-simbol seperti bendera pelangi yang kerap diartikan sebagai logo LGBT, atau adanya adegan ciuman atau bermesraan di dalamnya

## 2. Kajian tentang *Game online*

Pengertian *game* dengan kata baku ‘gim’ berarti “hiburan/permainan”.<sup>41</sup> *Game* bisa diartikan sebagai kepuasan dan aksi permainannya. *Game* menurut bahasa adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual, yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, sebuah permainan yang menggunakan data atau paket data internet atau menggunakan sebuah jaringan. *Game* terdiri dari *game offline* dan *online*, yang mana *game online* tidak ada hentinya untuk memainkannya.<sup>42</sup>

*Game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Hingga menjadi pesat berkembang, yang dulunya berskala kecil sekarang menjadi internet yang berkembang hingga sekarang. *Game online* menjalani perkembangan yang pesat baik dari segi teknologinya. *Game online* sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain.

<sup>41</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) VI daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gim>

<sup>42</sup> Emria Fitri, dkk, “Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling”, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 4 No 3, 2018, hlm. 212

Menurut Graffiths dan Davies(2005) yang dikutip dalam jurnal Konseling dan Pendidikan terdapat beberapa aspek pengaruh *game online* adalah<sup>43</sup>:

- a. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, di mana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online* .
- b. *Withdrawal* (penarikan diri), merupakan suatu upaya untuk menarik diri untuk menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang terpengaruh *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online* , seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- c. *Tolerance* (toleransi), sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang di gunakan untuk dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online* . Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana

---

<sup>43</sup> Emria Fitri, dkk, “Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling”, hlm.213

hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya fokus dengan *game online* tersebut. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lima *game online* yang mengandung unsur LGBT, sebagai berikut:

- a. *Pocket Love* adalah *game* yang dirancang untuk memberi pengalaman yang menggemaskan dan menyenangkan dengan tema kehidupan sehari-hari. Fokus utama permainan ini yaitu mendekorasi rumah, merawat hewan peliharaan dan menjalani aktivitas keseharian.
- b. *The Sims Series* adalah *gameplay*-nya, yang memungkinkan pemain mengekspresikan kreativitas dan menjalani cerita unik. *Game* ini tidak memiliki "tujuan" utama, memberikan kebebasan penuh kepada pemain untuk bermain sesuai keinginan mereka.
- c. *Coral Island* adalah *game* simulasi pertanian dan kehidupan yang dikembangkan oleh *Stairway Games*, sebuah studio *game* independen asal Indonesia. Berlatar di sebuah pulau tropis bernama *Coral Island*, pemain diundang untuk meninggalkan kehidupan kota dan memulai kehidupan baru sebagai petani.
- d. *Life is Strange Series* adalah seri yang terkenal karena cerita emosionalnya yang mendalam, karakter yang kompleks, dan tema-

tema sosial yang relevan, termasuk keberagaman, kesehatan mental, hubungan manusia, dan pilihan moral.

- e. *Longstory* memberikan pengalaman yang inklusif dan ramah terhadap berbagai identitas gender serta orientasi seksual, *LongStory* menjadi salah satu *game* yang secara eksplisit menghadirkan representasi LGBT dalam cerita dan pilihan karakter.

Lesbian merupakan kelompok wanita yang secara fisik, emosional, dan spiritual merasa tertarik dengan sesama wanita lainnya. Gaya merupakan kelompok pria yang menyukai dan tertarik terhadap sesama pria lainnya. Biseksual merupakan orientasi seksual yang menggambarkan ketertarikan seseorang terhadap dua jenis kelamin atau lebih atau biasanya dirinya beralibi dengan memiliki status pernikahan, akan tetapi dirinya menjalani hubungan sesama jenis. Transgender merupakan kelompok yang merasa identitasnya berbeda anatomi atau jenis kelaminnya yang sudah ada sejak lahir.

### 3. **Pesan Dakwah**

Pesan merupakan unsur utama dalam dakwah yang memiliki kekuatan yang sangat luar biasa. Pesan dapat dijelaskan sebagai sesuatu yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima. Menurut Astrid yang dikutip oleh Wasis Sugianto mengatakan bahwa pesan adalah ide, gagasan, informasi, dan opini yang dilontarkan oleh komunikator kepada

komunikasikan yang bertujuan untuk mempengaruhi komunikasi ke arah sikap yang diinginkan oleh komunikator.<sup>44</sup>

Secara terminologi, dakwah memiliki definisi dari para ahli seperti Sayyid Qubt memberi batasan dengan “*mengajak*” atau “*menyeru*” kepada orang lain dalam melakukan kebaikan sesuai jalan Allah SWT, bukan untuk mengikuti seorang da’i atau kelompok tertentu. Secara umum, dakwah merupakan ajakan atau seruan kepada seorang yang menuju hal yang baik. Dakwah mengandung ide mengenai progresivitas, sebuah proses terus menerus menuju kepada yang baik dan lebih baik dalam mewujudkan tujuan dakwah.

Pesan Dakwah sendiri merupakan sebuah ajaran Islam atau risalah yang disampaikan oleh da’i (pendakwah) kepada mad’u (pendengar) agar mereka memperoleh informasi yang benar dan mencerahkan. Adapun penyampaian dalam berdakwah tidak terbatas pada kegiatan penyampaian pesan melalui lisan, akan tetapi juga dalam bentuk tulisan. Bahkan, dalam perkembangannya, penyebarluasan informasi Islam perlu didukung media cetak dan elektronik.<sup>45</sup>

Adapun sumber materi dakwah, antara lain :

a. Al-Qur’an

Sumber utama bagi materi dakwah yakni Al-Qur’an, hampir semua materi dakwah terdapat dalam Al-Qur’an. Tetapi juga terdapat

<sup>44</sup> Wasis Sugianto, Analisis Pesan Dakwah dalam Lirik Lagu “Mengejar Dunia” karya Nurbayan (Analisis Semiotika Charles Sander Peirce), (Skripsi, IAIN Ponorogo 2020) 14

<sup>45</sup> Ahidul Asror, “*Paradigma Dakwah: Konsepsi dan Dasar Pengembangan Ilmu*”, (Yogyakarta, LKiS 2018) hal 18

sumber lain yang digunakan untuk membantu menafsirkan Al-Qur'an. Al-Qur'an merupakan firman Allah yang di dalamnya terkandung ajaran pokok dan mencakup seluruh aspek kehidupan<sup>46</sup>.

b. Hadist

Hadist merupakan perkataan Nabi (*qauliyah*), perbuatan Nabi (*fi'liyah*), dan segala keadaan Nabi (*ahwaliyah*). Sebagian ahli hadist menyatakan bahwa segala yang diriwayatkan dalam kitab sejarah (*shirah*), kelahiran dan keturunannya (*silsilah*) serta tempat dan yang bersangkutan paut baik sebelum atau sesudah menjadi nabi/Rasul.<sup>47</sup>

c. Sejarah hidup para sahabat dan *fuqoha'*

Dalam sejarah hidup para sahabat-sahabat besar dan para *fuqaha'* cukup memberikan contoh baik yang berguna bagi juru dakwah. Mereka merupakan orang yang *expert* dalam bidang agama. Muadz bin jabal dan sahabat lainnya merupakan figur yang patut untuk dicontoh sebagai kerangka acuan dalam mengembangkan misi dakwah.

Tujuan dari dakwah itu sendiri yaitu sebagai peringatan agar sipenerima menyadari atas apa yang telah diperbuat selama ini telah menyimpan ajaran agama Islam, sehingga diharapkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku. Isi dari pesan dakwah itu sendiri adalah materi

<sup>46</sup> Asep Herdi, "Memahami Ilmu Hadis", (Bandung, Tafakur (kelompok Humaniora) 2014) hal. 1

<sup>47</sup> Asep Herdi, "Memahami Ilmu Hadis", 3



dakwah yang berisi ajaran agama islam. Ajaran-ajaran agama islam terbagi menjadi tiga menurut Endang Saifuddin Anshari, yaitu:<sup>48</sup>

a. Aspek keimanan (*aqidah*)

Aspek ini memiliki peranan yang paling penting dalam kehidupan manusia, karena iman menjadi landasan bagi setiap amal dan landasan bagi setiap amal dan perbuatan yang telah dilakukan oleh manusia. Hanya sebuah amal yang dapat menghantarkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan kehidupan yang hakiki di akhirat. Iman sendiri dapat didefinisikan sebagai kepercayaan yang meresap ke dalam hati, dengan penuh keyakinan, dan tidak ada keraguan di dalamnya.

b. Aspek Hukum Islam (*syariat*)

Hukum-hukum ini merupakan peraturan-peraturan yang disyariatkan oleh Allah SWT, kepada umat manusia, baik secara terperinci maupun pokok-pokoknya saja. Hukum-hukum ini dalam Islam meliputi ibadah, hukum keluarga atau *al-Ahwalusyakhshiyah*, hukum ekonomi atau *al-Mu'amalatul maaliyah*, hukum pidana dan hukum ketatanegaraan.

c. Aspek Akhlak

Suatu amalan yang bersifat pelengkap atau penyempurna terhadap Aqidah dan syariat yang mengajarkan tentang cara pergaulan

---

<sup>48</sup> Moh. Ali Aziz, "Ilmu Dakwah", (Kencana, Jakarta, 2017) cetakan ke-6, hlm. 287

hidup manusia. Sifat ini dapat lahir berupa perbuatan baik disebut akhlak mulia, atau perbuatan buruk yang disebut akhlak tercela.

Media dakwah merupakan suatu alat yang digunakan produsen untuk menyampaikan materi dakwah kepada penerima dakwah, seperti melalui majalah, televisi, kaset, komputer, dan lain sebagainya. Media dakwah juga diartikan sebagai alat objektif yang menjadi saluran untuk menghubungkan ide dengan umat, suatu elemen yang vital dan merupakan fokus dalam sebuah dakwah.<sup>49</sup> Berikut beberapa media dakwah :

- a. *Lisan*, media melalui lisan ini yakni dengan menggunakan lidah dan suara. Hal ini dapat berbentuk sebuah pidato, ceramah, penyuluhan, bimbingan, pembelajaran, dan lain sebagainya.
- b. *Tulisan*, media dakwah dalam bentuk tulisan dapat berupa buku majalah, surat kabar, korespondensi (surat, e-mail, sms), spanduk, poster dan lain sebagainya.
- c. *Lukisan*, seperti gambar, karikatur, dan sebagainya. Saat ini, gambar dan foto juga dapat digunakan sebagai media dakwah karena dapat memuat informasi atau pesan yang mengandung unsur dakwah. *Kelebihan* dakwah yakni melihat kesesuaian antara dakwah dengan perkembangan keadaan melalui surat kabar ataupun majalah dengan pengambilan foto secara langsung. Sedangkan, kelemahan dari seorang da'i yakni tidak dapat memonitor secara langsung keberhasilan

---

<sup>49</sup> Moh. Ali Aziz, "Ilmu Dakwah", hlm. 346

dakwah yang dilakukan dan menuntut seorang da'i untuk lebih kreatif dan inovatif.

- d. *Audio visual*, merupakan salah satu media dakwah yang dapat merangsang indra pendengaran atau pengelihatian kedua-duanya. Apabila ingin mempengaruhi orang lain, ambil perhatiannya, bangkitkan kebutuhannya, berikan petunjuk untuk memuaskan kebutuhan tersebut, kemudian gambarkan mengenai keuntungan dan kerugian yang diperoleh jika menerapkan pesan tersebut dan akhirnya diharuskan untuk bertindak.<sup>50</sup>

#### 4. Analisis Semiotika

##### a. Pengertian Analisis Semiotika

Semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda, maka semiotika dapat diartikan sebagai ilmu tanda. Semiotika merupakan cabang ilmu yang berkaitan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi pengguna tanda. Semiotik mempelajari sistem, aturan, konvensi yang memungkinkan tanda yang memiliki sebuah arti.<sup>51</sup>

Dalam bidang semiotika terdapat tokoh penting yakni Ferdinand de Saussure seorang ahli linguistik dari Swiss dan Charles Sanders Peirce, seorang ahli filsafat dan logika dari Amerika. Kajian semiotik menurut Saussure lebih mengarah kepada penguraian sistem

<sup>50</sup> Moh. Ali Aziz, "Ilmu Dakwah", hlm. 363

<sup>51</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi", (PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2018) cetakan ke 7, hlm. 15

tanda yang berkaitan dengan linguistik, sedangkan menurut Pierce lebih menekankan pada logika dan filosofi dari tanda di masyarakat.<sup>52</sup>

Terdapat dua istilah yang berbeda antara semiotika dan semiologi (*semiotic and semiology*). Semiotika pada umumnya digunakan untuk menunjuk studi tentang lambang (*signs*) secara luas, baik dalam konteks kultural maupun natural. Sementara semiologi lebih menuju kepada lambang bahasa, terutama dalam konteks komunikasi yang memiliki tujuan tertentu yang bersifat kultural. Pada dasarnya istilah semiotika dan semiologi mengandung pengertian yang persis sama, walaupun penggunaan salah satunya menunjukkan pemikiran pemakaiannya.<sup>53</sup>

Analisis semiotik merupakan cara atau metode untuk menganalisis dan memberikan makna-makna terhadap lambang yang terdapat suatu paket lambang pesan atau teks. Teks yang dimaksud dalam hubungan ini adalah segala bentuk serta sistem lambang (*sign*), baik pada media massa seperti pada tayangan televisi, karikatur media cetak, film, radio, dan berbagai bentuk iklan), maupun selain media massa seperti karya tulis, patung, candi, monumen, fashion show dan menu masakan pada food festival. Melacak makna yang diangkut dengan teks berupa lambang (*sign*) merupakan urusan dari analisis semiotika.<sup>54</sup>

<sup>52</sup> Jafar Lantowa, Nila Mega Marahayu, & Muh. Khairussibyan, "Semiotika Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra", (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 1

<sup>53</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi" (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018) 12

<sup>54</sup> Pawito, "Penelitian Komunikasi Kualitatif" (Yogyakarta : PT. Lkis Pelangi Aksara, 2007) 155

## b. Analisis Semiotika John Fiske

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori semiotika dari John Fiske, dalam semiotika (ilmu tentang tanda) terdapat dua perhatian utama, yakni hubungan antara tanda dan maknanya, dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode. Teks merupakan fokus perhatian utama dalam semiotika. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis saja. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap teks, misalnya film, sinetron, drama opera sabun, kuis, iklan fotografis, hingga tayangan sepakbola.

Fiske menganalisis acara televisi sebagai “*teks*” untuk memeriksa berbagai lapisan sosio-budaya makna dan isi. Fiske tidak setuju dengan teori bahwa khalayak massa mengkonsumsi produk yang ditawarkan kepada mereka tanpa berpikir. Fiske menolak gagasan “penonton” yang mengasumsikan massa yang tidak kritis.

Dia menyarankan “*audiensi*” dengan berbagai latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka untuk menerima teks-teks yang berbeda. Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang petanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

John Fiske berpendapat bahwa terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika, yaitu seperti berikut <sup>55</sup>:

- 1) Tanda itu sendiri, Hal ini terdiri atas studi berbagai tanda yang berbeda, cara tanda – tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- 2) Kode atau sitem mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mengtransmisikannya.
- 3) Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Pada prinsipnya, pandangan John Fiske tentang semiotika sama dengan pandangan tokoh lainnya, seperti Charles Sanders Pierce, Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, dan yang lainnya.

Bahwa tiga unsur utama yang harus ada dalam setiap studi tentang makna dan tanda, acuan tanda dan penggunaan tanda. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra manusia, tanda mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda<sup>56</sup>.

---

<sup>55</sup> John Fiske, “Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif” (terjemahan), (Jalasutra, Yogyakarta, 2007) cetakan IV, hlm. 60

<sup>56</sup> John Fiske, “Pengantar Ilmu Komunikasi”, (Buku Litera Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), cetakan pertama hlm. 45

John Fiske mengemukakan teori tentang kode-kode televisi (*the codes of television*). Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Pada perkembangannya, model John Fiske tidak hanya digunakan dalam menganalisis acara televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk menganalisis isi teks media yang lain<sup>57</sup>.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah dikode oleh kode-kode sosial yang berbagai dalam tiga level berikut<sup>58</sup>:

- 1) Level Realita, kode-kode sosial yang termasuk dalam level pertama ini yakni meliputi *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (perilaku), *speech* (gaya bicara), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi). Dalam bahasa tulis berupa, misalnya dokumen, teks, wawancara dan sebagainya.
- 2) Level Representasi, kode-kode yang termasuk dalam level kedua ini berkaitan dengan kode-kode teknik, seperti *camera* (kamera),

<sup>57</sup> John Fiske, "Pengantar Ilmu Komunikasi", hlm. 87-88

<sup>58</sup> Auriel Aldina Cahyono, Safrida Santriyani, dkk, "Reaktualisasi Bahasa dan Sastra di Era Society 5.0", (Langgam Pustaka, Jawa Barat, 2023), hlm 54, [https://www.google.co.id/books/edition/Reaktualisasi\\_Bahasa\\_dan\\_Sastra\\_di\\_Era\\_S/yDrxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Reaktualisasi_Bahasa_dan_Sastra_di_Era_S/yDrxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)

*lighting* (pencahayaan), *editing* (pertelevisian), *music* (musik) dan *sound* (suara). Dalam bahasa tulis ada kata, kalimat, proposisi, dan lain sebagainya. Mencakup kode kode representasi seperti *narrative* (narasi), *conflict* (konflik), *character* (karakter), *action* (aksi), *dialogue* (dialog), *setting* (latar), dan *casting* (pemeran).

- 3) Level Ideologi, terorganisir dalam penerimaan hubungan sosial oleh kode kode ideologi seperti : individualis, nasionalis, patriaki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain lain.

### c. Analisis Semiotika menurut para Tokoh

Analisis semiotika merupakan metode untuk memahami tanda dan makna dalam berbagai konteks komunikasi. Meskipun konsep dasarnya adalah mempelajari bagaimana tanda mempresentasikan sesuatu, pendekatan semiotika berbeda-beda menurut tokoh yang berkontribusi pada teori ini.<sup>59</sup> Berikut adalah beberapa perbedaan dalam analisis semiotika menurut para tokoh :

#### 1) Analisis Semiotika menurut Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure merupakan salah satu ahli yang mengkaji mengenai semiotika. Saussure memperkenalkan konsep dasar tentang bagaimana tanda bekerja dalam bahasa. Analisis semiotika menurut Saussure berfokus pada hubungan antara tanda, makna, dan sistem bahasa. Ferdinand de Saussure merupakan orang pertama yang menggunakan istilah “*semiology*” (Eropa)

<sup>59</sup> Alex Sobur, “Semiotika Komunikasi”, (PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2018), cetakan ketujuh hlm. 15



“*semantics*” (Amerika), yaitu ilmu tentang tanda (*sign*) dan penggunaannya pada masyarakat.<sup>60</sup>

Ferdinand De Saussure menyatakan bahwa tanda (*sign*) berasal dari linguistik, bahasa, atau tanda visual. Ia juga menjelaskan bahwa tanda mencakup segala sesuatu yang memiliki makna, yakni hubungan antara hal yang bersifat konkret dengan yang abstrak, antara bentuk (*form*) dengan makna (*meaning*), serta antara imaji suara (*sound-image*) dan konsep (*concept*). Hubungan ini bisa bersifat arbitrer maupun bermotivasi. Teori semiotika Saussure dikenal melalui konsep diadik atau dikotomi, yang menyatakan bahwa tanda terdiri dari dua unsur yang berperan sebagai pemberi tanda atau pembawa makna.<sup>61</sup>

Dalam teori ini, semiotika dibagi menjadi dua bagian (dikotomi), yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda merujuk pada bentuk atau wujud fisik yang dapat dikenali, misalnya melalui karya arsitektur, sedangkan petanda mengacu pada makna yang tercermin dalam konsep, fungsi, atau nilai-nilai yang terkandung dalam karya tersebut. Semiotika Saussure berfokus pada hubungan antara penanda dan petanda yang didasarkan pada kesepakatan atau konvensi, yang dikenal sebagai signifikasi.<sup>62</sup> Semiotika signifikasi mempelajari sistem

<sup>60</sup> John Fiske, “Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif” hlm. 65

<sup>61</sup> Alex Sobur, “Semiotika Komunikasi”, hlm. 47

<sup>62</sup> Alex Sobur, “Semiotika Komunikasi”, hlm. 46

tanda dengan menelusuri hubungan elemen-elemennya berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Untuk memahami sebuah tanda, diperlukan kesepakatan sosial.<sup>63</sup>

## 2) Analisis Semiotika menurut Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce menjelaskan jika semiotika berakar pada logika, karena logika mempelajari cara manusia bernalar, sedangkan penalaran itu sendiri, menurutnya, dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda memungkinkan manusia untuk berpikir, berkomunikasi dengan orang lain, dan memberikan makna terhadap apa yang ditunjukkan oleh alam semesta. Peirce juga menekankan bahwa terdapat beragam jenis tanda yang sangat luas, dan meskipun tanda-tanda linguistik merupakan salah satu kategori yang penting, tanda-tanda tersebut bukanlah satu-satunya kategori dalam semiotika.<sup>64</sup>

Dalam pengembangan teori semiotika, Peirce memfokuskan kajiannya pada cara kerja tanda secara umum. Meskipun ia mengakui pentingnya linguistik, ia tidak membatasi semiotika hanya pada bidang tersebut. Prinsip-prinsip yang berlaku untuk tanda secara umum juga berlaku untuk tanda linguistik, namun tidak sebaliknya. Peirce menyatakan bahwa tanda-tanda memiliki hubungan dengan objek-objek yang mereka

<sup>63</sup> Rahmawati Wulansari, dkk, "Pemikiran Tokoh Semiotika Modern", *Textura Journal*, Vol.1 No. 1, 2020, 49-50

<sup>64</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi", hlm. 41

representasikan, baik melalui kemiripan, hubungan sebab-akibat, maupun kesepakatan konvensional.

Peirce mengembangkan semiotika dengan fokus pada cara kerja tanda secara umum. Meskipun ia menganggap linguistik sebagai aspek penting, ia tidak membatasi semiotika hanya pada linguistik. Prinsip-prinsip yang berlaku untuk tanda secara umum juga dapat diterapkan pada tanda linguistik, tetapi tidak sebaliknya. Menurut Peirce, tanda-tanda memiliki hubungan dengan objek yang diwakilinya, baik melalui kemiripan, hubungan sebab-akibat, maupun melalui kesepakatan konvensional.<sup>65</sup>

### 3) Analisis Semiotika menurut Roland Barthes

Roland Barthes dianggap sebagai penerus pemikiran Saussure, yang terlihat dari teorinya tentang semiotika yang hampir secara langsung berasal dari teori linguistik Saussure.

Barthes mendefinisikan semiologi sebagai studi tentang bagaimana manusia memberi makna pada berbagai hal di sekitarnya, di mana objek dipandang sebagai tanda yang menyampaikan pesan tersembunyi.<sup>66</sup> Jika Saussure hanya menekankan pada proses penandaan dalam tataran denotasi dan konotasi, Barthes memperluas konsep ini dengan menyempurnakan teori semiologi Saussure melalui sistem penandaan konotatif dan mitos.

<sup>65</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi", hlm. 42

<sup>66</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi", hlm. 63

Sistem signifikansi terdiri dari dua tingkat, yaitu denotasi sebagai tingkat pertama dan konotasi sebagai tingkat kedua. Denotasi mengacu pada makna literal suatu kata, yang biasanya dapat ditemukan dalam kamus. Makna denotasi merepresentasikan apa yang dilihat secara langsung oleh mata, sehingga dianggap sebagai makna sebenarnya. Dengan kata lain, denotasi adalah pemaknaan pada tingkat pertama, yang berdasarkan pada apa yang diyakini sebagai kebenaran dari apa yang terlihat. Sementara itu, konotasi memiliki makna yang lebih subjektif dan dapat bervariasi tergantung pada bagaimana sesuatu diinterpretasikan. Konotasi, atau pemaknaan pada tingkat kedua, mengungkapkan makna tersembunyi atau makna di balik tanda-tanda, mencerminkan pemahaman bahwa ada makna lebih dalam yang terkandung di dalamnya.<sup>67</sup>

Dalam pandangan Barthes, terdapat aspek lain dalam penandaan yang disebut "mitos." Mitos menurut Barthes bukanlah mitos dalam pengertian tradisional yang sering dikaitkan dengan takhayul atau hal-hal irasional. Sebaliknya, mitos dalam teori Barthes adalah sebuah bentuk bahasa, yaitu pesan yang disampaikan melalui tanda-tanda. Barthes menyatakan bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yaitu kumpulan tanda-tanda yang dimaknai oleh manusia. Mitos adalah perkembangan lebih

---

<sup>67</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi", hlm. 69

lanjut dari konotasi. Dengan kata lain, jika sebuah konotasi telah melekat dan diterima dalam masyarakat dalam jangka waktu yang lama, maka konotasi tersebut berkembang menjadi mitos.<sup>68</sup>

Adapun perbedaan dan persamaan antara analisis semiotika menurut John Fiske, Ferdinand De Saussure, Charles Sanders Peirce, dan Roland Barthes :

**Tabel 2. 2**  
**Persamaan dan perbedaan analisis semiotika menurut tokoh**

Aspek	John Fiske	Roland Barthes	Charles Sanders Peirce	Ferdinand de Saussure	Persamaan	Perbedaan
<b>Definisi Semiotika</b>	Studi tentang bagaimana tanda digunakan dalam komunikasi.	Analisis sistem tanda untuk mengungkap makna denotatif dan konotatif.	Studi tanda dan interpretasi melalui triadik: tanda, objek, interpretant.	Studi tanda sebagai sistem yang menghubungkan penanda (signifier) dan petanda (signified).	Sama-sama berfokus pada makna tanda dalam komunikasi dan budaya.	Pendekatan konseptual: Fiske dan Barthes lebih fokus pada konteks budaya; Peirce dan Saussure lebih teoritis.
<b>Fokus Utama</b>	Hubungan tanda dengan budaya, media, dan komunikasi massa.	Interaksi makna denotatif (literal) dan konotatif (budaya).	Hubungan triadik tanda, termasuk bagaimana tanda dipahami.	Hubungan diadik antara penanda dan petanda dalam tanda linguistik.	Sama-sama menganalisis tanda sebagai pembentuk makna.	Barthes menekankan makna konotasi, Saussure menekankan struktur bahasa.
<b>Struktur Tanda</b>	Konteks budaya sebagai bagian penting dari tanda.	Denotasi (makna literal) dan konotasi (makna budaya).	Triadik: Representamen (tanda), Objek, Interpretant.	Diadik: Penanda (signifier) dan Petanda (signified).	Mengakui bahwa tanda menciptakan hubungan makna yang kompleks.	Peirce memperkenalkan triadik, sedangkan yang lain menggunakan model berbeda.
<b>Pendekatan</b>	Berbasis	Semiotika	Filosofis dan	Strukturalisme bahasa	Semua digunakan	Pendekatan Fiske dan

<sup>68</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi", hlm. 71

<b>Teoritis</b>	analisis media dan komunikasi massa.	struktural dengan fokus pada ideologi dan budaya.	logis, dengan fokus pada proses interpretasi.	dan sistem tanda.	akan tanda sebagai unit dasar analisis.	Barthes lebih praktis dibandingkan Saussure dan Peirce.
<b>Konteks Analisis</b>	Media massa, budaya populer.	Teks budaya, mitos, dan ideologi.	Filosofi dan logika tanda dalam berbagai konteks.	Sistem bahasa sebagai sistem tanda utama.	Semua mengakui pentingnya konteks dalam analisis tanda.	Barthes lebih mengaitkan dengan mitologi budaya; Saussure fokus pada bahasa.
<b>Pengaruh Utama</b>	Analisis media dan komunikasi kontemporer.	Studi budaya dan ideologi melalui semiotika.	Teori tanda logis dalam berbagai ilmu, termasuk semiotika.	Linguistik dan strukturalisme.	Teori mereka memengaruhi kajian budaya, linguistik, dan komunikasi.	Fokus pada media (Fiske) dan budaya (Barthes) lebih terapan dibandingkan teori Saussure dan Peirce.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan semiotika John Fiske sangat relevan untuk menganalisis representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) dalam lima *game online* karena teori ini memberikan alat untuk memahami bagaimana tanda-tanda dalam media membangun dan menyampaikan makna yang berhubungan dengan identitas, norma sosial, dan ideologi. Fiske menyoroti bahwa teks media, termasuk *game online*, tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga secara aktif membentuk cara masyarakat memahami berbagai isu, termasuk isu gender dan orientasi seksual.

Dalam konteks *game online*, representasi LGBT tidak hanya hadir melalui karakter atau narasi, tetapi juga melalui cara desain visual, dialog,

dan mekanisme permainan membentuk pengalaman pemain. Pendekatan semiotika Fiske memungkinkan kita untuk membedah elemen-elemen ini melalui tiga tingkat analisis: realitas, representasi, dan ideologi.<sup>69</sup> Pada tingkat realitas, kita dapat melihat bagaimana karakter LGBT ditampilkan secara visual atau melalui atribut yang dapat dikenali, seperti pakaian, perilaku, atau cara berbicara. Pada tingkat representasi, kita dapat mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen tersebut disusun dalam alur cerita atau aturan permainan, sehingga menciptakan hubungan tertentu antara pemain dan karakter LGBT. Pada tingkat ideologi, analisis ini dapat mengungkap nilai-nilai atau pesan yang mungkin secara implisit ditanamkan, seperti apakah *game* tersebut mendukung, menormalkan, atau bahkan menantang stereotip tentang komunitas LGBT.

Selain itu, teori Fiske menekankan pentingnya peran audiens dalam menciptakan makna. *Game online* adalah media interaktif yang memberi ruang bagi pemain untuk menginterpretasikan konten secara subjektif, berdasarkan pengalaman dan latar belakang mereka.<sup>70</sup> Pendekatan ini memungkinkan kita untuk memahami tidak hanya apa yang direpresentasikan dalam *game*, tetapi juga bagaimana pemain dengan berbagai perspektif budaya dan sosial memaknai representasi LGBT tersebut.

---

<sup>69</sup> Trivosa Pah&Rini Darmastuti, "Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula", *Journal of Communication Studies*, Vol.6 No.1, 2019, hlm. 3

<sup>70</sup> Nugroho Sapta Ramadhan&Dian Nurdiansyah, "Komunikasi Virtual dalam Penyusunan Strategi di Game Online Valorant (Studi pada Komunitas Komunikasi Gaming Universitas Pancasila)" *Jurnal Publish*, Vol. 3, No. 2, 2024, hlm. 133

Dengan pendekatan Fiske, kita dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana *game online* menjadi medium yang tidak hanya menghibur, tetapi juga berperan dalam membangun diskursus sosial terkait LGBT. Pendekatan ini memberikan cara yang komprehensif untuk menganalisis hubungan antara tanda-tanda dalam *game* dan pesan-pesan sosial yang mereka bawa, menjadikannya sangat relevan untuk kajian ini.<sup>71</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>71</sup> Trivosa Pah & Rini Darmastuti, "Analisis Semiotika John Fiske dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa di Kepulauan Sula", *Journal of Communication Studies*, Vol. 6 No.1, 2019, hlm. 7



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *Library Research* (studi pustaka). *Library Research* (Studi Pustaka) merupakan metode dengan mengumpulkan data dengan cara memahami dan mempelajari teori yang didapatkan dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut atau dengan melakukan telaah terhadap bahan bacaan yang berkaitan dengan objek penelitian.<sup>72</sup> Kajian pustaka bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi ilmiah berupa teori, metode, atau pendekatan yang pernah berkembang dan didokumentasi dalam bentuk jurnal, catatan, naskah, dokumen dan lainnya.

Data kualitatif pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika, yang tidak hanya dipusatkan pada transmisi pesan saja melainkan pada penurunan serta pertukaran makna. Penekanan disini difokuskan pada peran komunikasi dalam memantapkan dan memelihara nilai serta bagaimana nilai tersebut memungkinkan komunikasi memiliki sebuah makna.<sup>73</sup> Pada penelitian ini, analisis semiotika yang digunakan untuk mengkaji tanda yang mewakili dalam sebuah visualisasi sebuah *game* yaitu menggunakan analisis semiotika John Fiske. Semiotika John Fiske memperkenalkan tiga level yaitu

---

<sup>72</sup> Miza Nina A, Anisya Hanifa D, dkk, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka" *Jurnal Edumaspul*, Vol. 6 No. 1, 2022, hlm. 975

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), 18

level realitas, representasi dan ideologi yang mana digunakan untuk mengetahui bagaimana representasi dalam visualisasi *game online* yang mengandung unsur LGBT.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini bersifat semiotika, maka penelitian ini tidak menggunakan lokasi atau tempat yang khusus dalam melakukan penelitian. Untuk mendapatkan hasil penelitiannya, peneliti melakukan pengamatan langsung dengan menganalisis lima *Game online* yang mengandung unsur LGBT dalam visualisasinya.

## **C. Subjek Penelitian**

Lima *game online* yang mengandung unsur LGBT merupakan subjek dari penelitian ini, sedangkan penggambaran karakter, simbol ataupun visualisasi dalam sebuah *game online* yang mengandung unsur LGBT merupakan objek penelitian. Penulis menggunakan dua tahap pengumpulan sumber data :

### **1. Data Primer**

Penulis menjadikan lima *Game online* yang memiliki unsur LGBT ini sebagai data primer, data yang diambil dari sumber data asli tanpa perantara, yaitu berupa visualisasi yang ada pada *game online* .

Data-data tersebut nantinya akan dikumpulkan dan disusun sesuai dengan analisis semiotika John Fiske.

## 2. Data Sekunder

Kajian pustaka yang berupa penelitian terdahulu, referensi buku bacaan atau catatan, artikel, jurnal serta beberapa situs internet yang juga mendukung keabsahan data penelitian yang dapat mendukung analisis penelitian lima *Game online* yang memiliki unsur LGBT di dalamnya.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data merupakan tahapan terpenting untuk dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua metode untuk memperoleh data dan informasi.

#### 1. Observasi

Dalam sebuah penelitian, teknik observasi ini digunakan untuk mendapatkan sebuah data primer. Data yang dikumpulkan dengan observasi dilakukan secara sistematis melalui pengamatan serta pencatatan terhadap fenomena objek yang diteliti. Peneliti merekam dan mencatat secara terstruktur maupun semistruktur dalam proses penelitiannya.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan pengamatan terhadap visualisasi pada *game online* yang mengandung unsur LGBT yang menjadi data primer dalam penelitian ini. Peneliti akan mengamati dengan melihat atau memainkan *game online* yang mendukung perilaku LGBT pada fitur yang ada. Kemudian, mengambil makna terhadap makna yang terdapat dalam tangkapan gambar pada visualisasi simbol atau tanda pada *game online* tersebut selanjutnya, data tersebut akan dianalisis menggunakan semiotika John Fiske.

## 2. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan melakukan dokumentasi dibutuhkan oleh penulis dalam penelitian. Melalui teknik dokumentasi ini peneliti akan mengumpulkan data melalui dokumentasi *game online* yang mengandung unsur LGBT. Data yang diperoleh dapat berdasarkan penelusuran dan perolehan data dari sebuah artikel, opini, foto-foto, dari internet dan hal-hal lainnya yang berhubungan dengan *game online* yang di dalamnya mengandung unsur LGBT.

### E. Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif, peneliti diharuskan untuk mengkaji dan memahami hubungan-hubungan dan konsep untuk dikembangkan dan dievaluasi.<sup>74</sup> Penulis menggunakan analisis semiotika John Fiske dalam melakukan penelitian ini. Data yang dikumpulkan tersebut kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Memainkan *game online* yang mengandung unsur LGBT .
2. Peneliti melakukan pencatatan untuk mengumpulkan simbol atau tanda pada visualisasi *game online* yang menggambarkan adanya unsur LGBT. Setelah data terkumpul, data tersebut dianalisis menggunakan analisis semiotika menurut John Fiske dengan level analisis realitas, representasi dan ideologi.
3. Dari analisis tersebut baik teks, bahasa, dan gambar pada *game online* tersebut akan dianalisis dan diinterpretasikan oleh peneliti.

---

<sup>74</sup> Sirajuddin Saleh, Analisis Data Kualitatif (Bandung : Pustaka Ramadhan, 2017), hlm.

4. Dari hasil analisis dan interpretasi yang diperoleh, peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil tersebut.

Peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske. Dalam semiotika John Fiske menjelaskan teori tentang kode-kode televisi (*The Codes of Television*) yang memiliki tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

#### F. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif memiliki peranan yang sangat penting. Untuk memastikan keabsahan data yang diperlukan, dilakukanlah teknik Triangulasi. Triangulasi merupakan metode yang digunakan untuk verifikasi data dengan memanfaatkan sumber lain di luar data itu sendiri sebagai pembanding. Teknik ini bertujuan untuk memastikan validitas data yang terkumpul. Triangulasi terdiri dari tiga tahap, yaitu memperkuat teori, observasi, dan verifikasi.<sup>75</sup>

Dalam penelitian ini, digunakanlah triangulasi teori. Triangulasi teori digunakan untuk menguji keabsahan data berdasarkan pada landasan teori yang relevan. Proses ini dilakukan dengan menganalisis pola atau bentuk data dengan menggunakan beberapa teori yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini memastikan validitas data yang diperoleh melalui pendekatan triangulasi teori.<sup>76</sup>

<sup>75</sup> Samiaji Sarosa, "Analisis Data Penelitian Kualitatif", (PT. Kanisius, Yogyakarta, 2021) hlm.96,  
[https://www.google.co.id/books/edition/Analisis\\_Data\\_Penelitian\\_Kualitatif/YY9LEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Data_Penelitian_Kualitatif/YY9LEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)

<sup>76</sup> Samiaji Sarosa, "Analisis Data Penelitian Kualitatif", hlm. 97

### G. Tahap-tahapan Penelitian

Analisis yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis semiotika menurut John Fiske. Dengan menggunakan analisis ini, peneliti dapat mengetahui lebih dalam mengenai level realitas, level representasi, dan level ideologi pada suatu *game online*. Dalam sebuah penelitian tentu saja melalui tahapan penelitian, berikut adalah tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya :

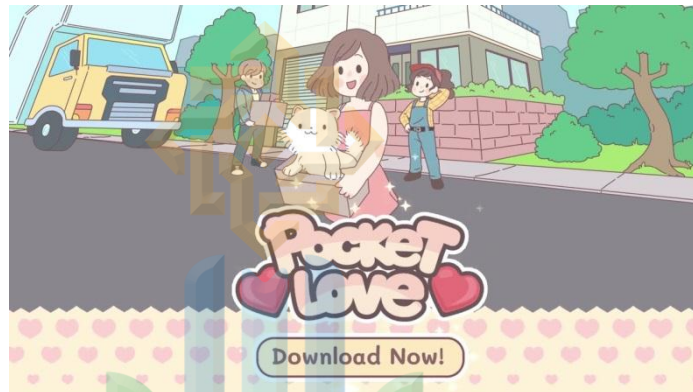
1. Tahap Pra penelitian seperti menentukan sebuah masalah, mempersiapkan judul dan melakukan konsultasi judul penelitian.
2. Tahap penelitian yaitu dengan menyusun rancangan penelitian, yaitu dengan mengajukan proposal penelitian, sesuai dengan apa yang sedang dilakukan oleh peneliti. Memilih objek dan subjek penelitian dan mulai melakukan penelitian setelah proposal penelitian disetujui. Kemudian, mempersiapkan data, dokumen, buku, jurnal, dan lain sebagainya untuk referensi dalam melakukan penelitian.
3. Pasca penelitian yaitu dengan menarik kesimpulan yang tepat pada data yang telah dianalisis sesuai dengan apa yang telah disusun dan data yang diolah dengan baik.

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Gambaran *game* Pocket Love



**Gambar 4. 1**  
**Gambar Logo Game Pocket Love<sup>77</sup>**

Pocket Love adalah *game* simulasi kehidupan yang berfokus pada romansa dan pembangunan rumah dalam gaya visual yang imut dan penuh warna. *Game* ini memungkinkan pemain untuk menciptakan karakter pasangan, membangun dan mendekorasi rumah impian mereka,

serta menjalani kehidupan sehari-hari yang penuh dengan momen-momen manis. Dengan *gameplay* yang santai dan estetika visual yang sederhana namun menawan, *Pocket Love* sangat cocok bagi pemain yang mencari pengalaman bermain yang santai dan menghibur.<sup>78</sup>

*Game* ini dikembangkan oleh *HyperBeard*, studio asal Meksiko yang terkenal dengan *game-game* kasual seperti *KleptoCats* dan *Adorable Home*. *Pocket Love* dirilis secara resmi pada 8 Februari 2022

<sup>77</sup> Hasil Tangkapan layer game Pocket Love, <https://youtu.be/rBR0MwWHXWs>

<sup>78</sup> , "Pocket Love", Jenggot Hiper, <https://hyperbeard.zendesk.com/hc/en-us/articles/4421544150423-Pocket-Love>

untuk platform Android dan iOS. Sejak perilisannya, *game* ini berhasil menarik banyak pemain berkat temanya yang ringan dan desain yang menggemaskan. Dalam *Pocket Love*, pemain memulai perjalanan dengan menciptakan dua karakter, yang dapat berupa pasangan heteroseksual atau sesama jenis, mencerminkan inklusivitas yang ditawarkan *game* ini. Setelah itu, pemain diberikan rumah kecil yang dapat mereka hias dan perluas seiring waktu. Berbagai furnitur, dekorasi, dan aksesoris dapat dibeli untuk menyesuaikan rumah sesuai gaya dan kepribadian pemain.<sup>79</sup>

Selain membangun rumah, pemain juga dapat memelihara hewan peliharaan yang akan menambah kehangatan suasana di rumah mereka. Hewan-hewan peliharaan ini memiliki animasi dan interaksi yang lucu, menambah elemen menyenangkan dalam *gameplay*. Setiap hari, pemain diberi tugas sederhana untuk mendapatkan mata uang dalam *game*, seperti mendekorasi rumah atau berinteraksi dengan pasangan dan hewan peliharaan.

Salah satu aspek yang membuat *Pocket Love* istimewa adalah fokusnya pada momen-momen kecil yang romantis dan menyentuh. Pemain dapat menyaksikan pasangan mereka berbagi pelukan, tertawa bersama, atau menjalani aktivitas sehari-hari seperti memasak atau menonton TV. Momen-momen ini menciptakan suasana hangat dan intim yang membuat *game* ini terasa personal.

---

<sup>79</sup> ,”Pocket Love”, HyperBeard, diakses pada 30 Desember 2024, 23.40, <https://hyperbeard.zendesk.com/hc/en-us/articles/4421544150423-Pocket-Love>



Visual *game* ini sangat khas, menggunakan gaya seni 2D dengan warna-warna pastel yang menenangkan. Desain karakternya sederhana tetapi penuh ekspresi, yang memperkuat tema kehangatan dan cinta dalam *game*. Musik latar yang lembut juga melengkapi suasana santai, menjadikan *Pocket Love* pengalaman yang menyenangkan untuk dimainkan dalam waktu singkat atau berjam-jam.

*HyperBeard* berhasil menciptakan *game* yang tidak hanya menghibur tetapi juga inklusif, dengan memberikan kebebasan kepada pemain untuk menentukan identitas dan dinamika pasangan mereka. *Pocket Love* menonjol sebagai *game* yang mengedepankan cinta dan kenyamanan, menjadikannya pilihan yang sempurna untuk pemain yang ingin merasakan pengalaman bermain yang santai dan menyenangkan. Kesederhanaannya, dikombinasikan dengan elemen dekorasi yang kreatif dan narasi romantis yang manis, membuat *Pocket Love* menjadi *game* yang sangat dicintai oleh banyak pemain di seluruh dunia.<sup>80</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>80</sup> Wiki Cinta Saku, "Tentang Pocket Love-Simulasi Kehidupan Lucu" Februari 2023, diakses pada 10 Desember 2024, <https://pocket-love.fandom.com/wiki/About>

## 2. Gambaran *game* The Sims Series



**Gambar 4. 2**  
**Gambar Logo Game The Sims**

*The Sims* merupakan seri permainan video simulasi kehidupan yang populer, di mana pemain dapat mengendalikan karakter virtual yang disebut “Sims”. Dalam permainan ini, pemain memiliki kebebasan untuk menciptakan kehidupan yang unik, mulai dari mendesain rumah hingga melakukan rutinitas sehari-hari. Para pemain diberikan kebebasan untuk berkreasi seperti membangun rumah impian, menjalani kehidupan bahagia, ataupun menciptakan cerita dramatis yang menarik.<sup>81</sup>

Permainan ini dikembangkan oleh Maxis, sebuah studio yang merupakan bagian dari *Electronic Arts* (EA) dan diciptakan oleh Will Wright, yang merupakan desainer *game* terkenal dan menciptakan *SimCity*. Seri pertamanya dirilis pada 4 Februari 2000 dan menjadi fenomena global. *Game* ini dirancang sebagai simulator arsitektur di mana pemain hanya bisa membangun rumah dan mendekorasi rumah.

<sup>81</sup> Jai Ta, “Bagaimana AI digunakan dalam Video Game: The Sims 4 dan Red Dead Redemption 2”, Art Management&Technology Laboratory, 2023, diakses pada 31 Desember 2024, 09.28, <https://amt-lab.org/blog/2023/4/how-ai-is-used-in-video-games-the-sims-4-and-red-dead-redemption-2>

Namun, Wright menambahkan elemen kehidupan manusia untuk memberikan kedalamannya dan daya tarik yang besar.

Kesuksesan *The Sims* memunculkan banyak sekuel dan ekspansi yang memperluas *gameplay*. *The Sims 2* yang dirilis pada 2004 membawa grafik 3D dan alur kehidupan yang lebih dinamis dengan sistem genetika yang memungkinkan Sims mewarisi fitur fisik dan kepribadian dari orang tua mereka. *The Sims 3* yang hadir pada 2009 memperkenalkan dunia terbuka, memungkinkan Sims bergerak bebas tanpa layar pemuatan. Kemudian, *The Sims 4* yang diluncurkan pada 2014 menghadirkan peningkatan fokus pada emosi dan kepribadian Sims, serta terus mendapatkan pembaruan konten hingga saat ini.<sup>82</sup>

*Gameplay The Sims* menawarkan kebebasan yang luar biasa kepada pemain. Mereka dapat menciptakan Sims dengan berbagai kepribadian, gaya, dan ambisi. Pemain juga bisa merancang rumah secara detail, mulai dari tata letak ruangan hingga dekorasi interior. Selain itu, kehidupan Sims dikendalikan oleh pemain, termasuk menjalani pekerjaan, membangun hubungan, dan menghadapi tantangan hidup seperti pernikahan, perceraian, bahkan kematian.

Salah satu daya tarik utama *The Sims* adalah bahasanya yang unik, yaitu "*Simlish*," bahasa fiksi yang digunakan oleh Sims untuk berkomunikasi. Bahasa ini terdengar lucu dan tidak masuk akal, tetapi

---

<sup>82</sup> Jai Ta, "Bagaimana AI digunakan dalam Video Game: The Sims 4 dan Red Dead Redemption 2", Art Management&Technology Laboratory, 2023, diakses pada 31 Desember 2024, 09.28, <https://amt-lab.org/blog/2023/4/how-ai-is-used-in-video-games-the-sims-4-and-red-dead-redemption-2>

sangat ikonik dan menjadi ciri khas dari seri ini. Selain itu, musik dalam *game* ini sering kali diaransemen ulang dalam *Simlish* oleh artis terkenal, menambahkan sentuhan humor dan keakraban bagi pemain.

Grafis dan gaya visual *The Sims* juga terus berkembang dengan setiap iterasi. Dari tampilan isometrik pada versi pertama hingga grafik 3D yang realistis dalam versi terbaru, permainan ini tetap mempertahankan estetika cerah dan ramah yang menarik bagi berbagai kalangan. Elemen dunia yang interaktif, seperti cuaca, hewan peliharaan, dan kegiatan sehari-hari, membuat *game* ini terasa hidup dan penuh warna.<sup>83</sup>

*The Sims* adalah salah satu *franchise game* paling sukses sepanjang masa, dengan jutaan pemain dari berbagai usia dan latar belakang. Kebebasan untuk menciptakan dan mengontrol dunia virtual ini menjadikan *The Sims* lebih dari sekadar permainan, *The Sims* menjadi alat ekspresi diri yang kreatif. Berkat fleksibilitasnya, pemain dapat menciptakan pengalaman bermain yang mencerminkan kehidupan mereka sendiri, atau justru sebaliknya, menjalani fantasi yang sama sekali berbeda.<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup> Uncategorized, "Evolusi The Sims: dari The Sims 1 hingga the Sims 4", Playsims, Nov 2024, diakses pada 31 Desember 2024, 09.50 <https://iplaysims.com/evolusi-the-sims-dari-the-sims-1-hingga-the-sims-4/>

<sup>84</sup> Seni Elektronik, "The Sims", diakses pada 2 Desember 2024 [https://sims.fandom.com/wiki/The\\_Sims](https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims)

### 3. Gambaran *game* Coral Island



**Gambar 4.3**  
**Gambar Logo Game Coral Island**

*Coral Island* adalah *game* simulasi kehidupan dan pertanian yang membawa angin segar dalam genre ini, tidak hanya dengan elemen visual tropis yang memukau dan *gameplay* yang kaya, tetapi juga dengan inklusivitas yang mencerminkan nilai-nilai modern. *Game* ini dikembangkan oleh Stairway Games, studio asal Indonesia, *Coral Island* menonjolkan keragaman dalam karakter dan cerita yang ditawarkannya, termasuk representasi LGBT yang kuat. *Game* ini pertama kali dirilis

dalam versi akses awal pada 14 November 2023 dan langsung mendapatkan sambutan hangat dari komunitas global.<sup>85</sup>

Dalam *Coral Island*, pemain memiliki kebebasan untuk menjalin hubungan romantis dengan berbagai karakter tanpa batasan gender. *Game* ini memperkenalkan 25 karakter yang bisa diajak menjalin hubungan (*romanceable characters*), di mana pemain dapat memilih siapa pun sesuai keinginan mereka, baik laki-laki maupun perempuan.

<sup>85</sup> Kemenparekrat, "Coral Island, Tak Sekadar *Game* Simulasi Pertanian", Februari 2024, diakses pada 30 Desember 2024 <https://kemenparekrat.go.id/ragam-parekrat/coral-island-tak-sekadar-game-simulasi-pertanian>

Pendekatan ini mencerminkan pandangan inklusif pengembang yang ingin menciptakan pengalaman bermain yang menyambut semua pemain, terlepas dari orientasi seksual atau identitas gender mereka.

Beberapa karakter dalam *game* memiliki latar belakang cerita yang mencerminkan keragaman identitas, yang menjadikan hubungan di *Coral Island* terasa lebih autentik dan bermakna. Misalnya, beberapa karakter memiliki kepribadian dan kisah yang mengisyaratkan pengalaman mereka sebagai bagian dari komunitas LGBT, meskipun tidak secara eksplisit dinyatakan. Hal ini memberikan ruang interpretasi yang menarik bagi pemain untuk mendalami dinamika emosional dalam *game*.

Selain itu, *Coral Island* juga mempromosikan nilai inklusivitas melalui desain karakternya. Penduduk pulau yang bisa dijalin hubungan hadir dalam berbagai latar belakang budaya, etnis, dan gaya hidup, mencerminkan keanekaragaman dunia nyata. Representasi ini memberi pemain kesempatan untuk menjelajahi hubungan yang beragam, baik dari segi budaya maupun orientasi, yang jarang ditemukan dalam *game* simulasi tradisional.

*Stairway Games* berhasil merancang dunia *Coral Island* yang terbuka dan tidak menghakimi, menciptakan ruang yang aman bagi pemain LGBT untuk berekspresi. Selain hubungan romantis, pemain juga dapat menemukan interaksi sosial yang menyenangkan dengan karakter-karakter lain, menjadikan *game* ini sebagai simulasi kehidupan yang penuh kasih dan empati. Dengan gaya visual cerah dan suasana tropis

yang menyenangkan, *game* ini menawarkan pengalaman yang penuh kenyamanan dan kebebasan bagi semua pemain.

Salah satu keunggulan besar dari *Coral Island* adalah bagaimana *game* ini menangani elemen LGBT secara organik. Alih-alih menjadikan inklusivitas sebagai fitur yang terpisah, *game* ini mengintegrasikan elemen tersebut dengan mulus ke dalam *gameplay* dan narasi. Hal ini menciptakan dunia yang terasa alami, di mana keragaman menjadi bagian integral dari kehidupan di pulau Coral.

Melalui pendekatan ini, *Coral Island* tidak hanya menjadi *game* simulasi yang menghibur, tetapi juga sebuah platform yang mendorong penerimaan dan representasi. *Game* ini mengajarkan nilai penting tentang keberagaman, penghormatan terhadap perbedaan, dan pentingnya membangun komunitas yang inklusif. Kombinasi elemen *gameplay* yang menarik, lingkungan yang memukau, dan narasi yang inklusif menjadikan *Coral Island* sebagai salah satu *game* paling berpengaruh dalam genre simulasi kehidupan.

Kesuksesan *Coral Island* menunjukkan bahwa *game* dapat menjadi medium yang kuat untuk mempromosikan inklusivitas dan kesetaraan. Dengan terus menerima masukan dari komunitas globalnya, Stairway Games berkomitmen untuk memperluas fitur dan cerita dalam *game* ini, termasuk memperkuat representasi LGBT dalam pembaruan mendatang.

*Coral Island* tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi cerminan dunia yang kita impikan: beragam, terbuka, dan penuh cinta.<sup>86</sup>

#### 4. Gambaran *game* Life is Strange Series



**Gambar 4. 4**  
**Gambar Logo Game Life is Strange Series**

*Life is Strange* adalah salah satu seri *game* yang secara eksplisit dan progresif mengangkat representasi LGBT dalam narasinya, menjadikannya salah satu karya penting dalam dunia video *game* naratif. Dengan cerita yang emosional dan karakter yang mendalam, seri ini memberikan ruang bagi pemain untuk mengeksplorasi identitas, hubungan, dan cinta dalam berbagai bentuknya. Unsur LGBT tidak hanya menjadi elemen tambahan, tetapi bagian integral dari perjalanan cerita yang kaya dan penuh makna.

*Game* pertama, *Life is Strange* (2015), memperkenalkan hubungan yang ambigu namun mendalam antara dua karakter utama, Max Caulfield dan Chloe Price. Hubungan ini dapat berkembang menjadi romansa sesama jenis tergantung pada pilihan pemain. Chemistry antara Max dan

<sup>86</sup> , “Bisakah seseorang menjadi gay di Coral Island” diakses pada 30 Desember 2024 <https://gaymingmag.com/2023/11/can-you-be-gay-in-coral-island/>



Chloe sangat kuat, menciptakan momen-momen emosional yang menggugah hati, termasuk potensi ciuman antara keduanya. Representasi ini disampaikan dengan cara yang natural dan penuh kepekaan, menjadikannya salah satu penggambaran LGBT yang paling berkesan dalam video *game*.

Prequel *Life is Strange: Before the Storm* (2017) mendalami kisah Chloe Price sebelum bertemu Max, dengan fokus pada hubungannya dengan Rachel Amber. Dalam *game* ini, hubungan romantis antara Chloe dan Rachel lebih eksplisit. Pemain dapat memilih dialog dan tindakan yang menunjukkan hubungan cinta mereka, yang kemudian menjadi fondasi emosional utama dalam cerita. Hubungan Chloe dan Rachel menggambarkan cinta yang kompleks, penuh gairah, tetapi juga rapuh memberikan lapisan realisme yang jarang ditemukan dalam representasi LGBT di media.

Sementara itu, *Life is Strange 2* (2018) meski berfokus pada kisah dua saudara laki-laki, juga memiliki elemen LGBT. Dalam cerita ini, karakter utama, Sean Diaz, memiliki kemungkinan untuk menjalin hubungan romantis dengan Finn, seorang karakter pria. Pilihan ini memberikan pemain kesempatan untuk melihat eksplorasi identitas seksual Sean, menjadikan representasi LGBT sebagai salah satu tema yang inklusif dan fleksibel, sesuai dengan keputusan pemain.

Dalam *Life is Strange: True Colors* (2021), representasi LGBT kembali menjadi sorotan utama melalui protagonisnya, Alex Chen. Alex

adalah karakter yang biseksual, memungkinkan pemain untuk menjalin hubungan romantis dengan dua pilihan, Ryan atau Steph. Hubungan dengan Steph, karakter perempuan, sangat menonjol karena penggambaran interaksi mereka yang tulus, menyenangkan, dan penuh kedekatan emosional. *Game* ini secara terbuka merayakan identitas LGBT melalui alur cerita dan dialog yang dirancang dengan hati-hati.

Keunggulan seri *Life is Strange* dalam mengangkat unsur LGBT terletak pada cara penyampaiannya yang tidak terasa dipaksakan atau hanya sebagai "token" representasi. Hubungan dan identitas LGBT hadir sebagai bagian alami dari kehidupan karakter, menciptakan cerita yang autentik dan dapat diterima secara luas. Pemain tidak hanya melihat kisah cinta atau hubungan sesama jenis, tetapi juga perjuangan karakter dalam menghadapi stigma, kehilangan, dan penerimaan diri.

Seri ini juga menyampaikan pesan penting tentang pentingnya representasi dalam media. Banyak pemain LGBT merasa terhubung dengan karakter-karakter dalam *game* ini karena penggambaran yang sensitif dan realistis. Selain itu, seri ini membuka dialog yang lebih luas tentang keragaman identitas di dunia nyata, membantu menciptakan lebih banyak empati dan pemahaman.

Dengan kombinasi narasi yang kuat, pilihan moral yang memengaruhi cerita, dan penggambaran LGBT yang penuh rasa hormat, *Life is Strange* menjadi lebih dari sekadar permainan. Seri ini adalah medium yang memperjuangkan representasi yang inklusif dan

menginspirasi pemain untuk lebih memahami, menghargai, dan merayakan cinta dalam segala bentuknya.<sup>87</sup>

## 5. Gambaran *game* Longstory



**Gambar 4.5**  
Gambar Logo Game Longstory

*LongStory* adalah *game* simulasi kencan interaktif yang dirancang untuk menjelajahi tema cinta, persahabatan, dan identitas secara inklusif. *Game* ini menawarkan pengalaman naratif yang memungkinkan pemain menjalin hubungan romantis atau persahabatan dengan berbagai karakter, tanpa batasan gender. Dengan fokus pada representasi LGBT, *LongStory* telah menjadi salah satu *game* yang memprioritaskan inklusivitas dalam genre simulasi.

*Game* ini dikembangkan oleh studio independen asal Kanada, Bloom Digital Media, dan pertama kali dirilis pada 9 Oktober 2014 untuk perangkat iOS dan Android. Versi untuk PC kemudian dirilis pada 2017 melalui Steam. Dengan pendekatan yang ringan namun mendalam,

---

<sup>87</sup> Wikipedia, diakses pada 30 Desember 2024  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Life\\_Is\\_Strange](https://en.wikipedia.org/wiki/Life_Is_Strange)

*LongStory* mendapatkan perhatian khusus dari komunitas pemain yang mencari representasi LGBT yang positif dalam media interaktif.

Dalam *LongStory*, pemain berperan sebagai karakter utama yang kembali ke sekolah menengah setelah lama meninggalkan tempat itu. Pemain memiliki kebebasan untuk menentukan identitas gender karakter mereka, termasuk memilih untuk tidak berlabel (*non-biner*), serta memilih siapa yang ingin dijalin hubungan, baik itu laki-laki, perempuan, atau *non-biner*. Fleksibilitas ini menjadikan *game* ini sangat inklusif dan relevan bagi berbagai jenis pemain.

Cerita dimulai dengan misteri seputar hilangnya mantan pemilik loker sekolah yang sekarang menjadi milik karakter utama. Pemain ditugaskan untuk mengungkap misteri ini sambil menghadapi berbagai tantangan khas remaja, seperti persahabatan, tekanan sosial, dan hubungan romantis. Narasi ini dibagi ke dalam beberapa episode, di mana setiap keputusan pemain memengaruhi perkembangan cerita dan hubungan dengan karakter lain.

Keunggulan utama dari *LongStory* adalah pendekatannya yang positif dan penuh kepekaan terhadap isu-isu LGBT, termasuk eksplorasi identitas gender, coming out, dan dinamika hubungan romantis sesama jenis. *Game* ini juga memperlihatkan berbagai jenis hubungan, mulai dari hubungan romantis hingga persahabatan yang mendalam, memberikan pemain kebebasan untuk mengeksplorasi interaksi sosial dengan cara yang personal.

Visual dalam *game* ini menggunakan gaya seni 2D yang sederhana namun penuh warna, dengan desain karakter yang mencerminkan keberagaman. Musik latar yang ceria melengkapi suasana sekolah menengah, menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan namun tetap menyentuh. Dialog yang ditulis dengan baik juga berhasil menangkap dinamika emosi remaja, menjadikan cerita terasa autentik dan relatable.

Dengan fokus pada inklusivitas, *LongStory* telah menjadi salah satu *game* yang mendobrak batasan representasi dalam media. *Game* ini tidak hanya menghibur tetapi juga mengedukasi pemain tentang pentingnya menerima diri sendiri dan orang lain. *LongStory* menjadi bukti bahwa *game* dapat menjadi medium yang kuat untuk mempromosikan empati, pemahaman, dan cinta dalam berbagai bentuknya.<sup>88</sup>

## B. Penyajian Data dan Analisis

Berikut adalah deskripsi mengenai hasil temuan data yang ditemukan oleh penulis. Terdapat lima *game online* yang mengandung unsur LGBT dalam permainannya. Peneliti membatasi beberapa *game online* mengenai bagian yang dapat dianalisis. Peneliti menganalisis lima *game online* ini membatasi dengan fokus permasalahan untuk mengetahui realitas, representasi, dan ideologi yang berkaitan dengan LGBT dan pandangan Islam terhadap hal tersebut, berikut analisis data yang ditemukan oleh penulis:

---

<sup>88</sup> Observasi peneliti pada deskripsi Google Play Store game LongStory, diakses pada 30 Desember 2024 <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstorygame01>

## 1. Penyajian data dan Analisis pada lima *game online* :

### a. Penyajian data dan analisis dalam *game Pocket Love*

Menurut representasi Stuart Hall memperlihatkan suatu proses sebagai berikut:

- Arti (*Meaning*), dalam *game Pocket Love*, pemain dapat membangun hubungan antara karakter dengan gender yang berbeda, termasuk pasangan sejenis. Hal ini memberikan pesan tentang kebebasan dalam memilih orientasi seksual dan merayakan keberagaman dalam hubungan. Arti dari hubungan dalam *game* ini bisa ditafsirkan sebagai bentuk representasi inklusif, yang memberi pemain kebebasan untuk mengeksplorasi hubungan tanpa batasan heteronomatif.
- Bahasa (*Language*), Bahasa yang digunakan dalam *Pocket Love* cenderung netral dan inklusif. Pemain dapat berinteraksi dengan karakter menggunakan berbagai pilihan dialog yang tidak membatasi orientasi seksual, mengindikasikan representasi yang lebih luas dan bebas dalam komunikasi.
- Kebudayaan (*Culture*), *Game* ini menggambarkan kebudayaan yang lebih terbuka terhadap hubungan sesama jenis, sebuah perubahan signifikan dalam kebudayaan digital modern yang lebih mengedepankan inklusivitas.
- Konsep (*Concept*), Konsep hubungan, kecintaan, dan kebahagiaan dipersepsikan sebagai sesuatu yang bebas dari norma konvensional.

Pemain bebas menentukan apa yang mereka anggap sebagai cinta dan hubungan yang sehat.

- Nyata (Real) dan Tidak Nyata (Fictional), *Pocket Love* menggabungkan elemen kehidupan nyata dalam konteks hubungan manusia, namun dikemas dalam dunia fiksi dengan karakter dan lingkungan yang sederhana, membuatnya mudah didekati meskipun tetap berada dalam dunia yang tidak nyata.



**Gambar 4. 6**  
**Logo pocket love sesama perempuan berciuman<sup>89</sup>**

Dalam gambar tersebut menunjukkan ilustrasi mengenai dua karakter perempuan yang digambarkan dengan gaya kartun chibi, berciuman khas sederhana namun ekspresif. Dalam gambar tersebut. Kedua karakter saling berinteraksi secara intim, di mana salah satu karakter terlihat memberikan ciuman lembut di pipi karakter perempuan lainnya. Keduanya terlihat memancarkan kebahagiaan yang jelas terlihat melalui senyuman lebar dan pipi yang memerah. Gambar ini mengekspresikan hubungan kasih sayang antara dua individu, bisa menggambarkan cinta romantic, kesetaraan, atau persahabatan.

<sup>89</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024 <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.pocketlove>



**Gambar 4. 7**  
**Fitur pada pocket love<sup>90</sup>**

Gambar tersebut menggambarkan sebuah inklusivitas, personalisasi, dan tema cinta universal. Gambar tersebut mencerminkan nilai modern tentang keberagaman dan kebebasan individu dalam memilih bagaimana cinta mereka terlihat. Elemen ini menunjukkan fungsi personalisasi, memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan karakter sesuai preferensi mereka. Pada bagian bawah terdapat tombol "Back" dan "OK", mengindikasikan adanya mekanisme navigasi sederhana, yang menambah kenyamanan dalam pengalaman pengguna. Gambar ini menampilkan sebuah antarmuka interaktif yang dirancang dengan gaya ilustrasi kartun chibi yang lembut dan ramah. Pada tengah layar, terdapat dua karakter yang dikelilingi oleh hati berwarna merah muda, melambangkan cinta dan hubungan romantis.

<sup>90</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.pocketlove>





**Gambar 4. 8**  
**Bentuk visualisasi dalam rumah<sup>91</sup>**

Gambar ini menampilkan representasi ideal sebuah rumah yang nyaman, estetik, dan multifungsi. Ruang di dalamnya dirancang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari sehingga terlihat suasana yang hangat dan harmonis. Penggunaan gaya ilustrasi isomerik dengan warna pastel menambah daya tarik visual. Elemen sosial seperti keluarga, hewan peliharaan, dan lingkungan sekitar rumah dapat memperkuat pesan tentang pentingnya kebersamaan dan keseimbangan hidup.



**Gambar 4. 9**  
**Gambar dua laki-laki sedang berciuman<sup>92</sup>**

Dalam gambar tersebut menampilkan ilustrasi mengenai dua karakter laki-laki yang digambarkan dengan gaya kartun chibi. Dalam gambar tersebut. Terlihat kedua karakter sedang melakukan interaksi secara intim, di mana salah satu dari mereka terlihat memberikan

<sup>91</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.pocketlove>

<sup>92</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.pocketlove>

kecupan. Sekilas memang hal tersebut terlihat wajar karena mungkin mengira jika karakter berbaju pink adalah perempuan. Namun, dilihat dari model rambut yang digunakan, karakter tersebut terlihat seperti laki-laki. Gambar ini mengekspresikan hubungan kasih sayang antara dua individu, bisa menggambarkan cinta romantis, kesetaraan, atau persahabatan. Namun, terlihat seperti ada yang menyimpang dari apa yang terlihat dari gambar tersebut.



**Gambar 4. 10**  
**Gambar pernikahan sesama perempuan<sup>93</sup>**

Gambar tersebut menampilkan karakter perempuan yang sedang melakukan pernikahan. Dalam gambar karakter yang ada di dalamnya

terlihat senang dan menikmati acara yang berlangsung. Namun, pada dasarnya hal ini sudah mengarah kepada representasi LGBT pada *game* tersebut. Hal ini tentu saja menyimpang dari apa yang seharusnya. Bahkan, dalam gambar tersebut terlihat juga karakter perempuan di belakang juga menempel pada karakter perempuan lainnya. Hal ini dapat diasumsikan bahwa mereka juga mendukung adanya tindakan LGBT.

<sup>93</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.pocketlove>

## b. Penyajian data dan analisis dalam *game* The Sims Series

Menurut representasi Stuart Hall memperlihatkan suatu proses sebagai berikut:

- Arti (*Meaning*), *The Sims* memberikan kebebasan bagi pemain untuk membangun hubungan dengan berbagai pilihan, termasuk hubungan sesama jenis. Game ini menyampaikan arti bahwa cinta dan hubungan tidak terbatas oleh gender dan orientasi seksual.
- Bahasa (*Language*), Dalam *The Sims*, bahasa yang digunakan dalam interaksi antar karakter disampaikan melalui simbol dan gerakan, memungkinkan interpretasi yang lebih bebas, tanpa batasan verbal yang ketat. Hal ini memungkinkan pemain untuk memberikan makna pribadi terhadap hubungan yang mereka bangun.
- Kebudayaan (*Culture*), *The Sims* mencerminkan kebudayaan global yang semakin terbuka terhadap ideologi gender dan orientasi seksual yang lebih inklusif, menggambarkan dunia di mana perbedaan ini diterima dan normal.
- Konsep (*Concept*), *The Sims* mengangkat konsep kehidupan sosial yang fleksibel dan bervariasi. Pemain dapat mengatur hubungan sesuai dengan keinginan mereka, tanpa dipengaruhi norma budaya yang ada di dunia nyata.
- Nyata (*Real*) dan Tidak Nyata (*Fictional*), *The Sims* meskipun beroperasi dalam dunia yang tidak nyata, banyak aspek permainan

yang terinspirasi oleh kehidupan nyata, seperti interaksi sosial dan dinamika keluarga.



**Gambar 4. 11**  
**Gambar sebuah ruang dalam rumah<sup>94</sup>**

Gambar tersebut menampilkan sebuah tampilan tata ruang yang terlihat estetik. Gambar ini memperlihatkan sebuah ruangan yang hangat dan penuh makna dengan elemen-elemen dekorasi yang mencerminkan nilai inklusivitas dan ekspresi individual. Namun, terdapat satu elemen yang mencolok dalam ruangan tersebut yaitu adanya bendera pelangi yang digantung di dinding. Bendera pelangi tersebut merupakan sebuah simbol universal dari keberagaman dan dukungan terhadap komunitas LGBT.



**Gambar 4. 12**  
**Gambar laki-laki yang sedang mengobrol<sup>95</sup>**

<sup>94</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024 [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay\\_row](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay_row)

<sup>95</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024 [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay\\_row](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay_row)

Gambar tersebut menampilkan sebuah ruangan yang nampak rapi dan modern, dihiasi dengan elemen sederhana seperti sofa, meja, tanaman hias, dan hiasan lainnya yang memberikan kesan ruangan tersebut nyaman. Adanya percakapan antara dua laki-laki pada gambar mempresentasikan nilai persahabatan, saling menghormati, dan keterbukaan diskusi. Gambar ini mempresentasikan ruang yang mendukung adanya komunitas LGBT dengan adanya bendera pelangi dan pakaian berwarna pink. Hal itu merupakan salah satu hal yang menunjukkan dukungan terhadap gerakan sosial yang mempromosikan kesetaraan dan penerimaan di masyarakat.



**Gambar 4. 13**  
**Gambar fitur dalam game yang mengarah LGBT<sup>96</sup>**

Gambar ini memperlihatkan adegan dalam sebuah permainan interaktif, di mana dua laki-laki sedang berbicara di sebuah ruangan yang hangat dan penuh makna simbolis. Salah satu dari mereka mengenakan pakaian berwarna pink, sementara di dinding ruangan tergantung bendera pelangi. Elemen-elemen ini mengarahkan narasi gambar pada representasi inklusivitas dan dukungan terhadap

<sup>96</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024 [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay\\_row](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay_row)

komunitas LGBT. Fitur *game* yang ditampilkan secara jelas memberikan ruang kepada pemain untuk mengekspresikan atau menjelajahi tema keberagaman dan identitas gender.



**Gambar 4. 14**  
**Gambar pilihan action dalam game<sup>97</sup>**

Gambar tersebut menampilkan sebuah fitur dalam *game* yang dirancang untuk merepresentasikan keberagaman, khususnya komunitas LGBT. Elemen-elemen dalam fitur ini menggambarkan inklusivitas yang dirancang secara eksplisit untuk merayakan kebebasan berekspresi dalam hal identitas gender dan orientasi seksual. Pemain memiliki kebebasan untuk memilih karakter dengan berbagai identitas gender dan orientasi seksual, tanpa dibatasi oleh norma tradisional. Misalnya, fitur ini memungkinkan pemain menjalin hubungan sesama jenis, menikah, atau bahkan membangun keluarga.

<sup>97</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay\\_row](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreeplay_row)



**Gambar 4. 15**  
**Gambar laki-laki yang mengobrol dan fitur dalam game**

Gambar yang menunjukkan fitur *game* yang mengarah pada LGBT merupakan representasi nyata dari perubahan positif dalam industri *game*. Elemen-elemen seperti pilihan hubungan, identitas gender yang fleksibel, dan simbol LGBT bukan hanya memperkaya pengalaman bermain, tetapi juga memberikan dukungan moral bagi komunitas yang kurang terwakili. Dalam gambar tersebut juga menunjukkan sebuah percakapan yang menampilkan simbol pelangi dalam balon percakapan yang seolah olah karakter memiliki pikiran menuju arah LGBT.

### c. Penyajian data dan analisis dalam *game* Coral Island

Menurut representasi Stuart Hall memperlihatkan suatu proses sebagai berikut:

- Arti (*Meaning*): *Coral Island* menonjolkan tema keberagaman, di mana pemain dapat membangun hubungan romantis dengan berbagai gender, termasuk hubungan sesama jenis. Arti dari game ini adalah mengedepankan nilai kebebasan dalam memilih pasangan dan menekankan pentingnya keberagaman dan inklusivitas.

- Bahasa (*Language*): Bahasa yang digunakan dalam *Coral Island* lebih menggambarkan suasana santai dan ramah, dengan dialog yang memungkinkan pemain untuk menjalin hubungan yang lebih inklusif dan mendalam, tanpa adanya diskriminasi.
- Kebudayaan (*Culture*): Game ini menggambarkan budaya yang lebih terbuka dan progresif, sejalan dengan perkembangan budaya pop yang lebih menyambut keanekaragaman seksual dan gender dalam kehidupan sosial.
- Konsep (*Concept*): Konsep hubungan dalam game ini mencakup keberagaman, penerimaan, dan kebebasan memilih tanpa takut diskriminasi. Pemain diizinkan untuk membentuk hubungan berdasarkan perasaan mereka, tanpa terbatas oleh konstruksi sosial tradisional.
- Nyata (*Real*) dan Tidak Nyata (*Fictional*): Walaupun dunia dalam *Coral Island* adalah fiksi, game ini mencoba menghadirkan dunia yang ideal di mana perbedaan seksual dan identitas dapat diterima secara luas, yang menggambarkan dunia yang lebih inklusif.



**Gambar 4. 16**  
**Gambar seseorang sedang berjaga<sup>98</sup>**

<sup>98</sup> Hasil tangkapan layer pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024



Gambar tersebut menunjukkan sebuah bangunan dengan arsitektur khas Eropa yang memancarkan kesan elegan dan klasik. Dalam gambar tersebut, di halaman depan bangunan terdapat tiang bendera yang mengibarkan bendera pelangi. Kehadiran bendera ini secara simbolis menunjukkan dukungan terhadap komunitas LGBT dan menggambarkan nilai-nilai inklusivitas serta toleransi. Namun, hal ini tentu saja dianggap menyimpang dalam ajaran Islam.

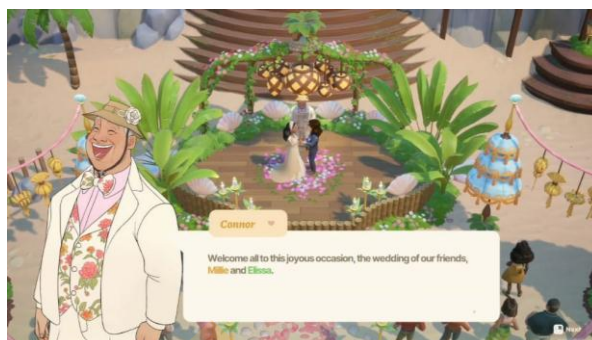


**Gambar 4. 17**  
**Gambar fitur yang terdapat dalam game Coral Island<sup>99</sup>**

Gambar tersebut menunjukkan fitur yang terdapat dalam *game* Coral Island. Dalam fitur tersebut, pemain bebas memilih karakter apa yang akan digunakan untuk bermain. Banyak karakter yang dapat dipilih oleh para pemain, dalam pemilihan karakter tidak terdapat aturan tertentu, mereka bebas memilih tanpa adanya batasan.

[https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral\\_Island/](https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral_Island/)

<sup>99</sup> Hasil tangkapan layer pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
[https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral\\_Island/](https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral_Island/)



**Gambar 4. 18**  
**Gambar wanita yang menikah<sup>100</sup>**

Gambar tersebut menunjukkan sebuah karakter dalam *game* yang sedang melakukan pernikahan. Akan tetapi, dalam gambar tersebut menunjukkan jika yang melakukan pernikahan adalah karakter sesama wanita. Terlihat pernikahan yang dilakukan di wilayah tropis dan disaksikan oleh banyak orang. Jika dalam kehidupan sehari-hari hal seperti itu sangat dilarang dan melanggar norma yang ada.

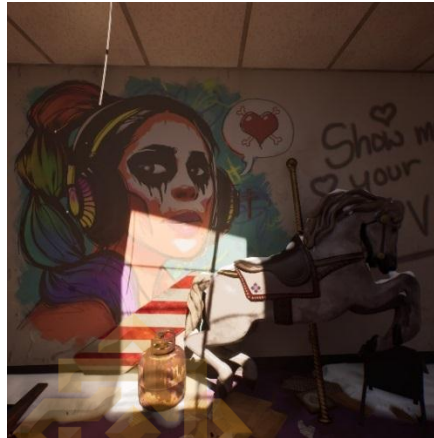
#### **d. Penyajian data dan analisis dalam *game* Life is Strange Series**

Menurut representasi Stuart Hall memperlihatkan suatu proses sebagai berikut:

- Arti (*Meaning*): *Life is Strange* mengandung banyak elemen LGBT, terutama dalam hubungan antara karakter utama dengan karakter lain yang secara eksplisit dapat menggambarkan hubungan sesama jenis. Arti dari cerita ini adalah penerimaan dan penemuan jati diri, serta pentingnya kebebasan dalam memilih orientasi seksual.

<sup>100</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
[https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral\\_Island/](https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral_Island/)

- Bahasa (*Language*): Dialog dalam *Life is Strange* seringkali menggambarkan ketegangan dan perjuangan identitas seksual, serta interaksi karakter yang mengarah pada pemahaman dan penerimaan. Bahasa yang digunakan menciptakan ruang bagi pemain untuk meresapi nuansa emosional dan konflik internal yang dihadapi karakter.
- Kebudayaan (*Culture*): *Life is Strange* mencerminkan kebudayaan pemuda modern yang lebih terbuka dalam hal ekspresi identitas seksual dan orientasi. Hal ini sejalan dengan perubahan budaya di dunia nyata di mana topik LGBT semakin diterima dan didiskusikan.
- Konsep (*Concept*): Konsep utama dalam game ini adalah identitas, keputusan, dan konsekuensi yang timbul dari pilihan yang diambil. Dalam hal LGBT, konsep penerimaan diri dan keberanian untuk mencintai tanpa batasan sangat kuat.
- Nyata (*Real*) dan Tidak Nyata (*Fictional*): Meskipun karakter dan situasi dalam *Life is Strange* fiksi, tema-tema yang diangkat seperti penerimaan diri dan hubungan sesama jenis sangat relevan dengan kenyataan sosial saat ini.



**Gambar 4. 19**  
**Gambar sebuah ruangan dengan dinding bergambar<sup>101</sup>**

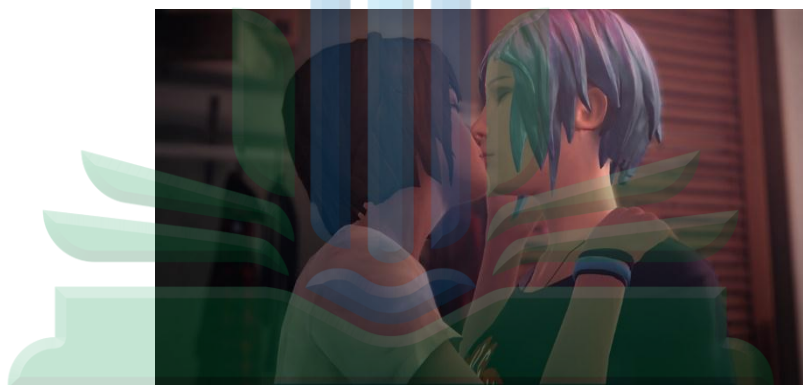
Gambar tersebut menunjukkan sebuah ruangan yang terdapat gambar mural perempuan pada dindingnya. Gambar perempuan tersebut mengandung unsur LGBT karena rambutnya berwarna pelangi, meskipun tidak diperlihatkan secara gamblang, akan tetapi warna pelangi sudah mengartikan bahwa maknanya mengandung LGBT. Gambar ini juga menunjukkan sebuah ruangan yang memiliki elemen visual yang beragam, seperti mencerminkan budaya jalanan atau lingkungan yang tidak terawat. Terdapat juga elemen tulisan yang menunjukkan tema cinta yang dipadukan dengan kombinasi warna.



**Gambar 4. 20**  
**Gambar yang menunjukkan sebuah foto<sup>102</sup>**

<sup>101</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/search?q=life+is+strange&c=apps>

Dalam gambar tersebut memperlihatkan sebuah foto yang memperlihatkan keintiman dan kedekatan emosional antara dua karakter, dari foto tersebut bisa disimpulkan jika terdapat hubungan romantis atau persahabatan yang erat. Tangan yang memegang foto nampak seperti sedang mengingat sebuah momen. Sudut pengambilan gambar juga menciptakan kesan nostalgia dan emosional yang mendalam. Dengan latar cerita yang melibatkan tempat spesifik seperti Sedona, foto ini juga memberikan nuansa petualangan dan nostalgia, menambah kedalaman narasi visualnya.



**Gambar 4. 21**  
**Gambar laki-laki yang sedang berciuman<sup>102</sup>**

Gambar diatas menunjukkan pasangan yang berjenis kelamin perempuan saling melakukan hubungan intim dengan berciuman. Mereka nampak menciptakan suasana yang hangat dan romantis satu sama lain. Karakter yang warna rambutnya biru sekilas seperti karakter laki-laki, akan tetapi karakter tersebut merupakan karakter

<sup>102</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024 <https://play.google.com/store/search?q=life+is+strange&c=apps>

<sup>103</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024 <https://play.google.com/store/search?q=life+is+strange&c=apps>

perempuan. Hal ini mengarah kepada LGBT yang saat ini telah marak dan masuk dalam dunia *game online* .



**Gambar 4. 22**  
**Gambar perempuan yang sedang berciuman**

Gambar di atas tidak jauh berbeda dengan gambar sebelumnya, yang mana memperlihatkan karakter sesama perempuan yang melakukan adegan ciuman satu sama lain. Bahkan, visual yang ditampilkan juga terlihat sangat jelas tanpa adanya sensor yang dilakukan. Hal seperti ini sudah tidak dianggap tabu bagi para pemain yang mendukung dan bahkan mengakui adanya komunitas LGBT.



**Gambar 4. 23**  
**Gambar sebuah logo poster dalam game *Life is Strange*<sup>104</sup>**

<sup>104</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/search?q=life+is+strange&c=apps>

Gambar tersebut merupakan poster promosi yang digunakan untuk *game Life is Strange*. Dalam gambar terlihat adanya wajah perempuan dengan ekspresi serius dan tangan terulur, gambar ini tampak menggambarkan konflik atau perjalanan emosional yang terkait dengan karakter utama. Apabila diamati secara seksama, terdapat tanda pelangi di sekitar paraloid yang terletak melingkari tangan karakter tersebut. Secara tidak langsung, hal itu tentu saja sudah menjelaskan bahwa *game* ini mengarah kepada unsur LGBT.

**e. Penyajian data dan analisis dalam *game* Longstory**

Menurut representasi Stuart Hall memperlihatkan suatu proses sebagai berikut:

a. Arti (*Meaning*): *LongStory* adalah *game* visual novel yang mengandung tema LGBT, dimana pemain dapat memilih jalur romantis untuk karakter dari berbagai jenis kelamin, termasuk hubungan sesama jenis. *Game* ini menekankan pentingnya kebebasan dalam mengeksplorasi identitas seksual dan hubungan romantis.

b. Bahasa (*Language*): Bahasa yang digunakan dalam *game* ini sangat relevan dengan narasi yang dibangun, menggambarkan dialog yang penuh makna dalam setiap pilihan yang diambil oleh pemain. Bahasa ini membantu membangun hubungan dan pemahaman terhadap identitas dan orientasi seksual karakter.

- c. *Kebudayaan (Culture)*: Game ini mencerminkan kebudayaan yang lebih progresif terhadap masalah LGBT, dengan menghadirkan karakter-karakter yang lebih bervariasi dalam hal orientasi seksual dan identitas gender.
- d. *Konsep (Concept)*: Konsep utama dari *LongStory* adalah eksplorasi diri dan hubungan yang tidak dibatasi oleh norma-norma konvensional. Pemain dapat mengeksplorasi hubungan dari berbagai perspektif, baik heteroseksual maupun homoseksual.
- e. *Nyata (Real) dan Tidak Nyata (Fictional)*: Walaupun game ini terjadi dalam dunia fiksi, isu-isu yang diangkat sangat terkait dengan realitas kehidupan sosial, di mana penerimaan terhadap hubungan sesama jenis adalah bagian dari perdebatan sosial yang sedang berlangsung.



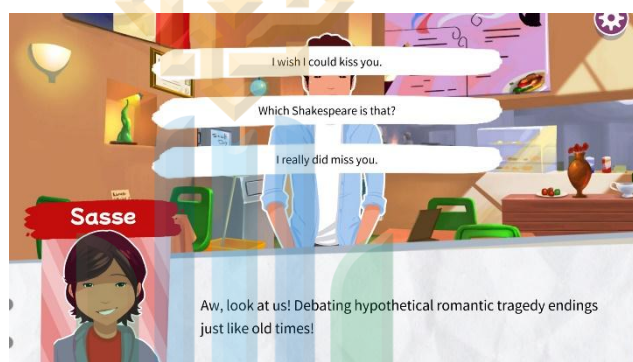
**Gambar 4. 24**  
**Gambar yang menunjukkan sebuah dialog<sup>105</sup>**

Gambar tersebut menunjukkan dua karakter remaja yang sedang melakukan dialog. Pernyataan yang dikatakan oleh Sasse “*You*

<sup>105</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstorygame01>



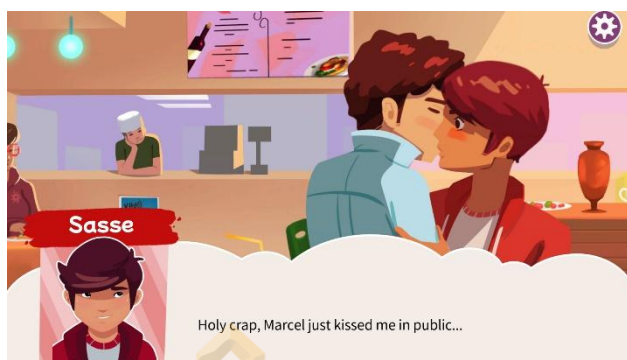
*don't have to talk about gender and sexuality and stuff if it makes you*". Kalimat tersebut memberikan petunjuk jika tema pembicaraan gender dan seksualitas yang sering kali relevan dengan diskusi seputar identitas LGBT. Setting di sekolah menandakan bahwa diskusi ini terjadi di ruang sosial yang umum bagi remaja, kelompok usia yang sering mengalami eksplorasi identitas gender dan seksual.



**Gambar 4. 25**  
**Gambar yang menunjukkan sebuah pilihan jawaban<sup>106</sup>**

Dalam gambar tersebut terlihat karakter yang sedang berdialog dan terdapat fitur terkait memberi jawaban atas pernyataan yang telah diberikan. Pernyataan Sasse “*Aw, look at us! Debating hypothetical romantic tragedy endings just like old times*” dari pernyataan tersebut telah menyiratkan jika hubungan dekat mereka telah lama terjalin antara dua karakter. Melalui pilihan dialog mengindikasikan adanya hubungan LGBT dalam cerita mereka.

<sup>106</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstorygame01>



**Gambar 4. 26**  
**Gambar yang menunjukkan adegan berciuman sesama jenis**

Gambar di atas menunjukkan dua karakter yang terlibat dalam adegan romantic, dua tokoh saling berciuman yang menggambarkan hubungan romantis di antara mereka. Keduanya digambarkan dengan ekspresi penuh emosi. Kalimat pernyataan yang diungkapkan Sasse “*Holy Crap, Marcel just kissed me in public..*” hal ini menunjukkan jika reaksi emosional atas tindakan romantis yang terjadi di depan umum. Hal ini tentu saja menggambarkan seorang *Gay* yang ada dalam *game*.



**Gambar 4. 27**  
**Gambar yang menunjukkan sebuah dialog<sup>107</sup>**

<sup>107</sup> Hasil tangkapan layer pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstorygame01>

Dalam gambar tersebut, terlihat adanya proses dialog yang dilakukan oleh empat karakter dalam satu tempat. Gambar ini berasal dari sebuah *game* interaktif dengan elemen visual yang kuat dan dialog berbasis pilihan. Pernyataan yang diungkapkan Sasse “*How was gay Paris? Did you eat lots of bagels?*” pernyataan tersebut merupakan kalimat yang menyiratkan adanya unsur humor, stereotip, ataupun sarkasme. Dalam menanggapi, terdapat tiga pilihan jawaban yang telah disediakan.



Gambar 4. 28  
Gambar poster logo dalam *game LongStory*<sup>108</sup>

Gambar tersebut merupakan sampul dari *game LongStory*.

Dalam gambar tersebut terlihat beberapa karakter yang memberikan ekspresi yang berbeda. Dalam gambar tersebut terdapat makna yang menampilkan karakter jika tidak sepenuhnya mengikuti norma gender konvensional seperti rambut berwarna biru yang identik dengan kebebasan gender. Serta penggunaan warna yang diasosiasikan dengan representasi identitas.

<sup>108</sup> Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstorygame01>

## 2. Penyajian data dan analisis lima *game online* menurut pandangan Islam

Islam secara umum memiliki pandangan yang tegas mengenai Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist. Hubungan sesama jenis dianggap sebagai perilaku yang menyimpang dari fitrah manusia. Mayoritas cendekiawan Islam sepakat jika perilaku LGBT dianggap haram. Mereka mempercayai bahwa melakukan seksual sesama jenis adalah berdosa dan hasrat tersebut harus dilawan dan ditolak.<sup>109</sup> Dalam ajaran Islam telah dijelaskan dalam Q.S An-Nisa' ayat 1 yang berbunyi :

يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا  
وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ ۗ وَالْأَرْحَامَ إِنَّ  
اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا ۝١

Artinya : “Wahai manusia! Bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dari diri yang satu (Adam) dan (Allah) menciptakan pasangannya (Hawa) dan (diri)Nya dan dari keduanya Allah memperkembangbiakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Bertakwalah kepada Allah yang dengan nama-Nya kamu saling meminta dan (peliharalah) hubungan kekeluargaan. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasimu.” (Q.S An-Nisa:1)<sup>110</sup>

Terdapat dalam Q.S Ar-Rum ayat 21 yang menjelaskan bahwa manusia diciptakan sesuai dengan fitrahnya sebagai makhluk hidup yang

<sup>109</sup> Alwazir Abdusshomad, dkk, "LGBT dalam Perspektif Islam, Sosial Kewarganegaraan dan Kemanusiaan", Jurnal Intelektualita:Keislaman, Sosial, dan Sains, Vol.12 No.1, 2023, 60

<sup>110</sup> Al-Quran terjemah AlQosbah, edisi 2024 hlm. 77

berpasangan dan tentang orientasi seksualnya telah diatur berdasarkan pasangannya. Adapun firman Allah melalui Q.S Ar-Rum ayat 21 yaitu :

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا  
وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ  
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١﴾

Artinya : "Di antara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah bahwa Dia menciptakan pasangan-pasangan untukmu dari (jenis) dirimu sendiri agar kamu merasa tenteram kepadanya. Dia menjadikan di antaramu rasa cinta dan kasih sayang. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir." (Q.S Ar-Rum:21)<sup>111</sup>

Berdasarkan perspektif agama, Islam tidak menyudutkan kaum LGBT sebagai suatu kaum yang layak untuk dihina, tetapi Islam memberikan toleransi terhadap kaum LGBT. Adanya toleransi untuk kaum LGBT bukan berarti Islam menghalalkan aktivitas seksual yang dilakukan oleh kaum LGBT, tetapi Islam mengakui jika LGBT merupakan bentuk realitas kehidupan yang mana para pelaku LGBT diperbolehkan melakukan sholat, memberikan dan menerima sedekah, serta menunaikan atau mendapatkan zakat.<sup>112</sup>

Perbuatan Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender (LGBT) haram hukumnya, baik itu dalam bentuk pasangan menikah ataupun tidak. Jika terdapat ungkapan yang memberikan pernyataan bahwa LGBT diperbolehkan, hal itu bukan atas ajaran Islam menurut Al-Quran dan

<sup>111</sup> Al-Quran terjemah AlQosbah, edisi 2024 hlm. 406

<sup>112</sup> Yudhy, "LGBT dalam Pandangan Agama Islam", Universitas Ma'soem, Oktober 2022, diakses pada 15 November 2024, <https://masoemuniversity.ac.id/berita/lgbt-dalam-kacamata-islam.php>

Hadist. Hal itu hanyalah ungkapan dan pernyataan dari kalangan liberal yang beibekal sedikit pengetahuan agama, yang belum mengkaji dengan baik ayat Al-Quran dan hadist, sehingga banyak dari mereka yang memberikan pernyataan menyesatkan dan membenarkan adanya LGBT.<sup>113</sup>

*Game* yang menampilkan karakter LGBT atau opsi perubahan gender dapat menimbulkan kebingungan identitas pada pemain Muslim, yang seharusnya memahami fitrah gender sebagai laki-laki atau perempuan sesuai dengan kodratnya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan<sup>114</sup>:

- Sebagai Muslim perlu menyatakan dengan jelas dan tegas bahwa homoseksualitas adalah perilaku yang menyimpang dan tidak ada keraguan sedikitpun bahwa Islam mengutuk perilaku tersebut.
- Sebagai Muslim, harus memahami bahwa Islam bukan merupakan adat istiadat kita, Islam adalah agama yang mengatur kehidupan dengan nilai Ilahiahnya.
- Meskipun Islam memberikan kebebasan untuk merenungkan dan memikirkan kembali berbagai isu, homoseksualitas secara jelas dan tegas dikutuk dalam Al-Qur'an serta Rasulullah SAW, dan ahlulbaitnya (keluarganya) yang suci.

Selain itu terdapat juga dijelaskan dalam Q.S Al-A'raf ayat 80-83:

<sup>113</sup> Hanif Hawari, "LGBT dalam Pandangan Hukum Islam", Detik Hikmah, Agustus 2023, diakses pada 15 November 2024 <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6859222/lgbt-dalam-pandangan-hukum-islam>

<sup>114</sup> Abu Ameenah Philips&Zafar Khan, "Islam dan Homoseksual", (Pustaka Zahra, Jakarta, 2003), [https://www.google.co.id/books/edition/Islam\\_dan\\_Homoseksual/sXVrOkhZWnC?hl=id&gbpv=1&dq=pendapat+tokoh+agama+tentang+lgbt&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Islam_dan_Homoseksual/sXVrOkhZWnC?hl=id&gbpv=1&dq=pendapat+tokoh+agama+tentang+lgbt&printsec=frontcover)

وَلَوْ طَآئِفًا مِّنَ الْقَوْمِ لَتَأْتُونَ الْفَاحِشَةَ مَا سَبَقَكُمْ بِهَا مِنْ أَحَدٍ  
 مِّنَ الْعَالَمِينَ ﴿٨٠﴾  
 إِنَّكُمْ لَتَأْتُونَ الرِّجَالَ شَهْوَةً مِّن دُونِ النِّسَاءِ ۗ بَلْ أَنْتُمْ قَوْمٌ  
 مُّسْرِفُونَ ﴿٨١﴾  
 وَمَا كَانَ جَوَابَ قَوْمِهِ ۚ إِلَّا أَنْ قَالُوا أَخْرِجُوهُمْ مِّن  
 قَرْيَتِكُمْ ۗ إِنَّهُمْ أَنَاسٌ يَّنطَهُرُونَ ﴿٨٢﴾  
 فَأَنْجَيْنَاهُ وَأَهْلَهُ ۖ إِلَّا أُمَّرَاتَهُ ۗ كَانَتْ مِنَ الْغَابِرِينَ ﴿٨٣﴾  
 وَأَمْطَرْنَا عَلَيْهِمْ مَطَرًا ۗ فَأَنْظُرْ كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ  
 الْمُجْرِمِينَ ﴿٨٤﴾

Artinya : “(Kami juga telah mengutus) Lut (kepada kaumnya). (Ingatlah) ketika dia berkata kepada kaumnya, “Apakah kamu melakukan perbuatan keji yang belum pernah dilakukan oleh seorang pun sebelum kamu di dunia ini?”

Sebenarnya kamu benar-benar mendatangi laki-laki untuk melampiaskan syahwat, bukan kepada perempuan, bahkan kamu adalah kaum yang melampaui batas.”

Tidak ada jawaban kaumnya selain berkata, “Usirlah mereka (Lut dan pengikutnya) dari negerimu ini. Sebenarnya mereka adalah orang-orang yang menganggap dirinya suci.”

Maka, Kami selamatkan dia dan pengikutnya, kecuali istrinya. Dia (istrinya) termasuk (orang-orang kafir) yang tertinggal. Kami menghujani mereka dengan hujan (batu). Perhatikanlah, bagaimana kesudahan para pendurhaka.”<sup>115</sup>

Menurut, Menteri Agama Lukman Hakim Saifuddin mengatakan bahwa tidak satupun agama di muka bumi sepakat dengan perilaku Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT), tidak ada agama yang mentolerir Tindakan LGBT. Lukman menambahkan, saat ini di tengah-tengah masyarakat masih muncul beragam pandangan mengenai latar belakang penyebab terjadinya LGBT. Tidak hanya terjadi di kalangan

<sup>115</sup> Al-Quran terjemah AlQosbah, edisi 2024 hlm. 160-161

pemuka agama, tapi juga para akademisi, para ahli baik ahli kejiwaan, kesehatan, maupun ahli sosial.<sup>116</sup>

Menurut Menteri Agama, LGBT (lesbian, gay, biseksual dan transgender) adalah perilaku dan sikap yang lebih menitiktekan kepada orientasi seksual. Tindakan LGBT tidak bisa ditolerir baik dari sisi praktik maupun perilakunya. Sementara transgender tidak ada hubungannya dengan orientasi seksual, melainkan ketidaksamaan identitas terhadap jenis kelamin dirinya. Transgender (khunsa) identik dengan kondisi seseorang di mana jenis kelamin, fisik, dan pikiran perasaannya berbeda. Misal, fisiknya laki-laki, namun perasaannya perempuan.

Mantan Wakil Ketua MPR RI ini menegaskan, LGBT merupakan suatu tindakan yang tidak dibenarkan oleh ajaran agama apapun. Karenanya Menag juga melarang komunitas LGBT untuk mengkampanyekan perilaku mereka di negeri yang religius ini.<sup>117</sup>

### C. Pembahasan Temuan

Setelah melakukan tahap analisis, penulis akan memaparkan pembahasan pada tahap selanjutnya. Analisis yang dilakukan oleh penulis menggunakan teori yang dipilih dengan menggunakan teori semiotika John

<sup>116</sup> Moh. Nadir, "Menteri Agama Imbau Kelompok LGBT dirangkul dan tak dijauhi", Kompas.com, Desember 2017, diakses pada 30 Desember 2024, <https://nasional.kompas.com/read/2017/12/18/22184301/menteri-agama-imbau-kelompok-lgbt-dirangkul-dan-tak-dijauhi#:~:text=JAKARTA%20KOMPAS.com%202D%20Menteri,18%2F12%2F2017>.

<sup>117</sup> "Penjelasan Sikap Menag soal LGBT", Kementerian Agama RI, Agustus 2017, diakses pada 30 Desember 2024, <https://kemenag.go.id/nasional/penjelasan-sikap-menag-soal-lgbt-leiwwt>



Fiske. Dalam rumusan masalah penulis bertujuan untuk mengetahui realitas, representasi dan ideologi dari visualisasi *game online* yang mengandung unsur LGBT. Untuk mengetahui hasil dari rumusan masalah tersebut dibutuhkan tiga tahap, yaitu level realitas, representasi dan ideologi. Berikut merupakan pembahasan melalui hasil temuan data yang telah ditemukan penulis :

### 1. Representasi LGBT dalam *game Pocket Love*

Game ini menampilkan berbagai elemen kehidupan sehari-hari, dari memilih pekerjaan hingga merawat hubungan pribadi dengan pasangan. Melalui pendekatan Stuart Hall yang melibatkan reflektif, intensional, dan konstruksionis, kita dapat menganalisis bagaimana game ini merepresentasikan berbagai aspek kehidupan, hubungan sosial, dan identitas.

#### 1) Pendekatan Reflektif

Pendekatan reflektif beranggapan bahwa representasi dalam media adalah cerminan dari dunia nyata, baik itu tentang masyarakat, budaya, atau kondisi sosial. Dalam konteks *Pocket Love*, game ini merefleksikan beberapa aspek kehidupan sehari-hari yang dapat ditemukan dalam masyarakat modern.

- **Representasi Hubungan Sosial dan Romantis:** *Pocket Love* secara jelas merefleksikan hubungan romantis dalam kehidupan nyata. Pemain dapat membangun hubungan dengan pasangan mereka, mempererat ikatan, dan merawat kehidupan bersama,

termasuk merayakan berbagai peristiwa penting. Game ini menampilkan pentingnya komunikasi, perhatian, dan perawatan dalam hubungan, yang merupakan aspek nyata dari kehidupan sosial dalam masyarakat. Namun, representasi ini sangat idealisasi, dengan hubungan yang biasanya berlangsung tanpa konflik besar yang dapat terjadi dalam kehidupan nyata.

- **Representasi Kehidupan Sehari-hari:** Dalam *Pocket Love*, pemain mengatur kehidupan rumah tangga, memilih pekerjaan, dan mendekorasi rumah, yang merefleksikan berbagai kegiatan yang dilakukan orang dalam kehidupan nyata. Pemain merencanakan keseharian seperti merawat rumah, memilih furnitur, dan menjalani rutinitas harian, yang mencerminkan kehidupan rumah tangga yang ideal. Ini menunjukkan peran keseimbangan kehidupan rumah tangga dan pekerjaan, serta pentingnya perawatan diri dan hubungan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

- **Representasi Peran Gender dalam Rumah Tangga:** Meskipun game ini memberi kebebasan kepada pemain untuk memilih dan menciptakan berbagai karakter, ada kecenderungan untuk merefleksikan peran gender tradisional dalam hubungan, seperti peran suami-istri dalam keluarga. Meskipun ada kebebasan dalam memilih karakter dengan gender yang berbeda, peran dalam rumah tangga lebih cenderung menunjukkan gambaran tradisional mengenai peran gender dalam kehidupan rumah tangga.

Melalui pendekatan reflektif, *Pocket Love* merefleksikan aspek kehidupan sehari-hari, hubungan romantis, dan peran gender, meskipun ada kecenderungan untuk idealisasi dan minimnya konflik besar yang biasanya ada dalam kehidupan nyata.

## 2) Pendekatan Intensional

Pendekatan intensional menekankan pada niat dan tujuan pengembang dalam menciptakan representasi tertentu. Dalam hal ini, *Pocket Love* secara jelas memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih ideal dan menyenangkan tentang kehidupan romantis dan sosial.

- **Menciptakan Pengalaman Hidup yang Ideal:** Salah satu niat utama pengembang dalam *Pocket Love* adalah memberikan pengalaman kehidupan yang lebih ideal dan bebas dari konflik berat. Game ini sengaja menampilkan representasi hubungan yang harmoni dan bahagia, di mana pemain dapat menikmati kehidupan rumah tangga tanpa harus menghadapi permasalahan besar. Hal ini berfungsi sebagai pelarian bagi pemain dari tekanan kehidupan nyata, memberikan pengalaman yang lebih santai dan menyenangkan.

- **Pesan tentang Keseimbangan dan Keharmonisan:** Game ini juga mengedepankan pesan tentang pentingnya keseimbangan dalam hidup. Pemain tidak hanya berfokus pada pekerjaan atau

hubungan, tetapi juga pada aspek dekorasi rumah, merawat hubungan, dan menjalani rutinitas yang menyenangkan. Ini mencerminkan niat pengembang untuk menunjukkan bahwa kehidupan yang bahagia dan penuh keharmonisan bisa tercipta jika kita merawat berbagai aspek kehidupan dengan seimbang.

- **Menekankan Perawatan Hubungan Romantis:** Pengembang game ini menekankan pentingnya perawatan dalam hubungan romantis. Pemain dapat mempererat hubungan dengan pasangan, berkomunikasi dengan baik, dan membuat keputusan bersama, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan bahwa hubungan yang sehat membutuhkan perhatian dan usaha dari kedua belah pihak.

Melalui pendekatan intensional, *Pocket Love* bertujuan untuk memberikan pengalaman yang ideal dan positif tentang kehidupan rumah tangga dan hubungan romantis, serta menekankan pentingnya perawatan dan keharmonisan dalam kehidupan.

### 3) Pendekatan Konstruksionis

Pendekatan konstruksionis berfokus pada bagaimana representasi dibentuk oleh konstruksi sosial dan ideologi yang lebih luas. Dalam *Pocket Love*, representasi kehidupan, gender, dan hubungan dibentuk oleh norma sosial yang ada dan dibangun melalui pilihan serta struktur yang ada dalam game.

- **Konstruksi Gender dan Peran Sosial:** Meskipun game ini memberikan kebebasan untuk memilih gender karakter, ada kecenderungan untuk merepresentasikan peran gender tradisional, terutama dalam konteks rumah tangga dan hubungan romantis. Misalnya, pasangan heteroseksual yang lebih sering dihadirkan dalam game ini, dengan peran yang lebih konvensional seperti suami bekerja dan istri mengurus rumah tangga. Ini mencerminkan konstruksi sosial yang menganggap peran gender tradisional sebagai hal yang lebih umum atau ideal dalam konteks rumah tangga.
- **Konstruksi Hubungan Romantis dan Ekspektasi Sosial:** *Pocket Love* juga menggambarkan hubungan romantis yang ideal dengan mengabaikan konflik besar yang sering terjadi dalam hubungan nyata. Game ini mengkonstruksi gagasan tentang hubungan yang selalu harmonis, yang sebenarnya bisa sangat berbeda dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari, di mana masalah dan perbedaan sering kali menjadi bagian penting dari hubungan. Ini menggambarkan norma sosial yang mengharapkan hubungan romantis ideal, tanpa banyak komplikasi atau tantangan.
- **Konstruksi Nilai Kesejahteraan dan Kebahagiaan:** Dalam *Pocket Love*, kesejahteraan individu sering dikaitkan dengan pencapaian kebahagiaan dalam rumah tangga dan hubungan yang stabil. Game ini mengkonstruksi gagasan bahwa kebahagiaan

terletak pada keharmonisan rumah tangga, dekorasi rumah, dan hubungan yang ideal, sementara faktor-faktor lain seperti karier atau tantangan kehidupan sosial lebih terabaikan. Ini menunjukkan bagaimana konstruksi sosial terhadap kebahagiaan sering kali mengarah pada pandangan yang lebih terbatas tentang apa yang membuat hidup berarti.

Melalui pendekatan konstruksionis, *Pocket Love* membangun representasi hubungan dan kehidupan berdasarkan norma sosial yang ada, dengan fokus pada idealisasi hubungan yang harmoni dan kebahagiaan yang diperoleh dari perawatan kehidupan rumah tangga dan peran gender konvensional.

**Tabel 4. 1**  
**Analisis gambar 4.6**

<b>Gambar 4.6</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Ekspresi</b>	Dalam gambar di atas menunjukkan jika ekspresi wajah karakter menunjukkan sebuah senyuman, pipi yang memerah, dan simbol yang menunjukkan sebuah emosi cinta, kebahagiaan dan kedekatan. Hal ini mencerminkan perilaku manusia dalam menunjukkan sebuah kasih sayang satu sama lain.
	<b>Kode Gerakan</b>	Gambar yang diambil menunjukkan sebuah sentuhan lembut di wajah dan kecupan di pipi. Hal tersebut merupakan salah satu tanda universal dari keintiman emosional dan fisik yang dilakukan oleh karakter, selain itu juga dapat mempresentasikan hubungan yang penuh cinta dan kasih satu

		sama lain.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Latar</b>	Gambar dengan menggunakan warna pastel dan latar belakang biru cerah dapat merepresentasikan nuansa bahagia, lembut, dan romantis. Pilihan warna yang diciptakan membuat suasana menjadi lebih positif dan penuh kasih.
<p><b>Level Ideologi :</b>  Ideologi dalam gambar di atas mengandung unsur ideologi liberalisme yaitu ideologi yang memiliki kebebasan dalam segala hal termasuk kebebasan dalam menentukan pasangannya. Ilustrasi ini juga mengandung gagasan bahwa cinta adalah perasaan yang tidak mengenal batasan gender, orientasi, seksual dan budaya. Sehingga, hal ni merupakan penggambaran dua karakter perempuan yang menunjukkan inklusivitas dan penerimaan adanya hubungan LGBT.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.6 mengandung level realitas yang terdiri dari kode ekspresi dan kode gerakan. Kode ekspresi ditunjukkan dengan adanya realitas sebuah karakter yang menunjukkan ekspresi wajah bahagia yang menyiratkan sebuah kebahagiaan. Sedangkan, kode gerakan diperlihatkan jika karakter tersebut melakukan adegan ciuman satu sama lain. Dari kedua kode tersebut bermakna jika karakter tersebut sedang melakukan hubungan intim yang mengarah pada arah lesbian. Selain itu, juga terdapat level representasi yaitu kode latar yang ditunjukkan jika latar belakang berwarna biru cerah dan merepresentasikan nuansa yang bahagia dan romantis. Sehingga, dari kedua level tersebut mengandung ideologi liberalisme yang memiliki kebebasan dalam segala hal termasuk kebebasan dalam menentukan pasangannya

**Tabel 4. 2**  
**Analisis gambar 4.7**  
**Gambar 4.7**

<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Gambar ini menggambarkan antarmuka pengguna yang ramah dan inklusif, sehingga memungkinkan para pemain secara personal dalam memilih karakter yang diinginkan. Seperti gaya rambut, warna kulit, sehingga mencerminkan representasi manusia dalam kehidupan nyata.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Karakter</b>	Dalam gambar tersebut, pilihan gaya rambut, warna kulit, warna rambut dan juga karakter pasangan yang dipilih menunjukkan jika pemain memiliki kendali untuk menciptakan karakter sesuai dengan preferensi mereka. Dalam gambar tersebut juga memiliki representasi jika <i>game</i> ini mengandung unsur LGBT karena adanya kebebasan dalam memilih pasangan pada <i>game</i> .
<p><b>Level Ideologi :</b>  Pada gambar tersebut mengandung unsur ideologi humanisme, yang mana digambarkan dalam memperlakukan atau memilih karakter tanpa melihat ras atau warna kulit. Hal ini ditampilkan dalam pilihan warna kulit yang beragam menunjukkan representasi yang inklusif sehingga mencerminkan nilai kesetaraan dan keberagaman.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.7 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya fitur antarmuka yang ramah dan inklusif, sehingga memungkinkan para pemain bebas memilih karakter yang diinginkan. Dari kode tersebut dapat bermakna bahwa para



pemain bebas menentukan karakter dan jalan cerita seperti apa yang diinginkan. Selain itu juga terdapat kode karakter yang mana dapat ditunjukkan dengan pilihan gaya rambut, warna kulit, warna rambut dan juga karakter pasangan yang dipilih menunjukkan jika pemain memiliki kendali untuk menciptakan karakter sesuai dengan preferensi mereka. Sehingga dari kedua level tersebut mengandung ideologi humanisme, yang mana digambarkan dalam memperlakukan atau memilih karakter tanpa melihat ras atau warna kulit.

**Tabel 4. 3**  
**Analisis gambar 4.8**

<b>Gambar 4.8</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Pada gambar tersebut terlihat tatanan sebuah ruangan yang didesain sedemikian rupa, sehingga memiliki kesan yang nyaman dan santai. Selain itu juga nampak adanya dua karakter laki-laki yang sedang menghabiskan waktu bersama. Terdapat dekorasi yang sangat estetis dengan adanya ornamen dan penataan letak.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Karakter</b>	Dalam gambar tersebut terlihat jika ruangan diatur secara tersegmentasi, mencerminkan gaya hidup yang terstruktur. Kamar tidur menjadi fokus karena menampilkan dua karakter laki-laki dalam posisi berdekatan, hal itu menunjukkan adanya hubungan intim antara keduanya. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai hubungan yang menjadi inklusif dalam representasi

		komunitas LGBT.
<b>Level Ideologi :</b>		
Gambar tersebut merepresentasikan nilai modern tentang keberagaman, terutama dalam hubungan interpersonal. Hubungan antar karakter di kamar tidur menunjukkan adanya penerimaan terhadap berbagai bentuk cinta tanpa memandang jenis kelamin sekalipun yang mengandung ideologi liberal.		

#### **Pembahasan :**

Dalam gambar 4.8 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan. Hal ini ditunjukkan dengan tatanan sebuah ruangan yang didesain sedemikian rupa, sehingga memiliki kesan yang nyaman dan santai. Dari kode tersebut dapat bermakna bahwa terdapat cara untuk sesuatu yang dihadirkan, disusun, atau ditata untuk menciptakan kesan tertentu yang ingin disampaikan kepada orang yang melihat atau mengalaminya. Selain itu, juga terdapat level representasi dengan kode karakter yang ditunjukkan dengan adanya tampilan dua karakter laki-laki dalam posisi berdekatan, hal itu menunjukkan adanya hubungan intim antara keduanya. Sehingga, dari kedua level tersebut mengandung ideologi liberalisme karena merepresentasikan nilai modern tentang keberagaman, terutama dalam hubungan interpersonal.

**Tabel 4.4**  
**Analisis gambar 4.9**

<b>Gambar 4.9</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Ekspresi</b>	
		Dalam gambar tersebut terlihat dua karakter yang terlihat berbaring dengan ekspresi tenang dan tersenyum. Hal itu menunjukkan suasana yang santai dan penuh keintiman antara keduanya. Dengan ekspresi tersebut dapat disimpulkan jika mereka

		melakukan itu dengan perasaan senang dan nyaman.
	<b>Kode Gerakan</b>	Dalam gambar tersebut terlihat karakter yang berambut merah seperti sedang mencium dan memegang salah satu tangan dari karakter berambut biru. Sebuah gestur atau gerakan yang melambangkan adanya kasih sayang atau kedekatan emosional yang dilakukan satu sama lain.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Karakter</b>	Dalam gambar tersebut, fokus utama gambar terletak pada kedua karakter yang sedang berbaring di bawah pohon, yang menekankan hubungan intim yang sedang dilakukan. Posisi mereka yang dekat secara fisik menyiratkan sebuah hubungan yang sangat kuat. Hal itu juga menunjukkan adanya penyimpangan dalam hubungan yang dilakukan.
<p><b>Level Ideologi :</b> Ideologi dalam gambar di atas mengandung unsur ideologi liberalisme yaitu ideologi yang memiliki kebebasan dalam segala hal termasuk kebebasan dalam menentukan pasangannya. Gambar ini mempresentasikan nilai keintiman emosional yang terjadi, tanpa menunjukkan batasan gender secara eksplisit.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.9 mengandung level realitas yang terdiri dari kode ekspresi dan kode gerakan. Kode ekspresi ini ditunjukkan dengan adanya dua karakter yang terlihat berbaring dengan ekspresi tenang dan tersenyum. Sedangkan kode gerakan ditunjukkan dengan adanya karakter yang berambut merah seperti sedang mencium dan memegang salah satu tangan dari karakter berambut biru. Dari kode tersebut terdapat makna mengenai cara elemen visual dan simbolik digunakan untuk menciptakan

makna atau emosi dalam suatu representasi, baik itu dalam seni, narasi, atau media visual lainnya. Selain itu, juga terdapat level representasi dengan kode karakter yang ditunjukkan dengan adanya gambaran mengenai posisi karakter yang dekat secara fisik menyiratkan sebuah hubungan yang sangat kuat. Sehingga, dari kedua level tersebut mengandung ideologi liberalisme yang memiliki kebebasan dalam segala hal termasuk kebebasan dalam menentukan pasangannya.

**Tabel 4. 5**  
**Analisis gambar 4.10**

<b>Gambar 4.10</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Ekspresi</b>	Dalam gambar tersebut terlihat semua karakter dalam gambar, terutama kedua perempuan yang mengenakan gaun pengantin terlihat tersenyum bahagia. Ekspresi ini menggambarkan suasana perayaan dan kebahagiaan. Karakter yang ada di belakang pengantin tersebut juga terlihat sangat bahagia, dan seolah olah hal yang ada di depan mereka bukanlah hal yang tabu.
	<b>Kode Kostum</b>	Dalam gambar nampak kedua karakter menggunakan gaun pengantin putih yang mana hal itu merupakan simbol universal dari sebuah pernikahan. Sedangkan, tamu di latar belakang juga mengenakan pakaian formal dan ceria, yang mana mereka menyesuaikan dengan suasana pesta pernikahan tersebut
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Karakter</b>	Dalam gambar tersebut terlihat kedua perempuan yang mengenakan gaun pengantin dan mereka menjadi pusat perhatian tamu-tamu yang ada

	<p>di sekitarnya. Hal ini menekankan bahwa mereka merupakan pasangan yang sedang merayakan pernikahan. Hal ini juga melambangkan sebuah kebahagiaan, cinta, dan dukungan sosial dari orang sekitarnya.</p>
<p><b>Level Ideologi :</b> Gambar ini menunjukkan adanya ideologi kesetaraan dalam cinta dan pernikahan. Gambar ini mempresentasikan pernikahan sesama jenis antara dua perempuan itu merupakan hal yang wajar. Padahal, dalam kehidupan sehari-hari dan dalam Islam hal itu sangat dilarang.</p>	

#### **Pembahasan :**

Dalam gambar 4.10 mengandung level realitas yang terdiri dari kode ekspresi dan kode kostum. Kode ekspresi ini ditunjukkan dengan adanya karakter dalam gambar, terutama kedua perempuan yang mengenakan gaun pengantin terlihat tersenyum bahagia. Sedangkan kode kostum ditunjukkan dengan karakter yang menggunakan gaun pengantin putih, hal itu merupakan simbol universal dari sebuah pernikahan. Dari kode tersebut menciptakan makna yang merujuk pada kombinasi elemen visual dan simbolik yang dirancang untuk menciptakan makna tertentu, khususnya berkaitan dengan tema kebahagiaan, pernikahan, atau cinta.

Selain itu, juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode karakter yang ditunjukkan dengan kedua perempuan yang mengenakan gaun pengantin dan mereka menjadi pusat perhatian tamu-tamu yang ada di sekitarnya. Sehingga, dari kedua level tersebut mengandung ideologi kesetaraan dalam cinta dan pernikahan karena mempresentasikan

pernikahan sesama jenis antara dua perempuan itu merupakan hal yang wajar.

Dari kelima gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa game tersebut mengandung unsur LGBT. Sehingga, sebenarnya game ini sangat berpengaruh bagi para pemainnya, Islam mengajarkan agar umatnya berhati-hati dalam memilih hiburan atau media yang dikonsumsi, karena media dapat memengaruhi pikiran dan perilaku. Jika sebuah game mengandung unsur yang bertentangan dengan ajaran Islam, seperti hubungan LGBT, maka banyak ulama dan cendekiawan Islam yang akan menganggap game tersebut sebagai sesuatu yang tidak patut dimainkan, karena bisa berdampak buruk bagi moral dan akhlak. Namun, ini juga bergantung pada konteks dan penilaian individu atau komunitas tertentu. Beberapa orang mungkin lebih menekankan pentingnya menjaga nilai-nilai agama, sementara yang lain bisa lebih fokus pada pengajaran toleransi dan pemahaman.

## 2. Representasi LGBT dalam *game The Sims Series*

Game ini memungkinkan pemain untuk membuat dan mengelola kehidupan karakter-karakter virtual yang disebut "Sims". Pemain dapat mengontrol berbagai aspek kehidupan Sims, mulai dari pekerjaan, hubungan sosial, hingga keinginan dan tujuan pribadi mereka. Dengan segala kebebasan yang ditawarkan dalam pengaturan kehidupan dan identitas karakter, *The Sims* dapat dianalisis menggunakan tiga

pendekatan representasi Stuart Hall: reflektif, intensional, dan konstruksionis.

### 1) Pendekatan Reflektif

Pendekatan reflektif menganggap representasi dalam media sebagai cerminan atau gambaran dari dunia nyata. Dalam konteks *The Sims*, ini berarti melihat bagaimana game ini merefleksikan kehidupan sosial, budaya, dan hubungan manusia dalam dunia nyata.

- **Representasi Kehidupan Sosial dan Keluarga:** *The Sims* merefleksikan struktur sosial dan keluarga yang ada dalam kehidupan nyata. Pemain dapat menciptakan berbagai jenis keluarga, baik itu keluarga tradisional, keluarga tunggal, atau bahkan keluarga dengan struktur non-konvensional. Hal ini mencerminkan beragam model keluarga yang ada di dunia nyata, menampilkan peran tradisional dalam keluarga serta pengaruh budaya dan kelas sosial dalam kehidupan rumah tangga.

- **Representasi Pekerjaan dan Karier:** Game ini juga merefleksikan dunia pekerjaan dengan memungkinkan Sims untuk memiliki pekerjaan dan mengejar karier. Pilihan karier dalam *The Sims* mencerminkan berbagai jenis pekerjaan yang ada dalam masyarakat, dari pekerjaan sehari-hari hingga karier yang lebih tinggi dan profesional. Pemain dapat menciptakan kehidupan kerja Sims yang mencerminkan realitas sosial dan ekonomi yang ada dalam kehidupan nyata, termasuk tantangan

dalam mencapai tujuan karier dan keseimbangan kehidupan pribadi.

- **Representasi Sosial dan Ekonomi:** *The Sims* merepresentasikan berbagai strata sosial dalam masyarakat. Pemain bisa memilih untuk membuat Sims dari kelas sosial atas atau bawah, yang memengaruhi kualitas kehidupan mereka, akses ke barang-barang mewah, dan kemampuan mereka untuk membangun kehidupan yang lebih baik. Ini menunjukkan bagaimana kelas sosial dan status ekonomi berperan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendekatan reflektif, *The Sims* merefleksikan dunia nyata dalam hal hubungan sosial, struktur keluarga, pekerjaan, dan kelas sosial, tetapi dengan kebebasan yang lebih besar untuk memilih jalur hidup.

## 2) Pendekatan Intensional

Pendekatan intensional menekankan pada niat dan tujuan pengembang game dalam menciptakan representasi tertentu. Dalam hal ini, *The Sims* tidak hanya merefleksikan dunia nyata, tetapi juga memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh pengembang dalam menampilkan berbagai representasi.

- **Pesan tentang Kebebasan dan Individualitas:** Pengembang *The Sims* sengaja merancang game ini untuk memberi pemain kebebasan penuh dalam menciptakan kehidupan karakter mereka. Dalam game ini, setiap keputusan, dari pekerjaan hingga



hubungan pribadi, dapat dikendalikan oleh pemain. Ini menciptakan pesan tentang kebebasan untuk memilih dan menciptakan kehidupan sesuai keinginan. Pengembang ingin menyampaikan bahwa setiap individu memiliki potensi untuk menentukan jalannya sendiri, tanpa terikat pada norma atau batasan sosial.

- **Pengenalan tentang Keragaman dan Pilihan Hidup:** *The Sims*

memberikan kesempatan untuk membentuk keluarga atau individu dengan berbagai identitas sosial, etnis, dan orientasi seksual. Pemain dapat menciptakan karakter yang berbeda dengan kebebasan memilih gender, orientasi seksual, dan peran keluarga, yang mencerminkan pesan inklusivitas dan penerimaan terhadap keragaman dalam masyarakat. Ini bisa dilihat sebagai upaya pengembang untuk mendorong pemain agar merayakan keberagaman, tanpa terkekang oleh norma-norma sosial yang ada.

- **Fokus pada Keseimbangan Kehidupan:** Pengembang *The Sims*

juga ingin menekankan pentingnya keseimbangan antara pekerjaan, hubungan sosial, dan kesejahteraan pribadi. Pemain dihadapkan pada pilihan untuk memastikan Sims mereka menjaga keseimbangan ini. Pesan ini bertujuan untuk mendorong pemain untuk merenungkan nilai-nilai kehidupan nyata, seperti pekerjaan yang memadai, relasi sosial yang sehat, dan waktu untuk diri sendiri.

Dalam pendekatan intensional, pengembang *The Sims* jelas memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan tentang kebebasan individu, keragaman, dan keseimbangan kehidupan, menciptakan ruang bagi pemain untuk mengeksplorasi berbagai pilihan hidup.

### 3) Pendekatan Konstruksionis

Pendekatan konstruksionis menekankan bahwa representasi dalam media tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga dibentuk oleh konstruksi sosial dan budaya yang ada. Dalam *The Sims*, representasi kehidupan dan identitas dibentuk melalui pilihan yang tersedia, yang mencerminkan pandangan dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat.

- **Konstruksi Identitas Gender dan Peran Sosial:** *The Sims* secara aktif mengonstruksi representasi gender, dengan memungkinkan pemain untuk menciptakan karakter dengan berbagai identitas gender dan peran sosial. Dalam game ini, karakter tidak terbatas pada peran gender tradisional. Pemain dapat membuat karakter laki-laki atau perempuan yang mengemban berbagai peran sosial, baik itu sebagai kepala rumah tangga, pekerja, atau individu dengan pilihan hidup yang berbeda. Meskipun game ini memberikan kebebasan, ia juga menunjukkan bagaimana norma sosial, seperti pekerjaan tertentu yang lebih cenderung diasosiasikan dengan jenis kelamin tertentu (misalnya pekerjaan

rumah tangga untuk perempuan), masih mempengaruhi pilihan-pilihan dalam game.

- **Konstruksi Kelas Sosial dan Ekonomi:** Dalam *The Sims*, kelas sosial dan ekonomi sering kali dikonstruksi melalui akses ke barang dan properti yang lebih mewah. Keterbatasan finansial dalam game ini mencerminkan struktur sosial di dunia nyata, di mana status ekonomi mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Pemain dapat merasakan keterbatasan yang ada dalam dunia nyata ketika karakter mereka menghadapi masalah keuangan, menunjukkan bahwa status ekonomi adalah faktor besar yang memengaruhi pilihan hidup.
- **Konstruksi Kehidupan Sosial dan Keluarga:** *The Sims* juga mengonstruksi pandangan kita tentang kehidupan sosial dan keluarga. Pemain dapat membuat berbagai jenis keluarga dan relasi, tetapi game ini mengharuskan adanya struktur tertentu untuk memenuhi kebutuhan Sims, seperti hubungan romantis atau keluarga inti. Walaupun game ini memberikan kebebasan dalam membangun hubungan, ia juga secara konstruktif mempromosikan struktur keluarga yang tradisional dan interaksi sosial yang berfokus pada hubungan antarindividu.

Dalam pendekatan konstruksionis, *The Sims* menunjukkan bahwa representasi kehidupan dan identitas sosial yang ditawarkan tidak hanya mencerminkan dunia nyata, tetapi juga dibentuk oleh

norma-norma sosial dan ideologi yang ada dalam masyarakat. Game ini membentuk pemahaman kita tentang pekerjaan, gender, dan keluarga dengan cara yang mencerminkan struktur sosial yang lebih luas.

**Tabel 4. 6**  
**Analisis gambar 4.11**

<b>Gambar 4.11</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar tersebut terlihat ruangan yang dihiasi dengan elemen dekorasi cerah dan berwarna-warni. Terdapat dekorasi interior yang dirancang dengan warna cerah seperti kuning, hijau, orange, dan ungu. Selain itu juga ada bendera pelangi yang dipajang di dinding menjadi elemen visual yang paling mencolok.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Latar</b>	Dalam gambar tersebut terlihat ruangan yang didominasi oleh warna cerah dan kontras, hal ini menciptakan suasana yang ceria, inklusif, dan menyambut. Warna tersebut memperkuat pesan keterbukaan dan penerimaan terhadap keberagaman. Dekorasi yang digunakan juga menunjukkan jika ruangan ini adalah tempat yang aman dan nyaman.
<p><b>Level Ideologi :</b> Gambar ini merepresentasikan ideologi inklusivitas yang mana semua orang, terlepas dari orientasi seksual atau identitas gender mereka merasa diterima dan dihargai. Hal ini ditunjukkan dengan adanya penempatan bendera pelangi di ruangan tersebut dan menjadi simbol bahwa mereka mendukung adanya komunitas LGBT.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.11 mengandung level realitas yang terdiri dari kode lingkungan yang ditunjukkan dengan adanya dekorasi interior yang

dirancang dengan warna cerah seperti kuning, hijau, orange, dan ungu. Dari kode tersebut menghasilkan makna tentang cara elemen-elemen lingkungan fisik atau latar (seperti dekorasi, warna, dan tata ruang) digunakan untuk menciptakan suasana, makna, atau konteks tertentu yang ingin disampaikan. Selain itu juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode latar dengan ditunjukkannya sebuah ruangan yang didominasi oleh warna cerah dan kontras, hal ini menciptakan suasana yang ceria, inklusif, dan menyambut. Sehingga kedua level tersebut mengandung ideologi inklusivitas yang mana semua orang, terlepas dari orientasi seksual atau identitas gender mereka merasa diterima dan dihargai.

**Tabel 4. 7**  
**Analisis gambar 4.12**

<b>Gambar 4.12</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Perilaku</b>	Dalam gambar tersebut terlihat dua karakter laki-laki yang sedang berdialog. Dalam gambar juga terlihat jika salah satu karakter tersebut menggunakan baju berwarna pink. Dua karakter tersebut sedang berinteraksi dan menunjukkan ekspresi komunikasi yang aktif satu sama lain.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Karakter</b>	Dalam gambar terlihat dua karakter sedang berbicara dengan ekspresi tubuh yang terlibat. Hal ini dapat merepresentasikan dialog yang hangat dan akrab antar keduanya. Hal ini menciptakan representasi realitas yang memungkinkan pemain untuk membangun dunia idel mereka.

**Level Ideologi :**

Dalam gambar ini menggunakan ideologi humanisme, yang mana dalam gambar ditunjukkan jika mereka sedang berdialog dan terlihat akrab satu sama lain. Namun, gambar bendera pelangi yang ada di belakang mereka menjadi simbol adanya dukungan terhadap komunitas LGBT.

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.12 mengandung level realitas yang terdiri dari kode perilaku yang ditunjukkan dengan adanya dua karakter tersebut sedang berinteraksi dan menunjukkan ekspresi komunikasi yang aktif satu sama lain. Dari kode tersebut menghasilkan makna dan merujuk pada bagaimana tindakan atau interaksi karakter menggambarkan makna, hubungan, atau suasana tertentu dalam suatu konteks. Dalam hal ini, dua karakter yang berinteraksi dengan ekspresi komunikasi aktif menunjukkan dinamika hubungan yang lebih hidup, bermakna, dan kontekstual. Selain itu juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode karakter. Hal ini ditunjukkan dengan adanya dua karakter sedang berbicara dengan ekspresi tubuh yang terlibat. Sehingga kedua level tersebut mengandung ideologi humanisme, yang mana dalam gambar ditunjukkan jika mereka sedang berdialog dan terlihat akrab satu sama lain.

**Tabel 4. 8**  
**Analisis gambar 4.13**

<b>Gambar 4.13</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar tersebut terlihat dua karakter yang sedang berbicara di sebuah dapur. Mereka tampak asyik mengobrol dan melakukan interaksi satu sama lain. Ruangan yang didekorasi dengan warna cerah dan

		penataan ruangan yang rapi, membuat suasana nampak nyaman.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar tersebut ditunjukkan beberapa fitur yang mengandung unsur LGBT dan pilihan untuk melakukan sebuah tindakan menyimpang. Hal ini juga ditandai dengan adanya warna pelangi dalam ruangan dan karakter laki-laki yang menggunakan baju berwarna pink.
<p><b>Level Ideologi :</b> Ideologi dalam gambar di atas mengandung unsur ideologi liberalisme yaitu ideologi yang memberi kebebasan dalam segala hal termasuk kebebasan dalam melakukan hal yang menyimpang. Hal tersebut tentu saja tidak dibenarkan, utamanya dalam pandangan Islam.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.13 mengandung level realitas yang terdiri dari kode lingkungan yang ditunjukkan dengan Ruangan yang didekorasi dengan warna cerah dan penataan ruangan yang rapi, membuat suasana nampak nyaman. Dari kode tersebut memberikan makna mengenai bagaimana elemen-elemen dalam lingkungan fisik dirancang untuk menciptakan suasana atau kesan tertentu yang ingin disampaikan. Selain itu juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode narasi dengan ditunjukkan beberapa fitur yang mengandung unsur LGBT dan pilihan untuk melakukan sebuah tindakan menyimpang. Sehingga kedua level tersebut mengandung ideologi liberalisme yaitu ideologi yang memberi kebebasan dalam segala hal termasuk kebebasan dalam melakukan hal yang menyimpang.

**Tabel 4. 9**  
**Analisis gambar 4.14**

<b>Gambar 4.14</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Dalam gambar tersebut terlihat adanya fitur dalam pemilihan aksi yang akan dilakukan. Pada gambar latar terlihat dua karakter sedang melakukan dialog dan saling memberikan respon. Adapun fitur yang dapat digunakan dalam pilihan jawaban telah tertera pada fitur tersebut.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Naratif</b>	Dalam gambar tersebut memang terlihat adanya fitur yang menunjukkan adanya romantis aksi yang mana para pemain dapat memilihnya. Terdapat simbol logo pelangi dalam fitur tersebut. Hal itu menunjukkan bahwa dalam <i>game</i> tersebut ada unsur LGBT dan penyimpangan di dalamnya.
<p><b>Level Ideologi :</b>            Dalam gambar di atas, menggunakan ideologi liberalisme yang mengedepankan nilai-nilai kebebasan individu dalam melakukan sesuatu, kesetaraan, dan hak asasi manusia. Ideologi ini menekankan jika setiap individu memiliki hak untuk mengekspresikan identitas, orientasi seksual, dan gaya hidup tanpa adanya diskriminasi.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.14 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan, hal ini ditunjukkan dengan terlihat adanya fitur dalam pemilihan aksi yang akan dilakukan. Dari kode tersebut memberikan makna mengenai bagaimana aspek visual atau tampilan suatu elemen, seperti fitur atau pilihan aksi, dirancang untuk mengomunikasikan fungsi atau memberikan pengalaman tertentu kepada pengguna. Selain itu juga



terdapat level representasi yang terdiri dari kode naratif, hal ini ditunjukkan dengan terdapat simbol logo pelangi dalam fitur tersebut sehingga mengandung unsur LGBT di dalamnya. Sehingga, kedua level tersebut mengandung ideologi liberalisme yang mengedepankan nilai-nilai kebebasan individu dalam melakukan sesuatu, kesetaraan, dan hak asasi manusia.

**Tabel 4. 10**  
**Analisis gambar 4.15**

<b>Gambar 4.15</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Perilaku</b>	Dalam gambar di atas menunjukkan adanya interaksi antara dua karakter. Dalam percakapannya salah satu karakter yang menggunakan baju ungu putih menunjukkan bahwa dirinya berpikiran tentang simbol pelangi, yang mana makna dari simbol tersebut mengarah pada unsur LGBT.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan adanya fitur yang mengandung dan mendukung adanya unsur LGBT. Selain itu, dalam balon percakapan yang dipikirkan oleh karakter berbaju ungu putih tersebut juga menunjukkan bahwa mereka merepresentasikan adanya unsur LGBT dan mereka mempunyai hubungan bukan hanya sebagai teman.
<b>Level Ideologi :</b> Dalam gambar tersebut menggunakan ideologi liberalisme yang mana mereka bebas untuk menentukan apa yang ingin mereka lakukan. Meskipun demikian, hal tersebut sangat bertentangan dengan pandangan Islam mengenai unsur LGBT. Adanya logo dan fitur yang menunjukkan		

logo pelangi secara tidak langsung menunjukkan adanya unsur LGBT dalam *game* ini.

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.15 mengandung level realitas yang terdiri dari kode perilaku, hal ini ditunjukkan dengan percakapan salah satu karakter yang menggunakan baju ungu putih menunjukkan bahwa dirinya berpikiran tentang simbol pelangi, yang mana makna dari simbol tersebut mengarah pada unsur LGBT. Dari kode tersebut memberikan makna terkait bagaimana tindakan atau komunikasi verbal dari karakter digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, atau makna tertentu yang lebih dalam. Selain itu, terdapat level representasi yang terdiri dari kode narasi yang ditunjukkan dengan adanya fitur yang mengandung dan mendukung adanya unsur LGBT. Sehingga, kedua level tersebut mengandung ideologi liberalisme yang mana mereka bebas untuk menentukan apa yang ingin mereka lakukan.

Dalam lima gambar di atas dan mengenai pembahasan yang telah dipaparkan, menjelaskan bahwa *game* ini mendukung adanya unsur LGBT di dalamnya. Bahkan banyak yang mendukung adanya komunitas LGBT dalam *game* tersebut. Dalam pandangan Islam, homoseksualitas dianggap sebagai perbuatan yang tidak sesuai dengan ajaran agama. Al-Qur'an dan hadis memberikan petunjuk yang jelas bahwa hubungan seksual hanya diperbolehkan antara pria dan wanita yang sah dalam ikatan pernikahan. Kisah Nabi Luth dan masyarakatnya yang dihukum oleh Allah karena melakukan perbuatan homoseksual menjadi dasar

penting dalam ajaran Islam terkait masalah ini (QS. Al-A'raf: 80-81, QS. An-Naml: 54-55). Oleh karena itu, game yang menggambarkan atau memungkinkan karakter untuk membentuk hubungan sesama jenis, seperti *The Sims*, bisa dianggap bertentangan dengan ajaran Islam, yang memandang hubungan antar sesama jenis sebagai perbuatan yang dilarang.

### 3. Representasi LGBT dalam *game Coral Island*

Game ini menawarkan pengalaman bertani, berinteraksi dengan penduduk lokal, membangun hubungan, serta mengeksplorasi pulau tropis yang indah. Dengan pendekatan yang ramah lingkungan dan fokus pada isu sosial serta keberlanjutan, *Coral Island* memunculkan berbagai representasi sosial dan budaya yang dapat dianalisis menggunakan tiga pendekatan representasi dari Stuart Hall: reflektif, intensional, dan konstruksionis.

#### 1) Pendekatan Reflektif

Pendekatan reflektif menganggap bahwa representasi mencerminkan realitas sosial yang ada. Dalam konteks *Coral Island*, pendekatan ini melihat bagaimana game ini mencerminkan atau menggambarkan kehidupan nyata dalam berbagai aspek, seperti budaya, ekologi, dan hubungan sosial.

- **Representasi Alam dan Keberlanjutan:** *Coral Island* dengan jelas mencerminkan keprihatinan global tentang perubahan iklim dan keberlanjutan lingkungan. Game ini menggambarkan

lingkungan yang subur dengan ladang pertanian yang berkembang pesat, hutan tropis yang indah, serta ekosistem laut yang kaya. Melalui mekanisme seperti pertanian organik dan pelestarian alam, game ini mencerminkan upaya masyarakat global untuk menjaga kelestarian alam dan mencegah kerusakan ekosistem. Hal ini memberikan gambaran yang realistis tentang upaya untuk memperbaiki dan merawat planet kita.

- **Kehidupan Komunitas di Pulau:** Game ini juga merefleksikan nilai-nilai sosial tentang kehidupan masyarakat kecil yang saling bergantung, di mana penduduk pulau hidup berdampingan dan bekerja bersama untuk mencapai kesejahteraan bersama. Hal ini menggambarkan kehidupan yang penuh kerja sama dan kolaborasi, yang dapat dilihat sebagai gambaran positif dari kehidupan komunitas dalam kehidupan nyata.

Dalam pendekatan reflektif ini, *Coral Island* menunjukkan dunia yang idealis namun terhubung dengan realitas sosial tentang pentingnya keberlanjutan, harmoni sosial, dan ekosistem yang seimbang.

## 2) Pendekatan Intensional

Pendekatan intensional berfokus pada makna yang dimaksudkan oleh pencipta game. Dalam hal ini, pengembang *Coral Island* membangun representasi tertentu dengan niat untuk menyampaikan pesan atau nilai kepada pemain. Pendekatan ini

melihat bagaimana game dirancang untuk mengekspresikan tujuan dan visi kreatif pengembang.

- **Pesan tentang Keberagaman dan Inklusivitas:** Salah satu pesan intensional yang kuat dalam *Coral Island* adalah representasi keberagaman dan inklusivitas. Karakter-karakter dalam game ini berasal dari latar belakang budaya yang berbeda, dengan berbagai identitas gender, orientasi seksual, dan ras. Karakter-karakter ini diberi ruang untuk berkembang dan berinteraksi secara bebas, tanpa adanya penghakiman atau diskriminasi. Pengembang ingin menunjukkan bahwa dunia yang lebih inklusif dan menerima adalah sebuah nilai penting yang harus dipromosikan dalam game dan kehidupan nyata.

- **Nilai Kerja Sama dan Kesejahteraan Bersama:** *Coral Island* menekankan pada pentingnya hubungan yang baik antarindividu dalam komunitas dan bagaimana saling mendukung satu sama lain dapat menghasilkan kehidupan yang lebih baik. Pemain tidak hanya fokus pada pencapaian pribadi seperti bertani atau membangun, tetapi juga berinteraksi dengan penduduk lokal, memberikan bantuan, dan membangun persahabatan. Ini menunjukkan niat pengembang untuk menekankan nilai kolaborasi dan solidaritas dalam kehidupan sosial.

Dalam pendekatan intensional, *Coral Island* jelas berusaha menyampaikan pesan-pesan sosial yang positif mengenai

keberagaman, kesetaraan, dan kerja sama sebagai dasar bagi kesejahteraan bersama.

### 3) Pendekatan Konstruksionis

Pendekatan konstruksionis berfokus pada ide bahwa representasi bukanlah cerminan objektif dari realitas, melainkan hasil konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh berbagai faktor budaya, ideologi, dan media. Dalam konteks *Coral Island*, game ini dapat dianalisis sebagai konstruksi sosial yang membentuk pemahaman kita tentang komunitas, kehidupan alam, dan nilai-nilai sosial.

- **Konstruksi Kehidupan Pulau sebagai Utopia:** *Coral Island* membangun dunia yang lebih ideal, di mana masyarakat hidup dalam harmoni dengan alam dan satu sama lain. Game ini menyajikan pulau sebagai tempat yang hampir utopis, di mana segala hal berjalan dengan lancar, dari pertanian yang berkelanjutan hingga hubungan antarindividu yang sehat. Ini merupakan sebuah konstruksi yang dibentuk oleh budaya modern yang mendambakan gaya hidup yang lebih sederhana, ramah lingkungan, dan terhubung dengan alam.
- **Konstruksi Peran Gender dan Identitas Sosial:** Game ini secara aktif mengonstruksi ulang peran gender dalam masyarakat. Pemain dapat memilih karakter yang memiliki berbagai latar belakang dan identitas gender, tanpa terikat pada stereotip tradisional. Misalnya, karakter perempuan tidak hanya

berfokus pada peran domestik atau perawatan, tetapi juga berperan aktif dalam bidang pertanian, pengelolaan sumber daya, dan keputusan komunitas. Ini menunjukkan bahwa representasi gender dalam *Coral Island* merupakan hasil konstruksi yang berusaha mendekonstruksi peran tradisional yang biasanya diterima dalam masyarakat.

- **Konstruksi Realitas Sosial dalam Interaksi:** Interaksi antara karakter-karakter dalam game ini dibangun dengan cara yang sangat idealistik. Meskipun ada tantangan dalam menjalin hubungan, seperti perbedaan pendapat atau kebutuhan emosional yang berbeda, pengembang secara konstruktif menciptakan situasi di mana konflik diselesaikan dengan cara yang sangat positif dan mendidik. Hal ini mencerminkan konstruksi sosial tentang bagaimana kita berharap hubungan sosial dan penyelesaian masalah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pendekatan konstruksionis ini, *Coral Island* dapat dilihat sebagai sebuah representasi yang secara aktif membangun dan mempengaruhi cara kita berpikir tentang kehidupan sosial, keberagaman, dan ekologi. Game ini, meskipun tidak menggambarkan dunia nyata secara literal, memberikan gambaran tentang dunia yang lebih ideal sesuai dengan nilai-nilai yang dibangun oleh pengembang dan budaya yang lebih luas.

**Tabel 4. 11**  
**Analisis gambar 4.16**

<b>Gambar 4.16</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar di atas menunjukkan latar yang bernuansa Eropa yang mana terdapat gedung tua dengan nuansa klasik. Pada depan gedung terdapat bendera berwarna pelangi yang menunjukkan unsur LGBT. Dari simbol-simbol yang ada dalam gambar tersebut, menunjukkan jika <i>game</i> tersebut mengandung unsur LGBT.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar di atas memperlihatkan adanya karakter yang sedang berjaga di depan gedung yang berada di posisi sentral dan simetris, menggambarkan kepemimpinan atau peran penting dalam masyarakat. Bangunan yang bergaya klasik ini memberikan kesan formalitas atau institusi publik yang mengakomodasi.
<p><b>Level Ideologi :</b>            Dari gambar tersebut menunjukkan bahwa keberagaman dan penerimaan terhadap identitas gender dan orientasi seksual merupakan bagian integral dari masyarakat yang ditunjukkan melalui bendera pelangi yang ada pada gambar. Narasi ini menggabungkan nilai modern dengan tradisi yang berkembang secara inklusif.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.16 mengandung level realitas yang terdiri dari kode lingkungan, hal ini ditunjukkan dengan adanya latar yang bernuansa Eropa yang mana terdapat gedung tua dengan nuansa klasik dan juga adanya bendera pelangi. Dari kode tersebut memberikan makna bagaimana elemen-elemen lingkungan, seperti latar atau tempat,



dirancang untuk memberikan konteks budaya, temporal, atau emosional tertentu yang dapat memperkaya pemahaman audiens terhadap cerita atau suasana. Selain itu terdapat level representasi yang terdiri dari kode narasi yang ditunjukkan adanya karakter yang sedang berjaga di depan gedung yang berada di posisi sentral dan simetris, menggambarkan kepemimpinan atau peran penting dalam masyarakat. Sehingga kedua level tersebut mengandung ideologi tentang keberagaman dan penerimaan terhadap identitas gender dan orientasi seksual.

**Tabel 4. 12**  
**Analisis gambar 4.17**

<b>Gambar 4.17</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar tersebut merupakan antarmuka yang memuat karakter-karakter yang dapat dipilih. Latar belakang pada gambar memperlihatkan suasana kota kecil dengan jalanan, bangunan, dan pencahayaan yang natural, sehingga memberikan nuansa kehidupan perkotaan dalam <i>game</i> .
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Karakter</b>	Gambar menampilkan berbagai karakter yang diposisikan dalam lingkaran kecil. Mereka terdiri dari laki-laki, perempuan, dan kemungkinan karakter non-biner, yang mewakili berbagai ras, gaya, dan penampilan. Pada bagian bawah, terdapat barisan karakter utama yang mewakili " <i>bachelors</i> " (lajang pria) dan " <i>bachelorettes</i> " (lajang wanita) yang dapat dijadikan pasangan.
<b>Level Ideologi :</b> Gambar tersebut mempresentasikan sebuah inklusivitas dan kebebasan dalam memilih dan memutuskan sesuatu. Hal ini, mencerminkan ideologi		

modern tentang kesetaraan, keberagaman, dan penerimaan. Representasi keragaman karakter juga memperkaya pengalaman pemain, menciptakan dunia yang mencerminkan nilai-nilai modern dan inklusif.

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.17 mengandung level realitas yang terdiri dari kode lingkungan yang ditunjukkan dengan latar belakang pada gambar memperlihatkan suasana kota kecil dengan jalanan, bangunan, dan pencahayaan yang natural, sehingga memberikan nuansa kehidupan perkotaan dalam *game*. Dari kode tersebut memberikan makna terkait bagaimana konteks *game* dapat mengungkapkan beberapa elemen penting terkait dengan nuansa lingkungan, atmosfer, dan dunia yang dibangun dalam permainan tersebut. Latar ini berfungsi untuk menetapkan setting dan suasana yang mendalam, memberikan pengalaman imersif bagi pemain.. Selain itu juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode karakter yang ditunjukkan dengan fitur-fitur dalam lingkungan (baik itu karakter maupun elemen visual) digunakan untuk menyampaikan pesan atau makna terkait hubungan sosial dan dinamika pasangan. Sehingga kedua level tersebut mengandung ideologi inklusivitas dan kebebasan dalam memilih dan memutuskan sesuatu.

**Tabel 4. 13**  
**Analisis gambar 4.18**

<b>Gambar 4.18</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Ekspresi</b>	Pada gambar di atas menunjukkan jika ekspresi wajah pada karakter Connor sedang tersenyum lebar, hal ini menandakan sebuah kebahagiaan dan suasana gembira. Dalam gambar tersebut menunjukkan bahwa ada pesta pernikahann yang dilakukan di tepi pantai.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar tersebut terdapat teks yang bertuliskan <i>"Welcome all to this joyous occasion, the wedding of our friends, Millie and Elissa"</i> dalam teks ini secara eksplisit menginformasikan bahwa momen ini merupakan perayaan pernikahan yang dilakukan oleh sepasang wanita yang menjalani hubungan lebih dari sekedar teman.
<p><b>Level Ideologi :</b> Dalam gambar tersebut sangat jelas bahwa adanya kesetaraan dan inklusivitas yang ditandai dengan adanya pernikahan sesama jenis. Hal ini menunjukkan ada penerimaan dan dukungan terhadap keberagaman dalam ikatan sosial.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.18 mengandung level realitas yang terdiri dari kode ekspresi yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah pada karakter Connor sedang tersenyum lebar. Dari kode tersebut memberikan makna sebagai representasi visual dari emosi atau kondisi mental karakter tersebut. Dalam konteks ini, ekspresi wajah, seperti senyum lebar, berfungsi sebagai "kode ekspresi" yang menunjukkan suasana hati atau

reaksi emosional yang lebih dalam. Selain itu, terdapat level representasi yang terdiri dari kode narasi yang ditunjukkan pada teks yang bertuliskan “*Welcome all to this joyous occasion, the wedding of our friends, Millie and Elissa*”. Sehingga kedua level tersebut mengandung ideologi terkait kesetaraan dan inklusivitas yang ditandai dengan adanya pernikahan sesama jenis.

Dari penjelasan di atas, telah menunjukkan jika game *Coral Island* termasuk game yang mengandung unsur LGBT di dalamnya. Islam memiliki pandangan yang jelas mengenai hubungan antar jenis kelamin yang sah. Hubungan seksual atau romantis hanya diperbolehkan dalam ikatan pernikahan antara seorang pria dan seorang wanita. Oleh karena itu, game seperti *Coral Island* yang memperkenalkan atau menggambarkan hubungan sesama jenis bisa dianggap sebagai sesuatu yang bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar dalam ajaran Islam mengenai hubungan antar jenis kelamin.

Dalam Islam, tujuan pernikahan adalah untuk menjaga kehormatan, saling membantu dalam kehidupan, dan melahirkan keturunan. Hubungan sesama jenis dianggap tidak sesuai dengan tujuan tersebut dan oleh karena itu tidak diterima dalam ajaran agama Islam.

#### **4. Representasi LGBT dalam game *Life is Strange Series***

Game ini mengangkat tema-tema emosional yang dalam seperti persahabatan, identitas, dan pengambilan keputusan, yang sering kali berhubungan dengan konflik moral dan konsekuensi yang ditimbulkan.

Untuk menganalisis representasi dalam game ini, kita dapat menggunakan tiga pendekatan representasi yang dijelaskan oleh Stuart Hall: pendekatan reflektif, intensional, dan konstruksionis. Berikut adalah analisis berdasarkan ketiga pendekatan tersebut.

### 1) Pendekatan Reflektif

Pendekatan reflektif berfokus pada pandangan bahwa representasi adalah cerminan dari dunia nyata atau realitas objektif. Dalam konteks *Life is Strange*, pendekatan ini melihat bagaimana dunia dalam game ini mencerminkan atau merefleksikan kenyataan sosial yang ada di dunia nyata, khususnya dalam hal identitas, masalah sosial, dan emosional yang dihadapi oleh karakter-karakter utama.

- **Representasi Realitas Sosial:** *Life is Strange* menggambarkan kehidupan seorang remaja perempuan bernama Max Caulfield yang kembali ke kota kelahirannya dan berusaha mengungkap misteri di balik berbagai peristiwa aneh. Game ini mencerminkan realitas sosial remaja dalam hal pertemanan, identitas, dan tekanan yang dihadapi oleh generasi muda, termasuk perasaan terasing, hubungan sosial yang rumit, dan kesulitan dalam menghadapi perubahan besar dalam hidup.
- **Masalah Sosial yang Terkait:** Beberapa isu sosial yang tercermin dalam game ini termasuk kekerasan domestik (terlihat dalam hubungan keluarga karakter), kesulitan ekonomi, dan

peran gender dalam masyarakat. Game ini dengan jelas mengilustrasikan pengalaman hidup remaja yang seringkali dipengaruhi oleh norma-norma sosial dan lingkungan tempat mereka tinggal.

Dalam pendekatan reflektif, *Life is Strange* dapat dilihat sebagai gambaran dari realitas sosial tersebut, menggambarkan dunia yang cukup realistis dan relevan dengan pengalaman hidup nyata, terutama di kalangan remaja.

## 2) Pendekatan Intensional

Pendekatan intensional menekankan pada makna atau niat dari pembuat teks (dalam hal ini, pengembang game). Ini melihat bagaimana representasi dalam *Life is Strange* dirancang untuk menyampaikan pesan atau nilai tertentu oleh penciptanya.

- **Pesan tentang Perubahan dan Takdir:** Salah satu aspek paling sentral dalam *Life is Strange* adalah kemampuan Max untuk memanipulasi waktu dan mengubah keputusan-keputusan penting. Pendekatan intensional ini bisa digunakan untuk melihat bagaimana pengembang game berusaha menyampaikan pesan tentang kekuatan individu dalam menghadapi takdir dan konsekuensi dari keputusan yang diambil. Pengembang ingin pemain mempertimbangkan efek jangka panjang dari pilihan mereka dalam kehidupan nyata.

- **Representasi Perempuan dan Feminisme:** *Life is Strange* juga secara intensional berusaha untuk menampilkan karakter wanita yang kuat dan kompleks. Max Caulfield dan Chloe Price, meskipun memiliki kekurangan dan kesalahan mereka, digambarkan sebagai tokoh utama yang berjuang untuk kebenaran dan pemahaman diri mereka, yang memberikan pesan tentang pentingnya representasi wanita dalam narasi video game.

Dalam pendekatan ini, bisa dipahami bahwa pengembang ingin memberikan pesan tentang pentingnya pilihan dan refleksi diri dalam kehidupan remaja, serta mengajak pemain untuk mempertanyakan peran gender dan hak asasi manusia melalui karakter-karakter yang ada dalam game.

### 3) Pendekatan Konstruksionis

Pendekatan konstruksionis menekankan pada fakta bahwa representasi tidak dapat dipahami sebagai refleksi dari realitas atau hasil dari niat individual semata, tetapi sebagai hasil konstruksi sosial yang dibangun melalui bahasa, media, dan praktik budaya. Dalam pendekatan ini, *Life is Strange* dianalisis sebagai konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh banyak faktor eksternal.

- **Konstruksi Identitas dan Gender:** Dalam game ini, identitas Max sebagai seorang perempuan yang berusia remaja, berkuliah di sekolah menengah, dan memiliki hubungan kompleks dengan Chloe, sering kali dibangun melalui interaksi sosial dan situasi

yang dihadapinya. Misalnya, representasi gender tidak hanya dilihat sebagai kategori biologis, tetapi sebagai konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, teman, dan peran yang diharapkan dalam masyarakat. Max dan Chloe memiliki peran yang lebih bebas dari konvensi gender tradisional, terutama ketika mereka menghadapi permasalahan mereka sendiri.

- **Konstruksi Dunia dan Realitas:** Dunia dalam *Life is Strange* sendiri adalah konstruksi yang penuh dengan elemen-elemen magis, seperti kemampuan Max untuk memanipulasi waktu, yang tidak pernah dijelaskan sepenuhnya secara logis dalam konteks dunia nyata. Dunia ini diciptakan untuk merepresentasikan lebih dari sekedar tempat fisik; ia berfungsi sebagai medan naratif di mana tema-tema tentang kekuatan, kontrol, dan ketidakpastian dieksplorasi. Game ini menunjukkan bahwa realitas adalah hasil dari interaksi sosial dan subjektivitas, baik dalam keputusan yang diambil karakter maupun dalam dunia yang mereka huni.

- **Representasi Kelas Sosial dan Ekonomi:** Konstruksi sosial dalam game ini juga terlihat dalam cara para karakter mewakili kelas sosial dan status ekonomi mereka. Misalnya, hubungan antara Max dan Chloe menunjukkan perbedaan kelas, dengan Max yang lebih beruntung secara ekonomi dibandingkan dengan Chloe yang berasal dari keluarga yang lebih miskin. Ini



menggambarkan bagaimana perbedaan kelas dapat memengaruhi pengalaman hidup seseorang dan hubungan interpersonal.

Dalam pendekatan konstruksionis, *Life is Strange* dapat dianalisis sebagai sebuah representasi yang dibangun oleh budaya dan media, yang membentuk persepsi kita tentang realitas melalui cerita yang kompleks dan karakter yang multi-dimensi.

**Tabel 4. 14**  
**Analisis gambar 4.19**

<b>Gambar 4.19</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan adanya wajah perempuan dalam mural dengan riasan dramatis dengan air mata hitam yang menetes. Hal ini mencerminkan adanya emosi intens, seperti kesedihan atau keterasingan. Selain itu, rambut berwarna pelangi juga memberikan kontras yang mungkin menyimbolkan sebuah makna unsur LGBT.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan jika penggunaan bayangan dan cahaya menciptakan kedalaman visual, hal itu memberikan kesan bahwa ruangan ini berada dalam kondisi nyata yang penuh simbolisme. Grafiti yang digunakan sebagai menyampaikan kritis sosial, ekspresi pribadi, atau resistansi.
<b>Level Ideologi :</b> Dalam gambar tersebut menggambarkan sebuah ideologi liberalisme yang menitik beratkan pada kebebasan hak asasi manusia. Seperti rambut warna warni dengan grafiti penuh warna yang mencerminkan sebuah harapan atau kreativitas. Hal ini menggambarkan konflik batin manusia modern dalam menemukan kebahagiaan di tengah dunia.		

### Pembahasan :

Dalam gambar 4.19 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan yang ditunjukkan dengan adanya wajah perempuan dalam mural dengan riasan dramatis dengan air mata hitam yang menetes. Dari kode tersebut memberikan makna jika riasan yang berlebihan bisa menandakan intensitas emosional atau sebuah pertunjukan, menekankan bahwa penampilan ini tidak sepenuhnya "natural" melainkan dirancang untuk mengkomunikasikan pesan tertentu. Selain itu, terdapat level representasi yang terdiri dari kode narasi yang ditunjukkan dengan penggunaan bayangan dan cahaya menciptakan kedalaman visual, hal itu memberikan kesan bahwa ruangan ini berada dalam kondisi nyata yang penuh simbolisme. Sehingga kedua level tersebut mengandung sebuah ideologi liberalisme yang menitik beratkan pada kebebasan hak asasi manusia.

Tabel 4. 15  
Analisis gambar 4.20

Gambar 4.20		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Gerakan</b>	Dalam gambar tersebut terlihat tangan sedang memegang sebuah foto yang menunjukkan sebuah emosi nostalgia atau memori akan hubungan yang signifikan. Dalam foto tersebut terlihat jika dua karakter wanita yang sedang berfoto dan bergaya sangat dekat yang menunjukkan bahwa mereka seperti terlihat sangat dekat.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Karakter</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan pose kedua perempuan menunjukkan keakraban dan hubungan

		emosional yang erat, dengan salah satu perempuan yang bersandar pada perempuan lainnya. Dalam foto tersebut terlihat diambil untuk mengabadikan sebuah momen dan menunjukkan aspek keintiman.
<p><b>Level Ideologi :</b>          Dalam gambar ini menunjukkan ideologi progresif yang menghargai sebuah keberagaman dan kebebasan untuk mencintai tanpa adanya batasan. Dengan nuansa nostalgia, gambar ini mengingatkan jika cinta merupakan pengalaman personal yang melampaui sekat norma tradisional.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.20 mengandung level realitas yang terdiri dari kode gerakan yang ditunjukkan dengan adanya tangan sedang memegang sebuah foto yang menunjukkan sebuah emosi nostalgia atau memori akan hubungan yang signifikan. Dari kode tersebut memberikan makna jika foto tersebut menjadi simbol relasi yang pernah ada, baik sebagai kenangan indah yang dirindukan atau refleksi atas hubungan yang telah berubah. Dalam level realitas, ini menciptakan harmoni antara dunia fisik saat ini dan dunia emosional masa lalu. Selain itu, terdapat level representasi yang terdiri dari kode karakter yang ditunjukkan dengan adanya pose kedua perempuan menunjukkan keakraban dan hubungan emosional yang erat, dengan salah satu perempuan yang bersandar pada perempuan lainnya. Sehingga kedua level tersebut mengandung sebuah ideologi progresif yang menghargai sebuah keberagaman dan kebebasan untuk mencintai tanpa adanya batasan.

**Tabel 4. 16**  
**Analisis gambar 4.21**

<b>Gambar 4.21</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Gambar tersebut menunjukkan adanya dua karakter wanita dengan gaya rambut berbeda. Satu berambut pendek coklat gelap dan lainnya berwarna biru. Rambut berwarna biru memberikan kesan keberanian dan individualitas pada karakter tersebut.
	<b>Kode Gerakan</b>	Dalam gambar menunjukkan jika gestur karakter memperlihatkan sebuah kepercayaan dan hubungan yang hangat satu sama lain. Hal itu ditandai dengan salah satu karakter yang memegang bahu pasangannya dengan lembut yang mengindikasikan kedekatan emosional.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Aksi</b>	Gambar tersebut menunjukkan sebuah aksi yang seharusnya tidak dilakukan, karena mereka merupakan dua karakter perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sedang melakukan hubungan intim yang seharusnya tidak dilakukan.
<b>Level Ideologi :</b> Gambar tersebut menunjukkan adanya ideologi liberalisme yang mana memberikan kebebasan sebuah karakter dalam menentukan pilihannya. Hal itu ditunjukkan adanya hubungan intim dari dua karakter perempuan yang melakukan ciuman dan hal itu seperti dinormalisasi, padahal sangat melanggar norma sosial.		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.21 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan dan kode gerakan. Kode penampilan ditunjukkan dengan adanya dua karakter wanita dengan gaya rambut berbeda. Satu

berambut pendek coklat gelap dan lainnya berwarna biru. Sedangkan dalam kode gerakan ditunjukkan dengan gestur karakter memperlihatkan sebuah kepercayaan dan hubungan yang hangat satu sama lain. Dari kedua kode tersebut memberikan makna jika kombinasi keduanya menciptakan gambaran hubungan yang mendalam, harmonis, dan saling melengkapi, yang menggarisbawahi pentingnya penerimaan, kepercayaan, dan kehangatan dalam relasi antar manusia. Selain itu, terdapat level representasi yang terdiri dari kode aksi yang ditunjukkan dengan menunjukkan sebuah aksi yang seharusnya tidak dilakukan, karena mereka merupakan dua karakter perempuan yang saling melakukan hubungan intim. Sehingga kedua level tersebut mengandung sebuah ideologi liberalisme yang mana memberikan kebebasan sebuah karakter dalam menentukan pilihannya.

**Tabel 4. 17**  
**Analisis gambar 4.22**

**Gambar 4.22**

<b>Gambar 4.22</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan dua karakter perempuan yang berpenampilan berbeda. Terlihat wanita yang berkacamata berpenampilan seperti laki-laki dan wanita lainnya menggunakan <i>beanie</i> merah berambut pendek. Hal ini menunjukkan adanya unsur LGBT di dalamnya.
	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan jika adegan yang ditangkap dalam gambar terjadi di luar ruangan, dengan pencahayaan hangat dari lampu

		kecil yang ada pada latar belakang. Hal ini menciptakan suasana malam yang mendukung adanya keromantisan yang terjadi antar keduanya.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Aksi</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan adanya aksi hubungan intim yang dilakukan oleh sesama perempuan. Hal ini memberikan kesan adanya penyimpangan yang dilakukan oleh karakter perempuan.
<p><b>Level Ideologi :</b> Gambar tersebut mengandung ideologi liberalisme yang mana menekankan dalam kebebasan individu untuk menentukan identitas dan orientasi seksualnya. Gambar tersebut juga menunjukkan bahwa karakter tersebut termasuk tindakan yang dilakukan sebagai bentuk memperjuangkan hal mereka dalam menentukan pilihannya.</p>		

#### **Pembahasan :**

Dalam gambar 4.22 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan dan kode lingkungan. Kode penampilan ditunjukkan dengan adanya wanita yang berkacamata berpenampilan seperti laki-laki dan wanita lainnya menggunakan *beanie* merah berambut pendek dan mereka melakukan hubungan intim. Sedangkan, kode lingkungan ditunjukkan dengan adanya adegan yang ditangkap dalam gambar terjadi di luar ruangan, dengan pencahayaan hangat dari lampu kecil yang ada pada latar belakang. Dari kedua kode tersebut dapat memberikan makna jika adegan ini menyampaikan pesan tentang cinta yang bebas, autentik, dan tidak terikat oleh batasan konvensional, dikelilingi oleh suasana hangat yang mencerminkan kenyamanan emosional. Sehingga kedua level tersebut mengandung sebuah ideologi liberalisme yang mana

menekankan dalam kebebasan individu untuk menentukan identitas dan orientasi seksualnya.

**Tabel 4. 18**  
**Analisis gambar 4.23**

<b>Gambar 4.23</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b> 	Dalam gambar tersebut menunjukkan karakter utama dengan ekspresi serius dan tangan yang terulur ke depan seperti menunjukkan sebuah usaha untuk meraih sesuatu atau melindungi dirinya dari ancaman. Latar belakang itu menunjukkan gedung-gedung megah yang menciptakan kesan kesendirian di tengah dunia dan dinginnya seperti kota yang diselimuti salju.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan karakter utama ditempatkan di tengah sebagai pusat perhatian, mengindikasikan bahwa ceritanya merupakan inti dari poster tersebut. Kata " <i>Double Exposure</i> " memiliki makna ganda, baik secara literal sebagai teknik fotografi maupun secara simbolis sebagai penggambaran dualitas.
<b>Level Ideologi :</b> Dalam gambar tersebut menunjukkan ideologi individualis, karena dalam visualnya menunjukkan adanya karakter perempuan yang berada dalam kesendirian. Perjalanan emosional karakter utama, yang tidak hanya merepresentasikan cerita individu, tetapi juga pengalaman universal tentang cinta, penerimaan, dan keberanian menjadi diri sendiri.		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.23 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan yang ditunjukkan oleh gambar yang menunjukkan

karakter utama dengan ekspresi serius dan tangan yang terulur ke depan seperti menunjukkan sebuah usaha untuk meraih sesuatu atau melindungi dirinya dari ancaman. Dari kode tersebut dapat memberikan makna tangan yang terulur dapat melambangkan usaha karakter untuk mendapatkan sesuatu yang berharga, seperti kebenaran, harapan, atau tujuan. Ini menunjukkan perjalanan yang penuh usaha dan determinasi. Selain itu juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode narasi yang ditunjukkan dengan karakter utama ditempatkan di tengah sebagai pusat perhatian, mengindikasikan bahwa ceritanya merupakan inti dari poster tersebut. Sehingga, kedua level tersebut mengandung sebuah ideologi individualis, karena dalam visualnya menunjukkan adanya karakter perempuan yang berada dalam kesendirian.

Dari pemaparan di atas, menunjukkan jika game *Life is Strange* mendukung adanya unsur LGBT di dalamnya dengan alur cerita yang dibuat dalam game tersebut. Pandangan Islam terhadap game seperti *Life is Strange* yang mengandung unsur LGBT cenderung negatif, karena tema homoseksualitas dan hubungan sesama jenis bertentangan dengan ajaran agama Islam yang hanya mengakui hubungan sah antara pria dan wanita dalam pernikahan.

Islam menekankan pentingnya menjaga moralitas, akhlak, dan nilai-nilai agama, dan media seperti game yang mengandung konten LGBT bisa dianggap mengarah pada pengaruh yang merugikan bagi individu dalam hal pemahaman tentang hubungan yang sah menurut



agama. Bagi sebagian besar umat Islam, game seperti *Life is Strange* mungkin dianggap tidak sesuai dengan ajaran agama, sehingga disarankan untuk menghindari game semacam ini agar tidak terpengaruh oleh nilai-nilai yang bertentangan dengan keyakinan Islam.

## 5. Representasi LGBT dalam *game* Longstory

Game ini berfokus pada kisah seorang remaja bernama Morgan yang baru saja pindah ke sekolah baru dan mencoba menjalin hubungan dengan teman-teman dan orang-orang di sekitar mereka. Game ini menampilkan representasi yang kuat tentang hubungan sosial, identitas gender, dan orientasi seksual. Pendekatan representasi Stuart Hall — reflektif, intensional, dan konstruksionis — dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana *LongStory* merepresentasikan berbagai aspek sosial dan budaya dalam dunia game-nya.

### 1) Pendekatan Reflektif

Pendekatan reflektif menganggap bahwa representasi dalam media mencerminkan dunia nyata atau realitas sosial yang ada. Dalam konteks *LongStory*, ini berarti melihat bagaimana game ini merefleksikan kenyataan sosial dalam hal hubungan interpersonal, masalah remaja, dan keberagaman gender serta orientasi seksual.

- **Representasi Kehidupan Remaja dan Isu Sosial:** *LongStory* dengan jelas mencerminkan realitas kehidupan remaja, khususnya dalam konteks pertemanan, identitas pribadi, dan pencarian jati diri. Karakter-karakter dalam game ini berhadapan

dengan isu-isu yang umum dihadapi oleh remaja, seperti perasaan terasing, penerimaan diri, dan pengaruh teman sebaya. Game ini mencerminkan dinamika sosial yang nyata di mana remaja sering kali berjuang dengan cara mereka diterima di lingkungan sosial dan mencari tahu siapa mereka.

- **Representasi Keberagaman Gender dan Orientasi Seksual:**

Salah satu aspek penting dalam *LongStory* adalah representasi keberagaman orientasi seksual dan gender. Dalam game ini, karakter-karakter tidak hanya terbatas pada heteroseksual, tetapi mencakup berbagai orientasi seksual dan identitas gender, mencerminkan perubahan yang terjadi dalam masyarakat tentang penerimaan terhadap berbagai identitas ini. Ini mencerminkan realitas sosial masa kini di mana masalah gender dan orientasi seksual semakin terbuka dan diterima dalam banyak komunitas.

Pendekatan reflektif menunjukkan bahwa *LongStory* berusaha mencerminkan pengalaman sosial yang relevan bagi banyak pemain, terutama remaja yang berjuang dengan identitas dan hubungan mereka dengan orang lain.

## 2) Pendekatan Intensional

Pendekatan intensional fokus pada niat pengembang dalam menciptakan representasi tertentu. Dalam hal ini, pengembang *LongStory* mungkin memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan tertentu melalui representasi karakter dan narasi yang ada.

- **Pesan tentang Inklusivitas dan Penerimaan Diri:** *LongStory* secara intensional mengangkat pesan tentang pentingnya penerimaan diri, keberagaman, dan inklusivitas. Karakter-karakter dalam game diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai identitas seksual dan gender, serta menghadapi tantangan untuk menerima diri mereka sendiri. Ini menunjukkan bahwa pengembang ingin menyampaikan nilai-nilai tentang pentingnya mengatasi ketakutan dan kekhawatiran terkait identitas, serta mengajak pemain untuk merayakan keberagaman tanpa rasa takut atau malu.

- **Relasi Antar Individu dan Komunikasi yang Sehat:** Selain itu, game ini juga bertujuan untuk menunjukkan bagaimana hubungan yang sehat dibangun melalui komunikasi yang jujur dan terbuka. Karakter dalam *LongStory* terlibat dalam berbagai pilihan yang dapat mengubah hubungan mereka, menciptakan ruang bagi pemain untuk merenungkan bagaimana tindakan mereka memengaruhi orang lain. Pesan tentang empati, komunikasi, dan pemahaman sangat jelas dalam desain game ini.

Dalam pendekatan intensional, pengembang *LongStory* secara jelas ingin memberikan pengalaman yang mendalam dan bermakna bagi pemain, menyampaikan pesan positif mengenai identitas, penerimaan, dan hubungan sosial yang sehat.

### 3) Pendekatan Konstruksionis

Pendekatan konstruksionis berfokus pada cara representasi dibangun secara sosial dan kultural, serta bagaimana pengaruh budaya, ideologi, dan norma sosial memengaruhi representasi tersebut. Dalam konteks *LongStory*, kita bisa melihat bagaimana representasi dalam game ini dibentuk oleh konstruksi sosial tentang gender, seksualitas, dan hubungan.

- **Konstruksi Identitas Gender dan Seksualitas:** *LongStory* mengonstruksi ulang pemahaman kita tentang gender dan seksualitas, dengan memberikan ruang bagi berbagai identitas untuk berkembang tanpa adanya batasan. Karakter-karakter dalam game ini bisa dipilih dengan berbagai identitas dan orientasi seksual, yang secara konstruktif mengubah cara kita memandang dinamika hubungan dalam kehidupan nyata. Ini menunjukkan bahwa game ini bukan hanya merepresentasikan seksualitas dan gender sebagai sesuatu yang tetap dan tetap, tetapi sebagai sesuatu yang fluid dan bisa berkembang sesuai dengan pengalaman individu.
- **Konstruksi Sosial tentang Persahabatan dan Cinta:** Game ini juga mengonstruksi ulang ide tentang persahabatan dan hubungan romantis, dengan memberikan ruang untuk berbagai jenis hubungan yang melibatkan komunikasi, kepercayaan, dan pengertian. Ini menunjukkan bahwa hubungan tidak hanya terbatas

pada model tradisional, tetapi lebih kepada pemahaman bersama yang saling mendukung, meskipun ada perbedaan dalam orientasi seksual dan identitas gender.

- **Representasi Konflik Sosial dan Penerimaan:** Dalam game ini, konflik sosial sering muncul dalam konteks bagaimana karakter-karakter dihadapkan pada masalah penerimaan, baik dari diri mereka sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Game ini dengan sengaja membangun konflik-konflik ini untuk menciptakan narasi yang memaksa pemain untuk merenungkan bagaimana kita membentuk penilaian tentang orang lain dan bagaimana masyarakat lebih luas mengatur norma-norma sosialnya.

Dalam pendekatan konstruksionis, *LongStory* dapat dilihat sebagai representasi yang dibentuk oleh norma sosial, yang menantang cara-cara tradisional dalam memandang hubungan sosial dan seksual. Game ini membentuk realitas melalui pilihan-pilihan yang mengajak pemain untuk membangun pandangan yang lebih inklusif dan terbuka terhadap berbagai identitas.

**Tabel 4. 19**  
**Analisis gambar 4.24**

<b>Gambar 4.24</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Gaya Bicara</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan konteks diskusi tentang gender dan seksual. Pernyataan yang dikatakan Sasse “ <i>You don’t have to talk about gender and sexuality and stuff if it makes you</i> ”. Dalam topik ini memberikan pengakuan bahwa topik ini bisa

		sensitive bagi sebagian orang, yang mencerminkan empati dan penghormatan terhadap batasan individu.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Dialog</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan kalimat yang diucapkan oleh Sasse mencerminkan kesadaran akan isu gender dan seksual, serta pentingnya memberikan kebebasan kepada individu untuk membahasnya atau tidak. Penempatan karakter Sasse menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan adalah penting.
<p><b>Level Ideologi :</b>          Dalam gambar tersebut menunjukkan dialog yang memiliki nilai inklusivitas dengan memberikan kebebasan pada individu untuk membahas isu gender dan seksual. Gambar ini mengidealkan normalisasi diskusi tentang gender dan seksual dalam ruang sosial.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.24 mengandung level realitas yang terdiri dari kode bicara yang ditunjukkan dengan pernyataan yang dikatakan Sasse “*You don’t have to talk about gender and sexuality and stuff if it makes you*”. Dari kode tersebut dapat memberikan makna jika pernyataan ini mencerminkan pengakuan atas kenyataan pluralistik dalam komunikasi, di mana pilihan individu dan sensitivitas sosial menjadi pertimbangan utama. Selain itu juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode dialog dengan menunjukkan jika kalimat yang diucapkan oleh Sasse mencerminkan kesadaran akan isu gender dan seksual, serta pentingnya memberikan kebebasan kepada individu untuk membahasnya atau tidak. Sehingga dari kedua level tersebut mengandung sebuah ideologi

inklusivitas dengan memberikan kebebasan pada individu untuk membahas isu gender dan seksual.

**Tabel 4. 20**  
**Analisis gambar 4.25**

<b>Gambar 4.25</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Ekspresi</b>	Dalam gambar menunjukkan jika karakter Sasse tersenyum dengan wajah yang ramah dan terbuka, sehingga mencerminkan suasana hati yang positif. Sedangkan, karakter yang berbaju biru berdiri di depan, terlihat tenang dan santai meskipun wajahnya tertutup oleh teks dialog.
	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan sebuah kafe dengan elemen yang mencerminkan suasana santai. Hal ini didukung karena adanya hiasan seperti adanya vas bunga, kursi, meja makan, dan bendera yang ada di dinding. Lingkungan seperti ini mendukung momen di antara mereka berdua.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Dialog</b>	Dalam gambar tersebut terdapat pilihan dialog yang eksplisit seperti " <i>I wish I could kiss you</i> " menciptakan potensi interpretasi bahwa ini adalah hubungan romantis, kemungkinan melibatkan individu dengan orientasi yang sama. Dialog ini memberikan opsi kepada pemain untuk menjalin hubungan lebih dekat, yang memperlihatkan keinginan pengembang <i>game</i> untuk memberikan narasi inklusif.
<b>Level Ideologi :</b> Pada tingkat ideologi, gambar ini mencerminkan normalisasi hubungan LGBT dan menggarisbawahi pentingnya penerimaan dan kesetaraan		

dalam representasi budaya. Hal ini tentu saja dianggap menyimpang jika menurut pandangan Islam.

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.25 mengandung level realitas yang terdiri dari kode ekspresi dan kode lingkungan. Kode ekspresi ditunjukkan dengan karakter Sasse tersenyum dengan wajah yang ramah dan terbuka, sehingga mencerminkan suasana hati yang positif. Sedangkan kode lingkungan ditunjukkan dengan adanya penggambaran sebuah kafe dengan elemen yang mencerminkan suasana santai. Dari kedua kode tersebut dapat memberikan makna jika ekspresi ramah Sasse menyoroti sifat inklusif dari komunikasinya, sementara suasana santai kafe mendukung narasi bahwa pembicaraan ini tidak bersifat memaksa, melainkan pilihan. Kedua kode ini membantu menciptakan konteks di mana orang merasa dihormati dan didengar. Selain itu juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode dialog yang ditunjukkan dengan pilihan dialog yang eksplisit seperti *"I wish I could kiss you"* menciptakan potensi interpretasi bahwa ini adalah hubungan romantis, kemungkinan melibatkan individu dengan orientasi yang sama. Sehingga dari kedua level tersebut mengandung ideologi yang menormalisasi hubungan LGBT dan menggarisbawahi pentingnya penerimaan dan kesetaraan dalam representasi budaya



Tabel 4. 21  
Analisis gambar 4.26

Gambar 4.26		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Gerakan</b>	Dalam gambar tersebut memperlihatkan dua karakter terlihat sedang berciuman, menandakan hubungan emosional yang erat. Ekspresi karakter "Sasse" (ditampilkan dalam dialog box) mencerminkan perasaan terkejut dan campuran antara rasa malu dan kekaguman.
	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan jika kejadian tersebut terjadi di <i>cafe</i> , dengan elemen seperti meja, kursi, vas bunga, dan staf kafe di latar belakang. Ini menunjukkan bahwa tindakan ini dilakukan di ruang publik, bukan privat. Selain itu terlihat memerhatikan peristiwa tersebut dengan ekspresi yang datar, menunjukkan penerimaan atau ketidakacuhan terhadap situasi tersebut.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar tersebut menyajikan adegan romantis yang menjadi momen penting dalam hubungan dua karakter. Dialog " <i>Holy crap, Marcel just kissed me in public...</i> " menunjukkan kejadian ini tidak terduga, tetapi bermakna bagi karakter utama.
<p><b>Level Ideologi :</b>            Dalam gambar tersebut menunjukkan aksi romantis di depan umum, gambar ini mengangkat tema keberanian melawan stigma sosial. Reaksi tokoh lain yang netral mencerminkan perubahan sosial menuju penerimaan dan pengakuan yang lebih besar terhadap orientasi seksual yang beragam.</p>		

**Pembahasan :**

Dalam gambar 4.26 mengandung level realitas yang terdiri dari kode gerakan dan kode lingkungan. Kode gerakan ditunjukkan dengan memperlihatkan dua karakter terlihat sedang berciuman, menandakan hubungan emosional yang erat. Sedangkan kode lingkungan ditunjukkan dengan adanya latar belakang kejadian yang terjadi di *café*, dengan elemen seperti meja, kursi, vas bunga, dan staf kafe di latar belakang. Dari kedua kode tersebut dapat memberikan makna jika gerakan berciuman menyoroti hubungan personal yang erat, sementara latar kafe memberikan konteks sosial yang menekankan penerimaan dan normalisasi ekspresi cinta. Elemen-elemen ini bersama-sama membangun narasi yang menghubungkan kehidupan pribadi dan ruang publik secara harmonis. Selain itu, juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode narasi yang ditunjukkan dengan adegan romantis yang menjadi momen penting dalam hubungan dua karakter. Sehingga dari kedua level tersebut gambar ini mengangkat tema keberanian melawan stigma sosial.

Tabel 4. 22  
Analisis gambar 4.27

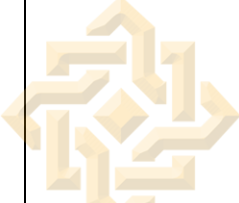
<b>Gambar 4.27</b>		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan karakter utama yang sedang berbicara, digambarkan dalam bentuk avatar di sudut kiri bawah. Sedangkan, tiga orang perempuan di tengah gambar, mereka terlihat berdiri di depan loker sekolah. Salah satu perempuan (tengah) berpenampilan kasual, sedangkan yang lain memiliki ekspresi serius atau netral.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Karakter</b>	Dalam gambar tersebut terlihat ekspresi serius dari karakter perempuan yang berdiri di tengah menunjukkan bahwa topik yang dibahas mungkin dianggap penting atau sensitif. Sehingga, pilihan respons dialog menunjukkan fleksibilitas emosi dari sinis, humoris, hingga sentimental.
	<b>Kode Dialog</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan frasa " <i>gay Paris</i> " menggunakan permainan kata. Secara historis, " <i>gay</i> " dalam konteks " <i>gay Paris</i> " berarti suasana ceria atau menyenangkan. Namun, dalam konteks modern, kata " <i>gay</i> " juga bisa bermakna seksual. Ini menciptakan ambiguitas dan humor dalam dialog.
<p><b>Level Ideologi :</b>            Dalam gambar tersebut menunjukkan ideologi liberalisme yang mendukung kebebasan individu untuk menentukan respons mereka dalam situasi sosial, yang tercermin dalam tiga opsi respons pemain. Hal ini menggarisbawahi pentingnya kebebasan memilih tanpa tekanan atau paksaan.</p>		

### Pembahasan :

Dalam gambar 4.27 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan yang ditunjukkan dengan adanya tiga orang perempuan di tengah gambar, mereka terlihat berdiri di depan loker sekolah. Salah satu perempuan (tengah) berpenampilan kasual. Dari kode tersebut dapat memberikan makna mengenai keseluruhan elemen ini mengungkapkan ketegangan, interaksi, atau refleksi tentang peristiwa yang melibatkan para karakter. Selain itu juga terdapat level representasi yang terdiri dari kode karakter dan kode dialog. Dalam kode karakter ditunjukkan dengan ekspresi serius dari karakter perempuan yang berdiri di tengah menunjukkan bahwa topik yang dibahas mungkin dianggap penting atau sensitive. Sedangkan kode dialog ditunjukkan dengan frasa “*gay Paris*” menggunakan permainan kata yang menciptakan ambiguitas dan humor dalam dialog. Sehingga dalam kedua level tersebut mengandung adanya ideologi liberalisme yang mendukung kebebasan individu untuk menentukan respons mereka dalam situasi sosial, yang tercermin dalam tiga opsi respons pemain.

Tabel 4. 23  
Analisis gambar 4.28

Gambar 4.28		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan karakter dalam gambar menunjukkan keberagaman dalam aspek fisik dan gaya. Hal ini merepresentasikan keberagaman identitas, baik dalam orientasi seksual, ekspresi gender, maupun latar

		belakang budaya. Pemilihan warna, gaya rambut, dan desain wajah yang berbeda melambangkan inklusivitas.
		Dalam gambar tersebut latar yang digunakan yaitu terjadi pada loker sekolah melambangkan lingkungan sosial yang sering kali menjadi arena pembentukan identitas remaja. Sekolah adalah tempat di mana tekanan sosial, norma budaya, dan penerimaan identitas sering dipertaruhkan.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar tersebut judul " <i>LongStory</i> " menyiratkan eksplorasi hubungan emosional dan sosial, yang mungkin melibatkan dinamika identitas LGBT dalam konteks kehidupan sekolah. Elemen visual (warna, karakter) mendukung gagasan ini. Warna-warni dalam judul menunjukkan keberagaman dan keterbukaan terhadap berbagai orientasi seksual dan identitas gender.
<p><b>Level Ideologi :</b> Gambar ini menantang stereotip gender atau orientasi seksual dengan memperlihatkan karakter yang tidak terikat pada norma konvensional. Ideologi liberalisme juga digunakan dalam gambar tersebut, karena terdapat bentuk kebebasan yang dapat dilakukan oleh para pemain tanpa memperhatikan norma sosial yang berlaku.</p>		

### Pembahasan :

Dalam gambar 4.28 mengandung level realitas yang terdiri dari kode penampilan dan kode lingkungan. Kode penampilan ditunjukkan dengan pemilihan warna, gaya rambut, dan desain wajah yang berbeda melambangkan inklusivitas. Sedangkan kode lingkungan ditunjukkan dengan latar yang digunakan yaitu terjadi pada loker sekolah

melambangkan lingkungan sosial yang sering kali menjadi arena pembentukan identitas remaja. Dari kedua kode tersebut dapat memberikan makna jika penampilan yang beragam melambangkan inklusivitas, sedangkan latar loker sekolah memberikan konteks sosial yang relevan untuk eksplorasi dan pengakuan identitas. Kedua elemen ini bersama-sama menggambarkan perjalanan remaja dalam memahami diri mereka sendiri di tengah lingkungan sosial yang kompleks. Selain itu juga terdapat level representasi yang ditunjukkan dengan judul "*LongStory*" menyiratkan eksplorasi hubungan emosional dan sosial, yang mungkin melibatkan dinamika identitas LGBT dalam konteks kehidupan sekolah. Sehingga kedua level tersebut mengandung ideologi liberalisme karena terdapat bentuk kebebasan yang dapat dilakukan oleh para pemain tanpa memperhatikan norma sosial yang berlaku.

Secara keseluruhan, game seperti *LongStory* yang mengandung unsur LGBT kemungkinan besar akan dipandang tidak sesuai dengan ajaran Islam, karena mengangkat tema homoseksualitas yang bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar Islam mengenai hubungan antar jenis kelamin. Islam menekankan pentingnya menjaga moralitas dan akhlak, serta memilih hiburan yang tidak merusak nilai-nilai agama. Oleh karena itu, banyak ulama dan cendekiawan Islam yang akan menyarankan untuk menghindari game seperti *LongStory* karena mengandung konten yang tidak sejalan dengan ajaran agama Islam.

Islam menganjurkan agar umatnya berhati-hati dalam memilih hiburan, termasuk video game. Jika sebuah game mengandung konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam atau mengarah pada normalisasi perilaku yang bertentangan dengan ajaran agama, maka disarankan untuk menghindari game tersebut. *LongStory* yang mengandung unsur LGBT bisa dianggap sebagai sesuatu yang tidak sesuai dengan ajaran Islam, sehingga disarankan untuk tidak memainkannya, terutama jika game tersebut berpotensi memengaruhi pemahaman tentang moralitas dan hubungan yang sah menurut Islam.

**a. Hasil Penelitian jika dalam Pandangan Tokoh Semiotika**

Dari hasil pemaparan di atas, telah dijelaskan mengenai analisis representasi dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske yang berfokus pada realitas, representasi, dan ideologi. Sehingga, analisis ini menyoroti bagaimana representasi LGBT dalam lima *game online* membangun sebuah makna pada setiap levelnya. Pada level realitas, tanda-tanda ini digunakan untuk pengakuan terhadap adanya unsur LGBT di dalam *game* tersebut, level representasi ini menunjukkan bagaimana elemen realitas dikontekstualisasikan dalam dunia virtual yang dikemas dalam sebuah narasi *game*, sedangkan pada level ideologi, berfokus pada pesan-pesan sosial dan nilai yang disampaikan melalui representasi LGBT yang ada dalam lima *game online* tersebut.

Dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, analisis ini menunjukkan bahwa representasi LGBT dalam lima *game online* menciptakan makna yang berbeda di setiap level kode. Beberapa *game* berhasil menyampaikan pesan inklusif dan progresif, sementara yang lain masih menggunakan elemen LGBT untuk tujuan komersial atau stereotip. Untuk menciptakan representasi yang lebih bermakna, pengembang *game* perlu mempertimbangkan bagaimana elemen-elemen realitas, representasi, dan ideologi berinteraksi untuk membangun narasi yang adil dan menghormati keberagaman. *Game* bukan hanya alat hiburan tetapi juga platform yang dapat mendukung perubahan sosial positif.

Apabila penelitian tersebut menggunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure, maka fokus utama analisisnya terletak pada hubungan antara penanda (signifier) berupa elemen visual, naratif, dan interaktif dalam *game*, serta petanda (signified) berupa makna atau konsep yang diasosiasikan dengan elemen tersebut. Dalam beberapa *game*, karakter LGBT diidentifikasi dengan penggunaan warna-warna yang diasosiasikan dengan pelangi, gaya berpakaian androgini, atau aksesoris tertentu. Penanda ini memberikan petanda berupa keberagaman identitas gender dan orientasi seksual, yang dirancang untuk menciptakan pengakuan dan representasi positif.

Melalui analisis semiotika Ferdinand de Saussure, terlihat bahwa representasi LGBT dalam lima *game online* menunjukkan



variasi yang signifikan. Beberapa *game* berhasil menciptakan makna yang inklusif, memberikan ruang bagi pemain untuk merasa terwakili dan diterima. Sementara itu, *game* lainnya masih terjebak dalam penggambaran stereotip atau representasi yang dangkal. Sebagai medium yang kuat dalam membentuk persepsi sosial, *game* memiliki tanggung jawab untuk menyajikan representasi yang lebih berimbang. Dengan menciptakan hubungan penanda dan petanda yang memperkuat nilai-nilai inklusivitas, *game* dapat berperan sebagai alat edukasi dan pemberdayaan sosial bagi komunitas LGBT.

Sedangkan, apabila penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce maka analisisnya terletak opada triadik tanda yaitu representamen (tanda yang terlihat), objek (apa yang dirujuk oleh tanda), dan interpretant (makna yang dihasilkan). Analisis semiotika Peirce menunjukkan bahwa representasi LGBT dalam lima *game online* sangat bervariasi. Peirce membagi tanda ke dalam tiga kategori: ikon, indeks, dan simbol, yang juga dapat digunakan untuk menganalisis elemen-elemen LGBT dalam *game*.

Dalam beberapa kasus, elemen-elemen LGBT berfungsi sebagai tanda yang memberikan makna inklusif dan mendalam, yang mencerminkan penerimaan dan penghormatan terhadap keberagaman. Namun, di *game* lain, tanda-tanda ini digunakan secara dangkal atau stereotipis, sehingga maknanya tidak sepenuhnya positif. Melalui hubungan antara representamen, objek, dan

interpretant, *game* dapat menjadi medium yang kuat untuk mendukung narasi keberagaman. Untuk menciptakan representasi yang bermakna, pengembang *game* perlu memahami kompleksitas identitas LGBT dan bagaimana tanda-tanda tersebut akan diinterpretasikan oleh pemain.

Apabila menggunakan analisis semiotika Roland Barthes maka analisisnya akan berfokus pada dua level makna dalam tanda yaitu denotasi (makna literal atau langsung dari tanda) dan konotasi (makna tambahan yang dihasilkan dari asosiasi budaya atau ideologi). Barthes juga menggaris bawahi peran mitos, yaitu makna ideologis yang mendominasi dan mengarahkan interpretasi tanda dalam masyarakat. Pada level denotasi, representasi LGBT dalam lima *game online* ditampilkan melalui elemen-elemen visual, naratif, dan mekanisme *gameplay*. Pada level konotasi, tanda-tanda ini memiliki makna yang lebih kompleks. Pada level mitos, analisis menyoroti bagaimana representasi LGBT dalam *game* mencerminkan ideologi tertentu yang mendominasi dalam masyarakat atau budaya tempat *game* dikembangkan.

Pendekatan semiotika Barthes mengungkap bahwa representasi LGBT dalam lima *game online* bergerak di antara pengakuan positif hingga eksploitasi dangkal. Makna denotatif sering kali menunjukkan inklusivitas, tetapi konotasi dan mitos yang terbentuk mencerminkan keberadaan ideologi yang kompleks, baik yang mendukung

keberagaman maupun yang masih mempertahankan stereotip. Sebagai medium populer, *game* memiliki kekuatan besar untuk membentuk mitos baru yang lebih mendukung keberagaman. Namun, hal ini membutuhkan komitmen dari pengembang *game* untuk tidak hanya menggunakan elemen LGBT sebagai alat komersial, tetapi juga sebagai cara untuk menciptakan narasi sosial yang lebih adil dan setara.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan pemaparan data analisis dan pembahasan yang diperoleh dari proses observasi dan dokumentasi yang dilakukan penulis mengenai analisis semiotik John Fiske dalam lima *game online*, melalui model semiotika John Fiske dan juga pandangan Islam mengenai Lesbian, Gay, Bisexual, dan Transgender (LGBT) penulis dapat menarik beberapa kesimpulan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dari rumusan masalah tersebut maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Analisis representasi dengan semiotika John Fiske ditemukan tanda pada level realitas dalam lima *game online* yang mengandung unsur LGBT ini melalui kode penampilan, kode gerakan, kode lingkungan, kode gaya bicara, dan kode ekspresi yang ditunjukkan melalui adegan dalam visualisasi yang terdapat lima *game online* tersebut. Ditemukan tanda pada level representasi dalam lima *game online* yang mengandung unsur LGBT ini melalui kode narasi, kode karakter, kode aksi, kode dialog, dan kode latar yang ditunjukkan dengan adanya perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh para karakter yang ada di lima *game online* mengandung unsur LGBT. Level ideologi pada kelima *game online* yang dihasilkan dari realitas dan representasi mengandung beberapa ideology, di antaranya yaitu ideologi liberalisme, ideologi humanisme dan ideologi individualism. Selain itu, juga ditemukan adanya pemikiran mengenai

kebebasan dan hak asasi manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

2. Islam mengajarkan keseimbangan dalam menyikapi fenomena sosial dan budaya. Umat Islam perlu bijak dalam memahami representasi LGBT di game online dengan mengutamakan ajaran agama sebagai pedoman utama, tanpa mengabaikan realitas dunia modern. Diskusi yang sehat dan edukatif dapat membantu menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang isu ini dalam kerangka Islam. Berdasarkan ajaran Al-Qur'an, umat Islam harus menilai representasi LGBT dalam game online dengan prinsip-prinsip yang berlandaskan syariat. Sementara Islam menganjurkan kasih sayang dan penghormatan kepada sesama manusia, perilaku yang bertentangan dengan fitrah manusia menurut Islam harus dihindari.

#### **B. Saran**

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman bagaimana representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima game online melalui analisis semiotika.
- 2) penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran akan bermedia. Hal ini membantu mereka menjadi lebih kritis terhadap konten yang dikonsumsi dan dampak media yang berkembang saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Rakhmat Mugi. (2024). “Proses Representasi LGBTQ pada Film Animasi “Baymax!””. (Skripsi: UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto).
- Abdusshomad, Alwazir dkk. (2023).”LGBT dalam Perspektif Islam. Sosial Kewarganegaraan dan Kemanusiaan”. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sain*. Vol.12. No.1.
- Afriandi, Fadli dkk. (2022). “Kaum Pelangi : Konstruksi Identitas LGBT Melalui Warna Pelangi”. *Jurnal Trias Politika*. Vol. 6 No. 2.
- Alamsyah, Femi Fauziah. (2020). “Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media”. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Vol. 3 No.2.
- Al-Ghifari, Sadam & Fakhrudin. (2022). “Ini Penjelasan Fatwa MUI Terkait LGBT – Majelis Ulama Indonesia”. MUI Digital. diakses pada 30 Desember 2024. 16.18. <https://mirror.mui.or.id/mui-provinsi/mui-dki-jakarta/35236/ini-penjelasan-fatwa-mui-terkait-lgbt-majelis-ulama-indonesia/>
- Al-Quran terjemah AlQosbah. edisi 2024.
- Aminuddin, Faishol Muhammad. (2023). “Representasi Identitas Homoseksual di Tengah Kebudayaan Nusantara dalam Film Kucumbu Tubuh Indah karya Garing Nugroho (2019) Analisis Semiotika”, (Skripsi: Universitas Semarang).
- Asror, Ahidul. (2018). “Paradigma Dakwah: Konsepsi dan Dasar Pengembangan Ilmu”, (Yogyakarta: LkiS)
- Aziz, Moh Ali. (2017). “Ilmu Dakwah”. (Jakarta: Kencana). cetakan ke-6.
- Cahyono, Auriel Aldina dkk. (2023). “Reaktualisasi Bahasa dan Sastra di Era Society 5.0”. (Jawa Barat: Langgam Pustaka) [https://www.google.co.id/books/edition/Reaktualisasi Bahasa dan Sastra di Era S/yDrxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Reaktualisasi_Bahasa_dan_Sastra_di_Era_S/yDrxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Dhamayanti, Febby Shafira. (2022). “Pro-Kontra Terhadap Pandangan Mengenai LGBT berdasarkan Perspektif HAM, Agama, dan Hukum di Indonesia”. *IPMHI Law Journal*. Vol. 2. No. 2.
- Fadila, Erida dkk. (2022). “Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja”. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*. Vol.1 No. 2.
- Fahmi, Muhammad dkk. (2024). “Representasi LGBT dalam Film Animasi Lightyear (Analisis Semiotika Roland Barthes)”. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Senin (JISHS)*. Vol. 2 No. 4.

- Fiske, John. (2007). *“Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif”*. (Yogyakarta: Jalasutra). cetakan IV.
- Fiske, John. (2016). *“Pengantar Ilmu Komunikasi”*. (Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta). cetakan pertama.
- Fitri, Emria dkk. (2018) *“Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling”*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. Vol. 4 No 3.
- Fizriyani, Wilda. (2016). *“Waspadai Kampanye LGBT melalui Game Online”*. *Republika*. diakses pada 30 Desember 2024. 22.23. <https://republika.co.id/berita/o5q2ym1/waspadai-kampanye-lgbt-melalui-game-online>
- Habibah, Nurul Fitri. (2023). *“Peran Martabat Manusia dalam Menyikapi LGBT: Perspektif Islam, Ham, dan Maqosidh Syariah”*. *Jurnal NIZHAM*. Vol. 11 No.02. [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreep lay\\_row](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreep lay_row)
- Hawari, Hanif. (2023). *“LGBT dalam Pandangan Hukum Islam”*. *Detik Hikmah*. diakses pada 15 November 2024. <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6859222/lgbt-dalam-pandangan-hukum-islam>
- Herdi, Asep. (2014). *“Memahami Ilmu Hadis”*. (Bandung: Tafakur kelompok Humaniora).
- Hubbah, Maulida Maulaya. (2020). *“Perkawinan Sejenis Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam”*. website MA RI Pengadilan Agama Probolinggo. diakses pada 23 november 2024. pukul 10.40. <https://pa-probolinggo.go.id/Perkawinan-Sejenis-Perspektif-Hukum-Positif-dan-Hukum-Islam>
- Indrawan, Aditya Fajar. (2017). *“Ahli: LGBT Hama Perusak Karakter Moral”*. *Detik News*. diakses pada 30 Desember 2024. 20.17. <https://news.detik.com/berita/d-3394036/ahli-lgbt-hama-perusak-karakter-moral>
- Jeceline. & Azeharie, Suzy. (2021). *“Analisis Narasi tentang Coming Out pada Film Bertema LGBT di Netflix”*. *eJournal Universitas Tarumanegara*. Vol. 5 No. 2.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) VI daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gim>

- Kemenparekrat. (2024). “*Coral Island*, Tak Sekadar *Game* Simulasi Pertanian”. diakses pada 30 Desember 2024. <https://kemenparekrat.go.id/ragam-parekrat/coral-island-tak-sekadar-game-simulasi-pertanian>
- Lantowa, Jafar. Marahayu, Nila Mega. & Khairussibyan, Muh. (2017). “Semiotika Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra”. (Yogyakarta: Deepublish).
- Lestada, Bintang. (2018). “Manfaat Main ‘The Sims’ Buat Queer di Indonesia Sepertiku”, *Vice Media*, diakses pada 31 Des 2024, 14.22, <https://www.vice.com/id/article/manfaat-main-the-sims-buat-queer-di-indonesia-sepertiku/>
- Nadir, Moh. (2017). “Menteri Agama Imbau Kelompok LGBT dirangkul dan tak dijaui”. Kompas.com. diakses pada 30 Desember 2024. [https://nasional.kompas.com/read/2017/12/18/22184301/menteri-agama-imbau-kelompok-lgbt-dirangkul-dan-tak-dijauhi#:~:text=JAKARTA%2C%20KOMPAS.com%20%2D%20Menteri,18%2F12%2F2017\).](https://nasional.kompas.com/read/2017/12/18/22184301/menteri-agama-imbau-kelompok-lgbt-dirangkul-dan-tak-dijauhi#:~:text=JAKARTA%2C%20KOMPAS.com%20%2D%20Menteri,18%2F12%2F2017).)
- Nina, Miza. Hanifa, Anisya dkk. (2022). “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka”. *Jurnal Edumaspul*. Vol. 6 No. 1.
- Nugroho, Wahyu Budi. (2020). “Sekilas Representasi menurut Stuart Hall”. *Sanglah Institute*. diakses pada 30 November 2024. <https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall.html>
- Observasi peneliti. diakses 29 Des 2024. 10.39 pada link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.pocketlove>
- Observasi peneliti pada deskripsi *Google Play Store game LongStory*. diakses pada 30 Desember 2024. <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstorygame01>
- Pah, Trivosa. & Darmastuti, Rini. (2019). “Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula”. *Journal of Communication Studies*. Vol.6 No.1.
- Pawito. (2007). “Penelitian Komunikasi Kualitatif”. (Yogyakarta: PT. Lkis Pelangi Aksara).
- Philips, Abu Ameenah & Khan, Zafar. (2003). “Islam dan Homoseksual”. (Jakarta: Pustaka Zahra).



[https://www.google.co.id/books/edition/Islam\\_dan\\_Homoseksual/sXVrQkhZWnkC?hl=id&gbpv=1&dq=pendapat+tokoh+agama+tentang+lgbt&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Islam_dan_Homoseksual/sXVrQkhZWnkC?hl=id&gbpv=1&dq=pendapat+tokoh+agama+tentang+lgbt&printsec=frontcover)

- Prasetya, Glen. (2014). “Atari Umumkan Game dengan Tema LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, Transgender)”. *Tech Asia Indonesia*. diakses pada 29 Desember 2024. 18.29. <https://id.techinasia.com/atari-umumkan-game-dengan-tema-lgbt-lesbian-gay-bisexual-transgender>
- Puteri, Aura Dina Amalia dkk. (2024). “Studi Kasus Gim Genshin Impact : Dampak Shipping Culture LGBT terhadap Aqidah Islam Pemainnya”. *Jurnal Kajian Pendidikan Umum*. Vol. 22 No. 1.
- Putri, Destashya Wisna Diraya. (2022). “LGBT dalam Kajian Hak Asasi Manusia di Indonesia”. *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*. Vol. 2. No. 1.
- Ramadhan, Nugroho Sapta & Nurdiansyah, Dian. (2024). “Komunikasi Virtual dalam Penyusunan Strategi di Game Online Valorant (Studi pada Komunitas Komunikasi Gaming Universitas Pancasila)”. *Jurnal Publish*. Vol. 3, No. 2.
- Regilia, Vingka Tasya. (2023). “Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia melalui Tokoh Perwayangan Gatot Kaca di *Game online Mobile Legends*”. (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).
- Rinaldi, Ricky Widyananda Putra Rana Syakirah. (2024). “Analisis Semiotika *Game Troublemaker* sebagai Representasi Perilaku Kekerasan Remaja”. *Jurnal Sasak: Desain Visual dan Komunikasi*. Vol. 6 No. 1.
- Saleh, Sirajuddin. (2017). “Analisis Data Kualitatif”. (Bandung: Pustaka Ramadhan).
- Sarosa, Samiaji. (2021). “Analisis Data Penelitian Kualitatif”. (Yogyakarta: PT. Kanisius)  
[https://www.google.co.id/books/edition/Analisis\\_Data\\_Penelitian\\_Kualitatif/YY9LEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Data_Penelitian_Kualitatif/YY9LEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, “UU RI Nomor 39 Tahun 1999”, diakses pada 30 Desember 2024, 22.30  
<https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7185/UU391999.htm>
- Seni Elektronik. “*The Sims*”. diakses pada 2 Desember 2024  
[https://sims.fandom.com/wiki/The\\_Sims](https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims)
- Sobur, Alex. (2018). “Semiotika Komunikasi”. (Bandung: PT. Remaja

Rosdakarya) cetakan ke 7.

- Sugianto, Wasis. (2020). “Analisis Pesan Dakwah dalam Lirik Lagu “Mengejar Dunia” karya Nurbayan (Analisis Semiotika Charles Sander Peirce)”. (Skripsi: IAIN Ponorogo).
- Sugiyono. (2021). “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”. (Bandung: Alfabeta).
- Sumbar, Humas UM. (2024) “Perubahan Sosial pada Masyarakat Digital”. UM Sumatera Barat. diakses pada 31 Des 2024, pukul 15.05. <https://umsb.ac.id/berita/index/1590-perubahan-sosial-pada-masyarakat-digital>
- Surahman, Sigit & Ronda, Mirza. (2014). “Representasi Perempuan Metropolitan dalam Film 7 Hati 7 cinta 7 wanita Analisis Semiotika Roland Barthes”. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol.1 No.15.
- Ta, Jai. (2023). “Bagaimana AI digunakan dalam Video Game: The Sims 4 dan Red Dead Redemption 2”. *Art Management & Technology Laboratory*. diakses pada 31 Desember 2024. 09.28. <https://amt-lab.org/blog/2023/4/how-ai-is-used-in-video-games-the-sims-4-and-red-dead-redemption-2>
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. (2021). (Jember: UIN KHAS).
- Tinambunan, Ariani Maya Aprilia dkk. (2023). “Representasi Sensualitas Karakter Heroes Perempuan dalam *Game online* Studi pada *Game online* Mobile Legends: Bang Bang”. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 12 No. 1.
- Tita, Gusti Ayu. (2024). “Pengaruh *Game* Terhadap Tren Budaya di Kalangan Remaja”. Universitas Stekom. diakses pada 23 Nov 2024 pukul 12.56 <https://stekom.ac.id/artikel/pengaruh-game-terhadap-tren-budaya-di-kalangan-remaja>
- Pah, Trivosa & Darmastuti, Rini. (2019). “Analisis Semiotika John Fiske dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa di Kepulauan Sula”. *Journal of Communication Studies*, Vol. 6 No.1.
- West, Richard & Turner, Lynn H. (2008). “*Introducing Communication Theory :Analysis and Application*”. (Jakarta: Salemba Humanika) edisi 3. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Teori\\_Komunikasi\\_1/XqI0V2TWy4YC?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Teori_Komunikasi_1/XqI0V2TWy4YC?hl=id&gbpv=1)

- Wibowo, Mars Caroline. (2021). "Ide Kreatif Game Sematik". (Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik).
- Wiki Cinta Saku. (2023). "Tentang Pocket Love-Simulasi Kehidupan Lucu". diakses pada 10 Desember 2024. <https://pocket-love.fandom.com/wiki/About>
- Wikipedia, diakses pada 30 Desember 2024 [https://en.wikipedia.org/wiki/Life\\_Is\\_Strange](https://en.wikipedia.org/wiki/Life_Is_Strange)
- Winarni, Rina Wahyu. (2009). "Representasi Kecantikan Perempuan dalam Iklan". *Jurnal Deiksis*. 2009.
- Wulansari, Rahmawati dkk. (2020). "Pemikiran Tokoh Semiotika Modern". *Textura Journal*, Vol.1 No. 1.
- Yudhy. (2020). "LGBT dalam Pandangan Agama Islam". Universitas Ma'soem. diakses pada 15 November 2024. <https://masoemuniversity.ac.id/berita/lgbt-dalam-kaca-mata-islam.php>
- Yuliani, Lina. (2020). "Representasi LGBT dalam Film Animasi Pendek 'In a Heartbeat'". (Skripsi: UIN Raden Fatah Palembang).
- Zajac, Kristen. (2022). "Life is Strange mana yang lebih baik?". Quora. diakses pada 31 Des 2024. 14.30. <https://www.quora.com/Which-Life-is-Strange-is-better>
- , "Bisakah seseorang menjadi gay di Coral Island" diakses pada 30 Desember 2024 <https://gaymingmag.com/2023/11/can-you-be-gay-in-coral-island/>
- , "Coral Island", Active Player, diakses pada 30 Desember 2024, 19.38 [https://activeplayer-io.translate.google/coral-island/?x\\_tr\\_sl=en&x\\_tr\\_tl=id&x\\_tr\\_hl=id&x\\_tr\\_pto=tc](https://activeplayer-io.translate.google/coral-island/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=tc)
- . (2017). "Penjelasan Sikap Menag soal LGBT". Kementerian Agama RI. Agustus, diakses pada 30 Desember 2024. <https://kemenag.go.id/nasional/penjelasan-sikap-menag-soal-lgbt-leiwwt>
- , "Pocket Love". Jenggot Hiper. <https://hyperbeard.zendesk.com/hc/en-us/articles/4421544150423-Pocket-Love>
- , "Pocket Love". HyperBeard. diakses pada 30 Desember 2024. 23.40. <https://hyperbeard.zendesk.com/hc/en-us/articles/4421544150423-Pocket-Love>

Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.pocketlove>

Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreelay\\_row](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.simsfreelay_row)

Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
[https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral\\_Island/](https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral_Island/)

Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/search?q=life+is+strange&c=apps>

Hasil tangkapan layar pada game Pocket Love, diakses pada 15 November 2024  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstorygame01>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dyah Ayu Puspita Sari

NIM : 204103010065

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah

Institusi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan apapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 29 November 2024  
Saya yang menyatakan



Dyah Ayu Puspita Sari  
NIM 204103010065

### MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN	SUMBER DATA	TUJUAN PENELITIAN	METODE PENELITIAN
ANALISIS REPRESENTASI LESBIAN, GAY, BISEKSUAL, DAN TRANSGENDER (LGBT) PADA LIMA GAME ONLINE	<ol style="list-style-type: none"> <li><i>Game online</i> yang mengandung unsur Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT)</li> <li>Semiotika</li> </ol>	- Analisis representasi mengenai <i>game online</i> yang mengandung unsur Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apa representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima <i>game online</i> ?</li> <li>Bagaimana pandangan Islam terhadap representasi LGBT dalam <i>game online</i> ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi dengan cara melihat atau memainkan <i>game online</i> yang mendukung perilaku LGBT pada fitur <i>game</i></li> <li>Dokumentasi diperoleh berdasarkan penelusuran dan perolehan data dari artikel, opini, foto-foto yang terdapat dalam <i>game online</i> tersebut</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Untuk mengetahui representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima <i>game online</i></li> <li>Untuk mengetahui pandangan Islam terhadap representasi LGBT dalam <i>game online</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan Penelitian : Kualitatif</li> <li>Jenis penelitian : <i>Library Research</i> (Studi Pustaka)</li> <li>Objek penelitian: penggambaran karakter, simbol atau visualisasi <i>game online</i> LGBT</li> <li>Subjek penelitian: lima <i>game online</i> yang mengandung unsur LGBT</li> <li>Teknik pengumpulan data : observasi dan dokumentasi</li> <li>Analisis data : analisis semiotika John Fiske</li> <li>Keabsahan data: triangulasi data</li> </ol>

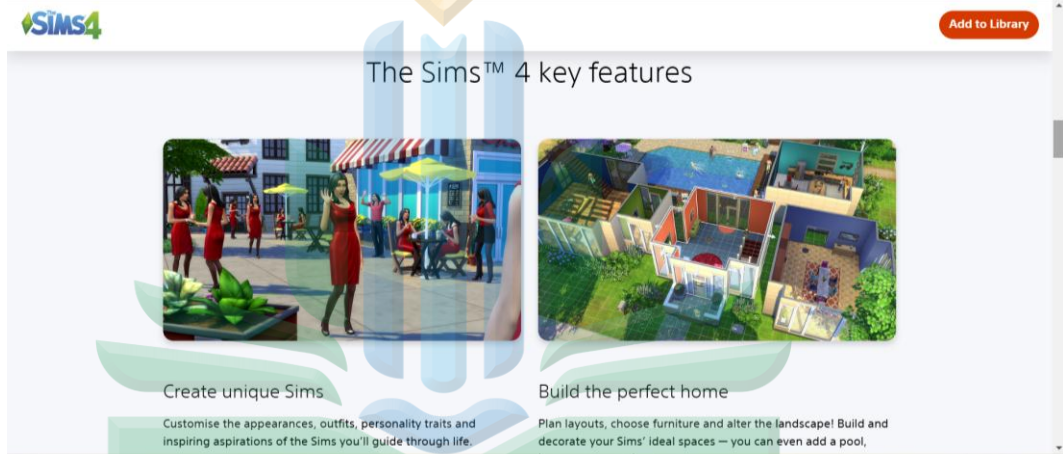
## DOKUMENTASI

1. Tampilan *game* Pocket Love dalam Google PlayStore, rating, ulasan dan banyaknya pengguna yang mendownload.

The image displays three screenshots of the Google Play Store page for the game "Pocket Love" by HyperBeard. The top screenshot shows the main app page with a 4.5-star rating, over 10 million downloads, and an "Instal" button. The middle screenshot shows the "Acara & penawaran" (Events & offers) section with two promotional banners. The bottom screenshot shows the "Dukungan aplikasi" (App support) section, listing other games by HyperBeard such as "My Dear Farm", "Rumah Menawan", "Fairy Village", and "Bar Sushi Kuma".

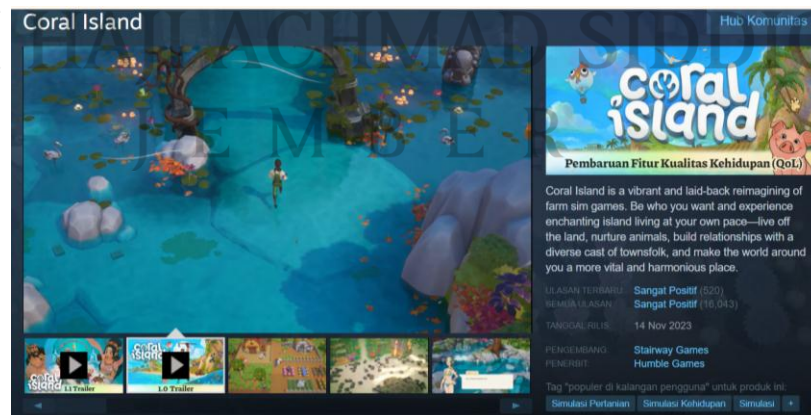
<https://play.google.com/store/search?q=pocket%20love&c=apps>

## 2. Tampilan *game* The Sims pada Steam

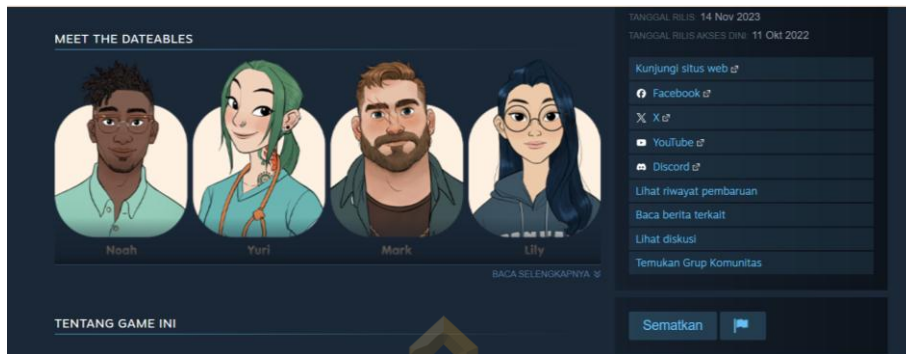


[https://store.steampowered.com/app/1222670/The Sims 4/](https://store.steampowered.com/app/1222670/The_Sims_4/)

## 3. Gambar tampilan *game* Coral Island pada Steam

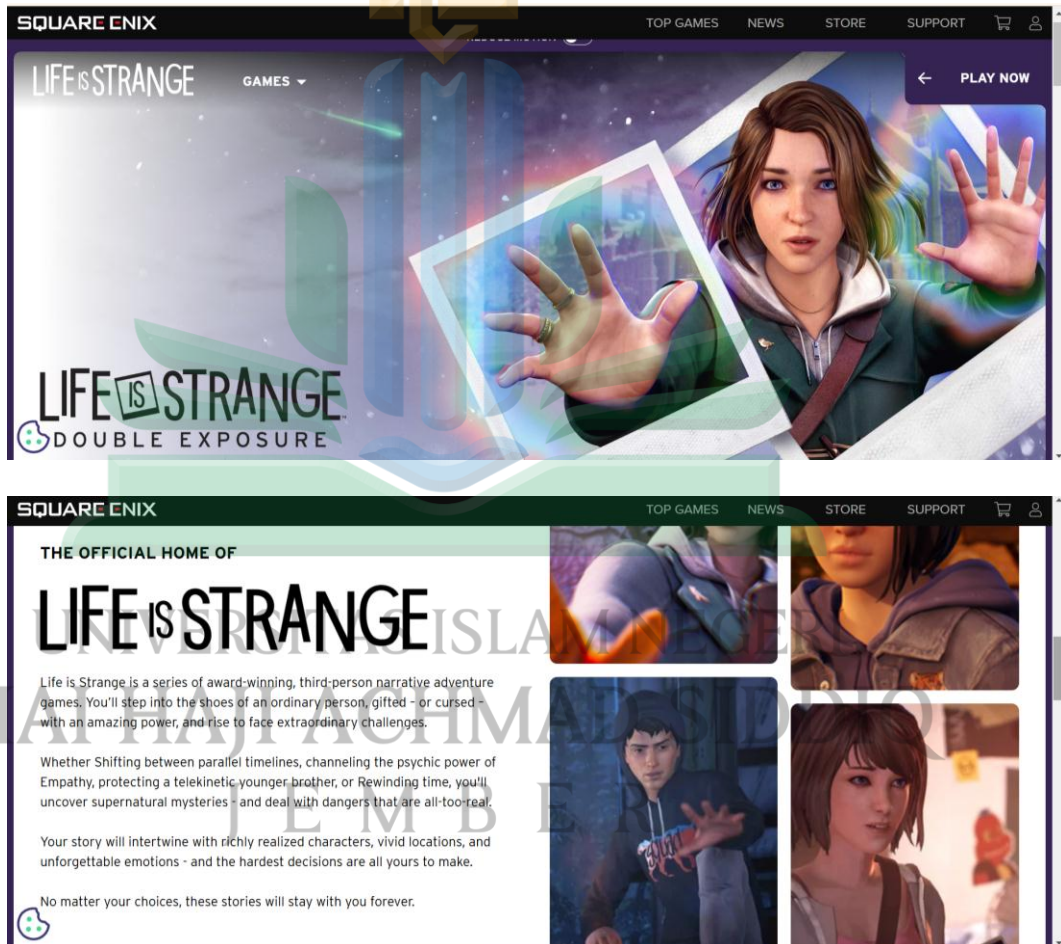






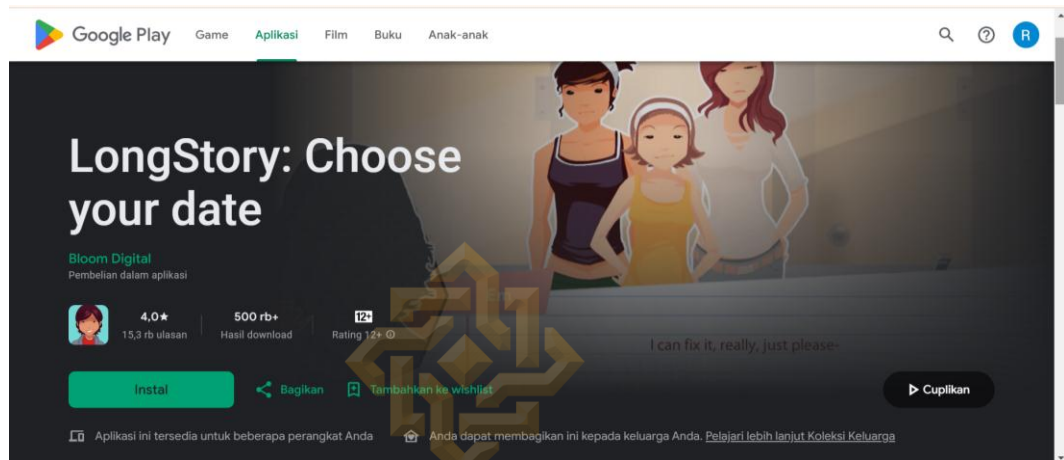
[https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral\\_Island/](https://store.steampowered.com/app/1158160/Coral_Island/)

4. Gambar game Life is Stranger



<https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-us>

5. Gambar tampilan LongStory pada aplikasi google PlayStore



<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstoryga>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
me01  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



### A. Biodata Pribadi

**Nama** : Dyah Ayu Puspita Sari  
**NIM** : 204103010065  
**Tempat/Tanggal Lahir** : Jember, 24 Januari 2002  
**Alamat** : Jln. Kartini 79 A, RT. 001/RW.013, Desa  
Wonorejo, Kecamatan Kencong, Kabupaten Jember  
**Fakultas** : Dakwah  
**Program Studi** : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
**No.HP/WA** : 085198873164  
**Email** : dyahayu2401@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK Kemala Bayangkhari Kencong (Jember)
2. SD Negeri 02 Ngijo Karangploso (Malang)
3. SMP Negeri 01 Karangploso (Malang)
4. SMK PGRI 5 Kencong (Jember)
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember