

## TRANSFORMASI TOKOH DALAM GAME *MOBILE LEGENDS: BANG BANG!* (MLBB) DAN DAMPAKNYA

### CHARACTER TRANSFORMATION IN THE GAME *MOBILE LEGENDS: BANG BANG!* (MLBB) AND ITS IMPACT

<https://doi.org/10.53744/bambuti.v5i2.84>

Submitted: 09-11-2023 Reviewed: 15-11-2023 Published: 19-11-2023

**Benediktus Rengga Irwanto**  
Universitas Indonesia  
[benediktusrengga@gmail.com](mailto:benediktusrengga@gmail.com)

**Nurni Wahyu Wuryandari**  
Universitas Indonesia  
[nurnismar@yahoo.com](mailto:nurnismar@yahoo.com)

#### ABSTRAK

*Budaya Cina berkembang dalam banyak budaya populer termasuk pada game. Salah satu game yang mengandung budaya Cina yakni Mobile Legends: Bang Bang! atau MLBB, merupakan game rintisan Moonton selaku perusahaan pengembangnya yang berasal dari Shanghai. Moonton mengangkat budaya Cina dalam MLBB melalui karakter-karakter hero yang dapat dipilih para pemain game, di antaranya karakter hero Chang'e, Sun, dan Zilong yang memiliki popularitas tertinggi. Ketiga karakter hero tersebut diangkat berdasarkan tokoh mitos, sastra, dan sejarah Cina yakni: tokoh mitos Dewi Chang'e, tokoh sastra Sun Wukong, dan tokoh sejarah Zhao Yun. Ketiga karakter hero ini mengalami transformasi pada nama hingga latar belakang ceritanya sehingga terdapat perbedaan dari para tokoh aslinya. Transformasi tersebut dilakukan oleh pengembang sebagai penyesuaian pada konseptualisasi game sekaligus sebagai strategi pemasaran. Dari hasil mengkaji transformasi tiga tokoh yang disebut di atas menjadi karakter hero MLBB terpilih (Chang'e, Sun, dan Zilong) diperoleh kesimpulan bahwa transformasi yang dibuat pengembang tidak hanya menarik perhatian para pemain, namun juga menjadi strategi MLBB untuk mengembangkan pasar.*

**Kata kunci:** transformasi tokoh, Mobile Legends, dampak transformasi

#### ABSTRACT

*Chinese culture thrives on a lot of popular culture including gaming. One of the games that contain Chinese culture is Mobile Legends: Bang Bang! or MLBB, developed by Moonton as the developer company from Shanghai. Moonton elevates Chinese culture in MLBB through hero characters that gamers can choose from. There are 11 hero characters with Chinese culture, including the hero characters Chang'e, Sun, and Zilong who have the highest popularity. The three hero characters are based on mythical, literature and historical characters related to China, namely: (1) the mythical figure Chang'e as the hero character Chang'e, (2) the literature figure Sun Wukong as Sun, and (3) the historical character Zhao Yun as the hero character Zilong. The hero characters have undergone transformation from*



Bambuti : Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok are licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

*the name to the story background so there are differences from the figures. This transformation aims to be an adjustment to the game conceptualization as well as a marketing strategy to attract the players' attention. This research will examine the figures' transformation into selected MLBB hero characters (Chang'e, Sun, and Zilong), and it is concluded that the transformations made by the developers not only attract the players' attention, but also eventually became MLBB's strategy to develop the market.*

**Keywords:** *transformation, Mobile Legends, transformation's impact*

## PENDAHULUAN

Budaya Cina merupakan salah satu budaya tertua di dunia yang kuat mengakar pada pemilik budaya tersebut. Budaya yang begitu kuat ini terus bertahan dan bahkan muncul dalam bentuk budaya populer masa kini, seperti pada acara televisi, film, novel, komik, hingga *game*. Budaya Cina yang diadaptasi ke dalam budaya populer menjadikan hal tersebut tidak hanya diterima dan dinikmati oleh orang Cina, namun juga dinikmati oleh orang-orang non-Cina. Contohnya, *game Mobile Legends: Bang Bang!* Atau MLBB yang dikembangkan oleh perusahaan *game* bernama Moonton (沐瞳) pada tahun 2016 yang berasal dari Shanghai (上海) memiliki popularitas di luar negeri—khususnya Asia Tenggara—yang lebih besar dibandingkan di dalam Cina. Di Asia Tenggara, Indonesia menjadi pasar terbesar MLBB karena memiliki lebih dari 50% pemain aktif bulanan dari total keseluruhan jumlah pemain. Yuan Jing sebagai *founder* dari Moonton<sup>1</sup> dalam wawancaranya dengan media, bahkan mengatakan MLBB sebagai *Indonesian National Mobile Game* (MJZJ, 2018).

Sebagai sebuah *game* rilisan perusahaan Cina, MLBB banyak mengangkat tokoh mitos dan sastra dan menjadikannya sebagai karakter *hero*<sup>2</sup> dalam *game*. Awalnya MLBB dirilis dengan 10 karakter *hero*, kemudian berkembang hingga lebih dari 100 karakter *hero* yang dapat dimainkan. Dari 100 lebih karakter *hero* yang ada saat ini, terdapat 11 karakter *hero* yang berkaitan dengan budaya Cina, yakni: Akai, Baxia, Chang'e, Chou, Ling, Luo Yi, Sun, Wanwan, Yin, Yu Zhong, dan Zilong (diurutkan berdasarkan alfabetikal). Di antara kesebelas karakter *hero* tersebut, tulisan ini akan meneliti 3 karakter *hero* hasil adaptasi dari budaya Cina yakni: (1) tokoh mitologi Dewi Chang'e (嫦娥) yang diadaptasi menjadi karakter *hero* Chang'e, (2) tokoh fiksi Sun Wukong (孙悟空) yang diadaptasi menjadi karakter *hero* Sun, dan (3) tokoh sejarah Zhao Yun (赵云) yang diadaptasi menjadi karakter *hero* Zilong. Ketiga karakter *hero* tersebut terpilih dari kesebelas karakter *hero* lainnya karena merupakan karakter *hero* dengan referensi budaya Cina yang dikembangkan oleh Moonton: (1) Zilong sebagai karakter pertama yang secara keseluruhan merupakan karakter ke-16, (2) Sun sebagai karakter kedua yang secara keseluruhan merupakan karakter ke-27, (3) Chang'e sebagai karakter ketiga yang secara keseluruhan merupakan karakter ke-61.

---

<sup>1</sup>Moonton atau Shanghai Moonton Technology Co. Ltd. (上海沐瞳科技有限公司) adalah anak perusahaan dari ByteDance serta merupakan pengembang *game* MLBB yang berkantor pusat di Shanghai, Tiongkok.

<sup>2</sup>Karakter *hero* adalah karakter *game* yang dapat dipilih para pemain sebelum melakukan pertandingan di dalam *game*.

Dewi Chang'e adalah tokoh mitos dewi bulan yang kisahnya erat dengan Festival Pertengahan Musim Gugur, yang juga dikenal sebagai Festival Bulan atau Festival Kue Bulan. Sun Wukong adalah tokoh monyet yang menjadi salah satu tokoh utama pada sastra klasik Cina abad ke-16—*Perjalanan ke Barat* (西游记) karya Wu Cheng'en (吴承恩). *Perjalanan ke Barat* merupakan salah satu dari *Sidaqishu* (四大奇書) atau Empat Novel Sastra Klasik Cina Terbaik<sup>3</sup>. Zhao Yun adalah jenderal militer, seorang tokoh sejarah yang hidup di akhir era Dinasti Han Timur (东汉) dan awal Zaman Tiga Negara (三国時代). Tokoh ini juga muncul dalam sastra klasik Cina abad ke-14 yang turut termasuk dalam *Sidaqishu*—berjudul *Roman Tiga Negara* (三国演义) karya Luo Guanzhong (罗贯中).

Nama ketiga tokoh yang diangkat menjadi karakter *hero* dalam MLBB mengalami sedikit modifikasi. Karakter *hero* Sun tidak menggunakan nama lengkap tokoh Sun Wukong dan karakter *hero* Zilong menggunakan nama lain dari tokoh Zhao Yun. Karakter *hero* Chang'e tidak mengalami perubahan nama, namun modifikasi terjadi pada penggambaran karakter dan latar belakang cerita pada *game*. Tidak hanya karakter *hero* Chang'e yang dihadirkan berbeda dengan tokoh Dewi Chang'e, hal serupa terjadi pada karakter *hero* Sun dan karakter *hero* Zilong. Karakter-karakter *hero* tersebut mengalami transformasi. Sebelum membuat transformasi, pengembang *game* telah melakukan penelitian selama proses desain untuk menginformasikan dan memodelkan lingkup *game* yang dikembangkan (Spring, 2014:208). Transformasi pada ciri—baik narasi maupun visual—pada tiap-tiap karakter *hero* dilakukan agar para karakter *hero* dapat tetap sesuai dengan konseptualisasi *game* MLBB. Konsep *game* MLBB mengharuskan para pemain untuk memilih karakter *hero* sebelum bertanding. Karakter *hero* yang telah dirilis berada di *universe*<sup>4</sup> bernama *Land of Dawn*, sebagai latar tempat semua karakter *hero* yang terdiri dari 21 ras dengan 24 kategori yang berbeda-beda untuk bertempur dan mengalami berbagai macam peristiwa pada masing-masing jalan ceritanya. Keberadaan *Land of Dawn* sebagai *universe* di MLBB dikembangkan sebagai tempat dimana semua karakter *hero* dengan latar belakang yang berbeda-beda memiliki keterikatan satu sama lain.

Strategi transformasi digunakan tidak hanya membuat para karakter *hero* sesuai dengan konseptualisasi *game*, namun juga untuk mempengaruhi pasar *game* yang membuat para pemain menjadi tertarik dengan karakter *hero* yang ada. Oleh karenanya selain diadaptasi dari

---

<sup>3</sup>Empat Novel Sastra Klasik Cina yang dianggap sebagai yang terbaik, digolongkan di era Dinasti Qing (清朝), terdiri dari: (1) *Roman Tiga Negara* (三国演义), (2) *Perjalanan ke Barat* (西游记), (3) *Impian Paviliun Merah* (红楼梦), dan (4) *Tepi Air* (水浒传).

<sup>4</sup>*Universe* pada media populer (contoh: film, komik, dan *game*) adalah gambaran dunia yang dibangun berdasarkan berbagai rangkaian cerita untuk melengkapi sebuah cerita besar (Abednego, 2018).

para tokoh berpengaruh dalam budaya Cina, penulis memilih tokoh Dewi Chang'e, Sun Wukong, dan Zhao Yun untuk diteliti karena para karakter *hero* hasil pengadaptasian memiliki popularitas dengan peringkat tertinggi di antara karakter *hero* yang berkaitan dengan budaya Cina lainnya. Ditambah, ketiganya sebagai tiga karakter *hero* pertama dengan referensi budaya Cina yang dikembangkan oleh Moonton.

Banyaknya pemain yang memainkan *game* ini, telah membuat beberapa pemerhati melakukan kajian. Berikut akan dihadirkan beberapa jurnal maupun artikel yang membahas karakter *hero* di MLBB maupun pengadaptasian budayanya.

Karen Theresya (2021) menulis artikel berjudul "Tokoh Sun dalam *Game* MOBA "*Mobile Legends: Bang Bang!*" sebagai Sarana Pengenalan Budaya Cina di Jakarta". Ia menyatakan bahwa karakter *hero* Sun dalam MLBB yang diadaptasi dari tokoh Sun Wukong dikenali para pemain MLBB di Jakarta berdasarkan hasil survei yang diberlakukan kepada 101 responden dengan kisaran usia 14 hingga 37 tahun. Para responden mengenali bahwa karakter *hero* Sun berasal dari tokoh Sun Wukong yang memiliki ciri kuat dalam bertarung dan memiliki kemampuan untuk mengkloning diri.

S Fajar Asmara (2021) melalui "Struktur Teks Cerita Fiksi Pada Kisah Hero *Game Mobile Legends*" menganalisis struktur teks cerita fiksi pada kisah 32 karakter *hero* (termasuk karakter *hero* Sun dan Zilong) dalam MLBB. Ia menemukan bahwa karakter *hero* Sun hanya memiliki struktur tunggal, sementara karakter *hero* Zilong memiliki struktur yang lebih lengkap. Deskripsi karakter *hero* Zilong dengan struktur yang nyaris lengkap menunjukkan konteks latar belakang cerita yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan deskripsi karakter *hero* Sun yang hanya berstruktur tunggal.

Dong dan Mangiron (2018) dalam "*Journey to the East: Cultural Adaptation of Video Games for the Chinese Market*" membahas tentang masifnya adaptasi budaya pada *video games* melalui strategi kulturalisasi<sup>5</sup> berhasil menjadikan *video games* memiliki daya tarik yang kuat di pasar Tiongkok. Daya tarik tersebut mengundang berbagai perusahaan pengembang *game* luar negeri maupun dalam negeri, pemerintah, hingga masyarakat untuk memberikan dukungan pada *game* yang beredar di pasaran Tiongkok. Referensi budaya yang kemudian diadaptasi tersebut merupakan strategi kulturalisasi untuk mempertahankan sekaligus mendapatkan perhatian para pemain *game*.

---

<sup>5</sup>Strategi kulturalisasi yang dimaksudkan merupakan adaptasi visual, suara, dan narasi dari suatu budaya atau bahasa ke budaya atau bahasa yang lain.

Ketiga tulisan tersebut memiliki arah kajian yang berbeda-beda. Artikel pertama, membahas pengenalan hasil pengadaptasian Sun Wukong menjadi karakter *hero* Sun di MLBB. Pada artikel kedua, hasil analisis struktur teks pada deskripsi karakter *hero* Sun dan karakter *hero* Zilong dapat menunjukkan sejauh mana kedua *hero* tersebut dikembangkan dan dibangun pada *universe* yang sama di MLBB. Selanjutnya, artikel yang terakhir menghasilkan penelitian terkait adaptasi budaya sebagai strategi kulturalisasi membentuk daya tarik pada pasar Tiongkok.

Saya melihat bahwa faktor transformasi para tokoh menjadi karakter *hero* MLBB terpilih (Chang'e, Sun, dan Zilong) adalah hal yang menarik untuk dikaji karena transformasi atas ketiga tokoh yang dipilih telah menarik banyak pemain game. Melalui metode kepustakaan berdasarkan sumber bacaan yang telah dikumpulkan, pengkajian atas hal ini tidak hanya akan memberikan pemahaman terkait nilai budaya maupun karya sastra Cina, tetapi juga untuk mengungkap strategi transformatif yang dibuat oleh Moonton sebagai pihak pengembang telah berhasil menjadikan MLBB sangat sukses dan diterima oleh banyak pemain. Berdasarkan hal ini, maka tujuan penulisan adalah mengungkap transformasi tiga tokoh yang diambil dari sejarah dan budaya Cina menjadi karakter *hero* di *game* MLBB, berikut dampak yang dihasilkan setelah adanya transformasi.

## PEMBAHASAN

### 1. Transformasi Tokoh

Transformasi berasal dari perpaduan terminologi bahasa Prancis dan Latin kuno yakni *transformer* dan *transformare* yang memiliki makna berupa “mengalami perubahan bentuk”<sup>6</sup>. Transformasi terjadi pada pengadaptasian para tokoh menjadi karakter *hero* di *game*. Tokoh Dewi Chang'e, Sun Wukong, dan Zhao Yun diadaptasi dari tokoh sejarah, mitos dan karya sastra oleh Moonton menjadi karakter *hero* Chang'e, Sun, dan Zilong.

Chang'e, Sun Wukong, dan Zhao Yun dalam budaya Cina merupakan tokoh yang muncul dalam kurun waktu dan media yang berbeda-beda. Sementara dalam MLBB, ketiga karakter *hero* tersebut berada di dalam satu kurun waktu dan bersama-sama hidup pada suatu dunia atau

---

<sup>6</sup>*Online Etymology Dictionary*, diakses dari <https://www.etymonline.com/word/transform> pada 13 November 2022, 16:00 GMT +7.

*universe* yang disebut sebagai *Land of Dawn*. *Land of Dawn* digambarkan menjadi suatu peta dengan 7 lingkup wilayah<sup>7</sup>.

Gambar 1. Peta *Land of Dawn*



Sumber: aplikasi *game* MLBB

Karakter *hero* Chang'e, Sun, dan Zilong sebagai karakter *hero* oriental hidup di wilayah *Cadia Riverlands* yang merupakan satu-satunya wilayah yang terlepas dari pulau utama bersama dengan karakter *hero* oriental lainnya (karakter-karakter *hero* dengan latar belakang dari budaya Asia Timur lain seperti Jepang dan Korea). Mereka diceritakan mendapat perlindungan dari sosok *Great Dragon*. *Great Dragon* bukanlah sebuah karakter *hero*, melainkan hanya sebagai penambahan latar belakang cerita saja.

Untuk mengetahui transformasi para karakter *hero*, latar belakang dari tokoh asli Chang'e, Sun Wukong, dan Zhao Yun sebagai bentuk referensi dalam pengadaptasian karakter *hero* Chang'e, Sun, dan Zilong akan dijelaskan lebih dulu. Selanjutnya, akan dihadirkan penggambaran masing-masing karakter *hero* dalam *game* MLBB dari deskripsi, visualisasi, hingga ekspresi berupa suara. Setiap karakter *hero* memiliki empat tahap ekspresi ketika *match* atau pertandingan, dengan jenis berupa: (1) *hero selection*: muncul ketika pemilihan karakter *hero* sebelum *match* berlangsung, (2) *hero movement*: muncul seiring dengan pergerakan karakter *hero*, (3) *hero skill*: muncul ketika *skill* dikeluarkan—umumnya pada *skill* 3, dan (4) *hero death*: muncul ketika *hero* mati.

## 1.1. Chang'e

### 1.1.1. Dewi Chang'e dalam Mitologi Cina

---

<sup>7</sup>Tujuh wilayah tersebut yakni: (1) *Moniyan Empire*, (2) *Cadia Riverlands*, (3) *Azyra Woodlands*, (4) *Vonetis Islands*, (5) *Barren Islands*, (6) *Agelta Drylands*, dan (7) *Northern Vale*.

Mitos yang berkembang di Cina tersebar melalui berbagai media serta tidak senantiasa dituangkan dalam bentuk prosa maupun karya sastra. Beberapa di antaranya berupa folklor yang diturunkan dari mulut ke mulut atau melalui lagu-lagu. Buku klasik yang dianggap sebagai gudang utama dari mitos kuno Cina adalah *Huainanzi* (淮南子) (Yang dan An, 2005:6). Mitos terkait Dewi Chang'e muncul di Bab 6 *Huainanzi* dengan kisah Chang'e yang mencuri ramuan keabadian milik suaminya—Hou Yi (后羿) kemudian meminumnya. Setelah itu, ia lalu terbang ke bulan dan menjadi Dewi.

Kisah Dewi Chang'e sebagai pencuri lambat laun dilupakan setelah era Enam Dinasti (六朝) (220 – 589 M)<sup>8</sup> dengan banyaknya kemunculan puisi maupun prosa yang menggambarkan simpati pada sepi dan dinginnya hidup Dewi Chang'e di bulan (Johnston dan Laing, 2001:442). Dilupakannya Dewi Chang'e sebagai pencuri ramuan keabadian memberikan gambaran baru pada sosok Dewi Chang'e. Ia menjelma sebagai seorang wanita yang baik, cantik, anggun, dan cerdas (Yang dan An, 2005:90). Tidak ada gambaran pasti terkait visual Dewi Chang'e, namun Bulan di Cina sering diasosiasikan sebagai metafora kecantikan oleh karenanya sosok Chang'e sebagai teladan terhadap kecantikan muncul (Johnston dan Laing, 2001:450). Pada ilustrasi dan kisahnya, seringkali terdapat kelinci (yang disebut sebagai kelinci giok<sup>9</sup>).

Gambar 1.1 Ilustrasi Dewi Chang'e



Sumber: id.aliexpress.com

Gambar 1.2 Ilustrasi Dewi Chang'e di Kemasan Kue Bulan



Sumber: nst.com.my

### 1.1.2. Dewi Chang'e dalam MLBB sebagai Karakter *Hero* Chang'e

Karakter *hero* Chang'e di MLBB merupakan *hero* yang disebut sebagai “Murid termuda *Great Dragon*”. Karakter *hero* Chang'e diceritakan memiliki potensi sihir yang luar biasa. Kepribadian yang dimiliki Chang'e disebut sebagai “... energik dan menyenangkan yang

<sup>8</sup>Enam Dinasti merujuk pada 6 Dinasti yang berbasis di Jiankang (建康), yakni: (1) Wu Timur (东吴), (2) Jin Timur (晋), (3) Liu Song (劉宋), (4) Qi Selatan (南齐), (5) Liang (梁朝), dan (6) Chen (陈朝).

<sup>9</sup>Disebut sebagai kelinci giok putih karena berwarna putih murni, diceritakan sebagai teman Dewi Chang'e selama di Bulan (Yang dan An, 2008:88).

terkadang membuat *Great Dragon* sakit kepala ...” (*Mobile Legends*, 2022). Oleh karenanya, diutuslah Zilong—anak angkat *Great Dragon*—untuk membimbing Chang’e. Lambat laun, Zilong disebutkan mulai menyayangi Chang’e seperti adik perempuannya sendiri. Sifat Chang’e mulai patuh karena bimbingan Zilong.

Karakter *hero* Chang’e di MLBB digambarkan sebagai anak perempuan kecil dengan wajah lucu. Di rambutnya terdapat ornamen pita putih berhiasan emas dengan gantungan wortel di tusukan rambutnya. Karakter *hero* Chang’e mengenakan *hanfu* yang merupakan pakaian tradisional Cina. Hanfu yang dikenakan pendek dengan lengan yang panjang berbentuk jubah menguntai ke bawah. Mayoritas warna pada bajunya adalah hijau dan putih, serta terdapat linen berwarna emas senada dengan hiasan di kepalanya. Sepatunya tampak seperti sepatu *boots* dengan warna natural perpaduan warna hijau muda dan hijau tua. Karakter *hero* Chang’e duduk di sebuah benda berbentuk bulan sabit bermotif kayu dan daun yang bernama *Crescent Moon* seraya memangku seekor kelinci putih. Kelinci putih inilah yang disebut sebagai *Moon Rabbit*. Di latar belakang cerita karakter *hero* Chang’e, *Moon Rabbit* membuat kesalahan karena menelan pil suci milik *Great Dragon* sehingga membuatnya nyaris diusir.

Pada suara yang dikeluarkan oleh karakter *hero* Chang’e, ekspresi-ekspresi yang muncul di antaranya:

- (1) *Hero selection*: “*Lets’ play together!*”
- (2) *Hero movement*: terdapat berbagai macam ekspresi namun masih berkaitan dengan penggambaran karakternya seperti “*Huh? Where’s my little bunny gone?*”
- (3) *Hero skill*: “*You are making me mad!*”
- (4) *Hero death*: “*I’m sleepy*”

Karakter *hero* Chang’e sebagai anak kecil berbeda dengan tokoh asli Chang’e yang merupakan perempuan dewasa dan telah bersuami. *Crescent Moon* yang hadir bersama dengan karakter *hero* Chang’e menunjukkan asosiasinya dengan bulan seperti halnya tokoh asli Chang’e, meskipun di dalam *game* tidak digambarkan bahwa karakter *hero* Chang’e tinggal di bulan. Benda-benda yang selalu menemani Chang’e adalah *Moon Rabbit* dan *Crescent Moon*—benda berbentuk bulan sabit yang diduduki oleh karakter *hero* Chang’e. Kelinci dan bulan merupakan hal yang sering muncul dan diasosiasikan dengan ilustrasi pada tokoh asli Chang’e. Terkait dengan baju yang dikenakan oleh karakter *hero* Chang’e, karena memang pada dasarnya tidak ada standar asli tentang bagaimana tokoh Chang’e berpakaian, Baju mewah linen berwarna emas dengan kain yang menjuntai hingga ke bawah separate pakaian yang

dikenakan tokoh asli Chang'e berdasarkan lukisan maupun ilustrasi yang telah ada tidak hadir dalam karakter *hero* Chang'e .

Karakter *hero* Chang'e dalam MLBB yang digambarkan “sudah seperti adik perempuan Zilong” adalah hasil buatan pengembang *game*, dan fungsinya menjadi pendukung latar belakang cerita di *universe* MLBB. Penggambaran karakter *hero* Chang'e yang dianggap nakal dapat berdasarkan kisah pencurian yang dilakukan oleh tokoh Chang'e untuk mengambil ramuan keabadian dan menjadi Dewi Bulan. Ramuan keabadian tidak terdapat pada penggambaran karakter tokoh Chang'e, namun perihal pil suci milik *Great Dragon* muncul dalam MLBB dengan narasi yang berbeda. Perbedaan terletak pada gambaran bahwa *Moon Rabbit*lah yang menelan pil suci milik *Great Dragon* dan bukan Chang'e yang meminumnya.

Tokoh asli Chang'e yang dikisahkan dalam cerita mitos adalah Dewi Bulan yang tidak memiliki kekuatan apa-apa—dan di kemudian hari ia dianggap sebagai perlambang kecantikan. Berbeda dengan cerita mitos, sosok karakter *hero* Chang'e dalam MLBB cukup banyak diasosiasikan dengan kemampuan sihir yang tidak dimiliki oleh sang Dewi. Pada narasi *hero death*, alih-alih mengucapkan kematian, karakter *hero* Chang'e justru berkata “*I'm sleepy*” yang berarti “Aku mengantuk”. Chang'e sebagai Dewi Bulan adalah sosok mitos yang abadi sehingga tidak akan pernah mati. Menarik untuk melihat bagaimana kematian karakter *hero* Chang'e pada saat pertandingan diucapkan sebagai “mengantuk” yang juga bisa berarti menunjukkan imortalitas atau keabadian.

Gambar 1.3 Karakter *Hero* Chang'e di MLBB



Sumber: aplikasi *game* MLBB

## 1.2. Sun

### 1.2.1. Sun Wukong dalam Karya Sastra

Sun Wukong adalah tokoh fiksi yang muncul di salah satu dari *Sidaqishu* (四大奇書) *Perjalanan ke Barat*, ditulis pada abad ke-16 oleh Wu Cheng'en. *Perjalanan ke Barat* dikenal

sebagai karya sastra klasik dengan komprehensivitas nilai yang tersirat dalam novel tersebut sehingga dapat dibaca sebagai fiksi historis, satir politik, hingga alegori keagamaan (Gray dan Wang, 2019:1). Novel tersebut mengisahkan perjalanan biksu Tang Sanzang (唐三藏) mengambil sutra Buddha ke India. Ia ditemani oleh empat tokoh yang bukan manusia<sup>10</sup> yang dijanjikan mendapat kebebasan oleh Guanyin (观音) bila berhasil melayani biksu Sanzang dalam perjalanannya ke Barat (Ye, 2015:6). Salah satu teman sang biksu adalah Sun Wukong, yakni sosok monyet sakti dengan kekuatan luar biasa.

Sun Wukong yang terlahir dari batu awalnya hanyalah sosok kera biasa yang berhasil menjadi Raja para monyet. Sun Wukong terusik dengan kematian yang membuatnya mengembara untuk mencari guru untuk belajar banyak ilmu dan kesaktian. Setelahnya, Sun Wukong kembali ke wilayahnya dengan kekuatan yang dia miliki untuk melindungi kawanannya. Namun ia menjadi tamak, semakin congkak dan berulah sehingga membuat banyak pihak geram. Berbagai macam cara dilakukan banyak pihak untuk menghukumnya, namun baru berhasil dilakukan oleh Buddha Tathāgata (Wu & Yu, 2012).

Sun Wukong di dalam novel merupakan seekor monyet dengan tinggi yang tidak mencapai empat kaki, berkepala botak dengan taring-taring di giginya. Pada Bab ke-7 *Perjalanan ke Barat*, mata Sun Wukong diceritakan menjadi merah dan secara permanen pupilnya terlihat terbakar karena api surgawi. Pakaian yang secara resmi Sun Wukong kenakan sebelum menjalani perjalanan ke Barat diceritakan pada Bab ke-14 *Perjalanan ke Barat*, yakni rok kulit harimau yang dia dapatkan langsung dari harimau buruannya. Atribut berupa pakaian yang melekat pada tokoh Sun Wukong selain rok dari kulit harimau yakni topi berbulu *phoenix*, kemeja rantai emas yang sesekali dipakai (kemeja rantai emas yang lebih tepat dibayangkan sebagai baju besi muncul pada sosok Sun Wukong saat menghadapi musuh), sepatu *boots*, serta ikat kepala emas (紧箍咒) dari Guanyin agar biksu Sanzang dapat mengontrol perilakunya ketika ia berulah.

---

<sup>10</sup>Sosok-sosok tersebut yakni: (1) Sun Wukong, (2) Zhu Bajie (猪八戒), (3) Sha Wujing (沙悟淨), dan (4) Kuda Naga Putih (白龍馬).

Gambar 2.1 Ilustrasi Sun Wukong



Sumber: [journeytothewestresearch.com](http://journeytothewestresearch.com)

### 1.2.2. Sun Wukong dalam MLBB sebagai Karakter *Hero Sun*

Sun di MLBB merupakan *hero* bersosok monyet. Pada deskripsi terkait karakter *hero Sun*, deskripsi yang ada paling sedikit jika dibandingkan dengan deskripsi dari karakter *hero Chang'e* dan karakter *hero Zilong*. Karakter *hero Sun* digambarkan terlahir dari batu karang yang pada akhirnya diperangkap di bawah gunung oleh sang Dewa dalam kurun waktu yang lama. Sun yang senantiasa mendamba kebebasan dan akhirnya mendapatkan kebebasan usai usaha repetitifnya dalam menyerukan kata kebebasan, "... Menunggu kesempatan yang tepat untuk melarikan diri, ia meneriakkan 'kebebasan' berulang kali dan akhirnya mematahkan pemenjarannya. ...” (*Mobile Legends*, 2022).

Karakter *hero Sun* di MLBB digambarkan sebagai seorang monyet dengan wajah berwarna merah dan tubuh yang gagah. Sun senantiasa membawa tongkat besi besarnya kemana-mana. Terdapat tameng besi di lengan kanan dan gelang besi di pergelangan tangan kiri. Tasbih dengan bola berdiameter besar terkalung di lehernya, sepatu dengan material besi ia kenakan dengan panjang hingga ke betis, serta terdapat ikat kepala berwarna emas. Di pinggangnya melingkar bulu harimau yang diikat dengan tali besar, serta ia mengenakan jubah berwarna merah dengan motif emas pada sisi belakangnya yang senantiasa berkibar-kibar. Sejauh ini, tidak terdapat deskripsi lebih lanjut terkait dengan atribut-atribut yang dikenakan oleh Sun Wukong.

Pada deskripsi dari karakter *hero Sun*, secara singkat disebutkan bahwa karakter *hero Sun* merupakan "sosok yang luar biasa". Pada suara yang dikeluarkan oleh karakter *hero Sun*, ekspresi-ekspresi yang muncul di antaranya:

(1) *Hero selection*: "I hope they're stronger than me."

(2) *Hero movement*: terdapat berbagai macam ekspresi namun masih berkaitan dengan penggambaran karakternya seperti “*Is there a Ninja who stole my skill of doppelganger?*”

(3) *Hero skill*: “*The blood of monkey will never die!*”

(4) *Hero death*: “*This is not an appropriate place to stay any longer..*”

Di MLBB, karakter *hero* Sun tidak lagi bertugas melayani seorang biksu maupun memiliki misi untuk mencari kitab suci. Latar belakang karakter *hero* Sun yang terlahir dari batu dan dikurung di gunung dalam jangka waktu yang lama oleh Dewa sama dengan keadaan tokoh Sun Wukong di dalam cerita yang sebenarnya, tetapi dalam penjelasan karakter *hero* Sun, tidak dijelaskan penyebab utama mengapa ia dikurung. Kejahatan maupun ulahnya tidak ada dalam deskripsi terkait latar belakang *hero* Sun. Penggambaran karakter *hero* Sun dalam MLBB adalah sebagai monyet yang gagah dan dengan muka berwarna merah berbeda dengan cerita asli dari tokoh Sun Wukong. Di novel, Sun Wukong diceritakan seperti monyet biasa pada umumnya dan bahkan tingginya hanya mencapai empat kaki. Sun Wukong bukanlah siluman berbentuk monyet, ia merupakan monyet yang mempelajari bahasa dan budi manusia serta berguru untuk mendapatkan banyak kekuatan ajaibnya. Tokoh Sun Wukong memiliki mata dengan pupil berwarna merah setelah insiden melarikan diri dari api surgawi. Sementara itu, karakter *hero* Sun keseluruhan mukanya berwarna merah. Adanya ikat kepala emas dengan kulit harimau yang melingkar di pinggang serta dengan tongkat ajaib menunjukkan kesesuaian dengan cerita asli dari tokoh Sun Wukong. Selain pada bentuk badan hingga warna wajahnya, tameng besi di lengan kiri, gelang besi di tangan kanan, dan juga sepatu *boots* besi berbeda dengan penggambaran tokoh aslinya. Pemilihan narasi pada suara karakter *hero* Sun dapat memperlihatkan sifatnya. Narasi saat *hero selection*, “*I hope they’re stronger than me.*” mengingatkan kepada congkaknya Sun Wukong dalam melawan banyak pihak maupun Buddha. Congkaknya karakter *hero* Sun juga dapat kita lihat dari narasi *hero move* dan *hero skill*. Dalam *hero skill* dimana karakter *hero* Sun mengatakan “darah monyet tak akan pernah mati” mengingatkan pada keinginan tokoh Sun Wukong untuk menjadi abadi serta mengalihkan diri dari kematian yang enggan ia akui.

Gambar 2.2 Karakter Hero Sun di MLBB



Sumber: aplikasi *game* MLBB

### 1.3. Zhao Yun

#### 1.3.1. Jenderal Zhao Yun dalam Sejarah

Zhao Yun adalah tokoh sejarah yang merupakan jenderal perang semasa Zaman Tiga Negara di negara Shu Han (蜀漢) yang dibentuk oleh Liu Bei (劉備)<sup>11</sup>. Zhao Yun juga dikenal sebagai dengan Zhao Zilong. Catatan yang berkaitan dengan Zaman Tiga Negara secara historis terekam pada Catatan Tiga Negara (三國志) yang ditulis oleh Chen Shou (陳壽) (3 M). Catatan Tiga Negara menjelaskan masing-masing tokoh yang terlibat ketika Zaman Tiga Negara dengan tanpa alur yang berkesinambungan. Selain itu, catatan tersebut diadopsi oleh seorang sastrawan dinasti Ming yang bernama Luo Guanzhong dalam novelnya yang berjudul *Roman Tiga Negara* (14 M). Roman tersebut berisi 120 bagian yang menceritakan konflik antar pemimpin militer dari tiap-tiap negara dan daerah untuk saling menaklukkan satu sama lain. Meskipun berdasarkan catatan sejarah, novel tersebut tidak sepenuhnya tertuang kisah nyata karena sebagian kecil di antaranya hanya berupa fiksi sejumlah kurang dari 30% (de Crespigny, 2018:26).

Zhao Yun mengabdikan kepada Liu Bei dengan setia dalam kurun waktu yang cukup lama setelah pengabdianya kepada Gongsun Zan (公孫瓚)<sup>12</sup>. Peristiwa penyelamatan anak Liu Bei dari pasukan Cao Cao (曹操)<sup>13</sup> merupakan kisah yang membuat sosok Zhao Yun penting dalam sejarah Zaman Tiga Negara atas keberaniannya dan keberhasilannya. Zhao Yun dikenal sebagai sosok yang setia kepada Liu Bei sekaligus mereka memiliki kedekatan yang erat. Sosok Zhao Yun juga digambarkan sebagai sosok yang berani melalui banyaknya peperangan yang

<sup>11</sup>Tiga Negara pada zaman itu yakni: (1) Cao Wei (曹魏) (220-265 M), (2) Dong Wu (東吳) (222-280), (3) Shu Han (221-263)

<sup>12</sup>Sebelum terbentuknya Zaman Tiga Negara, kejatuhan dinasti Han diawali dengan hilangnya kewibawaan kekaisaran sehingga membuat para pemimpin militer saling menyerang dan memiliki wilayahnya masing-masing. Gongsun Zan pada masanya merupakan penguasa Semenanjung Liaodong (辽东半岛).

<sup>13</sup>Salah satu pemimpin militer yang kuat, mendirikan salah satu negara dari Tiga Negara yakni Cao Wei.

dia ikuti bersama dengan rekan-rekan militer lainnya seperti Zhuge Liang (諸葛亮)<sup>14</sup> (Idema & West, 2016). Zhao Yun muda pertama kali muncul di bab ke-7 dan pada bab itulah penggambaran fisik tokoh Zhao Yun disebutkan sebagai sosok jenderal berpenampilan muda, dengan berani memegang tombak yang kokoh, memiliki tinggi sedang dengan alis lebat mata besar, wajah lebar, rahang yang berat, dengan sosok yang berwibawa.

Terdapat ciri khas dari sosok Zhao Yun di dalam novel yakni perihal pengenalan dirinya yang selalu berucap “*I am Zhao Yun from Changshan!*” atau “我是常山的趙雲!” (Luo, 1321). Changshan (常山) pada saat itu merupakan komando—dalam *term* masa kini mirip dengan sistem kabupaten—tempat kelahiran Zhao Yun.

Gambar 3.1 Ilustrasi Zhao Yun



Sumber: patheon.world

### 1.3.2. Jenderal Zhao Yun dalam MLBB sebagai Karakter *Hero Zilong*

Zilong di MLBB merupakan *hero* yang diceritakan sebagai yatim piatu karena orangtuanya meninggal saat terjadi kecelakaan yang disebabkan oleh badai. Zilong kecil akhirnya dibawa oleh *Great Dragon* menuju tempat tinggalnya. *Great Dragon* melihat potensi terpendam Zilong sehingga memutuskan untuk menjadikannya sebagai sang penerus. Zilong memang bukanlah murid *Great Dragon* yang paling menonjol, tetapi ia memiliki kualitas kepribadian yang baik serta berhati lembut dan tenang. *Great Dragon* juga memberikan harta paling berharga yang ia miliki bernama *Great Dragon Spear* yang merupakan tombak dengan mata

---

<sup>14</sup>Terkenal dengan diplomasinya, turut melayani Liu Bei di Shu Han.

berbentuk naga. Karakter *hero* Zilong memiliki deskripsi cerita yang panjang karena berkaitan dengan banyak karakter *hero* di *game*.

Karakter *hero* Zilong di MLBB digambarkan sebagai sosok yang gagah dan tampan. Baju yang ia kenakan merupakan baju besi berwarna dominan biru dan emas. Terdapat jubah merah yang berkibar di belakang. Zilong membawa tombak besi besar dengan banyak sisi tajam di mata tombak, pinggiran tombak, hingga ekor tombaknya. Tombak tersebut merupakan *Great Dragon Spear*, bahkan mata tombaknya tampak seperti kepala naga. Sepatu yang dikenakan tampak bermaterial kuat seperti besi. Rambutnya yang panjang diikat ke atas dan terdapat ikat kepala dengan satu mata permata mengkilap yang tampak seperti berlian atau emas.

Selama pertarungan di dalam *game*, Zilong menyerang dengan cara menancapkan tombaknya ke arah lawan. Pada suara yang dikeluarkan oleh karakter *hero* Sun, ekspresi-ekspresi yang muncul diantaranya:

- (1) *Hero selection*: “*The Dragonborn is back.*”
- (2) *Hero movement*: terdapat berbagai macam ekspresi namun masih berkaitan dengan penggambaran karakternya seperti “*Nothing scares me, not even death.*”
- (3) *Hero skill*: “*Heroes never fade!*”
- (4) *Hero death*: “*I could have done more..*”

Latar belakang karakter *hero* Zilong mengalami transformasi yang cukup signifikan sebab sama sekali tidak berkaitan dengan Zaman Tiga Negara sebagaimana tokoh asli Zhao Yun. Penggambaran *Great Dragon* yang memilihnya untuk menjadi sang Penerus mengingatkan kita pada sosok Liu Bei. Liu Bei sangat mempercayai Zhao Yun, banyak rencana yang didiskusikan bersama bahkan beberapa tugas berbahaya telah. Diembankannya karakter *hero* Zilong berupa mandat untuk melindungi daerah dapat kita persepsikan sebagai transformasi dari tugas-tugas yang selama ini diutuskan kepada Zhao Yun. Sehingga, karakter *hero* Zilong melayani *Great Dragon* dan tokoh Zhao Yun melayani Liu Bei. Tokoh Zhao Yun merupakan sosok yang pemberani sekaligus setia. Pada karakter *hero* Zilong, selain pemberani terdapat sifat penyabar dan hati yang tenang. Berdasarkan ciri fisiknya, karakter *hero* Zilong yang digambarkan dengan rupawan cukup merepresentasikan visualisasi dari tokoh Zhao Yun muda. Sebagai seorang jenderal, senjata yang pertama kali diceritakan dipakai oleh Zhao Yun adalah tombak. Keberadaan tombak dengan nama *Dragon Spear* sebagai senjata karakter *hero* Zilong sesuai dengan senjata tokoh Zhao Yun. Terkait dengan narasi yang dikeluarkan, tidak ada hal spesial yang berkaitan dengan tokoh Zhao Yun maupun perkembangan cerita dari karakter *hero* Zilong kecuali fakta bahwa narasi-narasi yang ada menunjukkan keberanian.

Gambar 3.2 Karakter *Hero* Zilong di MLBB



Sumber: aplikasi *game* MLBB

Berikut merupakan tabel transformasi tokoh Chang'e, Sun Wukong, dan Zhao Yun sebagai karakter *hero* dalam MLBB:

Tabel 1. Transformasi karakter *hero*

No.	Tokoh Asli	Karakter <i>Hero</i>	Hasil transformasi
1.	Chang'e sang Dewi Bulan: Tokoh Mitos.	Chang'e, murid termuda <i>Great Dragon</i> yang aktif.	Chang'e sebagai karakter <i>hero</i> bukanlah Dewi Bulan, digambarkan sebagai anak kecil yang sering membuat ulah. Melalui mitos diketahui bahwa terdapat versi Dewi Chang'e mencuri ramuan keabadian. Namun pada karakter <i>hero</i> Chang'e, peliharaannya si <i>Moon Rabbit</i> -lah yang mencuri pil suci milik <i>Great Dragon</i> . Sifat karakter <i>hero</i> Chang'e juga kekanak-kanakan, bertolak belakang dengan keadaan tokoh Chang'e sang Dewi Bulan yang bahkan telah bersuami. Tokoh Chang'e asli tidak digambarkan memiliki kekuatan sihir, tetapi karakter <i>hero</i> Chang'e sebagai <i>hero</i> berkekuatan sihir.
2.	Sun Wukong sang Raja Monyet: Tokoh Fiksi Mitos.	Sun, monyet luar biasa yang tidak dapat dikendalikan.	Sun digambarkan sebagai monyet bertubuh gagah, sementara Sun Wukong sebenarnya merupakan monyet yang biasa saja dengan tinggi sekitar 4 kaki. Baju yang dikenakan karakter <i>hero</i> Sun berupa tameng besi pada tangan kanan-nya tidak dimiliki oleh tokoh Sun Wukong. Karakter <i>hero</i> Sun terbebas dari kurungan hanya dengan berteriak terkait dengan kebebasan, sementara tokoh Sun Wukong diharuskan

			melayani Tang Sanzang. Karakter <i>hero</i> Sun tidak lagi memiliki misi untuk mencari kitab suci.
3.	Zhao Yun sang Jenderal: Tokoh Sejarah.	Zilong, penerus <i>Great Dragon</i> yang berhati tenang dan penyabar.	Zilong adalah nama lain dari tokoh Zhao Yun, sehingga penamaan karakter <i>hero</i> Zilong sebetulnya tidak transformatif. Latar belakang cerita antara tokoh Zhao Yun dan karakter <i>hero</i> Zilong sangat berbeda. Sosok yang dilayani oleh karakter <i>hero</i> Zilong adalah <i>Great Dragon</i> , sementara Zhao Yun melayani Liu Bei. Tokoh Zhao Yun ditonjolkan sebagai seorang yang berani setia, sementara karakter <i>hero</i> Zilong berhati tenang dan penyabar. Tidak dijelaskan juga masa kecil Zhao Yun sebagai yatim piatu.

## 2. Strategi dan Dampak Transformasi Tokoh dalam MLBB

### 2.1. Strategi untuk Menarik Perhatian Para Pemain

Masyarakat Cina memiliki daya kolektivitas yang kuat bahkan tercermin dari kecenderungan para pemain *gamenya* untuk bermain *game* multi pemain (Bielinzki, 2013:32). Industri *game* menjadi populer di Cina, sehingga perusahaan saling berlomba-lomba untuk menyusun strategi agar *gamenya* semakin menarik perhatian para pemain salah satunya melalui pengadaptasian budaya (Tian, 2015). MLBB bukan merupakan *game* yang pertama kali melakukan pengadaptasian budaya dari karakter *heronya*. Contohnya Zhao Yun pada *game Dynasty Warrior*, Sun Wukong pada *game Heroes Evolved*, dan Chang'e pada *game Arena of Valor*. Meskipun banyak sekali *game* yang sedang bersaing di pasar, Moonton selaku pengembang MLBB konsisten melakukan inovasi-inovasi sebagai bentuk strategi bisnisnya melalui pengadopsian nilai-nilai budaya sebagai bentuk kulturalisasi. Pemasaran budaya dalam *game* MLBB mendapatkan kelemahan karena kebijakan pembatasan konten di Cina melalui regulasi dari *National Press and Publication Administration* (NPPA) sejak Juli 2016. Melalui kebijakan tersebut, klausa pertimbangan budaya di dalam *game* harus berisi informasi yang akurat terkait dengan politik, hukum, dan sejarah (AppInChina, 2020). Keakuratan tersebut akan sulit untuk dikembangkan pengembang *game*, terlebih MLBB juga akan dipasarkan di luar Cina serta memiliki karakter *hero* lain dengan latar belakang budaya non-Cina. Oleh karenanya, budaya Cina menjadi bentuk referensi yang kemudian bertransformasi untuk membentuk suatu dunia baru yang disebut sebagai *universe Land of Dawn*. Pembangunan

*universe* yang didukung oleh transformasi dapat menjadi strategi untuk mempertahankan dimensi kultural tanpa bergesekan dengan kebijakan pembatasan konten.

Dimensi kultural yang diberlakukan pada *game* melalui strategi kulturalisasi berfokus pada para pemain, sesuai dengan visi pihak pengembang *game* untuk memberikan pengalaman yang familiar. Kulturalisasi yang lebih lanjut dijelaskan oleh Dong dan Mangiron (2018) disebut dapat dilakukan baik untuk pasar domestik maupun luar negeri. Melalui pasar luar negeri, kulturalisasi menghadirkan referensi budaya orisinal dari negara pengembangnya untuk kemudian ditransformasi sehingga pemain luar negeri dapat merasakan pengalaman *game* dengan nilai budaya asing. Seperti yang kita ketahui, pasar MLBB tidak hanya di Cina. Bahkan Indonesia menduduki sebagai pasar terbesarnya (MJZJ, 2018). Bentuk transformasi para karakter *hero* yang berasal dari tokoh-tokoh asli dengan latar belakang budaya Cina merupakan strategi kulturalisasi untuk luar negeri yang berhasil Moonton implementasikan.

Sebelum menjadi sebuah *universe* dengan berbagai wilayah serta kisah pada setiap karakter *heronya*, konsep *Land of Dawn* di MLBB awalnya hanya menunjukkan peta arena pertandingan sederhana:

Gambar 2. Peta *Land of Dawn* yang lama



Sumber: [mobile-legends.fandom.com](http://mobile-legends.fandom.com)

Jika dibandingkan dengan Gambar 1 yang menunjukkan peta *Land of Dawn* terbaru, sangat jauh berbeda dengan gambaran *Land of Dawn* versi lama pada Gambar 2. *Land of Dawn* lama hanya dibagi menjadi empat daerah dengan penamaan yang sederhana berupa Barat, Timur, Selatan, dan Utara. Sementara pada *Land of Dawn* terbaru perwilayahannya lebih kompleks, bahkan terdapat sub-sub wilayah. Tidak hanya *Land of Dawn* yang mengalami perkembangan daerah sebagai sebuah *universe*, para karakter *hero* yang kian bertambah jumlahnya turut mendapatkan latar belakang ceritanya masing-masing. Dilansir dari video dari kanal YouTube

milik VY Gaming (2020)<sup>15</sup>, 2 tahun yang lalu karakter *hero* Chang'e, Sun, dan Zilong dalam MLBB memiliki deskripsi latar belakang yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan deskripsinya sekarang. Di *universe Land of Dawn* yang sekarang, dapat dilihat banyak sekali karakter *hero* yang saling berkaitan kisahnya seperti yang terjadi pada Zilong dan Chang'e. Keterkaitan tersebut diberlakukan agar konsep dari gambaran besar *universe* dapat saling berkesinambungan.

Referensi dari tokoh asli Zhao Yun dan Chang'e dalam MLBB sama sekali berbeda dengan gambaran yang ada dalam sejarah dan mitos. Kisah yang dibangun serta perubahan sifat dari karakter *hero* yang ada menjadi strategi untuk membuat *game* MLBB menarik serta mempertahankan pengguna (Nie, 2017). Strategi sedemikian berhasil menaikkan popularitas karakter *hero* Chang'e, Sun, dan Zilong. *Popularity Dashboard* MLBB menunjukkan peringkat masing-masing *hero*, yakni: (1) Zilong berperingkat 5 secara keseluruhan dengan popularitas 2,68%, (2) Sun berperingkat 12 secara keseluruhan dengan popularitas 1,95%, dan (3) Chang'e berperingkat 54 secara keseluruhan dengan popularitas 0.72%<sup>16</sup>.

Berikut merupakan tabel popularitas karakter *hero* MLBB yang ada pada *Popularity Dashboard*, tabel hanya memuat besaran popularitas:

Tabel 2 *Hero Popularity Dashboard* (November 2022)

Urutan	<i>Hero</i>	Besaran Popularitas	Urutan	<i>Hero</i>	Besaran Popularitas
1	Franco	2,91%	14	Badang	1,9%
2	Nana	2,82%	15	Aldous	1,81%
3	Miya	2,78%	16	Vale	1,75%
4	Beatrix	2,71%	17	Lesley	1,71%
5	Zilong	2,68%	18	Vexana	1,64%
6	Moskov	2,34%	19	Johnson	1,59%
7	Dyrroth	2,25%	20	Hayabusa	1,43%
8	Karrie	2,13%	21	Clint	1,37%
9	Saber	2,10%	22	Martis	1,35%
10	Balmond	2,07%	23	Estes	1,29%
11	Layla	2,01%	24	Cecilion	1,28%
12	Sun	1,95%	25	Leomord	1,25%
13	Tigreal	1,91%	26	Valir	1,21%

<sup>15</sup>VY Gaming. (2020). Asal-Usul & Kisah *Hero Mobile Legends Chapter 5 – Cadia Riverlands* | Tempat *Hero Oriental* dan Ninja. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=hVo8VOrrHWs> pada 13 November 2022, 22:00 GMT +7.

<sup>16</sup>*Official Mobile Legend: Bang-Bang! Website, Hero Ranking*, diakses dari <https://www.mobilelegends.com/en/rank> pada 8 November 2022, 21:00 GMT+7.

27	Harley	1,19%	73	Chou	0,42%
28	Gusion	1,17%	74	Wanwan	0,41%
29	Hilda	1,16%	75	Silvanna	0,4%
30	Gatokaca	1,14%	76	Yu Zhong	0,39%
31	Bruno	1,12%	77	Argus	0,38%
32	Pharsa	1,10%	78	Edith	0,37%
33	Atlas	1,09%	79	Paquito	0,36%
34	Eudora	1,05%	80	Ling	0,35%
35	Karina	1,04%	81	Granger	0,33%
36	Angela	1,03%	82	Fanny	0,32%
37	Aamon	1,01%	83	Akai	0,31%
38	Thamuz	0,96%	84	Zhask	0,3%
39	Brody	0,94%	85	X.Borg	0,29%
40	Fredrinn	0,91%	86	Gord	0,28%
41	Alucard	0,9%	87	Luo Yi	0,27%
42	Selena	0,89%	88	Kagura	0,27%
43	Jawhead	0,87%	89	Yve	0,26%
44	Xavier	0,85%	90	Khufra	0,25%
45	Lapu-Lapu	0,84%	91	Kimmy	0,24%
46	Lancelot	0,83%	92	Lylia	0,23%
47	Kadita	0,82%	93	Guinevere	0,22%
48	Popol & Kupa	0,81%	94	Aulus	0,2%
49	Valentina	0,8%	95	Alpha	0,2%
50	Iritel	0,79%	96	Roger	0,2%
51	Claude	0,76%	97	Silvanna	0,19%
52	Cyclops	0,74%	98	Odette	0,18%
53	Ruby	0,73%	99	Barats	0,17%
54	Chang'e	0,72%	100	Hylos	0,13%
55	Melissa	0,7%	101	Gloo	0,13%
56	Hanabi	0,67%	102	Benedetta	0,13%
57	Diggie	0,67%	103	Belerick	0,11%
58	Kaja	0,67%	104	Freya	0,09%
59	Bane	0,67%	105	Lolita	0,08%
60	Esmeralda	0,64%	106	Natalia	0,06%
61	Lunox	0,6%	107	Grock	0,06%
62	Hanzo	0,59%	108	Julian	0,06%
63	Rafaela	0,58%	109	Minsitthar	0,06%
64	Terizla	0,56%	110	Minotaur	0,06%
65	Natan	0,51%	111	Joy	0,05%
66	Harith	0,51%	112	Faramis	0,05%
67	Helcrut	0,51%	113	Alice	0,05%
68	Uranus	0,5%	114	Carmilla	0,03%
69	Floryn	0,46%	115	Aurora	0,03%
70	Masha	0,45%	116	Yi Sun-shin	0,03%
71	Baxia	0,44%	117	Mathilda	0,01%
72	Khaleed	0,43%	118	Phoveus	0,01%

Gambar 2.1 Tampilan *Hero Popularity Dashboard* di *Website* (November 2022)

Hero	Win	Popularity 	Banned
 Zilong	46.36%	2.68%	0.72%
 Sun	50.65%	1.95%	1.52%
 Chang'e	52.31%	0.72%	0.12%

Sumber: <https://m.mobilelegends.com/en/rank>

Mengingat konsep *universe* baru dikembangkan, bahkan deskripsi para *hero*—Chang’e, Sun, dan Zilong—senantiasa diperbarui, besar kemungkinan cerita akan menjadi lebih lengkap di masa yang akan datang. Pemberian konteks berupa latar belakang cerita yang berkaitan satu sama lain di bawah kesatuan *universe* dapat menjadi pemicu bagi para pemain untuk membaca cerita masa lalu para karakter *hero* untuk menambah keseruan dan ketertarikan dalam bermain *game*.

## 2.2. Dampak Transformasi Tokoh dalam MLBB

MLBB merupakan *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang memungkinkan beberapa pemain untuk bertanding bersama antartim secara *online*. MOBA adalah salah satu jenis dari variasi sistem *game online* dan MLBB hanyalah salah satu dari sekian banyak *game online* bersistem MOBA (ada banyak jajaran *game online* bersistem MOBA lainnya seperti *Dota 2*, *League of legends*, *Arena of Valor*, *Heroes of the Storm*, dan lain sebagainya). *Game* MOBA adalah *game* dengan sistem permainan yang “begitu-begitu saja”. Dengan kata lain, peraturan dalam *game* tidak akan pernah berubah. Untuk menjadi pemenang, para pemain diharuskan menghancurkan daerah lawan. Untuk bertahan, kita diharuskan melakukan penjagaan daerah agar tidak dihancurkan oleh lawan. Dengan peraturan yang tidak akan pernah berubah, *game* akan terasa repetitif jika tidak memiliki sisi menghibur yang berbeda. Belum lagi, *game* dengan sistematisasi sejenis marak tersebar dan dikembangkan oleh banyak pihak pengembang.

Transformasi karakter *hero* selain berdampak pada pembangunan *universe* untuk semakin mengikat pemain maupun memberikan pemain pengalaman baru dalam bermain *game*, turut berperan sebagai langkah simplisistik. Langkah simplisistik merupakan langkah penyederhanaan bagi para pemain agar lebih mudah memahami jalan cerita pada *universe* yang sedang berkembang. Bisa dibayangkan betapa rumit dan panjangnya bila konteks yang sebenar-benarnya dari tokoh asli Chang'e, Sun Wukong, dan Zhao Yun dihadirkan begitu saja tanpa transformasi yang disesuaikan.

Pencampuran budaya Cina pada pengadaptasian para tokoh menjadi karakter *game* MLBB yang populer bahkan di luar Cina, menunjukkan keberhasilan MLBB sebagai budaya populer yang dapat menjadi *soft power*. *Soft Power* merupakan persuasi yang menggunakan bujukan atau menarik perhatian yang berbeda dengan *hard power* (persuasi melalui paksaan). *Soft power* melalui budaya dalam perkembangan hubungan internasional masa kini dapat meningkatkan kemungkinan dalam mengejar kepentingan dan konsensus bersama (Hanes & Andrei, 2015:36). Akibatnya, masyarakat global non-Cina semakin dapat menerima budaya Cina. Moonton sebagai pengembang MLBB tentunya memiliki visi pada profitabilitas. Popularitas MLBB bukanlah merupakan tujuan akhir dari pengembangan MLBB. Di balik popularitas, terdapat kepentingan ekonomi untuk mendapatkan profit yang lebih besar. Melalui pengadaptasian budaya, para pemain non-Cina bahkan dapat menerima budaya Cina. Dengan strategi yang sesuai, transformasi para karakter *hero* menjadi sumbangsih dalam popularitas MLBB secara global.

MLBB menjadi populer tidak hanya di dalam Cina, popularitasnya di luar negeri bahkan melebihi popularitasnya di dalam negeri. Hingga awal kuartal ke-3 tahun 2022, MLBB telah memiliki lebih dari 81 juta pemain aktif bulanan dengan rata-rata 800 ribu pemain aktif harian<sup>17</sup>. Lebih dari 81 juta pemain aktif tersebut tersebar di berbagai macam negara dengan negara-negara Asia Tenggara yang menjadi pasar utamanya.

Penyesuaian karakter *hero* dengan konseptualisasi *game*, mengundang lebih banyak pemain untuk tertarik dengan MLBB. Ketertarikan para pemain menjadikan MLBB semakin populer, dan meningkatnya popularitas berarti pada peningkatan profitabilitas. Profit MLBB meningkat dari tahun ke tahun sejak tanggal perilisannya. Hingga bulan Agustus 2022, selama 8 bulan di tahun 2022 MLBB telah meraup lebih dari 132.23 juta USD<sup>18</sup>. Bahkan Moonton

---

<sup>17</sup>Live Player Count, Mobile Legends: Bang Bang Live Player Count and Statistics, diakses dari <https://activeplayer.io/mlbb/> pada 8 November 2022, 18:30 GMT +7.

<sup>18</sup>Clement, (2022). Mobile Legends: Bang Bang IAP Revenue Worldwide 2016 – 2022. diakses dari <https://www.statista.com/statistics/1089412/mobile-legends-player-spending/> pada 17 Desember 2022, 18:30 GMT +7.

sebagai perusahaan pengembang *game*, baru-baru ini di tahun 2022 telah diakuisisi oleh perusahaan raksasa teknologi asal Cina bernama ByteDance<sup>19</sup>. Keberhasilan MLBB yang didukung oleh strategi transformasi dalam pengembangan para karakter *heronya* memberikan keuntungan kultural karena budaya Cina semakin dapat dikenal, sekaligus keuntungan ekonomi melalui peningkatan keuntungan bagi perusahaan.

## KESIMPULAN

*Mobile game* adalah moda permainan yang cukup sering mengangkat tokoh-tokoh terkenal sebagai karakter *hero* dalam permainannya. Dalam MLBB tokoh yang diangkat sebagai karakter *hero* merupakan tokoh yang bersumber dari mitos, sastra, dan sejarah Cina. Pengangkatan tokoh menjadi karakter *hero* dalam *game* MLBB mengalami banyak transformasi dari mulai penamaan, latar belakang cerita, hingga perbedaan visualisasi. Dewi Chang'e sebagai tokoh mitos dalam budaya Cina merupakan seorang perempuan bersuami yang menjadi Dewi setelah meminum ramuan keabadian lalu terbang ke bulan, sementara karakter *hero* Chang'e merupakan anak kecil dan bukan seorang Dewi. Sun Wukong sebagai tokoh utama dalam sastra *Perjalanan ke Barat* diselamatkan oleh Tang Sanzang dari gunung untuk menemaninya mencari sutra Buddha, sementara karakter *hero* Sun bebas dari kurungan dengan sendirinya serta tidak lagi melayani seorang biksu. Zhao Yun sebagai tokoh sejarah dalam zaman Tiga Negara dikenal sebagai seorang jenderal yang setia pada Liu Bei, sementara kesetiaan karakter *hero* Zilong tercermin pada relasinya dengan *Great Dragon*.

Pada dasarnya, transformasi diberlakukan sebagai penyesuaian konsep dalam *game*. *Mobile Legends: Bang Bang!* atau MLBB *game* yang dirilis Moonton—perusahaan asal Shanghai—memiliki konsep berupa dunia atau *universe* yang bernama *Land of Dawn*. Pengembangan karakter *hero* dihadirkan untuk mendukung *Land of Dawn* sebagai konsep tambahan untuk semakin mengikat para pemain agar semakin tertarik dengan *game* karena permainan tidak pernah berubah. Sehingga tidak hanya sebatas pada penyesuaian konsep, namun transformasi tokoh juga telah menjadi strategi yang berhasil menarik perhatian para pemain MLBB.

Pengangkatan budaya dalam *game* bukanlah sesuatu yang baru serta telah diketahui menjadi formula yang umum pada industri *game*, tetapi MLBB berhasil menjadi lebih unggul dibandingkan *game* sejenis lainnya (contoh: *Heroes Evolved*, *Areana of Valor*, *Dynasty*

---

<sup>19</sup>Salah satu produk terbesar ByteDance adalah TikTok yang kini sedang naik daun menjadi media sosial komersil.

*Warrior*). Keunggulan tersebut terlihat pada angka pemain aktif sekaligus pendapatan perusahaan pengembangnya. Popularitas dan pendapatan besar yang didapatkan MLBB merupakan dampak dari diberlakukannya inovasi-inovasi yang dilakukan perusahaan, salah satunya adalah dengan cara mentransformasi tokoh menjadi karakter *hero*.

## DAFTAR PUSTAKA

### SUMBER BUKU:

de Crespigny, Rafe. (2018). *Generals of the South: the Foundation and Early History of the Three Kingdoms state of Wu*. Canberra: Australian National University.

Idema, W.L., & West, S.H. (2016). *Record of the Three Kingdoms in Plain Language: Translated, with Introduction and Annotations*. Indiana: Hackett Publishing Company, Inc.

Luo, Guanzhong. (1321). *三国演义*. Bab: 41, 52, 60, 70, 91.

Wu, C., E. & Yu, A., C. (2012). *西遊記 / The Journey to the West*. Chicago: University of Chicago Press.

Yang, L., An, D., Turner, J. A. (2008). *Handbook of Chinese Mythology*. Inggris: Oxford University Press.

### SUMBER PENELITIAN ILMIAH:

Asmara, S., F. (2021). Struktur Teks Cerita Fiksi pada Kisah *Hero Game Mobile Legends*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Bieliński, Tomasz. (2013). *Chinese Video Game Market as an opportunity for Polish Game Producers*. *International Business and Global Economy*, 32, 25–39.

Dong, L., & Mangiron, C. (2018). *Journey to the East: Cultural Adaptation of Video Games for the Chinese Market*. *The Journal of Specialized Translation*, 149-168.

Gray, G., & Wang, J. (2019). *The Journey to the West: A Platform for Learning about China Past and Present*. *Education About Asia*, 24(1), 5-11.

Laing, E. J. (2001). *From Thief to Deity: The Principal Record of the Chinese Moon Goddess, Chang E*. *Die Gegenwart des Altertums: Formen und Funktionen des Altertumsbezugs in den Hockulturen der Alten Welt*, 437-454.

Li, Wenyu. (1996). *嫦娥神話的形成演進及其意象之探究*. National Taiwan University.

Nie, Fengyun. (2017). *Exploring the Influence of Western Culture on Chinese Culture*. 5th International Education, Economics, Social Science, Sports and Management Engineering Conference (IEESASM), 285-288.

Theresya, K. (2021). Tokoh Sun dalam *Game MOBA “Mobile Legends: Bang Bang!”* sebagai Sarana Pengenalan Budaya Cina di Jakarta. Universitas Indonesia.

Tian, Xiaofei. (2015). *Slashing Three Kingdoms: A Case Study of Fan Production on the Chinese Web*. *Modern Chinese Literature and Culture*, 27(1), 224-277.

Wu, Xiaodong. (2017). 伏羲女娲蛇尾蝎尾考.

Ye, Lijia. (2015). 孫悟空的生命歷程——《西遊記》的神話原型閱讀. National Sun Yat-sen University.

Xu, Mingzheng. (1993). 三國演義張飛、趙雲之形象研究.

## SUMBER SITUS INTERNET:

AppInChina. (2020). *Content Restrictions and Requirements For Publishing Games In China*. Diakses pada Januari 12, 2023, dari <https://www.appinchina.co/services/game-publishing/content-restrictions-for-publishing-games-in-china/>

Abednego, V., A. (2018). Membangun “Universe” dalam Media Film, Komik, dan *Game*. Diakses pada November 8, 2022, dari <https://binus.ac.id/malang/2018/06/membangun-universe-dalam-media-film-komik-dan-game/>

Active Player. (n.d). *Mobile Legends: Bang Bang Live Player Count*. Diakses pada November 8, 2022, dari <https://activeplayer.io/mlbb/>

Etymology. (n.d). *Transform*. Diakses pada November 13, 2022, dari Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/word/transform>

Hero Dashboard. (n.d.). Chang’e. Diakses pada November 10, 2022, dari Mobile Legends Bang Bang Official Web: <https://www.mobilelegends.com/en/herodetail/61>

Hero Dashboard. (n.d.). Sun. Diakses pada November 10, 2022, dari Mobile Legends Bang Bang Official Web: <https://www.mobilelegends.com/en/herodetail/27>

Hero Dashboard. (n.d.). Zilong. Diakses pada November 10, 2022, dari Mobile Legends Bang Bang Official Web: <https://www.mobilelegends.com/en/herodetail/16>

Hero Ranking. (n.d.). *Popularity Dashboard*. Diakses pada November 8, 2022, dari Mobile Legends Bang Bang Official Web: <https://www.mobilelegends.com/en/rank>

MJZJ. (2018). 沐瞳科技创始人袁菁解读《无尽对决》：从一天推广费亏30万美金到成为印尼国民手游. Diakses pada November 9, 2022, dari MJZJ: <https://mjzj.com/article/40697>

Mobile Legends Bang Bang Fandom. (n.d.) Cadia Riverlands. Diakses pada November 10, 2022, dari Mobile Legends Bang Bang Wiki: [https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Cadia\\_Riverlands](https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Cadia_Riverlands)

Mobile Legends Bang Bang Fandom. (n.d.). Chang'e. Diakses pada November 10, 2022, dari Mobile Legends Bang Bang Wiki: <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Chang%27e>

Mobile Legends Bang Bang Fandom. (n.d.). Sun. Diakses pada November 10, 2022, dari Mobile Legends Bang Bang Wiki: <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Sun>

Mobile Legends Bang Bang Fandom. (n.d.). Zilong. Diakses pada November 10, 2022, dari Mobile Legends Bang Bang Wiki: <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Zilong>

Pantheon. (n.d.) *Military Personel: Zhao Yun (168 - 229)*. Diakses pada November 11, 2022, dari Pantheon World: [https://pantheon.world/profile/person/Zhao\\_Yun/](https://pantheon.world/profile/person/Zhao_Yun/)

Moonton. (2021). 《*Mobile Legends: Bang Bang*》成功跻身BrandOS TOP100出海品牌社媒影响力榜单前三。 Diakses pada November 19, 2022, dari <https://www.moonton.com/#/news?id=3>

Tuotiao. (2021). 字节跳动收购东南亚最大的MOBA游戏公司沐瞳科技。 Diakses pada November 11, 2022, dari Tuotiao: <https://www.toutiao.com/article/6942326972504687137/?wid=1666131256761>

VY Gaming. (2020). Asal-Usul & Kisah Hero *Mobile Legends Chapter 5 – Cadia Riverlands* | Tempat *Hero Oriental* dan Ninja. Diakses pada November 13, 2022, dari <https://www.youtube.com/watch?v=hVo8VOrrHWs>