

**KOMODIFIKASI SILAT PADA
SKIN LAM "ASCENSION: PENDEKAR"
DI *GAME HONOR OF KINGS***



PENGKAJIAN

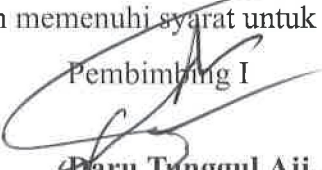
Oleh
NAUFAL YUSKA AADILAH
NIM: 2112813024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

KOMODIFIKASI SILAT PADA *SKIN LAM "ASCENSION: PENDEKAR"*
DI *GAME HONOR OF KINGS* diajukan oleh Naufal Yuska Aadilah, NIM
2112813024, Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 17 Desember
2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Daru Tunggal Aji, SS.,MA.

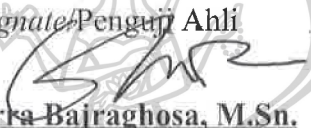
NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Pembimbing II


Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP. 19780221 200501 1 002/NIDN. 0021027802

Cognate/Penguji Ahli


Terra Bajraghosa, M.Sn.

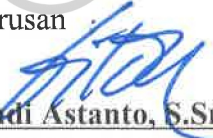
NIP 19810412 200604 1 004/NIDN. 0012048103

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900215 201903 2 018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NAUFAL YUSKA AADILAH

NIM : 2112813024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir pengkajian yang berjudul **KOMODIFIKASI SILAT PADA *SKIN* LAM "*ASCENSION: PENDEKAR*" DI *GAME HONOR OF KINGS*** yang dibuat untuk melengkapi studi menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain, kecuali sumber informasi yang tercantum pada daftar pustaka sebagai penanda bahwa karya tulis telah mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 12 Januari 2026

Peneliti



Naufal Yuska Aadilah

NIM. 2112813024

KATA PENGANTAR

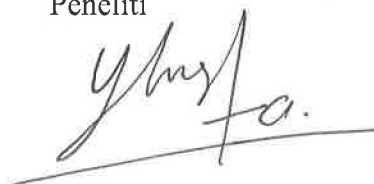
Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas kehadiran-Nya yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, lagi Maha Pemberi. Berkat Rahmat dan Hidayahnya yang dilimpahkan kepada penulis dalam bentuk kemampuan berpikir, berpendapat, dan berinteraksi kepada sesama insan manusia, telah memberikan kesempatan peneliti untuk menyelesaikan penelitian yang berjudul “KOMODIFIKASI SILAT PADA *SKIN LAM "ASCENSION: PENDEKAR" DI GAME HONOR OF KINGS*”. Penelitian ini telah dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini berangkat dari keresahan peneliti sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual sekaligus pemain dan pengamat strategi promosi gim, khususnya gim Honor of Kings. Di balik tampilan visual produk gim serta promosi yang nyentrik dan membaur dengan budaya lokal, dibaliknya terdapat pertarungan kompleks sebuah negosiasi antara budaya, identitas, dan pasar global. Menyelesaikan penelitian ini menjadi tantangan tersendiri, mulai dari menghadapi data yang dinamis, kendala capaian data, teori ekonomi politik media dengan pendekatan interdisiplin, dan temuan yang merombak alur analisis. Penelitian ini menyadarkan peneliti bahwa peran desainer yang tidak lagi sekadar perancang estetika, melainkan penerjemah budaya yang memegang tanggung jawab etis. Penelitian ini menjadi bukti bahwa fenomena pop-kultur dalam gim sangat layak untuk dikaji secara akademis dan serius.

Dengan segala kerendahan hati atas kekurangan yang ada, peneliti berharap karya ini dapat memberikan pengetahuan baru dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa, desainer, juga peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 12 Januari 2026

Peneliti



Naufal Yuska Aadilah

NIM. 2112813024

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas izin-Nya, proses kreatif dan akademis dalam penyusunan karya pengkajian “Mengemas Tradisi untuk Pasar Global: Analisis Komodifikasi Budaya Silat pada *Skin ‘Ascension: Pendekar’* Honor of Kings” ini dapat mencapai garis akhir.

Keberhasilan penyusunan pengkajian ini tidak akan selesai tanpa dukungan banyak pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih atas kepemimpinan dan kebijakan akademik yang memungkinkan penulis menyelesaikan studi.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Terima kasih atas dukungan fasilitas akademik dan pelayanan administrasi yang memudahkan penulis selama masa studi.
3. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain. Terima kasih atas pengelolaan iklim akademik dan dukungan fasilitas di lingkungan Jurusan Desain dalam proses kreatif semasa perkuliahan.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Desain Komunikasi Visual. Terimakasih atas arahan, pelayanan administrasi, dan kebijakan kurikulum yang telah mengantarkan penulis menuntaskan studi ini.
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing I, dan Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih yang tak terhingga untuk keluangan waktunya ditengah kesibukan, kesabaran dalam menghadapi naskah peneliti, serta diskusi-diskusi hangat yang memberi *insight* untuk kajian peneliti. Terima kasih telah menjadi pemandu arah dalam penelitian ini.
6. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku penguji tugas akhir saya yang tidak hanya menguji, melainkan juga memberi masukan dan arahan dalam revisi seusai sidang.
7. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn., selaku Dosen Walieri. Tma kasih telah menjadi orang tua akademis yang perhatian kepada mahasiswa untuk memperjuangkan kewajiban akademisnya, motivasinya, dan ketersediaan

waktu untuk konsultasi selama penulis menempuh pendidikan di ISI Yogyakarta.

8. Bapak Edwel Yusri Datuak Rajo Gampo Alam, selaku Guru Besar, Farradiba Maysarah, selaku anak Guru Besar dan Manajer, Rozy affischo Putra dan Taufik Arza Waijaya, selaku Pelatih Sasaran Kab. Bekasi dari Silat Harimau Minangkabau. Terimakasih telah menjadi narasumber yang berarti bagi peneliti untuk meraih informasi dan data audio-visual seputar kebudayaan silat di Minangkabau dan Silat Harimau Minangkabau sendiri.
9. Bapak A. Afandi, selaku pemilik usaha Sembongku dan Pelatih di Perguruan Pencak Silat Panglereman. Terima kasih atas pemahaman secara umum terkait elemen-elemen budaya silat di Jawa Timur, serta membantu untuk meraih informasi dan data audio-visual yang relevan dengan keperluan penelitian.
10. Wan Haswazer Bin Wan Mahmod, selaku *Pengerusi* (Pemimpin) Akademi Penchak Malaysia. Terima kasih telah memberikan pemaparan kebudayaan silat secara umum di Malaysia dan secara spesifik untuk Silat Gayong Malaysia serta elemen silat di Akademi Penchak Malaysia. Terima kasih telah bersedia direpotkan untuk menyediakan waktu dalam mengambil data audio-visual akibat kendala beda negara.
11. Perguruan Silat Cekak Harimau Malaysia atas materi audio-visual pada unggahan media sosialnya untuk menjadi penambah data yang dapat dikomparasikan sehingga bobot data dari kedua negara dapat setara.
12. Pengembang gim dan Komunitas Honor of Kings yang membantu mengarahkan peneliti saat memerlukan data untuk penelitian.
13. Keluarga Besar, khususnya Ayah, Ibu, dan adik-adik peneliti. Terima kasih telah menjadi tempat peneliti pulang, baik secara fisik maupun doa, serta dukungan yang berarti dalam memastikan kelancaran studi peneliti.
14. Keluarga Besar “Mayura”, Angkatan 21 Program Studi Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta. Terimakasih atas kebersamaan, diskusi, kompetitif yang sehat, serta dukungan yang saling menguatkan dari awal hingga akhir perkuliahan.
15. Teman-teman di “Pasi pasi” dan “Kos Sholeh,emang Sholeh?”. Terima kasih telah memberi peneliti warna hidup di masa kuliah, menjadi teman bermain

yang seru, dan pendengar yang baik di saat terberat. Kehadiran kalian membuat peneliti percaya bahwa masa kuliah bisa menjadi masa yang menyenangkan dan tidak perlu dilalui sendirian.

16. Kepada Tempo dengan program siniarnya dan para jurnalis di Indonesia Baru yang konten-kontennya selalu menemani peneliti dan menjaga peneliti untuk tetap tahu kabar Indonesia di tengah kesibukan mengerjakan tugas akhir.



LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NAUFAL YUSKA AADILAH

NIM : 2112813024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan bidang ilmu kreatif lainnya, dengan ini peneliti memberikan karya pengkajian peneliti yang berjudul **KOMODIFIKASI SILAT PADA SKIN LAM "ASCENSION: PENDEKAR" DI GAME HONOR OF KINGS** kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, didistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin kembali selama mencantumkan nama peneliti sebagai pemilik karya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh.

Yogyakarta, 12 Januari 2026

Peneliti



Naufal Yuska Aadilah

NIM. 2112813024

ABSTRAK

Skin “Ascension: Pendekar” bertema silat menjadi strategi lokalisasi Honor of Kings (HoK) menembus pasar global, khususnya Asia Tenggara, sekaligus menetralkan unsur Tiongkok dalam gim. Sayangnya, strategi ini memicu konflik identitas budaya Indonesia dan Malaysia akibat ambiguitas elemen budaya serta bauran promosinya. Metode kualitatif deskriptif diterapkan untuk membedah komodifikasi budaya ini lewat Ekonomi Politik Media, Vincent Mosco. Hasilnya menunjukkan ambiguitas visual sengaja diciptakan demi efisiensi produksi dengan memburai budaya Rumpun Melayu menjadi identitas netral. Kekurangan autentisitas ditutupi lewat promosi terpisah menggunakan tokoh lokal dari Indonesia dan Malaysia. Distribusi *skin* gratis bersyarat menjadikan pemain tenaga pemasaran sukarela demi pertumbuhan pemain organik. Hegemoni HoK dapat diterima berkat rasa bangga dan keuntungan *skin* gratis, tetapi rapuh karena terjadi perbandingan informasi di internet yang mempertajam konflik identitas berbasis kebangsaan. Kesimpulannya, komodifikasi budaya ini sukses melakukan penetrasi pasar dan peningkatan partisipasi aktif, tetapi gagal dalam membangun hegemoni budaya utuh. Ini justru meninggalkan perpecahan berbasis identitas kebangsaan dan menciptakan citra inkonsistensi bagi perusahaan. Di penelitian ini juga ditemukan, produk budaya sifatnya tidak pernah netral, maka perlu ada narasi inklusif dan tegas yang dapat menetralkannya. Ini menegaskan pentingnya etika adaptasi budaya dalam desain komunikasi visual, desainer harus berperan sebagai penerjemah budaya yang bertanggung jawab mempertimbangkan dampak sosial karyanya.

Kata Kunci: Honor of Kings, *Skin Game*, Komodifikasi Budaya, Ekonomi Politik Media, Silat

ABSTRACT

The "Ascension: Pendekar" skin with a silat theme is Honor of Kings'(HoK) strategy to enter the global market, especially Southeast Asia, while reducing the game's strong Chinese feel. Unfortunately, it sparked cultural identity conflicts between Indonesian and Malaysian audiences due to ambiguity in cultural elements and promotional strategies. This study uses a qualitative descriptive method to examine cultural commodification through The Political Economy of Communication framework by Vincent Mosco (2009). Findings show that visual ambiguity was intentionally designed for production efficiency, blending Malay Archipelago elements into a neutral identity. Lack of authenticity was covered by separate promotions using local figures from Indonesia and Malaysia. Conditional free skin distribution turned players into voluntary promoters, boosting organic growth. HoK's influence was partially accepted due to national pride and free skin perks, but remained fragile as online comparisons of promotions sharpened nationality-based conflicts. In conclusion, cultural commodification succeeded in market entry and player participation but failed to build full cultural influence, leaving divisions based on national identity and an inconsistent company image. Cultural products are never neutral and need inclusive, clear narratives. This highlights the need for ethical cultural adaptation in visual communication design, where designers act as responsible cultural translators considering social impacts.

Keyword: *Honor of Kings, Skin Game, Cultural Commodification, The Political Economy of Communication, Silat*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Implementasi Budaya dalam Video Game.....	9
2. Honor of Kings dengan Upaya Interpretasi Budaya.....	17
1. Meninjau Silat di Indonesia dan Malaysia.....	21
2. Peran Ekonomi Politik Media Membentuk Silat menjadi Profan.....	59
3. Adaptasi Budaya dalam Gim.....	65
4. Pesilat sebagai <i>Brand Ambassador</i>	72
5. Hubungan Politik Identitas dengan Adaptasi Budaya Silat di Gim.....	76
B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian.....	81
C. Kerangka Berpikir.....	83
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	86
A. Metode dan Desain Penelitian.....	86
B. Populasi dan Sampel.....	87
1. Populasi.....	87
2. Sampel.....	88
3. Metode Pengumpulan Data.....	90
C. Instrumen Penelitian.....	95
1. Instrumen Dokumentasi.....	95
2. Instrumen Wawancara.....	96

3. Instrumen Materi Audio-Visual.....	96
4. Instrumen Pengambilan Frame.....	97
5. Instrumen Studi Literatur.....	98
4. Instrumen Komparatif.....	99
D. Teknik Analisis Data.....	99
E. Definisi Operasional.....	101
F. Prosedur Penelitian.....	103
BAB IV. LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	107
A. Objek Yang Diteliti.....	107
1. Deskripsi Visual Tampilan dan Kisah <i>Skin</i> dari Hero Lam.....	107
1.1. Bentuk Pengemasan Ulang Budaya Silat dalam <i>Skin</i> dari Hero Lam.....	110
1.2. Bagaimana <i>Skin</i> Hero Lam Dijajakan.....	117
3. Promosi dan Distribusi <i>Skin</i>	117
3.1. Cara <i>Skin</i> Dipromosikan.....	118
3.2. Cara <i>Skin</i> Didapatkan oleh pemain.....	120
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	122
1. Analisis Tematik/ <i>Coding</i> Komentar di Sosial Media Terkait <i>Skin</i> yang menjadi Latar Belakang Analisis Penelitian.....	122
1.1. Temuan Utama dari Analisis Tematik/ <i>Coding</i> Komentar.....	124
1.2. Analisis Studi Komparatif untuk Mengulik Adaptasi Budaya sebagai Komodifikasi.....	124
2. Menganalisis Strategi Komodifikasi Budaya melalui Ekonomi Politik Media.....	156
2.1. Analisis Komodifikasi dalam Efisiensi Produk Adaptasi Budaya....	157
2.2. Analisis Spasialisasi dalam Ekspansi Pasar melalui Segmentasi Pasar.....	160
2.3. Analisis Strukturasi pada Interaksi Struktur Pengembang Gim dan Agensi Pemain dalam Meraih Nilai Tukar (Keuntungan).....	166
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	170
1. Temuan Data Perbedaan Respon Audiens dan Pengemasan Ulang Budaya.....	170
2. Hasil Analisis Ekonomi Politik Media: Strategi Komodifikasi Budaya Silat.....	172
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	174
A. Kesimpulan.....	174
B. Saran.....	176
DAFTAR PUSTAKA.....	179
LAMPIRAN.....	192
Lampiran A: Instrumen dan Data Wawancara.....	192

Lampiran B: Dokumentasi dan Pengkodean Komentar.....	239
Lampiran C: Frame Video dan Deskripsi Gerakan Hero dan Silat.....	305
Lampiran D: Deskripsi Karakteristik Visual Motif Songket dan Batik dari Indonesia dan Malaysia.....	327
Lampiran E: Dokumentasi Pengambilan dan Pengolahan Data.....	346
Lampiran F: Dokumen Sidang dan Pameran Tugas Akhir.....	348
Lampiran G: Dokumen Administratif Penelitian.....	350



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Hero Lam secara Basis.....	2
Gambar 1.2 Tampilan <i>Skin</i> Hero Lam.....	3
Gambar 1.3 Perdebatan soal Asal Kebudayaan dari <i>Skin</i> Hero Lam “ <i>Ascension: Pendekar</i> ”	3
Gambar 1.4 Penggunaan <i>Brand Ambassador</i> Pesilat untuk Promosi <i>Skin</i> Hero Lam.....	4
Gambar 2.1 Tampilan Aset Gim Kolaborasi.....	13
Gambar 2.2 Macam Cara Mendapatkan <i>Skin</i>	14
Gambar 2.3 Tampilan <i>Skin</i> Hero Lam dengan berbagai <i>Tag</i>	14
Gambar 2.4 Adaptasi Budaya Lokal dalam berbagai Gim.....	16
Gambar 2.5 Konten Acara <i>All-Stars Fighters Open</i>	19
Gambar 2.6 Muatan Konten Acara <i>All-Stars Fighters Open</i> di Gim Honor of Kings.....	21
Gambar 2.7 Busana untuk Tampil Pertandingan Nomor Silat Seni Tunggal, Ganda, dan Regu.....	26
Gambar 2.8 Sikap Hormat dan Kuda-kuda Rendah di Silat Indonesia dan Malaysia.....	28
Gambar 2.9 Cara Berpakaian Silat Panglereman yang mengikuti aturan IPSI.....	31
Gambar 2.10 Teknik <i>Wiron Engkol</i> Pada Kain <i>Samping/Sembong</i>	31
Gambar 2.11 Cara Berpakaian Silat Harimau Minangkabau.....	32
Gambar 2.12 Tampilan Celana <i>Galembong</i> dan Tampak pemakaiannya.....	32
Gambar 2.13 Motif Batik Tanah Liek Modern pada Sabuk Busana Latihan SHM.....	33
Gambar 2.14 Motif-motif pada Batik Tanah Liek.....	34
Gambar 2.15 Motif-motif Ukiran pada Batik Tanah Liek.....	35
Gambar 2.16 Motif-motif Ukiran pada Batik Tanah Liek Lainnya.....	36
Gambar 2.17 Cara Berpakaian Sisampiang di Silat Harimau Minangkabau.....	37
Gambar 2.18 Cara Berpakaian Silat Akademi Penchak Malaysia.....	38
Gambar 2.19 Cara Memakai <i>Samping Ikatan Pancung</i>	39
Gambar 2.20 Cara Memakai <i>Samping Ikatan Kembang</i>	39
Gambar 2.21 Cara Memakai <i>Samping Ikatan Lingkup</i>	39
Gambar 2.22 Cara Memakai <i>Samping Ikatan Pendekar</i>	40
Gambar 2.23 Pakaian <i>Bertandang ke Majlis Pertubuhan Silat</i>	41
Gambar 2.24 Cara Berbusana di Silat Cekak Harimau.....	42
Gambar 2.25 Model Ikat Kepala dan <i>Tanjak</i> Berwarna Merah.....	42
Gambar 2.26 Contoh Tampilan dan Motif-Motif Batik Pesisir dari Berbagai Daerah.....	44

Gambar 2.27 Contoh Tampilan dan Motif-Motif Batik Malaysia.....	45
Gambar 2.28 Motif-motif yang Sering Dijumpai pada Batik Malaysia yang Berupa Flora, Sosial dan Benda Kebudayaan, dan Fauna.....	46
Gambar 2.29 Motif-motif Batik Jawa yang di Adaptasi ke Batik Malaysia (Jelamprang, Nitik, Lar/Sayap, dan Parang).....	47
Gambar 2.30 Tampilan dan Motif Songket Pandai Sikek (Sumatera Barat) dan Songket Palembang.....	49
Gambar 2.31 Tampilan dan Motif Songket Malaysia.....	50
Gambar 2.32 Senjata-Senjata dari Dua Aliran Silat Indonesia.....	51
Gambar 2.33 Senjata-Senjata dari Dua Aliran Silat Malaysia.....	52
Gambar 2.34 Senjata-Senjata Kawasan Melayu dengan Bilah Pisau Melengkung.....	53
Gambar 2.35 Pengelompokan Senjata yang Dapat Diindikasikan sebagai <i>Lawi</i> <i>Ayam</i>	54
Gambar 2.36 Cuplikan Dialog Hero Dyadia saat Pertandingan.....	64
Gambar 2.37 Adaptasi Karakter Sun Wukong dari Novel sebagai Hero di Gim Honor of Kings.....	67
Gambar 2.38 Adaptasi Cerita Puteri Gunung Ledang sebagai <i>Skin</i> Hero Lady Zhen oleh Honor of Kings.....	69
Gambar 2.39 <i>Anime</i> Pokémon di adaptasi menjadi gim MOBA Pokémon UNITE.....	70
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir Penelitian Analisis Komodifikasi Budaya Silat pada <i>Skin "Ascension: Pendekar"</i> Honor of Kings.....	85
Gambar 4.1 Detail Tampilan Basis Hero Lam.....	108
Gambar 4.2 Detail Tampilan Pakaian Hero Lam di <i>Skin "Ascension: Pendekar"</i>	111
Gambar 4.3 Detail Tampilan Senjata <i>Blade Tiger Claw</i> Hero Lam di <i>Skin</i> "Ascension: Pendekar".....	112
Gambar 4.4 Detail Tampilan Aksesori Hero Lam di <i>Skin "Ascension: Pendekar"</i>	114
Gambar 4.5 Tampilan <i>Skin</i> Hero Lam "Ascension: Pendekar" di <i>Hall Hero</i>	115
Gambar 4.6 <i>Video Reel</i> Instagram Promosi untuk Konten Acara <i>All-Star Fighters</i> <i>Open</i>	119
Gambar 4.7 Video Praktik Silat Lam dengan dua Pesilat.....	119
Gambar 4.8 Kegiatan Berbagi Kode di Grup Facebook "Honor of Kings of Glory - Ramah Newbie (Yang Ga Ramah, Auto Kick)".....	121
Gambar E. 1 Wawancara dengan Farradiba Maysarah dan Guru Besar Edwel Yusri Datuak Rajo Gampo Alam dari Silat Harimau Minangkabau via Google Meets.....	346
Gambar E. 2 Wawancara dengan Wan Haswazer Bin Wan Mahmud dari Akademi	

Penchak Malaysia via Google Meets.....	346
Gambar E. 3 Wawancara dan Pengambilan Data Materi Audio-Visual dengan Rozy affischo Putra dan Taufik Arza Waijaya dari Sasaran Bekasi Silat Harimau Minangkabau di Camp Dragon, Bekasi Selatan, Kab. Bekasi.....	346
Gambar E. 4 Cuplikan Wawancara dengan A. Afandi, pemilik usaha Sembongku via WhatsApp.....	347
Gambar E. 5 Cuplikan Proses Pengambilan Frame Video Gerakan menggunakan After Effect dan Davinci Resolve.....	347
Gambar F. 1 Poster Pameran Tugas Akhir.....	348
Gambar F. 2 Stand Pameran Tugas Akhir.....	348
Gambar F. 3 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	349



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Karakteristik Senjata Kerambit, <i>Lawi Ayam</i> , dan <i>Kuku Alang</i>	55
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Analisis Komparatif.....	99
Tabel 3. 2 Indikator Analisis Ekonomi Politik Media.....	100
Tabel 4. 1 Komparasi Pakaian.....	126
Tabel 4. 2 Komparasi Aksesoris Kain Samping.....	128
Tabel 4. 3 Komparasi Motif Kain Batik.....	130
Tabel 4. 4 Komparasi Motif Songket.....	132
Tabel 4. 5 Komparasi Ikat Kepala.....	133
Tabel 4. 6 Komparasi Benda.....	135
Tabel 4. 7 Komparasi Senjata.....	138
Tabel 4. 8 Komparasi Gerakan Kuda-kuda Rendah.....	141
Tabel 4. 9 Komparasi Gerakan <i>Freestyle</i>	142
Tabel 4. 10 Komparasi Gerakan Menebas.....	144
Tabel 4. 11 Komparasi Gerakan Lompat Harimau.....	147
Tabel 4. 12 Komparasi Gerakan Sapuan.....	149
Tabel 4. 13 Komparasi Gerakan Tendang Memutar Atas.....	150
Tabel 4. 14 Komparasi Nilai Filosofi.....	152
Tabel A. 1 Pedoman Wawancara.....	192
Tabel B. 1 Pengkodean Komentar-Komentar Publik.....	239
Tabel B. 2 Frekuensi Tema dari Analisis Tematik/Pengodean/ <i>Coding</i>	302
Tabel C. 1 Deskripsi Gerakan Hero Lam dengan <i>Skin</i>	305
Tabel C. 2 Deskripsi Gerakan Silat Indonesia dan Malaysia.....	314
Tabel D. 1 Deskripsi Karakteristik Visual Motif Batik Indonesia dan Malaysia.....	327
Tabel D. 2 Deskripsi Karakteristik Visual Motif Songket Indonesia dan Malaysia.....	340

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Honor of Kings (HoK) merupakan gim *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) *free-to-play* (*F2P*) asal Tiongkok berbasis layanan langsung (*live-service*) yang dikembangkan oleh TiMi Studio Group di bawah naungan Tencent Games. Keberhasilan gim bergantung pada dua faktor utama, yaitu pembaruan konten yang rutin untuk menjaga minat pemain, dan sistem monetisasi melalui konten eksklusif yang menjadi sumber pendapatan penting untuk keberlanjutan gim (Ali, 2023). Di Juni 2024, HoK mencoba untuk rilis global, termasuk Asia Tenggara, setelah lesunya performa Arena of Valor (AoV) yang ditandai dengan penggabungan server Baratayudha (Indonesia) dengan server MSP (Malaysia, Singapura, dan Filipina) akibat sepi pemain di 2019. Asia Tenggara dipilih karena potensinya sebagai pasar besar dengan persaingan *MOBA* yang dinilai mampu mendukung perkembangan gim (Putra, 2024). Indonesia sendiri memiliki ekosistem gaming yang kuat. Genre *MOBA* memiliki basis pemain yang besar dengan tingkat belanja konsumen yang tinggi. Data. ai pada *State of Mobile* 2023 dan 2024 memaparkan, dari 2022, *gamer* Indonesia telah melakukan belanja gim dengan jumlah Rp. 5,49 triliun dan naik Rp. 742 miliar di tahun 2023 (Kharisma, 2023). Selain itu, negara ini menjadi pengguna gawai dengan Unduhan aplikasi terbanyak kelima dan peringkat pertama dalam menghabiskan waktu dengan gawai di tahun 2023 (Dewi, 2024; Yonatan, 2024).

Tantangan memasuki pasar global dihadapi HoK karena elemen visual yang dimilikinya kental dengan kebudayaan Tiongkok sehingga strategi lokalisasi dilakukan untuk menyesuaikan pemasaran dan produk dengan budaya pasar lokal (Kim dkk., 2024). Salah satu bentuk konkret strategi ini adalah perilisan *Skin* yang diperkenalkan melalui *event* (konten acara) *AFO* “*All- Star Fighters Open*”, menghadirkan tiga hero yang mendapatkan *skin* yang mengadopsi budaya wilayah *server* dengan pemain terbanyak. Salah satunya adalah *skin* hero Lam “*Ascension: Pendekar*” yang mengadopsi budaya silat sebagai perwakilan wilayah Asia Tenggara.



Gambar 1.1 Tampilan Hero Lam secara Basis.
(Sumber: Honor of Kings, 2024, Naufal Yuska Aadilah, 2025)

Hero Lam secara basis merupakan hero dengan kategori kekuatan magis dan seni bela diri yang kemampuannya adalah kekuatan energi ikan hiu. Seperti yang tampak pada Gambar 1.1, penampilan heronya pun dilengkapi dengan sarung tangan panjang, menggunakan sepatu bermodel bot, berjubah dengan motif ombak, bercelana panjang, mengenakan baju model kaus tanpa lengan/lekbong, dan dilengkapi senjata belati besar atau *dagger*. Setelah hero ini mendapatkan *skin* “*Ascension: Pendekar*”, desain hero Lam disesuaikan untuk mendukung upaya adaptasi budaya silat seperti yang tampak pada Gambar 1.2. Pada *skin* “*Ascension: Pendekar*”, Lam digambarkan memiliki kekuatan harimau. Tampilannya pun berubah dengan elemen yang mengarah pada budaya silat, seperti jubah berganti menjadi kain yang melilit pinggang bermotif batik, pakaian pendekar silat dengan atasan tetap kaus lekbong (kaus tanpa lengan), mengenakan ikat kepala, senjatanya yang berubah menjadi pedang cakar harimau, dan mendapatkan aksesoris lain yang bernuansa harimau. *Skin* Lam “*Ascension: Pendekar*” ini dirilis pada tanggal 10 — 26 Agustus 2024 dengan harga 888 token atau Rp. 150.000 (Nugraha, 2024). Para player bisa mendapatkannya secara gratis dengan mengikuti konten acara “*All- Star Fighters Open*” dalam rentang waktu yang terbilang singkat. Perubahan dan mekanisme distribusi *skin* ini diiringi dengan narasi promosi yang menempatkan silat sebagai identitas baru karakter, seperti “*Silat from Southeast Asia*”. Hal ini diharapkan dapat menarik minat pemain kawasan Asia Tenggara, khususnya Indonesia dan Malaysia yang memiliki keterikatan historis dengan bela diri tersebut.



Gambar 1.2 Tampilan *Skin* Hero Lam

Sumber: Honor of Kings (2024), Honor of Kings Indonesia (2024), Naufal Yuska Aadilah (2025)

Namun, karena tidak terdapat pernyataan eksplisit mengenai silat dari negara mana yang diadaptasikan dalam *skin* hero Lam “*Ascension: Pendekar*”, muncul ruang konflik klaim budaya di kalangan pemain, seperti pada Gambar 1.3. Klaim tersebut didasarkan pada berbagai alasan, seperti simbolisasi harimau yang dianggap erat dengan Malaysia, anggapan bahwa pencak silat tertua berasal dari Indonesia, pengakuan bahwa senjata kerambit dan aliran silat Harimau berasal dari Sumatera Barat, hingga pernyataan pembawa acara saat kemenangan tim LGD asal Malaysia pada Honor of Kings Invitational S2 2024 yang menyebutkan akan hadir *skin* bertema Malaysia dalam waktu dekat. Selain itu, keterlibatan musisi asal Malaysia dalam aransemen musik latar *skin*, serta klaim subjektif para pemain yang mengaitkan kedekatan karakter hero dengan *brand ambassador*, semakin memperkuat dinamika perebutan identitas budaya tersebut.



Gambar 1.3 Perdebatan soal Asal Kebudayaan dari *Skin* Hero Lam “*Ascension: Pendekar*”

Sumber: Naufal Yuska Aadilah (2025)

Ini terasa janggal dikarenakan upaya lokalisasi yang seperti ini seharusnya membangun kedekatan emosional justru berbalik arah jadi memunculkan polemik baru. Dari contoh respon publik di atas, visual *skin* “*Ascension: Pendekar*” diindikasikan menampilkan elemen budaya yang ambigu dan tidak merujuk secara spesifik pada identitas silat dari negara tertentu. Ini ditandai dari perdebatan dan konflik klaim budaya di kalangan pemain Indonesia dan Malaysia di media sosial. Masing-masing pihak berusaha memvalidasi kepemilikan budaya pada *skin* tersebut berdasarkan interpretasi masing-masing terhadap elemen visual yang ditampilkan, seperti motif kain, bentuk senjata, hingga simbolisme harimau. Konflik ini dipertajam oleh strategi promosi HoK yang menerapkan pendekatan terpisah/segmentasi strategi promosi yang eksklusif, yakni menggandeng pesilat sekaligus aktor laga, Yayan Ruhian, sebagai brand ambassador untuk pasar Indonesia, dan pesilat sekaligus atlet, Al-Jufferi Jamari untuk pasar Malaysia, seperti yang terlihat pada Gambar 1.4. Langkah ini seolah memberikan legitimasi ganda yang berbeda bagi audiens di kedua negara, sehingga memperkeruh perdebatan mengenai asal-usul budaya yang diadaptasi.



(a)



(b)

Gambar 1.4 Penggunaan *Brand Ambassador* Pesilat untuk Promosi *Skin Hero Lam*
(a) *Brand Ambassador* Indonesia (Yayan Ruhian), (b) *Brand Ambassador* Malaysia (Jufferi Jamari).

Sumber: Jufferi Jamari & Honor of Kings Malaysia (2024), Yayan Ruhian & Honor of Kings Indonesia (2024)

Fenomena ini menjadi anomali dalam praktik adaptasi budaya di industri gim. Sewajarnya, adaptasi budaya bertujuan untuk menciptakan kedekatan yang intim dan apresiasi dari masa target pasar, namun dalam kasus *skin* hero Lam ini, justru memicu perpecahan sosial. Selain aspek visual dan elemen budaya silat yang tersemat serta strategi promosinya, mekanisme

distribusi *skin* ini juga menarik untuk dikaji. *Skin* yang memiliki kualitas visual tinggi ini tidak dijual secara langsung, melainkan didistribusikan secara gratis melalui mekanisme penyebaran kode *referral* yang memaksa pemain untuk aktif bermain dan membagikannya demi mendapatkan *skin* tersebut. Hal ini mengindikasikan adanya praktik komodifikasi budaya, di mana elemen tradisi silat tidak hanya diubah medianya sebagai estetika visual, tetapi juga dimanfaatkan sebagai instrumen strategis dalam meraih keuntungan.

Berdasarkan dinamika tersebut, penelitian ini memandang perlu untuk membedah lebih dalam bagaimana Honor of Kings mengonstruksi elemen budaya silat dalam *skin* “*Ascension: Pendekar*”, ketidakjelasan visual, strategi promosi yang tersegmentasi dan eksklusif, serta mekanisme distribusi yang unik menimbulkan pertanyaan besar mengenai motif ekonomi politik di balik keputusan strategi lokalisasi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis fenomena tersebut menggunakan perspektif Ekonomi Politik Media dari Vincent Mosco untuk mengungkap bagaimana komodifikasi budaya silat diterapkan dalam *skin* hero Lam “*Ascension: Pendekar*”, yang meliputi motif/alasan, proses, serta dampaknya terhadap pandangan audiens dari pemberlakuan komodifikasi budaya ini. Untuk meraih itu semua, pendekatan dengan teori utama ekonomi politik media dari Vincent Mosco juga akan didampingi dengan teori pendukung, seperti adaptasi, politik identitas, serta modal selebriti, dari “*Celebrity Capital*” Barrie Gunter dan “*Celebrity Sells*” Hamish Pringle, yang dapat membantu peneliti untuk membedah fenomena ini lebih dalam.

Secara kebaruan, penelitian ini menawarkan pendekatan lintas disiplin ilmu untuk menganalisis aset visual gim bertema budaya lokal yang menempatkan produknya (*skin*) sebagai instrumen penetrasi/ekspansi pasar. Penelitian ini akan memperluas cakupan teori ekonomi politik media dari Vincent Mosco dengan menerapkannya pada konteks gim sebagai media baru. Jika kajian desain aset gim pada umumnya sebatas analisis estetika, konstruksi visual, dan makna, penelitian ini membedah komoditas dengan standar global yang berdampak pada citra perusahaan dan perilaku pasar.

Maka penelitian ini akan memberikan pandangan baru bagi desainer bahwa dalam ekosistem industri kreatif, keputusan visual tidak dapat dilepas dari motif ekonomi politik media dan budaya yang melatarbelakanginya.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat ditetapkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana komodifikasi budaya silat dari Malaysia dan Indonesia diterapkan dalam *skin* hero Lam “*Ascension: Pendekar*” di gim Honor of Kings?”

C. Batasan Masalah

Pembahasan akan dilakukan fokus pada analisis komodifikasi budaya silat yang diterapkan dalam *skin* Lam “*Ascension: Pendekar*” di gim Honor of Kings. Konteks penelitian ada pada mendeskripsikan upaya adaptasi budaya silat, melakukan komparasi untuk mengetahui sejauh mana komodifikasi dilakukan, menganalisis respon pemain dan pelaku budaya silat guna bauran promosi yang memperkuat bahasan upaya komodifikasi budaya yang dilakukan Honor of Kings.

Penelitian ini akan menganalisis komentar-komentar audiens maupun pemain gim Honor of Kings yang terdapat pada konten daring yang membahas *skin* Lam “*Ascension: Pendekar*”, serta melakukan wawancara individu yang memahami budaya silat, seperti budayawan dan praktisi silat. Elemen visual yang dikaji pada *skin* Lam “*Ascension: Pendekar*” meliputi pakaian, senjata, aksesoris, pose, gerakan, serta efek kekuatannya. Penelitian ini juga akan menganalisis bagaimana *skin* tersebut dipromosikan untuk menarik pemain. Data yang terkumpul akan di analisis berdasarkan hasil studi literatur, wawancara, analisis konten, dan dokumentasi, dengan mempertimbangkan perspektif adaptasi dan komodifikasi budaya dalam konteks industri gim digital.

D. Tujuan Penelitian

Setelah peneliti dapat menentukan rumusan masalah dan batasan masalahnya, maka peneliti dapat menentukan tujuan dari penelitian ini, yaitu mencari tahu alasan, bagaimana dilakukannya, dan dampak yang ada dari

komodifikasi budaya oleh Honor of Kings di *skin* hero Lam “*Ascension: Pendekar*”.

Untuk meraih tujuan tersebut, penelitian ini akan melalui analisis tanggapan publik terhadap *skin* hero Lam “*Ascension: Pendekar*” untuk penelitian awal yang menetapkan legitimasi penelitian mengenai upaya adaptasi dan komodifikasi budaya silat, mengidentifikasi elemen budaya silat (seperti busana, pakaian, senjata, gerakan, dan filosofi/nilai) yang diadaptasi dalam *skin* hero Lam dan menyatakan secara eksplisit produk adaptasinya melalui analisis studi komparasi mengenai kesesuaian unsur budaya silat yang ada dalam *skin* dengan budaya silat sesungguhnya. Serta, peneliti menelusuri peran ekonomi politik media dalam upaya komodifikasi budaya, termasuk negosiasi hegemoni dari pelaku budaya silat, motif perluasan pasar dan pembentukan hegemoni budaya lewat adaptasi *skin* dan strategi promosinya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan untuk referensi bagi penelitian lainnya, khususnya dalam kajian yang bersifat lintas disiplin. Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan memadukan analisis desain komunikasi visual (DKV) dengan tinjauan Ekonomi Politik Media untuk membedah bagaimana produk DKV bekerja dalam mekanisme pasar global.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai landasan teoritis mengenai pentingnya etika desain dalam proses komodifikasi budaya, khususnya dalam memahami fenomena pengemasan ulang dan mengubah budaya tradisi menjadi aset digital dan strategi komunikasi periklanan. Pernyataan ini disampaikan agar penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang membahas negosiasi antara autentisitas budaya dan tuntutan industri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi torehan berbagi ilmu yang telah peneliti dapatkan semasa perkuliahan, serta menambah kemampuan dan ilmu dalam pembuatan sebuah penelitian.
- b. Bagi akademik, penelitian ini dapat menjadi referensi studi pustaka yang dapat menambah bahan literatur di bidang ilmu desain komunikasi visual terutama dalam bidang kajian media dan budaya, komunikasi periklanan, ilustrasi dan desain seni konseptual (*concept art*), serta multimedia seperti gim dan sebagainya.
- c. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai risiko dan peluang dalam strategi komodifikasi budaya. Diharapkan hasil analisis ini menjadi masukan strategis dalam merancang pendekatan visual maupun narasi promosi yang lebih inklusif dan etis, guna menghindari resistensi pasar akibat ambiguitas identitas budaya. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan literasi kritis masyarakat dalam mengonsumsi produk budaya populer. Dengan memahami bahwa produk budaya dalam gim tidak pernah bersifat netral, pemain diharapkan dapat menyikapi komodifikasi budaya dengan lebih bijak, memahami motif di baliknya, dan tidak mudah terpancing oleh konflik sentimen kebangsaan di ruang maya.