

## Analisis Representasi Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender (LGBT) pada Lima Game Online

Dyah Ayu Puspita Sari<sup>1</sup>,

<sup>1</sup>UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jember, Indonesia

E-mail: dyahayu2401@gmail.com

### Keywords

Online game; LGBT;  
John Fiske's  
Semiotics

### Abstract

*In an online game, there is a representation in the visual aspect, narrative, dialogue, and character interaction that shows Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender (LGBT) behavior. This is very unacceptable in the view of Islam because basically humans have been created in pairs between men and women, not with the same sex. The purpose of this study is to determine the representation of Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender (LGBT) in five online games and to determine Islam's view on LGBT representation in online games. The data analysis used John Fiske's semiotic model. The results of the study on five online games containing LGBT elements found a level of reality through appearance codes, movement codes, environmental codes, speech style codes, and expression codes. In addition, there is also a level of representation through narrative code, character code, action code, dialogue code, and background code. Finally, the level of ideology is found which is produced from reality and representation which contains the ideology of liberalism, the ideology of humanism, and the ideology of individualism.*

### Kata Kunci

Game Online; LGBT;  
Semiotika John Fiske

### Abstrak

*Dalam sebuah game online, terdapat representasi dalam aspek visual, narasi, dialog dan interaksi karakter yang dilakukan menunjukkan perilaku Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT). Hal ini sangat tidak dibenarkan dalam pandangan Islam, karena pada dasarnya manusia telah diciptakan berpasangan antara laki-laki dan perempuan, bukan dengan sesama jenis kelamin. Tujuan penelitian ini yaitu, Untuk mengetahui representasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada lima game online; Untuk mengetahui pandangan Islam terhadap representasi LGBT dalam game online. Analisis data yang digunakan model semiotika John Fiske. Hasil penelitian pada lima game online yang mengandung unsur LGBT ditemukan adanya level realitas melalui kode penampilan, kode gerakan, kode lingkungan, kode gaya bicara, dan kode ekspresi. Selain itu juga terdapat level representasi melalui kode narasi, kode karakter, kode aksi, kode dialog, dan kode latar. Terakhir, ditemukan level ideologi yang dihasilkan dari realitas dan representasi yang mengandung ideologi liberalisme, ideologi humanisme, dan ideologi individualisme.*

## Pendahuluan

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

Representasi LGBT dalam game online menimbulkan berbagai tanggapan dan perdebatan, khususnya pada masyarakat yang memiliki nilai-nilai budaya dan agama yang sangat kental. Konsep gender dan hubungan seksual memiliki aturan khusus yang telah dijelaskan dalam Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist. Melalui ajaran Islam, hubungan antar sesama laki-laki dan sesama perempuan dalam konteks pernikahan serta hubungan sesama jenis dianggap bertentangan dengan nilai-nilai Islam.<sup>3</sup> Maka dari itu, representasi LGBT dalam game online sering kali dianggap kontroversial dan menimbulkan perdebatan di kalangan Muslim. Banyak yang menganggap game yang mengandung karakter, unsur, atau tema LGBT dipandang sebagai tantangan terhadap nilai agama dan moral.<sup>4</sup>

Semakin berkembangnya suatu teknologi, segi visual yang dihasilkan pada game semakin bagus dan lengkap. Visualisasi dan tantangan yang ada pada game membuat para pemainnya menjadi semakin tertarik untuk mencoba memainkannya. Game online sendiri sering dijadikan media untuk mempromosikan sesuatu, salah satunya yakni mempromosikan adanya komunitas LGBT dengan melalui fitur yang dimiliki dan hal itu dianggap sebagai hal untuk menghargai budaya yang sudah dimiliki oleh donator mereka dari negara bagian barat. Bahkan, beberapa developer game online sendiri mengakui secara terang-terangan bahwa banyak sekali yang mendukung adanya fitur-fitur LGBT yang ada pada sebuah games.<sup>5</sup>

Kehadiran unsur LGBT dalam game online tentu saja menimbulkan pro dan kontra. Beberapa komunitas dengan nilai konservatif atau yang memiliki latar belakang agama yang sangat kental akan menganggap sebagai sesuatu yang sensitif dan kontroversial.<sup>6</sup> Sebagian kalangan juga mengkhawatirkan jika representasi LGBT dapat mempengaruhi pemain melalui game online dalam cara pandang dan sikap terhadap isu LGBT. Terlepas dari adanya pro dan kontra, banyak unsur LGBT dalam game online mencerminkan

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

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

<sup>3</sup> Maulida Maulaya Hubbah, "Perkawinan Sejenis Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam", website MA RI Pengadilan Agama Probolinggo, 21 Februari 2020, <https://pa-probolinggo.go.id/Perkawinan-Sejenis-Perspektif-Hukum-Positif-dan-Hukum-Islam>, diakses pada 23 november 2024, pukul 10.40

<sup>4</sup> Aditya Fajar Indrawan, "Ahli: LGBT Hama Perusak Karakter Moral", Detik News, Januari 2017, diakses pada 30 Desember 20.17, <https://news.detik.com/berita/d-3394036/ahli-lgbt-hama-perusak-karakter-moral>

<sup>5</sup> Glen Prasetya, "Atari Umumkan Game dengan Tema LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, Transgender)", Tech Asia Indonesia, Juli 2014, diakses pada 29 Desember 2024, 18.29, <https://id.techinasia.com/atari-umumkan-game-dengan-tema-lgbt-lesbian-gay-biseksual-transgender>

<sup>6</sup> Febby Shafira Dhamayanti, "Pro-Kontra Terhadap Pandangan Mengenai LGBT berdasarkan Perspektif HAM, Agama, dan Hukum di Indonesia", IPMHI Law Journal, Vol. 2, No. 2, 2022, 212

perubahan besar dalam industri game. Media digital tidak hanya menyesuaikan diri dengan perubahan sosial, tetapi juga menjadi penggerak perubahan tersebut.<sup>7</sup>

Kelompok pelaku dan pendukung LGBT telah mengupayakan gerakan besar-besaran agar Masyarakat dan negara dapat menerima mereka, bahkan secara terang-terangan. Sehingga, Majelis Ulama Indonesia (MUI) menerbitkan Fatwa Nomor 57 Tahun 2014 tentang Lesbian, Gay, Sodomi, dan Pecabulan. Fatwa ini ditandatangani oleh Ketua Komisi Fatwa MUI, Prof. Dr. Hasanuddin AF, dan Sekretaris Komisi Fatwa, KH. Asrorun Niam Sholeh, telah mengatur berbagai ketentuan hukum. Fatwa tersebut menegaskan bahwa orientasi seksual terhadap sesama jenis adalah kelainan yang harus disembuhkan. Selain itu, orientasi seksual sesama jenis ini juga ditegaskan sebagai bentuk dari penyimpangan yang harus diluruskan.<sup>8</sup>

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan lima jenis *game online* yang mengandung unsur LGBT. Alasan mengapa peneliti menggunakan lima game online tersebut yakni karena game yang mudah diakses, diminati oleh banyak pengguna, dan tidak berbayar. Meskipun ada beberapa fitur dalam game yang berbayar, namun akses masih bisa dilakukan. Seperti *game Pocket Love*, *The Sims*, *Coral Island*, *Life is Strange*, dan *LongStory*. Kelima game tersebut mengandung unsur LGBT di dalamnya, seperti dalam unsur visualnya, bahasa yang digunakan, dan juga fitur-fitur yang ada di dalamnya mengarah pada unsur LGBT.

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

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah Library Research (studi pustaka). Library Research (Studi Pustaka) merupakan metode dengan mengumpulkan data dengan cara memahami dan mempelajari teori yang didapatkan dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut atau dengan melakukan telaah terhadap bahan bacaan yang berkaitan dengan objek penelitian.<sup>9</sup> Kajian pustaka bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi ilmiah berupa teori, metode, atau pendekatan yang pernah berkembang dan didokumentasi dalam bentuk jurnal, catatan, naskah, dokumen dan lainnya.

Data kualitatif pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika, yang tidak hanya dipusatkan pada transmisi pesan saja melainkan pada penurunan serta pertukaran makna. Penekanan disini difokuskan pada peran komunikasi dalam memantapkan dan memelihara nilai serta bagaimana nilai tersebut memungkinkan komunikasi memiliki

<sup>7</sup> Humas UM Sumbar, "Perubahan Sosial pada Masyarakat Digital", UM Sumatera Barat, September 2024, diakses pada 31 Des 2024, pukul 15.05, <https://umsb.ac.id/berita/index/1590-perubahan-sosial-pada-masyarakat-digital>

<sup>8</sup> Sadam Al-Ghifari & Fakhruddin, "Ini Penjelasan Fatwa MUI Terkait LGBT - Majelis Ulama Indonesia", MUI Digital, Mei 2022, diakses pada 30 Desember 2024, 16.18, <https://mirror.mui.or.id/mui-provinsi/mui-dki-jakarta/35236/ini-penjelasan-fatwa-mui-terkait-lgbt-majelis-ulama-indonesia/>

<sup>9</sup> Miza Nina A, Anisya Hanifa D, dkk, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka" Jurnal Edumaspul, Vol. 6 No. 1, 2022, hlm. 975

sebuah makna.<sup>10</sup> Pada penelitian ini, analisis semiotika yang digunakan untuk mengkaji tanda yang mewakili dalam sebuah visualisasi sebuah game yaitu menggunakan analisis semiotika John Fiske. Semiotika John Fiske memperkenalkan tiga level yaitu level realitas, representasi dan ideologi yang mana digunakan untuk mengetahui bagaimana representasi dalam visualisasi game online yang mengandung unsur LGBT. Analisis data pada penelitian kualitatif, peneliti diharuskan untuk mengkaji dan memahami hubungan-hubungan dan konsep untuk dikembangkan dan dievaluasi.<sup>11</sup>

### Hasil dan Pembahasan

Game online adalah suatu bentuk permainan elektronik yang dapat digunakan apabila terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, handphone, konsol game, dan juga perangkat game lainnya yang bersifat multiplayer.<sup>12</sup> Game online merupakan media interaktif yang mana para pemain tidak hanya menonton atau mendengarkan cerita saja, tetapi juga terlibat secara aktif dalam pengembangan sebuah karakter dan alur cerita yang ada dalam game online tersebut. Para pemain dapat membuat pilihan yang menentukan karakter dan jalan cerita sesuai dengan apa yang diinginkan. Namun, hal ini memberikan pengalaman bermain yang intens dan dapat mengubah persepsi pemain terhadap isu tertentu, termasuk mengandung LGBT.<sup>13</sup>

Kelompok pelaku dan pendukung LGBT telah mengupayakan gerakan besar-besaran agar Masyarakat dan negara dapat menerima mereka, bahkan secara terang-terangan. Sehingga, Majelis Ulama Indonesia (MUI) menerbitkan Fatwa Nomor 57 Tahun 2014 tentang Lesbian, Gay, Sodomi, dan Pecabulan. Fatwa ini ditandatangani oleh Ketua Komisi Fatwa MUI, Prof. Dr. Hasanuddin AF, dan Sekretaris Komisi Fatwa, KH. Asrorun Niam Sholeh, telah mengatur berbagai ketentuan hukum. Fatwa tersebut menegaskan bahwa orientasi seksual terhadap sesama jenis adalah kelainan yang harus disembuhkan. Selain itu, orientasi seksual sesama jenis ini juga ditegaskan sebagai bentuk dari penyimpangan yang harus diluruskan.<sup>14</sup>

Islam secara umum memiliki pandangan yang tegas mengenai Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist. Hubungan sesama jenis dianggap sebagai perilaku yang menyimpang dari fitrah manusia. Mayoritas cendekiawan Islam sepakat jika perilaku LGBT dianggap haram. Mereka mempercayai bahwa melakukan seksual sesama jenis adalah berdosa dan hasrat tersebut harus dilawan dan ditolak.<sup>15</sup>

Dalam ajaran Islam telah dijelaskan dalam Q.S An-Nisa' ayat 1 yang berbunyi :

<sup>10</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2021), 18

<sup>11</sup> Sirajuddin Saleh, Analisis Data Kualitatif (Bandung : Pustaka Ramadhan, 2017), hlm. 68

<sup>12</sup> Erida Fadila, dkk, *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan, Vol.1 No. 2, 2022, hlm. 17

<sup>13</sup> Mars Caroline Wibowo, "Ide Kreatif Game Sematik", (Yayasan Prima Agus Teknik, Semarang, 2021), hlm. 54

<sup>14</sup> Sadam Al-Ghifari & Fakhruddin, "Ini Penjelasan Fatwa MUI Terkait LGBT – Majelis Ulama Indonesia", MUI Digital, Mei 2022, diakses pada 30 Desember 2024, 16.18, <https://mirror.mui.or.id/mui-provinsi/mui-dki-jakarta/35236/ini-penjelasan-fatwa-mui-terkait-lgbt-majelis-ulama-indonesia/>

<sup>15</sup> Alwazir Abdusshomad, dkk, "LGBT dalam Perspektif Islam, Sosial Kewarganegaraan dan Kemanusiaan", Jurnal Intelektualita:Keislaman, Sosial, dan Sains, Vol.12 No.1, 2023, 60

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

Artinya : "Wahai manusia! Bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dari diri yang satu (Adam) dan (Allah) menciptakan pasangannya (Hawa) dan (diri)Nya dan dari keduanya Allah memperkembangbiakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Bertakwalah kepada Allah yang dengan nama-Nya kamu saling meminta dan (peliharalah) hubungan kekeluargaan. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasimu." (Q.S An-Nisa:1)<sup>16</sup>

Terdapat dalam Q.S Ar-Rum ayat 21 yang menjelaskan bahwa manusia diciptakan sesuai dengan fitrahnya sebagai makhluk hidup yang berpasangan dan tentang orientasi seksualnya telah diatur berdasarkan pasangannya. Adapun firman Allah melalui Q.S Ar-Rum ayat 21 yaitu :

وَمِنْ ءَايٰتِهٖۤ اَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ اَنْفُسِكُمْ اَزْوَاجًا لِّتَسْكُنُوْا اِلَيْهَا  
وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً ۗ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لٰآيٰتٍ لِّقَوْمٍ  
يَنْفَكِرُوْنَ ۝٢١

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

Berdasarkan perspektif agama, Islam tidak menyudutkan kaum LGBT sebagai suatu kaum yang layak untuk dihina, tetapi Islam memberikan toleransi terhadap kaum LGBT. Adanya toleransi untuk kaum LGBT bukan berarti Islam menghalalkan aktivitas seksual yang dilakukan oleh kaum LGBT, tetapi Islam mengakui jika LGBT merupakan bentuk realitas kehidupan yang mana para pelaku LGBT diperbolehkan melakukan sholat, memberikan dan menerima sedekah, serta menunaikan atau mendapatkan zakat.<sup>17</sup>

Perbuatan Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender (LGBT) haram hukumnya, baik itu dalam bentuk pasangan menikah ataupun tidak. Jika terdapat ungkapan yang memberikan pernyataan bahwa LGBT diperbolehkan, hal itu bukan atas ajaran Islam menurut Al-Quran dan Hadist. Hal itu hanyalah ungkapan dan pernyataan dari kalangan liberal yang berbekal sedikit pengetahuan agama, yang belum mengkaji dengan baik ayat Al-Quran dan hadist, sehingga banyak dari mereka yang memberikan pernyataan menyesatkan dan membenarkan adanya LGBT.<sup>18</sup>

Game yang menampilkan karakter LGBT atau opsi perubahan gender dapat menimbulkan kebingungan identitas pada pemain Muslim, yang seharusnya memahami fitrah gender sebagai laki-laki atau perempuan sesuai dengan kodratnya. Menurut, Menteri

<sup>16</sup> Al-Quran terjemah AlQosbah, edisi 2024 hlm. 77

<sup>17</sup> Yudhy, "LGBT dalam Pandangan Agama Islam", Universitas Ma'soem, Oktober 2022, diakses pada 15 November 2024, <https://masoemuniversity.ac.id/berita/lgbt-dalam-kaca-mata-islam.php>

<sup>18</sup> Hanif Hawari, "LGBT dalam Pandangan Hukum Islam", Detik Hikmah, Agustus 2023, diakses pada 15 November 2024 <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6859222/lgbt-dalam-pandangan-hukum-islam>

Agama Lukman Hakim Saifuddin mengatakan bahwa tidak satupun agama di muka bumi sepakat dengan perilaku Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT), tidak ada agama yang mentolerir Tindakan LGBT. Lukman menambahkan, saat ini di tengah-tengah masyarakat masih muncul beragam pandangan mengenai latar belakang penyebab terjadinya LGBT. Tidak hanya terjadi di kalangan pemuka agama, tapi juga para akademisi, para ahli baik ahli kejiwaan, kesehatan, maupun ahli sosial.<sup>19</sup>

Dalam penelitian ini, membahas lima Game Online yang mengandung unsur Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) dalam fitur-fitur game yang disuguhkan oleh pencipta gamenya. Adapun lima game online yang dimaksud yaitu:

**a. Game Pocket Love**

Pocket Love adalah game simulasi kehidupan yang berfokus pada romansa dan pembangunan rumah dalam gaya visual yang imut dan penuh warna. Game ini memungkinkan pemain untuk menciptakan karakter pasangan, membangun dan mendekorasi rumah impian mereka, serta menjalani kehidupan sehari-hari yang penuh dengan momen-momen manis. Dengan gameplay yang santai dan estetika visual yang sederhana namun menawan, Pocket Love sangat cocok bagi pemain yang mencari pengalaman bermain yang santai dan menghibur.<sup>20</sup>

Game ini dikembangkan oleh HyperBeard, studio asal Meksiko yang terkenal dengan game-game kasual seperti KleptoCats dan Adorable Home. Pocket Love dirilis secara resmi pada 8 Februari 2022 untuk platform Android dan iOS. Sejak perilisannya, game ini berhasil menarik banyak pemain berkat temanya yang ringan dan desain yang menggemaskan. Dalam Pocket Love, pemain memulai perjalanan dengan menciptakan dua karakter, yang dapat berupa pasangan heteroseksual atau sesama jenis, mencerminkan inklusivitas yang ditawarkan game ini. Setelah itu, pemain diberikan rumah kecil yang dapat mereka hias dan perluas seiring waktu. Berbagai furnitur, dekorasi, dan aksesoris dapat dibeli untuk menyesuaikan rumah sesuai gaya dan kepribadian pemain.<sup>21</sup>

**Tabel 1. 1**  
**Analisis gambar Pocket Love**  
**Gambar 1.1**



<sup>19</sup> Moh. Nadir, "Menteri Agama Imbau Kelompok LGBT dirangkul dan tak dijauhi", Kompas.com, Desember 2017, diakses pada 30 Desember 2024, <https://nasional.kompas.com/read/2017/12/18/22184301/menteri-agama-imbau-kelompok-lgbt-dirangkul-dan-tak-dijauhi#:~:text=JAKARTA%2C%20KOMPAS.com%20%2D%20Menteri,18%2F12%2F2017>).

<sup>20</sup> , "Pocket Love", Jenggot Hiper, <https://hyperbeard.zendesk.com/hc/en-us/articles/4421544150423-Pocket-Love>

<sup>21</sup> , "Pocket Love", HyperBeard, diakses pada 30 Desember 2024, 23.40, <https://hyperbeard.zendesk.com/hc/en-us/articles/4421544150423-Pocket-Love>

		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Ekspresi</b>	Dalam gambar di atas menunjukkan jika ekspresi wajah karakter menunjukkan sebuah senyuman, pipi yang memerah, dan simbol yang menunjukkan sebuah emosi cinta, kebahagiaan dan kedekatan. Hal ini mencerminkan perilaku manusia dalam menunjukkan sebuah kasih sayang satu sama lain.
	<b>Kode Gerakan</b>	Gambar yang diambil menunjukkan sebuah sentuhan lembut di wajah dan kecupan di pipi. Hal tersebut merupakan salah satu tanda universal dari keintiman emosional dan fisik yang dilakukan oleh karakter, selain itu juga dapat mempresentasikan hubungan yang penuh cinta dan kasih satu sama lain.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Latar</b>	Gambar dengan menggunakan warna pastel dan latar belakang biru cerah dapat merepresentasikan nuansa bahagia, lembut, dan romantis. Pilihan warna yang diciptakan membuat suasana menjadi lebih positif dan penuh kasih.
<p><b>Level Ideologi :</b> Ideologi dalam gambar di atas mengandung unsur ideologi liberalisme yaitu ideologi yang memiliki kebebasan dalam segala hal termasuk kebebasan dalam menentukan pasangannya. Ilustrasi ini juga mengandung gagasan bahwa cinta adalah perasaan yang tidak mengenal batasan gender, orientasi, seksual dan budaya. Sehingga, hal ini merupakan penggambaran dua karakter perempuan yang menunjukkan inklusivitas dan penerimaan adanya hubungan LGBT.</p>		

## b. Game The Sims Series

The Sims merupakan seri permainan video simulasi kehidupan yang populer, di mana pemain dapat mengendalikan karakter virtual yang disebut “Sims”. Dalam permainan ini, pemain memiliki kebebasan untuk menciptakan kehidupan yang unik, mulai dari mendesain rumah hingga melakukan rutinitas sehari-hari. Para pemain diberikan kebebasan untuk berkreasi seperti membangun rumah impian, menjalani kehidupan bahagia, ataupun menciptakan cerita dramatis yang menarik. Permainan ini dikembangkan oleh Maxis, sebuah studio yang merupakan bagian dari Electronic Arts (EA) dan diciptakan oleh Will Wright, yang merupakan desainer game terkenal dan menciptakan SimCity. Seri pertamanya dirilis pada 4 Februari 2000 dan menjadi fenomena global. Game ini dirancang sebagai simulator arsitektur di mana pemain hanya bisa membangun rumah dan mendekorasi rumah. Namun, Wright menambahkan elemen kehidupan manusia untuk memberikan kedalamannya dan daya tarik yang besar.<sup>22</sup>

**Tabel 1.2**  
**Analisis gambar Game The Sims**

<b>Gambar 1.2</b>		
		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar tersebut terlihat ruangan yang dihiasi dengan elemen dekorasi cerah dan berwarna-warni. Terdapat dekorasi interior yang dirancang dengan warna cerah seperti kuning, hijau, orange, dan ungu. Selain itu juga ada bendera pelangi yang dipajang di dinding menjadi elemen visual yang paling mencolok.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Latar</b>	Dalam gambar tersebut terlihat ruangan yang didominasi oleh warna cerah dan kontras, hal ini menciptakan suasana yang ceria, inklusif, dan menyambut. Warna tersebut memperkuat pesan keterbukaan dan penerimaan terhadap keberagaman. Dekorasi yang digunakan juga menunjukkan jika ruangan ini adalah tempat yang aman dan nyaman.
<b>Level Ideologi :</b>		
Gambar ini merepresentasikan ideologi inklusivitas yang mana semua orang, terlepas dari orientasi seksual atau identitas gender mereka merasa diterima dan dihargai. Hal ini ditunjukkan dengan adanya penempatan bendera pelangi di		

<sup>22</sup> Jai Ta, “Bagaimana AI digunakan dalam Video Game: The Sims 4 dan Red Dead Redemption 2”, Art Management & Technology Laboratory, 2023, diakses pada 31 Desember 2024, 09.28, <https://amt-lab.org/blog/2023/4/how-ai-is-used-in-video-games-the-sims-4-and-red-dead-redemption-2>

ruangan tersebut dan menjadi simbol bahwa mereka mendukung adanya komunitas LGBT.

**c. Game Coral Island**

Coral Island adalah game simulasi kehidupan dan pertanian yang membawa angin segar dalam genre ini, tidak hanya dengan elemen visual tropis yang memukau dan gameplay yang kaya, tetapi juga dengan inklusivitas yang mencerminkan nilai-nilai modern. Game ini dikembangkan oleh Stairway Games, studio asal Indonesia, Coral Island menonjolkan keragaman dalam karakter dan cerita yang ditawarkannya, termasuk representasi LGBT yang kuat. Game ini pertama kali dirilis dalam versi akses awal pada 14 November 2023 dan langsung mendapatkan sambutan hangat dari komunitas global.<sup>23</sup>

**Tabel 1.3**  
**Analisis gambar Game Coral Island**

<b>Gambar 1.3</b>		
		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Lingkungan</b>	Dalam gambar di atas menunjukkan latar yang bernuansa Eropa yang mana terdapat gedung tua dengan nuansa klasik. Pada depan gedung terdapat bendera berwarna pelangi yang menunjukkan unsur LGBT. Dari simbol-simbol yang ada dalam gambar tersebut, menunjukkan jika <i>game</i> tersebut mengandung unsur LGBT.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar di atas memperlihatkan adanya karakter yang sedang berjaga di depan gedung yang berada di posisi sentral dan simetris, menggambarkan kepemimpinan atau peran penting dalam masyarakat. Bangunan yang bergaya klasik ini memberikan kesan formalitas atau institusi publik yang mengakomodasi.
<b>Level Ideologi :</b> Dari gambar tersebut menunjukkan bahwa keberagaman dan penerimaan terhadap identitas gender dan orientasi seksual merupakan bagian integral dari masyarakat		

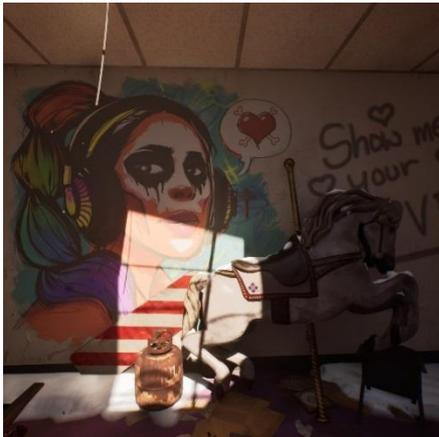
<sup>23</sup> Kemenparekrat, "Coral Island, Tak Sekadar Game Simulasi Pertanian", Februari 2024, diakses pada 30 Desember 2024 <https://kemenparekrat.go.id/ragam-parekrat/coral-island-tak-sekadar-game-simulasi-pertanian>

yang ditunjukkan melalui bendera pelangi yang ada pada gambar. Narasi ini menggabungkan nilai modern dengan tradisi yang berkembang secara inklusif.

**d. Game Life is Strange**

Life is Strange adalah salah satu seri game yang secara eksplisit dan progresif mengangkat representasi LGBT dalam narasinya, menjadikannya salah satu karya penting dalam dunia video game naratif. Dengan cerita yang emosional dan karakter yang mendalam, seri ini memberikan ruang bagi pemain untuk mengeksplorasi identitas, hubungan, dan cinta dalam berbagai bentuknya. Unsur LGBT tidak hanya menjadi elemen tambahan, tetapi bagian integral dari perjalanan cerita yang kaya dan penuh makna. Dengan kombinasi narasi yang kuat, pilihan moral yang memengaruhi cerita, dan penggambaran LGBT yang penuh rasa hormat, Life is Strange menjadi lebih dari sekadar permainan. Seri ini adalah medium yang memperjuangkan representasi yang inklusif dan menginspirasi pemain untuk lebih memahami, menghargai, dan merayakan cinta dalam segala bentuknya.

**Tabel 1.4**  
**Analisis gambar Game Life is Strange**

<b>Gambar 1.4</b>		
		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Penampilan</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan adanya wajah perempuan dalam mural dengan riasan dramatis dengan air mata hitam yang menetes. Hal ini mencerminkan adanya emosi intens, seperti kesedihan atau keterasingan. Selain itu, rambut berwarna pelangi juga memberikan kontras yang mungkin menyimbolkan sebuah makna unsur LGBT.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Narasi</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan jika penggunaan bayangan dan cahaya menciptakan kedalaman visual, hal itu memberikan kesan bahwa ruangan ini berada dalam kondisi nyata yang penuh simbolisme. Grafiti yang digunakan sebagai menyampaikan kritis sosial, ekspresi pribadi, atau resistansi.
<b>Level Ideologi :</b>		

Dalam gambar tersebut menggambarkan sebuah ideologi liberalisme yang menitik beratkan pada kebebasan hak asasi manusia. Seperti rambut warna warni dengan graffiti penuh warna yang mencerminkan sebuah harapan atau kreativitas. Hal ini menggambarkan konflik batin manusia modern dalam menemukan kebahagiaan di tengah dunia.

**e. Game LongStory**

LongStory adalah game simulasi kencan interaktif yang dirancang untuk menjelajahi tema cinta, persahabatan, dan identitas secara inklusif. Game ini menawarkan pengalaman naratif yang memungkinkan pemain menjalin hubungan romantis atau persahabatan dengan berbagai karakter, tanpa batasan gender. Dengan fokus pada representasi LGBT, LongStory telah menjadi salah satu game yang memprioritaskan inklusivitas dalam genre simulasi. Dengan fokus pada inklusivitas, LongStory telah menjadi salah satu game yang mendobrak batasan representasi dalam media. Game ini tidak hanya menghibur tetapi juga mengedukasi pemain tentang pentingnya menerima diri sendiri dan orang lain. LongStory menjadi bukti bahwa game dapat menjadi medium yang kuat untuk mempromosikan empati, pemahaman, dan cinta dalam berbagai bentuknya.<sup>24</sup>

**Tabel 1.5**  
**Analisis gambar Game LongStory**

Gambar 1.5		
		
<b>Kode Realitas</b>	<b>Kode Gaya Bicara</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan konteks diskusi tentang gender dan seksual. Pernyataan yang dikatakan Sasse "You don't have to talk about gender and sexuality and stuff if it makes you". Dalam topik ini memberikan pengakuan bahwa topik ini bisa sensitive bagi sebagian orang, yang mencerminkan empati dan penghormatan terhadap batasan individu.
<b>Kode Representasi</b>	<b>Kode Dialog</b>	Dalam gambar tersebut menunjukkan kalimat yang diucapkan oleh Sasse mencerminkan kesadaran akan isu gender dan seksual, serta pentingnya

<sup>24</sup> Observasi peneliti pada deskripsi Google Play Store game LongStory, diakses pada 30 Desember 2024 <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.to.bloomdigital.longstorygame01>

		memberikan kebebasan kepada individu untuk mem bahasnya atau tidak. Penempatan karakter Sasse menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan adalah penting.
<b>Level Ideologi :</b> Dalam gambar tersebut menunjukkan dialog yang memiliki nilai inklusivitas dengan memberikan kebebasan pada individu untuk membahas isu gender dan seksual. Gambar ini mengidealkan normalisasi diskusi tentang gender dan seksual dalam ruang sosial.		

## Simpulan

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

1. Analisis representasi dengan semiotika John Fiske ditemukan tanda pada level realitas dalam lima game online yang mengandung unsur LGBT ini melalui kode penampilan, kode gerakan, kode lingkungan, kode gaya bicara, dan kode ekspresi yang ditunjukkan melalui adegan dalam visualisasi yang terdapat lima game online tersebut. Ditemukan tanda pada level representasi dalam lima game online yang mengandung unsur LGBT ini melalui kode narasi, kode karakter, kode aksi, kode dialog, dan kode latar yang ditunjukkan dengan adanya perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh para karakter yang ada di lima game online mengandung unsur LGBT. Level ideologi pada kelima game online yang dihasilkan dari realitas dan representasi mengandung beberapa ideologi, di antaranya yaitu ideologi liberalisme, ideologi humanisme dan ideologi individualism. Selain itu, juga ditemukan adanya pemikiran mengenai kebebasan dan hak asasi manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.
2. Islam mengajarkan keseimbangan dalam menyikapi fenomena sosial dan budaya. Umat Islam perlu bijak dalam memahami representasi LGBT di game online dengan mengutamakan ajaran agama sebagai pedoman utama, tanpa mengabaikan realitas dunia modern. Diskusi yang sehat dan edukatif dapat membantu menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang isu ini dalam kerangka Islam. Berdasarkan ajaran Al-Qur'an, umat Islam harus menilai representasi LGBT dalam game online dengan prinsip-prinsip yang berlandaskan syariat. Sementara Islam menganjurkan kasih sayang dan penghormatan kepada sesama manusia, perilaku yang bertentangan dengan fitrah manusia menurut Islam harus dihindari.

## Daftar Pustaka

- Abdusshomad, Alwazir. Dkk. (2023) "LGBT dalam Perspektif Islam, Sosial Kewarganegaraan dan Kemanusiaan", *Jurnal Intelektualita:Keislaman, Sosial, dan Sains*.
- Al-Ghifari, Sadam. & Fakhrudin. (2022), "Ini Penjelasan Fatwa MUI Terkait LGBT – Majelis Ulama Indonesia", MUI Digital, <https://mirror.mui.or.id/mui-provinsi/mui-dki-jakarta/35236/ini-penjelasan-fatwa-mui-terkait-lgbt-majelis-ulama-indonesia/> diakses pada 30 Desember 2024.
- Al-Quran terjemah AlQosbah, edisi 2024 hlm. 77
- Dhamayanti, Febby Shafira. (2022). "Pro-Kontra Terhadap Pandangan Mengenai LGBT berdasarkan Perspektif HAM, Agama, dan Hukum di Indonesia", *IPMHI Law Journal*.
- Fadila, Erida. Dkk. (2022). "Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja", *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*,
- Habibah, Nurul Fitri, (2023), "Peran Martabat Manusia dalam Menyikapi LGBT: Perspektif Islam, Ham, dan Maqosidh Syariah", *Jurnal NIZHAM*.
- Hawari, Hanif. (2023). "LGBT dalam Pandangan Hukum Islam", *Detik Hikmah*, <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6859222/lgbt-dalam-pandangan-hukum-islam> diakses pada 15 November 2024
- Hubbah, Maulida Maulaya, "Perkawinan Sejenis Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam", MA RI Pengadilan Agama Probolinggo, <https://pa-probolinggo.go.id/Perkawinan-Sejenis-Perspektif-Hukum-Positif-dan-Hukum-Islam> diakses pada 23 november 2024.
- Humas UM Sumbar, (2024), "Perubahan Sosial pada Masyarakat Digital", *UM Sumatera Barat*, <https://umsb.ac.id/berita/index/1590-perubahan-sosial-pada-masyarakat-digital> diakses pada 31 Des 2024.
- Indrawan, Aditya Fajar, (2017), "Ahli: LGBT Hama Perusak Karakter Moral", *Detik News*, <https://news.detik.com/berita/d-3394036/ahli-lgbt-hama-perusak-karakter-moral> diakses pada 30 Desember 2024.
- Kemenparekrat, (2024). "Coral Island, Tak Sekadar Game Simulasi Pertanian", <https://kemenparekraf.go.id/ragam-parekraf/coral-island-tak-sekadar-game-simulasi-pertanian> diakses pada 30 Desember 2024
- Nadir, Moh. (2017), "Menteri Agama Imbau Kelompok LGBT dirangkul dan tak dijauhi", *Kompas.com*,  
<https://nasional.kompas.com/read/2017/12/18/22184301/menteri-agama-imbau-kelompok-lgbt-dirangkul-dan-tak-dijauhi#:~:text=JAKARTA%2C%20KOMPAS.com%20%2D%20Menteri,18%2F12%2F2017> diakses pada 30 Desember 2024,).

Nina, Miza. & Hanifa, Anisya, dkk. (2022). "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka" *Jurnal Edumaspul*.

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

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

Putri, Destashya Wisna Diraya, (2022), "LGBT Dalam Kajian Hak Asasi Manusia di Indonesia", *IPMHI Law Journal*.

Saleh, Sirajuddin, (2017). " Analisis Data Kualitatif" (Bandung : Pustaka Ramadhan).

Sugiyono. (2021), "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D", (Bandung: Alfabeta).

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

Wibowo, Mars Caroline. (2021). "Ide Kreatif Game Sematik", (Yayasan Prima Agus Teknik: Semarang).

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

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

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