BAB IV

ANALISIS VISUAL *HERO STRENGTH* DOTA 2

4.1 Analisis Visual Karakter *Hero Strength*

Identitas karakter dalam penelitian ini membahas pada identitas karakter *Hero Strength* secara umum dan dikerucutkan dengan *variable Initiator* dan *Durable* yang menghasilkan 3 karakter *Hero* yaitu Axe, Centaur Warrunner, dan Tidehunter. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, analisis visual pada bab ini mengupas tentang ketiga *Hero* tersebut.

Hero Strength secara spesifik dibagi menjadi 2 kategori identitas terhadap bentuk umumnya yaitu manusia dan *non*-manusia, *Hero* karakteristik manusia cenderung lebih memiliki ukuran dan proporsi sesuai dengan manusia pada umumnya, sementara *Hero non*-manusia memiliki ukuran dan proporsi yang berbeda-beda. Dari 31 total *Hero Strength*, hanya 6 *Hero* yang memiliki perawakan sesuai manusia asli. Hal tersebut menandakan *Hero Strength* didominasi oleh karakter fiksional yang tidak ada dalam dunia nyata, melainkan bersumber dari gagasan ide kreativitas perancang desain yang diinspirasi dari karakter mitologi dongeng dalam dunia nyata.

Menurut Francis Tsai (2008), seorang perancang karakter harus memiliki 'kosakata visual' yang harus diambil, semakin banyak semakin baik. Paparan pengaruh di luar area minat utama diperlukan untuk membangun perpustakaan imajinasi. Cara terbaik untuk mencapai hal ini (dan ini adalah proses yang tidak

pernah berakhir) adalah dengan mengekspos diri pada sebanyak mungkin gagasan dan rangsangan visual yang berbeda. Semua seniman cenderung menggambar apa yang mereka ketahui, memperluas basis data 'apa yang diketahui' membuat seorang perancang lebih fleksibel sebagai seniman, sehingga memberi materi yang lebih luas untuk diambil seperti *Hero* imajinasi yang mengkombinasikan beberapa unsur mitologi, hewan, robot, iblis, dan sebagainya seperti visualisasi *Hero* dibawah ini.



Gambar 4.1 Perbandingan *Hero Strength* Manusia dan *Non*-Manusia

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.2 Penentuan *Hero Initiator* Dan *Disabler* Tertinggi

Hero Dota 2 memiliki peran dan fungsi yang beragam, peran tersebut dimaknai dengan beragam nama yang setiap *Hero* memiliki kualifikasinya sendiri dalam menjalankan peran dalam *game*. Jika diamati, pengamatan penelitian berfokus pada kekuatan karakter desain *Hero Strength* dengan *durable* tertinggi sebagai inisiator pertarungan, oleh sebab itu indikator pemilihan *Hero Strength* yang dikaji akan bersumber dari kemampuan *Hero* sebagai *initiator* pertarungan dan *durable* dengan level tertinggi. Berikut merupakan nama peran *Hero* Dota 2.

Tabel 4.1 Peran *Hero* Dota 2

Peran	Deskripsi
Carry	*Hero* ini akan bermanfaat apabila *game* berlangsung lama, kemudian di akhir permainan *hero carry* akan memainkan peran inti untuk membunuh musuh dengan cepat, dan memenangkan pertandingan.
Disabler	*Hero* ini berperan untuk menghambat sebelum musuh menyerang, terutama musuh yang menggunakan teknik sihir atau skill lainnya.
Nuker	*Hero* yang memiliki kekuatan sihir membunuh secara cepat dengan *cooldown* yang singkat.
Initiator	*Hero* ini mampu digunakan sebagai inisiator pertempuran, meraka akan berada di garda depan pada saat akan memulai *battle.*
Jungler	*Hero* ini berfungsi untuk mengumpulkan koin dalam hutan dengan membunuh *creep* secara efektif.
Durable	*Hero* dengan kemampuan bertahan lebih lama dalam pertarungan melawan tim musuh

Peran	Deskripsi
Pusher	*Hero* yang dapat dengan cepat menekan ke dalam *line map* dan menghancurkan tower lawan.
Roamer	*Hero offlane* yang *mobile* dengan pergerakan mengganggu musuh dimana saja berada.
Support	*Hero* ini berfungsi sebagai pembantu tim, dalam hal menyembuhkan tenaga, memasang *ward* atau *sentry* dan melakukan pengorbanan terhadap tim.
Tanker	*Hero* yang memiliki ketahanan tubuh dan fisik yang baik, tangker biasanya memiliki kesehatan yang besar sehingga dapat melindungi *Hero* lainnya.
Escape	*Hero* yang dapat menghindar / melarikan diri dari serangan musuh dengan cepat.

Dari ketiga kategori *Hero* Dota 2 yaitu *Strength*, *Agility*, dan *Intelligent*, dapat dilihat bahwa peranan *initiator* terbanyak ada pada kategori *Hero Strength* dengan 8 *Hero* yaitu Axe, Brewmaster, Centaur Warrunner, Clockwerk, Earthshaker, Magnus, Sand King, dan Tidehunter. Sementara untuk kategori *Hero Agility* memiliki Faceless Void sebagai *initiator*, dan kategori *Intelligent* hanya memiliki Batrider dan Puck. Berikut adalah tabel nama *Hero* dengan peran *initiator* yang dibagi kedalam kategori *Hero Strength, Agility*, dan *Intelligent.*

Tabel 4.2 Jumlah *Hero* dalam peran *Initiator*

	1	2	3	4	5	6	7	8
Strength	Axe	Brewmaster	Centaur war	Clockwerk	Earthshake	Magnus	Sand king	Tidehunter
Agility	Faceless void							
Intelligent	Batrider	Puck						

Sementara, kategori *Hero* Dota 2 dengan level *durable* (*Hero* dengan pertahanan terlama) tertinggi hanya dimiliki oleh kategori *Hero Strength* dengan 5 *Hero* yaitu Axe, Bristleback, Centaur Warrunner, Tidehunter, dan Wraith King.

Tabel 4.3 Jumlah *Hero* dalam peran *Durable*

	1	2	3	4	5
Strength	Axe	Bristleback	Centaur war	Tidehunter	Wraith King
Agility					
Intelligent					

Hero durable meiliki 3 tingkatan level, dan kelima *Hero* diatas merupakan *Hero* dengan tingkatan *durable* tertinggi. Penentuan *Hero Strength* pilihan yang

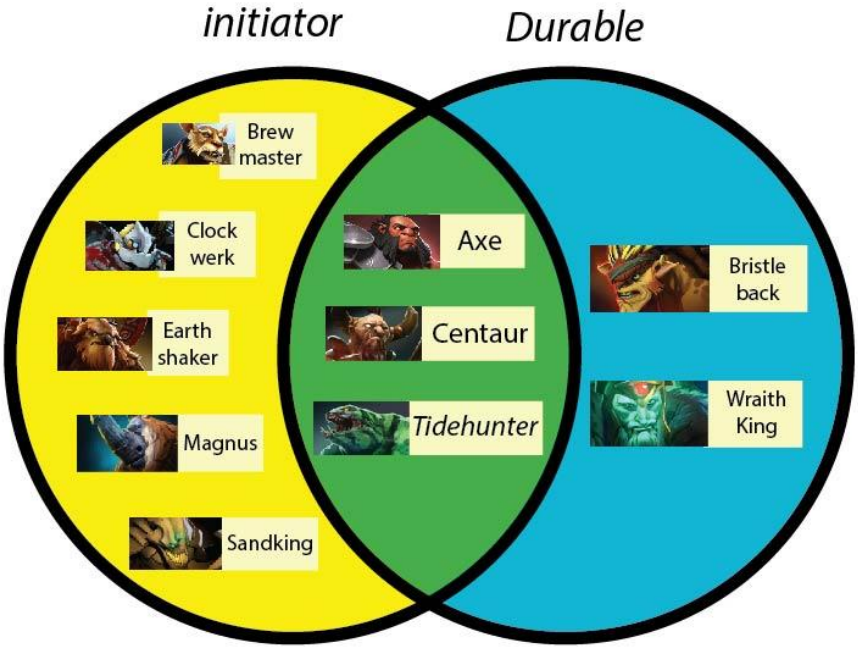
akan diteliti yaitu dengan menggabungkan kedua *variable* yaitu *Initiator* dan *Durable*, sehingga dapat meringkas pada pokok utama penelitian yaitu initiator pertarungan yang memiliki ketahanan darah yang kuat untuk memulai pertarungan dalam *game* Dota 2.

Sehingga, jika *variable* peran *Initiator* dan *Durable* digabung akan menghasilkan 3 *Hero* utama dalam peran ganda *initiator* dan *durable* dengan level tertinggi, yaitu Axe, Centaur Warrunner, dan Tidehunter.

Tabel 4.4 Jumlah *Hero* dalam peran *Initiator* dan *Durable* Tertinggi

	1	2	3
Strength	Axe	Centaur war	Tidehunter
Agility			
Intelligent			

Dapat disimpulkan bahwa dengan merujuk pada *variable Initiator* dan *Durable*, maka *Hero* yang dikaji adalah 3 *Hero Strength* yaitu Axe, Centaur Warrunner, dan Tidehunter. Berikut merupakan gambar skema dari *Hero Initiator* dan *Durable* jika digabungkan.



Gambar 4.2 Komposisi *Hero* peran *Initiator* dan *Durable*

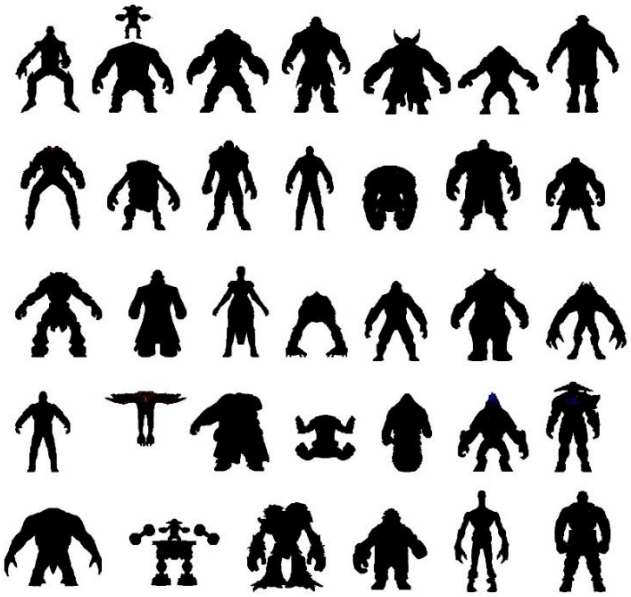
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.3 Observasi *Hero Strength* Dota 2

Hero Strength adalah karakter *game* seorang pejuang tangguh dan bisa menahan lebih banyak kerusakan dibanding *Hero* lainnya. *Hero* ini memiliki kesehatan alami terbesar dan dapat beregenerasi dengan cepat, menjaga mereka dalam pertarungan dan mengatasi kerusakan. Kekuatan pahlawan bisa sesuai dengan berbagai peran, namun *Hero Strength* lebih banyak menjadi inisiator atau *tanker* yang kokoh, dan hampir rata-rata petarung *Strength* adalah petarung jarak dekat. Dalam fakta umum yang dikemukakan oleh teori olahraga *Boxing*, seorang yang memiliki tubuh atau berat badan yang besar memiliki kecepatan pukulan yang tidak cepat tetapi memiliki dorongan tenaga yang besar, sementara seorang

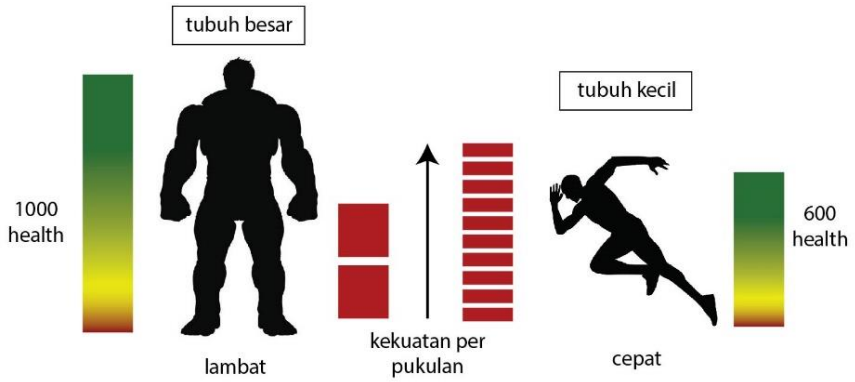
bertubuh kecil cenderung memiliki kecepatan pukulan yang cepat tetapi dengan *power* yang kecil. Hal tersebut menjadi faktor realita yang dimasukan oleh perancang untuk mekanikal desain, kekuatan dan *skill* dari desain karakter *Hero Strength.*

Dalam observasi dengan sampel perbandingan siluet, terlihat bahwa sebagian besar bentuk tubuh *Hero Strength* memiliki proporsi besar yang mencirikan otot atau lemak. Meskipun tidak semua ciri *Hero* memiliki tubuh yang besar, adapun *Hero* yang tidak besar tetapi memiliki tekstur berotot. *Hero Strength* hanya memiliki satu *Hero* wanita yaitu Legion Commander yang menandakan bahwa *Hero Strength* bukan merupakan wadah bagi *Hero* perempuan karena diisi oleh *Hero* dengan dengan tema berotot, sementara ciri *Hero* wanita dalam Dota 2 tidak berotot, seperti tertera gambar siluet *Hero Strength* dibawah ini.



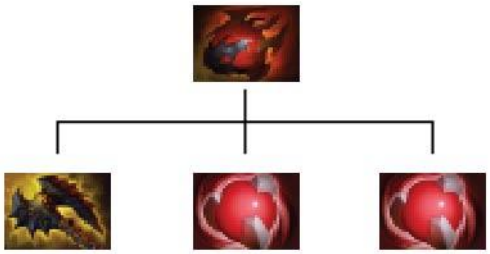
Gambar 4.3 Komposisi Siluet *Hero Strength*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selain bentuk dan sifat, kategori kuat dalam *Hero Strength* Dota 2 memiliki hal teknis yang dapat disesuaikan dengan pilihan pemain, yaitu faktor pemilihan item. Item merupakan perangkat senjata yang dibawa oleh seorang *Hero* yang memiliki tahapan-tahapan sampai sebuah item tersebut mencapai puncak kekuatannya. Item tersebut dapan memberikan pengaruh kepada *Hero* yang memakainya berupa penambahan kekuatan membunuh, kekuatan darah, maupun kekuatan sihir yang berfungsi digunakan ketika permainan berlangsung.



Gambar 4.4 Grafis perbandingan kekuatan *Hero* besar dan kecil
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Item umum yang sering digunakan *Hero Strength* untuk menambah kekuatan darah atau ketahanan diantaranya yaitu *Heart of Tarrasque*, Satu item *Tarrasque* memberikan total 1.300 kesehatan dan 28,57% regenerasi kesehatan kepada yang menggunakannya. Item tersebut memiliki rantai pembelian dari 2 item *Vitality Booster* dan 1 item *Reaver* yang dapat dibeli di *Secret Shop* dalam arena pertarungan.



Gambar 4.5 Rantai pembangunan item *Heart of Tarrasque*

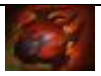
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut adalah beberapa item penambah *Health* dan *Strength* yang umum digunakan oleh *Hero Strength*:

Tabel 4.5 Contoh Item Dengan Fungsi *Health* dan *Strength*

No.	Item	Data
1	 Heart of Tarrasque	+40 Strength +500 health
2	 Octarine Core	+425 Health
3	 Satanic	+25 Strength +50 health
4	 Abyssal Blade	+10 Strength +250 health
5	 Bloodstone	+475 health
6	 Eye of Skadi	+225 health
7	 Aghanim Scepter	+175 health

Tabel 4.6 Daftar kekuatan 3 *Hero Strength Initiator* Dan *Durable* dengan Item *Health* dam *Strength*

No	*Item*							
1	Axe level 25	3340	2465	2540	2490	2515	2765	2415
2	Centaur level 25	4020	3145	3220	3170	3195	3445	3095
3	Tidehunter level 25	3520	2645	2720	2670	2695	2945	2595

Hero Strength cenderung memiliki regenerasi darah dan kesehatan lebih banyak daripada pahlawan lainnya, membuat mereka lebih tahan terhadap serangan fisik dan serangan sihir. Kekuatan pahlawan memiliki beragam peran, termasuk kemampuan membawa arah pertarungan, *ganker*, dan dukungan pada *Hero* lain, namun hampir semuanya memiliki inisiasi yang kuat dan seharusnya bertindak sebagai *tank* sampai tingkat tertentu. Selain itu, *Hero* dengan kekuatan dalam jumlah besar dapat sangat meningkatkan kerusakan yang dibutuhkan untuk mengalahkan musuh. Sementara pahlawan intelijen biasanya memiliki permainan di awal waktu yang kuat, dan pahlawan Agility unggul dalam permainan terakhir atau biasa disebut *Carry*, *Hero Strength* seringkali mampu menyeimbangkan antara keduanya dan tetap relevan di semua titik permainan.

Ada 37 jenis pahlawan tipe *Strength* di Dota 2. Berikut adalah tabel semua pahlawan dengan kekuatan sebagai atribut utama mereka. Kolom pertumbuhan menunjukkan berapa banyak nilai dasar tingkatan untuk setiap pahlawan dalam perkembangan bermain.

Tabel 4.7 Data *Hero Strength* Dota 2

No	*Hero Strength*	Kekuatan Awal	Pertumbuhan kekuatan	Jumlah bentuk tubuh	Tipe serangan
1	Abaddon	23	2,6	2 tubuh	melee
2	Alchemist	25	2,1	2 tubuh	melee
3	Axe	25	2,8	1 tubuh	melee
4	Beastmaster	23	2,5	1 tubuh	melee
5	Brewmaster	23	3,2	1 tubuh	melee
6	Bristleback	22	2,2	1 tubuh	melee
7	Centaur Warrunner	23	4,3	1 tubuh	melee
8	Chaos Knight	22	3,2	2 tubuh	melee
9	Clorkwerk	26	3,2	1 tubuh	melee
10	Doom	26	3,5	1 tubuh	melee
11	Dragon Knight	19	3,1	1 tubuh	Melee/ranged
12	Earth Spirit	21	3,2	1 tubuh	melee
13	Earthshaker	22	3,2	1 tubuh	melee
14	Elder Titan	24	2,6	1 tubuh	melee
15	Huskar	21	2,7	1 tubuh	ranged
16	Io	17	2,2	0 tubuh	ranged
17	Kunkka	14	3,3	1 tubuh	melee
18	Legion Commander	26	2,9	1 tubuh	melee
19	Lifestealer	25	3,1	1 tubuh	melee
20	Lycan	25	3,3	2 tubuh	melee
21	Magnus	21	3,2	1 tubuh	melee
22	Night Stalker	23	3,1	1 tubuh	melee
23	Omniknight	22	3,1	1 tubuh	melee
24	Phoenix	19	3,2	1 tubuh	ranged
25	Pudge	25	3,5	1 tubuh	melee
26	Sand King	22	2,9	1 tubuh	melee
27	Slardar	21	3,1	1 tubuh	melee
28	Spirit Breaker	29	2,7	1 tubuh	melee
29	Sven	23	3	1 tubuh	melee

No	*Hero Strength*	Kekuatan Awal	Pertumbuhan kekuatan	Jumlah bentuk tubuh	Tipe serangan
30	Tidehunter	22	3,3	1 tubuh	melee
31	Timbersaw	21	2,1	2 tubuh	melee
32	Tiny	30	3,3	1 tubuh	melee
33	Treant Protector	25	3,6	1 tubuh	melee
34	Tusk	23	3	1 tubuh	melee
35	Underlord	25	2,9	1 tubuh	melee
36	Undying	22	2,4	1 tubuh	melee
37	Wrath King	22	2,8	1 tubuh	melee

Tabel 4.8 Daftar 5 *Hero Strength* Kekuatan Awal Terbesar

No	*Hero Strength*	Kekuatan Awal	Pertumbuhan kekuatan	Jumlah bentuk tubuh	Tipe serangan
1	Tiny	30	3,3	1 tubuh	melee
2	Spirit Breaker	29	2,7	1 tubuh	melee
3	Doom	26	3,5	1 tubuh	melee
4	Clockwerk	26	3,2	1 tubuh	melee
5	Legion Comander	26	2,9	1 tubuh	melee

4.4 Perbedaan Bentuk *Hero Strength* Dengan 2 *Hero* Tipe Lain

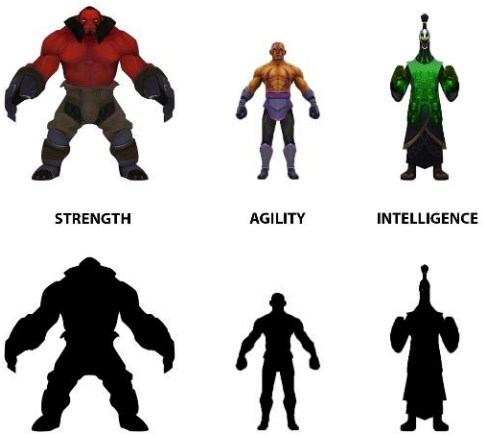
Secara sistem Anatomi tubuh, ketiga kategori *Hero* Dota 2 memilki ciri tubuh yang beragam, ada yang memiliki tubuh 2 kaki dan 2 tangan, 4 kaki 2 tangan, non-kaki dan 2 tangan, 4 kaki dan non-tangan, tubuh robot, dan tubuh bersayap. Ciri visual yang ditampilkan bermacam-macam dari berbagai perpaduan bentuk hewan dan manusia yang digabungkan dengan makhluk mitologis serta fantasi lainnya.

Hero Strength memiliki *Hero* dengan anatomi 2 kaki dan 2 tangan terbanyak, sementara *Hero Agility* memiliki *Hero non*-kaki berjumlah 8 *Hero* yang menjadi terbanyak dengan tipe lainnya, dan *Hero Intelligent* memiliki *Hero* bersayap terbanyak dengan 5 *Hero*. Proporsi tubuh juga memperlihatkan rata-rata *Hero Strength* memiliki bentuk tubuh yang lebih besar dari tipe Hero lainnya yang bertujuan untuk memperlihatkan ciri khas visual dari indentitas *Strength* yang mereka miliki seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Perbandingan Visual Ketiga Tipe *Hero* Dota 2

	Hero	Keterangan
Strength		• Tubuh 2 kaki 2 tangan : 28 Hero • Tubuh 4 kaki 2 tangan : 3 Hero • Tubuh non-kaki 2 tangan : 1 hero • Tubuh 4 kaki non-tangan : 2 hero • Tubuh Robot : 2 Hero • Tubuh Bersayap : 1 Hero
Agility		• Tubuh 2 kaki 2 tangan : 24 Hero • Tubuh 4 kaki 2 tangan : 0 Hero • Tubuh non-kaki 2 tangan : 8 hero • Tubuh 6 kaki non-tangan : 1 hero • Tubuh Robot : 1 Hero • Tubuh Bersayap : 1 Hero

	Hero	Keterangan
Intelligent		• Tubuh 2 kaki 2 tangan : 24 Hero • Tubuh 4 kaki 2 tangan : 5 Hero • Tubuh non-kaki 2 tangan : 5 hero • Tubuh 4 kaki non-tangan : 1 hero • Tubuh Robot : 1 Hero • Tubuh Bersayap : 5 Hero



Gambar 4.6 Perbandingan Sampel Proporsi tubuh 3 Jenis *Hero*
Sumber : (www.dotafire.com, diakses: 23 Desember 2017)

Pada gambar diatas, perbedaan yang dibahas pada penelitian ini mentitik beratkan pada perbedaan bentuk desain dan efek skill serangan antara ketiga kategori *Hero* tersebut. Bentuk representasi ketiga jenis *Hero* tersebut memiliki kecenderungan yang hampir seragam pada bagian tubuh, *Hero Strength* memiliki

rata-rata cirikhas bentuk berotot berbadan besar, *Hero Agility* berbentuk tubuh berotot sedang dengan tubuh yang biasa, sementara *Hero Intelligent* berbentuk tubuh rata-rata lebih ramping.

4.5 Variabel - Variabel Lain Yang Mempengaruhi Pemain

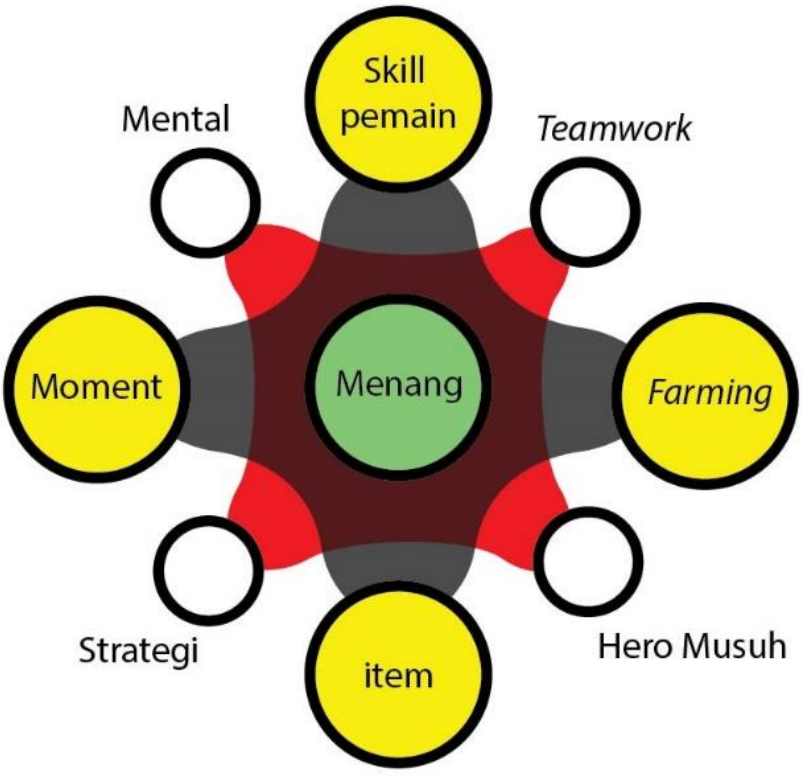
Secara sistem permainan, ketiga kategori *Hero* Dota 2 dapat dengan bebas memainkan peran tergantung dengan *build* item yang akan dibeli oleh pemain sesuai dengan kebutuhan personal maupun tim. Seorang *Hero Intelligent* dapat menjadi seorang *carry* dan *tanker* apabila menggunakan item yang cocok untuk peran tersebut. Tetapi semua *Hero* akan maksimal dengan perannya apabila disesuaikan dengan peran dasar *Hero* tersebut, sehingga seorang *Strength* akan baik menggunakan item *tangker* dan *Hero* lainnya menggunakan item yang sesuai dengan peran aslinya.



Gambar 4.7 Grafis *Icon* Item dalam Dota 2

Sumber : (www.dotafire.com, diakses: 23 Desember 2017)

Seperti terlihat pada gambar diatas, jumlah item *Hero* Dota2 cukup beragam dengan berbagai macam fungsi dan kebutuhan. *Hero* dapat memilih *guide talent* untuk membangun sebuah item yang disesuaikan dengan peran yang ingin dimainkan untuk kepentingan tim dalam memenangkan pertandingan. Selain dengan item, ada beberapa faktor keahlian pemain dan keahlian tim yang membuat sebuah tim mendapatkan kemenangan yang dirangkum dalam bagan berikut ini.



Gambar 4.8 Poin-Poin Penentu Kemenangan *Game* Dota 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar di atas merupakan poin-poin dari hasil penelitian bermain Dota 2 selama hampir dua tahun, Beberapa poin menunjukkan faktor keahlian pemain mendominasi pengaruh kemenangan. Sementara faktor *moment*, item, mental, *teamwork*, strategi, dan *Hero* musuh menjadi pelengkap poin-poin penentu kemenangan Dota 2.

4.6 Spesifikasi *Hero* Axe, Centaur, dan Tidehunter

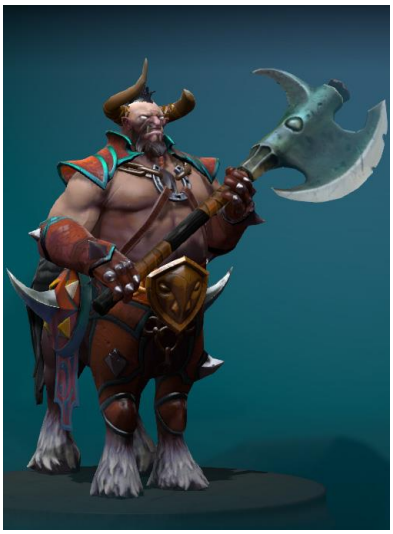
Karakter dengan variabel *Initiator* dan *Durable* yaitu Axe, Centaur Warrunner, dan Tidehunter memiliki spesifikasi yang berbeda dalam segi kemampuan *skill*, bentuk, dan mekanisme permainan. Namun, ketiga Hero tersebut memiliki spesifikasi yang sama berupa kemampuan serangan jarak dekat atau dalam dunia game disebut dengan *Meele*.

Petarung jarak dekat cenderung memiliki ketahanan tubuh yang kuat karena kemampuannya dalam bertarung dekat dengan musuh, sehingga Hero strength Meele harus memiliki kemampuan untuk memiliki item berupa *Blink Dager* maupun item perpindahan lainnya seperti *Force Staff* untuk dapat menjangkau musuh dengan cepat, sehingga peran Initiator dan Durable menjadi mudah untuk dilakukan. Berikut merupakan spesifikasi *skill*, kemampuan dasar *Hero*, dan keterangan kemampuan yang dikeluarkan berserta penjelasan rinci diantara ketiga *Hero* tersebut.

Tabel 4.10 Spesifikasi *Hero* Axe

<table>
<tr><th>AXE</th><th>Kemampuan</th><th>Keterangan</th></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td>
Berserker's Call</td><td>Axe mengejek di dekat unit musuh, memaksa mereka menyerangnya, sementara dia mendapatkan bonus armor selama skill berlangsung.</td></tr>
<tr><td>
Battle Hunger</td><td>Menyebabkannya diperlambat dan mengalami kerusakan sampai membunuh unit lain atau durasi berakhir. Axe mendapatkan kecepatan pergerakan untuk setiap unit yang terpengaruh dengan Battle Hunger.</td></tr>
<tr><td>
Counter Helix</td><td>Saat diserang, Axe melakukan serangan balik heliks, menangani kerusakan murni pada semua musuh di sekitar.</td></tr>
<tr><td>
Culling Blade</td><td rowspan="2">Dapat seketika membunuh unit musuh dengan kesehatan rendah, atau menangani kerusakan moderat jika tidak. Ketika seorang pahlawan musuh terbunuh dengan Culling Blade, cooldown-nya disetel ulang, dan Ax dan unit sekutu terdekat mendapatkan kecepatan pergerakan bonus.</td></tr>
<tr><td>Base health regen</td><td>4.25</td></tr>
<tr><td>Base mana regen</td><td>0.9</td><td rowspan="12">Avatar Axe
</td></tr>
<tr><td>Movement speed</td><td>290</td></tr>
<tr><td>Turn rate</td><td>0.6</td></tr>
<tr><td>Vision range</td><td>1800/800</td></tr>
<tr><td>Attack range</td><td>150</td></tr>
<tr><td>Projectile speed</td><td>Instant</td></tr>
<tr><td>Attack animation</td><td>0.5+0.5</td></tr>
<tr><td>Base attack time</td><td>1.7</td></tr>
<tr><td>Magic resistance</td><td>25%</td></tr>
<tr><td>Collision size</td><td>24</td></tr>
<tr><td>Legs</td><td>2</td></tr>
</table>

Tabel 4.11 Spesifikasi *Hero* Centaur Warrunner

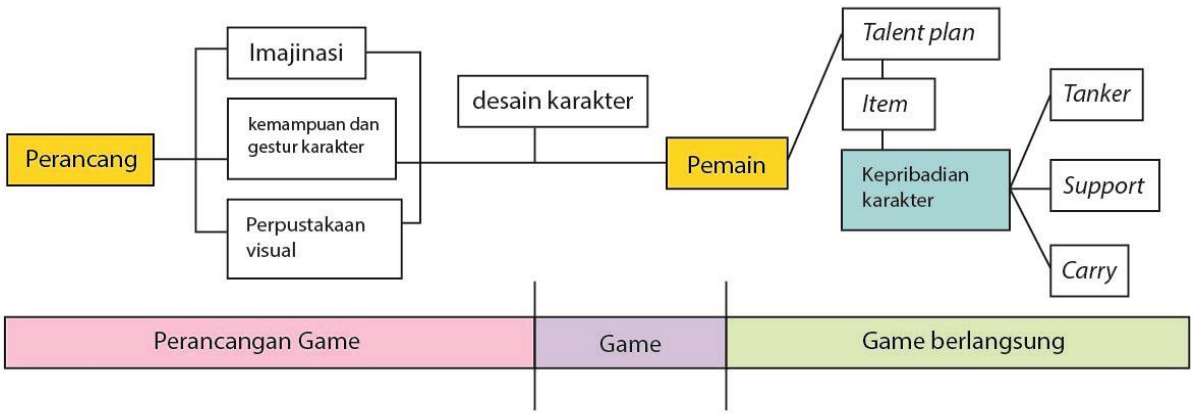
<table>
<tr><th>CENTAUR WARRUNNER</th><th>Kemampuan</th><th>Keterangan</th></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td>
Hoof Stomp</td><td>Membanting tanah, memberikan efek ‘stun’ dan merusak unit musuh terdekat.</td></tr>
<tr><td>
Double Edge</td><td>Centaur menyerang pukulan hebat pada jarak dekat, merusak dirinya dan area kecil di sekitar target. Centaur tidak bisa mati dari Double Edge.</td></tr>
<tr><td>
Return</td><td>Centaur melawan semua serangan, menangani kerusakan kembali ke penyerang berdasarkan persentase kekuatan Centaur.</td></tr>
<tr><td>
Stempede</td><td rowspan="2">Centaur membawa semua sekutu ke dalam muatan jahat yang menyebabkan mereka bergerak melalui unit dengan kecepatan maksimal dan menghentikan unit musuh yang mereka injak. Terinjak-injak musuh mengambil kerusakan berdasarkan kekuatan Centaur Warrunner. Setiap musuh bisa diinjak-injak satu kali.</td></tr>
<tr><td>Base health regen</td><td>1.5</td></tr>
<tr><td>Base mana regen</td><td>0.9</td><td rowspan="12">Avatar Centaur
</td></tr>
<tr><td>Movement speed</td><td>300</td></tr>
<tr><td>Turn rate</td><td>0.5</td></tr>
<tr><td>Vision range</td><td>1800/800</td></tr>
<tr><td>Attack range</td><td>150</td></tr>
<tr><td>Projectile speed</td><td>Instant</td></tr>
<tr><td>Attack animation</td><td>0.3+0.3</td></tr>
<tr><td>Base attack time</td><td>1.7</td></tr>
<tr><td>Magic resistance</td><td>25%</td></tr>
<tr><td>Collision size</td><td>24</td></tr>
<tr><td>Legs</td><td>2</td></tr>
</table>

Tabel 4.12 Spesifikasi *Hero* Tidehunter

TIDEHUNTER	Kemampuan	Keterangan
	 Gush	Memanggil segumpal air untuk merusak unit musuh, mengurangi kecepatan gerakan dan armor mereka. Berlangsung 4 detik.
	 Kraken Shell	Secara pasif memblokir sebagian kerusakan fisik yang terjadi. Sembunyi juga menghilangkan efek status negatif jika kerusakan yang terjadi melintasi ambang batas. Tidak stack dengan item yang memberikan Damage Block.
	 Anchor Smash	Tidehunter mengayunkan jangkarnya yang kuat untuk menghancurkan musuh di dekatnya dan mengurangi serangan mereka.
	 Ravage	Membanting tanah, menyebabkan tentakel meletus ke segala arah, merusak dan membuat pusing semua unit musuh terdekat.
Base health regen	1.5	
Base mana regen	0.9	Avatar Tidehunter 
Movement speed	305	
Turn rate	0.5	
Vision range	1800/800	
Attack range	150	
Projectile speed	Instant	
Attack animation	0.6+0.56	
Base attack time	1.7	
Magic resistance	25%	
Collision size	24	
Legs	2	

4.7 Penampilan Desain Karakter Axe, Centaur, dan Tidehunter

Perancang bisa membuat karakter anonim. Avatar (karakter) tidak akan memberikan banyak hal dan tidak akan menunjukkan kepribadian dengan cara apapun. Hal itu memungkinkan pemain untuk benar-benar menjadi pembuat karakter. Para pemain membawa kepribadian mereka sendiri ke dalam karakter dan perancang akan sedikit campur tangan dengan pilihan mereka. Beginilah cara kebanyakan perancang orang pertama berfungsi, perancang tidak pernah benar-benar melihat karakter yang seharusnya dimainkan pemain. Pemainlah yang akan memainkan kepribadian karakter, bukan melalui mata perancang. Dengan kata lain, Perancang hanya membuat sebuah desain bentuk karakter, bukan desain kepribadian karakter seperti skema berikut.



Bagan 4.1 Alur Peran Perancang Dan Pemain Terhadap Kepribadian Karakter

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.7.1 Analisa Proporsi Tubuh Karakter

Dalam metode yang digunakan, disebutkan bahwa teori ukuran kepala untuk tinggi yang dimaksud dengan mengukur ketinggian karakter dari jumlah kepala. Hal tersebut bermaksud karena perancangan seorang karakter fantasi tidak dipatok oleh ukuran asli tubuh manusia, melainkan ukuran proporsional dimensi yang pas dilihat oleh *audiens* dalam cakupan dunia khayalan dengan contoh gambar berikut.



Gambar 4.9 Grafis Proporsi *Head Length* menurut Francis Tsai
Sumber : *100 Ways To Create Fantasy Figure* **(**Francis Tsai,2008)

Istilah 'proporsi' mengacu pada ukuran relatif dari berbagai bagian tubuh karakter. Untuk figur fantasi *Hero* Dota 2, Perancang Dota 2 mendapatkan beberapa hasil visual yang menarik dengan mengubah beberapa dimensi tubuh manusia normal. Salah satu cara untuk melihat ini adalah memecah tinggi vertikal karakter menjadi satuan berdasarkan panjang kepala mereka. Kebanyakan manusia sungguhan memiliki proporsi sekitar enam kepala sampai tinggi mereka. Dengan

meningkatkan jumlah *head-length* dalam perawakan karakter, dia dapat dibuat merasa lebih heroik dan lebih besar dari kehidupan. Di sisi lain, karakter yang lebih sedikit *head-length* (pendek) menunjukkan lebih banyak gaya lucu atau kepahlawanan yang dramatis seperti kisah David yang bertubuh pendek melawan Goliath yang berbadan besar.

Dalam Proporsi yang dihasilkan oleh *Hero* Axe, Centaur, dan Tidehunter, dilihat bahwa bentuk tubuh Tidehunter memiliki bentuk tubuh yang paling gemuk dan besar dengan proporsi 3 kepala. Sementara Axe memiliki proporsi tinggi kepala 5 buah, dan Centaur dengan proporsi yang lebih kearah proporsi manusia dengan 7 kepala. Sehingga dihasilkan bahwa Tidehunter dan Axe memiliki proporsi yang lebih dinamis dari bentuk proporsi manusia pada umumnya. Seperti tertera pada gambar berikut.

Tabel 4.13 Proporsi *Head Length*

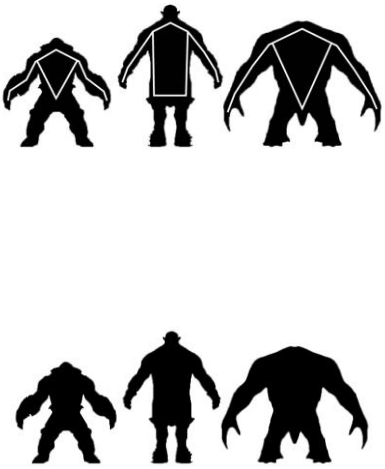
Axe	Centaur	Tidehunter
		
5 Kepala	7 Kepala	3 Kepala

4.7.2 Analisa Bentuk Tubuh Karakter

Bentuk merupakan tanda pengenal dalam melihat suatu objek yang menjadi pembeda antara satu dengan yang lainnya. Bentuk dapat dilihat melalui proses siluet, rangka, atau warna. Sketsa gambar sering kali berguna untuk menyaring gambar dari satu goresan ke goresan lainnya, untuk mencoba menyampaikan pesan visual yang berbeda. Dengan memulai sebuah ilustrasi, perancang menciptakan keseluruhan perasaan gerak atau sikap karakter, yang harus diikuti oleh semua gambar dan hasil gambar berikutnya. Dalam sketsa kasar ini, sikap menentukan dibentuk oleh lebar kaki dan batang tubuh bagian atas yang bersandar ke belakang untuk mengakomodasi berat senjata. Perancang akan berhati-hati untuk menjaga rasa postur tubuh yang terbentuk dengan garis tindakan awal ini seperti sketsa berikut.



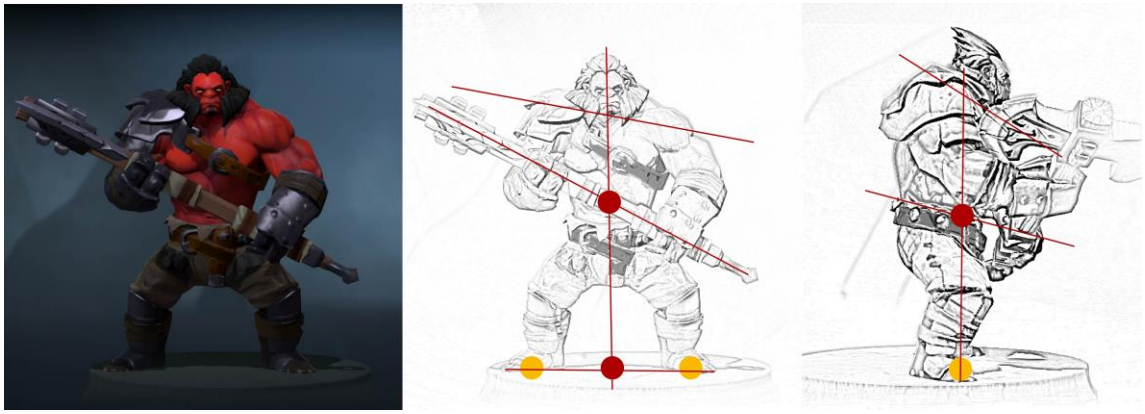
Gambar 4.10 Contoh Sketsa Kasar Perancangan *Hero*
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.11 Proporsi Tubuh Dan Bentuk Siluet *Hero*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Desain karakter sangat bergantung pada siluet, yang terkadang juga disebut sebagai 'karakter awal'. Siluet adalah bagian terbesar informasi visual yang disajikan kepada pemain, dan karena itu lebih penting dalam hal kesan pertama daripada hal-hal seperti tekstur, detail dan warna.

Dari ketiga *Hero Stength* diatas, dapat disimpulkan bahwa Axe, Centaur, dan Tidehunter memiliki ciri khas bentuk visualnya masing-masing. *Hero* Axe merupakan *Hero* tipe semi manusia yang memiliki darah ras Oglodi dengan memiliki ciri kulit wajah berwarna merah, bertubuh besar berotot, hidung besar, dan rahang yang kokoh. Penampilan keseluruhan visual *Hero* dapat dilihat ketika pemain akan memilih *Hero*, penampilan karakter menunjukan keseluruhan bentuk 3 dimensi dari karakter *Hero*.

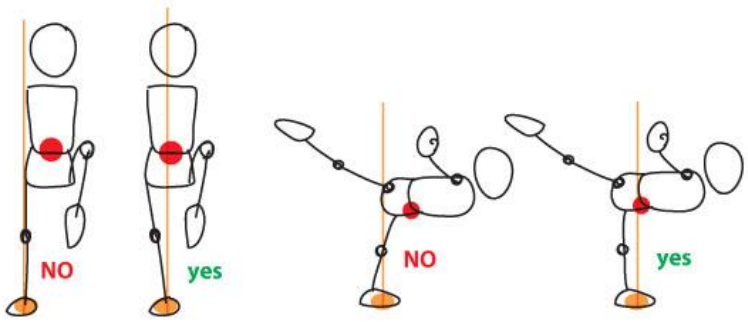


Gambar 4.12 Penampilan Axe dan *Contrapposto* pusat gravitasi tubuh

Sumber : Dokumentasi Pribadi

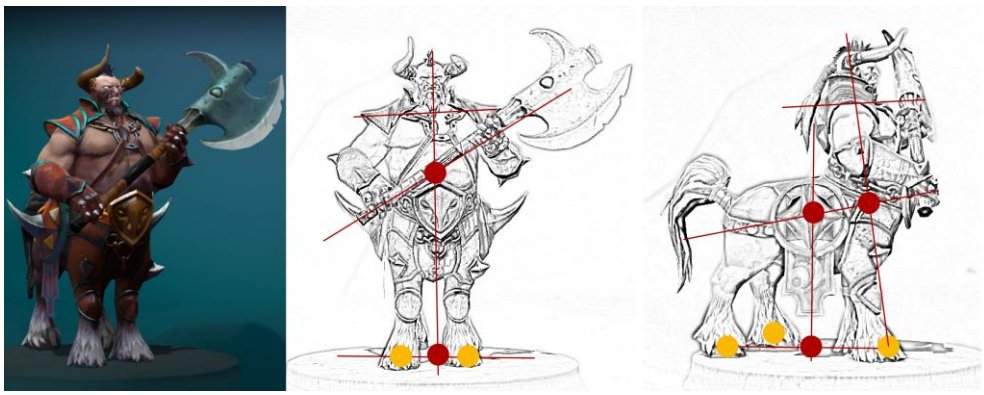
Gambar diatas merupakan salah satu cara untuk melakukan analisis dalam ilustrasi adalah dengan menggunakan *Contrapposto*, *Contrapposto* sebuah kata bahasa Italia yang berarti *'counter pose'* yang berfungsi memberi patokan pose tubuh berdiri dengan garis-garis melalui pinggul dan ujung bahu berlawanan arah.

Tubuh Axe menggeser berat badannya ke kaki kanannya, dengan menggunakan kaki kanan dan kiri dengan posisi kuda-kuda, tubuhnya mengisyaratkan kekokohan kaki (oranye) keseimbangan dalam menopang titik gravitasi tubuhnya (merah). Hasilnya adalah pose yang dinamis dan seimbang, yang memberi indikasi kuat sikap percaya diri karakter, sehingga penampilan karakter desain *Hero* Axe tidak terlihat flat dan membosankan.



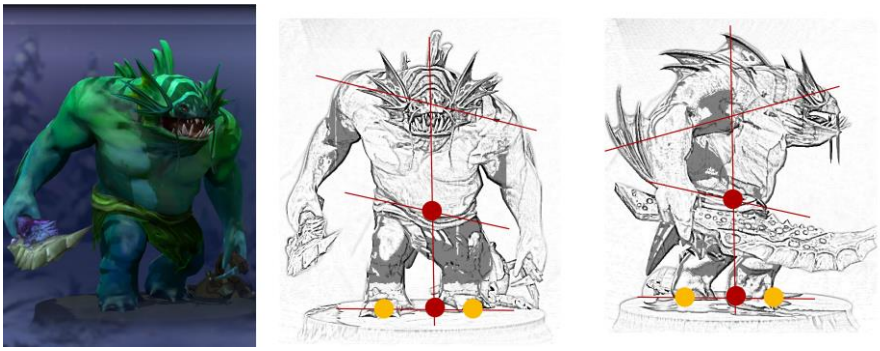
Gambar 4.13 Contoh *Center of Gravity* (merah), *Center of Support* (oranye)
Sumber: (www.design.tutsplus.com, diakses: 14 Januari 2018)

Hero Centaur Warrunner merupakan *Hero* tipe makhluk mitologi yang memiliki darah ras *Centaurus* yang memiliki ciri setengah manusia dan hewan. Bagian badan memiliki bentuk tubuh manusia berotot dengan dua lengan sementara kaki berbentuk empat kaki hewan dengan bulu di kaki dan buntut seperti kuda. kulit wajah berwarna krem, hidung mancung, memiliki tanduk, bergigi taring, dan rahang yang kokoh.



Gambar 4.14 Penampilan Centaur Warrunner dan *Contrapposto* pusat gravitasi tubuh
Sumber : Dokumentasi Pribadi

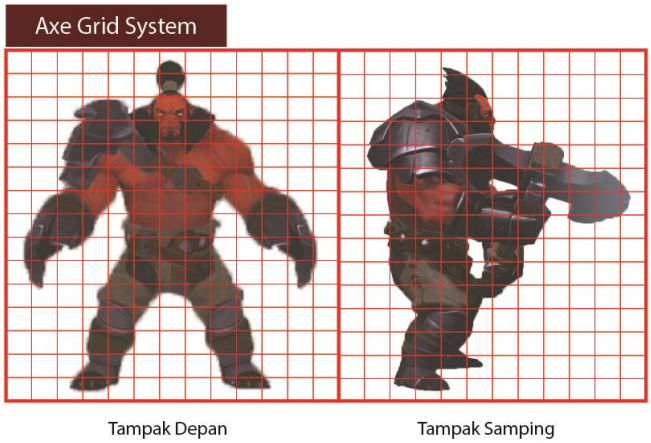
Sementara *Hero* Tidehunter merupakan *Hero* tipe makhluk mitologi *Levianths* yang merupakan ras bawah laut makhluk raksasa. Satu-satunya anggota ras Dota 2 yang diketahui adalah Tidehunter Leviathan. Tubuh Tide seperti monster yang dikategorikan bahwa makhluk kombinasi manusia dan hewan laut. Bagian badan memiliki bentuk tubuh besar manusia dengan dua lengan sementara kaki berjuamlah dua dengan sirip di beberapa bagian. kulit wajah berwarna hijau kebiru-biruan yang mencirikan kekuatan bawah laut, memiliki wajah seperti ikan laut dalam kedalaman, kepala yang menunduk seperti ikan, bergigi taring, dan mata yang tajam.



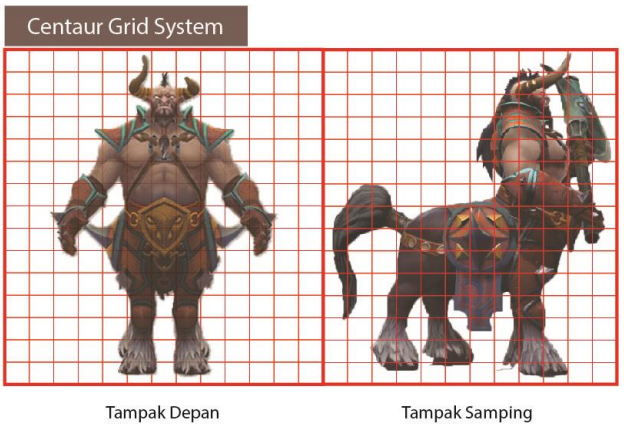
Gambar 4.15 Penampilan Tidehunter dan *Contrapposto* pusat gravitasi tubuh
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa ketiga *Hero Strength initiator* dan *durable* tertinggi memiliki kesamaan ciri visual dan keseimbangan proporsi tubuh yang dinilai dari *Center of gravity* dan *Center of support* yang sejajar. Dari komposisi tersebut, pada akhirnya sebuah karakter desain harus dibuat sebuah *Grid*

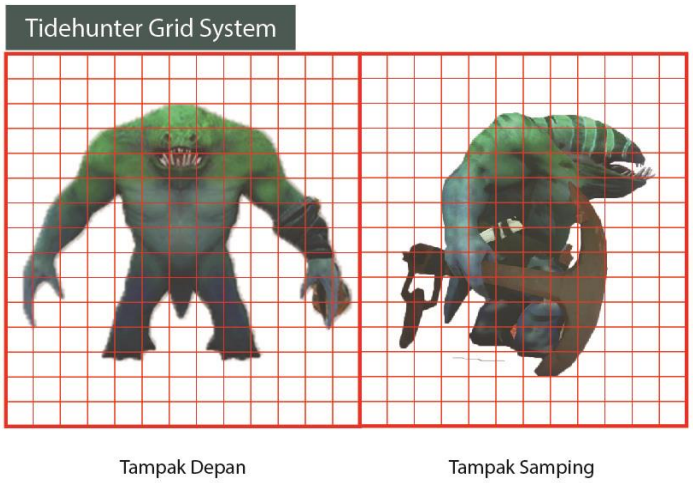
System untuk membuat patokan dalam membuat komposisi kedalaman pada *Hero* tersebut agar sesuai ketentuan ukuran yang telah ditentukan. Berikut merupakan *Grid System* dari ketiga *Hero* tersebut.



Gambar 4.16 *Grid System* Axe
Sumber : Dokumentasi Pribadi



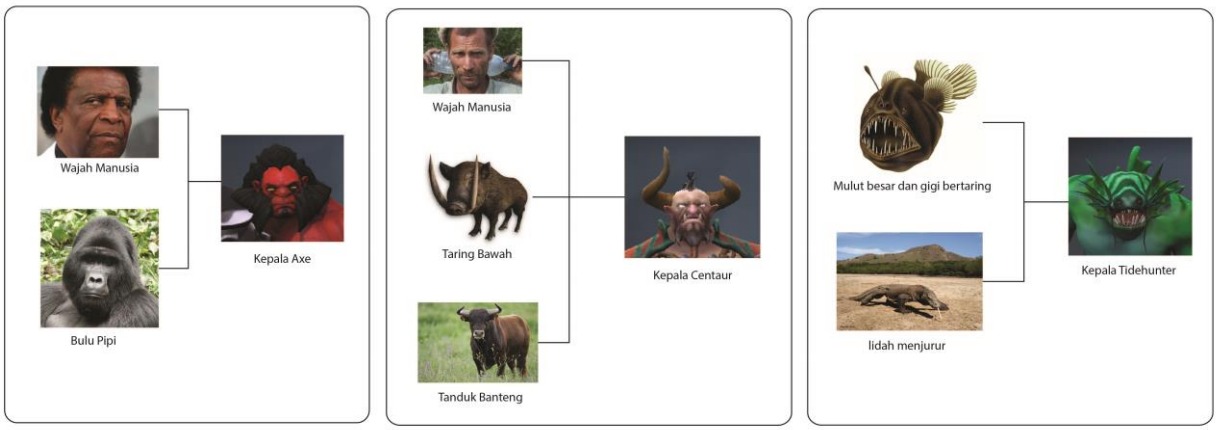
Gambar 4.17 *Grid System* Centaur
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.18 *Grid System* Tidehunter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

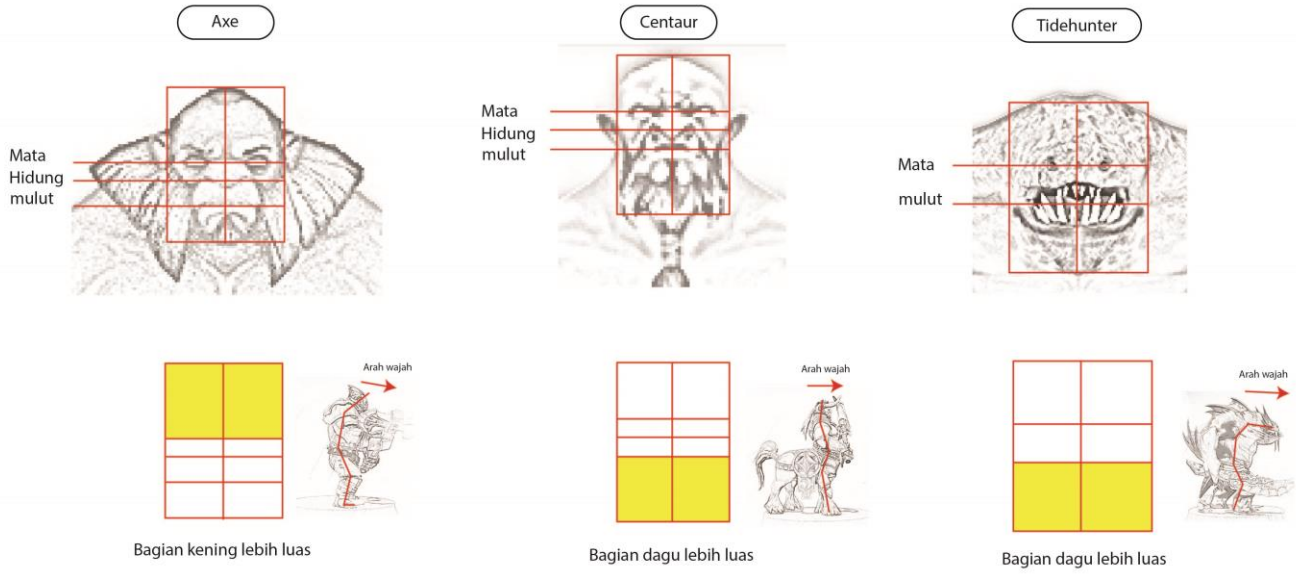
4.7.3 Analisa Bentuk Wajah Dan Kepala

Bentuk wajah ketiga *Hero* diadaptasi dari beberapa bentuk hewan dan mitologi yang dikombinasikan dari perpustakaan visual perancang, sehingga tercipta suatu bentuk wajah fantasi yang belum pernah ada sebelumnya. Bentuk kepala dan wajah *Hero* Axe dan Centaur terlihat memiliki karakteristik ciri wajah manusia seutuhnya, dengan dua mata, hidung, mulut, dua daun telinga, dan tambahan elemen lain seperti rambut dan lain-lain. Sementara *Hero* Tidehunter memiliki kepala monster yang mirip dengan bentuk dari hewan-hewan dasar laut seperti *Anglerfish.* Memiliki gigi yang tajam dengan lidah yang terlihat keluar seperti komodo dan bentuk wajah seperti ikan menandakan *Hero* ini merupakan wujud perpaduan manusia monster dan ikan.



Gambar 4.19 Adaptasi bentuk yang mirip dengan visualisasi kepala *Hero*

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.20 Kosnstruksi proporsi wajah dan arah *vertical* wajah

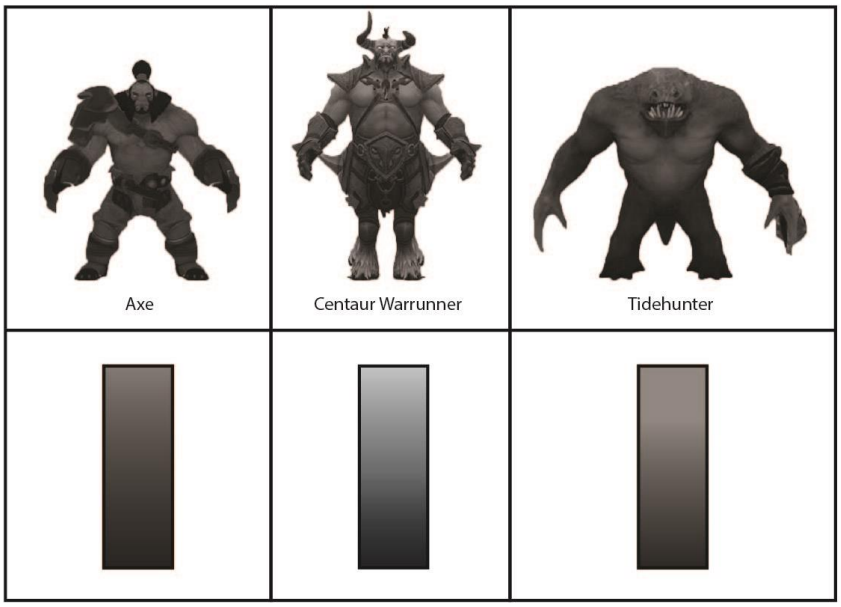
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.7.4 Analisa Warna Karakter

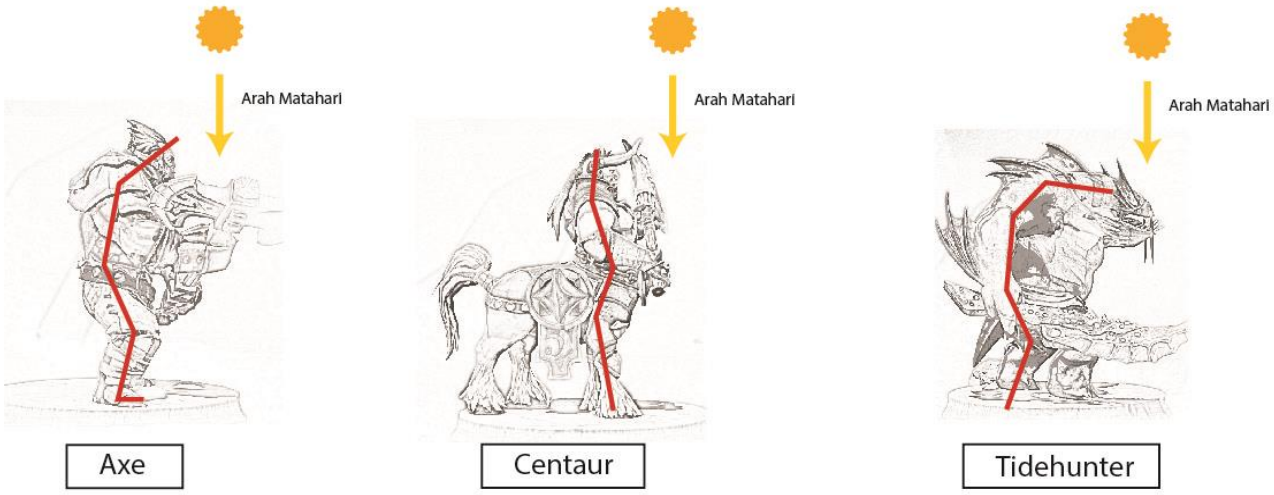
Warna adalah elemen desain visual setelah siluet dan proporsi untuk memperkuat kedudukan desain karakter. Dalam kajian warna ada yang dinamakan *Value Gradient. Value Gradient* adalah nilai kisaran cerah dan gelap dalam subjek terlepas dari warna dan saturasi. Makna nilai gradasi lebih penting daripada warna pada desain dan keberhasilan karakter karena tidak hanya digunakan untuk menciptakan titik fokus, ia menciptakan ilusi kedalaman, dan juga membantu memberi tiga dimensi pada objek.

Berikut ini merupakan nilai gradasi dari *Hero* Axe, Centaur Warrunner, dan Tidehunter.

Tabel 4.14 Nilai Gradasi Axe, Centaur,dan Tidehunter



Tabel diatas menunjukkan nilai gradasi dari ketiga *Hero initiator* dan *durable* tertinggi. Terlihat bahwa kedalaman gradasi Axe tertinggi dibanding Centaur dan Tide, kemudian Tidehunter dan Centaur dengan kedalaman gradasi yang lebih terang. Hal ini menunjukkan bahwa centaur lebih menunjukkan sikap tubuh yang tegap karena pencahayaan sinar dari atas akan lebih banyak mengenai tekstur tubuh, sementara Tidehunter dan Axe lebih cenderung gelap karena sikap tubuh yang sedikit membungkuk seperti contoh gambar dibawah.

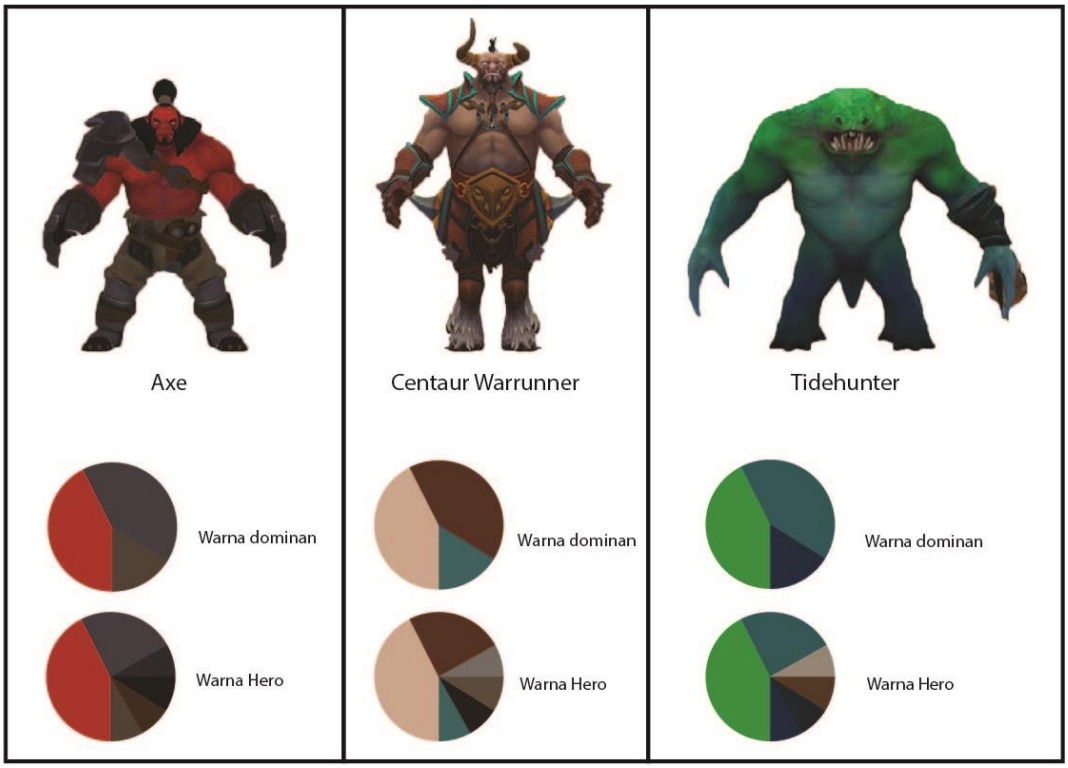


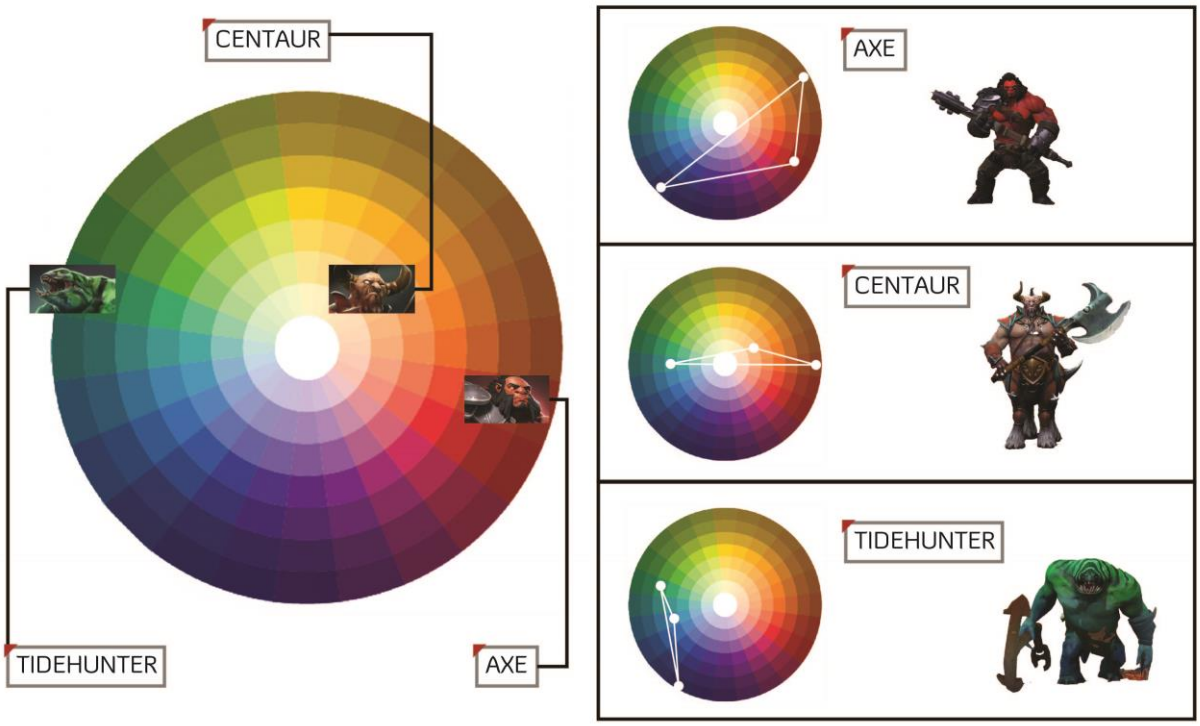
Gambar 4.21 Arah Tulang Punggung Mempengaruhi Kedalaman Warna Dari Cahaya
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Hero Axe, Centaur,dan Tidehunter memiliki 3 warna dominan yang berbeda dari satu dengan lainnya, *Hero* Axe memiliki warna dominan kulit merah sebagai

representasi Ras Oglodi, warna abu sebagai elemen baja, dan coklat sebagai warna celana. *Hero* Centaur mempunyai warna kulit krem sebagaimana warna kulit manusia Ras Kaukasian, dengan warna kostum coklat dan ornamen hijau, sabuk warna emas menandakan sang juara pegulat. Sementara Tidehunter memiliki warna dominan hijau muda bagian atas kemudian lebih ke biru bagian bawah yang mencirikan monster dari laut. Visual warna tertera di tabel warna berikut ini.

Tabel 4.15 Warna Dominan Axe, Centaur,dan Tidehunter





Gambar 4.22 Skema Warna Axe, Centaur, dan Tidehunter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.7.5 Analisa Senjata Karakter

Rata-rata *Hero* Dota 2 memiliki ornamen senjata meskipun tidak semua *Hero* menggunakannya, jenis senjata yang digunakan *Hero Strength* lebih banyak berbentuk *Blade* (pedang). Akan tetapi pada ketiga *Hero* Axe, Centaur, dan Tidehunter memiliki karakteristik senjata yang hampir serupa yaitu berbentuk kapak. Berikut merupakan visualisasi senjata *Hero Strength*.



Gambar 4.23 Senjata *Hero Strength*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Terlihat bahwa jenis senjata yang berbentuk pedang ada 6 buah, berbentuk kapak 3 buah, tombak 2 buah, dan lain-lain 4 buah. Bentuk senjata berbentuk beragam sehingga memilikin ciri yang berbeda satu sama lainnya. Ketiga *Hero Initiator* dan *Durable* memiliki jenis senjata yang sama yaitu berbentuk kapak dengan bentuk yang sedemikian rupa yang disesuaikan dengan proporsi *Hero* yang menggunakannya. Gambar di bawah ini merupakan visualisasi senjata yang digunakan ketiga *Hero* tersebut.



Gambar 4.24 Senjata Axe, Centaur, Dan Tidehunter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

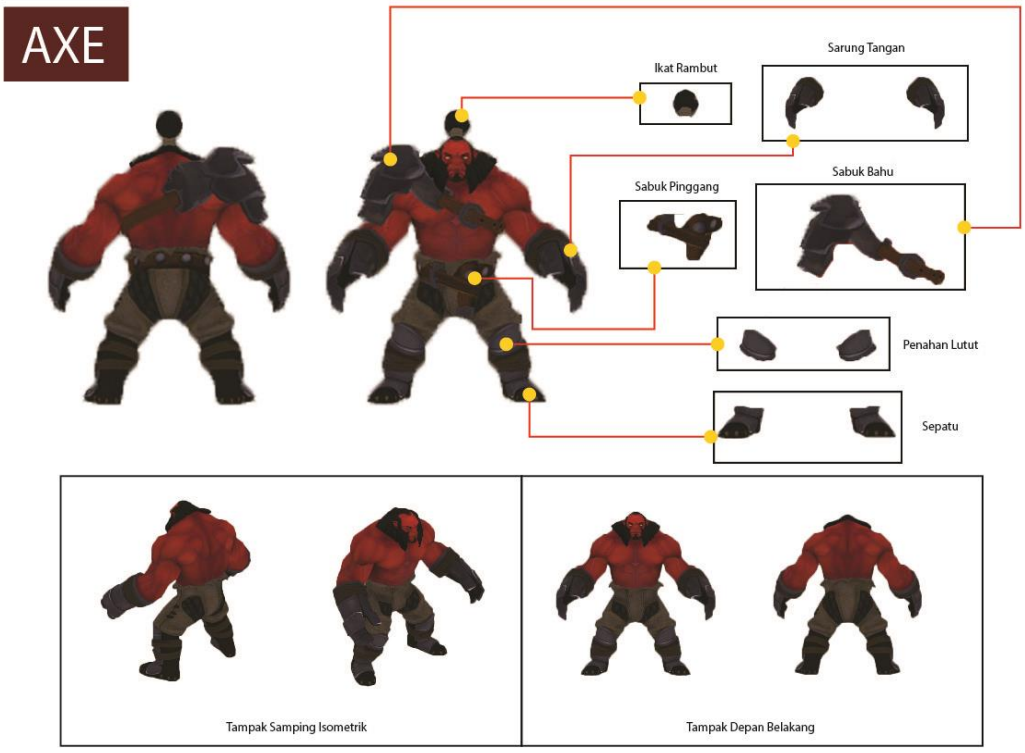
Centaur menggunakan kekuatan tangan kiri, sementara Axe dan Tidehunter menggunakan kekuatan tangan kanan. Axe dan Centaur memegang senjatanya dengan kedua tangannya, hal ini mengartikan bahwa Axe dan Centaur menjadikan senjatanya sebagai kemampuan utamanya. Berikut merupakan gambar bagaimana ketiga *Hero* memegang senjatanya.



Gambar 4.25 Posisi Memegang Senjata Axe, Centaur, Dan Tidehunter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

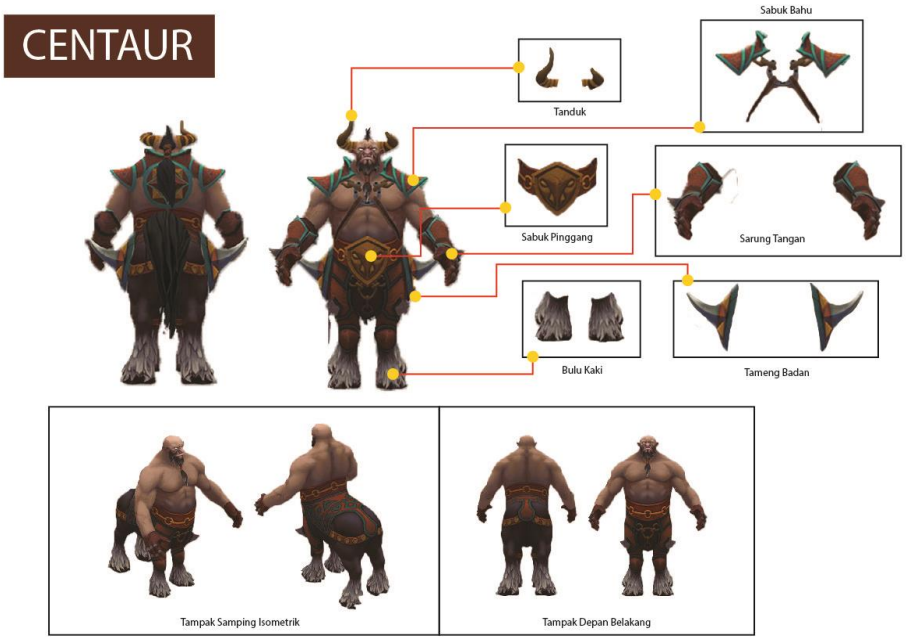
4.7.6 Elemen Kostum Karakter

Dalam tubuh *Hero* Dota 2, perancang sangat memperhatikan aspek-aspek yang mendukung elemen dalam kostum yang mendukung pada karakteristik *Hero* tersebut. *Hero* Axe dan Centaur memiliki bentuk dada terbuka yang dilingkari oleh sabuk bahu yang diambil dari bentuk pakaian perang abad pertengahan, sementara Tidehunter memiliki kostum yang lebih minim dikarenakan Tidehunter merupakan adaptasi dari mitologi monster laut. Berikut merupakan tampak bagian-bagian elemen dari kostum *Hero*.



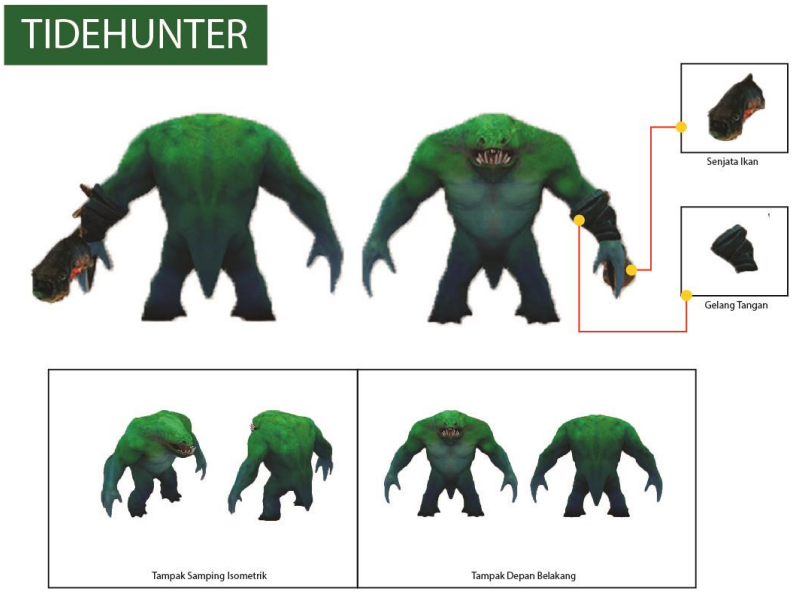
Gambar 4.26 Elemen Kostum Axe

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.27 Elemen Kostum Centaur Warrunner

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.28 Elemen Kostum Tidehunter

Sumber : Dokumentasi Pribadi

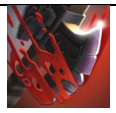
4.8 Efek Kemampuan *Hero*

Efek kemampuan *Hero* merupakan salah satu dari bagian desain karakter *Hero* yang tidak dapat dipisahkan, visual kemampuan *Hero* seringkali mendapat perhatian dari pemain karena efek-efek yang ditimbulkan sehingga memberikan aura fantasi bagi yang memainkannya. Efek visual merupakan elemen fiksi yang dibuat untuk menambah kesan visual ketika Hero menggunakan kemampuannya.

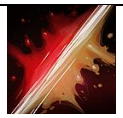
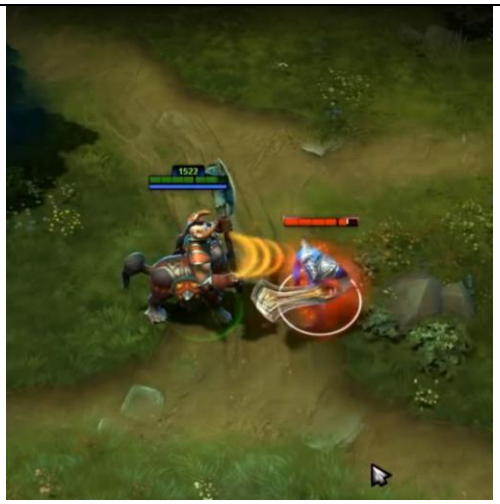
Visual effect yang ditampilkan beragam, rata-rata berupa visual cahaya dengan elemen percikan api. Axe dan Centaur memiliki warna *skill effect* yang mirip yaitu berwarna merah dan oranye, sementara Tidehunter memiliki *skill effect* air karena hero tersebut merupakan representasi monster laut. Berikut adalah penjelasan dari *visual effect* ketiga *Hero*.

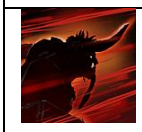
Tabel 4.16 *Visual Effect* Kemampuan Axe

Axe	*Visual effect*	Keterangan
 Call		Ledakan berwarna merah muncul dari seluruh tubuh axe dengan gestur tubuh yang sedang marah dan mengeluarkan suara teriakan.

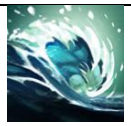
Axe	*Visual effect*	Keterangan
 Battle hunger		Cahaya merah muncul dari tangan axe, kemudian visual tengkorak bertanduk muncul di atas hero musuh dengan sedikit cahaya merah dibaliknya.
 Counter helix		Efek gerakan berwarna merah muncul dari kapak yang digunakan Axe bergerak memutar menghantam hero musuh yang menyerangnya. Kapak merupakan senjata utama *Hero* ini.
 Cuilling blade		Ketika gestur Axe melompat, pada bagian pijakan kaki muncul ledakan dengan percikan api berwarna kuning. Kemudian muncul cahaya merah ketika pukulan dihantam ke atas kepala musuh.

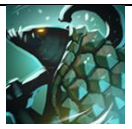
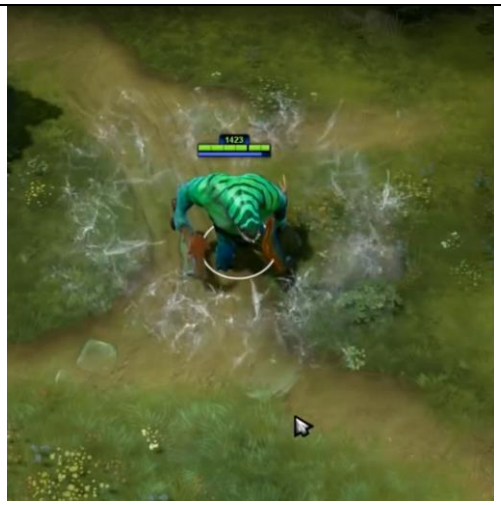
Tabel 4.17 *Visual Effect* Kemampuan Centaur

Centaur	*Visual effect*	Keterangan
 Hoof stomp		Ledakan berwarna emas dengan percikan api muncul dari kaki centaur dengan gestur tubuh yang sedang menginjak ke tanah mengeluarkan suara dentuman tanah
 Double edge		Cahaya merah akibat benturan dengan percikan api muncul dari senjeata centaur, dengan suara sayatan kapak yang menebas musuh
 Return		Efek gelombang berwarna oranye ke merah muncul dari tubuh centaur yang muncul ketika *Hero* musuh menyerangnya

Centaur	*Visual effect*	Keterangan
 Stempede		Merupakan *skill* utama centaur, digunakan untuk mempercepat gerakan *Hero* tim. Memberikan efek berupa debu yang mengisyaratkan sedang berlari, kemudian terdapat tanda diatas *Hero* ketika *skill* berlangsung.

Tabel 4.18 *Visual Effect* Kemampuan Tidehunter

Tidehunter	*Visual effect*	Keterangan
 Gush		Mulut Tidehunter mengeluarkan semburan air berwarna biru abu-abu yang keras hingga menghantam musuh. Dengan gestur kepala membusung kedepan.

Tidehunter	*Visual effect*	Keterangan
 Kraken Shell		Cahaya biru seperti asap muncul dari tubuh tidehunter ketika musuh menyerang.
 Anchor Smash		Efek percikan air muncul dari tanah yang mengelilingi tubuh tidehunter, muncul ketika Tidehunter melakukan gestur mengayunkan kapaknya.
 Ravage		Merupakan *skill* utama Tidehunter, ketika digunakan muncul akar-akar dari tanah yang diiringi dengan percikan air. *skill* ini mempunyai jangkauan yang luas dan memberikan efek pusing pada *Hero* musuh

Dari penjelasan tabel diatas, disimpulkan bahwa *visual effect* dari kemampuan yang dihasilkan oleh *Hero* Axe, Centaur, dan Tidehunter memiliki beberapa persamaan gambar dan perbedaan fungsi *skill*, serta perbedaan gambar dan persamaan fungsi *skill*. Persamaan gambar terletak pada struktur *visual effect* yang ditempatkan pada area sekitar tubuh *Hero* maupun senjata *Hero*. Sementara persamaan fungsi ada pada *counter attack skill* yang bersifat otomatis ketika tubuh ketiga *Hero* tersebut diserang, maka akan berdampak pada mengembalikan *damage* kepada musuh yang menyerang.