BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Sejauh ini penelitian-penelitian terdahulu yang mengangkat *Hero Strength* Dota 2 belum pernah ditemukan oleh penulis. Namun pada saat penelitian ini disusun, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan Dota 2 yaitu penelitian dari tesis magister desain ITB tahun 2014 berjudul "REPRESENTASI KEKUATAN PADA *HERO* PEREMPUAN DALAM DOTA 2" Guguh Sudjatmiko (2014) yang mengangkat objek *Hero* perempuan Dota 2 sebagai acuan penelitian tentang representasi desain *Hero* perempuan terhadap kemenangan tim. Penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai rujukan maupun pembanding sehingga memperjelas kedudukan dan posisi penelitian ini.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Guguh Sudjatmiko

Sumber : Perpustakaan FSRD ITB, November 2016

Peneliti	Guguh Sudjatmiko
Judul penelitian	Representasi Kekuatan Pada *Hero* Perempuan Dalam Dota 2
Metodelogi	Kualitatif Deskriptif
Analisis	Representasi kekuatan *Hero* Perempuan
Tujuan	Meninjau Aspek Desain Dari *Hero* Perempuan Yang Merepresentasikan Kekuatan

2.2 Permainan Daring (*Online Games*)

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan *computer* yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006). Menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913, istilah *game* didefiniskan sebagai "*A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc."*

Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client.* Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*.

Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya dalam tempat berbeda di waktu yang sama.

2.3 Sejarah Permainan Daring (*Online Games*)

Permainan daring (*Game Online*) dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Game online benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini.

2.4 *Game* Karakter

Karakter adalah bagian penting dari *game* kontemporer. Sebagai contoh, sebagian besar konsol permainan PlayStation 3 yang dirilis pada tahun 2008 memasukkan karakter permainan dalam beberapa peran dan banyak di antaranya adalah permainan berbasis karakter. Karakter permainan berkembang dengan cepat, dari berbentuk piksel hingga berbentuk sepenuhnya tiga dimensi dan mampu bergerak layaknya manusia, bahkan pemikiran manusia. Seiring pembatasan teknis, para desainer *game* merasa bebas untuk menciptakan siapa saja yang mereka bayangkan seperti 'Frankenstein' digital, menghidupkan mereka. Sementara itu ketika batasan teknis belum tersusun, perancang *game* akan menghadapi tantangan baru, yaitu bagaimana menciptakan karakter yang cenderung memiliki dampak yang dirancang pada para pemain. (Perti Lankoski, 2010)

Untuk mengusulkan pendekatan berbasis teoritis dalam merancang *game* berbasis karakter, membangun pemahaman tentang peran PC (*player character*) dan NPC (*non-player character*) dalam pengalaman bermain sangat dibutuhkan. Dalam bab ini, karakter permainan mengusulkan agar pemahaman didasarkan pada mekanisme kognitif yang sama yang digunakan saat kita berinteraksi dengan orang sungguhan. Pertama, menyajikan teori dari ilmu kognitif yang menjelaskan bagaimana orang memahami orang lain. Setelah itu fokus pada karakter permainan, terutama *player character*, dengan contoh, dan memberikan beberapa catatan awal tentang bagaimana menyusun karakter *game.*

2.4.1 Bentuk Karakter Berdasarkan Jenis Permainan

1. ***First-person shooter game* (FPS)**

   first-person shooter, (FPS) adalah genre permainan *video* yang ciri utamanya adalah penggunaan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang mensimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal. Game* seperti ini tidak memperlihatkan karakter sepenuhnya, tetapi dapat melihat karakter lain sepenuhnya.



Gambar 2.1 Tampilan Salah Satu Karakter *Game Point Blank*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.makintau.com, diakses: 12 November 2017)

2. *Real-time strategy game* (RTS)

Strategi waktu-nyata mengacu kepada salah satu *genre* dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang terdiri atas pembangunan kekuatan/negara, pengumpulan sumberdaya, serta pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Contoh permainan ini adalah *Age Of Empires, Clash Of Clans. Game* ini dapat memperlihatkan karakter sepenuhnya.



Gambar 2.2 Tampilan Salah Satu Karakter *Game Clash of Clans*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (www.jalantikus.com, diakses: 12 November 2017)

3. *Multiplayer online battle arena game* (MOBA)

(MOBA), yang juga dikenal sebagai *action real-time strategy* (ARTS), adalah *genre* permainan *video* strategi yang berasal dari sub-*genre* strategi *real-time*, di mana seorang pemain mengendalikan satu karakter dalam satu dari dua Tim. Tujuannya adalah untuk menghancurkan struktur utama tim lawan dengan bantuan unit-unit yang dikontrol komputer yang melahirkan

koin secara berkala dengan berjalan maju sepanjang jalur yang ditetapkan. Karakter pemain biasanya memiliki berbagai kemampuan dan kelebihan yang meningkat selama permainan dan berkontribusi pada keseluruhan strategi tim. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online,The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA, Dota 2.* Game tipe ini memperlihatkan karakter sepenuhnya.



Gambar 2.3 Tampilan Karakter *Game Ragnarok*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.tvtropes.org, diakses: 12 November 2017)

4. *Massively multiplayer online game* (MMO)

Game online multiplayer online (MMOG atau MMO) adalah *game online* yang mampu mendukung sejumlah besar pemain, biasanya dari ratusan hingga ribuan, sekaligus dalam contoh yang sama (atau dunia). MMO biasanya menampilkan dunia terbuka yang besar dan gigih, meskipun beberapa permainan berbeda. Permainan ini dapat ditemukan untuk

sebagian besar platform yang mendukung jaringan, termasuk komputer pribadi, konsol permainan video, atau ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya seperti *game Get Rich*. *Game* seperti ini memperlihatkan karakter sepenuhnya.



Gambar 2.4 Tampilan Karakter *Game Get Rich*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (www.jalantikus.com, diakses: 12 November 2017)

5. *Cross-platform online play*

Merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi *online*. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360. *Game* seperti ini tidak memperlihatkan karakter makhluk sepenuhnya, tetapi karakter mobil.



Gambar 2.5 Tampilan *Game Need For Speed*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.play.google.com, diakses: 12 November 2017)

6. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis *web* seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer.

Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman *web*. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi *web* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer online.*

7. *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Harvest Moon.*



Gambar 2.6 Tampilan Karakter *Game Harvest Moon*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.polygon.com, diakses: 15 November 2017)

2.4.2 Bentuk Karakter Berdasarkan Grafis

a. 2 Dimensi (2D)

Permainan yang mengadopsi teknologi ini biasanya termasuk permainan yang ringan dan tidak membebani sistem. Kelemahan permainan ini adalah kualitas gambar yang kurang enak dilihat jika dibandingkan dengan permainan 3D. Permainan daring sekarang pada umumnya mengadopsi teknologi 2,5D di mana karakter yang dimainkan berbentuk 2D, namun dengan lingkungan yang sudah mengadopsi 3D.

b. 3 Dimensi (3D)

Permainan bertipe 3D memiliki grafik yang lebih baik dalam penggambaran sehingga mirip dengan realita. Biasanya dalam permainan dengan grafik 3D memiliki sudut pandang hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia dalam permainan tersebut. Akan tetapi, spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam permainan 3D cukup tinggi.

2.5 Dota 2

Sebelum *game* Dota 2 muncul, sekuel *game* ini diawali dengan nama *Defense of the ancients* (dotA), dotA adalah sebuah peta buatan untuk permainan komputer buatan *blizzard* judulnya *warcraft III: frozen throne*, yang dibuat berdasarkan peta "*aeon of strife*" dari *game blizzard* lainnya, *starcraft.* Tujuan utama permainan ini untuk menghancurkan markas musuh bersama-sama dengan tim dan anak buah

petarung yang dikontrol oleh komputer. Pemain dapat menggunakan tokoh kuat yang disebut pahlawan (*Hero*), dan dibantu oleh pahlawan sekutu dan anak buah petarung (*creep*) yang dikontrol oleh komputer. Seperti dalam permainan *role playing games*, pemain dapat meningkatkan level tokoh pahlawan mereka dan menggunakan emas untuk membeli barang / item selama permainan. Permainan ini dikembangkan dengan menggunakan *world editor* dari permainan *warcraft III: reign of chaos*, dan dirubah dengan dirilisnya *the frozen throne*.



Gambar 2.7 Logo Dota 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.pinterest.com, diakses: 15 November 2017)

Terdapat berbagai konsep dasar ketika perancangan awal *game* dengan konsep paling populer yaitu dotA *allstars*, yang diurus oleh beberapa pembuat peta selama pengembangan. Sejak dirilis, *allstars* muncul dalam beberapa turnamen dunia, termasuk *blizzcon blizzard entertainment* dan *world cyber games asia*, serta juga *cyberathlete amateur* dan liga *cyber Evolution warcraft 3* yang merupakan

multiplayer game yang paling populer ketika itu, *warcraft 3* bisa populer karena ada perancang yang membuat *map* dotA. Pada awalnya dotA merupakan garapan *gamers* yang sering bermain *game warcraft 3*. DotA dirancang oleh Eul, Eul merupakan nama *nickname* atau nama samaran. *Map* dotA yang pertama kali dibuat Eul adalah *map* 0.95, tetapi Eul berhenti membuat *map* dotA, meskipun dotA disambut antusias terutama *gamers* Amerika. Kemudian pembuatan *map* dotA diteruskan oleh Guinsoo. Guinsoo merancang beberapa perubahan baik dalam desain *Hero, ability Hero, stats Hero*, dan *Items*. Pada masa tersebut muncul 2 item baru yaitu *guinsoo schyte* dan *eul scepter of divinity* (kedua nama item ini disamakan dengan nama pembuat mapnya). *Final work* dari Guinsoo menghasilkan *map* dotA *allstars* 5.84b. Map ini cukup legendaris karena masa pakai nya lebih dari 6 bulan. *Map* tersebut juga penuh dengan *bug*, *imbalance* dan *loading* yang sangat lama. *Map* ini merupakan generasi terakhir dari *map* yang memiliki waktu *loading* yang terlalu lama (rata-rata *loading time*-nya sekitar 30 menit). Setelah itu kemudian seorang dari Rusia bernama True-Rus merombak *map* 5.84b dan mengubah namanya menjadi 5.84c. Kedua *map* ini hampir identik, perbedaannya adalah waktu *loading time* yang dipersingkat oleh True-Rus menjadi sekitar 5 menit. Selepas 5.84c muncul, praktis dotA *allstars* tidak berkembang. tak ada hal yang baru, karena baik Guinsoo maupun True-Rus tidak melanjutkan *project* mereka. (sekalipun Guinsoo sempat mengeluarkan dota 6.01).



Gambar 2.8 Tampilan *Game* Dota 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.youtube.com, diakses: 15 November 2017)

Baru kemudian seorang bernama Icefrog muncul, ditangan Icefrog dota terus berkembang hingga versi sekarang 6.43b. Cara bermain permainan lebih fokus kepada strategi dan kerjasama tim, dan bisa dimainkan sampai 10 orang bersama, dan dibagi jadi 2 kelompok *Sentinel*, dan *Scourge*. Markas tim *Sentinel* ada di pojok kiri bawah sementara tim *Scourge* di pojok kanan atas peta. masing-masing markas dilindungi oleh *tower* dan unit-unit yang dikontrol oleh komputer. Pada pusat markas tim, terdapat "*ancient*", yaitu sebuah bangunan yang harus dipertahankan oleh tiap tim. Apabila *ancient* salah satu tim dihancurkan, maka tim tersebut kalah dan permainan selesai. Setiap pemain mengontrol unit yang dinamakan *Hero*. Dalam *allstars*, total *Hero* yang dapat dipilih mencapai 90 *Hero* lebih, tiap *Hero* memiliki kemampuan unik yang berbeda satu sama lainnya. *Game* ini sangat berorientasi pada kerjasama kelompok. Meskipun demikian, ada beberapa *Hero* yang bila dimainkan dengan baik dan diberikan cukup banyak waktu untuk

meningkatkan level dapat mengubah jalannya permainan secara signifikan dengan kemampuan yang biasa disebut dengan istilah "*carry*".

Pada 9 Juli 2013, Dota 2 akhirnya resmi terbuka untuk dimainkan secara umum. Modifikasi *map* Warcraft 3 tersebut pun akhirnya melanjutkan kisahnya dalam kemasan baru bernama Dota 2. Sampai saat ini Dota 2 masih jadi salah satu *game* MOBA (*game* dengan banyak *Hero*) favorit. Di luar dari perdebatan yang ada di dalam komunitas, Dota 2 tetap menjadi berkembang berkat antusias komunitasnya. Bahkan turnamen *"The International"* pun bisa jadi besar berkat dukungan komunitas yang turut menyumbang total hadiah yang didapatkan melalui *Compendium* / patungan. Sampai saat ini sudah sangat banyak sekali perubahan yang terjadi pada Dota 2, mulai dari *layout map*, mekanisme *Hero*, item-item baru dan lain sebagainya. Meski begitu perubahan-perubahan / *update* inilah yang membuat Dota 2 tetap menarik dimainkan sampai saat ini.

Dota 2 adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena*, merupakan sekuel dari *Defense of the Ancients mod* pada *Warcraft 3 : Reign of Chaos* dan *Warcraft 3 : The Frozen Throne*. Dota 2 dikembangkan oleh *Valve Corporation*, terbit juli 2013. Dota 2 dapat dimainkan secara gratis pada *operation system* Microsoft Windows, OS X and Linux. Dota 2 dapat dimainkan *online* atau *offline* secara eksklusif melalui distributor resmi *valve*, yaitu *Steam*.



Gambar 2.9 Peta Arena Permainan Dota 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.genr8rs.com, diakses: 15 November 2017)

Dota 2 dimainkan oleh 2 tim yang tiap tim beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "*Ancient*", Di mana tim harus berusaha menghancurkan "*Ancient*" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter "*Hero*" yang berfokus pada menaikan level, mengumpulkan *gold*, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang.

Pengembangan Dota 2 dimulai sejak tahun 2009. Ketika pengembang *mod* DotA bernama Icefrog, dipekerjakan oleh Valve sebagai *lead designer*. Dota 2 dipuji oleh kritikus karena *gameplay*-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada *gameplay* pendahulu (DotA mod Warcraft 3), tetapi Dota 2 juga menuai kritik sebagai *game* yang susah dipelajari dan para pemain yang tidak ramah. Dota 2 menjadi game yang memiliki aktivitas pemain paling banyak di Steam, dengan pucak 800,000 pemain *online* bersamaan setiap hari.

2.6 *Hero* Dota 2

Hero adalah elemen penting dalam Dota 2, karena jalannya pertandingan tergantung pada intervensi mereka. Selama pertandingan, dua tim lawan yang terbagi dengan nama *Radiant* dan *Dire,* satu tim memilih lima dari 113 *Hero* yang mengumpulkan pengalaman dan emas untuk tumbuh lebih kuat dan mendapatkan kemampuan baru untuk menghancurkan markas lawan. Kebanyakan *Hero* memiliki peran berbeda yang menentukan bagaimana mereka mempengaruhi medan perang, meskipun banyak *Hero* dapat melakukan banyak peran. Penampilan beberapa jenis *Hero* bisa berubah oleh level yang naik maupun dimodifikasi dengan *items* yang dapat dibeli dengan *coin.*

Semua pahlawan memiliki serangan-serangan yang mendasar selain kemampuan *skill* yang berbeda-beda, yaitu serangan *hit range* (jarak jauh) / *hit meele* (jarak dekat). Setiap pahlawan memiliki setidaknya empat kemampuan inti maupun lebih, semua kemampuan memiliki keunikan yang merupakan metode utama untuk bertarung melawan musuh. *Heroes* memulai setiap permainan dengan tingkat pengalaman satu / level satu, sehingga hanya memiliki satu akses ke salah satu kemampuan mereka pada awal permainan, namun mampu naik level dan menjadi lebih kuat selama pertandingan berlangsung sampai tingkat maksimum level 25. Apabila seorang pahlawan meraih tingkat pengalaman, pemain mampu membuka kemampuan mereka yang lain atau memperbaiki yang sudah dipelajari. Kemampuan paling kuat untuk masing-masing pahlawan dikenal sebagai "*ultimate*" mereka, *ultimate* pahlawan mengharuskan mereka memiliki tingkat level enam untuk digunakan pada saat bertarung. Untuk mencegah kemampuan agar

tidak digunakan tanpa konsekuensi, pemain dapat memilih kemampuan mana yang akan lebih dulu diaktifasi, *guide* membangun karakter dapat dipilih oleh pemain sesuai dengan keperluan tim bermain yang dibangun dari sebuah "*Items*" yang dapat dibeli dengan koin.

Semua pahlawan memiliki tiga atribut utama yaitu; kekuatan (*Strength*), kecerdasan (*Intelligent*), dan kelincahan (*Agility*), ketiganya dibedakan oleh poin kesehatan, poin mana, dan kecepatan serangan. Setiap pahlawan memiliki satu atribut utama dari ketiganya, yang menambah serangan kerusakan dasar *non*-kemampuan saat bertarung. Jika seorang pahlawan kehabisan poin kesehatan dan meninggal, mereka dikeluarkan dari permainan aktif sampai penghitung waktu *respawn* turun ke nol, setelah itu mereka dikembalikan ke markas mereka dan kembali bermain.

Tabel 2.2 Kategori Rule *Hero* Dota 2

Rule	Deskripsi
Strength 	Memiliki kemampuan darah yang besar, Hero ini berperan untuk menjadi inisiator dalam memulai pertarungan sebagai tameng bagi hero lain.
Agility 	Memiliki kemampuan senjata dan kelincahan, Hero ini berperan untuk menjadi penyerang ketika pertarungan berlangsung, karena memiliki kemampuan *damage* yang besar.
Intelligent 	Memiliki kemampuan kepintaran dalam memainkan skill, Hero ini sebagian besar memiliki kemampuan sihir.

2.7 Mitologi Ras *Hero Strength* Dota 2

Hero Dota 2 memiliki berbagai jenis bentuk yang sebagian besar diadaptasi dari bentuk mitologi / dongeng, hal tersebut menjadi landasan dalam perancangan desain karakter yang dirancang sedemikian rupa sehingga tidak semua sama persis seperti bentuk asli dari mitologi tersebut.

Dunia Dota 2 merupakan dunia fiksi yang sepenuhnya merupakan imajinasi seorang kreator, hal tersebut dapat dilihat dari berbagai macam makhluk yang bahkan datang dari berbagai dimensi yang ada di semesta permainan Dota 2. Penulis kali ini telah membahas berbagai macam ras makhluk yang ada di semesta Dota 2, mulai dari binatang sampai makhluk pintar dengan bentuk seperti manusia. Macam-macam ras yang ada di semesta Dota 2 yaitu sebagai berikut:

2.7.1 Legion

> Legiun Romawi / *Roman Legion* adalah istilah yang dapat merujuk kepada seluruh tentara Romawi atau hanya infanteri berat Romawi yang merupakan kekuatan utama dalam militer Romawi pada masa akhir Republik dan awal Kekaisaran Romawi kuno. Dalam pengertiannya sebagai infanteri berat, Legiun Romawi terdiri dari pasukan yang disebut legionari dan biasanya disertai dengan pasukan tambahan dari warga *non*-Roma, kavaleri, dan pasukan penyerang jarak jauh. Ras Legion hadir dalam *Hero Strength* Dota 2 lewat salah satu *Hero* wanita bernama Legion Commander.



Gambar 2.10 Perbandingan Legion Roma dan *Hero* Legion Commander
Sumber : (www.sejarahdk.com, diakses: 14 November 2017)

2.7.2 Centaur

Centaur adalah makhluk yang berwujud setengah manusia setengah kuda. Dalam lukisan vas bunga di kota tua Attika dan Boiotia, kentaur digambarkan berupa bagian belakang kuda yang menyatu dengan tubuh manusia yang utuh. Sementara dalam perkembangan selanjutnya, penggambaran kentaur adalah bagian tubuh manusia (dari kepala sampai pinggang) yang menyatu dengan gumba (punggung) kuda.



Gambar 2.11 Contoh Bentuk Karakter *Centaur*
Sumber : (www.mythology.wikia.com, diakses: 9 November 2017)

Dalam Dota 2, makhluk ini punya ciri khas memiliki badan manusia bertanduk, dengan separuh tubuh bagian bawah berbentuk kuda. Kebanyakan dari mereka tinggal di suatu tempat yang bernama Druud**,** sebuah daerah dataran tinggi plato. Jenis *Hero Strength* yang memiliki bentuk seperti centaur dalam Dota 2 diantaranya Centaur Warruner, Underlord, dan Magnus.

2.7.3 Demon

Demon adalah makhluk supernatural yang bukan merupakan manusia dan biasanya digambarkan jahat. Dalam agama-agama timur dan agama Abrahamik, termasuk demonologi Kristen abad kuno dan pertengahan, Demon dianggap sebagai roh kotor yang bisa menyebabkan kesurupan, yang harus ditangani dengan eksorsisme.



Gambar 2.12 Demon
Sumber : (www. klubbsaga2015.wikidot.com, diakses: 12 November 2017)

Di dunia Dota 2, Bahasa yang mereka gunakan Demon yaitu bahasa Ozkavosh. Para Demon sendiri bertempat tinggal di *Seven Hells*, atau neraka tujuh lapis di semesta *Dota*. Para Demon memiliki ciri visual sayap kelelawar dengan tanduk dan mata merah. Sang Demon Lords menguasai *Seven Hells* dan mengatur hukum serta berbagai ritual di seantero *Seven Hells***.** Jenis *Hero* Demon dalam *Hero Strength* diantaranya adalah *Night stalker* dan Doom.

2.7.4 Djinn

Djinn bisa dibilang sebagai salah satu ras makhluk sihir. Dalam semesta Dota 2, Salah satu *Djinn* diketahui tinggal di suatu tempat bernama Qaldin,

sebuah kerajaan padang pasir, dekat suatu tempat bernama Scintillant Waste. Salah satu *Djinn* diceritakan membuatkan sebuah tempurung sihir untuk pahlawan Sand King, salah satu *Hero Strength* Dota 2. Jika diperhatikan dari bentuk visualisasi *Hero* Sand King, maka *Hero* ini akan terlihat berbentuk kalajengking (*scorpion*) yang diadaptasi dari legenda mesir kuno yaitu *Scorpion King.*



Gambar 2.13 Sand King
Sumber : (www.giantbomb.com, diakses: 12 November 2017)

2.7.5 Dragon

Dragon adalah makhluk mitologi yang umum diketahui oleh para penggemar cerita fantasi, ras seperti kadal bersayap ini hadir dalam Dota 2 lewat beberapa *Hero*. Dalam semesta Dota, Dragon memiliki ras cabang lain seperti *drake*, *wyrm*, *eldwurm*, *wyvern*, dan *drakinds*. Ras Dragon dalam kategori *Hero Strength* diantaranya yaitu Dragon Knight.



Gambar 2.14 Dragon

Sumber : (www.dragonage.wikia.com, diakses: 12 November 2017)

2.7.6 Oglodi

Ras Oglodi sedikit mirip dengan bangsa Orc tetapi sedikit berbeda. Ras ini memiliki tubuh seperti manusia, namun dengan spesialisasi tertentu. Oglodi diketahui memiliki ketangguhan fisik yang lebih tinggi daripada manusia, dan mereka juga diketahui sangat menghormati kekuatan fisik secara budaya. Dalam dunia Dota 2, Oglodi ada yang berkulit merah, ada juga yang berkulit cerah. Beberapa *Hero* dari ras Oglodi di kategori *Hero Strength* sendiri adalah Axe dan Lifestealer.



Gambar 2.15 Salah Satu Ras Oglodi, Axe

Sumber : (www.gamepedia.com, diakses: 12 November 2017)

2.7.7 Levianth

Levianth merupakan ras dalam Dota 2 yang diadaptasi dari mitologi *Leviathan*. Kata Leviathan telah datang untuk merujuk pada monster laut dimanapun, dari awal abad ke-17 kata Levianth juga telah digunakan oleh orang atau benda yang sangat kuat sebagai istilah untuk monster laut, ikan, dan paus. Makhluk ini terbilang sebagai salah satu ras raksasa lainnya di Dota 2. Bedanya, Levianth hidup di bawah laut dan terkenal memiliki tubuh yang besar seperti monster laut. Ras ini memuja Maelrawn, dewa di laut dalam. Ras ini diketahui berperang dengan para Slithreen Guard, karena para Levianth sering datang mencuri berbagai harta dari Deep Vault untuk diberikan ke Maelrawn. Ras ini muncul di *Hero Strength* Dota 2 lewat salah satu *Hero* yaitu Leviathan atau Tidehunter.

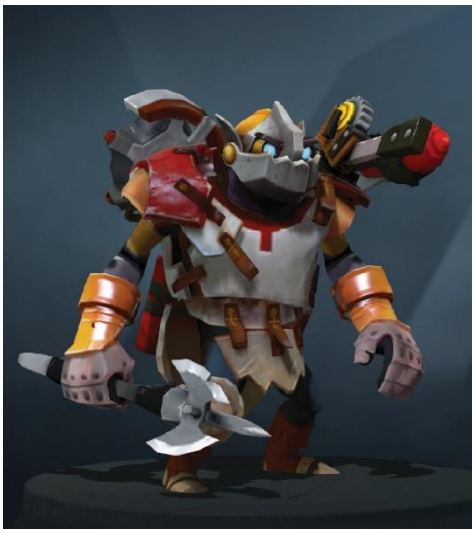


Gambar 2.16 Visualisasi *Hero* Tidehunter

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.7.8 Keen

Bangsa Keen dalam Dota 2 memiliki ciri-ciri yang mirip seperti *Dwarf*, makhluk mitologi yang memiliki tubuh kerdil namun terkenal dengan kecerdikannya. Ras Keen di Dota 2 juga dikenal dengan kepintarannya dan kemampuannya membuat berbagai alat-alat canggih sehingga jika diteliti *Hero* tersebut selalu memiliki persenjataan yang lengkap untuk melawan musuh. Pada dunia Dota 2, tercatat ada tujuh *Hero* yang berasal dari ras Keen. Ia adalah Rattletrap sang Clockwerk, Boush sang Tinker, Aurel sang Gyrocopter, Squee, Spleen dan Spoon sang Techies, Kardel Sharpeye sang Sniper, Rizzrack sang Timbersaw, dan Razzil Darkbrew sang Alchemist.

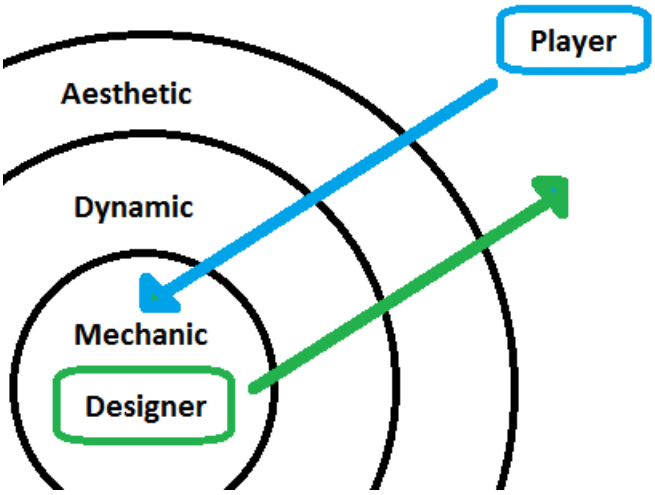


Gambar 2.17 Visualisasi *Hero* Cloclwerk

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8 *Mechanic, Dynamic,* Dan *Aesthetic*

Dalam *game* desain, Mekanika-Dinamik-Estetika (MDA) *framework* adalah alat yang digunakan untuk menganalisis permainan. Ini mengaitkan konsumsi *game* dengan membagi mereka ke dalam tiga komponen yaitu Mekanika, Dinamika dan Estetika. Ketiga kata telah digunakan secara informal selama bertahun-tahun untuk menggambarkan berbagai aspek permainan, tetapi kerangka MDA memberikan definisi yang tepat untuk istilah-istilah ini dan berusaha untuk menjelaskan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain dan mempengaruhi pengalaman pemain.



Gambar 2.18 Contoh penerapan MDA

Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.learn.canvas.net, diakses: 18 November 2017)

1. Mekanika adalah komponen dasar dari permainan - aturan, setiap tindakan dasar pemain dapat mengambil dalam permainan, algoritma dan struktur data di mesin permainan dan lain-lain.
2. Dinamika adalah perilaku *run-time* dari mekanik yang bekerja pada masukan pemain dan "bekerja sama" dengan mekanik lainnya.
3. Estetika adalah respon membangkitkan emosional dalam bermain.

Ada delapan jenis Estetika penggunaan *game* seperti yang dinyatakan oleh Hunicke, LeBlanc dan Zubec:

1. Sensasi (Permainan sebagai akal-senang): Pemain mengalami sesuatu yang sama sekali asing.
2. Fantasi (permainan sebagai membuat-percaya): dunia *Imaginary*.
3. Narasi (Permainan seperti drama): Sebuah cerita yang mendorong pemain terus datang kembali (penasaran).
4. Tantangan *Game* (sebagai rintangan): Mendesak untuk menguasai sesuatu. Meningkatkan *replayability game* ini.
5. *Fellowship* (Permainan sebagai kerangka kerja sosial): Sebuah komunitas di mana pemain adalah bagian aktif dari komunitas itu. Hampir eksklusif untuk *game multiplayer*.
6. *Discovery* (Permainan sebagai wilayah yang belum dipetakan): Mendesak untuk menjelajahi dunia *game*.
7. Ekspresi (Permainan sebagai *self-discovery*): Pernah berkreativitas. Misalnya, menciptakan avatar karakter menyerupai pemain sendiri.

8. *Submission* (Permainan sebagai hobi): Koneksi ke permainan, secara keseluruhan, meskipun ada kendala.

Penelitian ini bertujuan untuk lebih menentukan istilah-istilah seperti '*Game Character'* dan 'menyenangkan', kemudian memperluas kosa kata studi permainan, menunjukkan taksonomi tidak lengkap dari delapan jenis bermain. Kerangka kerja ini menggunakan definisi tersebut untuk menunjukkan *incentivising* dan *disincentiving* sifat dinamika yang berbeda pada delapan subkategori penggunaan *game*.

Dari perspektif desainer, mekanik menghasilkan dinamika yang menghasilkan estetika. Hubungan ini menimbulkan tantangan bagi desainer *game* karena mereka hanya mampu mempengaruhi mekanik dan hanya melalui mereka dapat memproduksi dinamika makna dan estetika untuk pemain. Perspektif pemain adalah sebaliknya. Mereka mengalami permainan melalui estetika, yang memberikan dinamika permainan, yang muncul dari penciptaan mekanik *game.*

2.9 Mekanika Dan Peristiwa

Permainan *game* terdiri dari Mekanika, yang menentukan bagaimana permainan bekerja. Seorang mekanik adalah aturan tentang bagaimana sebuah *game* bekerja. Tombol “A” membuat Karakter *game* “*jump*” adalah seorang mekanik. Begitu juga aturan karakter berjalan satu meter per detik, mengasah pahanya secara diagonal, dan pemain bergantian satu sama lain. Di papan

permainan, mekanik ditulis dalam buku aturan. Dalam *video game*, mereka diimplementasikan dalam kode komputer. Tapi apakah mekanika dieksekusi secara ritual oleh pemain atau secara elektronik oleh komputer, mereka masih mekanik karena mereka mendefinisikan perilaku permainan. (Tynan Sylvester, 2013)

Selama bermain, mekanik dan pemain berinteraksi untuk menghasilkan peristiwa. Suatu peristiwa adalah sesuatu yang terjadi saat bermain. Peristiwa muncul dari interaksi antara permainan saya dan mekanika permainan. Dan kejadian itu tidak akan pernah berjalan seperti itu lagi. Perancang *game* tidak merancang acara, tetapi merancang sistem mekanika yang menghasilkan kejadian. Lapisan tipuan ini adalah perbedaan mendasar antara permainan dan kebanyakan media lainnya. Ini juga merupakan alasan utama mengapa mode pemikiran yang dipinjam dari media lain sering kali berantakan dalam permainan.

2.10 Fungsi Karakter *Game*

Sebuah karakter pemain atau karakter *game* yang dapat dimainkan (*Personal Character*) adalah karakter fiksi dalam *role-playing game* atau *video* yang yang tindakannya secara langsung dikendalikan oleh pemain dari *game* daripada aturan dalam *game*. Karakter yang tidak dikendalikan oleh pemain yang disebut *non-player* karakter (NPC). Tindakan karakter *non*-pemain biasanya dijalankan oleh komputer *game* itu sendiri dalam *video game*, atau sesuai dengan aturan yang diikuti oleh *gamemaster* (meja wasit) *role-playing game*. Fungsi karakter pemain adalah sebagai fiksi tubuh alternatif agar pemain *game* dapat mengendalikannya.



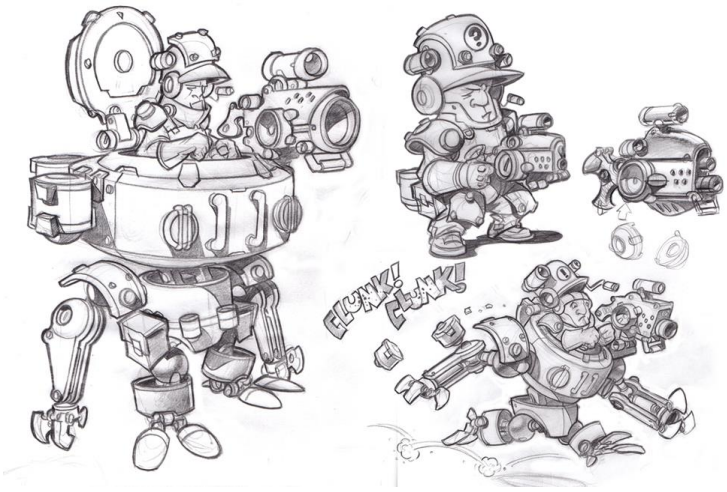
Gambar 2.19 Salah Saru contoh visualisasi *Hero Strength* Dota 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Video game biasanya memiliki satu karakter pemain untuk setiap orang bermain *game*. Beberapa *game* menawarkan sekelompok karakter pemain untuk pemain untuk memilih dari yang memungkinkan pemain untuk mengontrol salah satu dari mereka pada suatu waktu. Di mana lebih dari satu karakter pemain yang tersedia, karakter mungkin memiliki kemampuan yang berbeda, kekuatan, dan kelemahan untuk membuat bermain *game* dengan gaya yang berbeda.

Karakter adalah agen melalui tindakannya yang diputarkan oleh drama / cerita. Dengan mengidentifikasi dengan karakter dan hasil dari tujuan mereka, penonton menginternalisasikan kejadian cerita dan berempati dengan gerakannya menuju resolusi. Ada beberapa cara untuk memahami karakter fiksi dalam cerita. Yang

pertama, dan mungkin yang paling umum, adalah psikologis - karakter sebagai cermin untuk ketakutan dan keinginan penonton. Namun, karakter juga bisa bersifat simbolis, berdiri untuk gagasan yang lebih besar seperti keyakinan, impian, cita-cita, dan lain-lain. Atau mereka dapat mewakili: berdiri untuk segmentasi orang, seperti kelompok sosioekonomi atau etnis, kelompok dengan spesifikasi gender, dan lain-lain. Karakter juga bisa menjadi sejarah, yang menggambarkan figur dunia nyata. Bagaimana karakter yang digunakan dalam sebuah cerita sangat bergantung pada jenis cerita yang diceritakan. Kisah petualangan aksi mungkin hanya berhubungan dengan karakter stereotip yang mewakili budaya tertentu. Atau mungkin itu adalah kisah aksi yang diceritakan sebagai metafora atau alegori. Mungkin karakter utama dari cerita aksi ini adalah simbol gagasan yang lebih besar, seperti kebenaran, keadilan, dan sebagainya.

Karakter didefinisikan dalam cerita dengan apa yang mereka katakan, apa yang mereka lakukan, seperti apa penampilan mereka, atau apa yang orang lain katakan tentang mereka. Ini disebut metode karakterisasi. Selain berfungsi dan berdampak pada cerita, karakter bisa bervariasi dalam kompleksitas karakterisasi mereka. Jika karakter memiliki sifat yang didefinisikan dengan baik dan kepribadian yang realistis atau mengalami perubahan kepribadian yang signifikan selama cerita, mereka dapat dianggap sebagai karakter "bulat". Karakter yang memiliki sedikit ciri yang didefinisikan dan berkepribadian dangkal dianggap karakter datar sebisa mungkin ditunjukkan sedikit atau tidak sama sekali.



Gambar 2.20 Proses Sketsa Pembuatan Karakter *Game*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.pinterest.com, diakses: 20 November 2017)

Perancangan karakter dibuat oleh sketsa. Perubahan kepribadian, digunakan elemen lain untuk menunjukkan unsur-unsur karakter lain. Mereka juga biasanya dikenali sebagai stereotip seperti contoh sifat: penjaga yang malas, ibu tiri yang jahat, penjaga pintu yang ceria, dan sebagainya. Tingkat kerumitan apa yang ada dalam karakter memiliki empat pertanyaan utama yang harus diajukan saat seorang desainer karakter merancang karakter:

a. Apa yang diinginkan karakter? ·
b. Apa yang dibutuhkan karakter? ·
c. Apa yang diharapkan penonton / pemain? ·
d. Apa yang ditakuti penonton / pemain?

Pertanyaan-pertanyaan ini berlaku untuk karakter *game* dan karakter di media tradisional. Sebenarnya, karakter permainan memiliki banyak karakteristik dan fungsi yang sama dengan karakter tradisional, dan karakternya dibuat dengan menggunakan teknik karakterisasi yang sama.

2.11 Komunikasi Visual

Komunikasi visual disini adalah konsep yang mengacu pada cara perancang dapat menyampaikan gagasan kepada *audiens*, dan merupakan salah satu elemen mendasar yang ditelaah pada penelitian ini. Gagasan yang dikomunikasikan mungkin, misalnya, karakter bentuk, karakter kepribadian, rasa budaya, emosi, konflik atau peristiwa. Begitu sebuah ide untuk ilustrasi didefinisikan dengan jelas, proses dimana ilustrator menyampaikan dan mempertahankan gagasan tersebut dikenal sebagai 'komunikasi visual'. Teknik komunikasi visual meliputi penggunaan siluet, proporsi, skala, tekstur, pencahayaan, hirarki, tingkat detail dan ciri visual. (Francis Tsai, 2008)

1. Hirarki

   Tujuan utama sebuah gambar desain adalah mengkomunikasikan ide. Bila sebuah desain jelas dan ringkas, pesan desain akan datang dengan kuat. Prinsip Hiraki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Titik fokus merupakan perhatian yang pertama, kemudian baru diikuti perhatian ke yang lainnya. Garis berat menunjukkan garis besar dan tepi

yang penting, dan harus digunakan dengan hemat. Garis ringan dan menengah menunjukkan detil dan tekstur; ini harus membuat sebagian besar sketsa. Gagasan hierarki juga bisa diperluas ke nilai, konsentrasi detail, dan tekstur. Dengan menggunakan semua gagasan ini bersama-sama dapat menghasilkan sketsa sederhana dan jelas yang sepenuhnya menyampaikan semua ide desain Anda.

2. Bayangan hitam

Desain karakter sangat bergantung pada siluet, yang terkadang juga disebut sebagai 'karakter awal'. Siluet adalah bagian terbesar informasi visual yang disajikan kepada *audiens*, dan siluet lebih penting dalam hal kesan pertama yang dilihat daripada hal-hal seperti tekstur, detail dan warna. (Francis Tsai, 2008).



Gambar 2.21 Visualisasi siluet beberapa *Hero* Dota 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Pencahayaan Dan Material

Salah satu keterampilan komunikasi visual dasar adalah kemampuan untuk membuat kondisi pencahayaan dan material yang berbeda. Kunci untuk menunjukkan bahan terletak pada bagaimana mereka bereaksi terhadap reflektifitas cahaya, specularitas, butiran dan tekstur adalah semua ciri yang dapat dipengaruhi oleh pencahayaan.

Cahaya merupakan elemen penting dalam terjadinya warna, pengaruh cahaya dapat menjadi pembeda dalam karakter warna sebenarnya. Oleh karena itu pemilihan warna dominan menjadi unsur yang harus diperhatikan kedudukannya. Berikut merupakan contoh warna dominan pada beberapa *Hero* Dota 2.



Gambar 2.22 Contoh *Hero* Dota 2 Dengan Material Dan Cahaya

Sumber : Dokumentasi Pribadi