BAB III. PENGENALAN VIDEOGAME DOTA2 DAN CARA BERMAIN DOTA2

III.1 Sejarah DoTA2

DoTA2 merupakan *videogame* yang telah dikembangkan dari *videogame* DoTA1 atau Warcraft. *Defense of The Ancients* atau dikenal sebagai DoTA merupakan *videogame* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). *Videogame* DoTA merupakan yang pertama kali mencetus videogame bergenre MOBA. Genre ini terlihat seperti gabungan antara *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Videogame* (RPG). (Dunia Game, 2016). Terlihat dari tampilannya yang memiliki kemiripan dengan *videogame* bergenre RTS, akan tetapi pemain hanya butuh menggunakan satu karakter untuk memainkan *videogame* ini. Tidak seperti *videogame* bergenre RTS pada umumnya, pemain harus mengatur seluruh pasukan untuk melakukan strategi. Menggunakan satu karakter sangat mirip dengan *videogame* bergenre RPG, namun pada DoTA2 pemain akan bermain bersama tim melakukan strategi untuk melawan tim musuh.



Gambar III.1 Warcraft III
Sumber: https://warcraft-iii-patch.secursoft.net/
(Diakses pada 11/04/2018)

DoTA2 yang berasal dari *videogame* bergenre RTS sebelumnya yang dikenal sebagai Warcraft. DoTA muncul dari modifikasi *videogame* Warcraft yang bernama Starcraft Brood War yang dibuat oleh salah satu pemain Warcraft (Redaksi, 2016). Pada saat munculnya Starcraft Brood War, konsep dalam permainan masih berbeda dengan DoTA. Karakter yang digunakan tidak memiliki

level dan juga skill unik, akan tetapi pemain hanya dapat memperkuat karakter dengan *upgrade* menggunakan *gold* untuk menjadi lebih kuat.



Gambar III.2 Starcraft Brood War

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Brood_War_box_art_(StarCraft).jpg

(Diakses pada 11/04/2018)

Mulai dari tahun 2003 DoTA telah mencuri banyak perhatian kepada hampir seluruh pemain *videogame online* di seluruh dunia. Dengan adanya perubahan dan perbaikan dari setiap *update*, akhirnya DoTA muncul dengan *gameplay* sempurna yang diberikan nama DoTA2. *Videogame* ini telah dimainkan hampir 1.2 juta orang dari seluruh dunia. (Velve, 2016). Terlihat dari kesuksesan Velve Corporation dalam *videogame* DoTA2 yang sampai saat ini di tahun 2018 masih banyak yang memainkannya. Setiap tahunnya DoTA2 mengadakan turnamen internasional yang berjudul *The International,* dihadiri berbagai tim dari seluruh dunia.



Gambar III.3 DoTA2

Sumber: http://jllsly.com/dota-2-logo-wallpaper-high-quality-resolution/dota-2-logo-wallpaper-high-quality-resolution-is-cool-wallpapers/

(Diakses pada 11/04/2018)

III.2 Peta *(Map)*

Videogame DoTA2 merupakan *videogame* strategi melibatkan 10 orang yang dibagi menjadi 2 tim yaitu *the dire* dan *the radiant*. Setiap tim beranggota 5 orang dengan tujuan untuk menghancurkan *ancient* musuh. *Ancient* merupakan bangunan besar yang terdapat pada *base* setiap tim dan dijaga 2 *tower*, jika *ancient* salah satu dari tim hancur, maka tim tersebut kalah dalam pertandingan.



Gambar III.4 *Ancient*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Dalam *map* DoTA2 memiliki 3 jalur atau *lane* yang akan menuju ke *ancient* musuh, *top lane, mid lane,* dan *bottom lane.* Setiap *lane* memiliki 3 *tower* yang akan

menjaga jalur tesebut. Sebelum mengahancurkan *ancient* musuh pemain diharuskan untuk menghancurkan *tower* yang menjaga setiap jalur.



Gambar III.5 *Map* DoTA2
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3 *Rune*

Merupakan kristal yang memberikan kelebihan tambahan dan dapat mempercepat. Kristal akan muncul pada tempat-tempat dan waktu tertentu. Dalam *videogame* DoTA2 terdapat 7 jenis kristal yang memberikan bermacam-macam kelebihan dalam durasi waktu yang singkat.

1. *Bounty*

   Merupakan kristal yang memberikan *gold* tambahan sebesar 40 *gold* diawal pengambilan, akan tetapi setiap 4 menit kristal yang muncul akan bertambah 60 gold bagi yang mengambilnya.



Gambar III.6 *Bounty*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. *Arcane*

   Kristal ini memberikan kelebihan tambahan berupa pengurangan *cooldown* sebesar 30% dan pengurangan penggunaan *mana* sebesar 30% kepada ability dan *item* yang digunakan.



Gambar III.7 *Arcane*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

3. *Double Damage*

   Menambah kerusakan yang diberikan kepada pemain lawan sebanyak dua kali lipat dengan durasi 45 detik.



Gambar III.8 *Double Damage*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

4. *Haste*

   Kristal ini dapat menambahkan kecepatan bergerak sebanyak 550 dengan durasi 22 detik.



Gambar III.9 *Haste*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

5. *Illusion*

   Kristal ini dapat memberikan 2 ilusi yang menyerupai *hero,* akan tetapi hanya memiliki *damage* 35% dari *hero* asli. Durasi ilusi akan bertahan selama 75 detik.



Gambar III.10 *Illusion*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

6. *Invisibility*

   Kelebihan yang diberikan adalah *hero* yang menggunakannya dapat menghilang atau tidak dapat terlihat selama 45 detik.



Gambar III.11 *Invisibility*

Sumber: Dokumen Pribadi(2018)

7. *Regeneration*

   Kristal ini dapat meregenerasi *health point* dan *mana* 6% perdetik selama 30 detik.



Gambar III.12 *Regeneration*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.4 *Creeps*

Creeps adalah pasukan kecil yang membantu pemain untuk menghancurkan *tower* dan *ancient.* Sebelum *creeps* berada di sekitar *tower,* pemain tidak akan dapat menghancurkan *tower* ataupun *ancient,* dikarenakan setiap *tower* memiliki tameng atau perisai.



Gambar III.13 *tower* dan *creeps*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pada *videogame* ini terdapat 5 macam *creeps.* 3 diantaranya adalah *lane creeps* atau pasukan yang membantu pemain di *lane* atau jalur, yaitu *mele creep, range creep,* dan *siege creep.* Setiap 30 detik sekali *lane creps* akan muncul untuk membantu para pemain. *Mele creeps* merupakan pasukan kecil dengan serangan jarak dekat, setiap *spawn* jumlah *mele creep* lebih banyak, sedangkan *range creep* hanya satu setiap pasukan. *Range creep* memiliki serangan jarak jauh. *Siege creep* merupakan *creep* dalam bentuk gerobak katapul yang memiliki *damage* atau serangan yang sangat besar diantara *creeps* lainnya, namun *siege creep* ini memiliki tingkat kecepatan serangan yang sangat kecil atau lambat.



Gambar III.14 *lane creeps*
(kiri ke kanan) *siege creep, range creep,* dan *mele creep*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Naturals creeps merupakan salah satu jenis *creeps* yang ada pada *videogame* ini, namun *naturals creeps* tidak berada pada *lane,* tetapi, *Naturals creeps* berada disekitar hutan. Jenis *creeps* ini tidak membantu pemain untuk menghancurkan *tower* atau *ancient* namun membantu para pemain untuk meningkatkan *level* dan mendapatkan *gold* lebih. *Naturals creeps* akan muncul setiap 1 menit sekali ketika area *naturals creeps* kosong.



Gambar III.15 *naturals creeps*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Creeps yang terakhir adalah raja dari semua *creeps* yaitu Roshan, Roshan adalah *creeps* terbesar dan hanya ada satu setiap pertandingan. Ketika Roshan dibunuh, *creeps* ini akan memberikan *experience* untuk menambah *level* dan *item immortality* yang akan membuat pemain tidak mati atau abadi. Untuk membunuh Roshan, diperlukan pemain dengan *hero* yang cukup kuat, dikarenakan Roshan

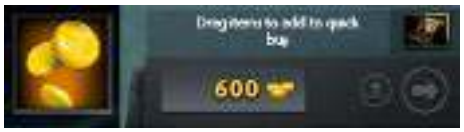
memiliki darah yang sangat banyak dan *damage* serangan yang sangat kuat. Roshan akan muncul kembali ketika mati setelah 8 sampai 11 menit.



Gambar III.16 Roshan
Sumber: https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/008/675/331/large/ja-fanro-2017-12-dota2.jpg?1516723885
(Diakses pada 11/04/2018)

III.5 *Gold*

Pada sebagian *videogame* akan ada uang yang akan digunakan untuk membeli *item* yang berguna memperkuat dan membantu pemain dalam menyelesaikan sebuah *videogame.* Pada *videogame* DoTA2, *gold* adalah mata uang yang digunakan. Setiap pertandingan dimulai, pemain akan mendapatkan 600 *gold* dan 2 *gold* perdetik, namun pemain juga akan memperoleh *gold* dari membunuh *creeps* dan *hero* pemain lawan. Membunuh *hero* pemain lawan akan mendapatkan *gold* yang lebih banyak dari pada membunuh *creeps*. *Gold* berguna untuk membeli *item* dengan tujuan meningkatkan kekuatan *hero,* dan membantu *hero* ketika berhadapan dengan musuh. Selain mendapatkan *gold* dari membunuh *creeps* dan *hero*, pemain juga mendapatkan *experience* untuk meningkatkan *level* agar *hero* yang digunakan menjadi lebih kuat.



Gambar III.17 *gold* awal
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.6 *Item* dan *Shop*

Item merupakan sesuatu yang sangat penting untuk menambahkan kekuatan pada *hero. Item* pada *videogame* ini memiliki 2 macam yaitu *basic* dan *upgrade. Basic item* merupakan *item* yang dapat dibeli langsung dengan harga yang murah, sedangkan *upgrade item* merupakan *item* yang mahal sehingga pemain diharuskan membeli *basic item* untuk membuat *upgrade item.*

Sifat *item* pada *videogame* ini ada 2 macam yaitu *item* pasif dan *item* aktif. Pada *item* pasif *hero* pemain akan mendapatkan tambahan status seperti kecepatan bergerak, kecepatan serangan, *health point,* dan lain-lain tanpa harus memberikan perintah pada *item* atau menekan tombol perintah, dikarenakan pada *item* ini tidak memiliki tombol perintah. *Item* aktif akan berguna untuk membantu *hero* pemain dalam perang tim, melarikan diri, dan menyerang. Untuk menggunakan *item* ini pemain diharuskan menekan tombol perintah.

Untuk membeli *item* pemain diharuskan membeli pada *shop. Pada* videogame ini terdapat 3 macam yaitu *home shop* yang terdapat di dalam markas setiap tim*, secret shop* berada di dalam hutan *off lane,* dan *side shop* berada di jalur *safe lane.*



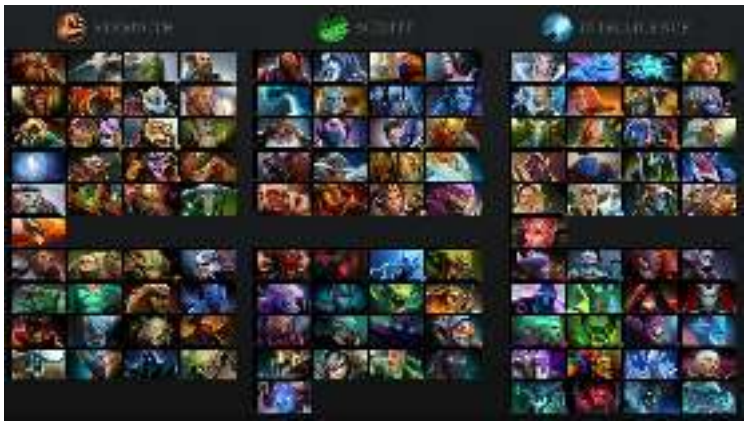
Gambar III.18 Letak shop

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Untuk memudahkan pemain membeli *item* ketika berada jauh dari *shop,* pemain membutuhkan kurir.

III.7 *Hero*

Dalam *videogame* DoTA2, pemain akan memilih karakter yang merupakan *player controlled unit* dengan *ability/skill* yang dapat di *upgrade* pada tiap levelnya. Karakter ini biasa disebut sebagai *hero*. Pada saat ini DoTA2 memiliki 115 *hero* dengan bermacam-macam *ability/skill,* oleh karena itu DoTA2 membagi *hero* menjadi 3 bagian yaitu *Strength*, *Agility,* dan *Intelligence.*



Gambar III.19 *hero*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ketiga bagian *hero* tersebut memiliki cara bermain yang berbeda. Seperti bagian *hero Strength* yang memiliki gaya bermain dengan mengandalkan kekuatan fisik yang mampu bertahan lama dalam perang atau dapat memberikan *damage* kepada pemain lawan yang sangat besar. Sedangkan *hero* dari bagian *Agility* memiliki gaya bermain yang mengutamakan kelincahan atau kecepatan pemain dalam memainkannya sehingga dapat dengan mudah untuk membunuh lawan, namun *hero Agility* tidak memiliki banyak darah sehingga *hero* pada bagian *Agility* dapat dengan mudah untuk mati. Bagian *hero* yang terakhir adalah *Intelligence, hero* ini tidak memiliki kekuatan fisik yang sangat besar, akan tetapi *hero* ini memiliki *ability/skill* dalam bentuk *magic* dengan *damage* yang sangat besar. Pada satu pertandingan, setiap tim harus memikirkan kombinasi antara *Strength, Agility,* dan *Intelligence* agar kekuatan pada tiap tim seimbang untuk membantu satu dengan yang lain.

Selain 3 pengelompokkan diatas, *hero* DoTA2 dikelompokkan lagi berdasarkan *role videogame* atau peran. Dalam *videogame* DoTA2 pemain akan dapat memilih

9 peran yang ada. Seperti *carry, disabler, intiator, jungler, support, durable, nuker, pusher,* dan *escape.* Setiap peran ini memiliki tugas yang berbeda-beda. Adanya 9 peran dalam *videogame* ini, *hero* akan memiliki lebih dari 1 peran agar dalam satu tim memiliki keseimbangan.

1. *Carry*

   Carry merupakan salah satu peran yang dapat membalikkan keadaan tim pada akhir *videogame. Carry* juga dapat disebut sebagai pemimpin tim yang akan mengatur strategi untuk memenangkan pertandingan. Pada umumnya peran ini di awal pertandingan diharuskan untuk *farming* atau mencari *gold* sebanyak-banyaknya agar dapat membeli *item* dan menaikkan level secepatnya.



Gambar III.20 *Carry hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. *Disabler*

   Pada peran ini, *hero* memiliki kemampuan untuk membuat *hero* lawan tidak dapat menyerang, bergerak, dan mengeluarkan *spell* atau kemampuan pada umumnya disebut sebagai *stun*.

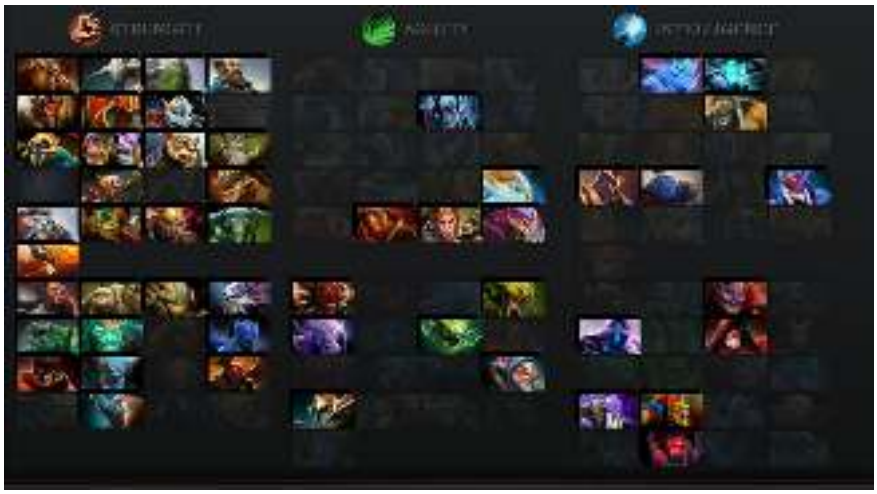


Gambar III.21 *Disabler hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

3. *Intiator*

   Pada setiap pertandingan akan ada *teamfight* atau perang tim. Peran *Intiator* sangat dibutuhkan untuk memulai perangan tim. Pada umumnya *intiator* memiliki HP *(Health Point)* yang besar atau memiliki kelincahan dan memberikan kerusakan atau *damage* yang sangat besar kepada tim lawan.



Gambar III.22 *Intiator hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

4. *Jungler*

   Peran ini merupakan peran *hero* yang dapat melawan *naturals creeps* di awal pertandingan dan mendapatkan *gold* lebih banyak.

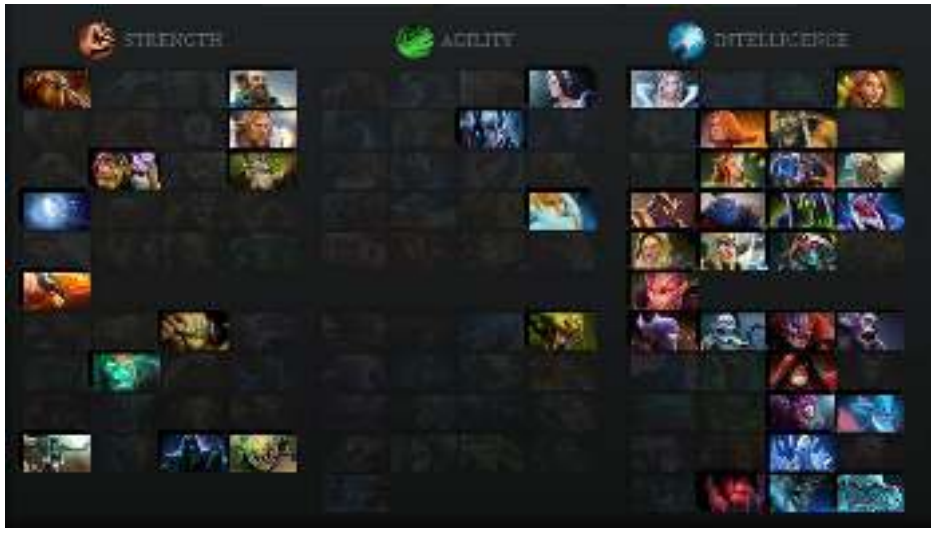


Gambar III.23 *Jungler hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

5. *Support*

   Hero yang memiliki peran ini tidak membutuhkan banyak *gold. Hero* ini memiliki peran untuk membantu tim dalam perang dan membeli *item* yang dapat membantu tim agar menjadi lebih kuat. Peran ini mendapatkan *gold* dari membantu *hero* tim membunuh *hero* lawan.



Gambar III.24 *Support hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

6. *Durable*

   Peran ini dimiliki oleh *hero* yang dapat bertahan lama dalam *teamfight*.

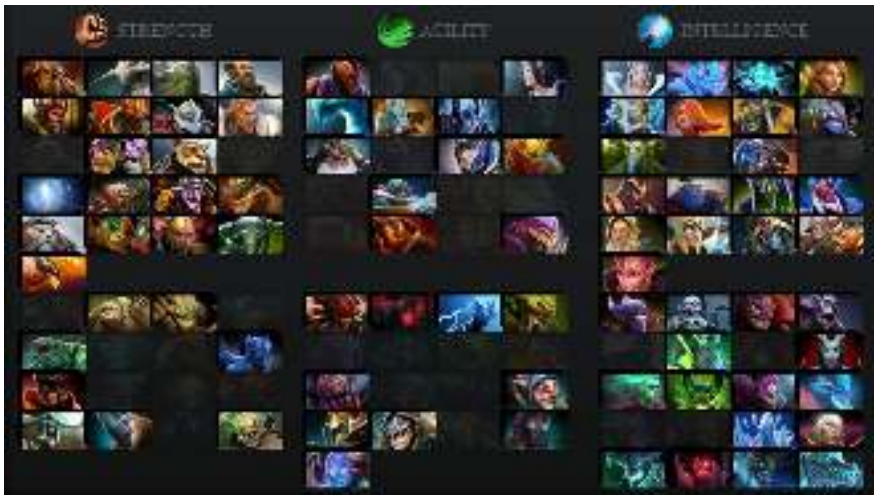


Gambar III.25 *Durable hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

7. *Nuker*

   Nuker memiliki kemampuan yang dapat membunuh musuh dengan sangat cepat. Pada umumnya *hero* yang memiliki peran ini dapat mengeluarkan *damage* yang sangat besar.



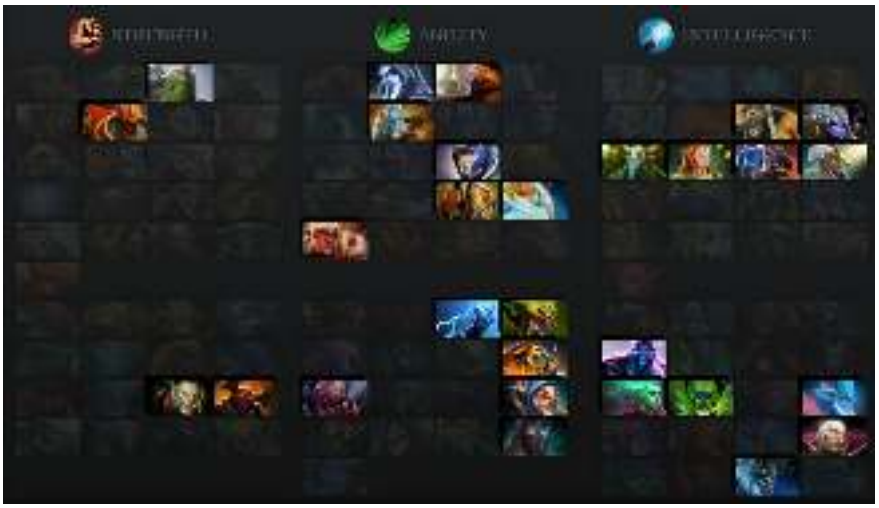
Gambar III.26 *Nuker hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

8. *Pusher*

   Dalam tim dibutuhkan *hero* yang mampu menyerang atau memiliki *attact speed* yang sangat cepat. *Hero* yang memiliki kemampuan ini dibutuhkan

untuk menyerang tower dengan cepat agar tim dapat maju sampai ke *ancient* musuh.



Gambar III.27 *Pusher hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

9. *Escape*

   Hero yang memiliki peran ini dapat dengan mudah untuk kabur ketika berhadapan dengan musuh yang lebih kuat.



Gambar III.28 *Escape hero*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.8 Alur Bermain DoTA2

Untuk bermain *videogame* DoTA2 pemain harus memiliki *personal computer* dengan spesifikasi yang mencukupi. Menurut Velve pada STEAM Spesifikasi yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:



Gambar III.29 Logo DoTA2
Sumber: http://jllsly.com/dota-2-logo-wallpaper-high-quality-resolution/dota-2-logo-wallpaper-high-quality-resolution-is-cool-wallpapers/
(Diakses pada 13/04/2018)

OS: Windows 7 *or newer*

Processor: Dual core *from* Intel *or* AMD at 2.8 GHz

Memory: 4 GB RAM

Graphics: nVidia GeForce 8600/9600GT, ATI/AMD Radeon HD2600/3600

DirectX: Version 9.0c

Network: Broadband Internet connection

Storage: 15 GB available space

Sound Card: DirectX Compatible

Selanjutnya pemain diharuskan unutk memiliki akun Steam. Steam merupakan *platform* distribusi *videogame* digital, untuk memiliki akun Steam pemain dapat mengunjungi situs resmi dan mendaftar. Dengan adanya Steam pemain dapat membeli dan mengunduh berbagai macam *videogame* termasuk *videogame* DoTA2.



Gambar III.30 Logo Steam

Sumber: https://telset.id/wp-content/uploads/2017/06/Steam-summer-sale.jpg

(Diakses pada 13/04/2018)

Setelah mendaftar, pemain diharuskan mengunduh dan memasang Steam pada perangkat laptop ataupun *personal computer.* Untuk masuk ke halaman Steam, pemain akan diminta untuk memasukan nama akun dan kata sandi yang telah dibuat.



Gambar III.31 Steam *login*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

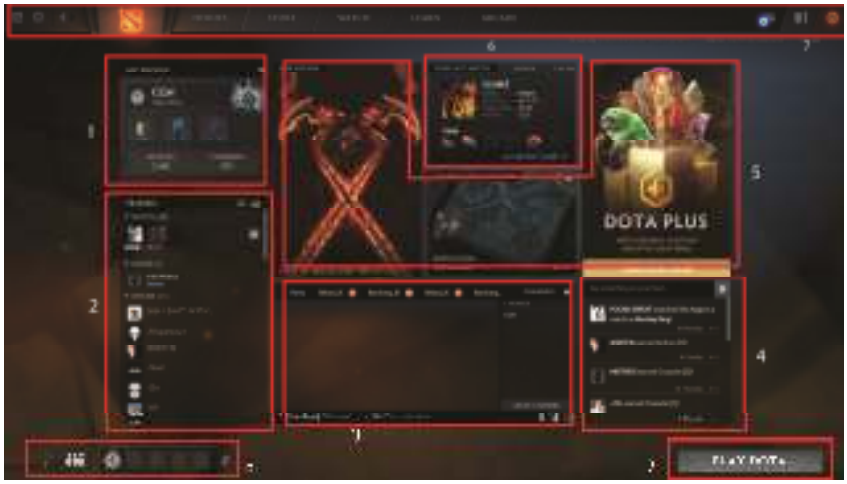
Sebelum memainkan *videogame* DoTA2 pemain akan masuk pada tampilan awal Steam untuk mencari dan memulai *videogame*.



Gambar III.32 Halaman Utama Steam

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Berikutnya masuk ke tampilan utama DoTA2. Pada tampilan utama dapat terlihat berbagai macam *bar* dan fitur-fitur yang disediakan.



Gambar III.33 Halaman Utama DoTA2

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

1. *Profil*e, yang akan menampilkan data dan status pemain.
2. *Friend, bar* yang menampilkan daftar teman yang bermain DoTA2.
3. *Chat, bar* ini digunakan untuk melakukan obrolan baik teman, tim, atau global.
4. *Timeline,* menampilkan status teman.

5. Iklan, 3 *bar* ini digunakan untuk menyampaikan berita baru yang terjadi dalam *videogame* seperti *update, event,* dan lain-lain.
6. *Last match, bar* ini akan menampilkan status pertandingan terakhir yang dilakukan pemain.
7. Bar navigasi, pada bar ini pemain akan dapat pergi ke halaman lain. Mulai dari tombol pengaturan, beranda, dan tombol exit. Selain dari tombol tersebut, pada bar navigasi juga dapat ke halaman *hero, store, watch, learn,* dan *arcade.*
8. Bar ini menampilkan teman yang ikut bersama bermain atau biasa disebut *party.*
9. Tombol ini merupakan tombol untuk memulai pertandingan dan mencari lawan.

III.9 Observasi Karakter *Hero* DoTA2 yang menyerupai Karakter Makhluk Mitologi Yunani

Pada *game* DoTA2 memiliki beraneka ragam karakter *hero.* Sebagian *hero* dibuat menyerupai karakter makhluk mitologi dari berbagai bangsa dan Negara seperti Yunani, Romawi, Tionghoa, dan lain-lain. Pada umumnya karakter makhluk mitologi Yunani lebih mendominasi dibanding makhluk mitologi lainnya. Hal ini dikarenakan makhluk mitologi Yunani lebih banyak digunakan pada beberapa media terkenal seperti: film, novel, dan juga *game.* Observasi karakter *hero* DoTA2 yang menyerupai karakter makhluk mitologi Yunani mengacu pada nama-nama dan kekuatan yang dimiliki karakter *hero* DoTA2 yang menyerupai karakter makhluk mitologi Yunani pada umumnya.

Dari 2 variabel tersebut dapat ditentukan bahawa karakter *hero* DoTA2 yang menyerupai karakter makhluk mitologi Yunani sebanyak 4 *hero* yaitu: *Zeus, Medusa, Naga Siren,* dan *Centaur.*



Gambar III.34 Karakter *hero* DoTA2 yang menyerupai karakter makhluk mitologi Yunani *Zeus, Naga Sirens, Medusa.*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.10. *Hero* yang Menyerupai Karakter Makhluk Mitologi Yunani yang akan Dikomparasikan dengan Beberapa Referensi Visual.

III.10.1. Zeus

Dari namanya *hero* Zeus pada DoTA2 merupakan salah satu *hero* yang menyerupai dewa pada cerita makhluk mitologi Yunani. Zeus merupakan dewa petir atau dewa dari para dewa.

- Bentuk Tubuh

  Zeus merupakan *hero* dengan postur tubuh seperti manusia utuh yang memiliki kepala, badan, tangan, dan kaki. Zeus merupakan salah satu dewa di zaman dulu yang sangat terkenal pada cerita mitologi Yunani. “Zeus adalah dewa pemimpin alam semesta penguasa bumi dan langit.” (Berens, 2010:22)



Gambar III.35 Zeus

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Warna



Gambar III.36 Warna yang digunakan pada Karakter *hero* Zeus

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Warna yang digunakan karakter *hero* Zeus pada DoTA2 adalah turunan warna biru dan cerah. Menurut Carl Gustav Jung pada artikel yang ditulis oleh (Lebond, 2017), warna cerah yang digunakan pada Zeus memberikan sifat positif dari warna biru yang berarti kepercayaan, ketenangan, dan keyakinan. Warna biru pada *hero* Zeus juga mewakili dari warna halilintar dimiliki Zeus.

- *Skill*

  Skill atau kekuatan yang dimiliki karakter *hero* Zeus adalah petir. Seperti pada cerita karakter makhluk mitologi Yunani, Zeus merupakan dewa petir dan dewa dari seluruh dewa.



Gambar III.37 *Skill* pada Karakter *hero* Zeus

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Tabel III.1 *Skill* Karakter *hero* Zeus

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

NO	Nama Skill	Icon	Sifat	Deskripsi/Kegunaan
1	Arc Lightning		Aktif	*Skill* ini dapat mengeluarkan petir dan menyambar musuh disekitar Zeus.
2	Lightning Bold		Aktif	Zeus memanggil petir dan menyambar musuh yang dipilih Zeus. *Skill* ini juga dapat memberikan *mini-stun* dan dapat melihat sesuatu yang menghilang disekitar area *Skill.*
3	Static Field		Pasif	Setiap Zeus mengeluarkan *Skill* apapun, ia akan memberikan *damage* kepada musuh disekitar.
4	Thundergod's Wrath		Aktif	Zeus menyambar semua *hero* dimana mereka berada.

III.10.2. Medusa

Medusa pada *hero* DoTA2 digambarkan seperti manusia dengan badan setengah ular. Medusa juga memiliki rambut yang menyerupai ular. Tampilan bentuk wajah yang menyeramkan.

- Bentuk Tubuh

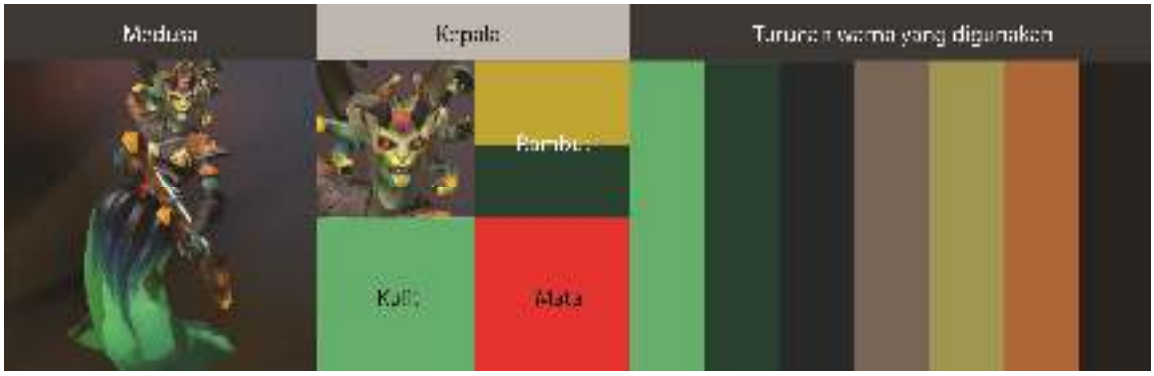
  Wajah Medusa pada karakter *hero* DoTA2 menggambarkan sifat antagonis, terlihat dari raut wajah Medusa yang digambarkan berkulit seperti ular yang bersisik dan licin.



Gambar III.38 Medusa

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Warna



Gambar III.39 Warna yang digunakan pada Karakter *hero* Medusa
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Warna yang digunakan pada karakter *hero* DoTA2 adalah warna gelap dan pucat, lebih mendominasi pada turunan warna coklat dan hijau. Menurut Bayu Lebond pada artikelnya warna coklat dapat bermakna tidak berperasaan, kurang toleran, dan menguasai. Sedangkan warna hijau dapat bermaksud ambisi dan keserakahan. Sedangkan warna gelap dan pucat yang digunakan dapat bermaksud suram, gelap dan menakutkan.

- *Skill*



Gambar III.40 *Skill* pada Karakter *hero* Medusa
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Skill atau kekuatan *hero* Medusa pada DoTA2 memiliki kesamaan dengan karakter mitologi Yunani yaitu dapat membuat siapaun menjadi batu ketika berhadapan dengannya.

Tabel III.2 *Skill* Karakter *hero* Medusa

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

NO	Nama Skill	Icon	Sifat	Deskripsi/Kegunaan
1	Split Shot		Pasif	Medusa dapat menembakkan panah ke semua musuh disekitarnya
2	Mystic Snake		Aktif	Medusa mengeluarkan roh ular yang akan memberikan *damage* kepada musuh disekitarnya
3	Mana Shield		Aktif	Medusa menjadikan *mana* sebagai tameng untuk bertahan dari serangan musuh
4	Stone Gaze		Aktif	Medusa mengubah musuh yang menuju ke arahnya menjadi batu untuk beberapa detik.

III.10.3. Naga Siren

Naga Siren atau dalam cerita makhluk mitologi Yunani disebut sebagai The siren, merupakan makhluk laut yang memiliki tubuh seperti manusia dan juga memiliki buntut seperti ikan. Makhluk laut ini merupakan makhluk yang berbahaya. *The siren* di karuniai dengan suara-suara yang begitu indah, sehingga lagu-lagu manis mereka telah memikat para pelaut kepada kehancuran.

- Bentuk Tubuh

  Naga siren tidak memiliki rambut seperti manusia akan tetapi memiliki sesuatu diatas kepala yang menyerupai sebuah mahkota. Naga Siren juga menggunakan atribut yang menyerupai atribut perang atau pahlawan.



Gambar III.41 Naga Siren

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Warna



Gambar III.42 Warna yang digunakan pada Karakter *hero* Naga Siren

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Warna yang digunakan pada Naga Siren adalah turunan warna hijau yang cerah. Menurut Bayu Lebond pada artikelnya, warna ini dapat berarti kehidupan, ketenangan, harmoni dan istirahat. Penambahan warna emas pada kepala Naga Siren dapat berarti kemewahan dan kemenangan.

- *Skill*

  Skill atau kekuatan yang dimiliki Naga Siren adalah dapat mengeluarkan suara atau bernyanyi yang membuat semua musuh disekitarnya tertidur.

Tabel III.3 *Skill* Karakter *hero* Naga Siren

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

NO	Nama Skill	Icon	Sifat	Deskripsi/Kegunaan
1	Mirror Image		Aktif	Naga Siren dapat mengeluarkan 3 bayangan sepertinya
2	Ensnare		Aktif	Naga Siren mengeluarkan jaring untuk menangkap musuh
3	Rip Tide		Aktif	*Skill* ini dapat mengeluarkan percikan air yang akan memberikan *damage* disekitar Naga Siren
4	Song of The Siren		Aktif	Naga Siren mengeluarkan suara atau bernyanyi yang membuat musuh disekitar Naga Siren tertidur

III.10.4. Centaur

Centaur merupakan salah satu *hero* DoTA2 yang termasuk dalam makhluk mitologi Yunani.

- Bentuk Tubuh

  Centaur digambarkan bagian tubuh yang seperti manusia yang menyatu dengan tubuh kuda. Namun pada karakter *hero* DoTA2, Centaur digambarkan memiliki tanduk dan taring.

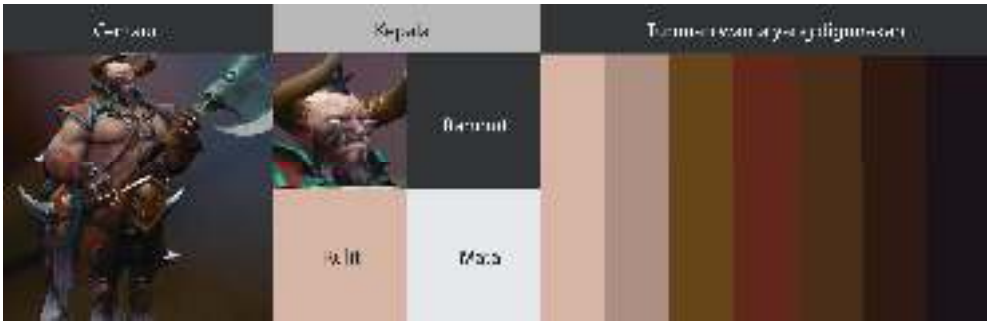


Gambar III.43 Centaur

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Warna

  Warna yang digunakan pada karakter *hero* Centaur berdominasi turunan warna coklat. Menurut Bayu Lebond pada artikelnya warna coklat dapat menjadi simbol bumi yang berkaitan dengan warna hijau sebagai warna alam, namun coklat lebih identik kepada sesuatu yang natural. Warna coklat juga dapat berarti keseriusan, dapat dipercaya, kesederhanaan dan akrab.



Gambar III.44 Warna yang digunakan pada Karakter *hero* Centaur

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Skill*

  Berikut merupakan *skill* atau kekuatan yang dimiliki *hero* Centaur. Kekuatan Centaur lebih mendominasi kepada pertahanan dan pemimpin perang terdepan.

Tabel III.4 *Skill* Karakter *hero* Centaur

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

NO	Nama Skill	Icon	Sifat	Deskripsi/Kegunaan
1	Hoof Stomp		Aktif	Centeur mengehentakkan kakinya ketanah dan menghasilkan *stun* disekitar Centaur.
2	Double Edge		Aktif	Centaur mengarahkan senjatanya kepada musuh dan menyerang area kecil disekitar musuh
3	Return		Pasif	Setiap serangan yang diterima Centaur akan kembali lagi kepada musuh yang memberikan *damage* tersebut
4	Stampede		Aktif	Centaur berteriak yang membuat semua