

ANALISIS VISUAL KARAKTER MARS DALAM GAME DOTA 2

Naufal Ridho Hibatulah¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
naufal.18108@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Desain Grafis, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Defence of the ancient atau yang biasa disebut Dota 2, game ini bergenre *multiplayer online battle arena* biasa disingkat menjadi MOBA. Dota 2 merupakan game MOBA terbesar di dunia dan memiliki kepopuleran tertinggi di China, tetapi memiliki jumlah pemain terbanyak di Rusia menurut esportflag.com. Dota 2 memiliki karakter yang bervariasi serta unik secara visual maupun mekanik salah satunya Mars. Dalam penelitian ini peneliti memilih karakter Mars sebagai objek penelitian meskipun karakter yang diteliti bernama mars, karakter ini sama sekali tidak sama seperti Mars yang ada pada mitologi Romawi, tetapi lebih merepresentasikan dewa dari mitologi Yunani, yaitu Dewa Perang Ares. Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan karakter visual Mars pada Dota 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, untuk pengumpulan data dengan observasi berdasarkan dokumentasi dan analisis data menggunakan semiotika Roland Barthes. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bagaimana bentuk fisik serta visual dari karakter Mars mengambil inspirasi dari bentuk pakaian prajurit Yunani Kuno serta terinspirasi dari dewa dalam mitologi Yunani, yaitu Dewa Ares yang merupakan seorang Dewa Perang. Karakter Mars dapat memvisualkan budaya serta mitos Yunani Kuno dengan baik. Meski dilakukan beberapa perubahan bentuk visual, perubahan tersebut membuat Mars menjadi lebih orisinal, dan representasi visual yang ada pada Mars masih terlihat dengan jelas.

Keywords: Dota 2, Mars, game, analisis visual, semiotika roland barthes

Abstract

Defense of the ancient or commonly called Dota 2, this game is a multiplayer online battle arena genre commonly shortened to MOBA. Dota 2 is the largest MOBA game in the world and has the highest popularity in China, but has the highest number of players in Russia according to esportflag.com. Dota 2 has varied and unique characters visually and mechanically, one of which is Mars. In this study, the researcher chose the character of Mars as the object of research even though the character under study was named Mars, this character is not at all the same as Mars in Roman mythology, but rather represents a god from Greek mythology, namely the God of War Ares. This study aims to describe the visual character of Mars in Dota 2. This study uses qualitative research methods, for data collection by observation based on documentation and data analysis using Roland Barthes semiotics. From the results of this study, it can be seen how the physical and visual form of the Mars character took inspiration from the clothes of Ancient Greek warriors and was inspired by the god in Greek mythology, namely the god Ares who is a god of war. The character of Mars can visualize the culture and myths of Ancient Greece well. Although some visual changes were made, these changes made Mars more original, and the visual representation of Mars is still clearly visible.

Keywords: Dota 2, Mars, game, visual analythics, roland barthes semiotics

PENDAHULUAN

Dota 2 merupakan game bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA). Dota 2 berasal dari mode game *Warcraft III* yang dibuat oleh Kyle “Eul” Sommer dan disempurnakan oleh Steve “Guinsoo” Feak membuat *Dota Allstars* yang merupakan mode game dari *Warcraft III*. Yang sebelumnya Dota merupakan mode dari game *Warcraft III* Kyle “Eul” Sommer menyerahkan kepemilikan Dota ke Icefrog dan Valve, dan setelah itu Dota 2 rilis pada tahun 2011 di bawah bendera *Valve Software* (hybrid.co.id).

Valve Software memberikan napas baru untuk game Dota 2 karena adanya perubahan grafis game tersebut, dan para pemain lama Dota sebelumnya langsung ingin mencoba memainkan Dota 2. Kepopuleran Dota 2 makin meningkat dikarenakan *Valve Software* membuat turnamen yang diberi nama *The International*. Hadiah *The international* pada tahun 2011 yang merupakan turnamen *official* Dota 2 pertama dan terbesar pada saat itu. Tim-tim besar dari seluruh mancanegara berpartisipasi dalam turnamen tersebut, ada sekitar 16 tim dari berbagai negara yang memperebutkan hadiah uang dengan total 1.600.000 dolar Amerika. Sejak saat itu Game ini menjadi salah satu game moba terpopuler di dunia, dari data yang diperoleh dari steamdb.info pemain harian Dota 2 mencapai rata-rata lebih dari 600 ribu orang setiap harinya. Turnamen Dota 2 menjadi semakin populer dan pada tahun 2021 *Valve Software* selaku perusahaan pengembang game Dota 2 mengumumkan total hadiah pada turnamen *The International* 2021 dengan nominal hadiah tertinggi mencapai 40.018.195 dolar Amerika (oneesports.gg.)

Dota 2 memiliki 123 karakter gratis, dan setiap karakter memiliki keunikannya masing-masing. Masing-masing karakter memiliki kegunaan *counter* atau menangkalkan karakter satu dengan karakter lainnya. Karakter Mars contohnya merupakan karakter yang menarik dikarenakan karakter ini diangkat dari dewa Yunani yaitu dewa Ares tetapi menggunakan nama Mars yang merupakan dewa Romawi. Mulai dari bentuk dan cerita latar belakang karakter Mars ini sangat identik dengan dewa Mars dari Yunani yang merupakan dewa Perang karena itu.

Mars dirilis di Dota 2 pada 15 Maret 2019, Mars tidak termasuk dalam karakter yang ada pada Dota 1 dan merupakan karakter baru kelima yang dirilis oleh Valve. Menurut Dota 2 Wiki, Mars merupakan karakter bertipe *strength* yang mengontrol jalannya pertarungan (*initiator*). Dipersenjatai dengan tombak dan tameng, memiliki kemampuan *Bulwark* digunakan untuk menghalau serangan lawan dari depan maupun samping. Perisai Mars digunakan untuk menyerang kelawan dan menjatuhkan lawan. Sedangkan Tombak Mars dilemparkan ke arah lawan untuk mendorong mereka mundur dan membuat lawan tidak bisa bergerak ketika tombak mengenai pohon. Kekuatan Mars yang terakhir dan paling kuat adalah *Arena of Blood*, Mars menciptakan arena yang memblokir lawan untuk masuk ataupun keluar dari arena tersebut.

Dalam Dota 2 Mars memiliki *lore* yang menarik, dicerikan bahwa Mars merupakan anak pertama dari surga yang merupakan anak dari Zeus yang merupakan salah satu karakter di Dota 2. Dalam biografi tertulis untuk karakter ini Mars, dikatakan ingin mengakhiri takhta Zeus karena dianggap tidak mampu mencegah perang yang sedang berlangsung. Mars ingin takhta yang memerintah di langit dianggap sebagai warisannya sebagai putra pertama, namun masih belum diketahui apa jadinya jika Mars berhasil menggantikan Zeus sebagai pewaris Surga di Dota 2. Karakter Mars di Dota 2 ini memiliki bentuk desain karakter yang merepresentasikan dewa dari mitologi Yunani, yaitu Ares sang dewa perang, mulai dari kostum sampai senjata yang menggunakan senjata tradisional yang berupa tombak dan tameng prajurit Sparta dan juga Hoplite pada zaman Yunani kuno .

Latifah & Kristiana (2021) mengkaji karakter Gatokaca dalam Game Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan peneliti menganalisis data yang didapat dari dokumentasi studi literatur dan analisis dilakukan dengan empat tahap yaitu deskriptif, analisis formal, interpretasi dan evaluasi.

Alfian & Kusumandyoko (2021) meneliti karakter Kadita dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan menganalisis data menggunakan semiotika Roland Barthes yang

memiliki tujuan mengetahui tanda-tanda konotasi dan denotasi serta makna desain karakter.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan permasalahan mengenai bagaimana ciri visual serta makna visual karakter Mars pada game Dota 2. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ciri-ciri visual karakter Mars serta menganalisis makna visual karakter Mars dari game Dota 2. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tahapan tinjauan desain dan metode analisis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang diuraikan dalam bentuk analisis deskriptif dengan tahapan tinjauan desain. Dalam melakukan pengumpulan data peneliti melakukan dokumentasi untuk mendapatkan data primer dan sekunder. Dokumentasi didapatkan dengan melakukan pengumpulan data *Hero* atau karakter yang ada dalam game Dota 2. Peneliti juga melakukan studi literatur dengan membaca dan menganalisis dokumen yang telah ada dan untuk sumber data dicari melalui internet serta karya ilmiah.

Mendapatkan data primer peneliti dilakukan dengan mengambil data yang ada di dalam game Dota 2 seperti bentuk visual dari karakter Mars serta cerita dari karakter Mars. Data sekunder, mencari data melalui buku, jurnal ataupun artikel yang relevan untuk membantu penulisan penelitian ini.

Pengolahan data dilakukan dengan melakukan reduksi dengan cara melakukan penyortiran data supaya dapat terfokuskan pada kelompok data. Setelah melakukan identifikasi data peneliti melakukan penyajian dan analisis data yang telah diuraikan sebelumnya. Melakukan analisis sebuah desain peneliti diharuskan melakukan setidaknya empat tahapan analisis. Sebagai sebuah proses, tinjauan desain terdiri dari empat tahapan, yaitu: Deskriptif, Analisis Formal, Interpretasi, dan Evaluasi (Sosrojodho & Tim Litbang Concept, 2010).

- 1) Tahap deskriptif mengamati dan menguraikan elemen-elemen dalam karya tanpa adanya kesimpulan. Peneliti mendeskripsikan elemen

visual yang ada pada karakter Mars dari ciri badan hingga aksesoris yang ada.

- 2) Tahap analisis formal dilakukan pembahasan tentang elemen-elemen landasan dari karakter hingga terbentuk suatu rangkaian. Pada tahap ini peneliti menganalisis tampilan karakter pada game dan postur dasar dari Mars.
- 3) Tahap Interpretasi dilakukanlah tafsiran pada suatu makna dalam sebuah karya dengan tujuan menganalisis makna yang ingin disampaikan oleh desainer tersebut. Dalam kajian pada karakter Mars, analisis menggunakan teori analisis semiotika Roland Barthes.
- 4) Tahap terakhir dalam tinjauan desain berfokus pada membuat kesimpulan dalam memahami makna, penjelasan hingga alur sebab akibat pada objek yang diteliti. Tahap ini peneliti melakukan komparasi karakter Mars dalam Dota 2 dan Dewa Ares dalam mitologi Yunani, setelah itu ditarik kesimpulan mengenai makna visual pada Mars dalam game Dota2 setelah melakukan tahap proses tinjauan desain.

KERANGKA TEORETIK

Desain Karakter dalam Game

Pembuatan bentuk sebuah karakter bisa memunculkan berbagai kreativitas bentuk pemahaman. Selain itu, desain karakter juga didukung dengan kostum karakter. Kostum bisa memiliki banyak variasi dalam berbagai bentuk, warna, tekstur, dan pola. Kostum karakter memberi kesan waktu pada desain karakter (Mattesi, 2008). Dalam membuat desain karakter diperlukan juga referensi, referensi merupakan kemampuan untuk memperhatikan foto ataupun sebuah kehidupan (Tillman, 2012).

Proses penciptaan karakter tidak terbatas pada konsep visual, karena karakter dalam game dianggap sebagai objek (hidup) yang aktif, tetapi hal-hal lain yang perlu dibangun, seperti identitas, karakteristik atau perwatakan, keberadaan waktu dan peristiwa (Wibawanto, 2020).

Ares Dewa Perang

Ares merupakan dewa perang dalam mitologi Yunani. Berbeda dengan Mars yang merupakan dewa perang dalam mitologi

Romawi, Ares tidak sepopuler Mars dan penyembahannya tidak luas di Yunani. Ares mewakili aspek-aspek yang tidak menyenangkan seperti peperangan yang brutal dan pembantaian. Setidaknya sejak zaman Homer yang menetakannya sebagai putra dewa utama, Zeus, dan Hera, permaisurinya Ares adalah salah satu dewa dalam Olympian. Ares menyukai perang untuk dirinya sendiri. Dia menjadi simbol kekacauan dan senang melihat pembantaian orang dan kehancuran kota. Nama Ares sendiri menjadi sumber ketakutan bagi orang Yunani. Sisi keras Ares juga tercermin dari hubungannya yang buruk dengan orang tuanya Zeus dan Hera. Meskipun dibenci serta tidak dihormati oleh para dewa Pantheon, Ares mampu menjaga hubungan baik dengan wanita. Berbeda dengan kebrutalannya dalam perang, Ares tidak pernah mempermainkan dan melecehkan wanita. Inilah yang membuatnya populer di kalangan wanita, selain wajahnya yang tampan (Atsma, 2017)

Mars Dewa Perang

Mars merupakan dewa perang dalam mitologi Romawi dan Mars adalah dewa kedua di dalam panteon Romawi. Meskipun sebagian besar mitos yang melibatkan dewa adaptasi dari dewa perang Yunani Ares, Mars, bagaimanapun, memiliki beberapa fitur Romawi yang unik. Dalam mitologi romawi Mars lebih berkepala dingin daripada ares yang lebih impulsive dan mengganggu, Mars juga dipandang sebagai sosok yang baik hati oleh orang Romawi dan Mars lebih berorientasi sebagai bela diri. Sebagai pelindung Roma dan sebagai patokan hidup masyarakat Romawi dan sebagai pembela kota, masyarakat Roma mengadakan festival penting yang berkaitan dengan peperangan sebagai bentuk menghormatinya dan Mars juga selalu dibuat terlihat terikat dengan hewan serigala dan burung pelatuk (Cartwright, 2014)

Semiotika Roland Barthes dalam Desain Karakter

Semiotika merupakan ilmu atau metode analisis yang dilakukan untuk mengkaji sebuah tanda (Sobur, 2003). Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya ingin mempelajari bagaimana manusia memaknai sesuatu. Makna (*to signify*) dalam hal ini tidak

dapat disamakan dengan berkomunikasi (*to communication*). Makna berarti bahwa objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini objek ingin berkomunikasi, tetapi juga merupakan sistem tanda yang terstruktur (Barthes, 1988 dalam Kurniawan, 2001). Dalam teorinya Barthes menggambarkan sistem tanda yang tersusun dari penanda dan petanda yang memiliki tingkatan atau tantangan selanjutnya yang berupa suatu gagasan yang tumbuh pada budaya masyarakat, pada tatanan pertama Barthes menggambarkannya sebagai denotasi, dan pada tatanan berikutnya tanda akan menjadi penanda atas suatu petanda berupa mitos yang muncul pada masyarakat. Dalam desain karakter penggunaan semiotika ini adalah untuk memaknai tanda-tanda yang terdapat pada desain karakter dengan signifikasi tingkat pertama (bahasa/denotatif) dan signifikasi tingkat dua (mitos).

Tabel 1. Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Petanda)	2. <i>Signified</i> (Penanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotative)	
I. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	II. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
III. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Pada diagram diatas tingkat pertama adalah tataran denotatif yang terdiri dari sebuah petanda dan penanda tetapi pada saat yang sama denotatif bisa juga sebuah tanda konotatif. Tataran denotatif memiliki makna yang pasti, makna yang sebenarnya dan disepakati oleh bersama yang merujuk pada sebuah realitas. Pada tingkat kedua adalah tataran konotatif. Tataran konotatif tanda yang penandanya memiliki makna yang tidak langsung atau memiliki makna yang terbuka sehingga memiliki penafsiran yang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkajian pada karakter Mars ini untuk menguraikan tentang tahapan analisis visual dari karakter Mars yang terdapat dalam game Dota 2.

Dalam melakukan analisa pada penelitian ini peneliti melakukan empat tahapan analisa, yaitu tahap deskriptif, analisis formal, interpretasi dan evaluasi.

1. Tahap Deskriptif

Dalam Dota 2 Mars bisa dikatakan sebagai salah satu karakter yang memiliki pertahanan dan serangan yang seimbang, serta kemampuannya menerjang di lini depan serta *skill* Mars yang bisa mengurangi *physical damage* dari lawan membuatnya menjadi salah satu *offlaner* terbaik. Mars memiliki bentuk tubuh kekar, mulai dari kedua tangan yang berukuran besar serta kedua kaki yang besar meski terlihat pendek. Mars memiliki rambut, janggut dan alis.



Gambar 1. Karakter Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Mars mengenakan pelindung kepala serta mengenakan pauldron yang merupakan pelindung pada bagian pundak, pada bagian perut Mars mengenakan sebuah *armor* yang menutupi area perut hingga bawah dada dan Mars mengenakan pelindung kaki yang serta sandal sebagai alas kaki. Mars juga mengenakan rok yang dipakai oleh prajurit dengan hiasan seperti kancing. Mars mengenakan jubah dengan hiasan pin pada bagian depan dan pin besar pada bagian Pundak belakang.



Gambar 2. Jubah Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Mars memiliki senjata tombak dan tameng. Tombak yang digunakan oleh Mars memiliki ukuran yang cukup besar dengan bagian mata tombak dengan bagian ujung berapi-api yang berukuran hampir separuh dari tombak itu sendiri, dan pada bagian mata tombak terlihat sebuah lubang. Jika api pada tombak Mars dihiraukan tombak Mars memiliki tiga mata tombak. Mars menggunakan tameng dengan bagian kanan dan kiri seperti dipotong serta pada bagian tengah tameng ada bagian tameng dibuat lebih menonjol.

2 Analisis Formal

Dalam mengulas visual dari sebuah karakter ada dua aspek terpenting yang digunakan yaitu melalui bentuk dan warna dari karakter yang diulas (Waluyo, 2022). Mars dalam Dota 2 digambarkan sebagai anak dewa, dalam ceritanya Mars merupakan karakter yang suka berperang karena itu Mars digambarkan seperti Ares yang merupakan Dewa Perang dalam mitologi Yunani. Pose dasar Mars di dalam game, Mars memegang tameng ke depan dengan posisi menutupi badan dan tangan kanan membawa tombak lurus ke depan dengan postur badan yang tegap dan dengan posisi bersiap menyerang. Posisi kaki Mars melebar dengan tatapannya melihat ke depan. Kulit Mars didominasi warna abu-abu, jingga dan coklat.



Gambar 3. Pose Dasar Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Desain karakter Mars dibuat tiga dimensi dengan gaya visual semi realis, warna dari beberapa aspek pada mars seperti motif dan aksesoris dibuat kontras dengan warna dasar dari Mars yang berwarna abu-abu sehingga detail motif yang ada pada pakaian yang dipakai Mars dapat terlihat dengan jelas.

Pada bagian kepala, Mars memiliki rambut, janggut serta alis mata yang berwarna jingga dengan ujung berwarna hitam. Mars mengenakan armor pada bagian tubuh dan hanya menutup bagian perutnya saja, armor yang dikenakan Mars terbuat dari perunggu yang berwarna coklat keemasan serta dilengkapi dengan jubah berwarna merah dengan ornamen berbentuk matahari berwarna emas dan pin berbentuk lingkaran berwarna merah dengan *outline* berwarna emas. Pada rok yang dikenakan Mars ada sebuah ornamen seperti awan dan pada bagian dalam rok terlihat sebuah kain yang berenda berwarna merah dengan dengan ujung berwarna emas.

Senjata mars berupa tombak dan tameng yang terbuat dari perunggu dengan warna tombak emas dan tameng berwarna coklat dengan ornamen berwarna coklat keemasan memperkuat visual Mars yang menggambarkan dirinya sebagai karakter dengan aspek pertahanan dan serangan yang seimbang. Terlihat pada tameng yang berbentuk lingkaran dengan lubang pada bagian kanan dan kiri serta ada sebuah ornamen atau motif seperti panah dengan arah yang berbeda-beda memperkuat bahwa tameng Mars

bisa menghalau segala serangan fisik lawan dari arah depan.

3. Tahap Interpretasi

Denotasi Tataran Pertama

Denotasi merupakan tingkatan awal dari sebuah makna yang bersifat tertutup. Dalam denotasi makna yang dihasilkan adalah makna yang sebenarnya dan pasti.

Penanda Kepala Mars

Memiliki rambut, alis dan janggut berwarna merah jingga dengan pelindung kepala berwarna emas, memiliki wajah tersenyum.

Petanda Kepala Mars

Mars memiliki pelindung kepala berwarna emas, Mars memiliki rambut berwarna kemerahan dengan warna merah kegelapan pada ujung rambut serta memiliki alis dan janggut berwarna merah jingga, serta wajah tersenyum dan mata yang menyala.



Gambar 4. Kepala Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Penanda Tubuh Mars

Memiliki tubuh kekar, serta menggunakan pelindung dari perunggu pada bagian perut serta mengenakan pauldron pada bagian pundak. Mars juga menggunakan jubah berwarna merah dengan pin berbentuk matahari.

Petanda Tubuh Mars

Mars memiliki tubuh kekar dan memiliki pelindung perunggu pada bagian perut dan juga pundak. Mars juga menggunakan jubah berwarna merah dengan hiasan pin berbentuk seperti matahari.



Gambar 5. Badan Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Penanda Rok Mars

Pakaian berbentuk rok terbuat dari perunggu dan bermotif awan serta hiasan seperti kancing serta kain berwarna merah dengan ujung berwarna emas pada bagian dalam

Petanda Rok Mars

Mars menggunakan *battle skirt* yang terbuat dari perunggu dan memiliki hiasan seperti kancing berwarna perunggu serta motif yang berbentuk seperti awan di bagian luar dan pada bagian dalam terdapat kain berwarna merah dan warna emas pada bagian ujung.



Gambar 6. Rok Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Penanda Kaki Mars

Mars memiliki kaki besar dan berotot dengan beberapa bagian kulit terekspos, mengenakan pelindung kaki perunggu serta mengenakan alas kaki berupa sandal terlihat beberapa bagian kaki Mars.

Petanda Kaki Mars

Mars memiliki bentuk kaki yang besar dan berotot, pada bagian kakinya Mars mengenakan sebuah pelindung kaki yang menutupi semua bagian depan kaki Mars terbuat dari perunggu dan Mars mengenakan sebuah sandal sebagai alas kaki.



Gambar 7. Kaki Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Penanda Tameng Mars

Tameng yang digunakan Mars memiliki lubang pada bagian samping kanan kiri yang terbuat dari perunggu dengan motif anak panah serta pada bagian tengah terdapat bagian dari tameng yang menonjol dan bermotif.

Petanda Tameng Mars

Mars menggunakan tameng sebagai pertahanan utamanya yang terbuat dari perunggu dan memiliki motif seperti anak panah yang berjumlah delapan anak panah dan pada bagian tengah terdapat bagian besi yang menonjol dan memiliki motif.



Gambar 8. Tameng Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Penanda Tombak Mars

Tombak yang besar dengan pegangan tombak gelap dan bagian belakang dan depan tombak berwarna perunggu dengan bagian kanan kiri tombak ada bagian yang menonjol ujung tombak mengeluarkan api

Petanda Tombak Mars

Mars Menggunakan senjata berupa tombak besar dengan pegangan tombak berwarna gelap dan pada bagian belakang serta ujung seperti

memiliki bagian berwarna perunggu dan menyala seperti berapi-api.



Gambar 9. Tombak Mars
(Sumber: Game Dota 2)

Dapat diketahui menurut penjelasan di atas bahwa Mars memiliki fisik yang kekar serta berotot dengan warna kulit berwarna abu-abu. Mars memiliki warna rambut jingga dengan ujung rambut berwarna gelap serta memiliki raut muka tersenyum, mengenakan aksesoris dikepala berbentuk seperti helm yang hanya menutupi sebagian muka.

Mars mengenakan armor yang terbuat dari perunggu pada bagian perut ditambah jubah yang memiliki pin berbentuk matahari serta pauldron di pundak yang terbuat dari perunggu. Pada bagian bawah tubuh Mars, mengenakan sebuah *battle skirt* bermotif awan dari perunggu dengan tambahan kain berwarna merah pada bagian dalam, kaki Mars menganakn sebuah *grieves* atau pelindung kaki perunggu ditambah sandal sebagai alas kaki.

Memiliki senjata berupa tombak dan tameng, tameng Mars terbuat dari perunggu berbentuk lingkaran dengan lubang pada bagian kanan dan kiri dengan ornamen panah berlikuk dan pada bagian tengah terdapat bagian tameng yang menonjol. Tombak yang digunakan oleh Mars merupakan tombak yang berukuran besar dengan ujung yang berapi-api dengan bagian kanan kiri ada bagian yang menonjol, memiliki warna gagang tombak gelap dan bagian ujung belakang serta tombak berwarna perunggu.

Konotasi Tataran Kedua

Setelah melakukan denotasi dilakukanlah konotasi untuk mengungkap makna dan merupakan lanjutan dari denotasi. konotasi merupakan makna lain yang diberikan tambahan pada makna denotasi yang terhubung dengan nilai yang menggunakan kata tersebut (Antika, 2020).

Terlihat dari pakaian yang dipakai oleh Mars memiliki desain dari pakaian prajurit Sparta dan Hoplite yang merupakan prajurit dari zaman Yunani kuno.



Gambar 10. Ornamen Vas
(Sumber: www.hoplites.org)

Pada bagian kepala Mars merupakan representasi helm yang digunakan prajurit Hoplite yang bernama corinthian, mempertandakan bahwa Mars adalah seorang prajurit. Mars juga mengenakan helm berwarna emas yang bisa diartikan dengan kejayaan dan warna merah membara pada bagian rambut bisa dapat diartikan sebagai keberanian dan semangat yang membara.



Gambar 11. Patung Leonidas
(Sumber: www.athenstourgreece.com)

Prajurit Hoplite merupakan prajurit Yunani bersenjata lengkap yang paling umum, dan anggota pasukan Hoplite merupakan warga biasa yang siap untuk dipersenjatai (Catwright, 2013). Pada bagian tubuh Mars yang kekar yang identik dengan kekuatan dan keperkasaan. Hiasan pin berbentuk matahari serta jubah berwarna merah menandakan bahwa Mars merupakan seseorang dengan kasta yang tinggi, Mars hanya memakai armor pada bagian perut dan dadanya terbuka, visual yang dimiliki sama seperti armor yang

digunakan oleh prajurit Yunani kuno yang biasa disebut cuirass biasanya berbentuk *six pack* menyerupai bentuk tubuh ideal pria.



Gambar 12. Armor Cuirras
(Sumber: www.vox.com)

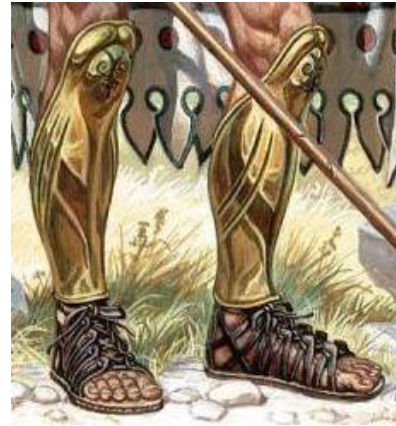
Pada bagian *armor* terlihat Mars mengenakan jubah bisa diartikan bahwa dia adalah seorang pemimpin, Mars juga memiliki badan yang besar menunjukkan sebuah kekuatan dan keperkasaan. Mars memakai *battle skirt* yang biasa digunakan oleh prajurit Hoplite yang bernama pteruges.



Gambar 13. Ilustrasi Pteruges
(Sumber: imperiumromanum.pl)

Pada pteruges yang dikenakan oleh Mars Terdapat ornament yang berbentuk seperti awan, yang dapat dispekulasikan dari cerita Mars dalam game bahwa Mars dulunya berasal dari langit atau bisa dibilang seorang dewa.

Pada bagian kaki Mars merepresentasikan *grieves* atau pelindung kaki yang terbuat dari perunggu dan sandal terbuat dari kulit yang digunakan oleh prajurit Yunani kuno (Cartwright, 2013).



Gambar 14. Ilustrai Grieves dan Sandal
(Sumber: joyofmuseums.com)

Mars memiliki kaki yang besar dan berlapis pelindung kaki berbahan perunggu yang menandakan dia adalah seorang pejuang, dijelaskan dalam *lore* atau cerita Mars dalam Dota 2 bahwa dia adalah seorang kapten dari pasukannya.

Tombak yang digunakan oleh Mars memiliki kesamaan dengan partisan, partisan yang memiliki kesamaan bentuk adalah partisan yang Dibuat untuk Penjaga Louis XIV, Raja Prancis, 1638 – 1715 (von Kienbusch, 1977).



Gambar 14. Partisan Penjaga Raja Prancis
(Sumber: <https://philamuseum.org>)

Menurut *lore Mars* pada game Dota 2 tombak Mars dibuat oleh dewa bernama Vulcan yang ditempa dengan api para dewa, sebuah tombak yang menggambarkan kekuatan dan keganasan Mars di medan perang. Mars juga menggunakan sebuah tameng besar tidak hanya sebagai pelindung tetapi juga sebagai senjata untuk menyerang. Tameng yang dikenakan Mars berbentuk sama dengan tameng yang dipakai oleh prajurit Boetia yang sama-sama memiliki cekungan pada bagian kanan dan kiri.



Gambar 16. Ornamen Tameng Boetia pada Koin
(Sumber: artsandculture.google.com)

Pada tameng Mars terlihat ornamen dengan bentuk arah panah dengan arah yang tidak beraturan seperti sesuatu yang dipantulkan pada bagian tengah tameng Mars, dapat diartikan sama dengan *skill* yang dimiliki Mars dalam game yaitu *bulwark*. *Bulwark* merupakan salah satu keahlian Mars dengan efek memblokir semua serangan fisik dari musuh ketika di serang dari bagian depan dan samping.

4. Evaluasi

Terdapat banyak sekali referensi tentang Yunani kuno pada karakter Mars ini. Karakter Mars didalam ceritanya merupakan anak seorang dewa, Mars bisa dikatakan seorang dewa meskipun seorang dewa, Mars memberontak dan suka membuat onar serta Mars tidak suka dengan ayahnya. Terlihat dari beberapa elemen visual yang mirip dengan pasukan Yunani kuno dari sparta maupun hoplite, diantara lain mulai dari bentuk kepala yang menyerupai helm corinthian pakaian yang seperti *cuirras*, menggunakan sebuah pteruges serta *grievies* dan sandal yang sama seperti yang dipakai prajurit Yunani dan tameng yang benbentuk seperti tameng boetia dengan ornamen yang mirip ornamen pada Yunani kuno.

Dari analisa yang sudah dilakukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, karakter Mars dengan dewa Ares tidak memiliki persamaan dalam bentuk fisik tetapi Mars dengan dewa Ares memiliki cerita yang hampir sama keduanya sama-sama anak dari zeus dan keduanya memberontak ayahnya.



Gambar 17. Dewa Ares
(Sumber: greekmythology.com)

Mars dalam cerita gamenya merupakan tentara yang suka berperang dan dewa Ares merupakan juga seorang pejuang dan dewa Perang tetapi dia disimbolkan sebagai dewa yang suka membuat onar. Dewa Ares disimbolkan membawa sebuah tameng dan tombak atau pedang (Cartwright, 2014). Dota 2 memvisualkan Mars membawa senjata berupa tameng dan tombak. Meskipun visual dewa Ares tidak diperlihatkan dia memakai baju oerang tetapi visual dari Mars diperlihatkan dia memakai baju perang pasukan Yunani kuno yang lengkap.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari analisis visual yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter Mars dalam Dota 2 sebagian besar merepresentasikan dewa Ares dalam mitologi yunani karena memiliki cerita yang sama. Atribut yang dikenakan oleh Mars seperti pakaian dan senjata merepresentasikan bentuk pakaian yang dikenakan oleh prajurit Yunani Kuno. Mars divisualkan sebagai seroang dewa, seorang kapten yang sangat suka berperang, seseorang yang memiliki tubuh kekar. Dilakukan juga beberapa perubahan pada visual karakter mars dengan mitos dan budaya yang ada, tetapi perubahan yang dilakukan membuat visual karakter Mars menjadi lebih menarik dan masih original tanpa menghapus mitos dan budaya yang sudah ada. Konsep karakter Mars yang merupakan karakter Dota 2 yang memiliki pertahanan dan serangan yang seimbang serta representasi dewa Ares dan referensi sejarah

Yunani kuno, dapat tersampaikan ke audiens dengan jelas.

Saran dari peneliti karakter Mars bisa menjadi acuan dalam pembuatan karakter berdasar mitos kuno karena meski dilakukan beberapa perubahan pada visual karakter mars dengan mitos dan budaya yang ada, tetapi perubahan yang dilakukan membuat visual karakter Mars menjadi lebih menarik dan masih original tanpa menghapus mitos dan budaya yang sudah ada.

Penulisan ini dilakukan peneliti tidak hanya meneliti tentang visual karakter saja, tetapi peneliti juga meneliti mitos serta budaya yang ada pada sebuah karakter. Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pembaca yang ingin membuat penulisan jurnal dengan topik yang sama.

REFERENSI

- Alex, Sobur. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Amalia, Ellaive I. 2021. “the history of dota 2 and the international: from a fan-made mod to one of the largest esport in the entire world” diunduh pada Tanggal 12 maret 2022, dari <https://hybrid.co.id/post/history-of-dota-2-and-the-international>
- Antika, Tamia R. 2020. “Analisis Makna Denotasi, Konotasi, Mitos pada lagu “Lathi” Karya Weird Genius” *Jurnal Sastra, Volume 9 Nomor 2 November 2020*
- Atsma, Aron J. 2017. “Ares”. diunduh pada Tanggal 5 Juni 2022, dari <https://www.theoi.com/Olympios/Ares.html>
- Cartwright, Mark. 2014. “Mars. World History Encyclopedia”. diunduh pada Tanggal 18 maret 2022, dari <https://www.worldhistory.org/Mars/>
- Cartwright, Mark. 2013. *Hoplite. World History Encyclopedia*. diunduh pada Tanggal 2 juni 2022, Dari <https://www.worldhistory.org/hoplite>
- Everson, Tim. 2004. *Warfare in Ancient Greece: Arms and Armour from the Heroes of Homer to Alexander the Great*. Stroud: Sutton.
- Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: IndonesiaTera..
- Mattesi, Michael D. 2008. *Force Character Design from Life Drawing*. Oxford: Focal Press.
- Sosrojudho, A.A., & Tim Litbang Concept. 2010. *Tinjauan Desain Grafis dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. Jakarta: PT Concept Media.
- Subagja, Ditya. 2019. “Cerita Dota 2: Mars, Putra Zeus yang Gemar Berperang” diunduh pada Tanggal 12 maret 2022, dari <https://www.kincir.com/game/pc-game/cerita-dota-2-mars-3VdGwETKuOUi>
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press
- Waluyo, Vinsensa Audrey R. 2022. “Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash pada Game Arknights” *Jurnal Barik, Volume 3 Nomor 2 November 2022*
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Zalamea, Nigel. 2021. “Dota 2 The International: All TI winners throughout the years” diunduh pada Tanggal 12 maret 2022, dari <https://www.oneesports.gg/dota2/the-international-all-ti-winners/>