

Representasi Hero Perempuan dalam Game Dota 2

Sofyan Handoko¹, Elisabeth Christine Yuwono², Bambang Mardiono³

¹²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya

Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya, Jawa Timur, 60236

³Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya
Email: sofyandoko2@gmail.com

ABSTRAK

Dota 2 merupakan *video game* yang sedang berkembang di Indonesia, adalah game yang mempertarungkan pemain-pemain yang terbagi kedalam dua tim yang berbeda. Dota 2 memperlihatkan bahwa meskipun *game* bertema perang, terdapat karakter-karakter yang biasa disebut *hero*, terdapat sosok perempuan pada *game* Dota 2. Studi dilakukan untuk melihat apakah *hero* perempuan dalam *game* Dota 2 telah direpresentasikan sesuai dengan atribut mereka masing-masing (*Strength*, *Agility*, dan *Intellegence*) dan melihat makna representasi dibalik elemen visual yang tampil pada karakter-karakter tersebut. Studi juga dilakukan untuk melihat bagaimana karakter-karakter perempuan yang menarik untuk dapat dikembangkan lagi dari sisi visualnya.

Kata Kunci: Representasi, Dota 2, *hero* perempuan, visual, permainan *online*

ABSTRACT

Title: *Representation of Female Heroes in Dota 2*

Dota 2 is a game that have rapid increase of players especially in Indonesia, is a game that divided player into two different team that have objective of destroying other team base. Dota 2 shows that in a game that have war as their theme, there are several female characters that player can use. Study conducted to see if the female heroes are represented in accordance with their attributes (*Strength*, *Intellegence*, and *Agility*) and see representation meaning behind their visual elements. Study is conducted too see how female characters that is interesting so their design can further improved.

Keywords: *Representation*, Dota 2, *female heroes*, visual, *online game*

Pendahuluan

Video game merupakan permainan yang terdiri dari banyak jenis, ada *shooting game (FPS)*, *adventure*, *action*, *simulation*, *role playing game (RPG)*, *puzzle*, dan *strategy*. *Video game* dapat ditemukan di berbagai perangkat elektronik yang digunakan oleh masyarakat sehari-hari seperti *personal computer* dan *handphone*.

Di Indonesia, dunia *e-sports* (olahraga elektronik) mulai berkembang dengan diadakannya berbagai perlombaan dari daerah hingga nasional. Salah satu *game* yang sedang digemari dan cepat

perkembangannya di Indonesia adalah Dota 2 yang sedang berkembang dengan banyaknya turnamen-turnamen dan lomba *e-sports* berskala sedang hingga besar. Banyaknya pemain yang membentuk tim untuk bertanding dalam berbagai turnamen *e-sports* untuk menguji kemampuan bermain mereka. Tim Dota 2 Indonesia yang mempunyai reputasi akan kemampuannya salah satunya adalah Rex Regum Qeon (RRQ) yang seringkali menjuarai berbagai lomba Dota 2 di Indonesia. Beberapa lomba Dota 2 seperti JOIN DOTA juga memungkinkan para pemain Indonesia dapat bertanding melawan tim dari luar negeri untuk memperebutkan hadiah baik *in-game* maupun uang tunai. Hal ini juga disadari oleh

pihak pemerintah dengan membuat sebuah Asosiasi Esports Indonesia (IeSPA) yang dikhususkan untuk membina dan memajukan olahraga digital di Indonesia serta mendorong bertumbuhnya komunitas dan industri *e-sports* di Indonesia.

Dota 2 adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), salah satu dari varian dari genre *strategy RTS* (*Real-Time Strategy*) Dota 2 dibuat dan dikelola oleh Valve Corporation. Dota 2 memiliki 12,317,044 pemain yang tersebar diseluruh dunia (Official Dota 2 Blog, 2016). Dota 2 dimainkan dengan total 10 pemain yang terbagi kedalam 2 tim, yaitu Radiant dan Dire. Tujuan dari game ini adalah menghancurkan markas lawan. Setiap pemain diberikan kontrol kepada satu unit yang disebut Hero yang dapat mereka pilih di awal game.

Dari 107 hero yang dapat dimainkan di Dota 2, terdapat 17 hero perempuan. Hero perempuan dipilih karena keunikan dan keragaman visualisasi mereka dalam game yang karakternya didominasi oleh laki-laki dan bertema perang.



Gambar 1. *Hero* Legion Commander.

Legion Commander juga merupakan hero *Strength* yang sering digunakan, menempati urutan kedua diantara semua hero *Strength* (Dotabuff, 2016). Hal ini menjadi ketertarikan peneliti untuk menganalisa elemen visual dari hero Legion Commander. Intinya adalah untuk melihat bagaimana karakter Legion Commander direpresentasikan sehingga menarik bagi pemain Dota 2 yang mayoritas laki-laki untuk memilih karakter tersebut. Sebagai perbandingan juga diambil hero dari atribut *Agility* dan *Intelligence* yaitu Windranger dan Phantom Assassin yang merupakan hero perempuan dengan pemakaian terbanyak di atributnya serta memiliki visual yang berbanding terbalik dengan Legion Commander.



Gambar 2. *Hero* Windranger.

Windranger dan Phantom Assassin dipilih sebagai perbandingan dari atribut yang berbeda yaitu Windranger dengan atribut *Intelligence* dan Phantom Assassin dengan atribut *Agility*. Kedua *hero* tersebut dipilih berdasarkan jumlah pemakaian terbanyak dari masing-masing atribut untuk *hero* perempuan. Windranger tampil sebagai seorang pemanah yang memiliki rambut berwarna oranye sedangkan Phantom Assassin tampil sebagai seorang perempuan yang memberikan kesan dingin dan lincah. Dari sini timbul pertanyaan apa yang menjadi dasar dari elemen-elemen visual yang terdapat pada *hero-hero* tersebut apakah telah merepresentasikan atributnya masing-masing.



Gambar 3. *Hero* Phantom Assassin.

Dota 2 sebagai sebuah game memiliki keunikan tersendiri, yakni perkembangan game ini yang sangat pesat (termasuk di Indonesia) hingga menjadi perhatian pemerintah untuk membentuk organisasi yang berfungsi untuk merangkul para pemain agar dapat berkembang lebih baik lagi. Banyaknya jumlah pemain Dota 2 di Indonesia serta berbagai turnamen juga menstimulasi para pemain untuk dapat bermain lebih baik lagi.

Representasi Stuart Hall

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Proses dan makna dari perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menggunakan pemikiran dari peneliti untuk melihat, menelaah, dan menyimpulkan hasil analisa. Analisa elemen-elemen visual dilakukan dengan menggunakan teori Representasi oleh Stuart Hall.

Representasi menjadi teori yang digunakan untuk mengungkap bagaimana hero-hero perempuan Dota 2 direpresentasikan melalui elemen visualnya. Teori Representasi, khususnya budaya dan bahasa berperan penting dalam landasan teori ini. Menurut Stuart Hall, definisi representasi yaitu melalui representasi suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Secara singkat representasi adalah salah satu cara memproduksi makna, dalam bukunya *Representation Second Edition*, Hall mengatakan "*Representation is the production of the meaning of the concepts in our minds through language.*" (Hall, 2013)

Menurut Oxford English Dictionary, terdapat dua arti yang relevan dari kata representasi, yaitu:

1. *To represent something is to describe or depict it, to call it up in the mind by description or portrayal or imagination; to place a likeness of it before us in our mind or in the senses; as, for example, in the sentence, "This picture represents the murder of Abel by Cain."*

2. *To represent also means to symbolize, stand for, to be a specimen of, to substitute for; as in the sentence, "In Christianity, the cross represents the suffering and crucifixion of Christ."*

Sistem representasi terdiri dari dua komponen, yaitu konsep pikiran dan bahasa. Konsep dari sesuatu dalam pikiran kita membuat kita mengetahui makna dari hal tersebut. Sebagai contoh kita mengenal dan mengerti konsep 'kursi'. Kita tidak akan dapat mengkomunikasikan makna dari 'kursi' jika tidak dapat mengungkapkannya kedalam bahasa yang dapat dimengerti orang lain.

Komponen yang pertama adalah sistem pikiran, bagaimana konsep dan gambaran didalam pikiran yang dapat merepresentasikan, membuat seseorang dapat mengacu kepada sesuatu/peristiwa/keadaan tertentu. Sebagai contoh setiap orang mempunyai konsepnya masing-masing terhadap objek seperti kursi, lampu, dan meja. Konsep berpikir manusia juga dapat mengungkapkan hal-hal yang abstrak seperti konsep mereka terhadap perang, cinta, pertemanan, dan lain-lain.

Hal terpenting dalam sistem representasi ini adalah kelompok yang dapat berproduksi dan bertukar makna dengan baik yaitu kelompok tertentu yang memiliki latar belakang pengetahuan yang sama sehingga menciptakan pemahaman yang hampir sama. Menurut Stuart Hall, "*We are able to communicate because we share broadly the same conceptual maps and thus make sense of or interpret the world in roughly similar ways.*" (Hall, 2013)

Komponen yang kedua adalah bahasa, dimana pola pikir/konsep berpikir diwujudkan kedalam bahasa yang umum dan dapat dimengerti sehingga dapat dikorelasikan dengan bahasa yang tertulis dan bahasa yang terucap. Kata-kata, suara, dan gambar yang mempunyai suatu arti dinamakan tanda yang menjadi acuan untuk representasi konsep diantara relasi yang terdapat di dalam pikiran kita dan bersama dengan bahasa arti dari sistem budaya dapat dikemukakan.

Semiotika Roland Barthes

Proses analisis merupakan usaha untuk menemukan jawaban atas pertanyaan mengenai rumusan-rumusan atau hal-hal yang kita peroleh dalam proyek penelitian. Tujuan analisis didalam suatu penelitian adalah menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur serta tersusun dan lebih berarti. Definisi Semiotika secara umum adalah ilmu yang menganalisis tanda atau petanda.



Gambar 4. Tabel Semiotika Roland Barthes.

1. Dalam tataran bahasa, semiologis lapis pertama, penanda-penanda berhubungan dengan petanda-petanda sehingga menghasilkan tanda.

2. Dalam tataran mitos, tanda-tanda pada tataran pertama menjadi penanda-penanda yang berhubungan dengan petanda-petanda.

Penanda adalah aspek material dari bahasa yaitu apa yang dikatakan, didengar, atau dibaca sedangkan petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Menurut Roland Barthes, bahasa membutuhkan kondisi tertentu agar dapat menjadi mitos, yang disebut juga dengan semiologis tingkat kedua, penanda-penanda berhubungan dengan petanda-petanda sehingga menghasilkan tanda.

Sebagai contoh, Barthes menceritakan pengalamannya saat mengunjungi sebuah barbershop. Di tempat tersebut ia disodorkan sebuah majalah Paris Match, yang di sampul depannya bergambar “seorang pemuda negro mengenakan seragam serdadu Perancis tengah memberi hormat (saluting) dengan mata menatap ke atas yang mungkin tertuju pada bendera Perancis.” (Roland Barthes, *Elements of Semiology*)

Pada tataran yang pertama, kita dapat mengidentifikasi setiap penanda misalnya seorang serdadu, lengan yang diangkat, pakaian seragam, dan bendera Perancis. Hal ini membentuk tanda lapisan pertama yaitu denotasi dengan makna: seorang serdadu berkulit hitam yang tengah memberi hormat pada bendera Perancis. Pada tataran selanjutnya (konotasi) hal itu menunjukkan bahwa Perancis tidak mendiskriminasi ras sedikitpun hingga putra-putranya bersedia setia pada Perancis.

Konsep semiotika Roland Barthes muncul dengan istilah Two Order Of Signification atau tatanan dua tahap, Tahap pertama adalah denotasi. Pemaknaan tingkat pertama dimana tanda hanya sebagai objek yang nampak oleh mata. kemudian tahap kedua adalah konotasi yang bekerja pada tingkat subjektif sehingga kehadirannya tidak disadari.

Analisis Hero Legion Commander

Figur Legion Commander digambarkan sebagai petarung yang tangguh dan berani, terlihat dari pakaian yang digunakan serta *skill* yang dimilikinya. Analisis dilakukan dengan melihat elemen-elemen visual yang terlihat pada penampilan Legion Commander. Legion Commander merupakan satu-satunya hero perempuan dalam game Dota 2 yang mempunyai atribut Strength. Legion menggunakan *armor* yang menyerupai knight. Knight menggunakan *armor* yang melindungi mereka dari serangan lawan. Pada dasarnya seorang knight juga dibekali senjata berupa pedang dan perisai, namun juga terdapat beberapa senjata yang dapat digunakan misalnya tombak, kapak, dan sebagainya.

Senjata

Knight juga memiliki berbagai macam jenis senjata, dari kapak biasa hingga tombak yang telah dimodifikasi yang dapat digunakan sesuai kebutuhan mereka/menyesuaikan dengan musuh yang mereka lawan. Legion Commander menggunakan senjata yaitu berjenis glaive. Glaive merupakan tombak yang didesain untuk menebas lawan dengan ujungnya yang berbentuk seperti pedang, biasanya panjang pedang (bagian tajam) pada glaive sekitar 55cm, dengan panjang total keseluruhan sekitar 2 meter. Bagian ujung pada glaive dihubungkan dengan tongkat yang dimasukkan kedalam rongga yang terdapat pada bagian ujung glaive.



Gambar 5. Glaive milik Legion Commander.

Glaive masuk kedalam klasifikasi polearm/pole weapon, dimana terdapat bagian tajam senjata ditempatkan pada ujung tongkat yang biasanya terbuat dari kayu. Tujuan dari dibuatnya senjata jenis ini adalah menambah jangkauan dari senjata dan menguatkan kemampuan menusuk dari senjata tersebut. Karena senjata jenis ini terbuat dari sedikit bahan metal, maka biaya pembuatan senjata ini relatif rendah dibandingkan senjata lain. Pada perang pertengahan Eropa, senjata ini menjadi senjata favorit, bukan hanya karena biaya pembuatannya yang rendah, tetapi juga karena senjata ini mampu menembus *armor* dari pasukan-pasukan yang menunggangi kuda.

Pakaian dan Aksesoris

Legion Commander menggunakan armor disekujur tubuhnya, lengkap dengan berbagai aksesoris serta senjata glaive yang digunakannya. Legion memiliki kulit berwarna hitam kecoklatan, armor yang dikenakannya didominasi oleh warna merah dan emas. Legion Commander juga menggunakan armor dengan pelindung yang hampir menyerupai baju zirah knight pada era perang jaman dahulu. Legion Commander menggunakan *helmet*, *pauldrons*, *breastplate*, *vambrace*, *gauntlets*, *cuisses*, *poleyns*, *greaves*, dan *sabatons*.



Gambar 6. Armor yang dikenakan knight.

Perbedaannya terdapat pada bagian helmet, Legion Commander tidak menutupi bagian wajahnya dan pauldrons milik Legion Commander tidak mempunyai bentuk yang sama. Terdapat bulu berwarna putih yang menghiasi bagian kerah dari *armor* Legion Commander. Seluruh *armor* Legion Commander didominasi warna merah dan emas. Dari perbandingan gambar diatas dapat dilihat bahwa Legion Commander menggunakan *armor* dengan pertahanan yang cukup signifikan sehingga dapat melindungi dirinya dari serangan lawan. Legion Commander juga memiliki bulu pada bagian kerah *armor*nya, memperlihatkan bahwa ia juga cukup memperhatikan penampilan meskipun sebagai pasukan yang bertempur di medan perang. Terlihat dari breastplate juga memperlihatkan sisi feminim. Bentuk *armor*nya juga memperlihatkan kekuatan/kokoh.



Gambar 7. Perbandingan bentuk helm Legion Commander dengan helm Viking.

Helm yang dikenakan Legion Commander mempunyai beberapa dekorasi, yaitu sepasang sayap dan bulu yang terdapat pada bagian belakang helm. Sepasang sayap yang terdapat di bagian atas helm merupakan dekorasi khas Viking. Sayap diambil dari burung yang terbang dan melambangkan kecepatan. Dekorasi yang kedua adalah bulu berwarna merah yang terdapat pada bagian belakang helm. Biasanya bulu tersebut terbuat dari rambut kuda agar lebih tahan lama. Helm jenis ini bernama Plumes helmet, bulu tersebut dinamakan crest yang terbuat dari rambut kuda. Bulu tersebut biasanya digunakan untuk memberi tanda/pembeda dari pangkat para pasukan, pada umumnya hanya pasukan yang berpangkat tinggi atau mempunyai jabatan tertentu yang menggunakan helm dengan bulu ini.



Gambar 8. Perbandingan bendera pada punggung Legion Commander dengan *Sashimono*.

Aksesoris Legion Commander yang lainnya yaitu sepasang bendera yang terletak di punggungnya. Bendera ini digunakan oleh para prajurit yang berperang sebagai identitas pasukan bahwa mereka berada di pihak yang sama. Bendera ini disebut *Sashimono*, dan digunakan oleh para pasukan Jepang saat mereka berperang sebagai identitas mereka. *Sashimono* dipasangkan pada lubang yang terdapat pada *armor* di bagian belakang. Pada umumnya hanya satu bendera yang digunakan sebagai *Sashimono*, namun sepasang bendera digunakan oleh Legion Commander, bisa jadi karena ia merupakan seorang pemimpin pasukan.

Skill

Sebagai hero, Legion Commander juga dibekali oleh *skill* yang dapat digunakan untuk membantunya dalam mengalahkan lawan. Terdapat 4 *skill* yang dimiliki Legion Commander, diantaranya adalah *Overwhelming Odds*, *Press the Attack*, *Moment of Courage*, dan *Duel*. *Skill Overwhelming Odds* adalah *skill* pertama yang dimiliki Legion Commander, yaitu mengeluarkan anak panah ke area di depannya untuk menyerang lawan.

Semakin banyak jumlah lawan yang terkena serangan *skill* ini maka semakin besar damage yang ditimbulkan dan Legion Commander juga mendapatkan *buff* kecepatan gerak yang memungkinkan dirinya dapat bergerak lebih cepat dari biasanya. *Skill* ini secara tidak langsung menunjukkan keberanian dari Legion Commander, ia tidak gentar dengan banyaknya jumlah lawan yang akan dihadapinya. Efek visual dari *skill* ini yaitu anak panah emas yang jatuh ke arah lawan kedalam area yang ditarget oleh Legion Commander, terlihat dalam lingkaran berwarna emas yang terlihat.



Gambar 9. Ikon *skill* milik Legion Commander.

Skill berikutnya adalah *Press the Attack*, merupakan *buff* yang dapat diberikan baik kepada Legion Commander sendiri ataupun teman satu tim. *Buff* ini memberikan regen, tambahan attack speed, dan menghilangkan debuff saat *skill* diberikan misalnya terkena stun. *Skill* ini sangat berguna dan memberikan Legion Commander kemampuan lebih untuk dapat bertahan selama perang. Efek visual dari *skill* ini yaitu cahaya emas yang keluar dari tubuh Legion Commander, efek ini juga berlaku kepada unit/hero lainnya yang mendapatkan *buff* tersebut.

Moment of Courage adalah *skill* pasif milik Legion Commander. *Skill* ini memungkinkan Legion Commander untuk membalas serangan lawan begitu ia terkena serangan dengan kemungkinan 25% untuk menyerang balik lawan. Legion Commander juga mendapat *lifesteal* yang menyembuhkan dirinya ketika menyerang dengan Moment of Courage. *Skill* ini sangat berguna, menambah kemampuan Legion Commander baik secara menyerang maupun bertahan. Efek visual dari Moment of Courage adalah serangan dari Legion Commander dengan tambahan efek serangan berwarna hijau yang menyembuhkan dirinya beserta tulisan seberapa besar hit point yang disembuhkan.

Skill terakhir adalah Duel yang merupakan ultimate *skill* milik Legion Commander. Duel memungkinkan Legion Commander memaksa satu hero lawan untuk bertarung dengan dirinya. Ketika bertarung, kedua hero tidak dapat menggunakan *skill* dan hanya saling memukul selama durasi Duel. Apabila salah satu hero mati selama Duel berlangsung, maka pemenangnya akan mendapatkan bonus damage permanen yang besarnya sesuai level *skill*. Duel sangat berguna untuk mengumpulkan damage dan menjadikan Legion Commander kuat. *Skill* ini memperlihatkan bahwa Legion Commander tidak takut bertarung dengan lawannya, Legion Commander bertarung dengan lawannya dalam Duel dan pemenangnya mendapat damage, jika Legion Commander kalah, maka lawanlah yang akan mendapatkan bonus damage permanen. Hal tersebut dapat diantisipasi dengan melakukan Duel kepada lawan dengan hit point yang rendah agar Legion Commander dapat menang dan mendapatkan bonus damage permanen.



Gambar 10. Legion Commander melakukan duel kepada lawan.

Warna

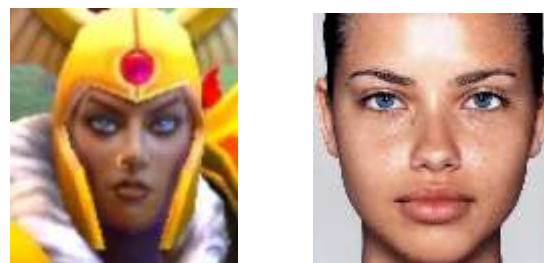
Legion Commander memiliki beberapa warna dominan yang dapat dilihat dari aspek visual yang ditampilkannya yaitu warna emas dan merah. Warna-warna tersebut terdapat pada *armor* serta aksesoris yang dikenakan. Warna merah adalah warna dari api

dan darah, karena itu merah diasosiasikan dengan bahaya, kekuatan, keberanian, energi serta keinginan dan cinta. Warna merah merupakan warna yang sangat intensif, sehingga banyak digunakan untuk menarik perhatian. Dalam visual hero perempuan Legion Commander juga digunakan warna merah yang melambangkan kekuatannya sebagai pasukan tempur dan keberaniannya dalam maju ke medan perang.

Warna emas adalah warna yang melambangkan kebanggaan. Arti dari warna emas adalah pengetahuan luas dan kekayaan. Hal ini terlihat dari warna emas yang terdapat pada visual Legion Commander dimana ia memiliki pengetahuan dalam bertempur dan kebanggaannya sebagai pemimpin pasukan.

Ras

Legion Commander memiliki bentuk wajah menyerupai wanita ras Negroid Afrika, dengan warna kulit yang gelap, hidung yang mancung, serta bibir dan alis yang tebal. Bentuk wajah yang sama juga dimiliki oleh Adriana Lima, seorang model keturunan Afrika-Eropa yang memiliki bibir yang tebal, hidung yang mancung dan bentuk alis yang serupa. Warna biru yang terdapat pada mata Adriana Lima berasal dari keturunan Eropa, sehingga dapat disimpulkan bahwa Legion Commander merupakan keturunan Afrika-Eropa.



Gambar 11. Perbandingan wajah Legion Commander (kiri) dengan Adriana Lima (kanan)

Legion Commander memiliki bentuk wajah menyerupai wanita ras Negroid Afrika, dengan warna kulit yang gelap, hidung yang mancung, serta bibir dan alis yang tebal. Bentuk wajah yang sama juga dimiliki oleh Adriana Lima, seorang model keturunan Afrika-Eropa yang memiliki bibir yang tebal, hidung yang mancung dan bentuk alis yang serupa. Warna biru yang terdapat pada mata Adriana Lima berasal dari keturunan Eropa, sehingga dapat disimpulkan bahwa Legion Commander merupakan keturunan Afrika-Eropa.

Representasi

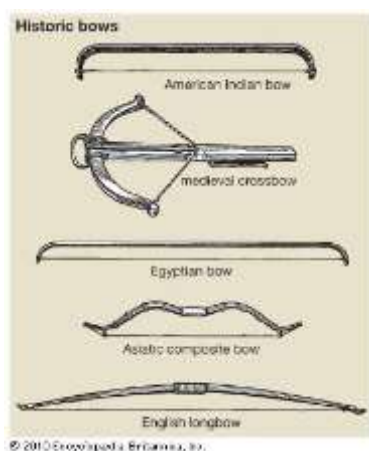
Jika dilihat dari sisi representasi dalam gambar 4.20, terlihat Legion Commander tampil sebagai sosok wanita yang maskulin dengan *armor* dan senjata yang dikenakannya, karena pada umumnya knight merupakan seorang pria dan bukan wanita. Dari *skill-skill* yang digunakannya juga menunjukkan bahwa Legion Commander memperlihatkan bahwa tidak hanya laki-laki yang dapat maju bertarung di medan perang.

Dengan demikian terlihat tampilan tersebut merepresentasikan bahwa meskipun Legion Commander merupakan seorang perempuan, ia mampu menunjukkan bahwa dirinya juga dapat menjadi sosok yang kuat dan dapat bertempur serta memiliki kekuatan untuk memimpin pasukan dalam berperang. Terlihat dari postur tubuh dan pakaiannya, Legion Commander tampil sebagai sosok yang tegap, pemberani, dan kuat sesuai dengan atribut *Strength* yang dimilikinya.

Analisis Hero Windranger

Windranger merupakan hero perempuan beratribut *Intelligence* dengan pemakaian terbanyak. Windranger merupakan seorang archer yang menggunakan busur dan panah sebagai senjata utamanya. *Archer* pada umumnya lebih digunakan untuk berburu hewan, namun archer juga digunakan dalam perang layaknya knight. Windranger menggunakan busur sebagai senjata utamanya. Berbeda dengan archer pada umumnya, Windranger mempunyai *armor* miliknya sendiri, terdiri dari pelindung bahu, lengan, kaki serta aksesoris berupa jubah, dan quiver.

Senjata



Gambar 12. Jenis-jenis busur.

Windranger menggunakan busur berjenis English longbow sebagai senjata utamanya. longbow memiliki beberapa keunggulan dibandingkan crossbow yaitu biaya pembuatan yang lebih murah, berat lebih ringan dan kekuatan dari panah yang dikeluarkan. Sedangkan kekurangannya yaitu penggunaan longbow lebih sulit, sedangkan crossbow dapat digunakan oleh orang yang baru memegangnya sekalipun. crossbow juga cepat dalam menembakkan beberapa panah sekaligus.

Pakaian dan Aksesoris

Windranger mengenakan pakaian yang mempermudah gerakan agar dapat tetap lihai dalam mengejar maupun menghindari serangan lawan. Terdapat pelindung bahu, lengan, dan kaki. Aksesoris yang dikenakan antara lain quiver, sabuk, dan jubah. *Quiver* yang berfungsi untuk menyimpan beberapa anak panah yang dikenakan dibelakang beserta jubah yang dipakai dari leher hingga bagian punggung. Warna dari pakaian Windranger didominasi oleh warna hijau, yang melambangkan lingkungan, ketenangan, dan keseimbangan. Windranger juga mempunyai rambut berwarna oranye yang dikuncir dibagian belakangnya yang menimbulkan kesan feminim. Terlihat dari pakaian yang dikenakan Windranger seperti jubah dan pelindung bahunya yang mempunyai bentuk runcing, memperlihatkan bahwa Windranger memiliki kesan dinamis dan tidak kaku.



Gambar 13. Pakaian yang dikenakan Windranger dan archer pada umumnya.

Sebagaimana *archer* pada umumnya, Windranger juga memiliki perlengkapan misalnya pelindung lengan dan quiver. Tetapi Windranger tidak menggunakan pelindung pada bagian tubuh, hal ini dikarenakan agar Windranger tetap dapat bergerak lincah untuk menghindari serangan lawan. Windranger juga memiliki sepasang pelindung bahu serta jubah yang menjadi unsur pelengkap pakaiannya. Pakaian Windranger memiliki dasar desain unity yang berarti satu kesatuan dan terdapat ritme yaitu pattern yang terdapat di pelindung lengan, kaki, serta jubahnya.

Windranger menggunakan *quiver* jenis *back quiver*, yaitu *quiver* yang dipasang pada bagian

belakang/punggung. *Quiver* jenis ini sangat populer di kawasan Amerika Utara. Pada umumnya *back quiver* terbuat dari kulit namun juga ada yang terbuat dari metal dan plastik.

Skill

Skill yang dimiliki Windranger tentu berkaitan dengan *archery* yang dapat membantunya selama bertempur melawan musuh. Terdapat 4 *skill* diantaranya adalah Shackleshot, Powershot, Windrun, dan Focus Fire. Shackleshot merupakan *skill* pertama dari Windranger. *Skill* ini dapat mengikat lawan bila terdapat unit lawan atau pohon yang terdapat dibelakang unit yang ditarget oleh Windranger. Shackleshot merupakan *skill* yang sangat berguna karena dapat mengunci pergerakan 2 lawan selama perang, hal ini memberikan keuntungan bagi Windranger apabila dapat mengunci hero carry lawan. Shackleshot memberikan efek stun selama 3.75 detik, berkurang menjadi 0.75 detik apabila tidak ada unit dibelakang target.



Gambar 14. Ikon *skill* milik Windranger.

Powershot merupakan *skill* kedua dari Windranger. Ketika menggunakan *skill* ini Windranger dapat melepaskan panahnya seketika atau dapat menunggu hingga 1 detik agar kekuatan panah yang dilepaskannya semakin kuat. Panah yang dilepaskan dapat menembus pepohonan, berguna untuk mengejar maupun kabur dari serangan lawan. Damage yang dihasilkan oleh Powershot akan berkurang apabila mengenai lebih dari 1 lawan. Setiap melewati 1 unit lawan, damage Powershot akan berkurang sebanyak 10%. Efek visual dari *skill* ini adalah Windranger melepaskan panah berwarna hijau yang panjang.

Windrun merupakan *skill* ketiga dari Windranger yang berguna untuk mengejar maupun kabur dari serangan lawan. Windrun memberikan efek 100% evasion kepada serangan fisik sehingga Windranger tidak dapat terkena serangan fisik dari lawan kecuali memiliki true strike. Hal ini membuat serangan magic yang kuat menjadi kelemahan dari Windranger. *Skill* ini juga memperlambat lawan yang berada didekat Windranger dan memberikan Windranger kecepatan gerak maksimal. Pemakaian *skill* ini membuat visual dari hero Windranger menjadi blur, selain itu juga memberikan kesan lincah pada Windranger.

Focus Fire adalah *skill* keempat milik Windranger. Efek yang diberikan Focus Fire adalah menarget satu unit lawan dan memberikan Windranger kecepatan

serang maksimal kepada lawan tersebut selama 20 detik. *Skill* ini sangat bersinergi dengan item, semakin banyak damage Windranger, semakin kuat juga damage dari *skill* ini. Pemakaian Focus Fire juga mempunyai penalti yaitu berkurangnya damage yang dihasilkan, namun dapat dihilangkan dengan membeli item Aghanim Scepter. Focus Fire juga menggambarkan kecepatan dan keakuratan hero Windranger.



Gambar 15. Windranger melakukan *skill* Focus Fire pada lawan.

Warna

Windranger memiliki beberapa warna dominan yang dapat dilihat dari aspek visual yang ditampilkannya yaitu warna hijau dan kuning. Warna-warna tersebut terdapat pada *armor* serta aksesoris yang dikenakan.

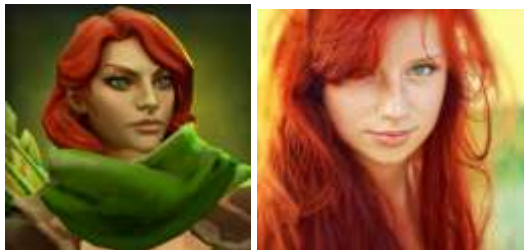
Warna hijau merupakan warna dari alam, dapat diartikan juga dengan pertumbuhan, harmoni, kestabilan, dan rasa aman. Warna hijau merupakan warna yang paling nyaman dipandang oleh mata manusia, sehingga warna hijau juga dikaitkan dengan penyembuhan. Dari visual yang terdapat pada hero Windranger, kemampuannya untuk mendapat kekuatan dari angin yang terlihat dari *skill-skill* yang digunakan memperlihatkan bahwa Windranger menyatu dengan alam.

Warna kuning merupakan warna dari sinar matahari yang sering dikaitkan dengan kebahagiaan, intelektual, dan energi positif. Hal ini terlihat dari kecerdikan Windranger dalam menyerang dan menghindari serangan lawan.

Ras

Windranger memiliki rambut berwarna oranye yang cerah yang dikuncir dibagian belakangnya. Rambut dapat meningkatkan feminitas seorang perempuan, membedakan laki-laki dan perempuan dalam sekali pandang. Tata rambut juga dikaitkan dengan identitas dan kebebasan dari perempuan tersebut, beberapa negara atau instansi mewajibkan perempuan berambut pendek. Windranger juga mengenakan

kuncir rambut pada bagian belakang, memperlihatkan bahwa Windranger merupakan perempuan yang feminim meskipun ia seorang archer.



Gambar 16. Perbandingan penampilan Windranger dan ras Ginger.

Dari warna rambut dapat diketahui bahwa Windranger merupakan keturunan ras Ginger, yaitu salah satu ras yang banyak terdapat pada Eropa Barat dan Utara. Ras tersebut mempunyai rambut berwarna oranye, mata berwarna hijau dan pada umumnya memiliki bintik-bintik dibagian wajah. Ras tersebut merupakan ras yang terdiskriminasi, Judas Iscariot juga sering digambarkan sebagai kaum Ginger. Diskriminasi yang masih terjadi hingga saat ini antara lain mulai dari sulit mendapat pekerjaan, dituduh melakukan tindakan kriminal bahkan teroris. Hero Windranger merupakan hero yang mempunyai rambut oranye, mata berwarna hijau dan berasal dari ras Ginger yang dipilih karena keunikan yang dimilikinya.

Representasi

Dilihat dari sisi representasi, terlihat bahwa Windranger adalah sosok yang tenang. Hal ini terlihat dari warna pakaian yang dikenakan serta pose dari *skill-skill* yang dilakukannya. Sosok Windranger memperlihatkan, bahwa meski merupakan wanita keturunan ras Ginger, ia dapat menjadi archer yang hebat dengan panah-panahnya yang akurat. Sesuai atributnya, Intellegence, Windranger bertarung dengan menggunakan taktik dalam bertarung, ia memiliki postur tubuh ramping yang menunjang gerakannya. Meskipun Windranger seorang archer, tetapi ia masih memiliki sisi feminim yang terlihat dari kuncir rambut yang digunakan.

Analisis Hero Phantom Assassin

Phantom Assassin merupakan hero perempuan beratribut Agility dengan pemakaian terbanyak (pick rate). Phantom Assassin merupakan seorang pembunuh, yang biasa disebut assassin. Phantom Assassin menggunakan pakaian lengkap dengan helm serta jubah, yang didominasi warna hitam dan biru muda. Warna tersebut digunakan agar tidak terlalu mencolok/menarik perhatian lawan. Phantom Assassin menggunakan pakaian berupa baju dan celana ketat, lengkap engan pelindung lengan dan

kaki. Untuk aksesoris terdapat helm dengan lubang untuk kuncir rambut serta sabuk yang juga digunakan untuk menyimpan sepasang dagger yang dapat dilemparkan ke lawan.

Senjata

Phantom Assassin menggunakan *double bladed sword*, yang biasa juga disebut *twin blade*. Pedang ini mempunyai bagian tajam pada kedua sisi gagangnya. Pedang jenis ini sangat populer dalam *video game*, beberapa *game* juga menggunakan *twin blade* sebagai senjata tokoh/karakter mereka. Diantaranya adalah Zidane Tribal dari Final Fantasy IX yang menggunakan *twin blade* dan tokoh di Star Wars seperti Pong Krell yang menggunakan *double bladed lightsaber*.



Gambar 17. Pedang milik Phantom Assassin.

Pedang milik Phantom Assassin mempunyai banyak sisi tajam dan berwarna biru, seperti pakaian diseluruh tubuhnya. Pedang milik Phantom Assassin memiliki bentuk yang menyerupai sabit, hal ini berkaitan dengan pekerjaannya sebagai *assassin* yang diharuskan untuk membunuh target dengan cepat. Gagang di pedangnya juga memiliki corak sama yang terdapat pada pelindung lengan dan kakinya, yang memperlihatkan ritme yang terdapat pada *armor* yang dikenakan Phantom Assassin.

Pakaian dan Aksesoris

Assassin telah dikenal sejak lama sebagai pasukan pembunuh, mereka sebagian besar adalah penganut kepercayaan Islam. Pendiri dari *assassin*, Hassan-i-Sabbah memiliki pakaian yang menutupi hampir seluruh bagian tubuhnya serta mengenakan jubah. Phantom Assassin juga menggunakan jubah, namun dengan pakaian yang lebih ketat serta pelindung di bagian lengan dan kaki. Phantom Assassin menggunakan pakaian yang tipis dan ketat untuk mendukung pergerakannya agar tetap lincah dan cepat.



Gambar 18. Perbandingan penampilan Phantom Assassin dan Hassan-i-Sabbah.

Phantom Assassin memiliki warna yang seragam diseluruh bagian tubuhnya yaitu hitam dan biru muda, warna itu digunakan agar kehadiran Phantom Assassin tidak mencolok/menarik perhatian lawan. Phantom Assassin mempunyai pelindung bahu dengan desain yang unik yaitu berlapis tiga, hal ini sepertinya hanya dekorasi semata/menambah unsur *fashion* pada pakaian Phantom Assassin. Terlihat dari pakaian yang digunakan oleh Phantom Assassin yang dinamis dengan bentuk pelindung bahu, helm, dan senjata yang mempunyai sisi tajam, juga jubah yang tersobek-sobek memperlihatkan bahwa ia dapat bergerak dengan cepat. Phantom Assassin juga memiliki postur tubuh yang ramping, menunjang pergerakannya agar dapat tetap bergerak dengan lincah.

Phantom Assassin menggunakan helm yang melindungi kepala serta bagian sisi kiri dan kanan wajahnya. Bagian depan dari helm Phantom Assassin menyerupai *Barbute helmet*, yaitu helm yang berasal dari Italia, memiliki bentuk depan yang berbentuk T atau Y. Bagian depan helm dari Phantom Assassin memiliki kombinasi bentuk lubang T dan Y.



Gambar 19. *Barbute helmet* dengan bentuk lubang T (kiri) dan Y (kanan).

Pada bagian belakang helm milik Phantom Assassin, terdapat lubang untuk rambutnya agar tidak mengganggu helm yang dikenakannya. Hal ini dikarenakan Phantom Assassin memiliki rambut berwarna hitam yang panjang. Rambut ini juga menandakan bahwa Phantom Assassin seorang perempuan, yang menunjukkan sisi feminim dibalik pakaian *assassin* tersebut. Selain helm dan senjatanya,

Phantom Assassin juga mengenakan beberapa aksesoris lainnya seperti sabuk dan jubah. Sabuk tersebut mempunyai kegunaan untuk menyimpan pisau yang dapat dilemparkan pada lawan. Jubah milik Phantom Assassin mempunyai warna yang seragam dengan warna seluruh pakaiannya yaitu hitam, terdapat beberapa sobekan dibagian bawah jubah yang menandakan bahwa Phantom Assassin dapat bergerak dengan cepat sehingga terdapat sobekan-sobekan pada jubahnya.

Skill

Skill yang dimiliki Phantom Assassin memungkinkannya untuk dapat membunuh lawan secara cepat. Terdapat 4 *skill* yaitu Stifling Dagger, Phantom Strike, Blur, dan Coup de Grâce.



Gambar 20. Ikon *skill* Phantom Assassin.

Stifling Dagger merupakan *skill* pertama milik Phantom Assassin. *Skill* ini memberikan efek *slow* yang dapat mengurangi kecepatan gerak lawan. *Skill* Stifling Dagger dilakukan dengan cara melemparkan pisau yang disimpan dibagian sisi kiri dan kanan sabuknya. Stifling Dagger mempunyai *cooldown* yang singkat sehingga dapat digunakan terus menerus.

Skill Phantom Assassin berikutnya adalah Phantom Strike, *skill* ini membuat Phantom Assassin dapat melompat dengan cepat ke lawan yang ditargetnya dan mendapatkan bonus *attack speed* selama beberapa pukulan. *Skill* inilah yang membuat Phantom Assassin dapat membunuh lawan-lawannya dengan cepat, terkadang karena kaget bahkan lawannya tidak sempat melakukan apapun sebelum pukulan Phantom Assassin membunuhnya. Efek visual dari *skill* ini terlihat Phantom Assassin seakan-akan berpindah tempat dari tempatnya berdiri sekarang ke depan lawannya dengan cepat.

Blur adalah *skill* pasif milik Phantom Assassin. *Skill* ini menghilangkan lokasi tempat dimana Phantom Assassin berada pada *mini map* lawan, sehingga bila tidak siaga, lawan tidak akan mengetahui dimana lokasi Phantom Assassin. Efek berikutnya adalah memberikan kemungkinan untuk menghindari serangan fisik hingga 50%. Efek visual dari *skill* ini adalah badan Phantom Assassin menjadi *blur*. Dari *skill* ini terlihat bahwa Phantom Assassin memiliki kemampuan untuk menghilangkan jejak dan menghindar dari serangan lawan.

Skill Phantom Assassin yang terakhir adalah Coup de Grâce. *Skill* pasif ini memberikan kemungkinan serangan kritikal disetiap pukulan Phantom Assassin sebesar 15%. *Damage* kritikal yang dihasilkan dapat mencapai 450% dari pukulan biasa jika *level* skill maksimal. Berkat Coup de Grâce, Phantom Assassin dapat membunuh lawan-lawannya dengan cepat, karena *damage* yang dihasilkan *skill* ini sangat besar. Efek visual dari *skill* ini adalah adanya darah yang terciprat saat Phantom Assassin menyerang lawan.



Gambar 22. Phantom Assassin menyerang dengan *skill* Coup de Grâce.

Warna

Warna yang mendominasi *hero* Phantom Assassin adalah hitam. Warna hitam melambangkan kekuatan, kematian, kejahatan, dan ketakutan. Dari sisi visual Phantom Assassin dapat dilihat warna hitam mendominasi dan memperlihatkan sosok Phantom Assassin yang misterius. Warna biru melambangkan kestabilan, kesetiaan, dan maskulin. Dilihat dari visual Phantom Assassin, dapat dilihat sisi maskulinitas yang terdapat pada Phantom Assassin, karena ia melakukan pekerjaan yang biasa dilakukan oleh laki-laki yaitu sebagai *assassin*. Warna perak melambangkan hal yang netral, tidak mempunyai emosi. Terlihat dari visual Phantom Assassin yang tenang dan misterius.

Representasi

Dilihat dari sisi representasi, Phantom Assassin tampil sebagai sosok yang misterius, terlihat dari warna pakaian yang didominasi warna gelap. Dari *skill-skill* yang digunakannya, terlihat bahwa Phantom Assassin merupakan sosok yang lincah dan handal dalam membunuh lawan-lawannya dengan cepat. Sesuai dengan atribut yang dimiliki Phantom Assassin yaitu *Agility* yang melambangkan kelincahan, Phantom Assassin mempunyai kemampuan untuk bergerak dengan cepat baik dalam menyerang maupun menghindari lawan.

Hasil Analisis

Setelah menganalisis *hero* Legion Commander, dapat dilihat dari sisi representasi bahwa Legion Commander merupakan sosok perempuan yang maskulin, berani, dan kuat. Ia memperlihatkan bahwa tidak hanya laki-laki yang dapat maju bertempur di medan perang, tetapi perempuan juga dapat melakukannya. Poin-poin tersebut sesuai dengan atribut yang dimiliki oleh *hero* perempuan Legion Commander, yaitu atribut *Strength* yang digambarkan dengan kepalan tangan yang melambangkan kekuatan fisik. Namun dibalik sisi maskulinitasnya, terdapat unsur feminim yang dapat dilihat dari cara berpakaian; terdapat bulu putih yang melingkar di kerah *armor*nya yang memberikan kesan *glamour*. Pada umumnya hal seperti itu tidak terdapat pada seorang prajurit yang maju ke medan perang, namun Legion Commander memilikinya. Pada helm yang dikenakan, oleh *knights* bagian wajah hampir tertutup sepenuhnya, hanya menyisakan sedikit bagian untuk melihat dan bernafas. Legion Commander menggunakan helm yang memperlihatkan wajahnya sebagai pembeda dirinya dengan pasukan lain yang merupakan laki-laki serta *breastplate* yang digunakannya terlihat bahwa Legion Commander masih memiliki unsur feminim.

Setelah menganalisis *hero* Windranger, dapat dilihat dari sisi representasi bahwa Windranger merupakan sosok perempuan dengan kemampuannya sebagai *archer* yang handal. Atribut *Intelligence* yang dimiliki oleh Windranger terlihat dari gaya bertarung yang terlihat dari *skill* yang dimilikinya, berbeda dengan *hero* Legion Commander yang terlihat bertarung dengan frontal/maju di garis depan, Windranger bertarung dengan menggunakan taktik untuk mengalahkan musuhnya. Pada umumnya, *hero* *Intelligence* bertarung menggunakan *magic*, terlihat dari lambang atribut *Intelligence* yang berupa sinar putih. Bedanya adalah Windranger memadukan panahnya dengan sihir angin untuk memperkuat serangannya, terlihat dari *skill-skill* yang dilakukannya. Windranger memiliki unsur feminim yang terlihat dari rambutnya yang terlihat jelas, ia juga mengenakan aksesoris berupa kuncir rambut yang dikenakan di bagian belakang rambutnya. Rambut tersebut merupakan pembeda utama antara laki-laki dan perempuan yang dimiliki oleh Windranger.

Setelah menganalisis *hero* Phantom Assassin, dapat dilihat dari sisi representasi bahwa Phantom Assassin merupakan sosok perempuan yang dingin dan misterius. Phantom Assassin bertarung dengan mengandalkan kecepatan yang terlihat dari pakaian serta postur tubuhnya yang menunjang agar dirinya dapat bergerak cepat. Dibalik sosoknya yang misterius, Phantom Assassin masih memiliki unsur feminim terlihat dari bagian depan helm yang

memperlihatkan wajahnya serta rambut hitamnya yang panjang tetap terlihat meski ia menggunakan helm yang menutupi bagian kepalanya. Meskipun bertarung sebagai seorang pembunuh, Phantom Assassin tetap menunjukkan identitasnya sebagai seorang perempuan melalui wajah dan rambutnya yang terlihat jelas sebagai pembeda antara laki-laki dan perempuan.

Kesimpulan

Bila kita melihat kembali visual dari ketiga *hero* perempuan dalam Dota 2, terlihat bahwa meskipun *hero* tersebut hanya merupakan karakter dari *video game*, mereka mengadaptasi hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan nyata seperti ras, pakaian, maupun senjata. Valve sebagai developer Dota 2, juga pasti telah mengadaptasi hal-hal yang dapat dimengerti oleh para pemain dalam menciptakan *hero-hero* tersebut, seperti pakaian dan senjata yang digunakan.

Terlihat dari tampilan visual yang terdapat dari ketiga *hero* perempuan tersebut, bahwa mereka mengadaptasi ras-ras yang berasal dari Eropa sebagai acuan dalam pembuatan karakter mereka, hal tersebut mencakup bentuk wajah, model rambut, warna mata, dan warna kulit. Setelah peneliti menganalisa *hero-hero* perempuan tersebut, terlihat bahwa mereka telah merepresentasikan sesuai dengan atribut yang mewakili mereka, yaitu Legion Commander dengan atribut *Strength* yang terlihat dari sisi kekuatannya yang menonjol, Windranger dengan atribut *Intelligence* dengan gaya bertarungnya yang strategis, dan Phantom Assassin dengan atribut *Agility* dengan kelihaiannya dan kecepatannya.

Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa meski *hero-hero* perempuan tersebut bertarung, hal yang pada umumnya dilakukan oleh laki-laki, mereka tidak meninggalkan unsur feminim/identitas mereka sebagai perempuan. Seolah-olah *game* ingin memperlihatkan kepada pemain bahwa terdapat karakter yang kuat namun masih terlihat sebagai sosok perempuan. Legion Commander misalnya, sebagai prajurit, ia tetap memiliki unsur feminim yang terdapat pada dirinya melalui wajah dan kerah yang digunakannya. Lain halnya pada *hero* Windranger dan Phantom Assassin, unsur feminim tersebut terlihat dari rambut mereka. Rambut dapat berperan sebagai identitas maupun pembeda antara laki-laki dan perempuan. *Breastplate* yang digunakan juga memperlihatkan unsur feminim.

Pembuatan *hero-hero* tersebut juga mengacu pada profesi-profesi yang dulu umumnya dilakukan oleh laki-laki. Developer *game* berusaha menampilkan karakter perempuan yang kuat namun masih terlihat feminim melalui *hero-hero* tersebut yang diharapkan dapat membuat para pemain untuk menyukainya karena tampil berbeda dari desain yang umumnya ada.

Saran

Untuk mahasiswa yang akan melanjutkan penelitian ini atau akan melakukan penelitian serupa, diharapkan dapat mengambil data lebih lanjut mengenai game Dota 2 serta pemain-pemainnya. Untuk mengembangkan penelitian ini, dapat ditambahkan rumusan masalah apakah aspek atau elemen visual dapat mempengaruhi faktor pemakaian *hero* tersebut?

Daftar Pustaka

Barthes, R. Elements of Semiology. New York. Hill and Wang. 1967

Sarwono, J. & Lubis, H. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta. ANDI. 2007

Budiman, K. Semiotika Visual : Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas. Yogyakarta, JALASUTRA. 2011

Hall, S., Jessica, E. & Sean, N. Representation Second Edition. Los Angeles. Sage Publications Ltd.

Rabin, S. Introduction to Game Development 2nd Edition. Boston. Australian Course Technology. 2010

Sadjiman, E. S. Nirmana Elemen-elemen seni dan desain. Yogyakarta. Jalasutra. 2010

Suits, B. (1967) *Philosophy of Science* Vol.34, No. 2. <https://www.jstor.org/stable/186102?seq=1#page_sc_an_tab_contents>

Official Dota 2 website - Phantom Assassin. (2016) <http://www.dota2.com/hero/Phantom_Assassin/>

Official Dota 2 website - Windranger. (2016) <<http://www.dota2.com/hero/Windranger/>>

Official Dota 2 website - Legion Commander. (2016) <http://www.dota2.com/hero/Legion_Commander/>

History of Knight and Armor <<http://www.knightsandarmor.com/history.htm>>

Sashimono – Wikipedia Free Encyclopedia <<https://en.wikipedia.org/wiki/Sashimono>>

Glaive – Wikipedia Free Encyclopedia <<https://en.wikipedia.org/wiki/Glaive>>

Winged Helmet - Wikipedia Free Encyclopedia <http://en.wikipedia.org/wiki/Winged_helmet>

Glaive Weapon Info
 <<http://www.medievalwarfare.info/weapons.htm#glaives>>

Medieval Armor - Roman Helmet and Gladiator
 <<http://www.medievalarmour.com/c-791-roman-helmets.aspx>>

Merdeka – Sejarah Mengapa Bangsa Romawi mempunyai kulit putih dan mata biru
 <<http://www.merdeka.com/teknologi/ini-sejarah-mengapa-bangsa-eropa-punya-kulit-putih-dan-mata-biru.html>>

The Beckoning - The Crossbow vs Longbow in Medieval Period
 <http://www.thebeckoning.com/medieval/crossbow/cross_1_v_c.html>

Ayeey – Cara menata rambut panjang
 <<http://www.ayeey.com/2014/11/cara-menata-rambut-panjang-yang-gampang-Gampang-dan-susah.html>>

Quiver – Wikipedia Free Encyclopedia
 <<https://en.wikipedia.org/wiki/Quiver>>

Cape - Wikipedia Free Encyclopedia
 <<https://en.wikipedia.org/wiki/Cape>>

Red Hair - Wikipedia Free Encyclopedia
 <https://en.wikipedia.org/wiki/Red_hair>

Theguardian – Gingerism is real, but not all prejudices are equal to one another
 <<http://www.theguardian.com/commentisfree/2013/jan/15/gingerism-prejudice-bullying>>

Visuality – Roland Barthes ‘Analysis of Paris Match
 <<http://www.visuality.org/parismatch/barthesanalysis.htm>>

Barbute – Wikipedia Free Encyclopedia
 <<https://en.wikipedia.org/wiki/Barbute>>

Colormatters - Basic Color Theory
 <<http://www.colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>>

Color Wheel Pro – Color Meaning
 <<http://www.color-wheel-pro.com/color-meaning.html>>

Adriana Lima – Wikipedia Free Encyclopedia
 <https://en.wikipedia.org/wiki/Adriana_Lima>

Assasins – Wikipedia Free Encyclopedia
 <<https://en.wikipedia.org/wiki/Assassins>>