

**REPRESENTASI KEKUATAN PADA *HERO* PEREMPUAN DALAM
DOTA2**

TESIS

**Karya tulis sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Magister dari
Institut Teknologi Bandung**

Oleh

GUGUH SUJATMIKO

NIM : 27112011

(Program Studi Magister Desain)



**Institut Teknologi Bandung
2014**

ABSTRAK
REPRESENTASI KEKUATAN PADA *HERO* PEREMPUAN DALAM
DOTA2

Oleh
GUGUH SUJATMIKO
NIM : 27112011
(Program Studi Magister Desain)

DoTA2, sebuah *video game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena*, adalah permainan perebutan kekuasaan yang melibatkan dua tim secara *online* dengan menggunakan *hero* sebagai *avatar*-nya. DoTA2 menunjukkan pembatasan pada jumlah *hero* perempuannya. Namun, *hero* perempuan lebih banyak digunakan oleh pemain serta menunjukkan tingkat kemenangan yang tinggi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui visualisasi *hero* perempuan dalam DoTA2 dengan mengidentifikasi elemen-elemen visual yang menunjukkan kekuatannya. Metode kualitatif dengan analisis struktur dan semiotika digunakan untuk mengidentifikasi fitur- fitur visual *hero* perempuan. Hasil penelitian menunjukkan terbentuknya mitos baru yaitu *hero* perempuan dengan bentuk non-manusia, memiliki warna gelap, tubuh bagian atas yang lebar, kostum yang tertutup, dan menggunakan senjata besar adalah bentuk kekuatan visual pada *hero* perempuan. Namun kekuatan juga ditampilkan melalui kelincihannya yang berfungsi untuk mempertahankan hidup dalam permainan. Studi ini memberikan referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang desain karakter serta rekomendasi visual desain perempuan karakter dalam *video game*.

Kata kunci: *game online*, desain visual, desain karakter, visualisasi, representasi.

ABSTRACT
THE VISUAL REPRESENTATION OF STRENGTH OF
FEMALE HERO IN DOTA2

By
Guguh Sujatmiko
NIM : 27112011

DoTA2, a Multiplayer Online Battle Arena video games, is a power struggle game involving two teams using heroes as their avatars. DoTA2 shows limitation in the role of female heroes, but they are more widely used and have a high level of victory. This study is conducted to determine the portrayal of female hero in DoTA2 to identify the visual elements that show power features. Qualitative research through structure and semiotics analysis used to identify the content of visual features of female heroes. The result shows a new myth. A non-human form heroes, has a dark color, wide upper body, costume are covered, and wield big weapon are the strength of female heroes visual features. But strength is also displayed through skill and agility that serves to survive and win the game. The study provides references for further research in character design improvements as well as a visual recommendations in female design characters in video games.

Keywords: *online game, visual design, character design, visualization, representation.*

PEDOMAN PENGGUNAAN TESIS

Tesis S2 yang tidak dipublikasikan terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Institut Teknologi Bandung, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada pengarang dengan mengikuti aturan HaKI yang berlaku di Institut Teknologi Bandung. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh tesis haruslah seizin Direktur Program Pascasarjana, Institut Teknologi Bandung.

*Dipersembahkan kepada Orang Tua, Keluarga,
Teman, dan Masyarakat.*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat Nya, sehingga tesis berjudul '**Representasi Kekuatan Pada *Hero Perempuan* Dalam DoTA2**' dapat selesai.

Tesis ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Desain (M.Des), Fakultas Seni Rupa dan Desain dalam program studi Magister Desain Institut Teknologi Bandung.

Oleh sebab itu pada kesempatan ini, saya menyampaikan penghormatan dan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungannya dalam membantu saya menyelesaikan tesis ini, kepada:

1. Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Des atas bimbingan dan waktu yang telah disediakan untuk memberikan masukan dan dukungan bagi saya dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Hafiz Aziz Ahmad, M.Des, Ph.D yang sangat sabar dalam membantu saya, mendorong saya untuk tetap menyelesaikan tesis ini dengan baik.
3. Dr. Alvanov Zpalanzani, MM. atas kesabarannya meluangkan waktu, tenaga dan masukannya dalam penulisan dan perampingan isi tesis agar menjadi padat dan fokus.
4. Dr. Dwinita Larasati, MA. sebagai penguji yang telah memberikan banyak masukan untuk memperkaya tesis ini.
5. 20 Narasumber komunitas DoTA2 dari Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bandung, Malang, dan Surabaya.
6. Dr. Acep Iwan Saidi, M.Hum. sebagai dosen wali yang memberikan arahan selama menempuh studi di ITB dan ilmunya yang mampu membuka wawasan dan wacana yang luas antara desain dan masyarakat.
7. Universitas Surabaya (UBAYA) yang memberikan kesempatan bagi saya untuk memperdalam keilmuan dan bantuan beasiswa selama pendidikan program magister ini.

8. Dr. Amelia Santoso selaku Dekan Fakultas Industri Kreatif Universitas Surabaya (UBAYA) yang selalu mendampingi, membantu dan memperjuangkan beasiswa saya selama pendidikan program magister ini.

Saya menyadari bahwa di dalam tesis ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman serta luasnya keilmuan desain, sehingga perlu adanya penelitian selanjutnya.

Saya berharap tesis ini dapat memberikan manfaat bagi akademisi dan masyarakat yang ingin mengembangkan ilmu desain dan *video game* selanjutnya.

Bandung, Agustus 2014

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Ibu dan bapak saya Sudjatinah dan Sugiarto atas doa, nasihat, dukungan dan waktunya untuk selalu membimbing saya melewati proses studi saya.
2. Adik-adik saya Heni, Gulyd, atas doa dan dukungannya selama studi saya.
3. Luri, Milka, Grace, Tiara, Faisol, Basir, Anggar, Ogar, Amar, serta teman-teman angkatan 2012 Magister Desain ITB yang selalu kompak.
4. Seluruh teman-teman kos Gg.7 atas dukungan, bimbingan dalam bermain DoTA2 dan waktunya untuk berdiskusi memberikan solusi untuk tesis saya.
5. Semua pihak yang telah membantu penyusunan tesis saya, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.