

## **REPRESENTASI PEREMPUAN DALAM GAME DOTA 2**

Oleh: Ahmadannuha Maghfuri (071311533088) – BC

Email: [danu.second@gmail.com](mailto:danu.second@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas mengenai bagaimana perempuan digambarkan dalam karakter yang ada dalam *game* Dota 2. Penelitian ini menjadi menarik karena keberadaan karakter perempuan di *game* terbilang jarang. Di penelitian-penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa perempuan selalu ditempatkan menjadi tokoh pembantu (bukan tokoh utama), tokoh yang pasif, tidak penting, dan kerap kali diperlakukan sebagai liyan.

Peneliti menggunakan metode tekstual analisis, dengan melakukan proses *decoding* (menterjemahkan dan memaknai) tanda-tanda dalam kesatuan (unit) teks. *Game* Dota 2 menjadi objek kajian. *Game* tersebut dilihat sebagai sebuah teks yang dapat digunakan untuk menggali makna representasi atau gambaran perempuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggambaran perempuan sebagai sosok yang melakukan hal-hal yang identik dengan aktivitas laki-laki namun tetap memperlihatkan karakter maskulin dan feminim yang ditunjukkan dengan atribut-atribut yang menempel dalam hero perempuan tersebut.

Kata Kunci: Representasi, Gender, Game Online, Analisis Tekstual

### **PENDAHULUAN**

Fokus penelitian ini adalah untuk melihat gambaran perempuan dari karakter atau *hero* perempuan dalam *game online* Dota 2. Dalam menganalisis gambaran perempuan tersebut penelitian ini menggunakan metode analisis tekstual. Signifikansi dari penelitian ini adalah bahwa perempuan dalam banyak penelitian selalu distereotipkan menjadi sosok yang dianggap nomor dua setelah laki-laki dalam masyarakat *tradisional-patriarkhi*, yaitu masyarakat yang selalu memposisikan laki-laki lebih tinggi kedudukan dan perannya dari perempuan (Vries, 2006:5). Begitupun juga suatu pencitraan tokoh ataupun cerita

berkecenderungan sarat muatan ketidakadilan dalam penciptaan penokohan pada karakter-karakter perempuan. Perempuan menjadi objek yang cenderung digambarkan dengan wajah menarik, bertubuh kurus dan langsing, dan juga memiliki karakter feminin. Selain itu penelitian-penelitian lain banyak yang menyatakan bahwa representasi perempuan di dalam *game online* merupakan representasi yang negatif seperti mereka direpresentasikan sebagai seorang yang dijadikan objek seksual, pembantu, rendah, dan lain lain.

Perempuan kerap kali diberikan semacam label bahwa mereka adalah kaum yang lemah, nomor dua, tak berdaya, pengasih, dan lembut. Karena stereotype yang diberikan dari masyarakat inilah yang membuat masih banyaknya perempuan yang kurang andil dalam sektor non domestik dan hanya berkerja dibidang-bidang kehidupan yang tidak memerlukan kekuatan (Wardhani dan Ramadani, 2016:1). Didalam budaya masyarakat jawa yang menganut kebudayaan patriarki laki-laki dituntut berkerja dan menghasilkan uang untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Laki-laki juga diharuskan menjadi pemimpin dalam keluarga. Perempuan dalam masyarakat jawa sejak dini sudah ditanamkan nilai-nilai domestikasi, melakukan pekerjaan, merawat anak, memasak, atau pekerjaan lain yang tidak memerlukan kekuatan.

Perempuan tradisional jawa sejak dini sudah ditanamkan nilai-nilai domestikasi. Hal ini menunjukkan relasi gender antara laki-laki dan perempuan tidaklah seimbang. Menurut Suryakusuma (2011) Laki-laki merupakan subyek, pihak superior yang berkuasa terhadap perempuan sebagai obyek yang inferior. Perempuan hanya didefinisikan berdasarkan relasinya dengan laki-laki sehingga perempuan tidak bisa dan tidak dianjurkan untuk mengharapkan status atau kekuasaan. Kekuasaan yang dimiliki perempuan umumnya bersifat *derivative* dari hubungannya dengan laki-laki dan ditunjukkan untuk menyalurkan kekuasaan laki-laki sebagai rantai hirarki yang efektif untuk melanggengkan kekuasaan laki-laki (Putriandini, 2016).

Penelitian yang meneliti tentang '*gender and games*' (yang sering kali diartikan menjadi 'perempuan dan *game*') terlihat meluas seiring perkembangan jaman, dan sekarang peneliti *critical feminist* yang meneliti tentang *game* juga

terhitung cukup banyak. Penelitian penting mengenai perempuan dan *game* yang sudah dilakukan contohnya, Diane Carr (2002;2005). Helen Kennedy (2002; 2006). Jenson, de Castel dan Fisher (2007). Jenson, Fischer dan de Castell (2011) dan masih banyak yang lainnya. Sunden dan Sveningsson dalam bukunya yang berjudul “*Gender and Sexuality in Online Game Cultures*” (2012:3) mengatakan bahwa pada penelitian sebelumnya yang membahas tentang perempuan dan *game*, perempuan kerap digambarkan menyedihkan oleh industri *game* yang menempatkan perempuan didalam gamenya. Ini menjadi bukti bahwa partisipasi perempuan dalam *game online* terhitung rendah.

Prescott dan Bogg (2006: 99) dalam bukunya menyatakan banyak sekali penelitian “perempuan dan *game*” mengkritisi bagaimana perempuan di representasikan didalam *game* komputer, dengan menunjukkan sisi seksual perempuan yang berlebihan. Sisi seksual yang berlebihan ini ditunjukkan dalam bentuk dada yang besar, perut yang ramping, dan pakaian yang minim. Ogletree dan Drake (2007 dalam Prescott dan Bogg, 2013) menemukan karakter perempuan didalam *game* sering kali diteperlihatkan lebih tidak berdaya dan provokatif secara seksual daripada karakter laki-laki, dan mereka cenderung lemah dan kurang agresif. Sementara itu Hartmann dan Klimmt menemukan kurangnya interaksi sosial, diikuti dengan konten kekerasan dan stereotype peran seks pada karakter *game* merupakan alasan utama mengapa perempuan di Jerman tidak suka dengan *game* komputer.

Menurut hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Widya Ningsih (2007) tentang motif remaja bermain *game Ragnarok online*, ditemukan dari 100 responden yang diteliti terdapat 94% *gamer online* laki-laki dan sisanya yaitu sebanyak 6% adalah *gamer online* perempuan. Hal ini cukup menarik karena *game online* dianggap sebagai ranah yang banyak dihuni oleh kaum laki-laki daripada perempuan (Ningsih, 2007:52). Menurut statistik dari ESA (*entertainment software association*) tentang jumlah pemain *game* pada tahun 2016 antara laki-laki dan perempuan, terdapat 41% perempuan yang memainkan *game* komputer, dan rata-rata pada umur 44 tahun. Sementara laki-laki sebanyak 59% dan rata-rata pemainnya berumur 35 tahun (Essential Fact, 2016:3). Dengan

kata lain, target pasar *game online* selama ini adalah laki-laki, tidak heran jika kemudian karakter-karakter yang dibuat cenderung menampilkan sosok laki-laki sebagai hero dibandingkan dengan karakter perempuan. Kalaupun ada karakter perempuan. Maka perempuan dianggap sebagai pemuas mata pemain yang berjenis laki-laki.

Gender sendiri sama sekali berbeda dengan pengertian jenis kelamin. Gender bukanlah jenis kelamin. Gender bukanlah perempuan ataupun laki-laki. Gender hanya memuat konstruksi masyarakat oleh fungsi dan peran social yang ada dalam masyarakat itu sendiri. Gender tercipta melalui proses social budaya yang panjang dalam suatu lingkup masyarakat tertentu, sehingga dapat berbeda dari satu tempat dari tempat lainnya. Misalnya, laki-laki yang memakai tato di badan dianggap hebat oleh masyarakat dayak, tetapi di lingkungan komunitas lain seperti Yahudi misalnya, hal tersebut merupakan hal yang tidak dapat diterima. Gender juga berubah dari waktu ke waktu sehingga bisa berlainan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Contohnya, di masa lalu perempuan yang memakai celana panjang dianggap tidak pantas sedangkan saat ini dianggap hal yang baik untuk perempuan aktif.

Stereotip gender mampu bertahan dan diyakini serta diikuti dari generasi ke generasi berkat adanya sosialisasi. Tiap individu dalam proses perkembangannya mengalami perlakuan-perlakuan tertentu dari lingkungannya. Agen sosialisasi yang sangat berpengaruh pada diri seseorang adalah keluarga, teman sebaya, agama dan sekolah. Perlakuan yang paling umum dialami adalah perlakuan lingkungan menurut jenis kelaminnya. Menurut Rollins (1996) perlakuan ini mendorong individu untuk belajar berperan sesuai dengan jenis kelaminnya. Sepanjang masa perkembangan individu, peran gender akan mempengaruhi cara ia memandang dirinya sendiri, interaksinya dengan orang lain, serta apa yang akan ia lakukan dalam hidupnya.

Deux et. Al dalam Rollins (1996) menyebutkan bahwa komponen stereotip gender itu sendiri terdiri atas beberapa aspek, yaitu: karakter kepribadian, peran perilaku, penampilan fisik, dan pekerjaan seperti dalam table dibawah ini disebutkan beberapa atribut yang menyertai tipikal laki-laki dan perempuan:

**Tabel 1.1 Atribut yang menyertai tipikal laki-laki dan perempuan**

| <b>TIPIKAL LAKI-LAKI</b>   | <b>TIPIKAL PEREMPUAN</b>   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Agresif</li><li>• Tidak emosional</li><li>• Ambisius</li><li>• Obyektif</li><li>• Dominan</li><li>• Suka bersaing</li><li>• Percaya diri</li><li>• Logis</li><li>• Bertindak sebagai pemimpin</li><li>• Independen</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lemah lembut</li><li>• Mudah menangis</li><li>• Menyukai seni &amp; kesusatraan</li><li>• Tidak menyukai kata-kata kasar</li><li>• Bijaksana</li><li>• Religious</li><li>• Tertarik pada penampilan diri</li><li>• Peka terhadap perasaan orang lain</li><li>• Kebutuhan akan rasa aman besar</li><li>• Banyak bicara</li><li>• Dependen</li></ul> |

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Peneliti mengambil pendekatan kualitatif karena menurut Lindlof (1995) dengan menggunakan pendekatan kualitatif peneliti dapat mengetahui bahwa sebuah pesan (dalam hal ini karakter) telah diartikulasikan oleh sang pembuat pesan sehingga membentuk suatu realitas sosial kepada audience-nya. Deskriptif karena Kotler et al. (2006) menyatakan penelitian deskriptif adalah penelitian yang tujuannya memaparkan (mendeskripsikan) gambaran yang akurat tentang sesuatu fenomena. Fokus pada penelitian ini adalah meneliti representasi perempuan pada karakter hero perempuan dalam game Dota 2. Penelitian ini menggunakan metode analisis tekstual yang mana merupakan sebuah metode yang dianggap tepat untuk melihat potret perempuan dalam karakter hero perempuan pada game Dota 2. Dimana dengan menggunakan metode ini, peneliti berusaha untuk memaknai berbagai tanda-tanda yang didapati dalam karakter hero perempuan dan menginterpretasi makna denotatif dan konotatif dari tanda-tanda tersebut.

## PEMBAHASAN

Dalam permainan Dota 2, para pemain sebelumnya memilih karakter hero untuk dimainkan. Dari lebih dari 100 hero tersebut ada beberapa hero perempuan yang ada di dalam Dota 2. Valve mendesain karakter hero sedemikian rupa sehingga pemain dapat tertarik dan memainkan hero tersebut, pemain juga dapat mengganti pakaian yang dikenakan karakter tersebut sehingga lebih menarik dan unik. Hero perempuan dipilih karena keunikan dan keragaman visualisasi mereka dalam *game* yang karakternya didominasi oleh laki-laki dan bertema perang.

Dari 115 hero yang dapat pemain pilih, terdapat 19 hero perempuan. Peneliti memilih hero perempuan yang sering digunakan ([dotabuff.com](http://dotabuff.com)) berdasarkan *main attribute* nya. Berdasarkan website [dotabuff.com](http://dotabuff.com), hero perempuan *strength* yang sering digunakan adalah Legion Commander, *agility* adalah Phantom Assassin, dan hero *intelligence* adalah Windranger. Ketiga hero tersebut adalah hero paling populer dan paling sering dimainkan diantara 115 hero yang lain, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti ketiga hero tersebut.

Legion Commander merupakan hero *strength* yang sering digunakan dan menempati urutan ketiga diantara semua hero *strength* di Dota 2 yang berjumlah 37 ([dotabuff](http://dotabuff.com), 2017). Hal ini menjadi menarik karena Legion Commander adalah satu-satunya hero perempuan di atribut *strength*. Sebagai perbandingan akan diambil hero dari atribut *agility* dan *intelligence* yaitu Phantom Assassin dan Windranger. Windranger berada di peringkat ke 2 dalam hal keseringan hero ini di pilih para pemain di atribut *intelligence*. Berbeda dengan Legion Commander, Phantom Assassin berada di peringkat pertama hero paling populer dan paling sering dipakai pada atribut *agility*.

Windranger, Phantom Assassin, dan Legion Commander dipilih selain karena menjadi paling populer dan sering dimainkan, karakter-karakter tersebut memiliki visual yang unik sehingga dapat menjadi perbandingan disetiap analisisnya. 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 apakah

karakter-karakter dari Dota 2 merepresentasikan stereotype perempuan seperti studi-studi tentang perempuan selama ini, ataukah ada gambaran lain dari karakter perempuan yang diciptakan dari *game* Dota 2 ini.

### **Legion Commander**

Legion Commander digambarkan sebagai petarung yang tangguh dan berani, terlihat dari pakaian, senjata, serta main attributenya. Legion Commander merupakan satu-satunya hero perempuan dalam game Dota 2 yang mempunyai atribut strength, Legion Commander menggunakan armor yang menyerupai kesatria. Kesatria sendiri menggunakan armor untuk melindungi diri mereka dari serangan lawan. Pada dasarnya seorang kesatria atau warrior juga dibekali senjata berupa pedang dan perisai, namun juga terdapat beberapa senjata yang dapat digunakan misalnya tombak, kapak, dan sebagainya.

Seorang kesatria dapat menggunakan berbagai jenis senjata sesuai dengan kemampuan dan fungsinya. Legion Commander sendiri menggunakan senjata *glaive*, yaitu sejenis tombak yang telah dimodifikasi sehingga memiliki bilah pedang yang tajam sehingga dapat menebas musuh dengan mudah. *Glaive* memiliki jangkauan yang panjang karena panjang dari *glaive* sekitar 2 meter. Bagian ujung pada *glaive* dihubungkan dengan tongkat yang dimasukkan kedalam rongga yang terdapat pada bagian ujung *glaive*. *Glaive* adalah senjata yang berasal dari Eropa dan masuk dalam klasifikasi *polearm/pole weapon*, dimana terdapat bagian tajam senjata ditempatkan pada ujung tongkat yang biasanya terbuat dari kayu. Tujuan dari dibuatnya senjata berjenis ini adalah menambah jangkauan dari senjata dan menguatkan kemampuan untuk menebas dan 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, tetapi juga karena senjata ini mampu menembus *armor* dari pasukan-pasukan yang menunggangi kuda (Wikipedia/glaive, 2017).



**Gambar 1:** Armor yang digunakan kesatria

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 hamper menyerupai baju zirah kesatria pada era perang jaman dahulu. Legion Commander juga menggunakan *helmet*<sup>1</sup>, *pauldrons*<sup>2</sup>, *breastplate*<sup>3</sup>, *vambrace*<sup>4</sup>, *gauntlets*<sup>5</sup>, *cuisses*<sup>6</sup>, *poleyns*<sup>7</sup>, *greaves*<sup>8</sup>, dan *sebatons*<sup>9</sup>.



**Gambar 2:** Legion Commander

- 
- <sup>1</sup> Pelindung kepala
  - <sup>2</sup> Pelindung bahu
  - <sup>3</sup> Pelindung dada
  - <sup>4</sup> Pelindung lengan bawah
  - <sup>5</sup> Pelindung tangan
  - <sup>6</sup> Pelindung paha
  - <sup>7</sup> Pelindung dengkul
  - <sup>8</sup> Pelindung kaki
  - <sup>9</sup> Pelindung alas kaki

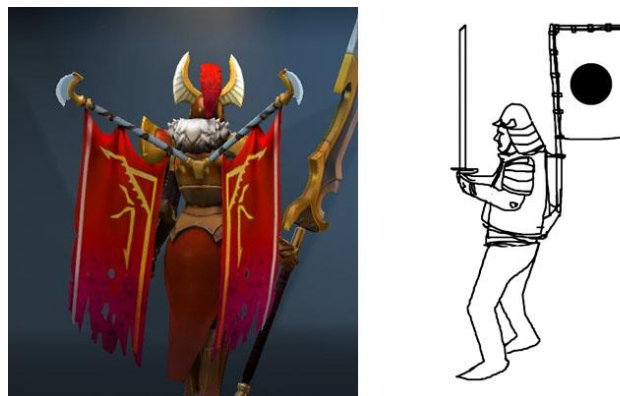


Helm yang dikenakan Legion Commander mirip dengan *helmet* yang digunakan oleh kesatria Viking dan kesatria Roman pada jaman dahulu. *Helmet* Legion Commander mempunyai tanduk khas *helmet* Viking yang dihiasi dengan sayap di tanduknya dan bulu kuda pada belakang helmetnya yang merupakan cirri khas *helmet* kesatria Roman. Bulu atau *crest* ini biasanya terbuat dari bulu kuda yang berkualitas sehingga tahan lama dan tetap kokoh, bulu ini disematkan pada *helmet* kesatria Roman yang berfungsi untuk memberi tanda atau pembeda dari pasukan yang berpangkat tinggi atau mempunyai jabatan tertentu.



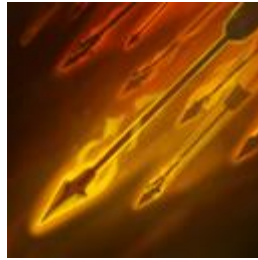
**Gambar 3:** Perbandingan *Helmet* Legion Commander

Bendera yang dibawa oleh Legion Commander pada punggungnya juga mirip sekali dengan bendera yang dibawa oleh kesatria Jepang. Bendera perang atau *sashimono* ini biasanya dibawa oleh para prajurit, kesatria berkuda, dan juga para elit samurai. Bendera ini dipergunakan sebagai penunjuk identitas simbol *clan* dari masing-masing prajurit pada saat perang sipil di Jepang pada pertengahan abad ke-15 sampai dengan awal abad ke-17. Bendera atau *sashimono* ini dipasangkan pada belakang *armor* yang dikenakan oleh prajurit Jepang dan juga pada Legion Commander.



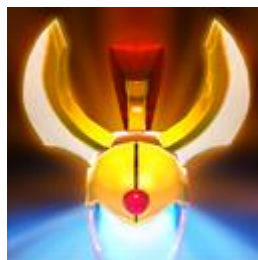
**Gambar 4:** Bendera Legion Commander dengan *Sashimono*

Dota 2 juga memberikan *skill*<sup>10</sup> kepada hero-hero mereka, tentu saja Legion Commander juga mempunyai *skill* untuk mengalahkan hero-hero lain. Terdapat 4 *skill* yang dimiliki Legion Commander, 3 diantaranya adalah *skill basic* yaitu Overwhelming Odds, Press the Attack, Moment of Courage, dan *skill* terakhir yaitu Duel adalah *skill ultimate* milik Legion Commander.



**Gambar 5:** *Skill* Overwhelming Odds

Overwhelming Odds adalah *skill* pertama yang dimiliki Legion Commander, *skill* ini tergolong *skill* aktif mengeluarkan anak panah ke area di depan Legion Commander. Overwhelming Odds ini memiliki tingkat kerusakan dan memiliki *buff*<sup>11</sup> *movement speed* tergantung dengan berapa target yang terkena dampak *skill* ini, semakin banyak musuh yang *skill* ini maka akan semakin besar dampak kerusakan dan *buff*-nya. *Skill* Overwhelming Odds secara tidak langsung menggambarkan Legion Commander sebagai sosok yang pemberani dan tidak takut untuk melawan banyak musuh sekaligus. Efek visual dari *skill* ini yaitu memunculkan anak panah berwarna emas dari langit dan mengenai area yang ditunjuk didepan Legion Commander.



**Gambar 6:** *Skill* Press the Attack

---

<sup>10</sup> *Skill* yang dimiliki oleh hero-hero di Dota 2 beragam dan berbeda satu sama lain. *Skill* bisa digolongkan menjadi *skill* pasif dan *skill* aktif. Semua hero mempunyai 4 atau lebih *skill*, 3 adalah *basic skill* dan 1 adalah *ultimate skill*.

<sup>11</sup> Efek positif yang diperoleh hero, biasanya berupa menambahkan kecepatan bergerak, dll

*Skill* berikutnya adalah Press the Attack, merupakan *skill* aktif yang dapat memberikan *buff* ke dirinya sendiri ataupun ke hero satu timnya. *Buff* ini memberikan regenerasi *hit point*, tambahan kecepatan serang, dan juga menghilangkan *debuff*<sup>12</sup>. *Skill* ini merupakan salah satu *skill* yang sangat berguna untuk Legion Commander dan juga hero lain dalam timnya karena dapat memberikan kemampuan lebih untuk dapat bertahan selama berperang. Legion Commander ketika menggunakan *skill* ini akan mendapatkan efek cahaya emas disekujur tubuhnya, sama juga dengan hero lain, jika terkena efek *skill* ini akan terlihat cahaya emas disekitar tubuhnya.

Ketiga yaitu Moment of Courage adalah *skill* pasif milik Legion Commander yang memungkinkan dia untuk membalas serangan lawan begitu ia terkena serangan dengan kemungkinan 25%. Legion Commander juga mendapatkan efek *lifesteal*<sup>13</sup> yang dapat menyembuhkan dirinya ketika menyerang dengan Moment of Courage. *Skill* ini sangat berguna karena menambah kemampuan Legion Commander baik secara menyerang ataupun bertahan. *Skill* ini menunjukkan bahwa Legion Commander memiliki ketahanan yang tangguh dan dapat menerima serangan dan juga menyerang secara bersamaan.



**Gambar 7:** *Skill* Duel

Duel adalah *skill ultimate* yang dimiliki oleh Legion Commander. Duel memungkinkan Legion Commander memaksa satu hero lawan untuk bertarung dengannya selama lebih dari 4 detik. Saat bertarung, Legion Commander dan lawannya tidak diperkenankan untuk memakai *skill* aktif dan hanya saling memukul selama durasi Duel berlangsung. Apabila salah satu hero mati selama

---

<sup>12</sup> Efek negatif yang diterima hero, biasanya berupa *silence* atau terdiam (tidak bisa menggunakan *skill*)

<sup>13</sup> Mencuri hit point lawan

durasi Duel berlangsung, maka pemenangnya akan mendapatkan bonus *attack damage*<sup>14</sup> permanen yang cukup signifikan. Legion Commander mengumpulkan *attack damage* selama permainan untuk menjadi kuat. *Skill* ini termasuk *skill high-risk high-reward*, yaitu sangat beresiko tinggi namun jika berhasil maka akan menguntungkan, hal ini menggambarkan bahwa Legion Commander adalah seorang petarung yang tidak takut untuk menantang lawannya untuk bertarung dan berhadapan dengannya menggunakan Duel meskipun terdapat resiko yang tinggi.

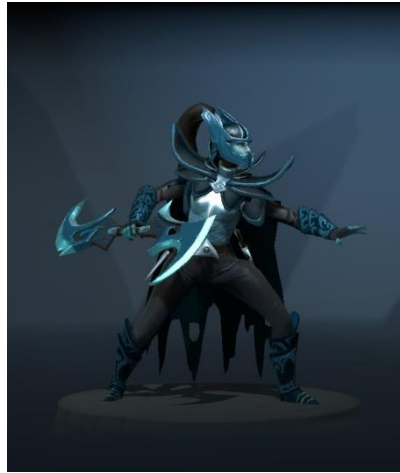
Dilihat dari gambar dan penjelasan diatas, terlihat bahwa Legion Commander tampil sebagai sosok kesatria wanita yang maskulin dengan *armor* dan senjata . Pada umumnya kesatria merupakan seorang pria dan bukan wanita. Dari *skill* yang dimilikinya, Legion Commander digambarkan menjadi sosok yang pemberani, tangguh, dan tidak takut melawan musuh-musuhnya didalam peperangan. Meskipun Legion Commander 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 figure seorang pemimpin dalam pasukan perang.

### **Phantom Assassin**

Phantom Assassin merupakan hero perempuan beratribut *agility* dengan pemakaian terbanyak (*most played*) dengan urutan ke 2 dan mengalahkan seluruh hero perempuan di Dota 2. Phantom Assassin merupakan seorang pembunuh yang biasa disebut *assassin*. Phantom Assassin menggunakan pakaian lengkap serta jubah yang didominasi warna hitam dan biru muda. Warna tersebut digunakan agar tidak terlalu mencolok dan tidak menarik perhatian lawan. Phantom Assassin mengenakan baju dengan pelindung lengan dengan celana ketat, dan sepatu. Untuk aksesoris terdapat *helm* dengan lubang untuk kunci rambut serta sabuk yang juga digunakan untuk menyimpan *dagger* yang dapat dilemparkan kelawan.

---

<sup>14</sup> Besarnya kerusakan yang ditimbulkan dengan pukulan biasa (tidak menggunakan *skill*)



**Gambar 8:** Phantom Assassin

Senjata yang digunakan Phantom Assassin adalah *double bladed sword*. Senjata yang biasa disebut *twin blade* ini mempunyai bagian tajam pada kedua sisi gagangnya. *Twin blade* sangat populer penggunaannya dalam *video game*, beberapa *game* juga menggunakan senjata jenis ini sebagai senjata di tokoh/karakter mereka. Beberapa karakter di *game* lain yang menggunakan *twin blade* sebagai senjatanya adalah Zidane Tribal pada Final Fantasy IX, dan juga Krell yang menggunakan *Double Bladed Saber* pada Star Wars.

*Twin blade* milik Phantom Assassin memiliki sisi tajam dan berwarna biru seperti warna pakaiannya. Senjata ini memiliki dua sisi tajam di bilah pisaunya. Tidak hanya cepat, senjata ini sangat fleksibel digunakan dalam berbagai disiplin. Phantom Assassin sebagai assassin menggunakan senjata ini memungkinkan Phantom Assassin untuk membunuh lawannya dengan cepat.



**Gambar 9:** Senjata Twin Blade

*Assassin* atau pembunuh juga dikenal sejak lama tumbuh dan berkembang di tanah Arab. Pendiri *assassin* pertama adalah Hassan-i-Sabbah yang berpenampilan mirip dengan Phantom Assassin, yaitu dengan menutupi seluruh tubuhnya dan mengenakan jubah. Bedanya, Phantom Assassin mengenakan pakaian yang ketat untuk mempermudah pergerakannya.

Warna dominan yang ada di pakaian Phantom Assassin adalah hitam dan biru muda. Warna itu digunakan agar kehadiran Phantom Assassin tidak mencolok dan tidak menarik perhatian lawan. Pakaian yang dikenakan Phantom Assassin mempunyai pelindung bahu dengan desain yang unik berupa pelindung bahu dengan lapis tiga, hal ini menambahkan kesan *fashion* dengan keunikan desain dan bentuk pelindung bahunya. Terlihat dari pakaian 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 untuk menunjang pergerakannya agar dapat bergerak lincah dan cepat.

Warna yang mendominasi hero Phantom Assassin adalah hitam dan biru muda. Warna hitam melambangkan misterius, kehampaan, duka, ketegasan dan maskulinitas. Warna biru melambangkan ketenangan, kestabilan, kecerdasan, dan kesetiaan. Dilihat dari visual Phantom Assassin terdapat sisi maskulinitas yang terlihat dari pekerjaan yang dilakukan olehnya. Seorang *assassin* atau pembunuh sering kali dikaitkan dengan jenis kelamin laki-laki.

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. *Barbute helmet* sendiri memiliki lubang pada depan helmetnya berbentuk T atau Y. Jika dilihat dengan cermat, bentuk *helmet* yang dikenakan Phantom Assassin juga merupakan kombinasi bentuk lubang T dan Y.



**Gambar 10:** Helm Barbuta

Pada bagian belakang *helm* milik Phantom Assassin terdapat lubang untuk rambutnya agar tidak mengganggu *helm* yang dikenakannya. Hal ini dikarenakan Phantom Assassin memiliki rambut hitam yang panjang. Rambut ini juga menandakan bahwa Phantom Assassin adalah seorang perempuan yang menunjukkan sisi feminisme 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 pisan yang dapat dilemparkan pada lawan, Jubah milik Phantom Assassin mempunyai warna yang seragam dengan warna di seluruh pakaiannya yaitu hitam. Terdapat beberapa sobekan pada jubah Phantom Assassin karena untuk mempermudah *air flow* atau laju angin agar dapat dengan mudah menembus jubah Phantom Assassin saat ia bergerak dengan cepat.

*Skill* yang dimiliki Phantom Assassin memungkinkannya dapat membunuh lawan secara cepat. Terdapat 3 *skill basic* yaitu Stifling Dagger, Phantom Strike, Blur, dan *skill ultimate* Coup de Grace.



**Gambar 11:** Skill Stifling Dagger

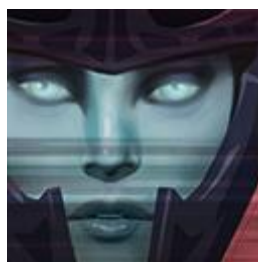
Stifling Dagger merupakan *skill* pertama yang dimiliki oleh Phantom Assassin. *Skill* ini digunakan dengan cara melemparkan *dagger* yang disimpan

dengan kecepatan tinggi kepada salah satu lawan. Hero lawan yang terkena *skill* ini akan mendapatkan *damage* dan *debuff* yang memperlambat *movement speed*. *Skill* ini memiliki jeda yang singkat sehingga dapat digunakan sesering mungkin untuk melukai lawan.



**Gambar 12:** Skill Phantom Strike

*Skill* ke dua yaitu Phantom Strike yang merupakan *skill* yang memungkinkan Phantom Assassin dapat melompat dengan cepat ke lawan yang ditargetnya. Phantom Strike juga memberikan *buff* berupa menambah kecepatan serang sampai dengan pukulan ke 4. *Skill* inilah yang membuat Phantom Assassin dapat membunuh lawan-lawannya dengan cepat, hero lawan terkadang juga tidak dapat bereaksi dengan cepat dan tidak sadar sudah menerima beberapa pukulan Phantom Assassin sehingga ia terbunuh. Efek visual dari *skill* ini yaitu seakan-akan Phantom Assassin berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dari tempatnya berdiri ke depan lawannya dengan cepat.



**Gambar 13:** Skill Blur

Blur adalah salah satu *skill* pasif milik Phantom Assassin. Ketika Blur sudah di pelajari, Phantom Assassin dapat menghilangkan dirinya dari *minimap*<sup>15</sup>. Tidak hanya itu, Blur memungkinkan Phantom Assassin untuk menghindari

---

<sup>15</sup> Peta kecil yang menunjukkan lokasi bangunan dan hero lawan yang terlihat di dalam permainan.



serangan lawan sebesar 50%. Dari deskripsi *skill* Blur diatas terlihat bahwa Phantom Assassin memiliki kemampuan untuk membuat dirinya tidak mudah terdeteksi dan ditemukan, serta membuat dirinya susah untuk diserang karena Blur memberikan efek 50% *chance* kepada Phantom Assassin untuk menghindari dari serangan lawan.



**Gambar 14:** Skill Coup de Grace

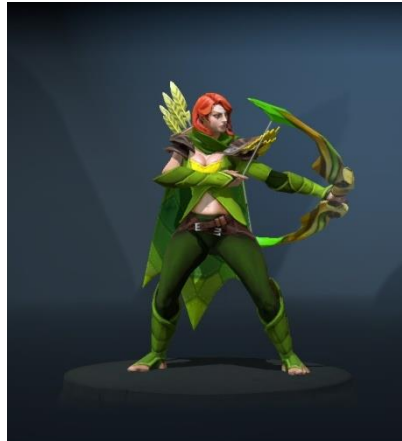
*Skill ultimate* dan juga terakhir yang dimiliki oleh Phantom Assassin adalah Coup de Grace. *Skill* ini memungkinkan dirinya untuk mendaratkan pukulan kritikal dengan *damage* sebesar 450%. Coup de Grace memiliki kemungkinan untuk aktif sebesar 15% disetiap serangan yang dilancarkan oleh Phantom Assassin. Berkat *skill* ini, Phantom Assassin dapat membunuh lawan-lawannya dengan cepat, karena tingkat kerusakan yang dihasilkan dari *skill* ini sangat besar. Efek visual dari *skill* ini adalah adanya darah merah yang terciprat saat Phantom Assassin menyerang lawan dengan efek Coup de Grace.

Dilihat dari sisi representasi, Phantom Assassin tampil sebagai sosok yang misterius, terlihat dari warna pakaian yang didominasi warna hitam. Dari *skill* yang digunakannya terlihat bahwa Phantom Assassin merupakan sosok yang lincah dan handal dalam membunuh lawan-lawannya dengan cepat. Phantom Assassin memiliki *main attribute agility* yaitu kelincahan, salah satu keunggulan hero *agility* adalah semakin banyak *agility point* maka semakin cepat ia bergerak. Hero *agility* sangat ahli dalam hal pergerakan, kelincahan, dan juga kecepatan.

## **Windranger**

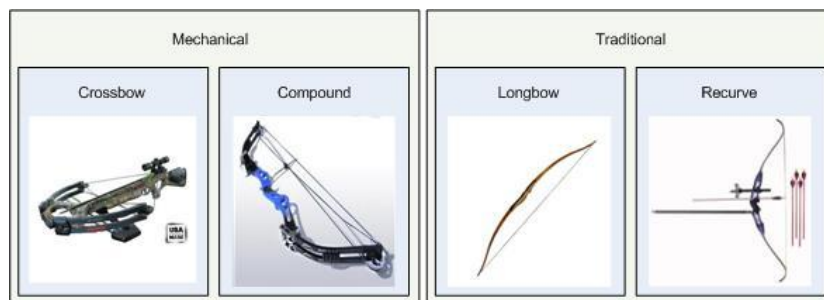
Windranger merupakan hero perempuan beratribut *intelligence* dengan pemakaian terbanyak. Windranger merupakan seorang *archer* yang menggunakan

busur dan panah sebagai senjata utamanya. *Archer* atau pemanah pada umumnya banyak ditemui berburu hewan, namun pemanah juga diikutsertakan dalam perang sebelum adanya teknologi misi. Pemanah biasanya berada di lini belakang untuk membantu para kesatria dalam berperang, memberikan serangan jarak jauh berupa panah yang dilepaskan menggunakan busur.



**Gambar 15:** Windranger

Windranger menggunakan senjata berjenis Longbow sebagai senjata utamanya. Longbow memiliki beberapa keunggulan dibandingkan busur lainnya yaitu biaya pembuatan yang lebih murah, berat lebih ringan. Kekurangan dari busur berjenis Longbow adalah lebih sulit digunakan daripada busur lain, serta memerlukan postur dan kekuatan yang mumpuni untuk menggunakan busur ini.



**Gambar 16:** Jenis Bow

Windranger memiliki pakaian yang cukup lengkap untuk melindungi dirinya, terdiri dari pelindung bahu, lengan, kaki, serta aksesoris berupa jubah dan *quiver*. *Quiver* 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 17:** Longbow Windranger

*Archer* pada umumnya memiliki perlengkapan pelindung lengan dan *quiver*, namun Windranger tidak mengenakan pelindung lengan pada bagian tubuh, hal ini dikarenakan agar Windranger tetap dapat bergerak secara fleksibel dan lincah. Windranger juga memiliki jubah dan pelindung bahu yang menjadi aksesoris dan unsur pelengkap dalam pakaiannya. Pakaian Windranger memiliki dasar desain *unity* yang berarti satu kesatuan dan terdapat corak yang ada di pelindung lengan, sepatu, serta jubahnya. Windranger juga mengenakan *quiver* berjenis *back quiver* yaitu *quiver* yang dipasang pada bagian belakang atau punggung.



**Gambar 18:** Belakang Windranger

Windranger memiliki beberapa warna dominan yang dapat dilihat dari aspek visual yang ditampilkannya yaitu warna hijau dan oranye. Warna tersebut terdapat pada pakaian serta aksesoris yang dikenakan oleh Windranger. Warna hijau merupakan warna dari alam, dapat diartikan juga dengan pertumbuhan, harmoni, kestabilan, dan rasa aman. Warna hijau merupakan warna 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 oranye atau kuning merupakan warna dari sinar matahari yang sering dikaitkan dengan kebahagiaan, intelektual, dan energy positif. Hal ini terlihat dari kecerdikan Windranger dalam menyerang dan menghindari serangan lawan.

Windranger memiliki rambut berwarna oranye yang cerah dan dikuncir dibagian belakangnya. Rambut yang dikuncir pada bagian belakangnya dapat meningkatkan feminitas seorang perempuan. Rambut dan tata rambut juga dikaitkan dengan identitas dan kebebasan dari perempuan tersebut, beberapa Negara atau instansi mewajibkan perempuan untuk berambut pendek. Windranger mengenakan kuncir rambut pada bagian belakang, memperlihatkan bahwa Windranger merupakan perempuan yang feminim meskipun ia seorang *archer*.

Dari warna rambut oranye bahwa dapat diketahui bahwa Windranger merupakan keturunan ras Ginger, yaitu salah satu ras yang banyak terdapat pada Eropa Barat dan Utara. Mata berwarna hijau dan warna kulit berwarna putih.



**Gambar 19:** Perbandingan Windranger dengan Ras Ginger

Windranger adalah seorang *archer* yang memiliki 3 *skill basic* dan 1 *skill ultimate*. Skill ini memungkinkan Windranger untuk melukai lawannya dari jarak yang jauh. *Skill* Windranger diantaranya adalah: Shackleshot, Powershot, Windrun, dan Focus Fire.



**Gambar 20:** Skill Shackleshot

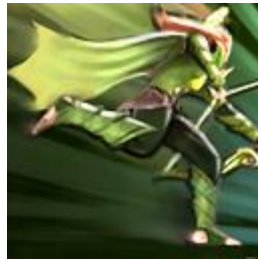
Shackleshot adalah *skill* aktif pertama milik Windranger yang dapat mengikat lawan apabila terdapat *unit* lawan atau pohon dibelakang *unit* yang ditarget oleh Windranger. Shackleshot merupakan *skill* yang sangat berguna karena dapat mengunci 2 lawan sekaligus jika penggunaannya sangat tepat. Hal ini memberikan keuntungan bagi Windranger apabila dapat mengunci hero lawan.



**Gambar 21:** Skill Powershot

Powershot merupakan *skill* yang memiliki jarak tembak yang jauh. Dengan Powershot, Windranger dapat melesatkan panahnya seketika ataupun

menunggu hingga 1 detik sehingga kekuatan dalam tembakannya terkumpul dan *damage* yang dihasilkan akan semakin besar. Panah yang dilepaskan dengan *skill* Powershot ini dapat menembus pepohonan dan juga *unit* lawan. Namun *damage* Powershot akan berkurang sebanyak 10% jika ia melewati *unit* atau *pohon*.



**Gambar 22:** Skill Windrun

*Skill* ketiga yaitu Windrun merupakan *skill* yang membantu Windranger untuk bergerak lebih cepat dan memungkinkan dirinya untuk menghindari semua serangan yang ditujukan kepada dirinya. Windrun memberikan *buff* 100% kemungkinan memnghindar kepada serangan fisik sehingga Windranger tidak dapat terkena serangan fisik dari lawan kecuali lawan menggunakan *skill*. Tidak hanya memberikan efek mengurangi kecepatan gerak lawan yang ada dibelakangnya Windrun juga memberikan Windranger kecepatan gerak maksimal saat Windrun aktif. Pemakaian *skill* ini membuat visual dari hero Windranger menjadi blur, selain itu juga memberikan kesan lincah pada Windranger.



**Gambar 23:** Skill Focus Fire

Focus Fire adalah *skill ultimate* milik Windranger. Focus Fire dapat diaktifkan kepada salah satu hero lawan dan kemudian secara otomatis Windranger akan menembakkan panah selama 20 detik pada target. Focus Fire sangat bermanfaat karena memungkinkan Windranger menembak dan mengejar

disaat yang bersamaan. *Skill* ini menggambarkan kelincahan dan kecepatan dengan menembakkan anak panah sambil mengejar lawan.

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 wanita juga dapat menjadi *archer* yang hebat dengan panah-panahnya. Sesuai atributnya, Intelligence Windranger bertarung dengan menggunakan skillnya dengan cermat dan disaat yang tepat maka akan menghasilkan hasil yang bagus. Meskipun Windranger seorang archer, tetapi ia masih memiliki sisi feminim yang terlihat dari visual yang ditampilkan.

### **Perempuan *Superhero*: Sosok Alternatif dalam Game Online**

Kata *hero* atau pahlawan cenderung diasosiasikan dengan laki-laki dan maskulinitas. Dalam penelitian sebelumnya yang membahas tentang ‘perang dan perempuan’, perempuan cenderung diperlakukan sebagai liyan atau *the other* (Putriandini, 2016). Penempatan perempuan sebagai liyan menunjukkan bahwa kesetaraan gender antara laki-laki dan perempuan tidaklah seimbang. Laki-laki sebagai pihak subyek, pihak superior yang berkuasa terhadap perempuan sebagai objek yang inferior.

Diskriminasi dan ketidakadilan yang melekat pada perempuan berawal dari perbedaan gender yang disosialisasikan oleh berbagai media, termasuk film dan bahkan *game*. Media mengkonstruksi peran dan gender yang ada di masyarakat melalui karakter-karakter dan cerita yang disampaikan didalamnya. Hal ini membentuk dan mengkekalkan stereotip gender yang kemudian mengkonstruksi identitas perempuan. Penempatan perempuan didalam *film* atau *game* sebagai karakter utama merupakan inovasi baru terutama dalam industri game pada pertengahan tahun 2000. *Game* yang berjudul Tomb Raider menjadi sangat populer dikalangan para *gamer* yang mayoritas merupakan laki-laki, Lara Croft<sup>16</sup> menjadi *role model* bagi para perempuan muda dan juga menjadi *hero* perempuan ikonik yang ada di *video game* saat itu (Knight, 2010: viii). Tomb

---

<sup>16</sup> Protagonis di *game* seri Tomb Raider

Raider juga diangkat menjadi seri *film* pada tahun 2001 dengan judul *Lara Croft: Tomb Raider*.

Ikon *superhero* di industri *film* dan *game* cenderung menampilkan kekuatan dan senjata yang 'luar biasa', contohnya Spider-Man dengan kekuatan laba-labanya. Hero didalam film Spider-Man digambarkan memiliki kekuatan yang kuat dan menjadi senjata utama Spider-Man untuk mengalahkan para musuh-musuhnya. Karakter yang digambarkan dalam Spider-Man cenderung memiliki sisi maskulinitas dengan tingkah dan aksinya didalam *film* dan juga *game*. Spider-Man melakukan kekerasan menunjukkan bahwa terdapat sisi maskulinitas dalam dirinya, karena kekerasan cenderung dikaitkan dengan maskulinitas laki-laki.

Tokoh Lara Croft dalam *film* dan *game* Tomb Raider juga menjadi subjek dan objek dari kekerasan. Dalam menjadi subjek, Lara Croft melakukan kekerasan dengan cara menembak, memukul, melempar dan menendang, serta sebagai objek yang dikenai kekerasan. Bentuk-bentuk kekerasan yang dilakukan laki-laki terhadap perempuan sangat luas, mulai dari lirikan dan hinaan untuk mengintimidasi dan melecehkan, hingga penyalahgunaan kekuasaan dan manipulasi untuk perkosaan, penyerangan dan serangan secara fisik (Edwards, 2006: 49). Sedangkan perempuan sebagai objek yang dikenai kekerasan merupakan bentuk dari feminitas perempuan. Media seringkali menampilkan perempuan sebagai korban kekerasan yang dilakukan oleh laki-laki, karena secara relatif perempuan cenderung kurang direpresentasikan dalam posisi sebagai pemegang kekuasaan dalam suatu negara atau lembaga formal lainnya. Sebaliknya, perempuan sering terlibat dalam laporan kejahatan mengenai kekerasan domestik (Edwards, 2006: 43).

Representasi *hero* perempuan dalam *game* Dota 2, salah satunya dapat dilihat dari penggambaran ciri-ciri fisik dan kostum yang ketat. Pada **Gambar 2**, **Gambar 8**, dan **Gambar 15** adalah visual dari tokoh superhero yang ada di *game* Dota 2. Sebagai seorang perempuan Legion Commander, Phantom Assassin dan Windranger sama-sama direpresentasikan sebagai sosok perempuan ideal yang memiliki tubuh indah dan menarik. Perempuan ideal adalah perempuan yang



memiliki perawakan yang lebih pendek dari pada laki-laki, memiliki lekuk tubuh, serta memiliki otot halus yang menunjukkan adanya lemak di tubuhnya (Knight, 2010: xv). Menurut Sparkes (1997) dalam Choi (2000: 63), tubuh yang ramping seperti yang dimiliki oleh ketiga *hero* perempuan tersebut, telah menjadi simbol kontrol yang menunjukkan keberhasilan dan kelayakan pribadi. Keberhasilan dan kelayakan pribadi yang dimaksud dalam konteks ini berdasarkan pada *lifestyle* bentuk tubuh perempuan yang terus-menerus dihegemonikan oleh media, yaitu tubuh ramping yang ideal. Sehingga lama-kelamaan konstruksi tubuh ideal yang dianggap indah ini akan melekat pada masyarakat dan mengubah pola pikirnya.

*Hero* perempuan dalam Dota 2 mayoritas didominasi dengan perempuan berkulit putih. Beberapa perempuan yang memiliki kulit yang berwarna dalam media, biasanya berperan sebagai *sidekick* atau direpresentasikan secara negatif (Knight, 2010: xxi). Menurut Lont (2001) dalam Wood (2007: 176), masyarakat masih meyakini idealnya perempuan yang memiliki kulit putih merupakan standar utama untuk menunjukkan kecantikan yang feminin. Demikian juga rambut panjang yang cenderung dianggap sebagai bagian dari feminitas perempuan.

Namun, penggambaran *hero* perempuan seperti pada **Gambar 2** tersebut tidak memperlihatkan sisi feminin dengan kulit yang putih maupun rambut yang panjang. Legion Commander digambarkan dengan kulit yang gelap, hidung yang mancung, bibir yang tebal, dan bentuk alis yang menyerupai perempuan ras Negroid Afrika. Bentuk wajah yang sama juga dimiliki oleh Adriana Lima, seorang model keturunan Afrika-Eropa yang memiliki bibir tebal, hidung yang mancung dan bentuk alis yang serupa.



**Gambar 24:** Legion Commander (kiri) dan Adriana Lima (kanan)

Sementara pada **Gambar 8** dan **Gambar 15**, Phantom Assassin dan Windranger digambarkan memiliki rambut yang panjang dan Windranger yang memiliki kulit putih.

Sisi feminin juga dapat dilihat dari penggambaran kostumnya. Menurut Barthes (1998: 74), fungsi aksiologis kostum adalah kemampuannya dalam memproduksi nilai-nilai sosial yang menunjang daya kreatif masyarakat (Calefato, 2004: 12). Pakaian dan kostum yang dikenakan oleh hero perempuan di dalam *game* Dota 2 seperti yang disebutkan di atas, menunjukkan bahwa mereka adalah seorang *superhero* perempuan. Karena penggunaan kostum ketat ini seringkali digunakan oleh tokoh-tokoh *superhero* pada *film* dan *game* Amerika.



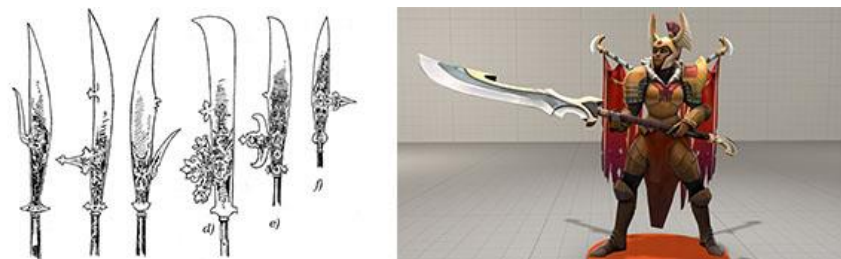
**Gambar 25:** Wonder Woman (kiri), dan Lara Croft (kanan)

Penggunaan kostum ketat pada para tokoh *superhero* bertujuan agar mereka dapat leluasa bergerak, baik meloncat, memukul, ataupun menendang. Kostum ketat juga digunakan untuk memperlihatkan tubuh perempuan serta daya tarik seksualnya. Selain itu, penggunaan baju ketat juga dipercaya dapat menarik perhatian laki-laki.

Konsep *superhero* seringkali dikaitkan dengan maskulinitas. Oleh sebab itu seorang *superhero* perempuan diharapkan memiliki karakteristik maskulin pada dirinya. Representasi maskulinitas di dalam *hero* Dota 2 dapat ditemukan

dalam penggambaran senjata dan *skill* yang digunakannya seperti yang sudah tertera diatas.

Berbagai senjata yang digunakan Legion Commander, Phantom Assassin dan Windranger dalam aksinya menyerang musuh merupakan simbol-simbol maskulinitas yang digunakan oleh seorang tokoh *superhero*. Perempuan diidentifikasi sebagai seorang pahlawan pada masa lalu digambarkan dengan menggunakan karakteristik maskulin dan perlengkapan simboliknya, seperti senapan, pedang dan otot (Brown, 2011: 50). Penggunaan senjata dianggap sebagai simbol maskulin karena mayoritas senjata digunakan untuk kekerasan dan kekerasan sendiri cenderung bagian dari maskulinitas yang kerap kali disamakan dengan kejantanan, kekuatan dan kekerasan.



**Gambar 26:** Glaive Legion Commander

Senjata yang digunakan Legion Commander seperti pada **Gambar 26** merupakan tombak berjenis *glaive* yang berasal Eropa, senjata ini banyak digunakan untuk menebas para pengendara kuda pada saat peperangan di tanah Eropa. Tidak hanya senjata, bendera yang Legion Commander gunakan sama seperti bendera *sashimono* seperti pada **Gambar 4**. Bendera *sashimono* biasanya dibawa oleh para prajurit, kesatria berkuda, dan juga para elit samurai. Senjata yang digunakan Phantom Assassin adalah *dagger* dan *twin blade*, *dagger* digunakan untuk membunuh musuh dengan jarak jauh dengan *skill*-nya Stiffling Dagger, sementara Phantom Assassin menggunakan *twin blade* untuk melawan musuh dalam jarak dekat. Selain itu Windranger adalah seorang *archer* yang mempunyai busur dan panah, seorang *archer* diikutsertakan dalam perang sebelum adanya teknologi misiu. Pemanah biasanya berada di lini belakang untuk membantu para kesatria dalam berperang, memberikan serangan jarak jauh berupa

panah yang dilesatkan menggunakan busur. Penggambaran olahraga *archery* sebagai bentuk dari maskulinitas laki-laki sendiri telah melekat dibenak masyarakat, sebab jenis olahraga ini sering dikaitkan dengan berburu, dimana berburu adalah kegiatan yang sangat maskulin. Hal ini menunjukkan bahwa hero perempuan dalam Dota 2 digambarkan menjadi sosok *superhero* yang maskulin dengan semua senjata yang menempel pada dirinya.

## **KESIMPULAN**

Dalam permainan Dota 2 terdapat 115 hero yang dapat dimainkan, 19 diantaranya adalah berjenis kelamin perempuan, angka yang kecil mengingat game Dota 2 sudah resmi dibuka pada tahun 2013. Hal ini membuktikan bahwa Valve atau pengembang game Dota 2 tidak banyak memasukkan simbol dan tanda-tanda yang mewakili perempuan di dalam gamenya. Dari tiga hero perempuan yang paling sering dimainkan, sudah dianalisis dan ditemukan beberapa fakta menarik didalamnya. Ketiga hero ini merepresentasikan sesuai dengan atribut utama yang mewakili mereka, yaitu Legion Commander dengan atribut *strength* yang terlihat dari sisi kekuatannya yang menonjol, Phantom Assassin dengan atribut *agility* dengan kelincahan dan kecepatannya, serta Windranger yang memiliki atribut utama *intelligence* dengan gaya bertarungnya yang strategis.

Dengan demikian pembuat *game online* Dota 2 ini telah mencoba untuk menciptakan sosok perempuan *superhero* yang menerabas stereotip-stereotip tentang perempuan yang digambarkan lemah, tidak berdaya, hanya menjadi penggembira saja, dan objek seksual laki-laki. Tetapi karakter-karakter hero perempuan dalam permainan *online* ini, memberikan alternatif baru kepada pemain dan audiens dengan menawarkan sosok perempuan yang tidak stereotip, meskipun gambaran feminin-nya tetap ada.

Legion Commander merupakan seorang kesatria perempuan, dimana pekerjaan ini pada jaman dahulu merupakan pekerjaan yang erat kaitannya dengan laki-laki. Dilihat dari *skill* yang dimilikinya, Legion Commander digambarkan menjadi sosok yang pemberani, tangguh, dan tidak takut melawan musuh-

musuhnya didalam peperangan. Legion Commander tampil sebagai sosok kesatria perempuan yang maskulin sesuai dengan atribut yang diperlihatkan dalam hero Legion Commander yaitu ambisius, suka bersaing, percaya diri, bertindak sebagai pemimpin dan independen.

Phantom Assassin digambarkan menjadi sosok yang dingin dan misterius. Ia bertarung dengan mengandalkan kecepatan yang terlihat dari pakaian serta postur tubuhnya yang menunjang pergerakannya. Phantom Assassin adalah seorang pembunuh atau *assassin*, dimana pekerjaan ini erat kaitannya dengan laki-laki. *Skill* Phantom Assassin juga memungkinkan ia untuk membunuh hero lain dengan cepat. Phantom Assassin masih memiliki unsur feminim terlihat dari pakaian, rambut yang terkuncir di bagian belakang helm, dada yang terlihat menonjol, dan juga wajah yang diperlihatkan. Hal ini menunjukkan ia masih memperhatikan penampilan dirinya.

Hero Windranger merupakan sosok perempuan yang memiliki kemampuan *archery* yang handal. Penggunaan dari *skill*nya memerlukan *timing* dan situasi yang tepat untuk memaksimalkan fungsi dari *skill* tersebut. Windranger merupakan petarung di lini belakang. Meskipun kegiatan memanah atau panahan erat kaitannya dengan laki-laki, Windranger masih memiliki sisi feminim dengan menunjukkan ketertarikannya pada penampilan diri, ditunjukkan dengan adanya dada yang menonjol, rambut yang panjang, dan juga wajah yang menyerupai perempuan.

Setelah mengamati dan menganalisis visual dari ketiga hero perempuan yang paling sering dimainkan, terlihat bahwa meskipun hero tersebut hanya karakter dari *video game*, Valve selaku pengembang Dota 2 mengadaptasi hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan nyata, seperti bentuk senjata, jenis armor, maupun pakaian. Meskipun di dalam Dota 2 hero perempuan lebih banyak melakukan hal yang erat kaitannya dengan laki-laki seperti berperang dan membunuh, namun hal tersebut tidak menghilangkan sisi feminin yang ditampilkan melalui sisi visual karakter tersebut.

## Daftar Pustaka

- <https://www.dotabuff.com/heroes/played?date=all>, pada tanggal 3 November 2016 pukul 22.30
- [https://dota2.gamepedia.com/Legion\\_Commander](https://dota2.gamepedia.com/Legion_Commander), pada tanggal 15 November 2017 pukul 22.15
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Glaive>, pada tanggal 15 November 2017 pukul 22.18
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Sashimono>, pada tanggal 15 November 2017 pukul 22.21
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Barbute>, pada tanggal 16 November 2017 pukul 01.40
- Adiwijaya, Saputra. 2005. Pengaruh Stereotipe Gender dan Konflik Peran Pada Perempuan Terhadap Kebutuhan Berkarir Karyawan Perempuan di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Tesis. Surabaya: Universitas Airlangga
- Brown, Jeffrey A. 2011. *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. United States of America: University Press of Mississippi
- Edwards, Tim. 2006. *Cultures of Masculinity*. New York: Routledge.
- Essential Facts: *About the Computer and Video Game Industry*. Diakses dari <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>, pada tanggal 3 November 2016 pukul 3.36
- Knight, Gladys L. 2010. *Female Action Heroes: A Guide to Women in Comics, Video Games, Film, and Television*.
- Ningsih, Rosanti Widya. 2007. Motif Remaja Bermain Game Ragnarok Online. Surabaya
- Prescott, Jullie dan Jan Bogg. 2013. *Gender Divide and The Computer Game Industry*. United States of America: IGI Global
- Rollins, J. H. 1996. *Women's Minds Women's Bodies: The Psychology of Women in a Biosocial Context*. USA: Prentice Hall. Inc.
- Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies*. London: Sage Publication
- Vries, Dede William-De. 2006. Gender Bukan Tabu, Catatan Perjalanan Fasilitasi Kelompok Perempuan di Jambi. Bogor: CIFOR
- Wardhani, Dyah Ayu dan Defuri Ramadani. *Perempuan dan Game* diakses dari [https://www.academia.edu/17233308/Perempuan\\_dan\\_Game](https://www.academia.edu/17233308/Perempuan_dan_Game), pada tanggal 20 Oktober 2016 pukul 5.34