

Makna Simbol Karakter yang Terkandung dalam *Game Heroes of Newerth*

¹Arby Taufik W, ²Dadi Ahmadi

1,2 Bidang Kajian Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung.

Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

e-mail: ¹imcorvinuz@yahoo.com, ²dadi.ahmadi@gmail.com

Abstract. The main issue in this study is how the meaning contained in the symbols of the characters in the game *Heroes of Newerth*, with qualitative research method through semiotics Roland Barthes, which according to Barthes through a process of significance to a mark, then will be able to bring up a meaning and can be denoted meanings, connotations, and myth. Barthes with ideology existed for the exist culture. The concept of connotations according to him is the expression of a culture. The resulting conclusion that the symbols which are believed as the *illuminati* symbol is that symbol actually has been around since ancient times. But over time the meaning of the symbol experienced a shift in meaning, so many people interested to examine deeper. One of games is *Heroes of Newerth* suspected many contain elements of the *illuminati* on the characters, ability, until draft of the map have denotative meanings, connotations, and myths from several pieces of a picture who shows the symbol and then interpreted again by the author based on the analysis of semiotics Roland Barthes.

Keyword : Meaning of symbol characters, Semiotics, *Games Heroes of Newerth*.

Abstrak. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana makna yang terkandung pada simbol-simbol karakter dalam *game Heroes of Newerth*, dengan metode penelitian kualitatif menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, yang mana menurut Barthes melalui proses signifikasi terhadap suatu tanda, maka akan dapat memunculkan suatu makna dan makna tersebut dapat berupa denotasi, konotasi, dan mitos. Barthes dengan ideologi ada selama kebudayaan ada. Maka konsep konotasi menurut ia adalah ekspresi mengenai suatu budaya. Kesimpulan yang dihasilkan bahwa simbol-simbol yang selama ini dipercaya sebagai simbol *Illuminati* adalah simbol yang sebenarnya sudah ada sejak zaman dahulu. Namun seiring perkembangan zaman makna dari simbol tersebut mengalami pergeseran makna, sehingga banyak pihak yang tertarik untuk meneliti lebih dalam. Salah satunya dengan adanya *game Heroes of Newerth* yang dicurigai banyak mengandung unsur *Illuminati* pada karakter, kemampuan, hingga rancangan gambar map-nya ini diperoleh makna secara denotatif, konotatif, dan mitos dari beberapa potongan gambar yang menunjukkan simbol tersebut, dan kemudian diinterpretasikan kembali oleh penulis berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.

Kata Kunci: Makna simbol karakter, Analisis semiotika, *Games Heroes of Newerth*.

A. Pendahuluan

Salah satu media komunikasi yang belum banyak orang sadari adalah *Video game*. Disadari atau tidak *video game* merupakan media komunikasi yang paling kurang perhatiannya di Indonesia. *Video game* pada awalnya diciptakan oleh Ralph H. Baer pada tahun 1966 dengan hak paten bernama *Brown Box*. *Video game* pada masa Ralph hanya berbentuk tampilan analog berupa titik bergerak yang tidak mempunyai alur cerita dan benar-benar diperuntukan sebagai alat permainan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat kini membuat *video game* bisa dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai alur cerita, makna, hingga ideologi yang tersembunyi dibalik kisahnya.

Game dengan model permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) ini nyatanya menghadirkan berbagai jenis pesan yang beragam. Game ini seyogyanya ditujukan untuk orang dewasa, tapi pada kenyataannya banyak dimainkan oleh anak-anak dibawah umur dan kalangan usia remaja. Game ini semakin menarik karena

terdapat banyak makna tersembunyi yang terkandung dalam simbol-simbol yang disajikan dalam game tersebut. Melihat adanya simbol-simbol yang tersaji pada game tersebut menggambarkan nilai-nilai kebudayaan dan banyaknya makna yang terkandung dalam game *Heroes of Newerth* membuat penulis tertarik untuk melihat sejauh mana makna simbol yang terkandung dalam game *Heroes of Newerth*.

B. Perumusan Masalah

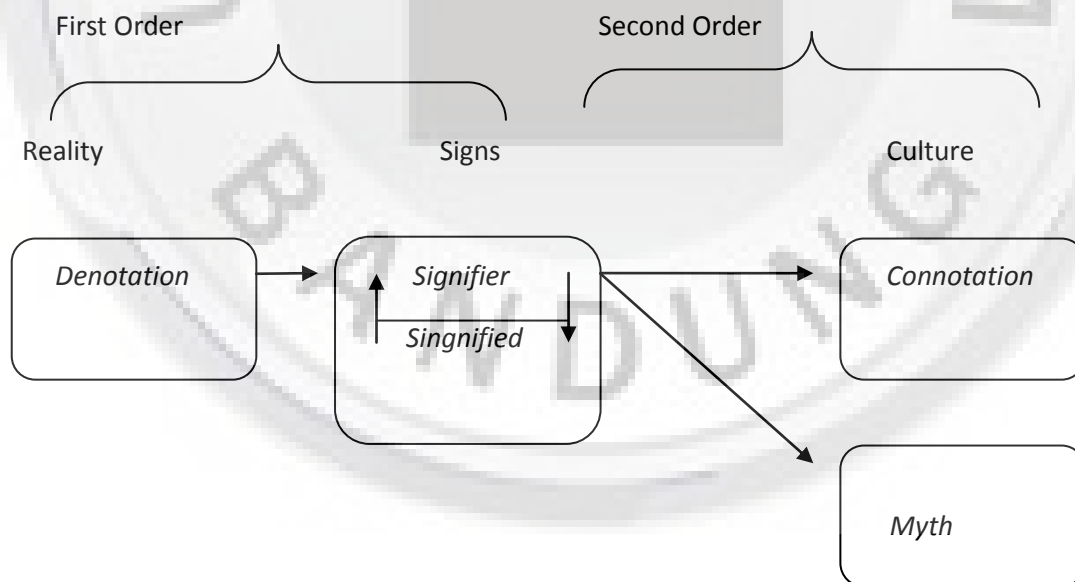
Bertitik tolak dari tujuan pemilihan masalah seperti yang tersebut diatas, maka dalam pembahasan selanjutnya penulis mencoba memfokuskan masalah yang akan dibahas sekitar :

1. Bagaimana makna denotatif mengenai symbol yang terkandung pada karakter dalam game *Heroes of Newerth*?
2. Bagaimana konotatif mengenai symbol yang terkandung pada karakter dalam game *Heroes of Newerth*?
3. Bagaimana mitos mengenai symbol yang terkandung pada karakter dalam game *Heroes of Newerth*?

C. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes yang terdiri dari makna denotatif, konotatif dan mitos. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak dikomunikasikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.

Gambar 3.1 Signifikasi Dua Tahap Barthes



Sumber : (John Fiske, Introduction to Communication Studies, 1990:88)

D. Metode dan Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha melihat kebenaran-kebenaran atau membenarkan kebenaran, namun di dalam melihat kebenaran tersebut, tidak selalu dapat dan cukup didapat dengan melihat sesuatu yang nyata, akan tetapi kadang kala perlu pula melihat sesuatu yang bersifat tersembunyi, dan harus melacakinya lebih jauh ke balik sesuatu yang nyata tersebut.

E. Temuan Penelitian

1. Makna denotatif *symbol* pada karakter *game Heroes of Newerth*

- a. **Amun-Ra** : Amunra yang sedang berdiri gagah dengan memegang sebuah tongkat emas untuk senjatanya,
- b. **Pharaoh** : Pharaoh yang sedang dalam posisi siap siaga dengan memegang sebuah tongkat emas bercahaya untuk senjatanya.
- c. **Succubus** : Karakter Succubus yang berbusana seperti layaknya iblis yang berwujud wanita .
- d. **Devourer** : Karakter Devourer yang memiliki bentuk seperti monster ini tampak mengerikan dengan memiliki banyak mulut diseluruh tubuhnya, dengan semuanya dalam posisi terbuka.
- e. **HammerStorm** : Karakter HammerStorm yang memiliki bentuk seperti manusia ini ,tampak sangat kuat dengan otot yang kekar dan satu tangan yang mengangkat sebuah palu emas yang sangat besar.
- f. **Parasite** : Karakter Parasite yang memiliki bentuk seperti sebuah monster ini terlihat menjijikan dengan bentuk tubuh yang digambarkan seperti binatang menjelata ini.
- g. **SoulStealer** : Karakter SoulStealer yang memiliki bentuk seperti sebuah manusia setengah monster ini terlihat menyeramkan.
- h. **Armadon** : Karakter Armadon yang memiliki bentuk manusia berkepala dua ini sungguh menyeramkan karena sangat tidak wajar dalam satu tubuh memiliki dua wajah yang berbeda.
- i. **Empath** : Karakter Empath dalam game Heroes of Newerth kali ini memang terlihat berbeda karena berwujud seorang manusia yang sangat anggun dan cantik.
- j. **Jeraziah** : Karakter Jeraziah terlihat sangat gagah dan perkasa berbeda dengan karakter sebelumnya hampir didominasi oleh wujud monster, hingga manusia setengah monster, Jeraziah berpakaian baju perang lengkap diseluruh tubuhnya seperti ksatria.

2. Makna konotatif *symbol* pada karakter *game Heroes of Newerth*

- a. **Amun-Ra** : Berdiri dengan tegak sambil membusungkan dada merupakan hal yang tidak baik, dikarenakan mencerminkan perilaku yang angkuh.
- b. **Pharaoh** : Berdiri dengan tegak sambil membuka kedua tangan yang berarti siap siaga untuk segala kondisi baik itu secara positif maupun negatif.
- c. **Succubus** : Succubus menggunakan pakaian yang sangat minim, dengan mengartikan untuk menaikan dan mengundang hasrat dari lawan jenisnya lelaki.

- d. **Devourer** : Devourer ini semua kondisi mulutnya dalam keadaan terbuka bisa diartikan sebagai kelaparan dan rakus dalam segala hal yang sifatnya berlebihan.
 - e. **HammerStorm** : HammerStorm ini selalu mengangkat salah satu tangannya ke atas sekaligus mengangkat palu besar emasnya, hal ini menandakan bahwa HammerStorm sangatlah kuat dengan kondisi yang marah yang ditandai dengan merah di kedua matanya.
 - f. **Parasite** : Parasite ini memiliki bentuk tubuh dan warna yang terlihat bersifat negative, bentuk tangan yang seukuran tubuhnya itu memungkinkan dia bisa menarik dan memperoleh kekuatan musuh dengan sekejap seperti yang dia inginkan.
 - g. **SoulStealer** : SoulStealer ini memakai seluruh perhiasan dibagian tubuhnya yang secara berlebihan, hal ini bisa mencerminkan sifat tamak dan serakah dalam semua hal yang bersifat harta.
 - h. **Armadon** : Armadon ini memiliki dua kepala yang berbeda bisa diartikan bahwa Armadon ini memiliki dua kepribadian didalam tubuhnya, serta berbusana yang mencirikan bangsa primitive (zaman batu).
 - i. **Empath** : Empath ini walaupun sangat anggun dan cantik, paduan warna yang dikenakan pada gaun Empath sungguh lah menggoda mata untuk tetap melihatnya, ditambah dengan bentuk payudara besarnya, yang menandakan untuk menggoda seluruh hal disekitarnya.
 - j. **Jeraziah** : Jeraziah dalam *game Heroes of Newerth* ini disetiap waktunya selalu mengangkat pedangnya sangat tinggi, dan memperlihatkan kekuatan dan tubuhnya yang gagah kepada setiap lawannya.
3. **Mitos mengenai symbol pada karakter *game Heroes of Newerth***
- a. **Amun-Ra** : Amun-Ra yang di gambarkan seperti Phoenix atau burung api ini memang terlihat 'gagah', sehingga tidak heran beberapa perusahaan menggunakan logo seperti ini dan Illuminati memaknai burung ini sebagai salah satu simbol spritual dan militer tertinggi. Namun dengan beberapa penjelasan tersebut tidak dapat disimpulkan begitu saja bahwa simbol ini memiliki keterkaitan dengan sesuatu yang berbentuk sebuah teror.
 - b. **Pharaoh** Pada zamannya Pharaoh itu dijadikan suatu kepercayaan yang dijadikan alat penyembahan dan pedoman hidup orang zaman dahulu. Namun dengan beberapa penjelasan tersebut tidak dapat disimpulkan begitu saja bahwa simbol ini mengajak pemain *game Heroes of Newerth* untuk menganut dan mempercayai Pharaoh ini.
 - c. **Succubus** : Menurut legenda, **Incubus** (jantan) dan pasangannya Succubus (betina) adalah sepasang malaikat yang diusir dari Surga oleh Tuhan atas kesalahan mereka. Kepercayaan manusia terhadap makhluk iblis seperti ini sudah ada sejak Abad Pertengahan (Medieval Period/Middle-Ages), dan cerita tentang makhluk iblis ini dapat ditemukan dalam beberapa kebudayaan yang kita kenal saat ini.

- d. **Devourer** : Karakter ini mengarah pada salah satu tujuh dosa manusia mematikan manusia atau (7 *Deadly Sins*) yaitu Gluttony (Rakus) yang dikuasai oleh iblis *Bezelbub* hal ini dilihat dari secara makna denotasi, konotasi, hingga mitos yang ada. *Beelzebub* adalah nama dari salah satu dari tujuh raja neraka dan digambarkan sebagai dewa lalat. Dia mengajak seseorang untuk makan banyak, mahal, rakus, dan pilih-pilih makanan. Dosa ini kelihatan kecil, karena hanya masalah makan, tetapi ternyata menjadi dosa yang besar.
- e. **HammerStorm** : Karakter HammerStorm ini merupakan perwujudan dari *antagonisme* yang berasal dari agama-agama *Abrahamik*. Dia memunculkan kemarahan yang akhirnya bersifat destruktif dan menimbulkan dosa. Contoh dari akibat dari dosa ini adalah membunuh (bisa juga membunuh orang lain buat pemujaan). Namun yang paling berat dari dosa ini adalah bunuh diri.
- f. **Parasite** : Karakter Parasite pada *game Heroes of Newerth* ini mengarah pada salah satu tujuh dosa manusia mematikan manusia atau (7 *Deadly Sins*) yaitu Envy (Iri) yang dikuasai oleh iblis *Leviathan* . *Leviathan* adalah salah satu dari tujuh pangeran dari neraka dan pintu neraka ada di mulutnya (*Hellmouth*). *Leviathan* identik dengan rakasa laut besar. *Leviathan* adalah salah satu setan yang dikatakan untuk menggoda laki-laki dalam melakukan penghujatan. Penghujatan ini bisa diartikan karena alasan dendam yang timbul karena iri atau dengki dengan sesuatu hal
- g. **SoulStealer** : Karakter SoulStealer pada *game Heroes of Newerth* ini mengarah pada salah satu tujuh dosa manusia mematikan manusia atau (7 *Deadly Sins*) yaitu Greed (Serakah) yang dikuasai oleh iblis *Mammon*. *Mammon* adalah iblis keserakahan, kekayaan dan ketidakadilan. Orang-orang yang menyembah Mammon yang setara dengan orang-orang rakus pada uang. Pada beberapa gambaran wujudnya di beberapa kitab terdahulu memperlihatkan *Mammon* sedang menahan uang/harta di pangkuannya (itu artinya pelit) dan menginjak kepala seseorang (itu bisa diartikan menginjak penyembahnya atau bisa pula sedang menginjak orang lain untuk kekayaannya).
- h. **Armadon** : Karakter Armadon pada *game Heroes of Newerth* ini mengarah pada salah satu tujuh dosa manusia mematikan manusia atau (7 *Deadly Sins*) yaitu Sloth (Malas) yang dikuasai oleh iblis *Balphegor*. Dia sering dikatakan sebagai iblis kekayaan yang didapat dengan licik. Dia mendorong seseorang untuk mendapatkan kekayaan dengan cara mudah dan jika perlu dengan menipu. Sebagai contoh adalah korupsi. Setelah kaya maka waktunya untuk bermalas-malasan tanpa bekerja. Kemalasan, bagi kita biasanya bisa menjadi sebuah kebiasaan. contoh paling mudah adalah menunda pekerjaan dan terus mencari pekerjaan yang mudah dengan hasil yang besar.
- i. **Empath** : Karakter Empath pada *game Heroes of Newerth* ini mengarah pada salah satu tujuh dosa manusia mematikan manusia atau (7 *Deadly Sins*) yaitu Lust (Nafsu) yang dikuasai oleh iblis *Asmodeus*. Asmodeus akan dihukum selamanya di neraka tingkat kedua. Dia membawahi tujuh puluh dua pasukan setan di bawah komandonya. Dia adalah salah satu raja neraka di bawah Lucifer. Dia digambarkan muncul dengan tiga kepala, yang pertama adalah seperti banteng, yang kedua seperti laki-laki dengan

mahkota, dan yang ketiga seperti domba jantan. Dia memiliki ekor ular, dan dari mulutnya mengeluarkan api. Selain itu, ia duduk di atas sebuah neraka naga dan memegang tombak.

j. Jeraziah

Pada bagian analisis karakter Empath pada *game Heroes of Newerth* ini mengarah pada salah satu tujuh dosa manusia mematikan manusia atau (7 *Deadly Sins*) yang terakhir yaitu Pride (Kebanggaan) yang dikuasai oleh iblis *Lucifer*. Bahasa latin *pride* adalah *superbia* yang dikenal juga *hubris*, yaitu dosa paling utama, ter-origin, dan paling berbahaya dari seluruh dosa yang ada termasuk sumbernya yang menciptakan dosa ini adalah iblis tingkat tertinggi. Harga diri yang tinggi seorang manusia membuat manusia menjadi sombong, kesombongan membuat mereka menjadi merasa paling benar diantara yang lain. Kesombongan membuat manusia menjadi terkutuk dimata Tuhan. Kesombongan membuat manusia mencintai dirinya sendiri. Kesombongan merupakan puncak dari seluruh dosa yang berarti, demi harga diri apapun akan dilakukan.

F. Diskusi

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa adanya bentuk kegiatan komunikasi sebagai interaksi, dimana adanya proses sebab-akibat atau aksi-reaksi yang arahnya bergantian (Mulyana, 2010:67). Hal ini tidak diragukan lagi bahwa kompetisi *Garena Star League (GSL)* adalah suatu turnamen yang diadakan setiap tahunnya di Thailand yang diikuti oleh seluruh Negara didunia yang bermain *game Heroes of Newerth*, kompetisi ini sungguhlah ketat dikarenakan hadiah yang sangat memukau yaitu \$500.000 USD.

Namun dengan kesuksesan game tersebut, hal ini tidak diikuti oleh pengetahuan para pemain game tersebut, bahwa dalam game tersebut sungguh sangat jelas disuguhkan berbagai macam symbol illuminati hingga bauran *Illuminati*, yaitu 7 *Deadly Sins* (tujuh dosa paling mematikan). Ketagihan atau *addicted* inilah yang terkadang kita mengabaikan apa isi pesan apa saja yang terkandung dalam game tersebut. Zaman sekarang bahwa *Video Game* itu bukanlah untuk hanya hiburan semata untuk menghilangkan jenuh, namun hal ini bisa menjadi sesuatu yang lebih *Professional* hal ini diperkuat oleh dibentuknya iE-sport oleh pemerintah Indonesia untuk menaungi membuat suatu wadah untuk pemain game yang professional dan lebih terdata apa saja prestasi yang sudah dicapai, tentu sangat diperlukan karena ini bisa saja membantu untuk mengharumkan nama Indonesia di mata Internasional dalam bidang game online

G. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian melalui tahapan analisis semiotika Roland barthes, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada tahap denotasi *game* ini terlihat sangat menarik dengan memperlihatkan tampilan gambar yang berbagai bentuk karakter, dimulai dari dewa, manusia, hingga *monster*. Dari segi denotasi tampilan yang sangat mencolok dan menarik untuk dilihat adalah sosok Amun-Ra, dan Succubus, hal ini dikarenakan rancangan gambar pada karakter yang dibuat di *game Heroes of Newerth* ini sudah tidak asing lagi, dan sering kita temukan di berbagai aspek, seperti film, desain baju, desain logo band, hingga desain arsitektur bangunan, yang tentunya

mendukung untuk membuat *game* ini menjadi semakin menarik untuk dimainkan.

2. Pada tahap konotasi *game* ini terlihat menarik pula, karena makna konotasi yang ditimbulkan dari simbol-simbol yang terdapat pada karakter tersebut cenderung menimbulkan sifat yang super negatif, dan tidak sedikit pula karakter yang menunjukkan sifat yang super positif.
3. Pada tahap terakhir yaitu mitos yang terdapat pada *game Heroes of Newerth* ini sungguh sangat menakutkan, dan diluar diguaan sebelumnya. Pada sepuluh karakter yang diteliti seperti Amun-Ra, Pharaoh, dan Succubus terbukti memiliki mitos yang ada kaitannya dengan Illuminati, seperti yang dituliskan pada konteks penelitian sebelumnya, hal ini menjadi kecurigaan peneliti, bahwa ada suatu masalah yang terdapat pada *game* ini, namun ketujuh sisa karakternya tersebut bukannya diluar unsur Illuminati, melainkan melambangkan tujuh dosa paling mematkan didunia (*7 Deadly Sins*) yang tentunya merupakan bauran dari Illuminati. Tujuh dosa ini diantaranya *Gluttony* (Rakus) : Devourer, *Wrath* (Murka) : HammerStorm, *Envy* (Iri) : Parasite, *Greed* (Serakah) : SoulStealer, *Sloth* (Malas) : Armadon, *Lust* (Nafsu) : Empath, dan terakhir *Pride* (Sombong) : Jeraziah.

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro. 2010. *Metodologi Penelitian untuk Public Relations*. Bandung : Simbiosis Rektama Media.
- Barthes, Roland. 2007. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Cangara, Hafid. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : Rajawali Pers.
- Chris Barker. 2009. *Cultural Studies, Teori dan Praktik*, Jogjakarta: Kreasi
- Davis, Lloyd. 2002. *Introducing Cultural and Media Studies Suatu Pendekatan Semiotik*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Moelong, J. Lexy. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Morley, David dan Roger Silverstone. 1991. *Communication and Context : Ethnographic Perspective on The Media Audiences dalam A Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Research*. London : Routledge
- Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Yogyakarta : Penerbit Jalasutra.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Siahaan, S. M. 2004. *Komunikasi Pemahaman dan Penerapannya*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Sigit Mangun Wardoyo. 2013, *Pembelajaran Konstruktivisme: Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter*, Jakarta : Alfabeta
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- _____. 2009. *Analisis Teks Media*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

Sumber lain :

Fikom Unisba. 2013. Panduan Penyusunan Skripsi, Usulan Penelitian, & Karya Ilmiah. Bandung : Whatif Artwork.

Tawakal, Iqbal M. 2011. “Citra Timur Tengah dan Rusia sebagai Teroris dalam Permainan Video di Komputer”. Skripsi. Bandung : Universitas Islam Bandung.

Nurmala, Mira. 2014. “Simbol-Simbol Illuminati Dalam Filmt The Arrivals”. Skripsi. Bandung : Universitas Islam Bandung.

