

## MYTHOLOGICAL ELEMENTS IN GOD OF WAR VIDEO GAME: A POPULAR CULTURE ANALYSIS

<sup>1</sup>Arya Pratama Herryawan, <sup>2</sup>Yohanes Kurniawan Winardi, <sup>3</sup>Nopita Trihastutie  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Widya Kartika

### Abstrak

Zaman sekarang ini budaya populer bisa saja hadir dalam berbagai wujud dan platform dan dapat diakses oleh banyak orang, karena diproduksi massal, dan dapat diterima oleh orang-orang dari berbagai kalangan. Menurut Abhishek Kumar Singh (2022) budaya populer adalah sebuah budaya dapat diterima oleh masyarakat dari berbagai kalangan usia.

Studi ini bertujuan untuk menganalisis akurasi kepahlawanan dari seorang yang bernama Kratos sebagai protagonis dan satu-satunya karakter yang dapat dikendalikan di dalam permainan video *God of War*, dengan metode penelitian kualitatif, di mana masih dapat ditemukan sisi kepahlawanan pria aneh berkepala plontos satu ini seberingas apapun dia, masih punya sisi kepahlawanan, beserta keakuratan representasi elemen mitologi di permainan ini. Dan dari studi ini penting diingat menganalisis watak karakter dalam sebuah permainan video.

**Kata kunci:** Yunani, Mitologi Yunani, Mitologi, Budaya Populer, Permainan Video

### Abstract

*Nowadays popular culture can come in many different kinds of forms and platforms and can be accessed by many people, since it is mass-produced, and can be accepted by the people from all classes. According to Abhishek Kumar Singh (2022) popular culture means a culture that can be accepted by the society of all ages.*

*This study aims to analyze the accuracy of heroism in a character named Kratos, who serves as the protagonist and the only controllable character in the God of War video game, using qualitative research methods, this study explores how, no matter how brutal is he, this weird bald man still have the heroic side inside him, along with the accuracy of the mythological elements inside. It is important to remember the significance of analyzing character traits in video games.*

**Keywords:** Greece, Greek Mythology, Mythology, Popular Culture, Video Games

## 1. PENDAHULUAN

Dewasa ini di kehidupan sehari-hari yang kian modern, permainan video menjadi hal yang sudah umum sekaligus menjadi bagian dari kehidupan sebagian orang, dan permainan video sudah menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari keseharian mereka, bisa dikatakan sebagai “bagian inti” dalam kehidupan sehari-hari mereka. Seperti pada sebuah penelitian pada tahun 2018 yang dilakukan terhadap 32,3 juta pengguna internet, mulai dari usia 10 tahun ke atas, di mana hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa 100% pengguna

internet pada rentang usia 10 hingga 17 tahun atau 9% dari total populasi *gamer*, sedangkan hampir 3/4 pengguna berusia di atas 18 tahun (sebesar 72%) menyatakan bahwa diri mereka adalah *gamer* (Moliner, 2019).

Namun, untuk kasus ini, penulis memutuskan untuk berfokus pada permainan berbasis mitologi yang diambil sejarah di kehidupan nyata sebagai inspirasi bagi tim pengembang dan kemudian menggabungkannya ke dalam dunia fiksi di dalam permainan yang dibuat oleh tim pengembang, karena tidak semua permainan video dibuat dengan 100% latar belakang yang murni fiksi.

Di antara semua permainan video yang mengandung unsur mitologi di dalamnya *God of War* menjadi pilihan penulis karena nilai *rating*-nya yang tinggi di IGN, dan menunjukkan kepada banyak pemainnya pandangan yang berbeda mengenai dewa-dewi yang biasanya disembah oleh masyarakat zaman peradaban kuno Yunani, yang dianggap sebagai makhluk suci yang abadi, tetapi permainan ini memberikan pandangan yang berbeda di mana dewa-dewi tersebut dapat dengan mudahnya dibunuh oleh Kratos, sang tokoh utama sekaligus satu-satunya karakter yang dapat dikontrol di dalam permainan ini. Tentang *God of War*, *God of War* adalah waralaba permainan video yang dibuat oleh Santa Monica Studios pada tahun 2005 (ign.com).

Apa yang penulis inginkan dari penelitian ini adalah mencari tahu sendiri seberapa akuratnya elemen-elemen mitologi Yunani yang dapat ditemukan di dalam permainan ini. Jika tim pengembang memang hendak membuat sebuah permainan video yang didasarkan pada mitologi nyata (yang dalam kasus ini mitologi Yunani), tim pengembang harus membuatnya seakurat mungkin dengan mitologi yang sebenarnya untuk membuat pemain merasa secara virtual masuk ke dalam dunia mitologi Yunani melalui permainan tersebut selain grafis dan visual yang disajikan bersama mitologi tersebut, dan pada saat yang sama memberikan pengetahuan baru kepada para pemain mengenai dewa-dewi Yunani yang merupakan elemen mitologi yang harus penulis sampaikan karena dewa-dewi memegang peranan penting dalam mitologi Yunani.

Komponen inti yang ingin penulis bahas di sini adalah mengenai mitologi yang dalam hal ini adalah mitologi Yunani di mana orang Yunani memiliki begitu banyak dewa-dewi yang memerintah dan menguasai berbagai alam dalam mitologi aslinya. Penulis yakin bahwa anggota pengembang permainan menggunakan teori yang sama dengan yang ingin penulis gunakan untuk tulisan ini, karena ini adalah tentang mitologi Yunani, kemudian semua elemen dari mitologi tersebut digabungkan menjadi satu dan akhirnya dikemas menjadi sebuah video permainan yang saat ini semua orang mengenalnya dengan nama *God of War*.

Sekarang mengenai terminologi yang ada di dalam permainan video ini, Di dalam permainan, banyak sekali istilah-istilah yang didasarkan pada kata-kata Yunani, seperti nama karakter atau nama-nama item, yang didasarkan pada kata-kata Yunani asli yang digunakan di dalam jalan cerita permainan video tersebut, dan tanpa istilah-istilah Yunani tersebut maka permainan tersebut tidak akan menjadi permainan yang berdasarkan mitologi Yunani juga, dengan mungkin beberapa tulisan-tulisan Yunani yang mungkin bisa ditemukan di dalam permainan sebagai sebuah misteri yang harus ditemukan oleh pemain dan disembunyikan di dalam peta permainan tersebut yang biasanya dikenal dengan sebutan “*easter egg*”, yang dimana “*easter egg*” ini merupakan istilah yang umum namun sangat sulit untuk ditemukan di dalam permainan itu.

Obyek juga merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari studi ini dimana dunia permainan ini sendiri mungkin juga berhubungan dengan dunia nyata Yunani pada era peradaban kuno atau yang paling awal di Yunani, dimana pada setiap peradaban manusia kuno terdapat banyak sekali mitologi-mitologi yang berbeda yang dibuat. Dan bangsa yang berbeda berarti mitologi yang berbeda juga di mana hal itu membuat begitu

banyak keragaman pada mitologi. Bahkan suatu bangsa dapat membuat banyak mitologi dalam berbagai jenis.

Penulis menemukan dua artikel dari jurnal yang berbeda yang membahas tentang permainan ini dimana yang pertama ditulis oleh Cassar (2013). Di mana Cassar, dalam makalahnya membahas tentang permainan itu sendiri, lengkap dengan alur permainan, genre, dan durasi dari keseluruhan alur permainan. Dimana Cassar menyebutkan kata “demi-god” yang menurut penulis mungkin cocok dengan penelitian yang dibuat oleh Cassar, karena menurut penulis “demi-god” adalah anak dari dewa yang hidup sebagai manusia biasa, tidak seperti orang tua mereka yang merupakan murni dewa. Dewa-dewi dalam mitologi Yunani bersifat abadi, sedangkan para “demi-god” ini bersifat tidak abadi seperti halnya manusia biasa yang hidup sebagai makhluk fana. Berikutnya adalah karya Sanders (2020) yang ditulis sebagai persyaratan untuk gelar Master of Arts, yang secara garis besar membahas tentang maskulinitas dan hegemoni yang dapat ditemukan dalam diri Kratos sebagai tokoh utama dan satu-satunya tokoh yang dapat dikontrol dalam waralaba ini.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Himawan, Fatmawaty, dan Dodiyanto (2022), metode kualitatif menitikberatkan pada deskripsi dari objek yang menjadi datanya. Metode kualitatif mendukung dalam mendeskripsikan elemen mitologi dalam waralaba permainan video *God of War*.

### **2.1. SUMBER DATA**

#### **2.1.1 SUMBER DATA PRIMER**

Penulis ingin mengambil beberapa video *gameplay* permainan video *God of War* yang berasal dari YouTube yang terdiri dari lima video berbeda untuk kecukupan data yang berdurasi sekitar 10 hingga 30 menit dengan video terpendek yang ditemukan adalah *Kratos vs Helios Full Boss Fight - God of War 3* dari saluran YouTube bernama ImAK ([https://www.youtube.com/@Imak\\_831](https://www.youtube.com/@Imak_831)) dengan total durasi 8 menit 46 detik, dan video terpanjang yang ditemukan adalah *GOD OF WAR 3 REMASTERED PS5 WALKTHROUGH 4K GAMEPLAY PART - 04* dari saluran YouTube bernama DamonTheGamer (<https://www.youtube.com/@DamonTheGamer02>) dengan total durasi 34 menit 16 detik.

#### **2.1.2 SUMBER DATA SEKUNDER**

Sumber data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini penulis mencari dari artikel-artikel dari jurnal dan situs web resmi yang terkait dengan mitologi Yunani.

### **2.2. PROSEDUR PENGUMPULAN DATA**

Prosedur pengumpulan data yang penulis pakai adalah: pertama, memilih video yang baru saja diunggah di YouTube. Kedua, tonton semua video yang sudah dipilih. Ketiga, catat baik-baik semua penggambaran versi modern dewa-dewi yang Kratos hadapi. Keempat, mengidentifikasi artikel yang berkaitan dengan konsep pahlawan modern.

### **2.3. PROSEDUR ANALISIS DATA**

Prosedur analisis data yang penulis pakai adalah: pertama, melakukan klasifikasi data berdasarkan kategorisasi para dewa-dewi Yunani. Kedua, bandingkan para dewa-dewi di dalam permainan dan di dalam mitologi aslinya. Dan ketiga, bandingkan dengan konteks pahlawan modern.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Semua data penulis kumpulkan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang dalam hal ini dapat membantu mendukung penulis untuk elemen mitologi yang

terdapat pada permainan video *God of War* atau lebih tepatnya pada permainan yang berbasis mitologi Yunani dalam franchise tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Himawan, Fatmawaty, dan Dodiyanto (2022), metode kualitatif menitikberatkan pada deskripsi dari objek yang menjadi datanya.

Video YouTube yang penulis pilih sebagai sumber data primer untuk game yang berfokus pada *gameplay* dari permainan berbasis mitologi Yunani ini, penulis memilih tahap pertarungan bos dari *gameplay* itu sendiri karena para dewa berada di tahap bos. Dimana Kratos, sang protagonis dan satu-satunya karakter yang dapat dikontrol dalam game tersebut, harus bertarung dan membunuh mereka seiring dengan berjalannya alur cerita sesuai dengan jalan cerita game-game berbasis mitologi Yunani dalam waralaba tersebut.

### 3.1. ELEMEN-ELEMEN MITOLOGIS DI DALAM PERMAINAN

Setiap peradaban kuno memiliki mitologinya sendiri dengan elemen-elemen mitologi yang terdiri dari; dewa dan dewi, manusia setengah dewa, pahlawan, dan makhluk atau binatang yang tampak aneh. Bahkan semua game berbasis Yunani dalam waralaba permainan video *God of War* juga demikian.

#### 3.1.1 PARA DEWA DAN DEWI

Elemen pertama dari mitologi yang ditemukan dalam game adalah dewa dan dewi sebagai musuh boss stage, hal ini penulis temukan dalam game ketika menganalisa video *gameplay* di YouTube sebagai sumber data primer terdapat dua dewa dan satu dewi yang menjadi sampel, yang terdiri dari Helios si dewa matahari, Zeus raja segala dewa, dan Gaia si dewi bumi yang sudah dihadapi dan dibunuh oleh Kratos.



**Gambar 1**

Momen-momen menjelang Kratos menembak jatuh kereta kuda Helios  
([https://www.youtube.com/@Imak\\_831](https://www.youtube.com/@Imak_831))

Dewa Yunani pertama adalah Helios yang dalam mitologi asli merupakan dewa matahari yang digambarkan mengendarai kereta kuda ajaib yang dapat melayang, yang disembah oleh orang Yunani kuno karena kekuatan dan kehangatan matahari. Dengan kereta ajaibnya, Helios “menyeret” matahari melintasi langit dari timur tempat matahari terbit di pagi hari ke barat tempat matahari terbenam ([www.worldhistory.org](http://www.worldhistory.org)).

Sebuah video dari channel YouTube ImAK tentang boss stage di mana Kratos bertarung melawan dewa matahari Helios dan mengalahkannya pada akhirnya, Kratos mencabut kepala Helios dengan tangannya sendiri dengan hampir tanpa perlu bersusah payah setelah Kratos berhasil mengalahkan Helios setelah memusnahkan segerombolan pasukan mayat hidup.



**Gambar 2.**

Kratos memenggal Helios, sang dewa matahari, dengan tangannya sendiri  
([https://www.youtube.com/@Imak\\_831](https://www.youtube.com/@Imak_831))

Berikutnya adalah dewi bumi Gaia yang dalam mitologi Yunani digambarkan sebagai dewi bumi dan juga “ibu yang lebih tinggi” dari manusia dan makhluk abadi/dewa, di mana dia pertama kali muncul selama era kekacauan, dan oleh karena itu, hal tersebutlah yang membuatnya menjadi yang pertama dari semua dewa dan dewi dalam mitologi Yunani (www.worldhistory.org).

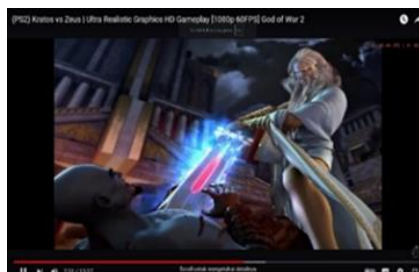


**Gambar 3.**

Gaia sang dewi bumi  
(<https://www.youtube.com/@DamonTheGamer02>)

Untuk dewa terakhir (alias boss stage) sebagai sampel, penulis memilih Zeus yang dalam mitologi Yunani dikenal sebagai raja dari semua dewa dan dewi Yunani, dan dewa petir yang berkuasa dan tinggal di Gunung Olympus yang dikenal sebagai tempat tinggal para dewa dan gunung tertinggi di seluruh Yunani (www.thecollector.com).

Namun, ada dua versi penggambaran Zeus sebagai bos terakhir dalam game yang berbasis mitologi Yunani dalam franchise ini, satu di God of War II dan satu lagi di God of War III. Perbedaannya adalah, pada game kedua dalam waralaba tersebut Zeus lah yang mengalahkan Kratos, sedangkan Kratos berhasil menuntaskan dendamnya kepada Zeus pada game ketiga yang secara otomatis berarti Kratos telah berhasil membunuh Zeus.



**Gambar 4.**

Kratos “dikalahkan” oleh Zeus  
(<https://www.youtube.com/@MoreChampionSparta>)

Pada versi video game God of War II kali ini Zeus “berhasil” mengalahkan Kratos dalam sebuah duel dengan menusuk tubuhnya dengan pedang besar, namun itu hanyalah bagian tengah dari duel tersebut karena Kratos meregenerasi dirinya sendiri di sebuah alam, yang berarti Kratos menipu kematiannya dan sekali lagi bangkit dan bertarung melawan Zeus di mana di akhir duel diketahui bahwa Zeus telah kabur dari tempat kejadian.

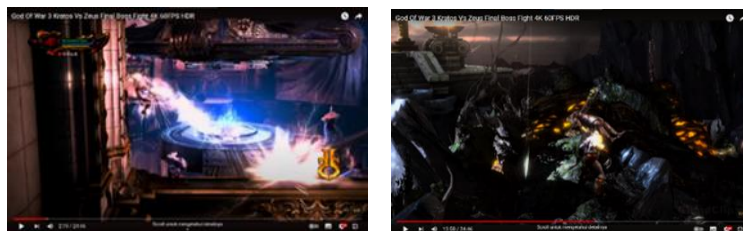


**Gambar 5.**

Kratos meregenerasi lukanya sendiri  
(<https://www.youtube.com/@MoreChampionSparta>)

Dan itu adalah satu-satunya saat Kratos dikalahkan oleh seorang dewa (Zeus) karena dalam lore, Kratoslah yang seharusnya menjadi pembunuh para dewa, hanya dalam video game God of War II, dan pada adegan di mana Kratos diseret ke dunia bawah, secara ajaib sebuah kekuatan misterius namun unik terjadi pada tubuhnya di mana ia dapat menyembuhkan dan meregenerasi luka tusuknya secara instan bisa dilihat pada figur 3.5.

Pada game ketiga sebagai boss terakhir setelah membunuh semua dewa, Kratos berhasil menyelesaikan misi balas dendamnya dengan membunuh Zeus dan di bawah ini penulis akan memberikan screenshot “kematian” Zeus di tangan Kratos sendiri setelah menghadapi duel yang cukup panjang dan sengit melawan raja dari semua dewa tersebut.



**Gambar 6.**

Kratos menghadapi Zeus (kiri) dan “kematian” Zeus (kanan)  
(<https://www.youtube.com/@rayanngaming53>)

### 3.1.2 DARAH CAMPURAN



**Gambar 7.**

Penggambaran Hercules  
(<https://www.youtube.com/@rayanngaming53>)



Untuk yang ini sebenarnya lebih ke arah hasil pernikahan campuran antara para dewa dengan para manusia, yang menghasilkan anak-anak hibrida manusia setengah dewa atau umumnya disebut sebagai “demi-god”. Contohnya adalah Hercules, yang merupakan putra dari Zeus. Seperti yang dapat dilihat dari Gambar 7 di atas, Hercules digambarkan sebagai seorang pria yang sangat besar—bahkan melebihi ukuran Kratos dalam pandangannya, yang membuat Kratos terlihat “kecil” dibandingkan dengan Hercules. Di mana dapat dilihat, Hercules harus menganggukkan kepalanya hanya untuk saling menatap satu sama lain dengan Kratos, sementara Kratos harus memiringkan kepalanya ke atas di saat yang sama hanya untuk menatap wajah Hercules juga sebelum duel di antara keduanya dimulai.

Namun dapat dilihat juga pada video yang penulis pilih untuk Gambar 3.7 dimana di akhir pertarungan, Kratos yang “mungil” berhasil mengalahkan Hercules yang “gagah” setelah melalui duel yang sengit, di mana Kratos melayangkan beberapa serangan akhir ke wajah Hercules berkali-kali hingga membuat wajah Hercules berubah bentuk. Secara keseluruhan, di akhir video, Kratos melancarkan total 19 pukulan ke arah wajah Hercules, dan akhirnya menghancurkan lantai panggung yang kemudian membawa mereka ke sebuah tempat yang mirip selokan tempat ia membuang mayat Hercules.



**Gambar 8.**

Pada akhirnya Kratos berhasil mengalahkan Hercules dan menghancurkan wajahnya (<https://www.youtube.com/@rayanggaming53>)

Pada kenyataannya, menurut penggambaran mitologi Yunani yang sebenarnya tentang Hercules sebagai putra Zeus—seorang dewa, Hercules digambarkan sebagai seorang pria tangguh dengan kekuatan fisik yang luar biasa yang bahkan dapat mengalahkan seekor singa (worldhistoryedu. com), dan jika penggambaran Hercules yang sebenarnya digunakan untuk game ini, bukan Hercules yang telah digambarkan dalam permainan, tentu saja akan menjadi tugas yang berat bagi Kratos hanya untuk mengalahkan Hercules dan “mengubah bentuk” wajahnya pada akhirnya, karena Hercules dalam mitologi Yunani yang asli memiliki kekuatan fisik yang tidak terbayangkan.

### **3.1.3 PAHLAWAN YUNANI**

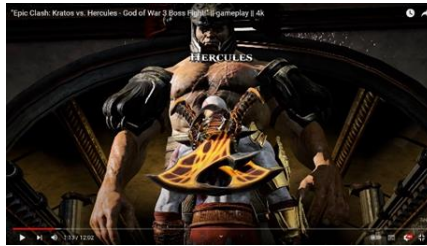
Pahlawan juga merupakan bagian dari sebuah mitologi dimana dalam sebuah mitologi, seorang pahlawan hanya dapat dibuktikan dengan perbuatan sejarah, dan menganugerahkan kekuatan super baik sebagai berkat dari para dewa atau terlahir sebagai hibrida dari manusia dan para dewa tidak seperti superhero modern yang semua orang tahu (Nagy, 2013).

Nagy menyebutkan contoh pahlawan Yunani kuno seperti Achilles, Odiseus, Oedipus, atau Hercules, yang sudah disebutkan sebelumnya di sub-bab 3.1.2 mengenai darah campuran di mana ia adalah Hercules. Hal ini secara otomatis berarti bahwa boss stage yang dilawan Kratos bukan hanya seorang setengah dewa, tetapi juga seorang pahlawan dalam mitologi Yunani yang sebenarnya. Sejauh ini, penulis hanya dapat menemukan Hercules sebagai satu-satunya pahlawan dari kelas setengah dewa untuk elemen mitologi ketiga.

### **3.1.4 MAKHLUK MITOLOGIS YUNANI**

Makhluk atau binatang buas dari mitologi suatu peradaban memang memiliki bentuk yang aneh dan tidak masuk akal dengan logika manusia modern, dalam hal ini misalnya;

monster raksasa dengan satu mata dan tubuh raksasa, campuran antara dua atau lebih binatang dalam satu tubuh (hibrida), dan ada juga yang berbentuk humanoid.



**Gambar 9.**

Hercules is the only hero element found  
(<https://www.youtube.com/@rayyanngaming53>)

Untuk game yang berbasis mitologi Yunani dalam franchise video game God of War penulis memilih tiga makhluk yang berbeda, yang memenuhi kriteria yang telah disebutkan di atas sebelumnya dan dimulai dengan tubuh manusia dan tubuh bagian bawah centaur kuda, kemudian makhluk aneh yang bahkan penulis tidak bisa membedakan makhluk apa itu, dan yang terakhir adalah cyclops sebagai raksasa raksasa bermata satu di bagian kepala.



**Gambar 10.**

Kratos menghadapi seekor centaur  
(<https://www.youtube.com/@DamonTheGamer02>)

Centaur menurut mitologi Yunani adalah manusia dengan tubuh bagian bawah kuda atau bisa juga dikatakan, kuda dengan leher dari kepala hingga badan (bagian torso) manusia. Makhluk ini hidup di hutan-hutan Yunani kuno, di mana makhluk ini dilambangkan sebagai pembuat malapetaka atau bisa juga sebagai makhluk barbar, kecuali satu centaur yang berperilaku berbeda bernama Chiron yang dikenal sebagai centaur yang cerdas, namun sabar dan bijaksana ([nationalgeographic.grid.id](http://nationalgeographic.grid.id)).

Penulis juga menemukan sebuah makhluk aneh yang bahkan penulis tidak tahu makhluk apa itu di level boss Helios dimana makhluk tersebut diam-diam menyelinap tepat dari belakang Kratos dan menyerangnya, Makhluk itu sendiri merupakan campuran dari tiga hewan yang berbeda dalam satu tubuh yang terdiri dari kepala dan tubuh singa yang ditumpuk dengan kepala kambing yang memiliki tiga tanduk di atasnya dan kemudian tubuh ular sebagai ekornya, dan penulis juga tidak dapat mengetahui makhluk aneh seperti apa yang menggangukannya ketika sedang bersiap-siap untuk menembak kereta ajaib Helios.

Dan untuk contoh makhluk mitologi terakhir adalah Cyclops, monster aneh berukuran raksasa dengan hanya satu mata besar di tengah kepalanya yang berperilaku barbar namun tidak sopan dan kejam, dan diyakini oleh orang-orang Yunani kuno hidup di negeri antah berantah yang tidak memiliki sopan santun dan hukum ([nationalgeographic.grid.id](http://nationalgeographic.grid.id)).





**Gambar 11.**

Makhluk aneh yang tidak bisa penulis jelaskan itu apa  
([https://www.youtube.com/@Imak\\_831](https://www.youtube.com/@Imak_831))



**Gambar 12.**

Cyclops

([https://www.youtube.com/@Imak\\_831](https://www.youtube.com/@Imak_831))

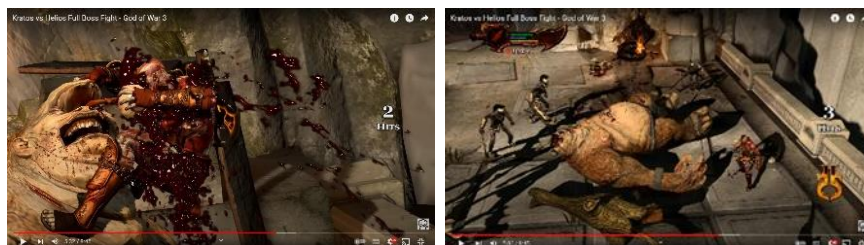
Makhluk buas bermata tunggal satu ini muncul pada saat Kratos hendak melawan Helios, di mana Kratos “menunggangi” makhluk ini untuk menyapu bersih segerombolan pasukan mayat hidup yang menghalangi jalannya.



**Gambar 13.**

Kratos menunggangi si cyclops

([https://www.youtube.com/@Imak\\_831](https://www.youtube.com/@Imak_831))



**Gambar 14.**

Kratos mencungkil keluar mata si cyclops dan ia pun mati  
([https://www.youtube.com/@Imak\\_831](https://www.youtube.com/@Imak_831))

Namun, di dalam permainan itu sendiri, kelemahan cyclops justru terletak pada satu-satunya matanya, di mana setelah memusnahkan seluruh pasukan mayat hidup yang

menghalanginya, Kratos membunuh si cyclops itu, dengan cara mencungkil dan mencabut satu-satunya mata makhluk tersebut. Dimana pada akhirnya makhluk besar ini perlahan-lahan jatuh ke tanah dan mati seperti di bawah ini.

### 3.2. REPRESENTASI PAHALAWAN MODERN DALAM PERMAINAN

*"Sebagai contoh, seorang pahlawan bisa saja seorang tentara, petugas pemadam kebakaran, olahragawan, atau karakter fiksi dalam buku atau film" (Molly Willet, 2022)*

Dari kutipan di atas terdapat pernyataan Willet (2022) bahwa pahlawan modern juga dapat berasal dari dunia fiksi dengan menyebutkan "karakter fiksi dalam buku atau film" yang berarti tidak harus selalu dari kehidupan nyata. Namun, apa yang penulis dapatkan dalam kasus ini berasal dari sebuah waralaba video game. Dengan Kratos sebagai tokoh utama dan satu-satunya karakter yang dapat dikontrol di seluruh waralaba permainan video God of War. Pria aneh botak dan bertato ini, dari jalan cerita permainan dan dari apa yang telah Willet katakan sebelumnya tentang sosok pahlawan modern, dia mungkin dapat memenuhi beberapa kriteria pahlawan modern yang Willet sebutkan di sini,

Pernyataan Willet (2022) terkait pahlawan modern:

*"Beberapa karakteristik umum yang sering dikaitkan dengan pahlawan modern termasuk keberanian, keteguhan hati, kasih sayang, dan ketangguhan. Pahlawan dapat dikagumi karena kekuatan fisik atau keberanian mereka dalam menghadapi bahaya, atau karena tidak mementingkan diri sendiri dan kesediaan untuk mengutamakan kebutuhan orang lain daripada kebutuhan mereka sendiri. Mereka juga dapat dilihat sebagai panutan atau inspirasi, dan dapat dirayakan karena dampak positif mereka terhadap dunia atau orang-orang di sekitar mereka." (Willet, 2022).*

Sekarang dari Kratos itu sendiri yang sesuai dengan penulis temukan dalam dirinya dari sub-bab 3.1 tadi dimana dia menunjukkan keberanian - yang menurut Willet adalah keberanian dalam menghadapi bahaya - dimana dia melawan banyak makhluk dan binatang buas bahkan melawan para dewa dan dewi untuk pertarungan boss stage, yang perannya penting dalam mitologi. Dan yang kedua dari Kratos adalah tekad, di mana Kratos bertekad untuk mengalahkan semua dewa dan dewi-termasuk Zeus sang raja dan ayah dari semua dewa, sebagai dewa petir.

Ketiga adalah kekuatan fisik, seperti pada sub-bab 3.1.2 tadi di mana Hercules sebagai putra Zeus terlihat sangat besar, bahkan melebihi Kratos. Namun, berkat kekuatannya yang kasar di akhir duel, Kratos berhasil mengalahkan Hercules dimana di akhir pertarungan Kratos membuang mayatnya. Juga dari sub-bab 3.1.1 setelah mengalahkan Helios, sang dewa matahari, Kratos memenggal kepalanya dengan mudah setelah duel di mana Kratos tidak membutuhkan alat atau senjata sama sekali dan hanya menggunakan tangan kosong dan kekuatan brutalnya dan kepala Helios terpisah dari seluruh tubuhnya seperti yang terlihat pada gambar 3.2. Bukti lain untuk kriteria ketiga adalah bagaimana bisa Kratos menaiki cyclops dengan ukuran yang sangat besar sebelum akhirnya mencungkil mata satu-satunya yang seketika membuatnya terjatuh ke tanah dan mati. Yang dapat dilihat pada sub-bab 3.1.4—figur 3.13 dan 3.14.

Itulah semua kriteria yang dapat dipenuhi oleh Kratos yang berarti hanya 50% atau tiga dari total enam kriteria yang dapat dipenuhi oleh pria plontos ini, dengan keberaniannya menghadapi bahaya dan kekuatan fisiknya yang kasar adalah kriteria paling ikonik dari

seorang pahlawan yang dapat direpresentasikan olehnya di dalam franchise video game *God of War*, jika sesuai dengan kriteria Willet tentang pahlawan modern.

Selain menggunakan teori Willet, penulis juga menemukan teori lain yang sama mengenai pahlawan modern menurut budaya populer oleh Elaine Kinsella dari Universitas Limerick, Irlandia, yang dimuat dalam [www.rte.ie](http://www.rte.ie), sebuah media Irlandia (2020). Di mana dalam tulisannya di situs resmi RTE, Kinsella menyatakan bahwa:

*“Karakteristik yang paling menentukan dari pahlawan adalah keberanian, integritas moral, keberanian, keyakinan, kejujuran, kesediaan untuk melindungi orang lain, dan rela berkorban” (Elaine Kinsella di www.rte.ie, 2020)*

Kriteria seorang pahlawan (dalam hal ini penulis pahlawan modern) yang disebutkan oleh Kinsella secara keseluruhan ada tujuh, dan ia juga menyebutkan bahwa ada tiga jenis pahlawan yang terdiri dari; pahlawan *martial hero*, pahlawan *civil hero*, dan juga tipe pahlawan *social hero*. *Partial hero* adalah jenis pahlawan yang menempatkan dirinya dalam situasi berbahaya dengan resiko yang dapat membahayakan dirinya. *Civil hero* adalah tipe pahlawan yang sebenarnya kesehariannya adalah warga sipil, namun memiliki keberanian untuk mengambil resiko pada situasi berbahaya yang tidak diinginkan. Terakhir, *social hero*, yaitu tipe pahlawan yang memiliki ide-ide kepahlawanan, meskipun tidak secara langsung beraksi sebagai pahlawan (Kinsella dari [www.rte.ie](http://www.rte.ie), 2020).

Sekarang dengan semua kriteria yang telah disebutkan oleh Kinsella (2020) tentang seorang pahlawan atau penulis pahlawan modern, sekarang saatnya untuk mengetahui apakah ada representasi pahlawan modern di dalam diri Kratos, serta jenis pahlawan seperti apakah Kratos antara pahlawan *martial hero*, pahlawan *civil hero*, atau pahlawan *social hero* yang dimiliki oleh si botak aneh ini, selain mengetahui representasi pahlawan modern di dalam diri Kratos yang telah tergambar sepanjang permainan.

Pertama-tama adalah tipe hero yang telah disebutkan oleh Kinsella ([www.rte.ie](http://www.rte.ie), 2020) sebelumnya dimana terdapat tiga tipe hero, dimana Kratos sesuai dengan tipe pahlawan *martial hero* yang dapat dilihat dari sub-bab 3.1, dimana ia menempatkan dirinya pada kondisi yang membahayakan seperti melawan cyclops atau makhluk aneh yang merupakan perpaduan antara kepala singa yang ditumpuk dengan kepala kambing ditambah dengan tiga tanduk di atasnya dan tubuh ular sebagai ekornya (gambar 3.11). 11) atau ketika ia melawan seekor cyclops (gambar 3.12) sebagai contoh kondisi berbahaya karena binatang yang ia lawan tentu saja berukuran lebih besar dari dirinya-atau ketika pria aneh ini melawan Hercules pada sub-bab 3.1.2 dan gambar 3.7 juga. Pria aneh bertato dan botak ini, jika dibandingkan dengan Zeus, tentu saja ukurannya lebih kecil yang berarti tipe pahlawan *martial hero* yang paling cocok untuk pria aneh ini.

Selanjutnya adalah tentang kriteria yang telah disebutkan oleh Kinsella ([www.rte.ie](http://www.rte.ie), 2020) dan di antara kriteria yang ia sebutkan, Kratos dapat memenuhi kriteria keberanian berjenis *bravery* atau *courage*.

Kedua istilah ini sering diartikan sebagai tidak punya rasa takut, namun, seperti yang baru-baru ini penulis kutip dari [www.betterup.com](http://www.betterup.com) (ditulis oleh Elizabeth Perry, 2021), tentang perbedaan detail dari kedua istilah ini adalah meskipun keduanya sering diartikan sebagai “keberanian”, di mana istilah *bravery* berarti seseorang yang hanya memiliki sedikit atau bahkan tidak memiliki rasa takut sama sekali, tetapi di saat yang sama, keberanian jenis ini dapat menyebabkan akal sehat seseorang “mati” karena dia sudah kehilangan rasa takut dalam melakukan sesuatu dan sepenuhnya dikendalikan oleh nalinya untuk melakukan hal tersebut. Sedangkan di sisi lain *courage* berarti suatu keberanian yang dilakukan dengan penuh kewaspadaan selama proses menyelesaikannya secara sadar.

Dari perbedaan makna yang telah Perry ([www.betterup.com](http://www.betterup.com), 2021) berikan antara keberanian dan keberanian, kini saatnya kembali lagi ke Kratos, setelah Perry menjelaskan secara detail perbedaannya. Dari video YouTube yang penulis tonton untuk sub-bab 3.1,

penulis melihat pertarungan dan cutscene di mana Kratos dengan berani menghadapi musuh-musuh yang ada, termasuk musuh-musuh di tahap boss, tanpa rasa takut sama sekali. Jadi, ini berarti keberanian bertipe *courage* tidak dapat disebutkan sebagai kriteria pertama yang dapat dipenuhi oleh Kratos dan keberanian bertipe *bravery* lebih cocok untuk pria aneh ini sebagai kriteria pertama yang dapat ia lakukan, atau sayangnya, dapat dikatakan sebagai satu-satunya kriteria yang disebutkan oleh Kinsella (www.rte.ie, 2020), karena hanya keberanian yang dapat memenuhi kriteria yang cocok untuk pria aneh ini dengan figur-figur dari sub-bab sebelumnya sebagai bukti yang kuat untuk itu.

Sebagai perbandingan dari dua penulis dan sumber yang berbeda mengenai kriteria seorang pahlawan antara apa yang dinyatakan oleh Willet (2022) dan Kinsella (www.rte.ie, 2020) menurut pendapat mereka, penulis ingin mengetahui kriteria apa yang dapat dipenuhi oleh Kratos dari kedua teori tersebut. Karena karakterisasi Kratos dapat merepresentasikan apa itu pahlawan modern. Willet menyebutkan bahwa ada enam kriteria pahlawan modern, sedangkan untuk Kinsella, ia menyebutkan bahwa ada tujuh kriteria pahlawan modern.

Yang mana untuk kasus ini dimulai dari teori Willet tentang pahlawan modern dengan enam kriteria pahlawan modernnya; keberanian, tekad, kasih sayang, dan ketahanan. Pahlawan mungkin dikagumi karena kekuatan fisik atau keberanian mereka dalam menghadapi bahaya, atau karena ketidakegoisan dan kesediaan mereka untuk mendahulukan kebutuhan orang lain daripada kebutuhan mereka sendiri (Willet, 2022). Dan dari teori Willet tersebut, Kratos dapat mewakili tiga dari enam hal tersebut, yang terdiri dari keberanian, keteguhan hati, dan juga kekuatan yang dapat diwakili oleh pria aneh ini.

Sekarang beralih ke teori Kinsella (www.rte.ie, 2020) tentang pahlawan modern dengan tujuh kriteria yang terdiri dari; keberanian, integritas moral, keberanian, keyakinan, kejujuran, kesediaan untuk melindungi orang lain, dan rela berkorban. Dimana menurut Kinsella (www.rte.ie, 2020), Kratos hanya dapat memenuhi satu kriteria diantara ketujuh kriteria yang Kinsella sebutkan, dimana keberanian adalah satu-satunya kriteria yang dapat Kratos penuhi sedangkan sisanya tidak sesuai dengan pria aneh bertato dan botak ini dengan baik seperti keberanian, seperti yang Perry (www.betterup.com, 2021) sampaikan perbedaan dari kedua istilah ini, *bravery* dan *courage*, keberanian bertipe *bravery* berarti tidak ada rasa takut sama sekali sedangkan keberanian bertipe *courage* masih dilakukan dengan kewaspadaan. Kratos tidak menunjukkan rasa takut sama sekali dan dia tanpa rasa takut menghadapi musuh-musuhnya, bahkan menghadapi musuh di tahap boss sendirian saja. Jadi itu berarti keberanian bertipe *bravery* adalah salah satu kriteria yang tidak bisa disebutkan sebagai kriteria apa yang bisa dia penuhi.

Dari hasil perbandingan antara kedua penulis dan teori mereka tentang pahlawan modern, penulis dapat mengatakan bahwa teori Willet (2022) lebih mendukung Kratos sebagai representasi pahlawan modern, karena lebih banyak kriterianya tentang pahlawan modern yang dapat dipenuhi oleh pria aneh ini, di sisi lain, teori Kinsella (www.rte.ie, 2020) tentang pahlawan modern tidak dapat mendukung representasi pahlawan modern yang terdapat di dalam diri Kratos, yang mana hanya satu kriteria yang dapat ia penuhi. Jadi, secara adil, teori Willet menang atas teori Kinsella.

#### 4. KESIMPULAN

Dari semua hal yang penulis temukan dan bahas pada bab-bab sebelumnya mengenai elemen mitologi yang dapat ditemukan pada franchise video game God of War, dengan game-game pada franchise ini yang berlatar belakang Yunani kuno, representasi dari elemen mitologi terlebih lagi dewa-dewa yang menjadi fokus utama penulis di sini sudah cukup akurat. Meskipun dapat dilihat di dalam game bahwa hal tersebut tidak bisa 100% akurat,

namun seorang karakter permainan video seperti Kratos dapat dengan mudah mengalahkan semua dewa yang dihadapinya untuk mengalahkan “boss”, bahkan Zeus sang raja para dewa.

Dalam sebuah ulasan dari situs resmi IGN oleh Ivan Sulic tentang game pertama dari waralaba ini, ia menyebutkan “tidak ada tombak atau pedang atau panah buatan makhluk fana yang pernah melukai Ares, bahkan menggores sedikit saja” dan itu berarti para dewa dalam mitologi Yunani adalah makhluk abadi. Oleh karena itu, tidak ada makhluk fana (termasuk manusia) yang dapat membunuh para dewa dengan persenjataan mereka dan akan mustahil dan sulit dipercaya secara logika jika ada makhluk fana yang berhasil membunuh setidaknya makhluk abadi (dewa) dengan senjata biasa. Hal ini dapat menjadi pembanding yang baik untuk kebutuhan penulis akan data mentah karena dewa-dewa Yunani adalah makhluk abadi seperti yang telah dinyatakan Sulic, sementara dalam game Kratos dapat dengan mudah membunuh para dewa yang berarti berbeda dengan mitologi Yunani asli di mana tidak mungkin seorang manusia dapat membunuh dewa ([www.ign.com](http://www.ign.com)).

Apalagi Kratos ini pada dasarnya hanyalah sebatas karakter permainan video yang tidak ada di kehidupan nyata yang hanya ide para pengembang membuat agar para dewa-dewi ini adalah makhluk yang “kekal abadi tapi bisa dibunuh”, dari mitologi nyata atau mitologi Yunani asli yang diceritakan secara lisan bahwa para dewa adalah makhluk abadi yang tidak dapat dilukai oleh makhluk fana, atau bahkan tidak dapat dibunuh oleh makhluk fana. Namun ia dapat dengan mudah dibunuh oleh karakter video game yang tidak masuk akal, yang merupakan karakter fiksi murni yang ditambahkan ke dalam mitologi hanya untuk membuatnya berbeda dari mitologi yang sebenarnya.

Dari pernyataan Sulic dari ulasan di atas terlihat jelas bahwa dalam waralaba permainan video *God of War* apalagi untuk game yang berbasis mitologi Yunani dalam waralaba tersebut, menunjukkan kebalikan dari mitologi yang sebenarnya, dimana di dalam game tersebut Kratos dapat membunuh para dewa-dewi dengan mudahnya seperti Helios contohnya, yang dengan mudahnya Kratos mencabut kepala Helios dengan tangan kosong setelah berduel dengan sengit dan brutal. Kratos bahkan menggunakan benda buatan manusia untuk menembak jatuh kereta perang Helios hanya dalam sekali tembak dan akhirnya menabrak gunung dan Helios pun muntah darah.

Sebuah benda “fana” yang dapat menyebabkan kerusakan pada benda-benda para makhluk abadi (yang dalam hal ini adalah kendaraan dewa) yang mana benda “fana” tersebut dioperasikan oleh karakter video game sebagai protagonis dan satu-satunya karakter yang dapat dikontrol di seluruh waralaba, membuat hal ini menjadi semakin tidak masuk akal. Mungkin Sulic memikirkan sebuah senjata aneh yang masih “masuk akal” untuk digunakan oleh Kratos. Jadi silakan tanyakan langsung kepada Sulic sendiri mengenai pendapatnya tentang kasus ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barbier, B. (2014). Video Games and Heritage: Amateur Preservation? *OpenEdition Journals*. 2014; 1(1), p. 01-09. <https://doi.org/10.4000/hybrid.1107> (Translated by Nicolas Cognard)
- Borowiecki, K. J., & Greenwald, D. S. (2018). Arts and Culture. *Handbook of Cliometrics*, 2018. p. 1-24. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-40458-0\\_31-1](https://doi.org/10.1007/978-3-642-40458-0_31-1)
- Cassar, R. (2013). God of War: A Narrative Analysis. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. 2013; 7(1), p. 81-99.
- Cartwright, M. (May 16, 2016). *Helios*. World History. <https://www.worldhistory.org/Helios/>

- Centre of Excellence. (2024, January 30). *13 Terrifying Greek Monsters and Mythological Creatures*. Centre of Excellence. <https://www.centreofexcellence.com/greek-monsters-creatures/>
- Crossman, A. (2019, December 9). *Sociological Definition of Popular Culture*. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/popular-culture-definition-3026453>
- DamonTheGamer (May 18, 2024). *GOD OF WAR 3 REMASTERED PS5 WALKTHROUGH 4K GAMEPLAY PART – 04* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_FMNbC7LzM4](https://www.youtube.com/watch?v=_FMNbC7LzM4)
- del Mar Ramón-Torrijos, M., & de Gregorio-Godeo, E. (Eds.) (2017). Making Sense of Popular Culture (pp. 3-4). Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Fadhilah, H. N. (2023, January 2). *Centaur, Makhluk Setengah Manusia dan Kuda Punya Hobi Memperkosa*. National Geographic <https://nationalgeographic.grid.id/read/133637917/centaur-makhluk-setengah-manusia-dan-kuda-punya-hobi-memperkosa?page=all>
- Frauenfelder, D. (2005). Popular Culture and Classical Mythology. *The Johns Hopkins University Press*. 2005; 98(2), p.210-213. <https://doi.org/10.2307/4352933>
- Greek Travel Tellers. (2020, October 31). *The Greek Gods Full List and Background*. Greek Travel Tellers. <https://greektraveltellers.com/blog/the-greek-gods>
- Gill, N. S. (2019, October 23). *The 10 Greatest Heroes of Greek Mythology*. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/greatest-greek-heroes-118992>
- Hansen, K. (1988). The Virangana in North Indian History: Myth and Popular Culture. *Economic and Political Weekly*. 1988; 23(18), p. 25-33.
- Hayward, L. (2024, January 10). Retrieved June 5, 2024, from <https://www.thecollector.com/zeus/>
- Hemingway, C., & Hemingway, S. (2003, October). *Greek Gods and Religious Practices*. MetMuseum. [https://www.metmuseum.org/toah/hd/grlg/hd\\_grlg.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/grlg/hd_grlg.htm)
- Himawan, M. R., et al. (2022). The Manifestation of Hegemonic Masculinity in The Characters of Santa Monica Studio's God of War (2018). *J-Lalite: Journal of English Studies*. 2022; 3(1), p. 1-16.
- ImAK (May 15, 2024). *Kratos vs Helios Full Boss Fight - God of War 3* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=ECH1yNWw\\_y4](https://www.youtube.com/watch?v=ECH1yNWw_y4)
- Kinsella, E. (2020, March, 18). *What does "hero" mean in modern life?*. RTE. <https://www.rte.ie/brainstorm/2020/0303/1119947-hero-role-model-influence/>
- Literary Terms. (2015, June 1). *Villain*. Literary Terms. <https://literaryterms.net/villain/>
- Lugli, U. (2014). *The Concept of Myth*. *Infinity Journal of Studies in Social Sciences*. 2014; 6(1), p. 38-57.
- McDonald, H. D. (1971). Idea of Immortality. *Vox Evangelica*. 1971; 7(1), p. 17-38.
- Moliner, L. O. (2019, February 28). *Video games now part of daily life*. Mediametrie. <https://www.mediametrie.fr/en/video-games-now-part-daily-life>
- More Champion Sparta (May 19, 2024). *(PS2) Kratos vs Zeus | Ultra Realistic Graphics HD Gameplay [1080p 60FPS] God of War 2*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=loHPkKwUrHA>
- Nagy, Gregory. 2013. The Ancient Greek Hero in 24 Hours. Cambridge, MA; London: The Belknap Press of Harvard University Press. 2013; 1(1)
- Perry, Elizabeth. (July 1, 2021). *Bravery versus courage: What is the difference?*. BetterUp. <https://www.betterup.com/blog/bravery-vs-courage>
- Rayann Gaming (May 14, 2024). *Epic Clash: Kratos vs. Hercules - God of War 3 Boss Fight!* // *gameplay* // *4k* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s9TVhzzVRpE>



- Rayann Gaming (May 16, 2024). *God Of War 3 Kratos Vs Zeus Final Boss Fight 4K 60FPS HDR* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0J2uXKEsrY8>
- Sailors, C. L. (2007). *The Function of Mythology and Religion in Ancient Greek Society*. *Digital Commons*. 2007. p. 2-75.
- Sanders, M. (2020). *REDEEMING THE MONSTER: THE GOD OF WAR SUBREDDIT'S NARRATIVE OF REBIRTH FOR HEGEMONIC MASCULINITY*. [Unpublished master's thesis]. Boise State University.
- Singh, A. K. (2022). A Study of Popular Culture and its Impact on Youth's Cultural. *The Creative Launcher*. 2022; 7(6), p. 150-157.
- Soh, T. (2021, August 31). *POSTMODERN ANTI-HEROES IN POPULAR CULTURE*. Medium. <https://traviswrites.medium.com/postmodern-anti-heroes-in-popular-culture-e7b7879c4dc5>
- StudySmarter, (2020). *Anti-Hero*. StudySmarter. <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/english-literature/literary-elements/anti-hero/>
- Sulic, I. (2005, March 18). *God of War Review*. IGN. <https://www.ign.com/games/god-of-war-2005/user-reviews>
- Thomas, A. (2019). REDISCOVERING MYTHOLOGIES THROUGH POPULAR CULTURE. *JETIR*, 2019; 6(5), p. 506-516.
- Valentine, J. (2023). The Persuasive Nature of Mythology and Folklore Through Human Behavior, Entertainment, and Popular Culture. Murray State's Digital Commons. 2023. p. 1-61.
- Verity, H. (May 24, 2022). *What Is an Anti-villain?*. Arc Studio. <https://www.arcstudiopro.com/blog/what-is-an-anti-villain>
- Willett, M. (2022). Heroes: Teacher Resources. *Cambridge University*.
- World History Edu, (2023, October 13). *Most Famous Greek Demigods and their Powers*. World History Edu. <https://worldhistoryedu.com/most-famous-greek-demigods-and-their-powers/>
- World History Edu, (2023, October 13). *Hercules and the Augean Stables in Greek mythology*. World History. Edu. <https://worldhistoryedu.com/hercules-and-the-augean-stables-in-greek-mythology/>

