

MALE GAZE DAN CITRA PRIA: ANALISIS KARAKTER KRATOS DALAM VIDEO GAME GOD OF WAR

Ardilla Wanda Sari¹, Muhammad Hanif Rizki², Nurul Divi Ardila Sari³

Uninversitas Indraprasta PGRI

ardilla.ws.13@gmail.com¹, hanifrizki234@gmail.com², nuruldipi22@gmail.com³

Abstrak

Trailer video game merupakan media promosi yang penting dalam industri permainan video. Sebagai video singkat yang dirancang untuk memikat dan mengundang minat calon pemain. Pada Trailer video game God Of War ini yang baru saja dirilis pada tahun 2022 kami akan mengangkat satu tokoh yang berperan dalam trailer video game tersebut yaitu karakter seorang laki-laki yang bernama Kratos, ia juga merupakan sebuah karakter utama dalam Game tersebut. Diangkatnya sebuah objek Kratos ini dalam rangka sebuah penelitian penulisan artikel ilmiah, karena karakter Kratos yang merupakan dewa tertinggi dalam mitologi Yunani sehingga banyak karakteristik yang unik dalam tokoh seorang Kratos. Pada penulisan penelitian kali ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan juga kami menggunakan teori Male Gaze karena ada beberapa elemen yang mencerminkan di teori Male Gaze. Karakter Kratos pada game ini juga sering di kritik karena terlalu Male of Beauty yang berlebihan dikarenakan Karakter ini sering digambarkan sebagai pria yang sangat berotot, kuat, dan penuh kemarahan, dengan tubuh yang mengesankan dan fisik yang ideal. Hal ini mencerminkan standar keindahan laki-laki yang dikonstruksi dalam media dan Karakteristik yang berlebihan ini dapat menciptakan tekanan bagi pria untuk mencapai standar fisik yang tidak realistis, serta menciptakan pandangan yang sempit tentang bagaimana seorang pria seharusnya bertindak dan berperilaku.

Kata kunci: karakter kratos, male gaze, god of war

PENDAHULUAN

Trailer video game adalah potongan video singkat yang dirancang untuk mempromosikan atau mengiklankan sebuah permainan video kepada calon pemain. Mereka biasanya dirilis sebelum peluncuran permainan untuk membangkitkan minat dan antusiasme di antara pemain dan mendorong mereka untuk membeli atau mencoba permainan tersebut.

Trailer video game dapat dikembangkan oleh tim pemasaran perusahaan pengembang atau penerbit, dan mereka sering kali disebarluaskan melalui berbagai platform, termasuk saluran media sosial, situs web permainan, saluran YouTube, dan acara-acara industri permainan. Trailer video game memiliki peran penting dalam membangun keingintahuan dan memperluas basis penggemar untuk permainan sebelum peluncuran resmi. Dalam trailer video game, tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan dampak emosional dan memikat pemirsanya dengan menunjukkan elemen menarik dari permainan, seperti grafis yang indah, aksi yang intens, alur cerita yang menarik, atau fitur inovatif. Mereka menciptakan antusiasme dan harapan di kalangan pemain, mendorong mereka untuk mempelajari lebih lanjut tentang permainan dan mengalami pengalaman itu sendiri. Dengan demikian, trailer video game menjadi alat yang penting dalam pemasaran dan promosi permainan video, membantu membangun buzz dan menciptakan keinginan untuk terlibat dengan permainan sebelum dan setelah peluncurannya.

Sejarah trailer video game dimulai seiring dengan perkembangan industri permainan video itu sendiri. Seiring dengan perkembangan teknologi dan peningkatan kemampuan produksi, trailer video game telah menjadi alat pemasaran yang penting dalam industri permainan video. Mereka memainkan peran vital dalam membangkitkan minat, menciptakan keingintahuan, dan mempromosikan permainan kepada pemain potensial sebelum dan setelah peluncuran resmi permainan.

God of War Ragnarök adalah permainan laga petualangan yang dikembangkan oleh Santa Monica Studio dan diterbitkan oleh Sony Interactive Entertainment. Permainan video ini dirilis pada 9 November 2022 secara global, untuk konsol PlayStation 4 dan PlayStation 5. Permainan video ini dirilis untuk pertama kalinya dengan bentuk lintas generasi dalam seri God of War. Selain itu, permainan video ini merupakan angsuran kesembilan dalam seri, yang kesembilan secara kronologis, sekaligus merupakan lanjutan dari God of War tahun 2018. Cerita pada permainan video ini didasarkan pada kisah mitologi Nordik, yang berlatarkan di Skandinavia kuno, serta menampilkan tokoh protagonis utama Kratos dan putranya yang beranjak remaja Atreus. Mengakhiri era seri Norse, permainan video ini menggambarkan suasana Ragnarök, peristiwa hari akhir yang merupakan puncak dari mitologi Nordik dan diramalkan akan terjadi di permainan video sebelumnya setelah Kratos membunuh dewa Aesir dan anak dari Freya, Baldur.

Karakter Kratos dalam game "God of War" telah menjadi salah satu karakter yang sangat terkenal dan diakui dalam industri permainan video. Karakter Kratos dalam game "God of War" dikenal sebagai pejuang yang sangat kuat dan memiliki keterampilan tempur yang luar biasa. Namun karakter Kratos versi terbaru dari permainan tersebut mengangkat mitologi Norse dan menampilkan Kratos sebagai seorang ayah yang berusaha mengajarkan kebijaksanaan kepada putranya, Atreus, sambil berusaha menyembuhkan hubungan mereka. Dalam God Of War Ragnarok, Kratos lebih mengendalikan rasa amarahnya dan mencoba menjadi figur ayah yang lebih bijaksana, menghindari kesalahan-kesalahan masa lalunya. Perubahan karakter ini memberikan lapisan emosional yang lebih dalam pada Kratos, menjadikannya karakter yang lebih kompleks dan menarik. Lalu dalam kasus karakter Kratos dalam seri God of War, dilihat dari sudut pandang merujuk pada representasi male of beauty pada budaya amerika

Dalam budaya Amerika, istilah "male beauty" atau "kecantikan pria" sering digunakan untuk menggambarkan karakteristik fisik dan penampilan yang dianggap menarik pada pria. Seperti halnya "female beauty" atau "kecantikan perempuan," standar kecantikan pria dapat bervariasi tergantung pada konteks budaya, tren mode, dan preferensi individu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Analisis dalam penelitian ini menggunakan metode analisis video trailer game dengan menguraikan karakter, dengan menggunakan teori Male Gaze. Karakter Kratos mencerminkan elemen-elemen dari pandangan Male Gaze, Teori ini telah membantu menyadarkan banyak orang tentang pentingnya kritis dan analitis dalam menganalisis bagaimana gender dan seksualitas direpresentasikan dalam karakter Kratos, serta mendorong diskusi dan perubahan untuk mewujudkan representasi gender yang lebih adil dan inklusif dalam budaya populer. tujuan dari analisis ini untuk memahami dan menyadari pola-pola yang dominan dalam karakter yang dapat mempengaruhi pandangan dan pemahaman kita tentang gender. Beberapa aspek karakter kratos yang berkaitan dengan teori Male Gaze ini ialah Objektifikasi fisik, Kekerasan dan agresi, Wataknya Pria Alpha atau pemimpin, dan relasinya dengan perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar: Cover game God of War Ragnarok
<https://eraspace.com/artikel/post/5-hal-menarik-yang-ditawarkan-game-god-of-war-ragnarok>

Kratos adalah karakter utama dalam seri permainan video "God of War", Kratos adalah putra dari Zeus, dewa tertinggi dalam mitologi Yunani, dan seorang wanita bernama Callisto, Kratos dikenal sebagai pejuang yang sangat kuat dan memiliki keterampilan tempur yang luar biasa. Pada game tersebut Kratos terobsesi untuk menghancurkan para dewa yang telah menyiksanya dan mengkhianatinya, terutama setelah sebuah peristiwa tragis yang terjadi dalam kehidupannya. Dia biasanya menggunakan senjata-senjata ikonik seperti Blades of Chaos, sepasang pedang yang terikat pada rantai, yang diikatkan pada lengannya dengan tali. Nantinya, dalam permainan terbaru, ia beralih ke senjata baru, yaitu Axe (kapak) yang memiliki kemampuan magis. Pakaian yang ia kenakan dalam trailer tersebut yaitu Kratos mengenakan selempang baja menutup salah satu tangan dan membawa senjata blades of chaos. Di beberapa scene Nampak Kratos membawa axe (kapak) dan ada di satu scene saat Kratos menemui anaknya memperlihatkan Kratos memakai jubah hitam panjang.

Pada video trailer "God of War: Ragnarok," tempat-tempat dan hewan-hewan yang muncul dapat beragam, sesuai dengan setting dan tema permainan.

Tempat-tempat:

1. Midgard: Midgard adalah salah satu lokasi utama dalam seri "God of War." Ini adalah dunia manusia di mana Kratos dan Atreus menjalani petualangan mereka.
2. Jotunheim: Jotunheim adalah dunia para raksasa (Jotun) dalam mitologi Nordik dan juga merupakan bagian penting dalam perjalanan Kratos dan Atreus.
3. Asgard: Asgard adalah rumah bagi para dewa dalam mitologi Nordik. Dalam trailer, mungkin akan ada adegan yang berhubungan dengan Asgard.
4. Helheim: Helheim adalah dunia kematian dalam mitologi Nordik, di mana orang-orang yang meninggal secara alami pergi setelah meninggalkan Midgard.

Hewan-hewan:

1. Naga: Naga sering kali merupakan makhluk mitologi yang muncul dalam permainan "God of War." Mereka dapat berperan sebagai karakter atau bos dalam perjalanan Kratos.
2. Raksasa (Jotun): Raksasa adalah makhluk besar dan kuat dalam mitologi Nordik, dan mereka mungkin muncul sebagai karakter atau elemen lingkungan dalam trailer.
3. Siren: Ikan duyung yang bermutasi menjadi monster duyung, makhluk berkepala manusia dan kakinya seperti ikan duyung
4. Binatang Mitologi Lainnya: Trailer "God of War: Ragnarok" mungkin juga menampilkan makhluk mitologi lainnya seperti anjing serigala (Fenrir), kuda delapan kaki (Sleipnir), atau makhluk-makhluk mistis lainnya yang berkaitan dengan mitologi Nordik.

Berdasarkan video game dalam "God of War: Ragnarok" beberapa simbol dan elemen mitologi yang dapat muncul meliputi:

1. Aegishjalmur (Helm of Awe): Simbol perlindungan dalam mitologi Nordik yang dapat memberikan kekuatan dan keberanian bagi pemakainya.
2. Mjölknir: Palu pahlawan Thor, dewa petir dalam mitologi Nordik, yang merupakan simbol kekuatan dan perlindungan.
3. Triquetra: Simbol tiga titik yang sering dikaitkan dengan konsep keabadian dan siklus kehidupan dalam mitologi Nordik.
4. Vegvisir: Simbol kompas yang diyakini dapat memberikan bimbingan dan melindungi pemakainya dalam petualangan dan perjalanan.
5. Valknut: Simbol tiga segitiga yang saling terhubung, sering dihubungkan dengan Odin dan kesetiannya pada prinsip hidup, kematian, dan kebangkitan.
6. Hati: Simbol hati yang sering kali digunakan sebagai lambang cinta dan emosi dalam perjalanan Kratos dan hubungannya dengan putranya, Atreus.
7. Simbol Dewa dan Makhluk Mitologi: Simbol-simbol yang mewakili dewa-dewa, raksasa, atau makhluk mitologi lainnya yang dapat muncul dalam cerita "God of War: Ragnarok."

Dalam video trailer game God Of War, dilihat dari sudut pandang melalui teori male gaze, bahwa Kratos ini dipresentasikan sebagai tokoh utama yang memiliki badan kekar, berkulit putih, walaupun ditampilkan tokoh Kratos ini sudah tua, tetapi dalam game tersebut untuk game pertarungan dan pertempuran Kratos ini terlihat handsome. Dari sudut pandang yang dijelaskan sangat memperlihatkan bahwa karakter Kratos tersebut memakai male of beauty budaya Amerika yang dimana berkulit putih dan badan kekar adalah representasikan standar kecantikan atau idealnya orang Amerika.

Di sudut pandang lain yang telah di presentasikan dalam video trailer game tersebut, sebelumnya karakter kratos memperlihatkan bahwa ia seorang dewa pembalas dendam yang membawa emosi dengan membara. Tetapi, karakter Kratos dalam game God Of War Ragnarok memperlihatkan kan Kratos mengajarkan kebijaksanaan dan adil kepada anaknya. dan dalam game ini ia dapat mengendalikan emosinya. Bila dalam teori male gaze, karakter kratos ini disebut figure ayah yang bijaksana. Lalu dapat dilihat dari beberapa aspek:

1. Objektifikasi dan Seksualisasi Fisik: Kratos sering direpresentasikan dengan tubuh yang sangat berotot dan atletis. Pandangan laki-laki dalam konteks teori "male gaze" dianggap mendominasi representasi fisik karakter ini, di mana tubuh yang besar dan

berotot dianggap sebagai simbol kejantanan yang menarik perhatian penonton. Selain itu, penggunaan pakaian yang minimal dan ketat pada karakter ini menonjolkan atribut fisiknya dan dapat diartikan sebagai bentuk seksualisasi.

2. Fokus pada Kekuasaan dan Keberanian: Karakter Kratos dipresentasikan sebagai sosok yang sangat berani, kuat, dan memiliki kekuasaan yang besar. Representasi ini mencerminkan aspirasi pandangan laki-laki tentang maskulinitas yang dominan, di mana pahlawan yang perkasa dan berani menjadi contoh ideal tentang bagaimana seorang pria harus berperilaku.
3. Posisi Sentral dalam Narasi: Kratos adalah karakter utama dalam seri "God of War," dan fokus utama cerita sering kali mengelilinginya. Pandangan laki-laki yang mendominasi dan berkuasa tercermin dalam posisi sentral karakter ini dalam cerita dan perannya sebagai tokoh utama yang kuat dan penuh keberanian.
4. Interaksi dengan Karakter Perempuan: Interaksi Kratos dengan karakter perempuan dalam beberapa instalmen seringkali berfokus pada aspek seksual atau penggambaran objektif perempuan. Representasi ini mencerminkan cara pandangan laki-laki dalam teori "male gaze" dapat mempengaruhi bagaimana karakter perempuan diposisikan dalam narasi dan bagaimana mereka dilihat oleh karakter laki-laki seperti Kratos.

SIMPULAN

Karakter Kratos dalam seri permainan video "God of War" adalah sosok yang kuat dan berani, memiliki latar belakang kompleks sebagai putra Zeus dan seorang wanita bernama Callisto. Dalam permainan, Kratos memperlihatkan obsesinya untuk menghancurkan para dewa yang telah menyiksanya dan mengkhianatinya setelah mengalami peristiwa tragis dalam hidupnya. Dia merupakan pejuang yang sangat kuat dan menggunakan senjata ikonik seperti Blades of Chaos dan Axe (kapak) dengan kemampuan magis.

Dalam video trailer "God of War: Ragnarok", tempat-tempat yang mungkin muncul termasuk Midgard, Jotunheim, Asgard, dan Helheim, yang merupakan dunia-dunia dalam mitologi Nordik yang penting dalam perjalanan Kratos dan Atreus.

Karakter Kratos juga kemungkinan besar berinteraksi dengan berbagai makhluk mitologi Nordik, seperti naga, siren, raksasa (Jotun), dan mungkin makhluk lain seperti anjing serigala Fenrir atau kuda delapan kaki Sleipnir.

Dari sudut pandang teori "male gaze," karakter Kratos dapat diinterpretasikan sebagai simbol maskulinitas yang dominan dan menarik perhatian, dengan representasi fisiknya yang berotot dan kekuatannya yang kuat, karakter tersebut biasa disebut male of beauty di budaya Amerika. Namun, dalam game God of War Ragnarok, karakter Kratos juga mengalami perkembangan yang lebih dalam sebagai seorang ayah yang bijaksana, mengajarkan kebijaksanaan dan adil kepada anaknya. Representasi ini menunjukkan bahwa karakter Kratos lebih dari sekadar pahlawan fisik, tetapi juga memiliki sisi emosional dan kepemimpinan yang kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

PlayStation. (2023). God of War Ragnarok. Diakses pada 18 Juli 2023, dari <https://www.playstation.com/en-id/games/god-of-war-ragnarok/>.

Wikipedia. Kratos. Diakses pada 18 Juli 2023, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Kratos>



Kristoforus Bagaskara Priyambodo; Diding Fahrudin, supervisor; Iswahyudi, examiner; Inditian Latifa, examiner (2019). "The Evolution of Kratos' Anti-Hero Archetype from the God of War Series and His Appeal towards the Action Adventure Gaming Community". Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

Handayani, R. (2007). "Male Gaze dalam Fotografi Model: Objektifikasi dan Komersialisasi Tubuh Perempuan." *Jurnalisa*, Vol 03 Nomor 1, 15, file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/3086-Article%20Text-6599-1-10-20170808%20(1).pdf.

Morgan, A. A. (2020). *God of War: Masculinity and Fatherhood Through Procedural Rhetoric*. University of the Pacific.

