

ABSTRACT

SANJAYA, VINSENSIUS. (2023). **Kratos of Sparta Growing as a Revenger against the Greek Gods in Santa Monica Studio's *God of War* Series.** Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Video games nowadays have served as a platform for literature. Many video game developers use a certain plot to bring more value to their games. One particular video game series that has sold well is namely *God of War*.

This thesis analyzes the main protagonist of Santa Monica Studio's *God of War* series by looking at the script. Kratos, the main protagonist, is a Spartan who faces many injustices that the Greek Gods create. These injustices consume the lives of those who are important to Kratos. As a Spartan, Kratos naturally embarks on a path of revenge, which is the object of this research.

The researcher raises two research questions. The first question asks about how Kratos is described in the series. The second question asks about Kratos' development as a revenger against the Greek Gods.

To answer these questions, the researcher does library research. The researcher choose to use a psychological approach and selects a few theories to help analyze the object of the research. The chosen theories are Theory of Revenge, Theory of Characterization by Janet Burroway, and Theory of Personality Development by Elizabeth Hurlock.

The researcher ends up with the result that Kratos is a character who is violent, very determined, caring for his family, severely vengeful, loyal to the Spartan army, and depressed & suicidal. As Kratos journeys through life, his revenge begins when Ares tricks him into killing his own family. Kratos swears revenge, which leads him to burn Olympus down.

Keywords: Kratos, Revenge, Development

ABSTRAK

SANJAYA, VINSENSIUS. (2020). **Kratos of Sparta Growing as a Revenger Against the Greek Gods in Santa Monica Studio's *God of War* Series.** Yogyakarta: Prodi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Video game akhir-akhir ini sering menjadi wadah bagi sastra. Banyak perusahaan video game menggunakan plot untuk meningkatkan harga jual produk mereka. Salah satu video game serial yang laku adalah *God of War*.

Tesis ini menganalisis protagonist utama dari seri video game *God of War* dari Santa Monica Studio dengan memperhatikan naskah. Kratos, sang protagonist utama, adalah seseorang dari Sparta yang menghadapi banyak ketidakadilan yang didalangkan oleh dewa-dewa Yunani. Ketidakadilan ini memakan banyak jiwa orang-orang dekat Kratos. Sebagai seorang Sparta, Kratos langsung memilih untuk membalas dendam, yang merupakan objek dari riset ini.

Peneliti dari riset ini membawa dua pertanyaan. Pertanyaan pertama mempertanyakan bagaimana Kratos digambarkan di seri video game ini. Pertanyaan kedua mempertanyakan perkembangan Kratos sebagai pendendam terhadap para dewa Yunani.

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, peneliti riset ini melakukan metode riset perpustakaan. Peneliti memilih untuk mengambil sudut psikologis untuk melakukan pendekatan dengan beberapa teori untuk membantu menganalisis objek riset ini. Teori-teori yang digunakan adalah Teori Balas Dendam, Teori Karakterisasi oleh Janet Burroway, dan Teori Perkembangan Karakter oleh Elizabeth Hurlock.

Hasil yang ditemukan oleh peneliti adalah Kratos adalah karakter yang sadis, sangat gigih, peduli pada keluarganya, dibutakan oleh dendam, setia pada Sparta, dan dihantui oleh dosa dan rasa salahnya sendiri. Di dalam hidupnya, dendam Kratos dimulai ketika Ares mengelabuinya sehingga ia membunuh keluarganya sendiri. Kratos bersumpah untuk membalas dendam, sehingga ia meruntuhkan seluruh Olympus.

Kata Kunci: Kratos, Revenge, Development

