

DESAIN KARAKTER MITOLOGI DALAM GAME SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA: STUDI KASUS GAME HADES

Muhammad Riyadh Abqari¹⁾, Ganis Resmisari²⁾

^{1,2}Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: riyadhabqari4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai peran video game sebagai media pengenalan terhadap budaya, dengan genre mitologi Yunani. Dengan referensi mitos dan tokoh dewa dewi Yunani yang diaplikasikan dalam game sebagai bentuk visual, menjadi daya tarik game sebagai media pengenalan budaya. Dengan pendekatan kualitatif dan Systematic Literature Review (SLR), jurnal ini membahas mengenai pentingnya aset visual berupa konsep desain karakter pada game. Desain karakter akan menjadi nilai utama yang diperlihatkan kepada audiens sebagai keserasian dengan tokoh budaya, penggambaran dengan detail menarik dan keseluruhan visual akan membantu memperjelas visual genre dari game ini. Studi ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana game dapat menjadi media pengenalan budaya yang menarik, dengan bertemakan mitologi Yunani. Melalui game pengenalan budaya dapat lebih mudah diterima dan dapat melibatkan pengalaman bermain audiens. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan dan kesempatan dalam pengembangan game yang lebih edukatif dan menarik salah satunya pada bidang pengenalan budaya.

Kata Kunci: Mitologi Yunani, mitologi budaya, game, ilustrasi visual, desain karakter.s

Abstract

This research discusses the role of video games as a medium of introduction to culture, with the genre of Greek mythology. culture, with the genre of Greek mythology. With references to myths and figures of Greek gods and goddesses applied in the game as a visual form, it becomes the appeal of the game as a medium of cultural introduction. With a qualitative approach and Systematic Literature Review (SLR), this journal discusses the importance of visual assets in the form of character design concepts in games. Character design will be the main value shown to the audience as a harmony with cultural figures, depiction with interesting details and overall visuals will help clarify the visual genre of this game. This study aims to show how games can be an interesting medium of cultural introduction, with the theme of Greek mythology. Through games, the introduction of culture can be more easily accepted and can involve the audience's play experience. The results of this study are expected to provide insights and opportunities in the development of more educational and interesting games, one of which is in the field of cultural introduction.

Keywords: Mythology, Cultural mythology, Game, Illustration, Character Design

Correspondence author: Muhammad Riyadh Abqari, riyadhabqari4@gmail.com, Bandung, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan manusia di era ini sudah semakin canggih dengan adanya banyak informasi yang tersebar dan mudah untuk diperoleh melalui berbagai media. Akses masyarakat terhadap sebuah media informatif maupun hiburan sudah sangat mudah, bahkan hampir tidak ada batasannya. Keberadaan media informasi ini terus akan selalu bertambah dan berinovasi, sehingga menjadi bagian dalam aktivitas dan rutinitas dari kehidupan masyarakat. Melalui audio dan visual yang ditampilkan pada media massa, kini menjadi daya tarik serta sumber informasi dan hiburan tercepat yang mudah diakses oleh kebanyakan masyarakat melalui berbagai perangkat.

Seperti media edukasi dan game yang telah menjadi kombinasi menarik untuk digunakan sebagai sistem pembelajaran dan pengenalan hal baru pada anak masa kini, informasi yang didapat dan diperoleh melalui sistem ini tentu lebih menyenangkan, menghibur, dan memberikan pengalaman baru serta mampu membantu melatih kinerja tim, pemikiran kritis dan empati. Banyak variasi game yang dapat dimainkan secara *multi-user online* ataupun individu yang memiliki unsur kehidupan nyata maupun ilmu pengetahuan di sekolah. Salah satu interaksi yang dapat menyampaikan pesan secara efektif dalam game adalah *storytelling* dan narasi visual seperti Hades yang membawakan genre mitologi dan pengenalan budaya (Paul J.Zak.,2014). Bermain game dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan anak dan banyak mengasah otak logika dan imajinasi, dibanding dengan permainan tradisional yang lebih banyak menggunakan keterampilan fisik (Arum, Sholehah, & Fatmawati, 2021). Untuk mengurangi dampak negatif dan menambah dampak positif bermain game pada anak, diperlukan game yang bersifat edukatif, yaitu game yang edukasi (Sulistyowati, Gunawan, & Rusdiana, 2022).

Hal ini diperkuat oleh Xinyi Yuan, *Game design, visual art* dan *technical* memiliki *impact* dan peran positif dalam sebuah game, secara bersamaan memberikan relasi kepada manufaktur game lainnya sehingga mendorong para game industri menuju kelompok yang bervariasi. Dalam penelitian game naratif, game memiliki peran kuat dalam menciptakan empati dan pengalaman emosional positif lainnya yang dapat memicu emosi kuat pada pemain melalui eksplorasi di dalamnya (Şenyer & Bostan, 2022). Maka hal ini menjadi penting dan menarik ketika dikaitkan dengan unsur budaya dan media teknologi, salah satunya melalui media game sehingga lebih menarik.

Mitologi Yunani menjadi salah satu topik menarik untuk dijadikan sebuah game. Serta merupakan salah satu tema penting untuk memperkenalkan suatu kultur budaya kepada publik dan meningkatkan komunitas internasional, sehingga menjadi sebuah isu yang penting (Liang, Xu, Li, & Pan, 2024). Kultur merupakan sebuah pandangan hidup yang dipelihara dan secara bersamaan diakui oleh sekelompok masyarakat, baik dengan cara berfikir, perilaku, sikap dan nilai yang terwujud. Kultur Barat dan Eropa terfokus pada poin individualisasi, kebebasan dan kompetisi. Selain daripada itu mereka merancang game dalam bentuk yang inovatif dan kualitas (Liang et al., 2024). Tentu pada mitologi Yunani memiliki tokoh dewa, dewi dan pahlawan lainnya, pada umumnya memiliki cerita dan latar belakangnya masing-masing (Y. Lee, 2015).

Untuk membantu perancangan game dengan tema mitologi seperti Hades ini perlu adanya konsep desain secara visual, salah satu bagian terpenting pada game adalah desain karakter. Penggambaran desain karakter menjadi hal yang krusial dalam perancangan sebuah game. Karakter adalah subjek unik, masing-masing memiliki ciri khas dan ekspresi tersendiri. Mereka diciptakan untuk merangsang emosi dan membuat hubungan yang erat dengan penikmat (Lee, Wan-Bok & Ryu, Seuc-Ho, 2016). Identitas karakter menjadi standar evaluasi penting dalam game, dengan demikian citra dalam game memiliki peran penting dan menjadi tahapan pertama sebagai bentuk komunikasi atau membentuk kesan pertama (Hyemin Park & Seo, 2019). Dengan begitu banyak karakter dalam mitologi dan legenda digunakan untuk menjadi karakter yang menarik serta konten dalam industri game, khususnya menggunakan karakter dari berbagai mitologi, legenda dan cerita rakyat (Y.-A. Kim, Lee, & Moon, 2015). Sementara itu, perbedaan

penggambaran karakter tidak seharusnya mengubah konsep dan unsur utama, kekuatan dan simbolisasi (Hye-min Park, 2018).

Kreativitas bukan sekedar imitasi atau salinan turunan, namun penciptaan baru yang sukarela. Biasanya, ini berarti menggabungkan kepribadian individu yang kuat dengan atribut universal dari suatu target, sehingga menciptakan entitas baru yang penuh (J.-H. Lee, 2017). Hal ini menjadikan karakter sebagai salah satu elemen yang selalu menjadi media promosi dalam sebuah game, atau biasa disebut sebagai character merchandising. Character merchandising adalah sebuah adaptasi dan eksploitasi sekunder dari pemilik atau pencipta karakter fiksi bersangkutan, maupun pihak lain yang memiliki wewenang terhadap fitur penting pada identitas karakter fiksi tersebut (nama, gambar, desain, dan sebagainya) (Violeta, 2020). Kemudian melakukan proses konstruksi identitas pengguna dan alienasi identitas dalam konteks baru media audiovisual digital (Yuan, 2014). Objek ini akan membahas mengenai proses komunikasi dan produksi dari perspektif orang lain dan multi budaya (Mao, 2024).

Dalam hal ini terbentuk studi lintas budaya melalui media game dan menjadi semakin beragam, He Wei menggunakan game sebagai media untuk menyebarkan budaya tradisional dan berpendapat bahwa game dapat membantu pertukaran budaya dan merupakan cara inovatif untuk komunikasi lintas budaya (Isbister, 2016). Berdasarkan penjelasan di atas, Tujuan dan alasan dibentuknya penelitian ini adalah untuk memberikan dan memperkenalkan suatu budaya pada belahan negara lain melalui media yang menyenangkan dan menghibur. Game merupakan medium yang tepat dan dapat memberikan banyak aspek seperti sosial, kultural, edukasional dan aspek lainnya kedalam genre yang menarik, dengan tujuan untuk meraih sisi emosional pemain (Permana, 2012). Memberikan inspirasi dan ide menarik untuk menyampaikan ilmu budaya kedalam bentuk yang lebih teredukasi dan menghibur. Perkembangan ilmu edukasi yang membosankan dapat menjadi lebih baik dan lebih tersampaikan dengan adanya konsep perancangan game edukasi seperti ini.

Dalam pembahasan ini, Hades merupakan salah satu game yang sangat baik dalam penyampaian cerita serta penggambaran desain karakter dalam bentuk adaptasi mitologi Yunani. Tidak hanya melalui hal tersebut, namun juga menjelaskan relasi antar dewa dewi dengan baik melalui interaksi antar karakter. Desain karakter dan asset game yang digunakan juga sangat identik dan memiliki *style* penggambaran yang menarik, sehingga menyimpan dan memberikan rasa emosional kepada para pemain untuk terus memainkan juga sambil mengenal budaya Yunani dengan lebih menghibur dan mudah diterima oleh pemain dari belahan negara lain.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif dan Systematic Literature Review (SLR). Menggunakan metode kualitatif komparasi dengan menganalisa karakter melalui desain karakter (Andelina, 2020). Serta penulis melakukan eksplorasi, pengumpulan serta pemahaman data literatur terhadap topik yang berkaitan. Tahapan ini dilakukan dalam dua fase: (1) studi SLR untuk identifikasi dan analisis literatur terkait, dan (2) fase kualitatif untuk mendapatkan data primer guna memperdalam pemahaman yang diperoleh.

Dalam analisis literatur, penulis mengambil referensi dari jurnal nasional dan internasional yang berkaitan. Topik bahasan tersebut mengenai manfaat game sebagai media pengenalan budaya, edukasi, design karakter, dan sebagai media komunikasi dari sebuah game. Sedangkan data kualitatif penulis mengumpulkan data dari video Youtube, mengenai perancangan konsep desain karakter game, membaca komen, dan review terkait mengenai game yang akan dibahas.

Pada jurnal ini penulis akan membedah game Hades sebagai studi referensi yang akan digunakan. Game ini memiliki unsur dan konsep kental akan mitologi mulai dari suasana, interaksi antar karakter, desain karakter dan asset game lainnya, namun penulis akan membahas mengenai konsep desain karakter yang digunakan pada game ini. Desain karakter yang digunakan tentu mengambil referensi dari dewa dewi Yunani yang di desain kembali menggunakan *artstyle* tertentu dan dibuat menarik serta *eye catching* untuk para pemain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mitologi Yunani dan Relevansi Dengan Industri Game

Simbol budaya merupakan pembawa penting dari sebuah identitas suatu bangsa, seperti elang milik Amerika, naga dan panda Tiongkok, beruang Rusia. Dalam Hades, simbol ini hadir secara mendalam dengan banyak penggambaran serta komunikasi relasi. Pemain sering terkesan oleh simbol budaya Yunani seperti dewa dewi, sehingga dalam game ini menciptakan dampak visual kuat dan menghadirkan citra dewa dewi yang kuat dan unik (Mao, 2024). Dewa-dewi Yunani sebenarnya berasal dari sudut pandang alam dan kehidupan, menghidupkan setiap bagian. Pendapat ini dipertahankan oleh orang-orang Yunani dan cabang lainnya dari Arya, serta manusia lain pada umumnya (Rahman, Ruslan, & Bandarsyah, n.d.). Kemudian mitos ini diyakini sebagai bentuk kepercayaan yang disangkutkan dengan hal supranatural maupun ghaib (Yusanti, 2019). Kepercayaan bangsa Yunani kuno adalah Politeisme. Dewa tertinggi adalah Dewa Zeus. Zeus merupakan dewa dengan simbol kesusilaan, pelindung, dan pencipta keadilan. Dewa-dewi lainnya adalah Ares (dewa perang), Apollo (dewa kesenian), Pallas Athena (dewi pengetahuan), Aphrodite (dewi kecantikan), Hermes (dewa perdagangan), Poseidon (dewa laut), dan Artemis (dewa perburuan). Menurut kepercayaan Yunani Kuno, Pada dewa bersemayam di Bukit Olympus (Sondarika, 2015).

Relevansi dari mitologi Yunani dengan industri game ini terletak pada penciptaan narasi, karakter serta pengalaman bermain yang menarik dan mendalam. Menawarkan kombinasi cerita yang kaya, karakter ikonik dan potensi yang kuat, menjadikannya sumber inspirasi yang ideal untuk game modern. Seperti cerita yang penuh dengan konflik melawan dewa atau monster, petualangan, dan drama. Desain visual lainnya seperti latar tempat kuil-kuil, dunia alam bawah (Underworld) dan objek yang ada pada game memiliki visual yang kuat dan sangat memikat para pemain. Pengembangan cerita dan gameplay yang kreatif dari genre mitologi Yunani juga sangat menarik, selain dari melawan monster juga dalam melakukan eksplorasi dan menggunakan kekuatan para dewa yang membuat peran tokoh pemain menjadi semakin kuat. Secara tidak langsung industri game ini menjadi salah satu media edukasi pertukaran budaya yang dengan mudah diterima oleh pemain dari seluruh dunia, bahkan berpotensi mendapatkan penghargaan, adaptasi film dan buku, serta melanjutkan produksi dari series game tersebut atau menciptakan game dengan inovasi genre yang sama yaitu mitologi. Game lainnya dengan tema mitologi Yunani selain dari Hades terdapat, God of War Series, Assassin's Creed Odyssey, Smite dan banyak lainnya.

2. Hades Game

Hades game ini di develop oleh *Supergiants Games*, game yang dideskripsikan sebagai putra dari Hades "Zagreus" yang menentang Hades dan dunia bawah untuk meretas dan mencari jalan keluar dalam mitos Yunani. Game ini dikeluarkan pada tahun 2020, namun sempat melakukan beta test untuk testing pada tahun 2018. Game ini mengambil referensi dari mitologi Yunani dan menggunakan latar tempat di alam bawah dunia Yunani, tempat dimana semua jiwa yang mati dikumpulkan. Dalam permainan ini banyak menampilkan karakter terkenal dari dewa dewi Yunani, terutama dewa dengan kekuatan kelahiran, perang, dan kematian. Zagreus mendapatkan bantuan dari para dewa Olympus, serta beberapa dewa Chthonic dan teman lainnya untuk melawan dan meninggalkan tempat tersebut menggunakan senjata miliknya dan kekuatan yang dipinjamkan oleh dewa Olympus ini.

Hades memiliki keunikan dimana game ini tidak hanya menarik dan membuat pengalaman menarik bagi pemain, namun juga memberikan pembawaan cerita dan interaksi yang *relatable dan familiar*, membuat relasi dan *immersive*. Game ini memberikan ilmu pengetahuan budaya dan minat yang menarik, namun tentu game ini memiliki banyak cerita yang mungkin tidak sesuai dengan sejarahnya. Karena banyaknya variasi dari cerita yang tersebar seperti relasi dan sikap karakternya, sehingga studio game ini melakukan pengembangan cerita dengan tujuan membuat game menjadi lebih menarik.

Game Hades ini tentu memiliki banyak unsur penting di dalamnya, salah satunya adalah desain karakter ini. Karakter dari game Hades ini dikelompokkan kembali sesuai dengan latar

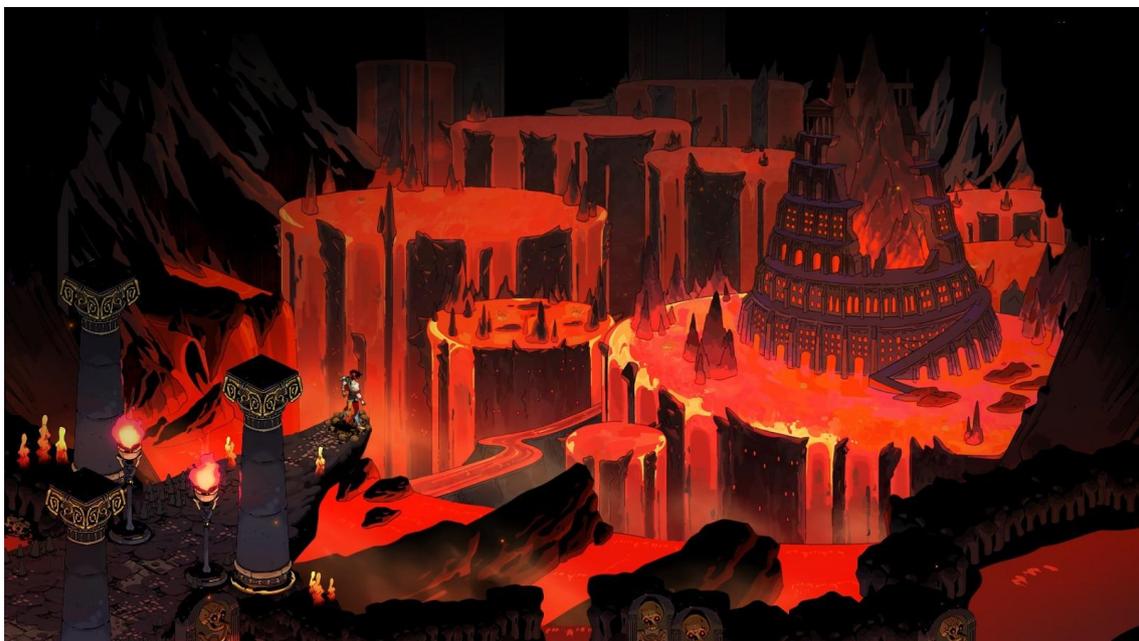
belakang mereka. Pengelompokan tersebut berupa: (1) Chthonic Gods, (2) Olympus Gods, dan (3) Side/Support Character. Karena memiliki banyak karakter, maka akan difokuskan kepada 2 karakter utama yaitu Zagreus dan Hades sebagai pembedahan desain karakternya.

Berikut merupakan beberapa foto dari game Hades:



Gambar 1. Hades Game Intro

Sumber; <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/>, 2025.



Gambar 2. Hades Game Scene 1

Sumber; <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3396226082>, 2025.



Gambar 3. Hades Gameplay 1

Sumber; <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3395830709>, 2025.



Gambar 4. Hades Gameplay 2

Sumber; <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades>, 2025.



Gambar 5. Hades Gameplay 3

Sumber; <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/>, 2025.

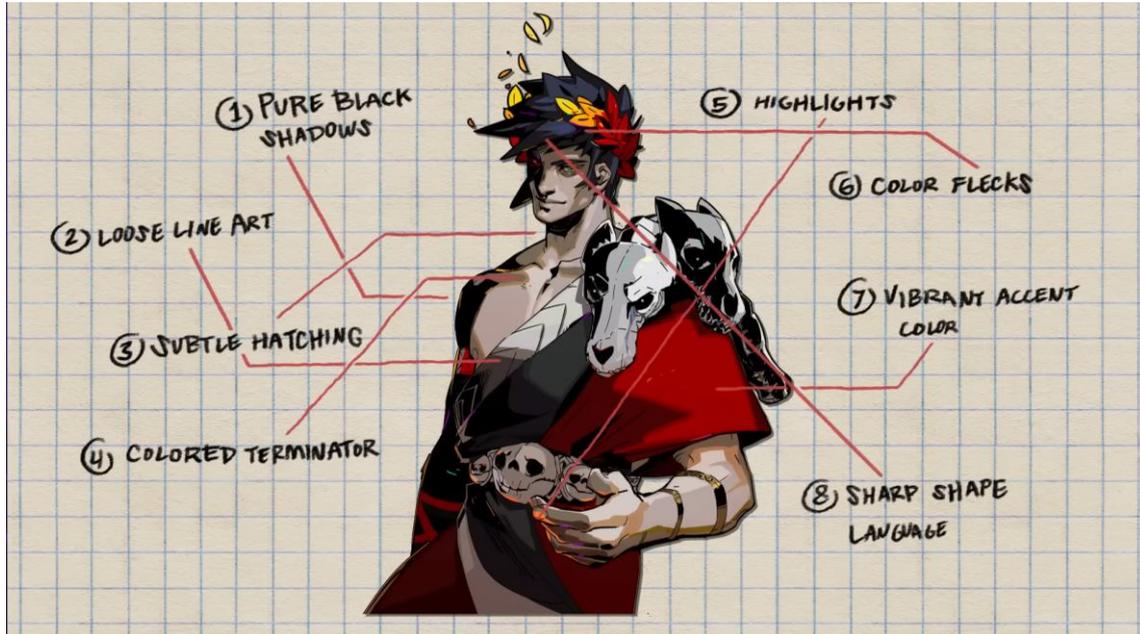
3. Penggunaan Art Style Karakter Pada Game Hades

Art style dalam sebuah game merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan dengan seksama, jika tidak game dapat mengalami kerugian melalui banyak cara (Smith, 2021). Untuk memahami peran seni dan estetika video game, perlu dimulai dengan meninjau model mekanika, dinamika, estetika (MDA). Kerangka ini berfungsi sebagai pendekatan formal untuk memahami permainan dan menyediakan model yang berguna bagi kita (B. Kim, 2020).

Penggambaran visual yang digunakan dalam game ini menjadi sangat penting dalam bentuk penyampaian dewa dewi yang lebih menyenangkan, serta memberikan visual yang dapat menggambarkan sifat dari karakter tersebut. Bryan Carr melihat satu contoh game bernama “*Lollipop Chainsaw*” dan mengatakan bahwa “karakter dapat menarik target audiens atau bahkan dapat mendorong kenikmatan selama bermain game (Carr, 2019). Karena gaya seni (*artstyle*) lebih mudah untuk diekspresikan, banyak game yang membutuhkan ekspresi artistik yang lebih bervariasi (Shi, 2023).

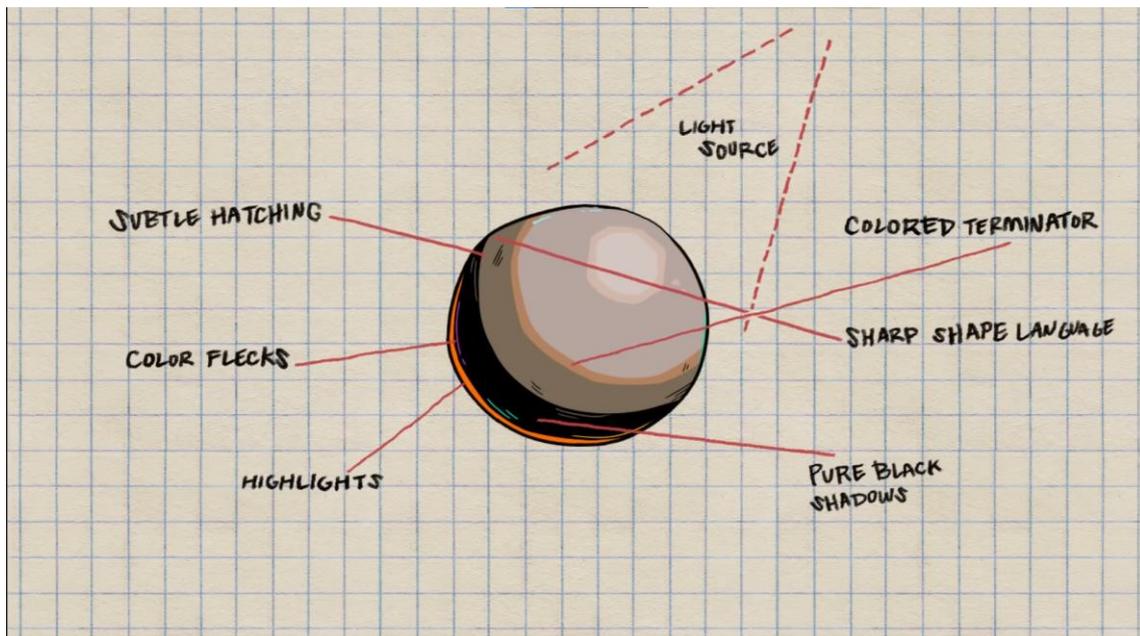
Hades menggunakan pemilihan *artstyle* yang tepat, sehingga memudahkan game, karakter, dan aset visual lainnya lebih dapat dikenal dan memiliki ciri khasnya tersendiri.

Berikut merupakan beberapa gambar mengenai penjelasan singkat desain karakter game Hades:



Gambar 6. Hades Artstyle Breakdown

Sumber; https://www.youtube.com/watch?v=abHLAgvhUGs&ab_channel=ThomO%27Clock, 2025



Gambar 7. Hades Artstyle Breakdown

Sumber; https://www.youtube.com/watch?v=abHLAgvhUGs&ab_channel=ThomO%27Clock, 2025



Gambar 8. Hades Gods of Olympians

Sumber; https://hades.fandom.com/wiki/Hades?file=Model_Sheet_Hades.jpg, 2025



Gambar 9. Hades Gods of Chthonic

Sumber; https://hades.fandom.com/wiki/Hades?file=Model_Sheet_Hades.jpg, 2025

Pada gambar 6 & 7, ditampilkan penggunaan *artstyle* yang digunakan oleh game Hades, gambar tersebut diambil dari video yang menjelaskan mengenai tipe *artstyle* yang digunakan. Antara lain *artstyle* ini menggunakan tipe western comic art style, dimana pewarnaan dan penggambaran memiliki garis tegas serta warna yang kontras. Terdapat adanya *blocking* warna hitam yang kuat agar seolah olah terlihat seperti “*ink drawing*” dan memosisikan sebagai bayangan yang gelap. Tipe penggambaran visual ini dapat ditemukan pada komik barat salah satunya adalah Batman dan Hellboy oleh Mike Mignola dan Hellboy oleh Alan Moore.

Pada gambar 8 & 9, merupakan beberapa karakter lainnya yang terdapat pada game hades. Pewarnaan dan bentuk visual pada gambar 8 lebih terlihat kontras dan lebih hidup, hal ini berupaya untuk membedakan dengan dewa lainnya dan membuktikan bahwa mereka adalah dewa olimpus bukan chthonic. Warna ini diambil dari warna alam sesuai dengan dewanya, seperti Zeus dewa petir berwarna kuning, Poseidon dewa lautan berwarna turquoise atau biru kehijauan dan lainnya. Sedangkan pada gambar 9 merupakan desain karakter dewa Chthonic yang terkesan lebih gelap dan memiliki kaitan dengan kematian, memiliki ciri khas memiliki permata ruby berwarna merah di setiap desain karakternya dan berwarna lebih pucat atau gelap.

Hasil dari pembentukan visual seperti ini tentu menjadikan sebuah identitas dan memberikan pengalaman yang lebih menarik kepada pemain, tidak hanya mengenalkan budaya saja tetapi juga dimanjakan dengan design visual dan permainan yang sangat menarik. Dibuktikan dengan pencapaian game Hades sebagai game of the year pada tahun 2020 dengan memenangkan dalam banyak bidang, dan mendapatkan rating yang sangat tinggi.



Gambar 10. Hades: Your Game of the Year!!!

Sumber; <https://www.supergiantgames.com/blog/happy-holidays-from-supergiant-2020/>, 2025

4. Analisis Desain Karakter Utama: Zagreus dan Hades

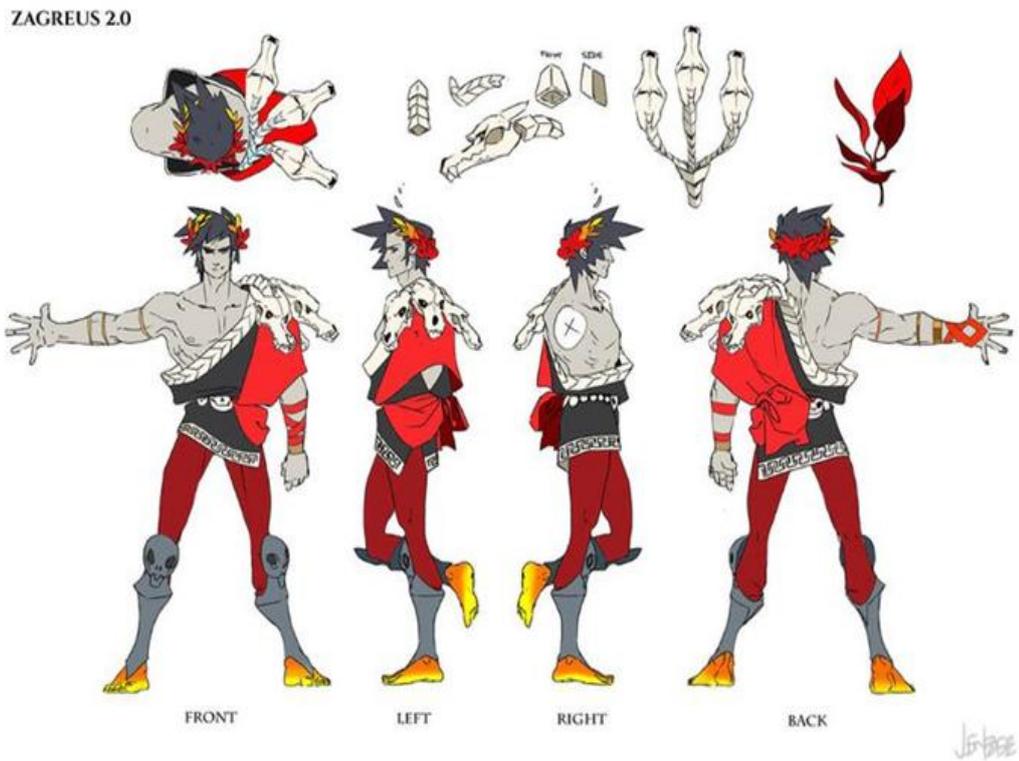
a. Zagreus

Zagreus *god of rebirth*, Putra dari Hades dan Persephone. Digambarkan sebagai sosok yang melawan dan menentang Hades, serta kakak dari Melinoe (Hades II). Dalam game ini pemain akan memainkan karakter Zagreus dalam petualangannya mencari jalan keluar dari neraka, dengan bantuan kekuatan yang dipinjamkan oleh dewa dewi Olympians. Namun ditengah perjalanannya Zagreus menemukan banyak rahasia yang disembunyikan oleh ayahnya (Hades), sehingga Zagreus penasaran dan ingin mengetahui tentang kebenarannya.

Tindakan ini dipicu setelah Zagreus mengetahui mengenai kebenaran keluarganya dan memutuskan untuk kabur dari dunia bawa ini. Dengan bantuan mentornya Achilles dan pengasuhnya Nyx, Zagreus mendapatkan bantuan dan dapat berkomunikasi dengan dewa Olympian. Mereka meminjamkan kekuatannya agar Zagreus menjadi lebih kuat dan tidak tertandingi. Memiliki sifat yang berbeda dari ayahnya Zagreus adalah orang yang santai, humoris, baik hati dan pekerja keras, namun juga gelisah, ceroboh dan keras kepala.

Zagreus memiliki ciri fisiknya sendiri layaknya character lain. Memiliki rambut hitam runcing, menggunakan mahkota pohon salam, dan warna mata yang berbeda yaitu hijau (Persephone) dan merah (Hades). Memiliki kulit pucat dan atletis, kaki terbakar, serta tinggi badannya yang pendek. Mengenakan pakaian serba merah dan toga hitam merah dihiasi dengan atribut 3 tengkorak kepala anjing (Cerberus) pada bagian bahu kirinya. Konsep visual seperti ini memberikan emosional perasaan pada pemain untuk mengenal dengan cepat mengenai Zagreus, bahwa ia adalah anak Hades dan berasal dari alam bawah kematian atau neraka.

Berikut merupakan penggambaran karakter Zagreus:



Gambar 11. Zagreus Character Sheet

Sumber: https://hades.fandom.com/wiki/Zagreus?file=Zagreus_Character_Sheet.jpg, 2025



Gambar 12. Zagreus

Sumber: <https://hades.fandom.com/wiki/Zagreus?file=Zagreus.png>, 2025

b. Hades

Merupakan salah satu dewa Yunani terkuat, penguasa kerajaan alam bawah kematian serta ayah dari Zagreus dan Melinoe, Hades. Bertugas sebagai penjaga dan menghukum para jiwa yang mati. Memiliki sifat yang tegas, serius dan berdedikasi dengan pekerjaannya serta seorang individualis. Hades memiliki relasi yang tidak baik dengan saudaranya Zeus dan Poseidon, karena dilihat rendah dan selalu mengundang sarkas dan kontradiksi diantara mereka.

Tidak banyak dewa dan teman lainnya yang mengenal Hades secara intim bahkan istrinya sendiri, kepribadian yang sulit ditebak dan gaya bicara yang tidak jelas mengenai keputusan baik buruknya membuatnya menjadi semakin misterius. Namun dibalik itu, Hades memiliki niat baik, adil, menjalankan tugasnya dengan baik serta berkualitas membuat Persephone memutuskan untuk menikahinya dan memiliki anak dengannya.

Hades digambarkan sebagai sosok yang besar dan perkasa, lebih besar dari dewa pada umumnya. Memiliki kulit keabuan, mata merah dan rambut serta kumis hitam panjang. Mengenakan pakaian serba merah dengan atribut emas dan perhiasan berbentuk tengkorak. Seperti Zagreus, Hades memiliki kaki yang terbakar serta tengkorak pada bagian bahunya. Sama lainnya dengan Zagreus, konsep visual seperti ini memberikan emosional perasaan pada pemain untuk mengenal dengan cepat mengenai Hades, bahwa ia adalah penguasa di alam bawah kematian atau neraka.

Berikut merupakan penggambaran karakter Hades:



Gambar 13. Hades

Sumber: <https://hades.fandom.com/wiki/Hades?file=Hades.png>, 2025



Gambar 14. Model Sheet Hades

Sumber; https://hades.fandom.com/wiki/Hades?file=Model_Sheet_Hades.jpg, 2025

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa game Hades secara teori dan praktik dapat digunakan sebagai media edukasi sambil memperkenalkan budaya melalui hiburan. Media game yang dikombinasi dengan edukasi seperti pengenalan budaya tidak sepenuhnya buruk atau lemah bahkan dapat membuka peluang besar untuk mendapatkan pengalaman dan pembangunan edukasi yang lebih menarik, seperti menampilkan aspek visual dan interaksi pemain dengan karakter pada game dan dengan aset pendukung lainnya.

Game Hades salah satunya memberikan dampak yang besar akan pengenalan budaya melalui penggambaran visual game, salah satunya desain karakter. Selain menggunakan desain visual yang tepat, penggambaran yang menarik serta pembawaan cerita ke dalam permainan ini memiliki akurasi yang sangat baik, game ini juga memfokuskan pada target pasar mereka yaitu komunitas para pemain game dan pecinta mitologi. Sehingga baik dari informasi, penilaian, feedback dan lain hal semacamnya menjadi semakin mudah untuk diperoleh untuk di kembangkan lebih lanjut. Penggunaan aspek visual sangat diperlukan oleh game, disusul dengan kesesuaian cerita dan tokoh mitologi dengan penggambaran visual yang menarik. Desain karakter secara keseluruhan merupakan tiang dari adanya sebuah game, bahkan sebelum game dirilis desain karakter ini harus sudah ada dan memiliki banyak fungsinya sendiri seperti penggunaan media promosi.

Sehingga dalam jurnal ini ditemukan beberapa point yang mempengaruhi, seperti: Faktor Simbol Budaya, Faktor Terjemahan atau bahasa, Faktor Gameplay, dan Faktor Design. Serta pemain atau penikmat game secara emosional experience dapat lebih mengenal dan memahami sifat dari suatu tokoh tidak hanya melalui dialog atau sikap dalam game, namun juga dari desain karakter dan penggambaran karakter yang sesuai dengan mitologi yang ada. Hasil studi ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan membandingkan antara karakter yang sama pada game lain, ataupun dengan kelanjutan dari game ini yaitu Hades II untuk lebih mengetahui kualitas desain karakter dan pengenalan budaya yang lebih cocok ataupun untuk memperkuat game ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penulisan penelitian ini. Ucapan terimakasih ditujukan kepada Tuhan YME, orang tua, anggota keluarga, teman serta dosen pembimbing Ganis Resmisari, S.Sn., M.Ds. yang telah membantu serta memberikan waktu dan kesempatan selama proses penelitian ini berjalan. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan berkembang bagi pendidikan teknologi game sebagai media pendidikan dan pengenalan budaya kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andelina, I. R. (2020). Analisis Elemen Dalam Penciptaan Karakter Desain Di Dalam Ip Hypnosis Mic - Seiyuu X Rapper Project. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i2.001><https://doi.org/10.26499/tbng.v7i1.141>
- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342>
- Carr, B. (2019). Virtual Vision: Applying Cultural and Critical Theory to Video Game Aesthetics in Lollipop Chainsaw. *Southwestern Mass Communication Journal*, 28(2). <https://doi.org/10.58997/smc.v28i2.62>
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9267.001.0001>
- Kim, B. (2020). Game Mechanics, Dynamics, and Aesthetics. *Library Technology Reports*, 51. Retrieved from search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lxh&AN=101029550&site=eds-live&scope=site
- Kim, Y.-A., Lee, J.-S., & Moon, H.-S. (2015). *Mythology, Meet Movies, Amor Mundi*. 344.

- Lee, J.-H. (2017). A Study on the Effect of Character Story Originality, Character Attractiveness and Affinity on Character Product Preference. *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, 11(6), 47–56. <https://doi.org/10.21184/jkeia.2017.08.11.6.47>
- Lee, Wan-Bok, & Ryu, Seuc-Ho. (2016). An analysis of DIY Character System of Mobile Game. *Journal of Digital Convergence*, 14(9), 423–429. <https://doi.org/10.14400/JDC.2016.14.9.423>
- Lee, Y. (2015). Development and Proposal of Korean Character Based on the Story of Shim Cheong as a Motif. *Journal of Korea Multimedia Society*, 18(12), 1578–1585. <https://doi.org/10.9717/kmms.2015.18.12.1578>
- Liang, Y., Xu, Y., Li, Y., & Pan, D. (2024). Culture Transcends the Ocean: Research on Chinese-style Games as a New Carrier for International Communication of Chinese Culture — Taking the global impact of Black Myth: Wukong as an Example. *Journal of Social Science and Humanities*, 6(9), 146–152. [https://doi.org/10.53469/jssh.2024.6\(09\).25](https://doi.org/10.53469/jssh.2024.6(09).25)
- Mao, H. (2024). A Study on Cross-Cultural Communication Factors of Black Myth Wukong. In M. F. B. Sedon, I. A. Khan, M. C. Birkök, & K. Chan (Eds.), *Proceedings of the 2024 3rd International Conference on Social Sciences and Humanities and Arts (SSHA 2024)* (pp. 700–708). Paris: Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-259-0_73
- Park, Hye-min. (2018). A study on Mythical-Motif Character design of the MOBA Genre. *Hongik University*.
- Park, Hyemin, & Seo, G. (2019). A Study on Game Character Design Based on Mythical Motif: Focused on League of Legends. *Journal of Digital Contents Society*, 20(12), 2329–2340. <https://doi.org/10.9728/dcs.2019.20.12.2329>
- Permana, I. (2012, August 29). *video Game Sebagai Media Komunikasi Dalam Membentuk Citra Angkatan Bersenjata Amerika Analisis Isi Pada Game Call Of Duty: Modern Warfare 2*. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/Video-Game-Sebagai-Media-Komunikasi-Dalam-Membentuk-Permana/fe778c715ccf38b478cafed7476cfd957e5b2076>
- Rahman, Y., Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (n.d.). Kepercayaan Masyarakat Yunani Terhadap Mitologi Dewa Dewi. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6.
- Şenyser, S., & Bostan, B. (2022). Narrative as a Game User Experience Dimension: An Experimental Study. In B. Bostan (Ed.), *Games and Narrative: Theory and Practice* (pp. 231–246). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-81538-7_15
- Shi, D. (2023). Enhancing the Quality of the Game with Art: A Case Study of the Game Wildfrost. *Highlights in Art and Design*, 3(3), 28–31. <https://doi.org/10.54097/hiaad.v3i3.11179>
- Smith, P. (2021). The Impact of Art Style on Video Games. *Digital Media; Games and Interactive Media*, 85.
- Sondarika, W. (2015). Peradaban Yunani Kuno. *Jurnal Artefak*, 3, 195–206. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v3i2.338>
- Sulistiyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>
- Violeta, K. N. (2020). Kajian Karakter Fiksi Arthur Pendragon Dalam Pendekatan Levels Of Identity Dan Hubungannya Dengan Transmedia Storytelling. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 13(1), 24–34. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v13i1.1356>
- Yuan, H. (2014). Analysis of Multicultural Identity in Films: From the perspective of Cross cultural Communication. *Social Sciences Og Jiangxi*, 239–242.
- Yusanti, E. (2019). Fungsi Mitos Dalam Kehidupan Masyarakat Pulautemiang, Jambi [The Function of Myth in Pulautemiang Society's Life, Jambi]. *Totobuang*, 7(1), 171. <https://doi.org/10.26499/ttbng.v7i1.141>
- Thom 0'Clock (31 Agustus 2024). Breaking Down The Hades Art Style | Render Breakdown.

[Video]. <https://youtu.be/abHLAGvhUGs>
Noclip Video Game Documentaries (21 Juni 2019). How Supergiants Game Create Music & Art - Developing Hell #03. [Video]. <https://youtu.be/oQPk9J7spw0>
Ludiscere (8 Mei 2021) The Mythology Behind Hades. [Video]. <https://youtu.be/2y4aGe0Y-K0>
Game8 | News & Reviews (9 Mei 2024) How Hades Brought Sexy Back | Game8 Video Essay. [Video]. <https://youtu.be/dq1Z6SFZQRY>
store.steampowered.com (17 September 2020) Hades. [Game]. <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/>
Paul, J.Zac (2014, October). Why Your Brain Loves Good Storytelling. Harvard Business Review. <https://hbr.org/2014/10/why-your-brain-loves-good-storytelling>