

## ABSTRACT

**Himawan, Putra Rizky Marcellino.** The Manifestation of Hegemonic Masculinity in The Characters of Santa Monica Studio's *God of War* (2018). Supervisor 1: Lynda Susana Widya Ayu Fatmawaty, S.S., M.Hum. Supervisor 2: Rosyid Dodiyo, S.S., M.Hum. External Examiner: Ririn Kurnia T, S.S., M.A.. Ministry of Research, Technology and Higher Education, Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities, English Department, English Literature Study Program, Purwokerto.

This research entitled "The Manifestation of Hegemonic Masculinity in The Characters of Santa Monica Studio's *God of War* (2018)" aims to figure out how hegemonic masculinity is manifested in the characters of the video game *God of War* 2018. The primary data is Santa Monica Studio's *God of War*. The researcher uses a qualitative method in analyzing the data. Moreover, the researcher used Raewyn Connell's theory of hegemonic masculinity to analyze the traits of hegemonic masculinity through the characters. This research also uses characterization as the supporting theory to further examine the characters' physical attributes and behavior to analyze their masculinities. The findings of this research reveal that hegemonic masculinity and its degrees are represented in the game through the characters of *Kratos*, *Atreus*, *Brok*, and *Sindri*. Using the theory of hegemonic masculinity and characterization, the researcher finds that those characters' dialogue, action, and behavior have indications of hegemonic masculinity. Another important finding is that each character who is lower than hegemonic can still commit hegemony to a varying degree. This act of hegemony in the characters is visible through their actions and speeches. The researcher also discovered that the personalities and the degree of hegemonic masculinity of the characters stem from their respective backgrounds.

**Keywords:** *Hegemonic masculinity, characterization, video game, masculinity.*

## ABSTRAK

**Himawan, Putra Rizky Marcellino.** The Manifestation of Hegemonic Masculinity in The Characters of Santa Monica Studio's *God of War* (2018). Pembimbing 1: Lynda Susana Widya Ayu Fatmawaty S.S., M.Hum. Pembimbing 2: Rosyid Dodiyo, S.S., M.Hum. Penguji: Ririn Kurnia T, S.S., M.A. Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Universitas Jenderal Soedirman, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Sastra Inggris, Bahasa dan Sastra Inggris Program Studi, Purwokerto.

Penelitian yang berjudul "The Manifestation of Hegemonic Masculinity in The Characters of Santa Monica Studio's *God of War* (2018)" ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hegemoni maskulinitas memanifestasikan dirinya dalam karakter-karakter di video game *God of War* 2018. Data primernya adalah karyanya Studio Santa Monica, *God of War*. Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam menganalisis data. Selain itu, peneliti menggunakan teori maskulinitas hegemoniknya Raewyn Connell untuk menganalisis ciri-ciri hegemoni maskulinitas yang ditemukan dalam karakter-karakter game ini. Penelitian ini juga menggunakan karakterisasi sebagai teori pendukung untuk lebih lanjut memeriksa atribut fisik dan perilaku karakter untuk menganalisis maskulinitas mereka. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa maskulinitas hegemonik dan derajatnya direpresentasikan dalam game ini melalui *Kratos*, *Atreus*, *Brok*, dan *Sindri*. Dengan menggunakan teori hegemoni maskulinitas dan karakterisasi, peneliti menemukan bahwa dialog, tindakan, dan perilaku karakter tersebut memiliki indikasi hegemoni maskulinitas. Temuan penting lainnya adalah bahwa setiap karakter yang tingkat hegemoniknya rendah masih dapat melakukan hegemoni pada tingkat yang berbeda-beda. Tindakan hegemoni para tokoh ini terlihat melalui tindakan dan tutur kata mereka. Peneliti juga menemukan bahwa kepribadian dan level maskulinitas hegemonik karakter berasal dari latar belakang masing-masing.

**Keywords:** *Maskulinitas Hegemonik, karakterisasi, video game, maskulinitas.*