

ABSTRAK

Agama adalah salah satu blok yang membangun sebuah peradaban. Sejak dari dahulu, agama telah hadir dalam manusia. Agama berkembang dari generasi ke generasi. Bercerita adalah salah satu cara untuk berdakwah. Salah satu tipe cerita favorit adalah tentang seseorang yang akan menyelamatkan dunia. Sehingga cerita heroic pahlawan dapat di temukan di dalam ajaran agama. Perjalanan pahlawan merupakan salah satu struktur dasar yang dapat di temukan di beberapa karya literature, bahkan video game sekalipun, Video game berevolusi menjadi sebuah media hiburan yang kompleks dengan penggunaan unsur gamplay dan ceritanya. Oleh sebab itu, ada kemungkinan jika sebuah game akan disisipi unsur agama didalam nya. *Final Fantasy Xii The Zodiac Age* adalah salah satu video game favorit. Berbagai penghargaan sudah di dapat di game ini. Tetapi, ada kemungkinan jika game ini memiliki unsur agama yang tersembunyi. Jadi, studi ini berfokus ke perjalanan heroic dari Protagonis untuk menyelamatkan kotanya dari peperangan. Dengan menggunakan teori dari Joseph Campbell, studi ini akan menemukan bagaimana gambaran protagonist berdasarkan teori ini. Selanjutnya, studi inii juga akan mencari symbol agama yang tersebar di Perjalanan Heroik protagonist. Hasilnya, memang terdapat symbol agama di beberapa arsitektur bangunan nya. Sebagai tambahan, gambaran Hero disini muncul cenderung memiliki arti tersembunyi tentang bagaimana efek dari sebuah peperangan. Effeck pasca perang tersebut memiliki tujuan untuk membuat para pemuda di Jepang berani untuk tetap melangkah ke depan.

Kata Kunci: *Archetype, Role play video game, Symbol, Hero Journey, Religion*

ABSTRACT

Religion is one of the foundation of civilization. Since ancient times religions have existed in human life. They develop through generation. Storytelling is one of the ways to preach the religion. The story about a hero who saves the world is one of favorite stories to tell. Therefore, some of hero's journey stories can be found in the religion theme. Hero's journey is a set of structure which can be found in some of literary works even in video game. Video game has evolved to become a more complex entertainment media by utilizing both gameplay and story. Thus, it is possible that game has religion theme within it. *Final Fantasy XII the Zodiac Age* is one example of the favorite video games out there. It is listed as one of best-selling games and has already achieved many notable awards. This study focuses on the journey of the Protagonist to save his homeland from war. It was examined by using Joseph Campbell's pattern of Hero's Journey to reveal what kind of portrayal that the hero bears with based on his journey. The result indicates that the portrayal tends to be more like Japanese hero. It can be seen based on the representation of the young character with an ambition to save the world and not just the usual rugged looking guy. In addition, the portrayal of hero which appears in this game tends to have hidden meaning about the post-war effect. This post-war effect has a purpose to make young people in Japan eager to keep moving on.

Keywords: *Archetype, Role play video game, Symbol, Hero Journey, Religion*