

BAB II. KAJIAN FIKSI, ANALISIS INTERTEKSTUAL, VIDEO GAME, DAN MITOLOGI

II.1 Fiksi

Cerita fiksi merupakan sebuah karya sastra yang menceritakan kejadian tidak nyata atau imajinatif dan tidak memiliki hubungan dengan kejadian nyata. Berbeda dengan karya nonfiksi yang menceritakan suatu kejadian nyata dan ada hubungannya dengan peristiwa yang bersifat faktual. Menurut Altenberd dan Lewis (seperti dikutip dalam Nurgiyantoro, 2018) fiksi bisa disebut sebagai prosa naratif yang sifatnya imajinatif, di dalamnya terdapat hal-hal yang masih dapat diterima akal sehat serta bermakna kebenaran dengan mendramatisasi hubungan antara individu. Dengan demikian cerita fiksi menceritakan tokoh-tokoh, latar dan peristiwa yang imajinatif namun masih mengandung masalah mengenai manusia dan kehidupan. Di dalamnya terdapat berbagai permasalahan kehidupan dengan interaksinya antara individu dengan individu, individu dengan lingkungan, individu dengan dirinya sendiri dan individu dengan Tuhan. Pada cerita fiksi sebagai sebuah karya totalitas, memiliki bagian-bagian serta unsur-unsur yang memiliki keterkaitan antara satu dengan lainnya (Nurginyantoro, 2018, h.29). Berikut salah satu unsur pembangun karya fiksi tersebut:

1. Intrinsik

Unsur intrinsik bisa disebut sebagai unsur-unsur yang hadir di sebuah cerita. Unsur ini tidak dapat terlihat namun kehadirannya dapat dirasakan dalam sebuah cerita. Menurut Nurgiyantoro (2018, h.30) unsur intrinsik merupakan suatu bagian yang membentuk sebuah karya sastra, unsur ini menyebabkan suatu teks hadir sebagai karya sastra, yang secara nyata dapat ditemui oleh pembaca ketika membaca sebuah karya sastra. Unsur-unsur tersebut dalam sebuah cerita hadir dalam bentuk peristiwa, plot, tema, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa dan moral.

- Tema

Tema dalam sebuah karya fiksi merupakan sebuah makna, gagasan atau tujuan seorang pengarang atau pencipta yang ingin disampaikan melalui karya yang dibuat. Dalam sebuah cerita, tema dihadirkan melalui unsur-

unsur pembangun cerita seperti penokohan, alur, latar dan plot yang diceritakan. Sehingga tema merupakan ide atau gagasan pengarang atau pencipta yang dihadirkan dalam sebuah karya dan dilakukan secara berulang-ulang.

- Cerita

Cerita pada sebuah karya fiksi merupakan unsur yang menjadi bagian penting dalam karya tersebut. Oleh sebab itu cerita memiliki hubungan erat dengan unsur-unsur pembangun fiksi lainnya. Cerita tidak terlepas dari penjelasan kejadian suatu peristiwa secara berurutan atau dalam suatu kurun waktu tertentu yang sifatnya kronologis sehingga dapat dipahami secara sebab akibatnya. Di dalam penuturan cerita yang disampaikan oleh pembuat karya fiksi, terdapat sebuah pemikiran, makna ataupun gagasan yang ingin dituangkan pada karya tersebut. Hal-hal tersebut dihadirkan dalam bentuk urutan peristiwa suatu kejadian yang melibatkan unsur-unsur lain seperti tokoh dan latar. Selain itu, cerita memiliki keterkaitan yang kuat dengan unsur plot. Bahkan keduanya merupakan unsur-unsur penting yang membentuk sebuah karya fiksi.

- Plot

Plot dalam karya fiksi adalah bagian yang penting dalam membangun sebuah cerita. Berbeda dengan cerita yang menyajikan sebuah peristiwa secara kronologis. Plot dalam sebuah karya fiksi merupakan sebuah peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat. Sehingga plot dapat diartikan sebagai sebuah rangkaian peristiwa dalam sebuah karya fiksi yang telah dipilih dan diurutkan berdasarkan hubungan sebab akibat. Oleh sebab itu cerita merupakan bagian dari sebuah plot berisi suatu kejadian peristiwa yang diceritakan berurutan berdasarkan hubungan sebab akibat.

- Tokoh

Karakter adalah istilah yang memiliki dua arti yang berbeda yaitu tokoh dan perwatakan. Tokoh merujuk kepada seseorang individu, sehingga tokoh adalah penggambaran wujud seseorang yang dihadirkan dalam cerita. Sedangkan perwatakan merupakan sifat, kepribadian dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh seorang tokoh. Istilah karakter memiliki dua arti yang

berbeda, yaitu tokoh sebagai individu yang dihadirkan (diwujudkan) dalam cerita dan sebagai sikap (watak) tokoh tersebut seperti emosi dan keinginan. Selain itu terdapat istilah penokohan yang membahas lebih dalam mengenai watak dan tokoh. Penokohan memiliki arti yang luas, dalam hal ini tidak hanya membahas mengenai tokoh dan watak melainkan, akan tetapi juga termasuk peran, motivasi, emosi serta tujuan tokoh tersebut. Tokoh dalam sebuah cerita fiksi dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan peran atau sudut pandang serta dalam tinjauan tertentu, tokoh dapat digolongkan pada beberapa jenis (Nurgiyantoro, 2018, h.258). Berikut adalah pembagian tokoh-tokoh tersebut:

1. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Pada kategori ini tokoh dibedakan berdasarkan peran dan pentingnya tokoh tersebut terhadap cerita secara menyeluruh. Di dalam sebuah cerita terdapat tokoh yang memiliki peran penting sehingga dimunculkan berulang-ulang dan ada tokoh kemunculannya hanya sekali saja atau beberapa kali. Sehingga tokoh yang sering dimunculkan dan memiliki peran penting dalam cerita adalah tokoh utama. Sebaliknya tokoh tambahan adalah tokoh yang kemunculannya hanya satu kali atau beberapa kali saja, dan perannya hanya untuk pada bagian-bagian tertentu dalam cerita.

2. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Pada bagian sebelumnya jenis-jenis tokoh dapat dibagi berdasarkan perannya dalam cerita. Berdasarkan fungsi penampilannya, tokoh dalam cerita terbagi menjadi dua bagian yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis merupakan sebuah bentuk dari perwujudan norma-norma serta nilai-nilai ideal, biasa disebut sebagai tokoh pahlawan atau *hero*. Sehingga tokoh protagonis adalah sebuah penggambaran dari keinginan dan harapan dari pembaca mengenai norma dan nilai-nilai ideal yang hadir dalam cerita tersebut. Sedangkan tokoh antagonis adalah lawan atau kebalikkan dari tokoh protagonis. Tokoh antagonis selalu bertolak belakang atau berlawanan dengan tokoh protagonis, pertentangan ini

menimbulkan sebuah konflik dalam cerita. Konflik yang terjadi ini membuat cerita dalam sebuah karya fiksi menjadi menarik untuk diikuti.

3. Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Selain berdasarkan peran dan fungsinya, pembagian tokoh dapat dilihat dari perwatakannya. Perwatakan tokoh pada cerita terbagi menjadi dua yaitu tokoh sederhana dan tokoh bulat atau tokoh kompleks. Pembagian tokoh berdasarkan wataknya pertama kali diperkenalkan oleh Foster pada bukunya dengan judul *Aspect of the Novel* yang terbit di tahun 1972. Tokoh sederhana merupakan tokoh yang sifat dan perwatakannya hanya satu saja atau memiliki sifat tertentu. Sehingga ketika dihadirkan dalam sebuah cerita, tokoh tersebut tidak memberikan kesan begitu mendalam karena sifatnya yang mudah ditebak dan monoton. Sedangkan tokoh bulat atau kompleks memiliki sifat dan perwatakan yang rumit. Tokoh bulat sulit dipahami karena sifatnya yang rumit serta tingkah lakunya yang terkadang bisa tidak sesuai dengan watak yang ada.

4. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Kemudian ada kriteria berdasarkan perkembangan watak tokoh dalam sebuah karya fiksi dilihat dari berkembangnya watak dari tokoh tersebut atau tidak, yaitu tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis merupakan tokoh yang tidak mengalami perkembangan dari perwatakannya berdasarkan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita. Tokoh ini akan bersikap sama meskipun terjadi perubahan pada lingkungan dan hubungan antar tokoh. Sehingga tokoh statis dapat dikatakan sebagai tokoh yang tingkah laku dan wataknya tidak mengalami perubahan meskipun terjadi perubahan pada cerita, oleh sebab itu watak tokoh ini akan selalu sama dari awal hingga akhir cerita. Pada tokoh berkembang, tokoh tersebut akan berkembang wataknya berdasarkan peristiwa yang terjadi atau dialami oleh tokoh tersebut. Pengaruh tokoh lainnya serta lingkungan akan mempengaruhi perubahan watak pada tokoh ini.

5. Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Terakhir tokoh terbagi berdasarkan pencerminannya terhadap individu atau sekelompok manusia dari kehidupan nyata yaitu tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh tipikal merupakan sebuah pencerminan atau gambaran yang menjurus kepada individu, sekelompok individu yang memiliki kesamaan dengan individu yang ada pada dunia nyata. Dengan kata lain tokoh tipikal menggambarkan secara tidak langsung (implisit) terhadap individu yang sama di dunia nyata. Sedangkan tokoh netral adalah tokoh kehadirannya dalam suatu cerita tidak memiliki hubungan dengan individu atau kelompok yang ada di dunia nyata. Tokoh netral bisa disebut sebagai tokoh yang dihadirkan dan hidup demi sebuah cerita, dengan demikian tokoh netral dibuat hanya untuk kepentingan cerita tersebut dan tidak mewakili suatu individu atau kelompok individu yang ada di dunia nyata.

- Latar

Latar pada karya fiksi merupakan sebuah gambaran suasana lingkungan tempat berdiamnya seorang tokoh. Pada awal mulai cerita latar selalu digambarkan bersama dengan tokoh untuk memberi kesan tempat tokoh tersebut berada. Selain sebagai sebuah landasan tumpu, latar juga menggambarkan hubungan waktu sebuah peristiwa dan kondisi sosial budaya yang ada pada cerita. Sehingga latar menggambarkan kondisi lingkungan serta kondisi sosial seorang tokoh yang diceritakan melalui peristiwa pada kurun waktu tertentu. Unsur latar pada karya fiksi terbagi menjadi tiga bagian utama yaitu tempat, waktu dan sosial-budaya, ketiganya memiliki keterkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain (Nurgiyantoro, 2018, h.314). Berikut penjelasan dari masing-masing unsur:

1. Latar Tempat

Latar tempat menunjukkan kehadiran suatu lokasi tertentu pada cerita. Biasanya latar tempat dihadirkan dengan menyebutkan nama tempat tersebut, istilah dari tempat seperti desa angker, dan lokasi tanpa nama yang jelas seperti lokasi a, desa b dan jalan c.

2. Latar Waktu

Latar waktu menunjukkan pada waktu kejadian terjadinya suatu peristiwa dalam cerita yang terdapat pada karya sastra. Waktu dapat ditunjukkan melalui kondisi seperti pagi, siang, malam atau menyebutkan jam, hari, bulan, tanggal dan tahun. Di sebuah karya naratif latar waktu dapat mengarah pada dua pengertian yang berbeda yaitu latar waktu mengenai keadaan waktu terjadinya peristiwa dan waktu yang menunjukkan urutan peristiwa dalam cerita. Layaknya latar tempat, latar waktu berperan penting dalam cerita. Terutama jika latar waktu tersebut menceritakan tentang urutan kejadian, maka waktu yang diceritakan harus memiliki kejelasan yang pasti. Sehingga tidak menimbulkan kejanggalan ketika menuturkan urutan kejadian yang dimaksud.

3. Latar Sosial-budaya.

Selain latar tempat dan waktu, unsur latar terakhir yaitu latar sosial-budaya. Latar sosial-budaya menggambarkan perilaku, kebiasaan dan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan sosial masyarakat di sebuah latar tempat yang ada pada cerita. Ini menyangkut adat istiadat, norma-norma, keyakinan, tradisi, pola pikir, dan tingkah laku yang akan dihadirkan dalam karya fiksi tersebut. Hal-hal ini bisa dihadirkan berdasarkan kondisi sosial-budaya yang ada secara faktual ataupun yang dibuat secara imajinatif. Kondisi sosial-budaya tersebut akan mempengaruhi tokoh dalam bertindak, berpikir dan mengambil keputusan.

2. Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik pada karya fiksi dapat diartikan sebagai suatu hal yang tidak ada di dalam teks karya fiksi, namun berada di luar dan masih memiliki pengaruh terhadap karya fiksi tersebut secara tidak langsung. Menurut Wellek dan Warren (seperti dikutip Nurgiyantoro, 2018) unsur ekstrinsik pada karya fiksi yaitu meliputi subjektivitas individu pengarang mengenai sikap, keyakinan dan pandangan yang hal-hal tersebut nantinya akan mempengaruhi karya yang ditulisnya.

II.2 Analisis Intertekstual

Intertekstual merupakan salah satu kajian dalam ilmu sastra yang mempelajari tentang hubungan antar teks. Menurut Luxemburg (seperti dikutip Nurgiantoro, 2018) mengartikan intertekstual sebagai menulis dan membaca dalam ‘interteks’ pada suatu budaya, sosial dan sastra yang terdapat dalam teks. Istilah intertekstual dikembangkan pertama kali oleh Julia Kristeva dalam bidang keilmuan sastra. Meskipun teori ini muncul pertama kali dalam bidang keilmuan sastra, menurut Ratna (seperti dikutip Kasmana, 2018) unsur-unsur seperti garis, warna, bidang dalam karya seni lukis, komposisi nada dalam bunyi, serta gaya dalam seni bangunan juga merupakan bentuk teks, maka teori dapat dieksploitasi di bidang seni termasuk dalam kajian budaya. Selain itu intertekstualitas dapat dikatakan mengacu pada pencarian makna dari suatu gambar diskursif atau teks, serta tidak hanya bergantung pada teks atau gambar tersebut saja, melainkan juga makna yang dibawa oleh gambar dan teks lainnya (Rose, 2001, h.136). Dengan demikian penggunaan intertekstual dalam mengkaji suatu permasalahan tidak terbatas hanya pada hubungan antar teks saja. Melainkan dapat pula digunakan untuk memahami hubungan antara teks dengan visualisasi berupa gambar.

Kajian intertekstual bertujuan untuk menemukan suatu aspek-aspek tertentu dalam sebuah karya yang muncul sebelumnya kemudian dimunculkan kembali pada karya berikutnya. Sehingga karya tersebut dapat dipahami secara menyeluruh dan lebih mendalam. Dengan demikian dapat diartikan bahwa sebuah karya sastra yang dihasilkan oleh seorang pengarang hadir dikarenakan teks-teks yang dibaca sebelumnya. Karya sastra tersebut, biasanya mendasarkan diri dari karya-karya sebelumnya, baik secara langsung ataupun tidak langsung, serta dengan meneruskan maupun menyimpangi konvensi (Nurgiantoro, 2018, h.78)

Pada proses analisis intertekstual dikenal istilah yang disebut dengan hipogram. Menurut Hutomo (seperti dikutip Kasmana, 2018) merupakan elemen dari sebuah cerita yang terkandung dalam teks sastra terdahulu yang kemudian dijadikan sebagai model, referensi, serta latar belakang dari yang hadir selanjutnya. Istilah hipogram dapat diartikan sebagai latar atau dasar, meskipun tidak tampak secara

eksplisit pada penulisan teks yang lain (Nurgiantoro, 2018, h.78). Sehingga hipogram dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang membentuk suatu teks, hipogram tersebut oleh pengarang dijadikan sebagai acuan dalam menghasilkan suatu karya lainnya.

Menurut Rifaterre (seperti dikutip Kasmana, 2018) hipogram bisa merupakan sebuah perluasan atau pengembangan dari suatu hipogram, konversi atau perubahan hipogram, modifikasi (manipulasi kata dan kalimat atau manipulasi karakter dan plot cerita), dan ekserp (intisari suatu unsur) dari hipogram tersebut. Berkaitan dengan hipogram tersebut dapat diambil pengertian bahwa hipogram yang terdapat pada suatu teks, oleh seorang pengarang ketika dituliskan kembali pada karyanya maka hipogram tersebut akan mengalami pengembangan atau perluasan, perubahan atau konversi, modifikasi dan ekserp pada hipogram.

II.3 Definisi *Video Game*

Video game atau permainan video adalah sebuah permainan yang menuntut interaksi timbal balik antara pemain dengan gambar yang dihasilkan oleh piranti video yang disebut *platform*. Pada permainan video terdapat istilah genre yang digunakan untuk membedakan permainan satu dengan lainnya berdasarkan *gameplay*, cerita, *platform* dan tujuan permainan. Menurut Adam (2014, h.67) genre merupakan sebuah kategori dalam suatu permainan yang dibagi berdasarkan jenis tantangan permainan, terlepas dari tema atau konten yang disajikan pada permainan.

Genre *Video Game*

1. Role-Playing Game

Dikenal dengan sebutan RPG genre permainan video ini berfokus pada penokohan dan alur cerita. Pemain memainkan seorang karakter atau kelompok dalam sebuah latar cerita yang kompleks. Pemain mengendalikan aksi serta tindakan seorang karakter atau kelompok untuk mencapai kemenangan untuk menyelesaikan cerita utama. Pada genre ini karakter yang diperankan pemain akan berkembang kemampuannya berdasarkan

parameter seperti *level*, *hit Point*, *strength*, *defense* yang berasal dari *experience point*, semakin banyak *experience point* yang didapat oleh pemain, semakin kuat karakter yang dimainkan. Genre ini sering dikombinasikan dengan beberapa genre lainnya seperti aksi, FPS, horror dan genre-genre lainnya.

2. *Platform Game*

Dikenal dengan istilah *platformer* menurut Adams adalah permainan kartun yang mengajak pemain untuk memainkan avatar yang bergerak melalui lingkungan yang dibuat secara vertikal, melompat dan mematikan platform dengan ketinggian yang berbeda, sambil menghindari rintangan dan musuh yang sedang berjuang (2010, h.396). Pada permainan ini pemain akan memainkan sebuah avatar dengan kemampuan melompat tinggi. Latar permainan ini dibuat secara vertikal sehingga pemain hanya dapat bergerak ke arah kiri atau kanan. Terdapat berbagai macam rintangan yang menghadang di setiap latar yang ada mulai dari musuh-musuh yang berusaha menggagalkan pemain dan berbagai halang rintang seperti meriam, jurang dan pagar besi.

3. *Fighting Game*

Genre *fighting* berfokus pada pertarungan antara dua karakter atau lebih di dalam sebuah latar arena yang memungkinkan pemain untuk bertarung dengan pemain lainnya. Permainan ini berbeda dengan genre olah raga karena lebih menitik beratkan pada aksi antara kedua karakter yang bertarung. Setiap karakter yang ada memiliki kemampuan masing-masing untuk dipertarungkan dalam sebuah arena.

4. *3D Shooter*

- *First Person Shooter*

Genre ini lebih dikenal dengan istilah FPS yaitu permainan video yang menggunakan sudut pandang orang pertama untuk mengeksplorasi latar yang ada. Pemain akan memainkan seorang karakter melalui sudut pandang orang pertama, sering kali pemain diperlihatkan kedua tangan dari karakter yang dimainkan untuk memberi kesan bahwa karakter yang

dimainkan adalah representasi dari pemain. Contoh dari permainan ini antara lain: Call of Duty, Tom Clansy, Medal of honor, Battlefield.

- *3rd Person shooter*

Berlawanan dengan FPS genre ini menggunakan sudut pandang orang ketiga. Pemain memainkan karakter yang terlihat secara utuh proporsi badannya. Pemain bisa melihat gerakan karakter ketika ia berjalan, berlari, berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

5. *Sport Game*

Genre *sport* atau olahraga adalah permainan yang memperlihatkan simulasi dari aktivitas olahraga yang ada di dunia nyata. Permainan ini memiliki banyak sekali cabang olahraga yang memungkinkan pemain untuk melakukan aktivitas bersama dengan pemain lainnya. Cabang olahraga yang dapat dimainkan begitu luas seperti sepak bola, voli, bola basket, renang, memancing dan jenis olahraga lainnya. Latar pada permainan ini disesuaikan dengan jenis olahraga yang ditawarkan misal sepak bola maka latar akan dibuat sesuai dengan stadium lapangan sepak bola.

6. *Action Game*

Permainan ini penuh dengan aksi-aksi dari karakter yang dimainkan oleh pemain. Genre ini dapat dikombinasikan dengan genre-genre lainnya seperti RPG, teka-teki, horror dan lain-lain. Genre aksi menuntut pemain untuk menekan serangkaian tombol untuk membentuk kombinasi aksi-aksi dari karakter yang dimainkan. Contoh dari permainan ini antara lain God of War, Devil May Cry, Bayonetta.

7. *Strategy Game*

Genre ini memfokuskan pemain untuk mengatur strategi untuk menyelesaikan suatu misi. Pemain tidak mengendalikan lagi satu orang karakter melainkan sebuah koloni ataupun negara dalam menghadapi tantangan yang disediakan. Pengambilan keputusan serta perencanaan yang matang dari pemain adalah kunci untuk memenangkan permainan ini. Terdapat dua sub genre dalam permainan strategi yaitu

- *Real Time Strategy*

Sub genre ini memaksa pemain merancang strategi sembari berpacu dengan waktu. Waktu pada permainan ini bergerak sama seperti di dunia nyata. Tantangan dari sub genre ini adalah pemain ataupun musuh dapat mengeksekusi strategi mereka tanpa perlu menunggu pemain lain selesai menyusun strategi.

- *Turn Based Strategy*

Berbeda dengan sub genre Real Time Strategy, permainan ini seperti permainan catur. Pemain dan lawan bisa menyusun strategi berdasarkan aturan giliran yang telah ditentukan. Pemain harus menunggu pemain lainnya untuk menyelesaikan gilirannya.

8. *Simulation Game*

permainan dengan genre ini mengajak pemain untuk meniru suatu kegiatan di dunia nyata, sehingga pemain dapat merasakan kegiatan yang ditawarkan oleh permainan tanpa perlu melakukan kegiatan yang sebenarnya. Contoh dari permainan genre ini antara lain: Harvest Moon, The Sim.

9. *Puzzle Game*

Permainan teka-teki mengajak pemain untuk berpikir menyelesaikan suatu misteri yang harus dipecahkan. Permainan ini mengasah daya berpikir pemain untuk menyelesaikan suatu masalah. Contoh dari permainan jenis ini yaitu Limbo, Tetris.

10. *Horror Game*

Genre yang satu menyajikan konten-konten yang seram sehingga membuat pemain merasa ketakutan ketika bermain. Permainan ini banyak menggunakan latar-latar bangunan tua ataupun kuburan, atmosfir yang ditawarkan akan membuat perasaan takut pemain muncul. Monster dan hantu-hantu yang seram merupakan musuh yang sering dihadirkan oleh genre ini.

11. *Adventure Game*

Pada permainan ini pemain diberi kebebasan untuk melakukan eksplorasi latar dunia yang ada serta berinteraksi langsung dengan kehidupan yang ditawarkan. Genre ini memberi kebebasan ruang gerak pada pemain untuk

memainkan karakter yang ada. Cerita menjadi salah satu andalan dalam genre ini.

II.4 Mitologi Yunani Mengenai Dewa-Dewa

Mitologi Yunani mengenai Dewa-dewa memiliki keterkaitan dengan asal usul terbentuknya dunia berdasarkan kepercayaan masyarakat Yunani. Mitos Yunani mengenai kosmologi terjadinya dunia berkaitan erat dengan kisah Dewa Yunani kuno tentang terciptanya alam semesta. Pada bagian ini akan menceritakan sedikit mengenai Titan pada mitologi Yunani berdasarkan buku '*The Routledge Handbook of Greek Mythology*' (2004) oleh Robin Hard. Diceritakan dalam mitologi tersebut sebelum adanya dunia, terdapat suatu massa dari unsur yang tidak terbentuk yaitu *Chaos*. *Chaos* diartikan sebagai 'celah kosong' menandakan bahwa itu adalah sesuatu yang lebih daripada sekadar ruang kosong, untuk menandakan bahwa *Chaos* merupakan gigitur utama dari alam semesta. Ketika alam semesta terbentuk, letaknya akan berada diantara bumi dan kawasan terbawah yang disebut *Tartaros*. Terbentuknya alam semesta diikuti oleh terwujudnya tiga dewa Yunani yang pertama yaitu Gaia (berarti Bumi), *Tartaros* dan Eros perwujudan cinta atau hasrat. Dari Gaia kemudian lahirlah Dewa Uranus atau Ouranos (yang berarti langit), dari perkawinan antara Uranus dan Gaia inilah muncul Dewa terdahulu yang disebut *Titans* serta dua makhluk yaitu *Cylops* si mata satu dan *Hekatoncheires* makhluk raksasa dengan seratus tangan. Uranus sangat membenci Dewa yang lahir dari Gaia, sehingga memaksa Gaia untuk menyuruh para *Titans* menentang Uranus. Titan yang paling muda yaitu Kronos, melakukan penyergapan secara tiba-tiba kepada ayahnya. Dengan bersenjatakan sabit, Kronos memotong alat kelamin Uranus, kemudian dilemparkannya ke laut. Dari sinilah Kronos mengambil alih kekuasaan Uranus dan menetapkan dirinya sebagai Dewa utama di alam semesta bersama *Titan* lainnya sebagai bawahannya. Kronos setelah mendapatkan kekuasaan menikahi saudara perempuannya bernama Rhea. Kemudian Rhea melahirkan Dewa-Dewa yang nantinya menjadi cikal bakal Dewa *Olympus* pada mitologi Yunani.

Sebelum lahirnya Dewa-dewa tersebut, Kronos telah diperingatkan sebelumnya oleh Gaia bahwa suatu saat nanti Ia akan diturunkan takhtanya oleh anak-anaknya sendiri. Oleh sebab itu Kronos memakan anak-anaknya yang telah lahir untuk mencegah peringatan itu terjadi. Rhea yang mengetahui hal tersebut berusaha membuat rencana untuk menyelamatkan anaknya. Ketika akan lahir anak berikutnya yaitu Zeus, Rhea menukar anaknya dengan batu yang kemudian dilahap oleh Kronos. Zeus yang diselamatkan dipercayakan oleh Rhea kepada Gaia hingga dewasa. Nanti Zeus bersama dengan saudaranya berusaha merebut kekuasaan ayahnya Kronos dan para Titan yang masih berkuasa saat dalam sebuah peperangan besar yang pernah terjadi yaitu Titanomachy.

Titan dalam mitologi Yunani mengarah pada Dewa-dewa pada masa kekuasaan sebelum Zeus. Dari mitologi yang ada, beberapa Titan memiliki peran seperti Kronos dan Rhea dalam pembentukan alam semesta. Selain itu beberapa Titan memiliki nama-nama yang memiliki pengaruh, ini diceritakan pada sajak-sajak yang dibuat oleh penyair Yunani terdahulu. Sehingga Titan dalam mitologi Yunani adalah Dewa-dewa sebelum masa kekuasaan Zeus, jumlah Titan yang ada secara pasti tidak disebutkan jumlahnya, namun beberapa disebutkan namanya karena memiliki kepentingan dalam terbentuknya alam semesta.