

ABSTRACT

MIN DALA, BRAIAND BAHANA LASKAR PANGERAN. (2025). **Dutch van der Linde's Adulthood Stage of Psychosocial Development in the Video Game *Red Dead Redemption 2***. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

As a medium of entertainment, video games can offer rich and immersive storytelling by allowing players to participate actively in the narrative due to their playable nature. There is an argument regarding the legitimacy of this medium as fiction due to the involvement of player interactivity. However, with the inclusion of imagined worlds, events, and people, this medium is categorized as an interactive form of fiction. As a medium of entertainment, video games have evolved into a multi-billion-dollar industry due to the effective blend of interactivity through gameplay sections and the cinematic techniques through cut-scenes to tell a story, with the notable example of *Red Dead Redemption 2* as a video game that incorporates these elements. Dutch van der Linde, as one of the supporting characters in *Red Dead Redemption 2*, goes through significant developments, which offer an opportunity to explore his character from an academic perspective.

This study has two objectives in explaining Dutch's development. First, presenting Dutch's traits following the game's chronological order, and second, explaining how his personality, reflected in the traits, mirrors Erikson's framework of an individual who descends into stagnation in the adulthood stage of psychosocial development. Overall, this study aims to present how video games as a storytelling medium can portray complex character growth.

A psychological approach serves as the analytical lens for conducting this study. This study is conducted following the library research method, which involves finding reputable sources and combining them with the researcher's insight, thus creating a compelling case to be explored. A qualitative approach is taken to present the data by explaining the interpretative layers of the gathered information. The main source of the data is taken from the key moments in Dutch's portrayal. Two steps are taken to analyze Dutch's development. The first step involves presenting the traits using video game characters and characterization theories based on the collected data. The last step presents how Dutch's personality adopts stagnant values following Erikson's framework of the adulthood stage of psychosocial development, generativity vs. stagnation.

The findings present how Dutch's portrayed traits in the chronological order of the game can be categorized based on their qualities, following utilitarian ethics. At the beginning of the game, Dutch's identified traits are charismatic, stubborn, and caring, reflecting positive qualities. In the middle of the game, the identified traits are ruthless, ambitious, indecisive, paranoid, and gritty, reflecting a shift from positive to negative qualities. At the end of the game, the identified traits are selfish, irrational, and detached, reflecting negative qualities. Based on the categorization of the traits, each order presents how Dutch descended into stagnation. In the beginning, the traits present how Dutch's personality mirrors generative values. In the middle, the traits present how Dutch's personality mirrors an individual descending into stagnation. Finally, in the end, the traits present how Dutch's personality mirrors stagnant values.

Keywords: *character study, personality development, video game character analysis*

ABSTRAK

MIN DALA, BRAIAND BAHANA LASKAR PANGERAN. (2025). **Dutch van der Linde's Adulthood Stage of Psychosocial Development in the Video Game *Red Dead Redemption 2***. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Sebagai media hiburan, permainan video menawarkan penuturan cerita yang kaya dan menghadirkan pengalaman mendalam dengan memungkinkan pemain berpartisipasi aktif dalam narasi, berkat sifatnya yang dapat dimainkan. Terdapat perdebatan mengenai legitimasi medium ini sebagai fiksi karena adanya keterlibatan interaktivitas pemain. Namun, keberadaan dunia, peristiwa, dan karakter hasil imajinasi menjadikan medium ini sebagai bentuk fiksi yang interaktif. Sebagai media hiburan, permainan video telah berkembang menjadi industri bernilai miliaran dolar karena perpaduan efektif antara interaktivitas di sesi permainan dan teknik sinematik melalui *cut-scenes*, seperti yang ditunjukkan oleh permainan *Red Dead Redemption 2* sebagai contoh menonjol yang menggabungkan kedua elemen tersebut. Dutch van der Linde, sebagai salah satu karakter pendukung dalam *Red Dead Redemption 2*, mengalami perkembangan signifikan yang menawarkan peluang untuk dieksplorasi dari sudut pandang akademis.

Dalam menjelaskan perkembangan Dutch, penelitian ini memiliki dua tujuan. Pertama, memaparkan sifat-sifat Dutch berdasarkan urutan kronologis dalam permainan, dan kedua, menjelaskan bagaimana kepribadiannya, yang tercermin melalui sifat-sifat tersebut, menggambarkan kerangka Erikson tentang individu yang mengalami penurunan ke stagnasi pada perkembangan psikososial di tahap dewasa. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana permainan video sebagai media penuturan cerita dapat menggambarkan pertumbuhan karakter yang kompleks.

Pendekatan psikologis digunakan sebagai lensa analisis dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kepustakaan, yakni mengumpulkan sumber terpercaya dan mengombinasikannya dengan wawasan peneliti untuk menyusun kasus yang komprehensif. Pendekatan kualitatif diterapkan untuk menyajikan bentuk interpretatif dari data yang terkumpul. Sumber utama data diambil dari momen-momen penting dalam penggambaran Dutch. Dalam menganalisis perkembangan Dutch, diambil dua langkah. Langkah pertama menjelaskan sifat-sifatnya berdasarkan teori karakter dan karakterisasi dalam permainan video berdasarkan data yang terkumpul. Langkah terakhir memaparkan bagaimana kepribadian Dutch berkembang menjadi individu dengan nilai-nilai stagnan sesuai kerangka Erikson pada tahap generativitas versus stagnasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sifat-sifat Dutch, sesuai alur cerita permainan, dapat dikategorikan berdasarkan kualitasnya menurut etika utilitarian. Pada awal permainan, sifat yang diidentifikasi adalah karismatik, keras kepala, dan peduli, menunjukkan kualitas positif. Di tengah permainan, sifatnya berubah menjadi kejam, ambisius, ragu-ragu, paranoid, dan ulet, menunjukkan perubahan dari kualitas positif ke negatif. Pada akhir permainan, sifat yang muncul adalah egois, tidak rasional, dan terpisah secara emosional, menunjukkan kualitas negatif. Berdasarkan kategorisasi ini, setiap tahap menunjukkan bagaimana Dutch mengalami penurunan menuju stagnasi, yang pada awalnya merefleksikan nilai-nilai generatif, kemudian menunjukkan tanda-tanda transisi menuju stagnasi, dan akhirnya terperosok dalam nilai-nilai stagnan.

Keywords: *character study, personality development, video game character analysis*