

ABSTRACT

NOVERIO, MICHAEL BERLINI. (2025). **The Emergence of Machiavellianism as Shown in The Character's Voice Line Reyna in Joe Ziegler's *Valorant***. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

This undergraduate thesis explores the characteristics and personality of the video game character Reyna through an analysis of her voice lines and the other character, focusing on how these reflect aspects of Machiavellianism and human behavior as understood in psychological and literary context. The study is driven by a developing interest in how characters in video games convey complex personalities through voice line, particularly personality traits associated with Machiavellianism and how it is interpreted. It expands the scope of literary and psychological which contributes to the field of game studies and video games as a storytelling medium.

Voice line is a transcription or written version of the audio that is spoken by a character in a video game. The research aims to interpret the meaning and implications of Reyna's voice lines, as well as those of other characters that reflect on her, in order to identify behaviors that guided as a foundation of Machiavellianism personality and types of characteristics that Reyna has.

The research uses qualitative methods, with the library research to analyze theories and definitions that is relevant in the essence of analyzing the findings and the research also using the selected voice line as a tool of identification in this research study. This research used 92 voice lines and several of them are specified as one identification. This research employs Boggs and Petrie's character and characterization theory and Christie and Geiss's Machiavellianism theory as an analytical framework to examine the characteristics of Reyna and her personality of Machiavellianism.

The finding reveals that seventy-three voice lines classified Reyna's characteristics into three sections using the characterization method, and mostly used the characterization through the reaction of other characters and characterization through internal action. In conclusion, the character of Reyna demonstrates her Machiavellianism behavior and several characteristics that connect with the behavior, offering insights into the portrayal of complex psychological behaviors in video game narratives.

Keyword: *character analysis, Machiavellianism, Valorant, video games, voice line*

ABSTRAK

NOVERIO, MICHAEL BERLINI. (2025). **The Emergence of Machiavellianism as Shown in The Character's Voice Line Reyna in Joe Ziegler's *Valorant***. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Skripsi ini mengeksplorasi karakteristik dan kepribadian tokoh dalam video game bernama Reyna melalui analisis dialog atau monolog miliknya dan karakter lain, dengan focus pada bagaimana hal tersebut mencerminkan aspek Machiavellianisme dan perilaku manusia dalam konteks psikologi dan sastra. Studi ini didorong oleh minat yang berkembang terhadap bagaimana karakter dalam video game dapat menyampaikan kepribadian kompleks melalui voice line, terutama sifat-sifat kepribadian yang berkaitan dengan Machiavellianisme dan bagaimana hal itu diinterpretasikan. Hal ini memperluas cakupan kajian sastra dan psikologi yang berkontribusi pada bidang studi game dan video game sebagai alat penceritaan.

Dialog suara adalah transkripsi atau versi tertulis dari audio yang diucapkan oleh karakter dalam sebuah video game. Penelitian ini bertujuan untuk menginterpretasikan makna dan implikasi dari dialog atau monolog Reyna, serta milik karakter lain yang memberikan pandangan terhadap dirinya, guna mengidentifikasi perilaku yang menjadi dasar dari kepribadian Machiavellian dan jenis-jenis karakteristik yang dimiliki Reyna.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan study Pustaka untuk menganalisis teori dan definisi yang relevan dalam menganalisis temuan, serta menggunakan voice line terpilih sebagai alat identifikasi dalam studi ini. Penelitian ini menganalisis 92 dialog atau monolog, dengan beberapa di antaranya dikelompokkan sebagai satu kesatuan identifikasi. Penelitian ini menggunakan teori karakter dan karakterisasi dari Boggs dan Petrie, serta teori Machiavellianisme dari Christie dan Geis sebagai kerangka analisis untuk mengkaji karakteristik dan kepribadian Reyna yang berhubungan dengan Machiavellianisme.

Hasil penelitian menunjukkan tujuh puluh tiga dialog atau monolog mengklasifikasikan karakteristik Reyna ke dalam tiga bagian menggunakan metode karakterisasi, yang sebagian besarnya menggunakan metode reaksi dari karakter lain dan karakterisasi dari tindakan Reyna sendiri. Kesimpulannya, karakter Reyna menunjukkan perilaku Machiavellian yang kuat dan berbagai karakteristik yang berkaitan dengan perilaku tersebut, serta memberikan wawasan mengenai representasi perilaku psikologis kompleks dalam narasi video game dan karya literatur.

Kata Kunci: *character analysis, Machiavellianism, Valorant, video games, voice line*