

ABSTRACT

MERARI, ABIEL. (2025). **Defense Mechanism as Method of Conflicts Resolution as seen in The Protagonist of *Alan Wake* (2010)**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Narrative-driven video games are a type of electronic entertainment medium that focuses on the development of story progression. This includes characterization which shapes a character's behaviour in terms of dealing with conflicts. The protagonist, Alan, in *Alan Wake* (2010) possesses characteristics which influence the resolution of the conflict through patterns of defense mechanism behaviours. The study discovers the significance of defense mechanisms in its role of establishing characteristics that dictates the conflict resolution in the protagonist. This study aims to analyse the method of conflict resolution as seen through the pattern of defense mechanism behaviour.

The study contains three objectives. The first objective is to establish the characteristics of Alan in the narrative. The second objective is to categorize the type of conflicts that Alan faces in the narrative. The third objective is to reveal how the defense mechanism is involved in Alan's conflict resolution method.

The study utilizes three theories: Theory of Characterization by Vandewalle et al., Theory of Conflict, and Theory of Defense Mechanism by Anna Freud and The Institute of Psychoanalysis. Qualitative method and library research are used in order to conduct the analysis through implementation of studies from journals and articles. Psychoanalytic approach is used in accordance with the analysis focus on psychoanalysis. The primary source of the analysis consists of *Alan Wake* (2010)'s base game script, the *Signal*, and the *Writer* scripts written by Sam Lake and Mikko Rautalahti, alongside the compendium of *Departure* in-game collectibles organized by Reddit user SilvaLa95.

The study discovers that Alan possesses three significant characteristics which are individualistic, compassionate, and short-tempered. This characterization also influences the development of Alan's method against conflicts which consist of man against the self, man against man, man against society, and man against the supernatural which converged around his writing's block condition. Alan's confrontation with conflicts reveals his defense mechanism through a pattern of characteristics and behaviours which includes repression, and regression and turning-against-the self. The study concludes that Alan's characteristics denote the significance of defense mechanisms in establishing resolution for Alan's conflicts.

Keywords: *Alan Wake, defense mechanism, narrative-driven video game, psychoanalytic approach*

ABSTRAK

MERARI, ABIEL (2025). **Defense Mechanism as Method of Conflicts Resolution as seen in The Protagonist of *Alan Wake* (2010)**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Video game naratif adalah tipe produk hiburan berbentuk elektronik yang berfokus pada perkembangan alur ceritanya. Hal ini merujuk pada karakterisasi yang membentuk perilaku karakter dalam hal menyelesaikan konflik. Sang protagonis yaitu Alan dari *Alan Wake* (2010) memiliki karakteristik yang mempengaruhi penyelesaian konflik dalam bentuk pola perilaku mekanisme pertahanan. Studi ini menemukan unsur signifikan pada peran mekanisme pertahanan dalam membentuk karakteristik, yang juga menentukan penyelesaian konflik dalam diri sang protagonis. Studi ini bertujuan untuk menganalisis metode penyelesaian konflik yang terlihat dari pola perilaku mekanisme pertahanan.

Studi ini memiliki tiga tujuan. Tujuan pertama adalah untuk memperlihatkan karakteristik Alan di dalam naratif. Tujuan kedua adalah untuk menggolongkan tipe konflik yang dihadapi oleh Alan di dalam naratif. Tujuan ketiga adalah untuk menunjukkan keterlibatan mekanisme pertahanan dalam metode penyelesaian konflik yang dihadapi Alan.

Studi ini menggunakan tiga teori yaitu Teori karakterisasi oleh Vandewalle et al., Teori konflik, dan Teori mekanisme pertahanan oleh Anna Freud dan The Institute of Psychoanalysis. Metode kualitatif dan studi pustaka digunakan dalam analisis melalui implementasi penelitian yang bersumber dari jurnal dan artikel. Pendekatan psikoanalitik juga digunakan dalam kesesuaian dengan fokus analisis dalam psikoanalisis. Sumber utama analisis terdiri dari skrip utama game *Alan Wake* (2010), skrip *The Signal*, dan skrip *The Writer* yang ditulis oleh Sam Lake dan Miko Rautalahti, ditambah dengan kumpulan koleksi *Departure* dari dalam game yang diatur oleh pengguna Reddit SilvaLa95.

Studi ini menemukan bahwa Alan memiliki tiga karakteristik yang signifikan yaitu individualistik, berbelas kasih dan pemaarah. Karakterisasi ini juga mempengaruhi perkembangan metode Alan dalam menghadapi konflik yang terdiri dari konflik internal, sementara untuk konflik eksternal melibatkan Alan yang menghadapi manusia lain, masyarakat dan supernatural. yang berpusat pada kondisi kebuntuan menulis. Konfrontasi Alan dengan konflik menunjukkan unsur mekanisme pertahanan yang terlihat dari pola karakteristik dan perilaku, yang terdiri dari represif, pengembalian ke perilaku awal dan melawan diri sendiri. Studi ini menyimpulkan bahwa karakteristik menunjukkan kepentingan *defense mechanism* dalam penyelesaian konflik Alan.

Kata kunci: *Alan Wake, defense mechanism, narrative-driven video game psychoanalytic approach*