

ABSTRAK

Muhammad, Hanif Fadlil. Alasan Tokoh Utama dalam Gim *Video The Last of Us Part II* (2020) Mengalami Trauma Psikologis. Tesis. Program Studi Sastra Inggris. Jurusan Sastra Inggris. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jenderal Soedirman. Pembimbing 1: Mia Fitria Agustina, S.S., M.A., Pembimbing 2: Rizki Febuansyah, S.S., M.A., Penguji Eksternal: Tribuana Sari, S.S., M.Si., Sekretaris: Ririn Kurnia Trisnawati, S.S., M.A.

Studi ini meneliti trauma psikologis yang dialami oleh protagonis, Ellie, dalam video game tahun 2020 *The Last of Us Part II* (2020), yang dibuat oleh Naughty Dog. Penelitian ini meneliti konsekuensi emosional dan psikologis dari momen-momen penting dalam plot game menggunakan psikologi dalam teori sastra. Trauma Ellie terutama dipicu oleh pembunuhan kejam terhadap figur ayahnya, Joel, yang memicu siklus kesedihan, obsesi, dan pembalasan. Saat ia melakukan pencarian kekerasan untuk membalas dendam, Ellie mengalami tekanan fisik dan emosional yang signifikan, yang mengakibatkan gejala-gejala yang menunjukkan gangguan stres pascatrauma (PTSD), seperti kilas balik, desensitisasi emosional, hipervaspada, dan isolasi sosial. Temuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Ada tiga alasan Ellie sebagai karakter utama mengalami trauma yaitu tanpa ayah, paparan kekerasan, dan objek signifikan yang terkait dengan trauma. Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan bahwa *The Last of Us Part II* (2020) beroperasi sebagai permainan video yang berfokus pada narasi dan karya sastra, yang secara efektif merangkum konsekuensi emosional dan psikologis trauma melalui karakter, simbolisme, dan struktur.

Kata kunci: alasan, trauma psikologis, trauma, video game, *The Last of Us Part II*

ABSTRACT

Muhammad, Hanif Fadlil. *The Reason Why The Main Character In Video Game The Last Of Us Part II (2020) Experience Psychological Trauma.* Thesis. English Literature Study Program. English Literature Department. Faculty of Humanities. Universitas Jenderal Soedirman. Supervisor 1: Mia Fitria Agustina, S.S., M.A., Supervisor 2: Rizki Februansyah, S.S., M.A., External Examiner: Tribuana Sari, S.S., M.Si., Secretary: Ririn Kurnia Trisnawati, S.S., M.A.

This study examines the psychological trauma endured by the protagonist, Ellie, in the 2020 video game *The Last of Us Part II* (2020), created by Naughty Dog. The research examines the emotional and psychological ramifications of pivotal moments within the game's plot using psychology in literature theory. Ellie's trauma is chiefly instigated by the violent murder of her father figure, Joel, which catalyzes a cycle of grief, obsession, and retribution. As she undertakes a violent quest for vengeance, Ellie endures significant physical and emotional strain, resulting in symptoms indicative of post-traumatic stress disorder (PTSD), such as flashbacks, emotional desensitization, hypervigilance, and social isolation. The findings of this research are as follows: There are three reasons of Ellie as the main character experience trauma namely fatherless, exposure of violence, and significant object associated with trauma. Overall, this research emphasizes that *The Last of Us Part II* (2020) operates as both narrative-focused video game and a literary work, effectively encapsulating the emotional and psychological consequences of trauma through character, symbolism, and structure.

Keywords: reasons, psychological trauma, trauma, video game, *The Last of Us Part II*