

The loudness of silence : uncovering the identity of Persona 5's silent protagonist = Kesunyian yang nyaring : mengungkap identitas protagonis tak bersuara dari Persona 5

Cintantya Nur Fathanah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20517242&lokasi=lokal>

Abstrak

Dalam konstruksi dan pengungkapan identitas, percakapan lisan biasanya lebih diandalkan daripada keheningan. Meskipun demikian, unsur-unsur non linguistik seperti penampilan dan perilaku juga berperan penting dalam pembentukan identitas individu. Keheningan sendiri merupakan salah satu bentuk ekspresi yang mampu menunjukkan pemikiran dan keyakinan seseorang. Tujuan dari makalah ini adalah melihat bagaimana elemen non linguistik, termasuk keheningan, digunakan untuk membangun identitas protagonis tanpa suara Persona 5, Joker. Karakter ini dipilih karena popularitasnya dan pemikiran bahwa dia memiliki karakter yang kuat terlepas dari keheningannya. Dalam artikel ini, identitas Joker diamati, dipelajari, dan dianalisis menggunakan berbagai konsep yang diambil dari bidang analisis wacana, sosiologi, dan studi game. Makalah ini menemukan empat elemen non linguistik yang memiliki peran besar dalam menentukan identitas karakter tersebut. Elemen-elemen ini merupakan tampilan visual karakter, mode of narration, mode of simulation, dan keheningan. Sehubungan dengan elemen-elemen ini, korelasi karakter dengan dunia nyata, peran sosialnya, dan gerakan nonverbal berpengaruh besar pada cara pemain melihat karakter tersebut. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa elemen non linguistik memiliki peran yang lebih signifikan dalam memperoleh identitas Joker. Keheningan yang ia pertahankan tidak menghalangi konstruksi identitasnya tetapi menunjukkan sifat misterius dan kalemnya, antara lain.

.....When it comes to the construction and uncovering of identity, most would rely on spoken conversations and disregard silence. Despite this, non-linguistic elements, such as appearance and behaviour, also play an important part in establishing an individual's identity. Silence itself is a form of expression that is able to indicate a person's thoughts and beliefs. With that in mind, this paper aims to look at how non-speaking elements, including silence, may be used in constructing the identity of Persona 5's silent protagonist, Joker. This character was chosen due to his popularity and the belief that he has a strong character regardless his silence. In this article, the identity of Joker was observed, studied, and analysed using various concepts taken from the field of discourse analysis, sociology, and game studies. This paper finds four dominant non-speaking elements, which contribute greatly to determining who the character is. These are the character's visual appearance, mode of narration, mode of simulation, and silence. In relation to these elements, it is the character's correlations to the real world, his social role, and non-verbal gestures that have the largest impact on how players see the character. From this, it can be concluded that non-linguistic elements have a more significant role in gaining a sense of Joker's identity. His being silent throughout most of the game does not hinder the creation of his identity but adds to his mysterious and calm nature.