

Pertemuan Realitas Identitas Pemain dalam Gim Kingdom Hearts melalui Eksistensialisme Jean-Paul Sartre = Encounters of Player`s Reality Identity in Game Kingdom Hearts through Jean-Paul Sartre`s Existentialism

Afi Muhammad Dhaffa Prima Agung, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920568710&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi persoalan realitas identitas pemain dalam gim Kingdom Hearts. Keterkaitan antara pemain dengan karakter Roxas pada gim dianalisis secara eksistensial berdasarkan konsep keterlemparan, subjektivitas virtual, kebebasan, dan tanggung jawab. Penelitian ini memanfaatkan metode analisis literatur dan observasi langsung terhadap gameplay untuk memahami bagaimana gim video dapat menjadi medium reflektif untuk proses pencarian makna hidup pemain. Roxas, sebagai "Nobody" yang lahir tanpa hati, menjadi alegori dari pandangan Jean-Paul Sartre bahwa eksistensi mendahului esensi. Proses bad faith, perjuangan eksistensial, dan projektualitas, menjadi bagian dari pembuktian dari pencarian karakter menemukan identitasnya, sehingga memberikan pelajaran kepada pemain tentang kebebasan dan tanggung jawab dalam dunia nyata. Studi ini menegaskan bahwa gim video tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai medium untuk refleksi filosofis yang mendalam, menawarkan wawasan baru tentang dinamika identitas manusia di era digital.

.....This research explores the issue of the reality of player`s identity in the Kingdom Hearts game. The relationship between players and the character Roxas in the game is analyzed existentially based on the concepts of thrownness, virtual subjectivity, freedom, and responsibility. This study utilizes the methods of literature analysis and direct observation of gameplay to understand how video games can be a reflective medium for the process of searching for the meaning of life for players. Roxas, as a "Nobody" who was born without a heart, becomes an allegory of Jean-Paul Sartre's view that existence precedes essence. The process of bad faith, existential struggle, and projectuality, become part of the proof of the character's search for his identity, thus providing lessons to players about freedom and responsibility in the real world. This study emphasizes that video games not only function as entertainment but also as a medium for deep philosophical reflection, offering new insights into the dynamics of human identity in the digital era.