

## ABSTRACT

**Pasya, Ayatullah Muhammad. 2022. *Dungeons and Dragons 5th Edition: Portrait of Romanticism in Popular Literature*. Undergraduate thesis, English Studies Program, Faculty of Adab and Humanities, Bandung Islamic State University of Sunan Gunung Djati. Supervisors: 1. Lili Awaludin, M.A.; 2. Pepen Priyawan, S.S., M.Hum.**

**Keyword: Romanticism, Popular Literature, Tabletop Game, Role Playing, Character, Narration, Dialogue.**

The board game *Dungeons and Dragons: 5th Edition* is a work of popular culture that incorporates narrative, dialogue, and role-playing that is similar to drama. *Dungeons and Dragons: Fifth Edition* is more than just a game; it is a portrayal of Romantic-era writing that is still relevant in the age of popular literature. By utilizing the romanticism ideas presented by Damrosch (1985), the author hopes to delve deeper into this subject and turn this game become more than just a game. This study uses a qualitative descriptive method and theory from Damrosch (1985) to analyze the data. Based on data analysis, the results obtained are descriptive portraits of dialogue, narration, and characters in *Dungeons and Dragons: 5th Edition* which are correlated with the basic concept of romanticism. Namely, individual concepts (10 data), subjective concepts (9 data), irrational concepts (16 data), creative concepts (10 data), spontaneous concepts (10 data), emotional concepts (10 data), visionary concepts (10 data), and transcendental concepts (10 data). The context of the situation that supports each dialogue and scene that occurs in the game will be explained by the author in this analysis, which will provide an overview of what is happening in a scene (Narration), conversations between characters (Dialogue), as well as descriptions and depictions of the characters who plays (Character) in the game *Dungeons and Dragons: 5th Edition* and relates it to the concepts of romanticism that the author previously mentioned. From each dialogue, narration, and characters described in the discussion, it will provide a clear context regarding the situation that the characters are currently facing and also why the dialogue or narration can be related to existing concepts.



## ABSTRAK

Pasya, Ayatullah Muhammad. 2022. *Dungeons and Dragons 5th Edition: Portrait of Romanticism in Popular Literature*. Sebuah Skripsi. Jurusan Sastra Inggris. Fakultas Adab dan Humaniora. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing: 1. Lili Awaludin, M.A.; 2. Pepen Priyawan, S.S., M.Hum.

**Kata Kunci:** Potret Romantisme, Karya Sastra Populer, Permainan Papan, Bermain Peran, Karakter, Narasi, Dialog, Konteks Situasi.

*Dungeons and Dragons: 5th Edition* merupakan sebuah permainan papan, produk dari budayapopuler yang mengusung jenis karya sastra berupa narasi, dialog, serta bermain peran layaknya drama. Bukan hanya merupakan permainan semata, *Dungeons and Dragons: 5th Edition* merupakan sebuah potret karya sastra era Romantik yang masih bisa kita temukan di dalam era karya sastra populer. Penulis bertujuan untuk menguak topik ini lebih lanjut dan menjadikan permainan ini bukan hanya sebatas permainan, namun juga sebagai objek kajian karya sastra melalui konsep – konsep romantismeyang diutarakan oleh Damrosch (1985). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori dari Damrosch (1985) untuk menganalisis data. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil berupapotret deskriptif mengenai dialog, narasi, dan karakter dalam permainan *Dungeons and Dragons: 5th Edition* yang dikorelasikan dengan konsep dasar dari romantisme. Antara lain, konsep individual (10 data), konsep subjektif (9 data), konsep irasional (16 data), konsep kreatif (10 data), konsep spontanitas (10 data), konsep emosional (10 data), konsep visioner (10 data), dan konsep transendental (10 data). Konteks situasi yang mendukung tiap dialog dan adegan yang terjadi dalam permainan akan dijelaskan oleh penulis didalam analisis ini, yang mana akan memberi gambaran tentang apa yang terjadi dalam suatu adegan (Narasi), percakapan antar karakter (Dialog), dan juga deskripsi serta penggambaran dari karakter yang berlakon (karakter) dalam permainan *Dungeons and Dragons: 5th Edition* dan mengaitkannya dengan konsep – konsep romantisme yang sebelumnya penulis sebutkan. Dari setiap dialog, narasi, serta karakter yang dijelaskan dalam pembahasan akan memberikan konteks yang jelas mengenai situasi yang tengah dihadapi para karakter dan juga mengapa dialog atau narasi tersebut bisa sampai disangkut pautkan dengan konsep yang ada.