

**REPRESENTASI KEKERASAN DALAM VIDEO GAME  
(STUDI ANALISIS SEMIOTIK PADA VIDEO GAME  
“GRAND THEFT AUTO V”)  
SKRIPSI**



Oleh :

**DANANG GRAITO WICAKSONO**

**1343015015**

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**2020**

**REPRESENTASI KEKERASAN DALAM VIDEO GAME  
(STUDI ANALISIS SEMIOTIK PADA VIDEO GAME "GRAND THEFT AUTO V")**

**Disusun oleh :**

**Danang Graitto Wicaksono**

**1343015015**

**Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi**

**Menyetujui,**

**Pembimbing Utama**



**Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom**

**NIP. 1985 0108 2018 03 2001**

**Mengetahui,**

**Dekan**



**Dr. Dr. Ee. Gendut Sukarno, MS, CHRA**

**NIP. 1969071 198703 1001**



**REPRESENTASI KEKERASAN DALAM VIDEO GAME  
(STUDI ANALISIS SEMIOTIK PADA VIDEO GAME "GRAND THEFT AUTO V")**

Disusun Oleh:

**DANANG GRAITO WICAKSONO**

**NPM: 1343015015**

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Pada Tanggal 1 Juli 2020**

**PEMBIMBING UTAMA**



**Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom**

**NIP. 1985 0108 2018 03 2001**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua**



**Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom**

**NIP. 1985 0108 2018 03 2001**

**2. Sekretaris**



**Dra. Diana Amalia, M.Si**

**NIP. 1963 0907 1991 03 2001**

**3. Anggota**



**Dra. Dyva Claretta, M.Si**

**NPT. 3 6601 94 00251**

**DEKAN FAKULTAS**



**Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS.CHRA**

**NIP. 1959071 198703 1001**

## ABSTRAK

### **DANANG GRAITO WICAKSONO, REPRESENTASI KEKERASAN DALAM VIDEO GAME (STUDI ANALISIS SEMIOTIK PADA VIDEO GAME “GRAND THEFT AUTO V”)**

Di abad ke 21, perkembangan video *game* telah mencapai tahap yang menakjubkan. Penelitian ini dilatar belakangi eksposur kekerasan yang menginspirasi pemain *game* untuk melakukan tindak kriminal bahkan pembunuhan di dunia nyata akibat video *game* “Grand Theft Auto V” dengan teknologi realitas virtual yang meraup keuntungan fantastis ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui jenis dan bentuk kekerasan yang terkandung dalam video *game* tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang menjelaskan jenis dan bentuk kekerasan dalam video game tersebut. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan tiga levelnya yakni realitas, representasi dan juga ideology.

Hasil dari penelitian ini adalah representasi kekerasan dalam video *game* Grand Theft Auto V membuktikan adanya pergeseran budaya bahwa kekerasan yang dilatarbelakangi ideologi materialisme telah menjadi hiburan.

**Kata Kunci** : *Representasi, Kekerasan, Permainan Video, Semiotika John Fiske, Grand Theft Auto*

## ABSTRACT

### DANANG GRAITO WICAKSONO, REPRESENTATION OF VIOLENCE IN THE VIDEO GAME (STUDY OF SEMIOTIC ANALYSIS OF THE VIDEO GAME “GRAND THEFT AUTO V)

In the 21st century, video games are getting better. This research was based on how violence has inspiring gamers to behave like criminals and killing someone in real life because of the video *game* “Grand Theft Auto V” with virtual reality technology which is making this *game* so much profits. This research was conducted in order to determine violence other types and forms of violence in that video *game*.

The method used in this study is qualitative which aims to explain the types and forms of violence in the video *game*. This research uses semiotic analysis of John Fiske with his three levels, reality, representation and ideology.

The results of this research finally proving that the representation of violence in a video *game* like Grand Theft Auto V, it turns out that there’s a cultural changing which made violence caused by the ideology of materialism has become entertainment.

**Key Words** : *Representation, Violence, Video Game, John Fiske Semiotic, Grand Theft Auto*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr.wb*

*Alhamdulillah*, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul REPRESENTASI KEKERASAN DALAM VIDEO GAME (STUDI ANALISIS SEMIOTIK PADA VIDEO GAME “GRAND THEFT AUTO V”) guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan mata kuliah ProgdI S1 Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Hal ini tak lepas dari dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Maka, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik “UPN Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Yuli Candrasari S.Sos. M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan masukan serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian tugas akhir ini.
3. Ibu Ade Kusuma S.Sos, M.Med.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan masukan serta bimbingan selama penulis menjalankan penelitian tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua dan teman-teman penulis yang selalu memberikan support dan bantuannya selama ini.
5. Pak Muji serta seluruh dosen dan staff Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah bekerja dengan baik dalam melaksanakan setiap tugas.

Terima kasih atas segala bantuan dan doa yang telah diberikan. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal. Penulis merasa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas

segala kekurangan tersebut. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi akademisi dan institusi pendidikan.

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

Surabaya, 27 Mei 2020

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping strokes that form a unique, cursive-like mark.

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
1.3.1. Tujuan Penelitian.....	9
1.3.2. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1. Penelitian Terdahulu.....	10
2.2. Landasan Teori.....	11
2.2.1. Pengertian Komunikasi Massa.....	11
2.2.2. Video Game GTA V Sebagai New Media.....	12
2.2.3. Interaktivitas Realitas Virtual.....	15



2.2.4. Kategori dan Genre Video Game.....	17
2.2.5. Sinematografi.....	20
2.2.6. Sejarah dan Perkembangan Sinematografi Grand Theft Auto.....	25
2.2.7. Representasi.....	37
2.2.8. Kekerasan.....	36
2.2.9. Semiotika.....	39
2.2.9.1. Semiotika John Fiske.....	42
2.3. Kerangka berfikir.....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
3.1. Jenis Penelitian.....	49
3.2. Definisi Konseptual.....	49
3.2.1. Representasi.....	49
3.2.2. Kekerasan.....	50
3.3. Unit Analisis.....	51
3.3.1. Subjek dan Objek Penelitian.....	52
3.4. Corpus Penelitian.....	52
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.6. Teknik Analisis Data.....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>

4.1. Gambaran umum objek dan sinopsis Video Game Grand Theft Auto V....	55
4.1.1. Gambaran umum Video Game Grand Theft Auto V.....	55
4.1.2. Sinopsis Video Game Grand Theft Auto V.....	57
4.2. Analisis dan penyajian data.....	59
4.2.1. Prologue.....	59
4.2.2. Reposeession.....	79
4.2.3. Complications.....	107
4.2.4. Friend Request.....	121
4.2.5. Trevor Phillips.....	137
4.3. Pembahasan.....	167
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>171</b>
5.1. Kesimpulan.....	171
5.2. Saran.....	172
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>174</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>177</b>