

PENG GAMBARAN KEKERASAN RASISME DALAM *VIDEO GAME*

GRAND THEFT AUTO : V

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Steven Likorawung

NRP: 1423017062

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

2021

PENG GAMBARAN KEKERASAN RASISME DALAM *VIDEO GAME*

GRAND THEFT AUTO : V

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Steven Likorawung

NRP: 1423017062

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

2021

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama : Steven Likorawung

NRP : 1423017062

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul:

Penggambaran Kekerasan Rasisme dalam Video Game *Grand Theft Auto: V* adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar kesarjanaan saya dicabut.

Surabaya, 25 Mei 2021

Penulis



Steven Likorawung

NRP.1423017062

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENG GAMBARAN KEKERASAN RASISME DALAM *VIDEO GAME* *GRAND THEFT AUTO : V*

Oleh

Steven Likorawung

NRP : 1423017062

Proposal skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing penulisan proposal skripsi untuk diajukan ke tim penguji proposal skripsi

Pembimbing I : Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos., M.I.Kom.

NIDN : 142100651

Pembimbing II : Dr. Drs. Nanang Krisdinanto, M.Si.

NIDN : 0726126602

Surabaya, 25 Mei 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya mandala Surabaya dan diterima untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada: 25 Mei 2021

Mengesahkan

Fakultas Ilmu Komunikasi

Dekan,



Briggita Revia Sandy Fista,
S.I.Kom, M.Med.Kom

NIDN: 0715108903

Dewan Penguji:

1. Ketua : Briggita Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom (.....)

NIDN. 0715108903

2. Sekretaris : Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos., M.I.Kom. (.....)

NIDN. 142100651

3. Anggota : Akhsaniyah S.Sos., M.Med.Kom (.....)

NIDN. 0702087602

4. Anggota : Dr. Drs. Nanang Krisdinanto, M.Si. (.....)

NIDN. 0726126602

**LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas
Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS):

Nama : Steven Likorawung

NRP : 1423017062

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya

Judul : **Penggambaran Kekerasan Rasisme dalam Video Game “*Grand
Theft Auto: V*”**

Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library
Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-
Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan
sebenarnya.

Surabaya, 25 Mei 2021

Yang Menyatakan



Steven Likorawung

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan kasihnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dimulai dari mencari fenomena, menentukan judul, subjek, objek, serta segala proses penyusunan proposal skripsi hingga saat ini. tak lupa juga berkat dukungan dari orangtua saya sebagai penulis mampu ada di titik ini, serta teman-teman dan semua pihak terlibat yang mendukung proses berjalannya proposal skripsi ini.

skripsi ini menjadi bentuk sah perjuangan penulis dalam meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Akhir kata, penelitian yang akan dilakukan oleh penulis diharapkan akan membuahkan hasil yang berguna demi ilmu pengetahuan dan lingkungan sekitar.

Surabaya, 25 Mei 2021



Steven Likorawung

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Karena atas anugerah serta hadiratnya, penulis mampu menyelesaikan skripsi berjudul *Penggambaran Kekerasan Rasisme Dalam Video Game Grand Theft Auto : V* dengan baik.

Penulis juga ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang terlibat dan membantu proses perkuliahan penulis selama ini hingga mampu menyelesaikan proposal skripsi ini.

1. Kepada segenap orang tua dan keluarga penulis yang selama ini telah membesarkan, merawat, serta mendidik penulis hingga saat ini yaitu Nenek, Ncek Sonny Liston, Ncek Ronny Spiro, Kuku Yenny dan Kuku Helen yang selalu mendukung dalam perkuliahan hingga proposal skripsi ini selesai.
2. Kepada Ibu Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing pertama yang telah dengan sabar membimbing penulis hingga sampai pada titik ini.
3. Kepada Bapak Dr. Drs. Nanang Krisdinanto, M. Si selaku dosen pembimbing yang sedari awal telah memberikan waktu, tenaga serta pikiran demi mengarahkan penulis untuk menyelesaikan jalannya proposal skripsi ini.
4. Kepada segenap dosen fakultas Ilmu Komunikasi Widya Mandala Surabaya yang telah membantu serta mengarahkan penulis selama proses perkuliahan hingga proposal skripsi ini mampu diselesaikan oleh penulis.
5. Kepada teman-teman dekat penulis yakni Andreas Harry, Bernard Christian, Calvin Ferliando, Michael Anthony, Kresna Permana, Paul Victor, Yoshua Prasetyanto, Yermia Wijaya Kevin Aditya, Diaz Rado, Joshua Suyanto dan Delvin yang selama proses telah menemani serta menyemangati penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi.

6. Kepada teman-teman dari fakultas Ilmu Komunikasi yakni Dikky Yoshua, Alfred Muhi, Myra Widyadari, Janice Rigo, Savira Deftanti, Monica Ayu, Vinia, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu yang telah membantu secara moral dan dukungan dalam mengerjakan proposal skripsi ini.
7. Kepada seluruh kerabat, rekan, serta seluruh orang terlibat yang telah membantu penulis dalam bentuk dukungan serta doa selama penulis menyelesaikan proposal skripsi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Rumusan Masalah.....	9
I.3. Tujuan Penelitian.....	10
I.4. Batasan Masalah.....	10
I.5. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II. PERSPEKTIF TEORITIS	
II.1. Penelitian Terdahulu.....	12
II.2. Tinjauan Pustaka.....	17
II.2.1. Kajian Video Game Dalam Ilmu Komunikasi.....	17
II.2.2. Game dan Kekerasan.....	19
II.2.3. Ras, Rasisme, dan Rasialisme.....	22
II.2.4. Representasi.....	25
II.2.5. Semiotika Roland Barthes.....	27
II.3. Nisbah Antar Konsep.....	31
II.4. Bagan Kerangka Konseptual.....	33
BAB III. Metode Penelitian	
III.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34

III.2. Metode Penelitian.....	35
III.3. Objek dan Subjek Penelitian.....	36
III.4. Unit Analisis Data.....	36
III.5. Teknik Pengumpulan Data.....	36
III.6. Teknik Analisis Data.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	39
BAB IV	
IV.1 Gambaran Subjek Penelitian.....	32
IV.2, Temuan Data dan Pembahasan.....	42
IV.2.1 Relasi Kulit Hitam-Kulit Putih.....	49
IV.2.2 Superioritas Kulit Putih.....	56
IV.2.3 Kehidupan <i>Gangster Afro-Amerika</i>	62
IV.3. Mitos Kekerasan Rasisme dalam Video Game.....	66
BAB V	
V.1. Kesimpulan.....	67
V.2. Saran.....	68
V.2.1 Saran Akademis.....	68
V.2.2 Saran Praktis.....	68
Daftar Pustaka.....	69

ABSTRAK

Steven Likorawung NRP.1423017062. PENGGAMBARAN RASISME DALAM VIDEO GAME “*GRAND THEFT AUTO:V*”.

Penelitian ini berfokus pada penggambaran kekerasan yang merujuk pada tindakan rasisme yang terdapat pada video game *Grand Theft Auto: V*. Media hiburan video game zaman modern saat ini tidak bisa dipungkiri memiliki peminat dengan jumlah yang massif di dunia, terutama dalam sebuah seri video game berjudul *Grand Theft Auto :V*. Sama halnya dengan media hiburan lain seperti film maupun musik, sebuah video game juga berusaha semaksimal mungkin untuk menunjukkan kerealitasannya dalam membangun sebuah dunia yang dimana di kenyataannya orang kulit hitam maupun kulit berwarna lainnya kerap kali mendapat tindakan rasisme, dan orang kulit putih yang selalu menjadi pemenangnya. Peneliti berdasarkan analisis dari karya ilmiah ini menemukan adanya tindak kekerasan rasisme atas yang dilakukan oleh orang kulit putih kepada orang kulit hitam dan berwarna. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika, dengan model analisis peta tanda Roland Barthes yang terdiri dari tiga level pemaknaan yaitu detonasi, konotasi, serta mitos. Berdasarkan analisis dari video game *Grand Theft Auto: V*, orang kulit putih digambarkan sebagai ras yang superior, kuat, dan unggul tak hanya dari ras kulit hitam, tapi juga ras kulit berwarna lainnya. Semua pemaknaan tersebut bila ditelusuri berasal dari sejarah panjang tentang perbudakan di dunia.

Kata Kunci: Kekerasan, Rasisme, Kulit Hitam, Kulit Putih, Kulit Berwarna, Video Game, Representasi, Semiotika, Roland Barthes.

ABSTRACT

Steven Likorawung NRP.1423017062. *VIOLENCE RACISM REPRESENTATION IN “GRAND THEFT AUTO:V” VIDEO GAME.*

This research focused on how violence & racism be depicted in “*Grand Theft Auto:V*” video game’s. Media entertainment nowadays in modern years cannot be denied that had many enthusiast in all over the world, particularly in “*Grand Theft Auto:V*” that going be the subject of this research. Same as with any others form of entertainment media like an movie or music video, they try as much as possible to making world closely to the reality which black and any other coloured people become humiliated, then the white people out as a winner. The method that used in this research is semiotic analysis by Roland Barthes, it consist of three level of interpretation, which are detonative, connotative, and also myth. Through the analysis, researcher found out how black and white people got acts ovioleence and racism by white people. White people also represented strong and superior over other race, all those depiction is all based on myth which can be relate to slavery and history which has been done by white people.

Keyword: Violence, Racism, Black People, White People, Colour People, Video Game, Representation, Semiotic, Roland Barthes.