

LEMBAR PERSETUJUAN

**Pemaknaan Pemain Terhadap Karakter Michael Dalam *Video Game Grand Theft Auto V*
(Representasi Tokoh dan Respons Pemain dalam Konteks Media Interaktif)**

Pemaknaan Pemain Terhadap Karakter Michael Dalam *Video Game Grand Theft Auto V*
(Representasi Tokoh dan Respons Pemain dalam Konteks Media Interaktif)

Oleh :

Tengku Khairan Syahrashad (212050079)

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi Ilmu Komunikasi**

Bandung, Agustus 2025

Menyetujui

Pembimbing

Vera Hermawan, S.I. Kom., M.I.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dekan FISIP UNPAS

Vera Hermawan, S.I. Kom., M.I.Kom.

Dr. Kunkurat M.Si

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah hasil dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik (sarjana magister, dan atau dokter), baik di Universitas Pasundan maupun di perguruan tinggi lain
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpabantun pihak lain, kecuali arahan pembimbing dan masukan penguji.
3. Dalam karya tuls initidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain,kecuali serta tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantuman dalam Daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya apabila I kemudian hari terdapat penyimpangan da ketidakbenarandalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, sert asanksi lainnya sesuai dengan nama yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yang membuat pernyataan

Bandung, 11 Agustus 2025

Tengku Khairan Syahrashad

212050079

ABSTRACT

This study aims to understand how players interpret the character Michael in the video game Grand Theft Auto V. Using narratology theory with reference to the concept of Gonzalo Frasca, a phenomenological approach, descriptive qualitative, data were collected through in-depth interviews and document studies with six key informants as well as supporting informants and experts. The results of the study show that in general, players see Michael as a character with a complex personality with traits that contain deep ethical dilemmas. Intelligence, personality and personal life experiences of informants are factors that influence their views on the meaning of the character. This study emphasizes the importance of understanding video game characters that have realistic traits, because it can influence how players assess a person's character or personality in real life.

Keywords : Meaning, video game characters, players

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pemain memaknai karakter Michael dalam *video game Grand Theft Auto V*. Dengan menggunakan teori naratologi dengan rujukan konsep dari Gonzalo Frasca, pendekatan fenomenologi, kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan studi dokumen terhadap enam informan kunci begitu juga dengan informan pendukung dan ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum para pemain melihat karakter Michael sebagai karakter dengan kepribadian yang kompleks dengan sifat-sifatnya yang mengandung dilema etis yang mendalam. Intelegensi, kepribadian dan pengalaman kehidupan pribadi informan menjadi faktor - faktor yang mempengaruhi pandangan mereka terhadap pemaknaan karakter. Penelitian ini menegaskan pentingnya memahami karakter *video game* yang memiliki sifat-sifat realistis, karena dapat memengaruhi cara pemain menilai karakter atau kepribadian seseorang di kehidupan nyata.

Kata kunci : Pemaknaan, karakter video game, pemain

Ringkesan

Panalungtikan ieu kagungan tujuan pikeun ngartos kumaha para pamaén ngartos sarta ngébréhkeun makna tina karakter Michael dina kaulinan vidéo Grand Theft Auto V. Dina ngalaksanakeun ieu panalungtikan, dipaké téori naratologi kalayan rujukan konsép ti Gonzalo Frasca, pendekatan fenomenologi, sarta métode kualitatif déskriptif. Data kapendak ngaliwatan wawancara anu jero sareng panalungtikan dokumén ka genep inpormán konci, kitu deui ka inpormán panyokong ogé ka para ahli. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén sacara umum para pamaén nyawang karakter Michael minangka hiji tokoh anu mibanda kapribadian rumit, kalayan sipat-sipat anu ngandung dilema étis anu jero. Kapinteran, kapribadian, sareng pangalaman kahirupan pribadi para inpormán janten faktor-faktor anu mangaruhan kana pamadegan maranéhna ngeunaan pamaknaan karakter. Panalungtikan ieu nétélakeun yén penting pisan ngartos karakter dina kaulinan vidéo anu mibanda sipat-sipat réalistis, sabab éta tiasa mangaruhan kumaha pamaén masihan panitén atanapi pangajen ka hiji tokoh atanapi kapribadian jalma dina kahirupan nyata.

Kecap konci: Pamaknaan, tokoh kaulinan vidéo, pamaén

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang di mana senantiasa memberikan rahmat serta nikmatnya sehingga penulis dapat diberikan kelancaran dan keberhasilan dalam mengerjakan skripsi ini yang berjudul “Pemaknaan Pemain terhadap Karakter Michael dalam *Video Game Grand Theft Auto V* (Representasi Tokoh dan Respons Pemain dalam Konteks Media Interaktif)” dengan tujuan untuk menyelesaikan program gelar sarjana (S1) Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Pasundan.

Skripsi ini disusun dengan mengangkat tema *video game* sebagai media interaktif dengan mencari hubungan antara pemaknaan pemain dengan karakter spesifik dalam *video game*. Peneliti berharap dengan tema ini dapat membantu masyarakat dari berbagai sudut pandang terkait dengan permasalahan yang disebutkan dalam penelitian ini terutama dalam memperhatikan dan memberi makna pada entitas dalam sebuah karya *video game*.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan dan kekurangan peneliti selama pengerjaan skripsi ini. Maka dari itu, peneliti ingin berterima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung proses penelitian ini sehingga penelitian ini dapat dikerjakan hingga selesai. Dengan segala hormat, penulis ingin memberikan apresiasi kepada :

1. Dr. Kunkurat M.Si selaku Dekan Fisip Unpas
2. Dr. H. Rasman Sonjaya, M.Si selaku Wakil Dekan I Fisip Unpas
3. Dr. Mira Rosana, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fisip Unpas

4. Vera Hermawan S.I.Kom., M.I.Kom selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi.
5. Vera Hermawan S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing
6. Wawan Wartono, S.I.Kom., M.Si
7. Muhammad Fazri Candra S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dosen Penguji II
8. Rahmi Aini, S.Psi., M.Psi, selaku informan akademisi yang turut memberikan kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.
9. Seluruh informan dalam penelitian, baik informan kunci maupun informan pendukung yang turut memberikan kontribusi dalam penyelesaian penelitian.

Tak lupa penulis juga ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terdekat penulis yang senantiasa selalu mendukung :

1. Kedua orang tua dan keluarga. seluruh dukungan serta doa yang diberikan setiap harinya yang menjadi motivasi untuk dapat melaksanakan penelitian dengan baik dan hingga terselesaikan.
2. Kepada Tante penulis, Dini Yulianti yang telah berbagi pengetahuan dan saran terkait aspek teknis penelitian ini.
3. Kepada Niesryna Aura Maulyda, rekan yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan apresiasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Kepada seluruh informan yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancarai guna memenuhi kebutuhan data pada penelitian ini.

5. Kepada Kak Mira Wardhaningsih, sebagai informan ahli yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber pada penelitian ini.

Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga setiap bentuk kebaikan yang telah diberikan memperoleh balasan yang setimpal dari Allah S.W.T. Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki berbagai keterbatasan, sehingga masukan serta kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.

Sebagai penutup, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi landasan awal yang sederhana bagi langkah-langkah pengembangan yang lebih luas di masa mendatang. Meskipun demikian, penulis berharap karya ini dapat membuka ruang dialog dan memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi serta bermanfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan, baik dalam ranah akademis maupun praktis.

Bandung, 11 Agustus 2025

Tengku Khairan Syahrashad

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
<i>Ringkesan</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian dan Pernyataan Masalah	8
1.2.1 Fokus Penelitian	8
1.2.2 Pertanyaan Penelitian	8
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
1.3.1 Tujuan Penelitian	9
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Review Penelitian Sejenis	11
2.2 Kerangka Konseptual	15
2.2.1 Lingkup Komunikasi.....	15
2.2.2 Sejarah Video Game	22
2.2.3 Video Game Sebagai Media Interaktif.....	23
2.2.4 Konsep Bermain Dalam Video Game.....	25
2.2.5 Grand Theft Auto V	28
2.3 Kerangka Teoritis.....	32
2.3.1 Teori Naratologi Gonzalo Frasca	32

2.4 Kerangka Pemikiran.....	36
BAB III	37
SUBJEK, OBJEK DAN METODE PENELITIAN	37
3.1 Subjek Penelitian.....	37
3.2 Objek Penelitian.....	38
3.3 Metode Penelitian.....	38
3.3.1 Paradigma Penelitian.....	41
3.3.2 Metode Pengumpulan Data	42
3.3.3 Rancangan Analisis Data	43
3.3.4 Kredibilitas Dan Tingkat Kepercayaan Penelitian.....	47
3.4 Membuka Akses Dan Menjalinkan Hubungan Dengan Subjek Penelitian	47
3.5 Lokasi Dan Jadwal Penelitian	48
3.5.1 Lokasi.....	48
3.5.2 Jadwal Penelitian.....	48
BAB IV	50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Faktor yang mempengaruhi persepsi pemain.....	52
terhadap Michael.....	52
4.1.2 Pemaknaan Pemain Terhadap Karakter Michael	59
4.1.3 Struktur Narasi Dan Karakter.....	65
4.1.4 Sistem Atau Aturan Game Dan Pemaknaan	73
4.2 Pembahasan Penelitian.....	79
4.2.1 Konflik dan karakter video game	80
4.2.2 Hubungan sistem permainan dengan narasi.....	82
4.2.3 Hubungan Emosional Antara Pemain dan Karakter <i>Video Game</i>	84
4.2.4 Pengalaman Bermain Pemain Dan Pemaknaan Karakter	89
BAB V.....	97
KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Konsep stimuli, sensasi dan persepsi	88
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Acuan Penelitian Sejenis.....	13
Tabel 2. 2 Hubungan Teori Dengan Pertanyaan Penelitian	34
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 4. 1 Pengalaman Bermain Pemain dan Pemaknaan Karakter	94

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Grand Theft Auto V (GTA V) merupakan salah satu *video game* berbasis *open world* dengan alur cerita *non-linear* yang menghadirkan berbagai permasalahan yang realistis pada karakternya, khususnya pada karakter Michael de Santa. Sebagai seorang mantan perampok bank yang mencoba menjalani kehidupan baru bersama keluarganya, Michael dihadapkan pada konflik internal antara keinginan untuk berubah dan kecenderungan untuk kembali ke dunia kriminal. Ketegangan antara tanggung jawab sebagai kepala keluarga dan loyalitas terhadap masa lalu kriminalnya menjadikan karakter ini sarat akan ambiguitas moral. Hubungannya dengan teman - temannya Trevor dan Franklin, serta dinamika keluarga yang penuh ketidakpercayaan, memperkuat kompleksitas peran yang dijalani Michael sepanjang permainan.

GTA V memiliki fitur di mana kita dapat memilih dan memainkan tiga karakter utama dalam permainan tersebut. Karakter yang dimaksud terdiri dari Michael de Santa, Trevor Phillips dan Franklin Clinton. Setiap karakter memiliki keunikan dan latar belakangnya masing – masing yang berbeda. Pertama, Michael adalah seorang perampok bank profesional yang sudah pensiun, yang setelah membuat kesepakatan dengan FIB, dipaksa keluar dari masa pensiunnya dan kembali ke dunia kriminal. Trevor adalah orang yang suka mengendap-endap dalam cerita ini dan juga sahabat karib Michael sejak lama dengan kepribadiannya yang

psikopat pemaarah. Terakhir adalah Franklin, merupakan gangster muda dan agen penyitaan yang memiliki banyak pengalaman di balik kemudi, yang bertemu Michael saat melakukan penyitaan (GTA Fandom, t.t). Setiap karakternya pun memiliki konflik entah itu satu sama lain ataupun di kehidupan pribadinya masing-masing.

Pengalaman hidup yang dialami Michael mencerminkan situasi dilematis yang juga kerap dihadapi manusia dalam kehidupan nyata yaitu seperti pertentangan antara kepentingan pribadi, nilai-nilai moral, dan tekanan sosial. Hal ini menjadikan Michael adalah seorang karakter yang memiliki permasalahan yang cukup rumit dan relevan dengan kehidupan manusia pada umumnya.

Karakter Michael de Santa sebagai salah satu tokoh protagonis *anti-hero* dalam *video game* GTA V ini merupakan karakter yang kompleks. Karakter dibangun dengan konsep sebagai mantan kriminal yang telah pensiun dan menikmati kehidupan mewah di Los Santos (nama kota fiksi di dalam *video game* tersebut), yang masih dihantui oleh masa lalunya yang penuh kejahatan. Keinginannya untuk menjalani hidup yang lebih baik sering kali berbenturan dengan kebiasaan lamanya yang sulit ditinggalkan.

Salah satu masalah yang paling menonjol dalam kehidupan Michael adalah ketegangan antara keluarga dan kehidupan kriminalnya. Meskipun ia berusaha menjadi suami dan ayah yang baik, keputusan dan tindakannya justru semakin menjauhkan dirinya dari keluarganya. Putranya, Jimmy, melihatnya sebagai sosok yang gagal menjadi panutan, sementara istrinya, Amanda, tidak lagi