

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah dalam bentuk skripsi yang berjudul “REPRESENTASI KEKERASAN OLEH TOKOH UTAMA CARL JOHNSON PADA GAME GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS” guna melengkapi syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini tidak lupa peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Manajemen Telkom, Bapak Ir. Husni Amani, MM, MSc. selaku Dekan Telkom Economy and Business School (TEBS)
2. Ibu Siska Noviaristanti, S. Si, MT selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
3. Bapak Refi Rifaldi Windya Giri, S.T., MBA. selaku Wakil Dekan Telkom Creative Industries School (TCIS)
4. Bapak Drs. Hadi Purnama. M,Si selaku dosen pembimbing yang telah bersedia dan sabar membimbing dan memberi arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Segenap staff pengajar dan karyawan Sekolah Komunikasi Multimedia Institut Manajemen Telkom yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada peneliti.

6. Ayah Hardjanto Dwiatmodjo dan Mama Siti Sarah Sobana beserta adik tercinta Ridwan Januarto yang selalu memberi dukungan baik moril, materiil, dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Nenek tercinta Siti Asmirah Sobana yang selalu memberi dukungan berupa doa dan materiil.
8. Keluarga besar Soejadi di Jakarta dan keluarga besar Sobana di Bandung yang turut mendukung dan mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi.
9. Sahabat yang sudah dianggap saudara sendiri oleh penulis Indra Ghana Radyasto. Terimakasih untuk segala perhatian, dukungan, semangat, bantuan, saran, dan segalanya yang diberikan untuk penulis.
10. Sahabat terbaik penulis semasa perkuliahan Reza Fauzan Muslim dan Pradipta Caesar Adisurya yang sudah menemani sejak semester pertama berjuang hingga sampai sekarang, terima kasih untuk dukungan, semangat, bantuan, dan memori saat susah maupun senang.
11. Serta teman-teman terbaik penulis Wahyu Chusniaji, Fajar Eka Saputra, Budi Setyo, Ganes Syahban Prayogo, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terima kasih dukungannya selama ini.
12. Serta semua pihak yang telah membantu sejak awal hingga berakhirnya proses pengerjaan skripsi, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun untuk para pembacanya.

Bandung, Septembar 2013

Aswin Rahardianto

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
DAFTAR ISI	i
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Tahapan Penelitian.....	5
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Penelitian Terdahulu.....	9
2.3 Tinjauan Teori.....	17
2.3.1 Komunikasi.....	17
2.3.2 New Media	19

2.3.2.1 Sejarah New Media.....	20
2.3.2.2 Interaktivitas dan New Media.....	21
2.3.3 Permainan.....	24
2.3.3.1 Pengertian Permainan.....	24
2.3.3.2 Karakteristik Permainan.....	25
2.3.3.3 Permainan Tradisional.....	25
2.3.4 Stereotip.....	31
2.3.5 Komunikasi Verbal dan Non Verbal.....	36
2.3.5.1 Pengertian Pesan Verbal	36
2.3.5.2 Pengertian Pesan Non Verbal	37
2.3.6 Representasi.....	37
2.3.7 Etnosentrisme.....	38
2.3.8 Ras.....	39
2.3.9 Kekerasan.....	42
2.4.0 Semiotika.....	48
2.4.0.1 Semiotika Roland Barthes.....	50
BAB III. METODE PENELITIAN.....	54
3.1 Paradigma Penelitian.....	54
3.2 Metode Penelitian.....	56
3.3 Objek Penelitian.....	59
3.4 Definisi Konsep.....	62

3.5 Unit Analisis.....	63
3.6 Sampel.....	63
3.7 Pengumpulan Data.....	64
3.7.1 Analisis Teks Media.....	64
3.7.2 Studi Kepustakaan.....	64
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	65
3.9 Teknik Analisis Data.....	67
BAB IV. ANALISIS PEMBAHASAN.....	68
4.1 Karakteristik Karakter Game.....	68
4.2 Hasil Penelitian.....	69
4.3 Pembahasan.....	97
BAB V. PENUTUP.....	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tahapan Penelitian.....	7
Tabel 2.1 Spektrum Sentimen Rasial Kulit Putih Terhadap Kulit Hitam.....	41
Tabel 2.2 Peta Tanda Roland Barthes.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kunci Definisi Komunikasi.....	18
Gambar 3.1 Grand Theft Auto: San Andreas Cover Box	59
Gambar 3.2 Kota Los Santos.....	60
Gambar 4.1 Carl “CJ” Johnson.....	69
Gambar 4.2 Senjata.....	100
Gambar 4.2 <i>Shirt and Jeans</i>	101