

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memunculkan *new media* berbasis komputer yang mampu menggabungkan antara konsep komunikasi massa dengan komunikasi interpersonal. Sebagai salah satu bentuk *new media*, video game telah berkembang pesat yang diikuti semakin banyaknya kekerasan yang ditampilkan dalam permainan video game. Salah satunya adalah game Grand Theft Auto : San Andreas yang menampilkan kehidupan kriminal gangster kulit hitam. Karenanya peneliti ingin meneliti bagaimana penerimaan pemain game remaja di Surabaya terhadap game Grand Theft Auto : San Andreas yang secara usia belum diperkenankan memainkan game tersebut menurut rating ESRB. Dengan metode *reception analysis* peneliti berusaha melihat pemaknaan terhadap video game yang mengandung kekerasan sesuai dengan kondisi sosio-kultural informan penelitian dengan batasan usia partisipan 13-17 tahun serta telah memainkan Grand Theft Auto : San Andreas lebih dari 30 jam secara total.

Pendekatan yang digunakan terhadap game adalah pendekatan *ludology* yang lebih melihat interaksi antara game dan pemainnya yang merupakan *active participant* sekaligus *active meaning maker* ketimbang cerita yang dibawa oleh game dan pendekatan *reception analysis*. Walaupun terdapat perbedaan tingkat keaktifan antara pemain game dengan audiens media massa, dimana pemain game ikut menentukan sendiri bagaimana realitas yang ada dalam video game melalui keaktifan bermain, pemahaman dan pemaknaan pemain game dapat diteliti melalui sudut pandang *reception analysis*. Hal ini karena bagaimana seorang pemain bermain adalah bentuk negosiasi makna tersendiri, yang dipengaruhi oleh kondisi sosio-kultural pemain itu sendiri. Demikian pula pemahaman dan pemaknaan terhadap video game yang mereka lakukan.

Grand Theft Auto : San Andreas dilihat sebagai game yang menyenangkan untuk dimainkan karena inovatif dan memberikan kebebasan pada pemainnya untuk bereksplorasi termasuk kebebasan melakukan kekerasan. Kekerasan dalam game tersebut menyenangkan dan bersifat adiktif. Semakin sering pemain melakukan kekerasan, maka akan semakin permisif terhadap kekerasan. Sehingga kekerasan yang dilakukan akan semakin banyak dan brutal *Gameplay* dalam Grand Theft Auto : San Andreas dinilai jauh lebih menarik dibandingkan dengan ceritanya. Dunia *ludic* San Andreas, memberikan kesempatan bagi pemainnya untuk melakukan hal-hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata seperti mencuri mobil, melakukan kekerasan, menggunakan senjata api, memasang tato, dan melawan polisi tanpa perlu mengalami konsekuensi langsung dari semua tindakan tersebut.