

ABSTRACT

Video game nowadays is not only for entertainment, but also consists of an interesting narrative to further entertain its player. Grand Theft Auto V by Rockstar Game is the latest installment of the series. They are featuring three characters portrayed as a criminal. It is later revealed that these characters have heroic act coded within its narrative. Thus, as media, audiences have a role to play for interpreting meaning from text. This study use Reception Analysis by Stuart Hall to finds how the player perceives the protagonists in this video game. The writer conducts an interview to Grand Theft Auto V players. Purposive sampling is used to determine eligible participants to ensure the best possible outcome. This study reveals that the audience perceives the characters in Grand Theft Auto V as a hero rather than a common criminal.

Keywords: *video game, heroic act, reception analysis, protagonist*

ABSTRAK

Video game kini bukan hanya menjadi media untuk bersenang-senang, tapi juga kini memuat narasi yang menarik. *Grand Theft Auto V* yang di produksi Rockstar Game adalah seri terbaru dari *franchise* Grand Theft Auto. Menampilkan tiga karakter protagonist yang berperan sebagai kriminal. Meskipun begitu, ketiga karakter ini pada akhirnya menunjukkan sikap kepahlawanan mereka. Penonton pun kini berperan aktif dalam pemaknaan teks dalam media. Penelitian ini menggunakan teori penerimaan khalayak oleh Stuart Hall untuk mencari tahu bagaimana pemain game GTA V memaknai tokoh protagonist dalam game ini. Menggunakan teknik Purposive sampling untuk menentukan partisipan yang memenuhi kriteria, supaya hasil yang di terima memuaskan. Penelitian ini menunjukkan bahwa karakter pada game *Grand Theft Auto V* dapat di kategorikan sebagai pahlawan, bukan hanya sebatas kriminal pada umumnya.

Kata Kunci: permainan video, sikap kepahlawanan, penerimaan khalayak, protagonis