



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERUBAHAN PERILAKU DARI KONSUMSI PESAN YANG
DITAMPILKAN OLEH PEMAIN *GRAND THEFT AUTO V***

Tugas Akhir Skripsi:

Tugas Akhir Skripsi Ini Disusun sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh:

Anindita Amelia Putri

44219010123

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anindita Amelia Putri
NIM : 44219010123
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Perubahan Perilaku Dari Konsumsi Pesan Yang Ditampilkan
Pemain *Grand Theft Auto V*

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 20 Juli 2023



(Anindita Amelia Putri)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Anindita Amelia Putri
NIM : 44219010123
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Perubahan Perilaku Dari Konsumsi Pesan Yang Ditampilkan
Pemain *Grand Theft Auto V*

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan Oleh:

Pembimbing 1 : Dr. Irmulansati Tomohardjo, S.H., M. SI

NIDN : 0330077310

Ketua Penguji : Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M. Si

NIDN : 0318116602

Penguji Ahli : Kurniawan Prasetyo, M. Ikom


NIDN : 0316129201


Jakarta, 20 Juli 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M. Si)


(Dr. Farid Hamid, M. Si)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat hidayah dan karunia-Nya karena sudah memberikan kelancaran dalam proses pembuatan proposal skripsi dan dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Perubahan Perilaku Dari Konsumsi Pesan Yang Ditampilkan Pemain *Grand Theft Auto V*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana (S-1) Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Tahun 2023. Selain itu, pengalaman peneliti diharapkan dapat berguna untuk berbagai pihak. Skripsi ini juga dibuat dari beberapa pengalaman peneliti guna memahami lebih dalam dunia Ilmu Komunikasi yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahamd Mulyana, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam melakukan penelitian skripsi ini.
2. Ibu Dr. Irmulansati Tomohardjo, SH., M.Si selaku dosen pembimbing selama proses pengerjaan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si, selaku dosen pengampu mata kuliah Riset Komunikasi sekaligus Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam melakukan penelitian skripsi ini.
4. Ibu Anindita, S. Pd, M. I.Kom selaku Ketua Bidang Studi Public Relations yang telah memberikan kesempatan dan ilmu kepada peneliti untuk berkembang selama menjadi mahasiswi Public Relations.
5. Ibu Syerli Haryati, SS, M. I.kom selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing peneliti selama menempuh Pendidikan Strata 1.
6. Dosen-dosen Program Studi Public Relations yang telah memberikan ilmu sejak awal perkuliahan, selama penelitian, sampai akhir perkuliahan.

7. Keluarga tercinta yang selalu mendukung, bekerja keras, berdoa, dan membiayai seluruh administrasi pendidikan sehingga mampu menempuh gelar sarjana ilmu komunikasi.
8. Gisela Lunetta dan Dyah Aulia, selaku sahabat saya yang selalu memberi dukungan dan meluangkan waktu untuk mendengar keluhan atas pembuatan skripsi ini.
9. Agnes, Bella, Elma, Fatmah, Hawa dan Lala yang telah memberi dukungan dan semangat kepada peneliti dalam proses pembuatan skripsi ini, dan juga menjadi teman selama perkuliahan di Universitas Mercu Buana.
10. Regyna April dan Deandra Aditya, selaku owner server Kotabaru pada permainan *Grand Thief Auto V* atas bantuan dan dukungan untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini.
11. Para informan yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara mendalam untuk keperluan penelitian skripsi ini.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu dalam kesempatan ini.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anindita Amelia Putri
NIM : 44219010123
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Perubahan Perilaku Dari Konsumsi Pesan Yang Ditampilkan
Pemain *Grand Theft Auto V*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 20 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Anindita Amelia Putri)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Penelitian Terhadulu.....	12
Penelitian Terdahulu.....	15
2.2 Kajian Teoritis.....	26
2.2.1 Definisi Komunikasi.....	26
2.2.2 Konunikasi Interpersonal.....	27
2.3 Teori <i>Computer Mediated Communication</i> (CMC).....	30
2.3.1 Efek <i>Computer Mediated Communication</i> (CMC).....	36
2.4 Media Online.....	39
2.4.1 Definisi Media Online.....	39
2.4.2 Karakteristik Media Online.....	43
2.4.3 Dampak Media Online.....	43
2.5 Cyber Space.....	44
2.6 Fenomena Virtual Identity.....	48
2.7 Social Construction of Technology (SCOT).....	49
2.8 Kerangka Berfikir.....	52

BAB III	53
METODELOGI PENELITIAN	53
3.1 Paradigma Penelitian	53
3.2 Metode Penelitian	54
3.3 Subjek Penelitian	55
3.3.1 Key Informan	56
3.4 Teknik Pengumpulan Data	57
3.4.1 Data Primer.....	57
3.4.2 Data Sekunder.....	58
3.5 Teknik Analisis Data	59
3.6 Teknik Keabsahan Data	60
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	62
4.1.1 Video Game	62
4.1.2 Karakteristik Key Informan	65
4.1.3 Perbedaan Game Online dan Game Offline	65
4.1.4 Roleplay	66
4.1.4.1 Definisi Roleplay	66
4.1.4.2 Roleplay Grand Theft Auto V Server Kotabaru	67
4.1.4.3 Gambaran Umum Permainan Roleplay	68
4.2 Hasil Penelitian	78
4.2.1 Latar Belakang Server Kotabaru pada Grand Theft Auto V	78
4.2.2 Tahapan Permainan Roleplay Pada Grand Theft Auto V	81
4.2.4 Perubahan Perilaku Akibat Efek CMC	83
4.3 Pembahasan	87
4.3.1 Teori Computer Mediated Communication Pada Roleplay Grand Theft Auto V	87
4.3.2 Komunikasi Melalui Komputer Dalam Permainan Roleplay Grand Theft Auto V 88	
4.3.3 Efek Computer Mediated Communication	92
BAB V	98
KESIMPULAN DAN SARAN	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	99
5.2.1 Saran Akademis	99

5.2.2	Saran Praktis	100
DAFTAR PUSTAKA.....		102
LAMPIRAN.....		1

