

ANALISIS MULTIMODAL TERHADAP REPRESENTASI GAYA HIDUP RAS

KULIT HITAM DALAM *VIDEO GAME* GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

(2004)

Disusun oleh:

Zovin

16/399351/SP/27478

ABSTRAK

Berkat representasi rasial di media hiburan, keberadaan ras kulit hitam sudah diakui oleh dunia. Meskipun demikian, penggambaran ras kulit hitam dalam media masih cenderung stereotipikal, yang bisa menyebabkan persepsi negatif dari publik. Walaupun demikian, representasi yang stereotipikal dapat dibuat menjadi sesuatu yang menarik dan justru memperkuat citra ras kulit hitam. Salah satu contoh representasi ras kulit hitam terdapat dalam *Grand Theft Auto: San Andreas*. Penggambaran gaya hidup ras kulit hitam dalam *game* tersebut, meskipun masih stereotipikal, disajikan dengan baik dan dengan perkembangan yang kuat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi apa yang membuat representasi gaya hidup ras kulit hitam di GTA SA sangat menarik.

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika multimodal, dengan menganalisis simbolisme yang terdapat dalam beragam aspek dari GTA SA, terutama gaya hidup. Simbolisme yang dianalisis tersebut kemudian diinterpretasikan sebagai pesan yang hendak disampaikan oleh GTA SA terkait dengan representasi ras kulit hitam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rockstar hendak menumbangkan stereotype ras kulit hitam yang selama ini sering digambarkan di media, terutama dari segi gaya hidup. CJ digambarkan sebagai ikon perlawanan terhadap penggambaran tersebut, yang memulai kehidupan sebagai anggota geng dan kriminal jalanan yang stereotipikal, kemudian berkembang dan mengadopsi gaya hidup yang jauh lebih layak, serta berperang melawan narkoba, gaya hidup negatif yang selama ini sering menjadi stereotype buruk untuk ras kulit hitam.

Kata Kunci: Representasi, gaya hidup, budaya, stereotype, marginalisasi.

MULTIMODAL STUDY ON REPRESENTATION OF BLACK LIFESTYLES IN

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (2004)

Composed by:

Zovin

16/399351/SP/27484

Thanks to the more diverse and progressive racial representation in entertainment media, the presence of African-Americans or black people has been recognized worldwide. However, stereotypical depiction of black people still persist, and may lead to negative perceptions from the public. Despite this, stereotypes can be made into an interesting depiction, and also improve the image of black people. One of the best example is ini Grand Theft Auto: San Andreas. Even with the usage of common stereotypes, black characters in the game are well represented with strong development. The goal of the study is to identify what makes the black representation in GTA SA so compelling, especially from the aspect of lifestyle.

This study will make the use of multimodal semiotic analysis. This method analyzes symbolisms and hidden messages across various aspects of the game, especially lifestyle. Those messages will be interpreted as a mean to convey a form of black representation in GTA SA.

The study shows that there was an attempt by Rockstar as developer to subvert the black stereotypes that are common in entertainment media. CJ was depicted as an icon of rebellion against those stereotypes. He starts of as a typical black gangster, then rises up and gains a much better life that allows him to leave his old life behind. He also fights against the influence of cracks and drugs, things that are often associated with negative depictions of black people.

Keywords: Representation, depiction, lifestyle, culture, stereotypes, marginalization

