https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom E-ISSN: 3032-1190
Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM) Juli 2026, Vol.04, No. 02, Hal: 89 – 95

Representasi Maskulinitas Dalam Video Game: Analisis Naratif Pada 3 Karakter Utama Grand Theft Auto V

[1]Aldi Saputra, [2]Merry Fridha Tri Palupi, [3]Wahyu Kuncoro
[1,2,3]Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
aldisaputraaa2002@gmail.com

Abstrak
Perkembangan video game sebagai media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang representasi berbagai nilai sosial, termasuk maskulinitas. Grand Theft Auto V menghadirkan tiga karakter utama, yaitu Michael De Santa, Franklin Clinton, dan Trevor Philips, yang menampilkan karakteristik maskulinitas yang beragam melalui narasi, dialog, dan konflik yang mereka alami. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi maskulinitas pada ketiga karakter tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis naratif William Labov yang meliputi abstract, orientation, complicating action, evaluation, resolution, dan coda. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap cutscene dan dialog yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Keabsahan data diuji melalui triangulasi teori dengan menggabungkan konsep representasi Stuart Hall dan teori maskulinitas Raewyn Connell. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Michael De Santa merepresentasikan maskulinitas hegemonik melalui kepemimpinan, kontrol, dan otoritas dalam keluarga maupun kelompok kriminal. Franklin Clinton merepresentasikan maskulinitas komplisit yang ditunjukkan melalui loyalitas, kemampuan beradaptasi, dan proses menuju kemandirian. Sementara itu, Trevor Philips merepresentasikan maskulinitas hegemonik yang ditandai oleh dominasi, agresivitas, dan tindakan impulsif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Grand Theft Auto V merepresentasikan maskulinitas dalam berbagai bentuk yang dibangun melalui struktur naratif dan perkembangan karakter.
Kata kunci: representasi, maskulinitas, video game, analisis naratif, Grand Theft Auto V

Abstract
This study examines the development of digital media, particularly video games, which now serve not only as a means of entertainment but also as a medium for conveying social norms and gender constructions in popular culture. This study aims to analyze the representation of masculinity displayed through three main characters in the video game Grand Theft Auto V: Michael De Santa, Franklin Clinton, and Trevor Philips. The approach used in this study is a qualitative one with textual analysis. The data analysis method and primary theory applied in this study is William Labov's narrative analysis model. Through this analysis, the representation of masculinity is deeply dissected based on the story structure, which includes the stages of orientation, complication, evaluation, resolution, and coda. The results show that the representation of masculinity in this game is not a single entity but varies depending on the social background and the character's response to conflict. Male characters are predominantly depicted through actions that reflect physical strength, aggressiveness, mastery of situations, and problem-solving through the world of crime and violence, leading to the reinforcement of hegemonic masculinity in society.
Keyword: *Representation, Masculinity, Video Games, William Labov's Narrative Analysis, Grand Theft Auto V.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong video game menjadi salah satu media populer yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media

representasi berbagai nilai sosial dan budaya. Melalui karakter, alur cerita, dialog, serta konflik yang disajikan, video game mampu membangun pemahaman tertentu mengenai identitas sosial, termasuk identitas gender dan maskulinitas. Dalam banyak video game populer, karakter laki-laki sering digambarkan sebagai sosok yang kuat, dominan, berani, dan memiliki kemampuan mengendalikan situasi. Representasi tersebut menjadikan video game sebagai media yang menarik untuk dikaji dalam konteks studi komunikasi dan budaya populer.

Salah satu video game yang menampilkan konstruksi maskulinitas secara kompleks adalah Grand Theft Auto V yang dikembangkan oleh Rockstar Games. Permainan ini menghadirkan tiga karakter utama, yaitu Michael De Santa, Franklin Clinton, dan Trevor Philips, yang memiliki latar belakang, pengalaman hidup, serta cara menghadapi konflik yang berbeda. Perbedaan karakter tersebut memungkinkan munculnya berbagai bentuk maskulinitas yang direpresentasikan melalui narasi permainan.

Penelitian ini menggunakan konsep representasi dari Stuart Hall yang menjelaskan bahwa media tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi juga membentuk makna melalui bahasa, simbol, dan praktik representasi. Untuk memahami bentuk maskulinitas yang muncul, penelitian ini menggunakan teori maskulinitas Raewyn Connell yang membagi maskulinitas ke dalam beberapa kategori, seperti hegemonic masculinity, complicit masculinity, subordinate masculinity, dan marginalized masculinity (Wardani, 2018). Sementara itu, struktur cerita dianalisis menggunakan model analisis naratif William Labov yang terdiri atas abstract, orientation, complicating action, evaluation, resolution, dan coda.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas representasi gender dan karakter dalam media game. (Wijayanti, 2017) menemukan adanya pergeseran ideologi gender dalam adaptasi film, komik, dan game Pendekar Tongkat Emas. (Alfian & Kusumandyoko, 2020) menunjukkan bahwa karakter Kadita dalam Mobile Legends merepresentasikan identitas perempuan modern yang menantang stereotip gender. Sementara itu, (Putri, 2026) menemukan bahwa identitas gender dalam game Roblox bersifat fleksibel namun tetap dipengaruhi budaya patriarki. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji representasi maskulinitas melalui analisis naratif pada karakter utama Grand Theft Auto V masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menjadi penting karena berupaya mengisi kekosongan kajian mengenai representasi maskulinitas dalam video game melalui pendekatan analisis naratif. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan analisis naratif William Labov untuk mengkaji konstruksi maskulinitas pada tiga karakter utama Grand Theft Auto V, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana maskulinitas dibangun dan direpresentasikan dalam media digital kontemporer.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemaknaan dan interpretasi representasi maskulinitas yang ditampilkan melalui karakter, narasi, dialog, serta konflik dalam video game Grand Theft Auto V. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana maskulinitas dikonstruksikan dan direpresentasikan melalui tiga karakter utama, yaitu Michael De Santa, Franklin Clinton, dan Trevor Philips.

Objek penelitian berupa narasi yang terdapat dalam cutscene dan dialog ketiga karakter utama dalam Grand Theft Auto V. Pemilihan data dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan relevansi adegan terhadap representasi maskulinitas. Data primer diperoleh melalui observasi dan dokumentasi terhadap rekaman permainan, cutscene, serta dialog yang menampilkan interaksi dan perkembangan karakter. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber pustaka lain yang relevan dengan konsep representasi, maskulinitas, dan analisis naratif.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis naratif William Labov yang terdiri atas enam elemen, yaitu abstract, orientation, complicating action, evaluation, resolution, dan coda. Model ini digunakan untuk mengidentifikasi struktur naratif yang membentuk karakterisasi tokoh dan makna yang terkandung dalam cerita (Mattoliang, 2023). Setelah struktur naratif diidentifikasi, hasil analisis diinterpretasikan menggunakan teori representasi Stuart Hall untuk memahami proses pembentukan makna dalam media. Selanjutnya, bentuk-bentuk maskulinitas yang ditemukan dianalisis berdasarkan teori maskulinitas Raewyn Connell yang meliputi hegemonic masculinity, complicit masculinity, subordinate masculinity, dan marginalized masculinity.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan triangulasi teori dengan membandingkan hasil analisis naratif terhadap konsep representasi Stuart Hall dan teori maskulinitas Raewyn Connell (Aisyah Rizkiah Nasution, 2026). Teknik ini digunakan untuk meningkatkan kredibilitas penelitian serta memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan memiliki dasar teoritis yang kuat (Syakirah et al., 2024). Melalui tahapan tersebut, penelitian berupaya menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai representasi maskulinitas pada tiga karakter utama dalam Grand Theft Auto V.

Hasil dan Pembahasan

1. Representasi maskulinitas Michael De Santa

Gambar 1. Michael De Santa dalam misi The Jewel Store Job

Analisis Naratif William Labov

1. Abstract

Michael De Santa memimpin proses penyusunan strategi perampokan toko perhiasan bersama Lester Crest dan anggota tim lainnya.

2. Orientation

Adegan berlangsung di ruang perencanaan perampokan, ketika Michael dan timnya membahas strategi yang akan digunakan dalam misi The Jewel Store Job.

3. Complicating Action

Konflik muncul ketika tim harus menentukan metode perampokan yang efektif dan aman untuk menghindari kegagalan dalam menjalankan operasi.

4. Evaluation

Michael menunjukkan perannya sebagai pemimpin melalui arahan, pengambilan keputusan, dan pengendalian jalannya diskusi selama proses perencanaan berlangsung.

5. Resolution

Rencana perampokan berhasil disusun dan setiap anggota tim memahami tugas serta tanggung jawab yang harus dijalankan.

6. Coda

Adegan ini menegaskan posisi Michael sebagai figur sentral yang memiliki otoritas dan pengaruh dalam kelompok kriminal yang dipimpinnya.

Representasi Stuart Hall

Adegan ini merepresentasikan Michael De Santa sebagai sosok laki-laki yang memiliki otoritas, kemampuan memimpin, dan kendali terhadap situasi. Makna tersebut dibangun melalui dialog yang tegas, posisinya sebagai penyusun strategi, serta perannya dalam memberikan instruksi kepada anggota tim lainnya. Menurut Stuart Hall, representasi terbentuk melalui bahasa, tindakan, dan simbol yang ditampilkan dalam media. Dalam scene ini, Michael dikonstruksikan sebagai figur yang rasional, berpengaruh, dan menjadi pusat pengambilan keputusan, sehingga membangun citra laki-laki sebagai pemimpin yang memiliki kekuasaan dalam kelompok sosialnya.

Maskulinitas Raewyn Connell

Berdasarkan teori maskulinitas Raewyn Connell, karakter Michael De Santa dalam adegan ini menunjukkan bentuk hegemonic masculinity. Hal tersebut terlihat dari kemampuannya memimpin kelompok, mengendalikan jalannya perencanaan, serta mengambil keputusan penting dalam situasi yang berisiko tinggi. Posisi Michael sebagai penyusun strategi dan pemberi instruksi menunjukkan adanya otoritas serta dominasi yang diakui oleh anggota tim lainnya. Representasi tersebut memperlihatkan karakter laki-laki yang memiliki kekuasaan, pengaruh, dan kemampuan mengontrol lingkungan sosialnya, sehingga memperkuat citra maskulinitas hegemonik dalam narasi Grand Theft Auto V.

2. Representasi maskulinitas Franklin Clinton

Gambar 1. Franklin Clinton Gambar dalam misi Complications

Analisis Naratif William Labov

1. Abstract

Franklin Clinton ditugaskan untuk mengambil kembali kendaraan milik Jimmy De Santa yang disembunyikan oleh Michael De Santa di dalam rumahnya.

2. Orientation

Adegan berlangsung ketika Franklin memasuki rumah Michael untuk mencari kendaraan yang menjadi target tugasnya sebagai penagih kendaraan.

3. Complicating Action

Konflik muncul ketika Michael yang bersembunyi di dalam kendaraan tiba-tiba menghadang Franklin dan memaksanya membantu memberikan pelajaran kepada pemilik dealer mobil yang dianggap telah menipunya.

4. Evaluation

Franklin menunjukkan kemampuan beradaptasi dengan situasi yang tidak terduga serta memilih mengikuti arahan Michael untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

5. Resolution

Franklin dan Michael berhasil menghancurkan properti milik pemilik dealer sebagai bentuk balas dendam atas penipuan yang dilakukan terhadap Michael.

6. Coda

Adegan ini menjadi awal terbentuknya hubungan antara Franklin dan Michael yang kemudian berkembang menjadi kemitraan dalam berbagai aksi kriminal sepanjang cerita Grand Theft Auto V.

Representasi Stuart Hall

Dalam adegan misi Complications, Franklin Clinton direpresentasikan sebagai sosok laki-laki yang mampu beradaptasi dan menghadapi situasi yang tidak terduga. Representasi tersebut dibangun melalui tindakan Franklin yang tetap tenang ketika berhadapan dengan Michael De Santa serta kesediaannya mengikuti arahan untuk menyelesaikan masalah yang muncul. Menurut Stuart Hall, makna dibentuk melalui bahasa, tindakan, dan interaksi yang ditampilkan dalam media. Dalam scene ini, Franklin dikonstruksikan sebagai laki-laki yang memiliki loyalitas, keberanian mengambil risiko, dan kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan baru.

Maskulinitas Raewyn Connell

Berdasarkan teori maskulinitas Raewyn Connell, karakter Franklin Clinton dalam misi Complications menunjukkan bentuk complicit masculinity. Hal ini terlihat dari kemampuannya menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapi serta kesediaannya mengikuti arahan Michael De Santa untuk mencapai tujuan tertentu. Franklin tidak menampilkan dominasi atau otoritas yang kuat seperti Michael, tetapi ia tetap memperoleh keuntungan dari hubungan dan struktur kekuasaan yang ada. Sikap loyal, berani mengambil risiko, dan kemampuannya bekerja sama dalam menyelesaikan konflik menunjukkan karakteristik maskulinitas komplisit.

3. Representasi maskulinitas Trevor Philips

Gambar 1. Trevor Philips Gambar dalam misi Crystal Maze

Analisis Naratif William Labov

1. Abstract

Trevor Philips memimpin serangan terhadap laboratorium metamfetamin milik geng O'Neil sebagai bentuk balas dendam dan upaya mempertahankan dominasi bisnis narkotik yang dijalankannya.

2. Orientation

Adegan berlangsung di laboratorium metamfetamin milik keluarga O'Neil. Sebelumnya, Trevor terlibat konflik dengan geng tersebut setelah mengetahui adanya upaya yang dapat mengancam kepentingan bisnis dan posisinya.

3. Complicating Action

Konflik muncul ketika Trevor memutuskan untuk menyerang laboratorium O'Neil. Ia menghadapi anggota geng yang berusaha mempertahankan fasilitas tersebut, sehingga terjadi konfrontasi bersenjata yang penuh kekerasan dan risiko.

4. Evaluation

Trevor menunjukkan karakter yang agresif, berani, dan dominan dalam menghadapi lawannya. Ia bertindak tanpa ragu untuk menggunakan kekerasan demi mencapai tujuannya. Keputusannya menghancurkan laboratorium memperlihatkan keinginannya untuk mempertahankan kekuasaan serta menunjukkan superioritas terhadap kelompok lain.

5. Resolution

Trevor berhasil mengalahkan anggota geng O'Neil dan menghancurkan laboratorium metamfetamin beserta seluruh operasinya. Tindakan tersebut menghilangkan ancaman yang dianggap dapat mengganggu kepentingannya.

6. Coda

Adegan ini menegaskan Trevor sebagai karakter yang mengandalkan dominasi, intimidasi, dan kekerasan dalam menyelesaikan konflik. Melalui tindakannya, Trevor memperlihatkan posisi dirinya sebagai sosok yang berkuasa dan tidak segan menggunakan cara ekstrem untuk mempertahankan pengaruhnya.

Representasi Stuart Hall

Dalam misi Crystal Maze, Trevor Philips direpresentasikan sebagai sosok laki-laki yang mengandalkan kekuatan, keberanian, dan dominasi untuk mempertahankan posisinya. Representasi tersebut dibangun melalui tindakan Trevor yang secara langsung menyerang laboratorium metamfetamin milik geng O'Neil dan menggunakan kekerasan untuk menyelesaikan konflik. Menurut Stuart Hall, makna dibentuk melalui tindakan, bahasa, dan simbol yang ditampilkan dalam media. Dalam adegan ini, tindakan Trevor menghancurkan laboratorium lawan merepresentasikan laki-laki sebagai figur yang berani mengambil risiko, tidak takut menghadapi ancaman, serta memiliki kekuasaan untuk mengendalikan situasi melalui tindakan agresif.

Maskulinitas Raewyn Connell

Berdasarkan teori maskulinitas Raewyn Connell, karakter Trevor Philips dalam misi Crystal Maze menunjukkan bentuk hegemonic masculinity. Hal ini terlihat dari sikap dominan, keberanian menghadapi lawan, serta penggunaan kekerasan sebagai sarana mempertahankan kekuasaan dan pengaruhnya. Trevor tidak menunjukkan keraguan dalam mengambil keputusan maupun menghadapi risiko yang tinggi. Kemampuannya mengendalikan konflik dan menundukkan kelompok lawan memperlihatkan karakteristik maskulinitas hegemonik yang menempatkan laki-laki sebagai sosok yang berkuasa, kuat, dan memiliki kontrol terhadap lingkungan sekitarnya.

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Grand Theft Auto V merepresentasikan maskulinitas melalui karakter Michael De Santa, Franklin Clinton, dan Trevor Philips dengan bentuk yang berbeda-beda. Analisis naratif William Labov menunjukkan bahwa setiap karakter dibangun melalui rangkaian peristiwa yang menampilkan nilai-nilai maskulinitas tertentu. Michael De Santa direpresentasikan sebagai sosok pemimpin yang memiliki otoritas dan kemampuan mengambil keputusan, sehingga menunjukkan karakteristik hegemonic masculinity. Franklin Clinton merepresentasikan complicit masculinity melalui kemampuan beradaptasi, loyalitas, dan usahanya mencapai mobilitas sosial. Sementara itu, Trevor Philips menunjukkan hegemonic masculinity yang ditandai oleh dominasi, agresivitas, dan penggunaan kekerasan dalam menyelesaikan konflik. Berdasarkan teori representasi Stuart Hall, makna maskulinitas dalam permainan dibangun melalui dialog, tindakan, penampilan, serta posisi sosial yang dimiliki oleh masing-masing karakter. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa maskulinitas dalam video game tidak direpresentasikan secara tunggal, melainkan melalui berbagai bentuk

yang disesuaikan dengan karakter dan alur naratif yang berbeda. Oleh karena itu, Grand Theft Auto V dapat dipahami sebagai media yang tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga mereproduksi dan membentuk pemaknaan mengenai identitas maskulin dalam budaya populer kontemporer.

Daftar Pustaka

Aisyah Rizkiah Nasution1, Emya Gita Caroline2, Monalisa Senada Sitompul3, T. A. (2026). Negotiating Hegemonic Masculinity in the Domestic Space of the Character Moko in the Film 1 Kakak 7 Ponakan : A Perspective on Raewyn Connell ' s Concept of masculinity Negosiasi Maskulinitas Hegemonik dalam Ruang Domestik Karakter Moko Pada Film 1 Kakak. 8(2), 256–267.

Alfian, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2020). Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang. Jurnal Barik, 1(1), 169–182.

Mattoliang, R. A. (2023). Variasi ragam bahasa mahasiswa indonesia dan relevansi teori labov. 40–45.

Putri, A., Husain, F., Sutikna, N., & Santoso, E. (2026). Avatar sebagai Aktor dalam Dramaturgi Identitas Gender di Dunia Game Roblox. 32, 224–233. https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2856

Syakirah, H. N., Anggita, A. E. N., Senduk, A. C. C., & Wiyaringtyas, A. R. (2024). Representasi budaya dalam desain karakter Candace game Genshin Impact. Deskomvis: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media, 5(3), 157–168. https://jurnal.asprodidkv.org/index.php/deskomvis/article/view/90

Wardani, A. N. (2018). Hegemoni Maskulinitas dalam Under The. 2.

Wijayanti, R. I. (2017). Pergeseran Ideologi Gender Dalam Adaptasi Film ke Komik dan Game Pendekar Tongkat Emas. Riksa Bahasa, 3(1), 83–93.