

Pandangan anak terhadap visualisasi serta dampak video game Grand Theft Auto IV = Children's view of visualize and impact of video games Grand Theft Auto IV

Muhammad Rindi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20454691&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Tesis ini membahas tentang pandangan anak terhadap visualisasi serta dampak video game Grand Theft Auto IV (GTA IV). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi naratif. Hubungan metode analisis isi naratif dengan penelitian merupakan aspek penting dalam menentukan analisis terhadap visualisasi yang dihasilkan oleh konten video game GTA IV, dan bagaimana persepsi anak terhadap visualisasi yang terdapat di dalam konten video game GTA IV tersebut. Penelitian ini menggunakan dua kerangka teori utama, yaitu pertama, teori pembelajaran sosial, yang menggunakan model bandura dengan empat proses dasar dari pembelajaran sosial yang terjadi secara berurutan, seperti perhatian, penahanan (ingatan), produksi, dan motivasi. Teori kedua, yaitu teori penerimaan, yang menekankan individualitas penonton mempengaruhi dimana mereka menerima dan menafsirkan teks. Dasar dari teori ini adalah model encoding dan decoding yang menjelaskan hubungan antara teks dan penonton. Dengan menggunakan dua teori tersebut, maka kejahatan dan kekerasan dalam hubungannya dengan media atau konten visual dapat dijelaskan. Hasil dari tesis ini adalah, media sebagai pembelajaran kejahatan karena visual yang dihasilkan oleh video game GTA IV mengandung unsur-unsur kekerasan dan kejahatan. Namun demikian, tidak semua anak mempunyai pola pikir yang sama dalam menerima dari apa yang mereka lihat seperti visual yang dihasilkan oleh video game GTA IV.

<hr>

ABSTRACT

This thesis discusses about the children's view of the visualize and impact of video games Grand Theft Auto IV (GTA IV). This research uses qualitative approach with narrative content analysis method. The relationship between the narrative content analysis method and the research is an important aspect in determining the analysis of visualization generated by content of video game GTA IV, and how the children's perception of the visualization contained in the video game content of GTA IV. This study uses two main theoretical frameworks, namely, the theory of social learning, which uses the bandura model with four basic processes of social learning that occur sequentially, such as attention, retention (memory), production, and motivation. The second theory, namely the reception theory, which emphasizes the individuality of the audience affects

where they receive and interpret the text. The basis of this theory is the model of encoding and decoding that explains the relationship between the text and the audience. By using the two theories, the crime and violence in relation to the media or visual content can be explained. The result of this thesis is, the media as visual crime learning produced by video games GTA IV contains elements of violence and crime. However, not all children have the same mindset in receiving from what they see as visuals generated by video games GTA IV.