

Analisis Pesan Satir dalam Game Grand Theft Auto San Andreas: Kajian Semiotika Roland Barthes

Mustafid Ilmi Al Khairy

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik, Universitas Majalengka

*mustafidilmi21@gmail.com

ABSTRACT

Grand Theft Auto: San Andreas is one of the most iconic video games developed by Rockstar Games and released in 2004. It is part of the GTA series, renowned for allowing players to freely explore an open world and for featuring a narrative rich in social critique. Set in the fictional state of San Andreas based on California and Nevada the game follows the story of Carl "CJ" Johnson, a young man who returns to his hometown after the death of his mother. Throughout his journey, he becomes entangled in gangster violence, criminality, and various sociological issues that reflect the realities of urban American life in the 1990s. This study explores the satirical messages in GTA San Andreas using Roland Barthes' semiotic theory. The game is known for its critical approach to American society from social, political, and cultural perspectives. Through qualitative methods and analysis, this study aims to uncover the various forms of satire embodied in the game's narrative, characters, symbols, and visual environments. Findings reveal that GTA San Andreas attempts to deliver a sharp critique of capitalism, police brutality, media manipulation, and systemic racism through exaggerated and ironic representations. These findings indicate that video games especially those with rich storylines like GTA San Andreas can function as new cultural texts that offer critical discourse on power and ideology. Therefore, this study concludes that satire in video games serves not merely as entertainment, but also as a means of social commentary that invites deeper dialogue and reflection on the issues presented.

Keywords: *GTA San Andreas; Satire; Semiotic; Social Critique; Video Games*

ABSTRAK

Grand Theft Auto: San Andreas adalah salah satu video game paling ikonik yang dikembangkan oleh Rockstar Games dan dirilis pada tahun 2004. Ini adalah bagian dari seri GTA yang terkenal karena memungkinkan pemain untuk menjelajahi dunia terbuka dengan bebas dan menampilkan narasi yang kaya dengan kritik sosial. Berlatar di negara bagian fiksi San Andreas yang terinspirasi dari California dan Nevada, game ini mengikuti kisah Carl "CJ" Johnson, seorang pemuda yang kembali ke kota asalnya setelah kematian ibunya. Sepanjang perjalanan, ia terlibat dalam kekerasan gangster, kriminalitas, dan berbagai isu sosiologis yang mencerminkan realitas kehidupan urban Amerika di tahun 1990-an. Studi ini mengeksplorasi pesan satir dalam GTA San Andreas dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Game ini terkenal karena pendekatan kritisnya secara sosial, politik, dan budaya terhadap masyarakat Amerika. Menggunakan metode dan analisis kualitatif, studi ini bertujuan untuk mengungkap berbagai bentuk satir yang terwujud melalui narasi game, karakter, simbol, dan lingkungan visual. Temuan menunjukkan bahwa GTA San Andreas berusaha memberikan kritik tajam terhadap kapitalisme, kekerasan polisi, manipulasi media, dan rasisme sistemik dengan menggunakan representasi yang berlebihan dan ironis. Temuan ini menunjukkan bahwa video game, terutama yang memiliki alur kaya seperti GTA San Andreas, dapat berfungsi sebagai teks budaya baru yang memberikan diskursus kritis tentang kekuasaan dan ideologi. Oleh karena itu, studi ini menyimpulkan bahwa satir dalam video game berfungsi lebih dari sekadar hiburan, melainkan sebagai sarana komentar sosial yang mengundang dialog dan refleksi lebih dalam tentang isu-isu yang disajikan.

Kata-kata Kunci: *GTA San Andreas; Kritik Sosial; Satir; Semiotika; Video Game*

Korespondensi: Mustafid Ilmi Al Khairy. Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Majalengka, Majalengka 45418. **No. HP, WhatsApp:** 08994059858 **Email:** mustafidilmi21@gmail.com

Submitted: Juni 2025 | **Accepted:** Desember 2025 | **Published:** Desember 2025
E-ISSN: 3063 9700 | **Website:** <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jumash/>

PENDAHULUAN

Dalam dua puluh tahun terakhir, dunia video game telah berubah jauh, beralih dari sekadar hobi ringan menjadi lambang budaya yang kaya dan bermakna. Dalam masyarakat digital masa kini, banyak orang kini melihat game sebagai media yang mencerminkan ideologi, hierarki atau struktur sosial, bahkan kritikan tajam kepada tatanan yang dominan. Video game tidak hanya membentuk perilaku konsumtif generasi muda, tetapi juga menyisipkan nilai-nilai ideologis secara halus melalui struktur naratif dan desain interaktifnya (Adriana, 2021). Perkembangan ini menegaskan bahwa video game perlu diteliti setara, layaknya dengan film, buku, atau tayangan televisi ketika kita membicarakan teks-teks budaya kontemporer.

Grand Theft Auto: San Andreas (GTA SA) muncul sebagai salah satu judul paling mencolok yang secara halus menyampaikan kritik sosial. Dirilis oleh Rockstar Games pada 2004. Mengambil latar tahun 1990-an dengan mengisahkan karakter utama, Carl Johnson (CJ), game ini masih hangat dibicarakan dan memiliki komunitas yang aktif hingga saat ini berkat gameplaynya yang asyik dan menarik, serta naratifnya yang menyindir banyak sisi kehidupan kota-kota di Amerika Serikat. Alih-alih menghadirkan dunia fantasi atau laga heroik, GTA SA secara terang-terangan membuka layar kepada dunia kriminalitas, rasisme, kekuasaan yang korup, dan ketimpangan sosial, semua disampaikan melalui gaya ironis dan satir. Karena itu, game ini menjadi objek yang menarik untuk dikaji dari sudut pandang ilmu sosial dan humaniora, terutama dalam melihat bagaimana game dapat berfungsi sebagai sarana refleksi sosial.

Satir sebagai bentuk sindiran atau kritik sosial telah dikenal sejak lama, dan dalam perkembangannya mengalami berbagai adaptasi ke dalam bentuk media baru, seperti video game. Satir merupakan cara untuk mendekonstruksi realitas sosial melalui ironi, sarkasme, dan hiperbola, dengan tujuan mengajak pembaca atau pemain merenungkan kontradiksi dalam masyarakat (Hutcheon, 1994). Dalam game GTA SA, satir digambarkan melalui karakter-karakter seperti Officer Tenpenny, media fiktif yang menyiarkan informasi penuh bias, dan kota-kota penuh simbol-simbol kapitalis. Semua ini bukan sekadar bagian dari narasi, tetapi juga merupakan sindiran yang mengkritisi struktur sosial di Amerika.

Menurut Barthes (1972), setiap produk budaya dapat dianalisis melalui dua tingkat makna: denotatif (makna literal) dan konotatif (makna simbolik/kultural). Pendekatan ini sangat cocok untuk game seperti GTA SA, yang tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menyisipkan simbol-simbol budaya yang dapat diinterpretasikan sebagai kritik sosial. Misalnya, iklan fiktif dalam game yang berisi slogan absurd dapat diartikan sebagai sindiran

terhadap budaya konsumtif dan manipulasi media. Oleh karena itu, teori semiotika Barthes menjadi landasan utama dalam membedah pesan satir yang ada di balik narasi dan tampilan visual GTA SA.

Kajian terdahulu oleh Simanjuntak dan Ibrahim (2021) meneliti wacana kekuasaan dalam film dan game sebagai medium ideologi. Mereka menyatakan bahwa struktur naratif dalam game dapat digunakan untuk mereproduksi atau mendekonstruksi dominasi sosial tertentu. Selain itu, Unsur humor dalam game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai mekanisme pelampiasan terhadap tekanan sosial (Nugroho, 2020). Temuan-temuan tersebut menguatkan gagasan bahwa kritik sosial dalam game seperti GTA SA layak dianalisis secara akademik.

Meskipun demikian, jumlah penelitian akademik yang secara khusus membahas satir dalam video game masih sangat terbatas di Indonesia. Kebanyakan studi berfokus pada aspek perilaku pengguna, dampak psikologis, atau kecanduan game. Tidak banyak studi yang mempelajari bagaimana video game berfungsi sebagai media kritik sosial dengan menggunakan semiotika atau analisis kultural. Oleh karena itu, studi ini penting untuk mengisi celah kajian tersebut dengan menganalisis bagaimana bentuk dan makna satir dalam GTA SA, serta bagaimana game tersebut mendorong kritik terhadap tatanan sosial Amerika.

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif analitis dengan fokus pada analisis simbol dan narasi dalam game. Sumber data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan observasi terhadap elemen-elemen visual dan verbal yang termuat dalam game GTA SA. Teknik analisis data mengacu pada kerangka Barthes untuk mengidentifikasi makna denotatif dan konotatif, serta mengkaji sistem tanda yang membentuk ideologi di dalam game. Penelitian ini tidak melibatkan subjek manusia sebagai narasumber, sehingga tidak memerlukan teknik wawancara atau penyebaran instrumen.

Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen satir yang muncul dalam game *GTA San Andreas* dan menganalisis bagaimana satir tersebut menyampaikan pesan-pesan sosial melalui tanda-tanda visual, verbal, dan naratif. Fokus studi ini diarahkan pada pemaknaan mendalam terhadap simbol-simbol yang digunakan dalam game untuk menyampaikan kritik terhadap rasisme, kekuasaan yang korup, media, serta budaya konsumerisme.

Melalui analisis ini, diharapkan game tidak hanya dilihat sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai bentuk teks budaya yang kompleks dan reflektif. Game seperti *GTA SA* menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi ruang yang kaya untuk diskusi sosial, di

mana kritik terhadap sistem yang mapan dapat diekspresikan melalui cara-cara yang kreatif dan subversif. Diharapkan studi ini dapat memperluas ruang lingkup kajian humaniora digital di Indonesia dan mendorong pengembangan studi-studi lanjutan mengenai game sebagai media wacana sosial.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif analitis dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk memahami makna simbolik dari elemen-elemen satir dalam game *Grand Theft Auto: San Andreas*. Metode kualitatif dipilih karena sesuai untuk menganalisis teks, simbol, dan narasi secara mendalam tanpa keterlibatan responden. Penelitian ini menitikberatkan pada analisis isi visual dan naratif dalam game sebagai sumber data utama, yang kemudian ditafsirkan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Objek dalam studi ini adalah game *GTA San Andreas* yang dianalisis sebagai teks budaya. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dengan mengamati dan mencatat berbagai elemen visual (tulisan, gambar, iklan dalam game, lingkungan kota), audio (dialog karakter dan stasiun radio), serta struktur naratif dalam berbagai misi dan cutscene. Data dianalisis menggunakan konsep Barthes tentang denotasi dan konotasi, serta mitos budaya. Peneliti mengidentifikasi tanda-tanda yang menyiratkan kritik sosial dan mengelompokkannya berdasarkan kategori satir: kekuasaan, rasisme, media, dan kapitalisme.

Studi ini dilakukan dari bulan Mei 2025 hingga Juni 2025 dengan menggunakan versi PC *GTA San Andreas*. Lokasi studi dilakukan di lingkungan rumah penulis dan dilakukan melalui perangkat laptop yang digunakan untuk menjalankan game tersebut. Panduan observasi berbasis tema satir dan catatan analitis untuk interpretasi simbol adalah instrumen utama studi ini. Untuk menguji validitas data, penulis membandingkan temuan dalam game dengan literatur ilmiah dan kajian terdahulu yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Satir dalam *GTA San Andreas* digambarkan melalui berbagai bentuk, baik secara visual maupun naratif, yang secara halus maupun eksplisit menyampaikan kritik sosial. Hasil analisis semiotik yang dilakukan menunjukkan terdapat empat kategori utama pesan satir dalam game tersebut: satir terhadap institusi kekuasaan, satir terhadap rasisme sistemik, satir terhadap media dan manipulasi informasi, dan satir terhadap budaya konsumerisme kapitalisme.



Sumber: in game cutscene GTA San Andreas

Gambar 1 Cutscene Tenpenny Mengancam bahwa CJ berada di bawah kendali C.R.A.S.H

Pesan satir terhadap institusi kekuasaan pada game ini digambarkan pada Karakter Officer Frank Tenpenny. Tenpenny adalah representasi paling jelas dari kekuasaan korup dalam GTA San Andreas. Ia merupakan ketua unit khusus kepolisian, C.R.A.S.H (Community Resources Against Street Hoodlums) yang dibentuk untuk memberantas kriminal jalanan. Tenpenny digambarkan sebagai polisi korup yang licik dan menyalahgunakan kekuasaannya untuk kepentingan pribadi, seperti penyuaipan, pembunuhan, dan membuat bisnis pengedaran narkoba, yang nantinya hasil profitnya akan mereka ambil untuk keuntungan mereka. Dalam semiotika Barthes, Tenpenny secara denotatif adalah seorang petugas hukum. Namun secara konotatif, ia mewakili mitos tentang penegak hukum yang seharusnya melindungi, namun justru menjadi predator masyarakat. Reid dan Valverde (2020) menyatakan bahwa representasi kekuasaan dalam budaya populer mencerminkan relasi dominasi yang disfungsi, sebagaimana tergambar dalam sindiran terhadap fenomena polisi korup di masyarakat Amerika. Salah satu adegan satir terdapat dalam cutscene misi "Burning Desire", ketika Tenpenny berkata kepada CJ: "We own you. You're ours" (gambar 1). Secara denotatif, pernyataan ini adalah ancaman dan peringatan bahwa CJ berada di bawah kendali C.R.A.S.H, unit khusus kepolisian yang korup. Namun secara konotatif, frasa ini menjadi simbol dominasi institusi kekuasaan terhadap warga biasa, khususnya dari kelompok marginal seperti CJ. Dalam perspektif semiotika Barthes, dialog ini bukan sekadar ucapan verbal, melainkan juga pembentuk mitos tentang kekuasaan absolut negara atas individu. Kata "we" merujuk pada kepolisian sebagai lembaga, dan "you" mengarah pada individu tertindas dalam struktur sosial.



Sumber: in game cutscene GTA San Andreas

Gambar 2 Cutscene Tenpenny Memberi tahu CJ bahwa akan ada pertemuan antara DEA dengan FBI



Sumber: in game cutscene GTA San Andreas

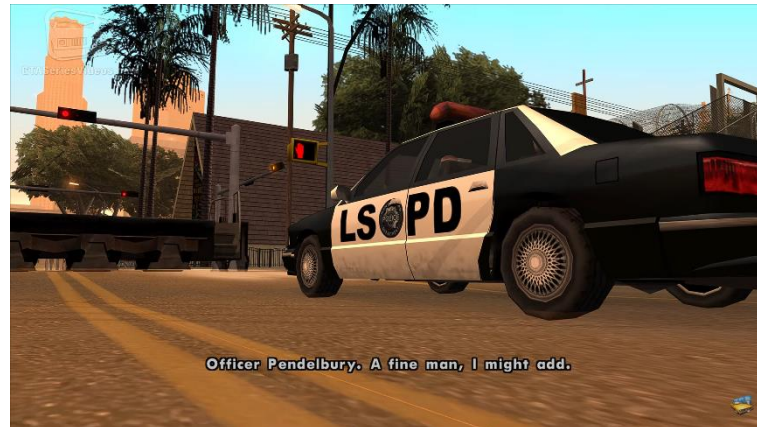
Gambar 3 Cutscene Tenpenny Memberi tahu CJ bahwa akan ada pertemuan antara DEA dengan FBI



Sumber: in game cutscene GTA San Andreas

Gambar 4 Cutscene Tenpenny Meminta CJ untuk menggagalkan pertemuan antara DEA dengan FBI

Pesan satir mengenai institusi kekuasaan di GTA SA diperkuat melalui narasi dalam game di mana CJ dipaksa melakukan misi-misi berbahaya oleh Tenpenny demi menutupi kejahatan C.R.A.S.H. Salah satu misi yang menunjukkan CJ dipaksa oleh C.R.A.S.H untuk menjalankan misi berbahaya ada pada misi “Missapropriaton”, di mana Tenpenny mengatakan bahwa akan ada pertemuan antara penegak hukum narkoba (DEA) dengan FBI (gambar 2 dan 3). Dalam misi ini CJ diminta oleh Tenpenny untuk menggagalkan pertemuan tersebut dan mengambil dokumen-dokumen yang ada untuk menghilangkan data penyelidikan atau barang bukti agar bisa menutupi kejahatan C.R.A.S.H (Gambar 4). Misi tersebut merupakan misi yang sangat berbahaya karena CJ harus berurusan dengan DEA dan FBI yang konsekuensinya jelas bukan main-main. Dalam misi ini CJ bisa saja tertangkap dan menghadapi hukuman berat atau bahkan kehilangan nyawanya saat mencoba menggagalkan pertemuan tersebut. Namun di bawah tekanan Tenpenny, CJ pada akhirnya tetap harus menjalankan misi tersebut. Hal ini memperlihatkan bagaimana Tenpenny sebagai polisi korup dapat memanfaatkan kekuatannya dalam kekuasaan untuk melakukan apa pun yang dapat menguntungkan dirinya dan C.R.A.S.H, termasuk menyingkirkan pihak-pihak yang dianggap bertentangan dengan mereka.



Sumber: in game cutscene GTA San Andreas

Gambar 5 Cutscene Tenpenny Menjebak CJ dengan Tuduhan Pelaku pembunuhan Officer Pendelbury



Sumber: in game cutscene GTA San Andreas

Gambar 6 Cutscene Tenpenny Menjebak CJ dengan Barang Bukti Palsu

Selain itu, pada awal cerita dalam game, Tenpenny menjebak CJ atas tuduhan bahwa ia telah membunuh seorang polisi, Officer Pendelbury (gambar 5). Tenpenny bersama rekan-rekannya tahu bahwa CJ bukanlah pelaku sebenarnya di balik pembunuhan Pendelbury. Namun Tenpenny tetap saja menjebak CJ dengan barang bukti palsu agar CJ bisa mereka kendalikan, menunjukkan bahwa ia hanyalah “alat” dari sistem represif (gambar 6). McKenzie (2021) menyatakan bahwa video game dengan struktur pilihan terbatas dan tekanan naratif mencerminkan struktur sosial hegemonik, di mana individu hanya memiliki ilusi kebebasan. Melalui dialog Tenpenny, GTA SA menyampaikan pesan bahwa hukum tidak selalu bermakna keadilan, tetapi bisa menjadi alat dominasi yang sistematis.



Sumber: gameplay GTA San Andreas

Gambar 7 Keadaan Area Ganton yang Kumuh



Sumber: gameplay GTA San Andreas

Gambar 8 Keadaan Area Mulholland yang Elite

GTA San Andreas juga menyuguhkan realitas sosial yang timpang melalui karakter utama, Carl Johnson (CJ), seorang pemuda berkulit hitam yang pulang ke kampung halamannya di Los Santos setelah ibunya meninggal. Kota fiktif ini merupakan parodi dari Los Angeles, lengkap dengan konflik antar geng, perpecahan kelas sosial, dan ketidakadilan struktural. Representasi ini bukan kebetulan, ini merupakan satir terhadap rasisme sistemik. Game ini menyindir adanya ketimpangan sosial antara orang berkulit hitam dengan institusi yang didominasi orang berkulit putih. Wilayah-wilayah yang didominasi oleh orang berkulit hitam, seperti Ganton (gambar 7), menggambarkan daerah kumuh yang sangat kontras dengan daerah elit, seperti Mulholland (gambar 8), yang didominasi oleh orang berkulit putih." Ini menunjukkan spasialisasi rasial dalam permainan, di mana game menjadi ruang simbolik yang mencerminkan struktur sosial urban yang rasial dan eksploitatif (Rahmah & Ramadhan, 2023).

ANALISIS PESAN SATIR DALAM GAME GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS: KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
(MUSTAFID ILMU AL KHAIRY)

Jannah (2021) mencatat bahwa struktur media dalam game seperti ini berfungsi sebagai bentuk hiperrealitas yang meniru dan membelokkan realitas sosial melalui humor dan ekses. Satir terhadap media ini memperlihatkan bagaimana masyarakat digital diperdaya oleh narasi dominan yang diciptakan media, menjadikan game sebagai ilustrasi ironis atas keadaan informasi saat ini.



Sumber: gameplay GTA San Andreas

Gambar 10 Billboard Iklan Sprunk



Sumber: Logos World, 2024

Gambar 11 Logo Sprite



Sumber: gameplay GTA San Andreas

Gambar 12 Restoran Cluckin' Bell



Sumber: Logos World, 2024

Gambar 13 Logo Taco Bell pada tahun 1990-an

Dalam GTA San Andreas juga terdapat pesan satir terhadap budaya konsumerisme kapitalisme, di mana dunia game ini dipenuhi dengan iklan-iklan fiktif dengan slogan absurd yang meniru dunia nyata. Produk seperti “Sprunk” (gambar 10) yang kemungkinan merupakan parodi dari minuman “Sprite” (gambar 11), restoran “Cluckin’ Bell” (gambar 12) yang kemungkinan merupakan parodi dari “Taco Bell” (gambar 13), dan berbagai billboard lainnya adalah simbol dari budaya konsumsi yang dilebih-lebihkan. Dalam semiotika Barthes, produk-produk ini berfungsi sebagai tanda budaya yang memitoskan konsumerisme sebagai bentuk kebebasan dan gaya hidup, padahal kenyataannya adalah alat kontrol ekonomi.



Sumber: gameplay GTA San Andreas

Gambar 14 Stats Respect CJ bertambah setelah menyelesaikan misi

Pemain juga didorong untuk menyelesaikan misi kriminal, membeli pakaian, mobil, properti, dan meningkatkan penampilan CJ untuk meningkatkan status “respect” dan respon dari NPC dalam game. Ini menyampaikan pesan bahwa nilai sosial seseorang ditentukan oleh barang yang dimilikinya, bukan oleh moralitas atau kontribusi. Ini adalah satir terhadap logika kapitalisme, di mana identitas dibentuk melalui konsumsi. Dalam masyarakat pasca-industri, konsumsi tidak lagi ditentukan oleh kebutuhan dasar, tetapi oleh penciptaan tanda status (Baudrillard, 1998). GTA SA menyerap logika ini untuk mengkritisnya.

Lebih dari itu, struktur ekonomi dalam game menggambarkan bagaimana sistem kapitalistik memaksa CJ untuk “berjuang dari nol” dengan cara-cara yang tidak etis demi bertahan. Pemain dapat mencuri, membunuh, dan melakukan tindakan kriminal lainnya untuk memperoleh kekayaan. Ini sebuah bentuk parodi terhadap sistem ekonomi neoliberal yang menjustifikasi hasil tanpa melihat proses. Satir ini menjadi sindiran terhadap dunia nyata, di mana kesuksesan sering kali ditentukan oleh kekuasaan, kekerasan simbolik, dan taktik eksploitatif.

SIMPULAN

Setelah melakukan analisis semiotik terhadap berbagai elemen dalam *GTA San Andreas*, dapat disimpulkan bahwa game ini secara sistematis menyisipkan pesan-pesan satir yang kompleks terhadap struktur sosial modern, khususnya di Amerika. Pesan atir tersebut hadir melalui simbol dan narasi yang merepresentasikan empat kritik utama. Pertama, terhadap institusi kekuasaan yang korup yang digambarkan melalui karakter polisi seperti Officer Tenpenny. Kedua, terhadap rasisme sistemik yang digambarkan lewat kehidupan karakter CJ dan struktur wilayah Los Santos. Ketiga, terhadap manipulasi media yang tergambar dalam

stasiun radio WCTR dan iklan radio fiktif seperti Ammu-Nation. Dan keempat, terhadap logika kapitalisme dan budaya konsumtif melalui simbol-simbol berupa iklan seperti Sprunk, Cluckin' Bell, dan sistem pendapatan dalam game seperti melakukan misi-misi yang kebanyakan mengharuskan pemain melakukan aksi kriminal untuk mendapatkan uang dan meningkatkan stats "respect". Dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, terlihat jelas bahwa *GTA SA* bukan sekadar video game yang menawarkan hiburan semata, tetapi juga menjadi media refleksi terhadap realitas sosial yang rumit dan sering kali menyimpang. Lebih lanjut, studi ini menekankan bahwa video game sebagai produk budaya digital memiliki potensi besar sebagai media kritik sosial yang multidimensional. Video game memberikan ruang alternatif untuk produksi dan reproduksi diskusi kritis, bahkan ketika dikemas secara komersial, dalam masyarakat modern di mana media konvensional semakin homogen. Kajian ini membuka jalan untuk memahami bahwa game bukan hanya menggambarkan realitas sosial, tetapi juga membentuk cara pandang pemain terhadap dunia melalui simbol, narasi, dan interaksi virtual yang sarat makna. Saran dan harapan penulis terkait studi ini dapat membuka jalan agar kajian terhadap dunia video game sebagai teks budaya dapat terus dikembangkan di ranah akademik Indonesia. Video game tidak hanya layak dikaji dari sisi teknologi atau psikologi pengguna, tetapi juga sebagai media penyampaian wacana dan ideologi yang kaya akan makna sosial. Studi lanjutan dapat mengeksplorasi elemen-elemen satir dalam game lain, atau menggunakan teori kritis lain seperti analisis wacana atau perspektif postmodernisme. Selain itu, pendekatan pembacaan kritis terhadap produk budaya populer seperti game dapat digunakan dalam pendidikan media dan literasi digital sebagai upaya mengasah kesadaran sosial generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, R. (2021). Representasi Ideologi Dalam Video Game: Studi Naratif Game The Last of Us. *Jurnal Komunika*, 15(2), 134–145.
<https://ejournal.mercubuana.ac.id/index.php/komunika/article/view/14128>
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. London: Sage Publications.
<https://doi.org/10.4135/9781526401502>
- Grand Theft Auto: San Andreas. (n.d.). Diakses dari
https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas
- Hutcheon, L. (1994). *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*. Psychology Press. Diakses dari
https://books.google.co.id/books?id=h7MbtmD3VQC&source=gbs_navlinks_s
- McKenzie, C. (2021). Freedom as Illusion: Power, Agency, and Structure in Open-World Games. *Game Studies Journal*, 21(1). <http://gamestudies.org/2101/articles/mckenzie>

- Nugroho, R. (2020). Humor sebagai Kritik Sosial dalam Media Populer. *Jurnal Sositologi*, 19(2), 250–260. <https://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/13913>
- Rahmah, A., & Ramadhan, S. (2023). Simbol Kekuasaan dan Kekerasan dalam Game Digital: Perspektif Sosiologis. *Jurnal Komunikasi Mediator*, 16(1), 45–59. <https://journals.ums.ac.id/index.php/mediator/article/view/14024>
- Reid, R., & Valverde, M. (2020). Power, Corruption, and Representation in Video Games: A Critical Discourse Analysis. *Journal of Cultural Analysis*, 9(3), 201–217. <https://doi.org/10.1177/1367877920902112>
- Rockstar Games. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas [PC version]*. Rockstar North.
- Simanjuntak, A., & Ibrahim, H. (2021). Media Game dan Wacana Kekuasaan: Studi Kritis terhadap Narasi Game Modern. *Jurnal Ilmu Komunikasi UNPAD*, 19(2), 179–192. <https://jurnal.unpad.ac.id/jikom/article/view/34121>
- Sprite Logo. (2024). Diakses dari <https://logos-world.net/sprite-logo/>
- Taco Bell Logo. (2024). Diakses dari <https://logos-world.net/taco-bell-logo/>