

ABSTRAK

Lumban Batu, Kristian Heri Natal. 2016. *Kajian Metafora Visual Pada Karakter Tokoh Grand Theft Auto IV Game*. Skripsi. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom. Bandung.

Hadirnya karakter tokoh dalam permainan menjadikan *game* sebagai media untuk mempresentasikan dunia-dunia kecil. *Game* menjadi salah satu cara untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak yang dianggap sebagai sasaran khususnya pengguna *game*. Karakter dalam permainan didukung melalui peran dari tiap karakter seperti berperan sebagai “*protagonis, antagonis, minor, dan foil*”. Pada karakter tokoh permainan *Grand Theft Auto IV*, karakter tidak dapat berjalan tanpa melalui adanya pengaruh dari karakter lain. Sehingga pada masing-masing karakter memiliki kekuatan dan kelemahan tersendiri dan mengakibatkan adanya hubungan antara karakter. *Grand Theft Auto IV game* merupakan salah satu permainan yang banyak menyampaikan pesan negatif seperti untuk mendapatkan kekuasaan dan kekayaan dilakukan melalui dengan cara yang instan. Hal ini memengaruhi terhadap pemainnya, dan memunculkan suatu tindakan kekerasan seperti yang dapat dilihat melalui visualisasi yang ditampilkan oleh karakter minor terhadap karakter protagonis dalam melakukan berbagai adegan yaitu; karakter dapat melakukan pembunuhan, pencurian, bahkan melakukan adegan seksualitas. Dalam memaknai pesan yang ditampilkan melalui visualisasi pada karakter tokoh *Grand Theft Auto IV game* dilakukan melalui proses semiotika yaitu memaknai penanda dan petanda yang muncul dari visualisasi yang ditampilkan oleh karakter. Penanda dan petanda selanjutnya dimaknai melalui metafora visual yang mengungkapkan adanya suatu kiasan metabahasa yang muncul melalui visualisasi yang diberikan oleh karakter tokoh minor terhadap protagonis dalam melakukan adegan pada permainan. Sehingga, visualisasi yang ditampilkan pada karakter protagonis berlawanan terhadap segala peraturan yang ditetapkan. Hal ini akan mempermudah pemain (*player*) dalam memaknai sesuatu dan menjadikan pemain untuk memiliki suatu kebebasan dalam melakukan sesuatu.

Kata Kunci: Karakter Tokoh, *Grand Theft Auto IV*, Semiotika, Metafora Visual.