

ABSTRACT

Rhaka Alfian Nugraha. 1225030187. *The Betrayal of Big Smoke and Ryder in Grand Theft Auto: San Andreas as an Economic and Social Conflict*. Graduating Paper, English Department, Faculty of Adab and Humanities, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. Advisors: 1. Pepen Priyawan S.S., M. Hum. 2. Agry Pramita, S.S., M.A.

In the contemporary digital era, open-world video games have evolved into complex cybertexts capable of delivering profound sociological critiques. *Grand Theft Auto: San Andreas* stands as a seminal interactive narrative that mirrors the socio-economic turmoil of 1990s Los Angeles, encompassing issues of systemic poverty, gang warfare, and institutional corruption. The core narrative is driven by the protagonist's quest to rebuild the Grove Street Families, which is ultimately shattered by the betrayal of his closest allies, Big Smoke and Ryder. Existing literature frequently reduces this treachery to generic villainy, overlooking the structural socio-economic pressures that dictate the characters' actions. Therefore, this research aims to analyze the narrative representation of this betrayal and investigate how the hyper-capitalist economic and social environment of Los Santos acts as the primary catalyst, demonstrating the role of economic determinism. This study employs a Descriptive Qualitative design utilizing Game Text Analysis through Close Playing. To dissect the interactive text, this research synthesizes the Sociological Approach to Literature, Marxist Economic Determinism, and Structuralist Narratology. Data were collected through direct gameplay, focusing on cinematic cutscenes, dialogues, and environmental storytelling during pivotal missions such as Drive-Thru and The Green Sabre. The result shows that the betrayal is not a sudden moral failure, but a deeply deterministic economic transaction. Through Marxist Economic Determinism, the extreme poverty of the Grove Street Families represents a failing economic base, while the illicit drug trade facilitated by C.R.A.S.H. represents a massive accumulation of capital. Big Smoke and Ryder abandon their communal loyalty because it collapses under the overwhelming pressure of financial survival. Furthermore, narratologically, the game employs fixed internal focalization to strategically blind the player to the underlying economic deals. Ultimately, the betrayal serves as a narrative critique of capitalist ambition eroding communal solidarity.

Keywords: *Video Game, Betrayal, Economic Determinism, Cybertext, Sociological Approach.*

ABSTRAK

Rhaka Alfian Nugraha. 1225030187. *Pengkhianatan Big Smoke dan Ryder dalam Grand Theft Auto: San Andreas sebagai Konflik Ekonomi dan Sosial*. Skripsi, Jurusan Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. Pembimbing: 1. Pepen Priyawan S.S., M. Hum. 2. Agry Pramita, S.S., M.A.

Di era digital kontemporer, permainan video dunia terbuka (*open-world video games*) telah berkembang menjadi teks siber (*cybertexts*) kompleks yang mampu menyampaikan kritik sosiologis yang mendalam. *Grand Theft Auto: San Andreas* berdiri sebagai narasi interaktif penting yang mencerminkan kekacauan sosial-ekonomi Los Angeles pada tahun 1990-an, mencakup isu-isu kemiskinan sistemik, perang antargeng, dan korupsi institusional. Narasi intinya didorong oleh upaya protagonis untuk membangun kembali Grove Street Families, yang pada akhirnya hancur oleh pengkhianatan sekutu terdekatnya, Big Smoke dan Ryder. Literatur yang ada sering kali menyederhanakan pengkhianatan ini sebagai bentuk kejahatan biasa, mengabaikan tekanan sosial-ekonomi struktural yang mendikte tindakan para karakternya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi naratif dari pengkhianatan tersebut dan menyelidiki bagaimana lingkungan ekonomi dan sosial hiper-kapitalis di Los Santos bertindak sebagai katalis utama, yang menunjukkan peran determinisme ekonomi. Penelitian ini menggunakan desain Kualitatif Deskriptif yang memanfaatkan Analisis Teks Permainan melalui Bermain Jarak Dekat (*Close Playing*). Untuk membedah teks interaktif tersebut, penelitian ini menyintesis Pendekatan Sosiologis terhadap Sastra, Determinisme Ekonomi Marxis, dan Naratologi Strukturalis. Pengumpulan data dilakukan melalui permainan langsung (*gameplay*), berfokus pada *cutscene* sinematik, dialog, dan penceritaan lingkungan selama misi-misi penting seperti *Drive-Thru* dan *The Green Sabre*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengkhianatan tersebut bukanlah kegagalan moral yang tiba-tiba, melainkan sebuah transaksi ekonomi yang sangat deterministik. Melalui Determinisme Ekonomi Marxis, kemiskinan ekstrem di Grove Street Families mewakili basis ekonomi yang gagal, sementara perdagangan obat bius terlarang yang difasilitasi oleh C.R.A.S.H. mewakili akumulasi modal yang sangat besar. Big Smoke dan Ryder mengabaikan loyalitas komunal mereka karena hal tersebut runtuh di bawah tekanan besar demi kelangsungan hidup secara finansial. Lebih jauh lagi, secara naratologis, permainan ini menggunakan vokalisasi internal tetap (*fixed internal focalization*) untuk secara strategis membutakan pemain dari kesepakatan ekonomi yang mendasarinya. Pada akhirnya, pengkhianatan ini berfungsi sebagai kritik naratif terhadap ambisi kapitalis yang mengikis solidaritas komunal.

Kata Kunci: Permainan Video, Pengkhianatan, Determinisme Ekonomi, Teks Siber, Pendekatan Sosiologis.