

Propaganda dalam Video Game
(Studi Analisis Wacana Kritis *Political Video Game* dalam *Call of Duty Modern Warfare 2019*)

SKRIPSI



Oleh: Ivan Divya Fauzan

1643010025

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
2020

LEMBAR PERSETUJUAN

Propaganda dalam Video Game

(Studi Analisis Wacana Kritis *Political Video Game* dalam *Call of Duty Modern Warfare* 2019)

Disusun oleh:

IVAN DIVYA FAUZAN

1643010025

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

PEMBIMBING



Yudiana Indriastuti, Dr., S.Sos.M.Si

NPT. 3 7401 99 01711

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. D. Sukarno, MS.CHRA

NPT. 19590701 198703 1001

LEMBAR PENGESAHAN

PROPAGANDA DALAM VIDEO GAME

(STUDI ANALISIS WACANA KRITIS POLITICAL VIDEO GAME DALAM CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2019)

Oleh:

IVAN DIVYA FAUZAN

NPM: 1643010025

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Pada Tanggal 14 Juli 2020

PEMBIMBING UTAMA



Yudiana Indriastuti, Dr., S.Sos.M.Si

NPT. 3 7401 99 01711

TIM PENGUJI:

1. Ketua



Yudiana Indriastuti, Dr., S.Sos.M.Si

NPT. 3 7401 99 01711

2. Sekretaris



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NPT. 36804 94 00281

3. Anggota



Ririn Puspita (T), S.I.Kom, M.Med.Kom

NPT. 3 8904 130340 1

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. L. Sukarno, MS.CHRA

NPT. 19590701 198703 1001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan usulan penelitian yang berjudul **Propaganda dalam Video Game (Studi Analisis Wacana Kritis Political Video Game dalam Call of Duty Modern Warfare 2019)**. Penyusunan penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan studi di ilmu komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam periode penulisan skripsi, peneliti mendapat banyak dukungan dari pelbagai pihak. Terima kasih peneliti ucapkan setinggi-tingginya kepada:

1. **Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA.** Selaku Dekan FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. **Yuli Candrasari, Dr., S.Sos, M.Si** Selaku Koordinator Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. **Yudiana Indriastuti, Dr., S.Sos. M.Si** selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi.
4. Ibu Anis Setyarini, Bapak Drs. Arif Subiakto, adik Dinanda Devi Fortuna, seluruh keluarga besar penulis, terima kasih atas curahan kasih sayang, dorongan doa, nasihat, motivasi, dan pengorbanan.
5. Kekasih saya Julian Kumala dewi yang selalu berjuang dan memotivasi saat bersama-sama menempuh skripsi untuk memperoleh gelas Sarjana.
6. Teman-teman Crewsakan; Nur Lathif Fitroh W, Fauzi Kurniawan, Nufur Difa’ A, Karen Wibi, Ibnu Rusman, Alfian Ardy, Dhamara Bagaskoro.

Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang juga turut membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan karunianya dalam setiap amal kebaikan kita dan diberikan balasan. Amin.

Surabaya, Februari 2020

Peneliti

ABSTRAK

Propaganda dalam Video Game (Studi Analisis Wacana Kritis *Political Video Game* dalam *Call of Duty Modern Warfare 2019*)

Penelitian ini berusaha melihat wacana propaganda dalam *Call of Duty Modern Warfare 2019*. Metode penelitian yang digunakan merupakan analisis wacana kritis model Norman Fairclough yang menguraikan analisis wacana menjadi tiga bagian dimensi, antara lain *teks*, *discourse practice* dan *sociocultural practice*. Hasil dari penelitian ini pada dimensi *teks* menemukan bahwa Propaganda memuat Penggambaran Rusia Sebagai Antagonis Dengan Teknik Propaganda dan Heroisme Sebagai Konstruksi Hegemoni Militer Barat. Pada dimensi *discourse practice* menemukan bahwa video game ini berhasil menyampaikan bahwa *Call of Duty* memiliki kemiripan dengan Konflik di Dunia Nyata, selain itu terdapat diskursus terkait *Political Video Game* dan Propaganda Anti-Rusia. Dimensi *sociocultural* terdapat tingkatan analisis yang mencakup Situasional, Institusional, dan Sosial yang menemukan bahwa terdapat muatan *political video game* dan propaganda anti-Rusia.

Kata Kunci: *Call of Duty Modern Warfare, Analisis Wacana Kritis, propaganda, political video game*

Abstract

This research examines the propaganda discourse in the Call of Duty Modern Warfare 2019. The research method used is a critical discourse analysis of the Norman Fairclough model which breaks down discourse analysis into three dimensions, including text, discourse practice and sociocultural practice. The results of this study on the text dimension found that Propaganda contains Russian portrayal as an antagonist with the technique of propaganda and heroism as a construction of Western military hegemony. In the discourse practice dimension found that this video game succeeded in conveying that Call of Duty has similarities with Conflict in the Real World, besides that there are discourses related to Political Video Games and Anti-Russian Propaganda. The sociocultural dimension is that there are levels of analysis that include Situational, Institutional, and Social which find that there is Political Video Games and Anti-Russian Propaganda.

Keywords: *Call of Duty Modern Warfare, Critical Discourse Analysis, propaganda, political video games*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan.....	8
1.4 Manfaat.....	8
1.4.1 Manfaat Akademis	9
1.4.2 Manfaat Secara Praktis	9
BAB II Tinjauan Pustaka	10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Video Game Sebagai Produk New Media	16
2.2.2 Game dalam Lingkup Budaya Popular	21
2.2.3 Konstruksi Anti Rusia di Media Massa	24
2.2.4 Political Video Game	26
2.2.5 Teori Propaganda.....	29
2.2.6 Propaganda dalam Ilmu Komunikasi.....	32
2.2.7 Teori Ekonomi Politik Media	35
2.2.8 Heroisme dan nilai-nilai di dalamnya	36
2.2.9 Analisis Wacana Kritis	37
2.3 Kerangka Berpikir	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	47
3.1 Jenis Penelitian	47
3.2 Metode Penelitian.....	48
3.3 Definisi Konseptual	48
3.3.1 Propaganda.....	49
3.3.2 Penggambaran Rusia dalam Media Barat	49
3.3.3 Political Video Game.....	50
3.4 Objek penelitian	52

3.5 Unit Analisis.....	52
3.5.1 Teks.....	52
3.5.2 Praktik Diskursus.....	53
3.5.3 Praktik Sosiokultural.....	53
3.6 Sumber Data.....	53
3.6.1 Data Primer.....	53
3.6.2 Data Sekunder.....	53
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.7.1 Dokumentasi.....	54
3.7.2 Observasi Partisipan.....	54
3.7.3 Wawancara.....	54
3.8 Teknik Analisa Data.....	54
3.8.1 Teks.....	56
3.8.2 Praktik Diskursus.....	56
3.8.3 Praktik Sosiokultural.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	58
4.1.1 Gambaran Umum Video Game Call of Duty.....	58
4.1.2 Gambaran Umum Seri <i>Modern Warfare 2019</i>	59
4.2 Penyajian Data.....	63
4.2.1 Penggambaran Rusia Sebagai Antagonis Dengan Teknik Propaganda.....	74
4.2.2 Heroisme Sebagai Konstruksi Hegemoni Militer Barat.....	79
4.2.3 Praktik Diskursus.....	82
4.2.4 Praktik Sosiokultural.....	83
4.3. Analisis dan Pembahasan.....	83
4.3.1 Penggambaran Rusia Sebagai Antagonis Dengan Teknik Propaganda.....	84
4.3.2 Heroisme Sebagai Penggambaran Hegemoni Militer Barat.....	95
4.3.3 Praktik Diskursus.....	102
4.3.4 Praktik Sosiokultural.....	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	131
5.1 Kesimpulan.....	131
5.2 Saran.....	133

DAFTAR PUSTAKA 134