

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media merupakan suatu keniscayaan di era digital. Peranannya sangatlah berdampak dalam pembentukan persepsi pada pelbagai aspek di masyarakat. Baik media tradisional ataupun media elektronik, keduanya merupakan sarana yang berperan dominan dalam membentuk suatu prasangka di dalam masyarakat terlebih pada waktu sekarang ini (Walgito, 1999: 84). Media adalah sarana utama komunikasi massa (penyiaran, penerbitan, dan Internet), yang bersifat kolektif. Jika diringkas, perkembangan media komunikasi dapat dibagi ke dalam empat era antara lain era komunikasi tulisan, komunikasi cetak, telekomunikasi, dan komunikasi interaktif.

Era komunikasi interaktif ditandai dengan kemunculan istilah yaitu *new media* atau media Baru. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif (Everett M. Rogers dalam Abrar, 2003:17-18). Istilah tersebut merujuk pada digitalisasi, komputerisasi, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi yang kian berkembang pesat sejak akhir abad ke-20. Pada media baru terdapat beberapa karakteristik antara lain manipulatif, *networking*, interaktif, mampat, padat, dan *independent* (Widjayanti, 2016:348). Secara sederhana media baru merupakan media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer serta secara khusus melibatkan internet. Ron Rice mendefinisikan media baru merupakan media teknologi komunikasi yang melibatkan komputer di dalamnya serta memberikan medium bagi penggunaannya untuk saling berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang terkait (Setiawan, 2013:355).

Media baru selalu digambarkan sebagai teknologi digital yang interaktif. Media baru sangat mudah diproses, disimpan, diubah, diambil, *hyper-linked* dan, mungkin yang paling radikal dari semuanya, mudah dicari dan diakses (Logan, 2010:12). Media baru jika dimaknai dari segi konseptual merupakan suatu tahapan dinamika budaya yang mencerminkan nilai-nilai sosial dan transformasi yang ada di masyarakat. Media baru memberikan perspektif baru dalam cara masyarakat mengonsumsi informasi.

Pada laman *Southeastern University* menyebutkan lima jenis media baru *Virtual, Media sosial, surat kabar online, dan game digital* (Dikutip dari *online.seu.edu* pada 4 Februari 2020 pukul 22.00). Video game atau yang dikenal dengan *video game* kini sudah menjadi bagian dari budaya media sehari-hari dan relatif unik sebagai jenis media baru. Menurut Johannes Fromme dan Alexander Unger video game didefinisikan sebagai media yang membuka ruang budaya sendiri, dan, tidak seperti media baru dan lingkungan virtual lainnya, ruang ini dibingkai sebagai ‘main-main’ sejak awal” (Johannes Fromme dan Alexander Unger, 2012:4)

Video game sendiri dapat dipahami sebagai simulasi atas realitas yang dimainkan oleh individu atau secara bersama-sama dengan berkelompok. Pandangan umum sering kerap mengaitkan video game dengan pembentukan pola pikir dan perilaku para pemainnya. Jika melihat catatan sejarah, usia game atau permainan sudah dimulai sejak peradaban kuno. Hal ini tercermin pada permainan boneka yang telah dimainkan oleh para narapidana sejak zaman dinasti di daratan Tiongkok yang dikenal dengan nama seni wayang Potehi. Seni tersebut merupakan ungkapan atau ekspresi jiwa dari para narapidana untuk menghibur diri serta melempar kritik terhadap kebijakan sang raja. Maka tidak heran jika video game merupakan bagian dari sejarah dan kebudayaan manusia dalam mengekspresikan sebuah realitas dengan menggunakan berbagai simbol tertentu. Sebuah pemikiran yaitu konsep *filosofis homo ludens* mengatakan hal yang serupa yaitu menganggap bahwa ‘manusia adalah individu yang bermain’, atau permainan adalah sesuatu yang sudah ada dalam diri manusia itu sendiri secara psikologis. (Huizinga, 1980:3)

Video game juga dapat diartikan sebagai kegiatan atau ritual mengancam serta menyindir tatanan sosial tertentu yang dilakukan oleh kelompok-kelompok tertentu yang dikemas sedemikian rupa dalam wujud budaya populer (Barker, 2004:21). Berkat pesatnya perkembangan teknologi, video game menyuguhkan pengalaman yang *immersive* dalam wujud audio visual yang dapat dimainkan dengan berbagai platform modern seperti *playstations, Xbox, Nintendo, hingga PC*. Kini video game telah memasuki era media baru. Hal tersebut ditandai dengan maraknya video game di pelbagai konsol, varian yang semakin beragam, dan masif penyebarannya.

Perkembangan video game secara drastis mulai tampak ketika konsol game dengan teknologi yang relatif mumpuni dimunculkan pada awal tahun 2004, saat itu konsol game *SONY Playstation* yang berpusat di Jepang mulai dapat digunakan dengan CD (Compact Disk) sehingga masyarakat dunia memandang hal tersebut sebagai suatu terobosan yang baik untuk sebuah produk konsol game. Tidak berhenti disitu, perkembangan serta inovasi semakin terlihat di era-era selanjutnya. Berkat perkembangan teknologi, konsol game di era ini dapat menyuguhkan kualitas tinggi (*high definitions*) dari segi ketajaman grafis audio-visual 3D sehingga pemain dapat masuk ke dalam dunia fantasi dengan mendekati realitas. Video game merupakan produk dari media baru dan juga sebagai budaya populer yang dapat mengekspresikan budaya atau cerita tertentu. Budaya populer adalah budaya yang diproduksi oleh media massa yang bersifat komersial (Storey, 2006: 6).

Memandang dari sudut komersialisasi dan industri game, Amerika dapat dijadikan cerminan sekaligus kiblat dunia dari perkembangan game. Hal tersebut tercermin dari banyaknya developer papan atas dan pesatnya laju industri game di negara tersebut. Salah satunya adalah Developer game *Rockstar's* yang mencatatkan penjualan fantastis mencapai US\$ 6 miliar (setara Rp 82,6 triliun) pada game berjudul *Grand Thief Auto V* dengan biaya pembuatan sebesar 265 juta dollar AS atau sekitar Rp. 3 triliun sehingga menempatkan game ini sebagai 'game terlaris sepanjang masa' (Liputan6.com diakses pada 4 Februari 2020 Pukul 13.00).

Tidak Jauh berbeda, developer *Infinity Ward* mencatatkan rekor pemasukan yang fantastis dari game 'Call of Duty: Modern Warfare'. Dalam 3 hari pertama, game tersebut mendapat pemasukan USD 600 juta atau sekitar Rp 8,4 triliun pada akhir 2019. Bahkan jika dibandingkan seri Call of Duty lain, Modern Warfare terbaru yang hadir di tahun 2019 tetap menorehkan pemasukan yang tertinggi (<https://inet.detik.com>, diakses pada 3 Februari 2020 Pukul 23.30).

Game Call of Duty merupakan game yang terbilang cukup tua dan menjadi salah satu pioner dalam genre tembak-menembak orang-pertama (First-person Shooter). Seri awal dari Call of Duty dirilis pada tanggal 29 Oktober 2003 dengan engine permainan *Quake III: Team Arena*. Permainan perang ini awalnya

menyimulasikan tema peperangan dalam Perang Dunia Kedua. Dalam perkembangannya Call of Duty memiliki beragam seri episode yang saling berhubungan satu sama lain. Selanjutnya call of duty terus berinovasi dengan memproduksi beragam tema peperangan mulai dari perang konvensional, melawan *zombie* hingga peperangan luar angkasa. Judul-judul dari seri Call of Duty antara lain Black Ops, Ghost, Advance Warfare, Infinity Warfare, dan yang fenomenal karena penjualannya adalah Modern Warfare (inet.detik.com, diakses pada 3 Februari 2020 Pukul 23.30).

Modern warfare yang menjadi objek dalam penelitian ini merupakan seri yang terbaru buatan developer infinity ward. Video game ini mengisahkan tentang sepak terjang melawan aksi terorisme global. Pemain akan banyak berperan dan bertempur sebagai pasukan khusus SAS (Special Air Service) dan CIA (Central Intelligence Agency), serta melibatkan pasukan pemberontakan negara fiktif Urzikstan. Game tersebut menempatkan pemain dalam misi untuk mencari dan merebut kembali sebuah senjata kimia milik Rusia. Medan pertempuran dari game ini sangat variatif dari mulai latar Kota London hingga gurun pasir di Timur Tengah yang secara keseluruhan dikemas secara baik dalam sebuah cerita atau *mode campaign*. Video game tersebut memuat 14 babak pada mode campaign antara lain Fog of War, Piccadilly, Embedded, Proxy War, Clean House, Hunting Party, The Embassy, Highway of Death, Hometown, The Wolf's Den, Captive, Old Comrades Going Dark Into The Furnace.

Call of Duty merupakan salah satu contoh gambaran dari laju pesatnya Industri video game. Industri tersebut kini telah menjadi bisnis dan budaya populer dikalangan masyarakat modern. Video game yang merupakan produk dari media baru menjadi suatu industri besar dan menguntungkan bagi setiap developer yang menciptakan video game dengan mengekspresikan atau menyelipkan pengaruh budaya dari negara-negara adidaya di dunia nyata.

Technology has change, the way to communicate, istilah tersebut yang mendasari gagasan bahwa seiring majunya teknologi, maka akan mengubah cara untuk berkomunikasi (Logan, 2010:3). Sehingga tidak sedikit video game yang diproduksi oleh para developer ternama dalam industri permainan yang mengandung unsur politis hingga propaganda dari negara adidaya atau organisasi tertentu.

Video game yang berjudul ‘Call of Duty: Modern Warfare’ produksi developer Infinity Ward menuai kontroversi karena mengandung muatan propaganda dan politis sehingga patut diduga menjadi *political game*. Berbagai media di dunia menyoroti isu tersebut sejak pertama video game yang dirilis 25 Oktober 2019 tersebut seperti pada *RT.com* (Russia Today) dalam tulisan yang berjudul “*Against Call of Duty's Russophobia, gamers are the voice of reason*”.

Hal senada juga diungkapkan para gamers dan blogger asal Rusia seperti yang diberitakan oleh *nbcnews.com* dalam tulisan yang berjudul “*Russian gamers reject latest 'Call of Duty' game for 'Russophobic' content*”. Mereka secara terang-terangan menolak konten dari video game tersebut karena menggambarkan Rusia sebagai antagonis keji. Media online *bbc.com* dalam tulisannya pada 29 Oktober 2019 yang berjudul ‘*Call of Duty: Modern Warfare faces Russian backlash*’ menuliskan bahwa media dan pengguna Rusia di situs ulasan Metacritic mengklaim permainan itu mencoba menulis ulang sejarah dan mempromosikan pesan politis.

Akibat dari adanya muatan kontroversial tersebut, game *call of duty: Modern Warfare* penjualannya dibatasi untuk *region* Rusia. Dikutip dari Kompas.com dari berita pada 31 November 2019 yang berjudul “*Tentaranya Dicitrakan Brutal dan Sadis, Video Game AS ‘Call of Duty’ Diprotes Rusia*” Game tersebut membuat Sony mempertimbangkan untuk tidak menjual permainan ini di Rusia, untuk konsol PlayStation 4. Meskipun demikian video game tersebut tetap tersedia di PC dan Xbox One.

Para kritikus Rusia menafsirkan penggambaran tentara Rusia yang jahat sebagai pernyataan politik anti-Rusia yang jelas. (Tyler Wilde, 2019, <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-modern-warfare-angers-russians-who-call-it-propaganda/>, diakses 20 Maret 2020). Salah satu misi awal menampilkan adegan

negara Urzikstan Timur Tengah di bawah pendudukan Rusia. Sebuah pesawat tempur Rusia Sukhoi Su-25 terlihat membombardir sebuah kota. Selain itu, terdapat pula menyaksikan tentara Rusia memukul, menembak, dan menggantung warga sipil di jalan-jalan.

Video game *call of duty* juga pernah menuai kontroversi pada seri *modern warfare 2* yang di rilis 10 November 2009. Dalam misi yang berjudul “No Russian”, Vladimir Makarov dan kelompok teroris ultranasionalis asal Rusia melakukan pembunuhan massal terhadap warga sipil di Bandara Internasional Zakhiev. Menurut media daring dailymail.co.uk dalam artikelnya berjudul ‘*Storm over Call of Duty game that allows players to massacre civilian*’ yang terbit pada 11 November 2009 Misi tersebut membuat *Call of Duty: Modern Warfare 2* menjadi salah satu video game paling kontroversial sepanjang masa.

Di tengah berbagai tudingan dan kontroversi tersebut. Infinity Ward kembali menghadirkan seri *call of duty* dengan melibatkan Rusia sebagai *villain* utama pada seri *Modern Warfare 2019*. Pihak infinity ward menolak menyatakan bahwa video game ini sebagai *political video games*. Pernyataan tersebut dinyatakan langsung oleh Jacob Minkoff dan Taylor Kurosaki selaku penulis cerita dan pengarah cerita dari game ini. Mereka menyatakan bahwa game ini menyangkal memiliki kepentingan politik tertentu.

Dari paparan tersebut, penggambaran konflik dan jalan cerita di *call of duty: modern warfare* mengindikasikan bahwa ada wacana yang ingin dibangun melalui salah satu produk media baru yaitu video game. Wacana diartikan sebagai praktik ideologi yang memiliki strategi utama dengan membuat kesadaran kepada khalayak bahwa dominasi itu diterima secara *taken for granted* (Eriyanto, 2008:13). Dominasi yang dimaksud adalah berhubungan dengan wacana kekuasaan, pelaksanaan dan posisi strategis yang selalu berpretensi menghasilkan rezim kebenaran melalui media (Dosi, 2012:52).

Pengertian wacana dipahami sebagai hubungan dialektis struktur, dirancang untuk membentuk kembali dan melanggengkan sifat ideologis struktur kekuasaan (Fairclough, 1995). Lebih lanjut wacana yang dijelaskan oleh Norman Fairclough merupakan praktik sosial dalam bentuk interaksi simbolis yang bisa terungkap melalui tulisan, pembicaraan, kiasan, gambar, diagram, film atau musik (Haryatmoko, 2016:4).

Penelitian ini menggunakan analisis wacana kritis dari Norman Fairclough dengan menganalisis bagaimana cara makna dibentuk di dalam konteks sosial-politik tertentu, dan peran dari tujuan pembicara atau posisi pengarang dalam konstruksi wacana tersebut (Haryatmoko, 2016: 5). Selain itu, analisis wacana kritis juga mengaji tentang cara bagaimana penyalahgunaan kekuasaan, ketidaksetaraan, dan dominasi ideologi yang diproduksi oleh media secara tersembunyi maupun terang-terangan (Van Dijk dalam Suranto, Herlina S & Setiawan, 2017: 106).

Video game *Call of Duty: Modern Warfare* menampilkan pesan politis hingga propaganda yang direpresentasikan melalui tanda-tanda, dialog, pengadeganan dan visualisasi. Video game yang merupakan produk dari media baru tentunya tidak dapat terlepas dari penggunaan tanda dan lambang. Menurut Charles S. Peirce, penggunaan tanda dalam bentuk gambar, bunyi, dan lain-lain untuk menghubungkan, menggambarkan, dan mereproduksi sesuatu yang dilihat, dalam bentuk fisik tertentu". Arti dari tanda atau yang dapat disebut representamen merupakan sesuatu yang merujuk pada sesuatu yang lain pada konteks tertentu atau kapasitas dalam hal ini berkaitan dengan pesan politis tertentu hingga propaganda.

Studi terkait dengan video game *call of duty* juga pernah ditulis pada sebuah bab berjudul *Playing with Controversial Images in Videogames: The Terrorist Mission Controversy in Call of Duty: Modern Warfare 2* dalam buku *Controversial Images Media Representations on the Edge*. Berdasarkan tulisan tersebut Rusia khawatir terkait penggambaran negaranya di misi *Modern Warfare 2* yang berjudul 'No Rusia'. Penelitian tersebut juga mengaji dampak videogame *Call of Duty* yang lebih luas dan akan berlanjut ketika game menjadi semakin sentral bagi industri kreatif dan budaya. Menurut tulisan tersebut, di era ini para pengembang video game bereksperimen dengan desain game yang semakin canggih. Kombinasi dari

kemajuan dalam kompleksitas grafis, dinamika gameplay, dan pencarian konteks naratif, seperti terorisme, yang memberikan kaitan yang membawa orang ke dalam game cenderung menimbulkan kontroversi. (Campbell, 2013:267)

Melalui studi ini peneliti berusaha mengambil posisi untuk mendekonstruksi realitas, membongkar, dan bentuk-bentuk dominasi dalam produk media baru dalam hal ini kaitannya dengan muatan *political video game*. Berdasarkan berbagai uraian diatas maka peneliti tertarik untuk membongkar kekuasaan dari video game *Call of Duty: Modern Warfare 2019* dengan melaksanakan penelitian kualitatif menggunakan pendekatan analisis wacana kritis model Norman Fairclough dengan judul penelitian "Propaganda dalam Video Game" (Studi Analisis Wacana Kritis Political Video Game dalam Call of Duty Modern Warfare 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan sebelumnya, maka peneliti berusaha membongkar sebuah permasalahan tentang bagaimana wacana yang muncul berupa muatan propaganda dan *political video game* yang muncul dan dikembangkan dalam video game *Call of Duty Modern Warfare 2019* ditinjau dari teori Analisis Wacana kritis Norman Fairclough?

1.3 Tujuan

Berdasarkan judul skripsi "Propaganda dalam Video Game" (Studi Analisis Wacana Kritis Political Video Game dalam Call of Duty Modern Warfare 2019) maka tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk menganalisis fenomena komunikasi yaitu muatan propaganda dan *political video game* dalam produk media baru dan budaya populer dalam hal ini video game. Lebih dari itu peneliti juga berupaya untuk membongkar wacana kaitannya dengan propaganda dan *political video game* pada Call of Duty Modern Warfare 2019.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat didapat dalam tulisan "Propaganda dalam Video Game" (Studi Analisis Wacana Kritis Political Video Game dalam Call of Duty Modern Warfare 2019) adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi untuk mengembangkan pemahaman akan studi analisis wacana kritis dan representasi propaganda dalam video game masa kini. Studi terkait media baru dalam hal ini video game merupakan fokus yang relatif baru dalam fenomena komunikasi sehingga dapat memperluas khasanah ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

Tulisan ini juga diharap dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan penelitian terdahulu bagi peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis di kemudian hari. Lebih dari itu, melalui tulisan ini diharapkan dapat dengan mudah mendapatkan sumber-sumber penelitian dan dapat dikembangkan lagi dengan kajian yang serupa. Ditambah, dapat dijadikan pembelajaran bagi public terkait adanya fenomena pada produk media baru yaitu video game.