

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Merujuk pada hasil analisis dari penelitian ini tentang propaganda dalam video game dalam *Call of Duty Modern Warfare 2019*. Peneliti menemukan bahwa ada wacana tertentu dalam hal ini muatan propaganda anti-Rusia pada video game tersebut. Dalam dimensi teks, peneliti mendapati temuan teknik-teknik propaganda dan penggambaran negatif yang terdapat pada video game *Call of Duty Modern Warfare 2019*. Temuan tersebut didapat berdasarkan analisis dari makna yang diuraikan melalui dua sub bab yaitu Penggambaran Rusia Sebagai Antagonis Dengan Teknik Propaganda dan Heroisme Sebagai Penggambaran Hegemoni Militer Barat. Pada sub-bab pertama ditemukan penggunaan teknik propaganda yang berupa (1) *Name calling* pada babak *Piccadilly*, *Embedded*, *Clean House*, *Hometown* (2) *Glittering Generalities* pada babak *Embedded*, *into the Furnace*, *Proxy War* dan (3) *Card Stacking* *Highway of Death*. Pada sub-bab kedua peneliti menemukan penonjolan unsur-unsur heroisme yang meliputi (1) *sincere value* pada babak *into the Furnace*, (2) *sacrifice value* pada babak *Hometown*, *Old Comrade*, *Captive* (3) *unite value* pada babak *into the Furnace*, *Proxy War* dan (4) *sensitive value* pada babak *Fog of War*, *Clean House*.

Pada dimensi diskursus, peneliti membagi fokus menjadi dua sub bab yaitu ‘*Call of Duty dan Konflik di Dunia Nyata*’ dan ‘*Political Video Game dan Propaganda Anti-Rusia*’. Pada sub bab pertama, peneliti mendapati fakta bahwa video game ini merujuk pada konflik dan peperangan yang ada di dunia nyata. Guna mewujudkan hal tersebut, produsen melakukan pelibatan para konsultan seperti militer dan media dalam merancang video game tersebut baik dari segi teknis maupun narasi. Peneliti mendapati penyanggahan dari produsen atas tuduhan bahwa video game tersebut mengandung muatan politis dan propaganda anti Rusia. Meskipun demikian, peneliti tetap melihat bahwa adanya muatan propaganda anti Rusia melalui pelibatan militer dan koresponden yang memiliki latar belakang yang berhubungan dengan pihak ‘barat’. Selain hal tersebut, pada tahapan sosio kultural peneliti memiliki temuan kuat kaitannya dengan wacana ini.

Pada dimensi sosiokultural, peneliti melihat dari konteks situasional, institusional, dan sosial. Di tingkat situasional, peneliti menemukan adanya media-media yang menyoroti adanya propaganda negatif terhadap Rusia. Di tingkat institusional peneliti melihat adanya praktik konsistensi terhadap penggambaran negatif orang Rusia di berbagai seri sebelumnya. Pada dimensi ini peneliti turut membubuhkan pendekatan menggunakan teori ekonomi politik media dengan tiga pendekatan yaitu komodifikasi, spesialisasi dan strukturasi. Dari segi komodifikasi, video game ini mendapatkan angka penjualan yang secara ekonomis fantastis US\$1,52 miliar pada Q1 2020. Hal tersebut tentunya sangat menguntungkan bagi pihak Activision selaku produsen dari video game ini. Selaku produsen, pihak Activision selalu menjual produk yang hampir selalu relevan dengan militerisme, lebih jauh mereka menganut pandangan yang sangat positif tentang militer A.S.

Selanjutnya dari segi spesialisasi dan strukturasi, peneliti menemukan bahwa Call of Duty selalu menghadirkan karakter, alur dan latar permainan serta melihat elemen-elemen itu sebagai “rangkaian representasi dan praktik spesifik yang melaluinya makna dihasilkan, identitas terbentuk, dan hasil politik. Lebih jauh terdapat fakta bahwa video game ini selalu memuat tiga fokus antara lain (1) Game perang digital merupakan bagian militerisme A.S, (2) Call of Duty menulis ulang tentang militerisme A.S dan menggambarkan bahwa permainan ini beresonansi dengan dan memperkuat tabloid imajiner geopolitik pasca-9/11 memuliakan kekuatan militer dan memperoleh legitimasi untuk gagasan bahwa kekerasan negara dan perang tidak dapat dihindari (3) mendorong miopia dengan menggambarkan visi perang yang disanitasi dan dengan meremehkan konsekuensi negatif dari kekerasan negara.

Pada tingkat sosial, peneliti mendapati reaksi pengguna internet di berbagai platform termasuk di situs ulasan game dan pendapat para kritikus dan gamer profesional yang menyatakan bahwa call of duty: Modern Warfare 2019 mengandung unsur propaganda anti-Rusia. Hal tersebut berdampak pada skor rating dari game itu sendiri yang anjlok. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa video game ini memuat propaganda anti-Rusia yang terkandung di dalamnya berdasarkan uraian yang peneliti temui.

5.2 Saran

Hasil penelitian tentang propaganda dalam video game dalam call of Duty Modern Warfare 2019 merupakan temuan yang komprehensif dalam kajian analisis wacana kritis. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya tentang analisis wacana produk dari *new media* khususnya video game dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi. Peneliti juga berharap adanya kajian yang multi-disipliner untuk membahas topik yang berkaitan dengan penelitian ini sehingga temuan ini dapat dikembangkan lebih luas lagi menggunakan berbagai disiplin keilmuan.