

NASIONALISME INDONESIA PADA REMAJA GAMER SURABAYA
(Studi Kualitatif Fenomenologi Remaja Gamer Surabaya Tentang *Game Far Cry 3*)

SKRIPSI



Disusun Oleh :

SYAHRUL RAMADHAN

NPM : 18043010041

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
SURABAYA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

NASIONALISME INDONESIA PADA REMAJA GAMER SURABAYA

(Studi Kualitatif Fenomenologi Remaja *Gamer* Surabaya Tentang *Game Far Cry 3*)

Disusun oleh:

SYAHRUL RAMADHAN

18043010041

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,

PEMBIMBING


Dr. Irwan Dwi Arianto, S.Sos, M.I.Kom

NIP. 197602082021211003

Mengetahui

DEKAN FISIP




Dr. Cahur Suratnoaji, M.Si

NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

**NASIONALISME INDONESIA PADA REMAJA GAMER SURABAYA
(Studi Kualitatif Fenomenologi Remaja Gamer Surabaya Tentang Game Far**

Cry 3)

Oleh:

SYAHRUL RAMADHAN

18043010041

**Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
Pada tanggal 08 Juli 2024**

Pembimbing

Menyetujui,

Tim Penguji,

1. Ketua

**Dr. Irwan Dwi Arianto, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 197602082021211003**

**Ahmad Zamzamy, S.Sos, M.Med.Kom
NIP. 198312012021211004**

2. Sekretaris

**Dr. Irwan Dwi Arianto, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 197602082021211003**

3. Anggota

**Dian Hutami R., S.I.Kom, M.Med.Kom
NPT. 21219940920325**

**Mengetahui,
DEKAN FAKULTAS
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**Dr. Catur Suratnoaji, M.Si.
NIP. 196804182021211006**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Syahrul Ramadhan
NPM : 18043010041
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Nasionalisme Indonesia Pada Remaja *Gamer* Surabaya
(Studi Kualitatif Fenomenologi Remaja *Gamer* Surabaya
Tentang *Game Far Cry 3*)

Dengan ini menyatakan :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun di institusi Pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karua saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diajukan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya say aini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atay dipublishkan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian haru terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyaan ini, maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 19 Juli 2024


Syahrul Ramadhan

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis ucapkan karena dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Nasionalisme Indonesia pada Remaja *Gamer* Surabaya (Studi Kualitatif Fenomenologi Remaja *Gamer* Surabaya Tentang *Game Far Cry 3*)”** yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang setinggi tingginya dan tak terhingga kepada:

1. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si, selaku Dekan FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Syafrida N. F., M.Med.Kom, selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Dr. Irwan Dwi Arianto, S.sos., M.I.Kom, selaku dosen pembimbing utama penulis yang banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
5. Orang tua serta kerabat dekat yang senantiasa membantu dan memberikan semangat.

6. Teman-teman saya yang senantiasa menemani dan memberikan inspirasi dan juga hiburan.

Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna, sehingga diharapkan pembaca dapat memberikan saran dan kritik yang membangun guna menyampaikan harapan akan penelitian ini.

Surabaya, 2 Juli 2024

Syahrul Ramadhan

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Komunikasi <i>Game</i>	15
2.2.2 Permainan (<i>Game</i>).....	17
2.2.3 Konsep Nasionalisme	19
2.2.4 Nasionalisme di Media Sosial	23
2.2.5 Bela Negara	25
2.2.6 Fenomena	28
2.2.7 Fenomenologi	29
2.3 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.2 Definisi Konseptual	34
3.2.1 Identitas Nasional	35
3.2.2 <i>Video Game</i>	35

3.2.3 Nasionalisme Indonesia.....	36
3.3 Lokasi Penelitian	36
3.4 Subjek Penelitian	36
3.5 Teknik Penentuan Informan	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data	39
3.7 Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	45
4.1.1 Gambaran Umum <i>Video Game Far Cry 3</i>	45
4.1.2 Identitas Informan	46
4.2 Penyajian dan Analisis Data	47
4.2.1 Konstruksi Identitas Melalui Media Digital	48
4.2.2 Algoritma dan <i>Filter Bubble</i>	52
4.2.3 Disinformasi dan Propaganda	56
4.2.4 Globalisasi dan Identitas Nasional	59
4.2.5 Partisipasi Politik dan Solidaritas	62
4.3 Pembahasan	64
4.3.1 Pembahasan Konstruksi Identitas Melalui Media Digital	66
4.3.2 Pembahasan Algoritma dan <i>Filter Bubble</i>	68
4.3.3 Pembahasan Disinformasi dan Propaganda.....	70
4.3.4 Pembahasan Globalisasi dan Identitas Nasional	72
4.3.5 Pembahasan Partisipasi Politik dan Solidaritas	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	83
LAMPIRAN 1	83
LAMPIRAN 2	87
LAMPIRAN 3	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu	13
Tabel 4.1.3 Identitas Informan	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	32
------------------------------------	----

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami nasionalisme pada remaja *gamer* di Surabaya dalam konteks permainan video *Far Cry 3*. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan fenomenologi dari *Edgar dan Sedgwick*, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana remaja *gamer* menginternalisasi konsep nasionalisme melalui pengalaman bermain mereka. Data dikumpulkan melalui *purposive sampling* dengan memilih partisipan yang memiliki keterlibatan mendalam dengan game tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game Far Cry 3* memainkan peran penting dalam membentuk pandangan remaja tentang nasionalisme. Temuan ini mengindikasikan bahwa media baru, seperti *video game*, mampu memberikan pembentukan identitas nasional di kalangan remaja. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya mengintegrasikan pendidikan kewarganegaraan yang relevan dengan kehidupan digital remaja.

Kata Kunci : Nasionalisme, Remaja Gamer, Surabaya, Far Cry 3, Fenomenologi, Media Baru

ABSTRACT

This study aims to understand nationalism among teenage gamers in Surabaya in the context of the video game Far Cry 3. Using qualitative research methods and the phenomenological approach by Edgar and Sedgwick, this study explores how teenage gamers internalize the concept of nationalism through their gaming experiences. Data were collected through purposive sampling, selecting participants who have a deep engagement with the game. The results show that Far Cry 3 plays a significant role in shaping teenagers' views on nationalism. These findings indicate that new media, such as video games, are capable of forming national identity among teenagers. The implications of this study emphasize the importance of integrating civic education relevant to the digital lives of teenagers.

Keywords : Nationalism, Teenage Gamers, Surabaya, Far Cry 3, Phenomenology, New Media