



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Muhammad Khoira Akram Fauzi
Assignment title: Skripsi Proposal
Submission title: ANALISIS PROPAGANDA ANTI - TERORISME PADA VIDEO GAME BERTEMA PEPERANGAN OLEH AMERIKA SERIKAT
File name: ROPOSAL_SEMINAR_HI_-_2002046029
File size: 146.82K
Page count: 29
Word count: 4,593
Character count: 31,110
Submission date: 01-Aug-2023 11:00AM
Submission ID: 2139835997

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Phil I Ketut Gunawan, MA.

NIP. 19631222 199002 1 001

ANALISIS PROPAGANDA ANTI - TERORISME PADA VIDEO GAME
BERTEMA PEPERANGAN OLEH AMERIKA SERIKAT

PROPOSAL SKRIPSI

Oleh

MUHAMMAD KHOIRA AKRAM FAUZI

NIM : 2002046029



PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MULAWARMAN

SAMARINDA

2023

ANALISIS PROPAGANDA ANTI – TERORISME PADA VIDEO GAME BERTEMA PEPERANGAN OLEH AMERIKA SERIKAT

by Muhammad Khoira Akram Fauzi

Submission date: 01-Aug-2023 11:00AM (UTC+0700)

Submission ID: 2139835997

File name: ROPOSAL_SEMINAR_HI_-_2002046029_MUHAMMAD_KHOIRA_AKRAM_FAUZI.docx (146.82K)

Word count: 4593

Character count: 31110

**ANALISIS PROPAGANDA ANTI – TERORISME PADA VIDEO GAME
BERTEMA PEPERANGAN OLEH AMERIKA SERIKAT**

PROPOSAL SKRIPSI

Oleh

MUHAMMAD KHOIRA AKRAM FAUZI

NIM : 2002046029



2
PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MULAWARMAN

SAMARINDA

2023

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

Judul Skripsi : Analisis Propaganda Anti-Terrorisme pada Video Game Bertema Peperangan oleh Amerika Serikat

Nama : Muhammad Khoira Akram Fauzi

NIM : 2002046029

Program Studi : Hubungan Internasional

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyetujui:

Pembimbing,



Rahmah Daniah, S.IP., M.Si

NIP: 198007272005012001

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI	ii
DAFTAR ISI	iii
4 BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Praktis	9
1.4.2 Manfaat Teoritis	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Teori	15
2.1.1 Teori Konstruktivisme	15
2.1.2 Teori Propaganda	16
BAB III	18
METODE PENELITIAN	18
10 3.1 Jenis Penelitian	18
3.2 Fokus Penelitian	18
3.3 Sumber Data	19
3.4 Teknik Pengumpulan Data	20
3.5 Teknik Analisis Data	20
DAFTAR PUSTAKA	21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Terorisme, dalam arti luas, adalah penggunaan kekerasan dan ketakutan untuk mencapai tujuan ideologis. Sedangkan menurut *The Bureau of Investigation (FBI)* terorisme adalah penggunaan kekuatan atau kekerasan yang melanggar hukum terhadap orang atau harta benda untuk mengintimidasi atau memaksa pemerintah, penduduk sipil, atau segmen apa pun daripadanya, untuk memajukan tujuan politik atau sosial. Istilah terorisme digunakan terutama untuk merujuk pada kekerasan yang disengaja selama masa damai atau dalam konteks perang melawan non-kombatan yang kebanyakan adalah warga sipil dan personel militer netral (Wisnewski, J.Jeremy, ed. (2008). Namun terlepas dari itu, sebenarnya tidak ada kesepakatan universal tentang definisi hukum terorisme, Berbagai sistem hukum dan lembaga pemerintah menggunakan definisi terorisme yang berbeda, dan pemerintah enggan merumuskan dan menyepakati definisi yang mengikat secara hukum. (Frampton, Martyn (2021).

Terorisme merupakan salah satu fenomena global yang tidak asing bagi dunia Internasional. Kata Terorisme sendiri semakin populer setelah terjadinya serangan kelompok Ekstrimis Al-Qaeda ke Amerika Serikat, yang

mengakibatkan runtuhnya menara World Trade Center pada 9 November 2001. Selanjutnya peristiwa ini lebih dikenal dengan sebutan 9/11 dan mengubah perspektif sebagian besar masyarakat terkhususnya Warga Amerika Serikat terhadap Islam. Kejadian ini juga membuat Presiden AS saat itu, George W. Bush mengeluarkan rencana komprehensif dengan tujuan *Global War On Terror* untuk menenyapkan eksistensi Teroris di dunia, gerakan ini dimulai dari invasi oleh AS ke Afghanistan dengan asumsi bahwa terdapat markas utama Al Qaeda, yang kemudian dilanjutkan dengan Invasi AS ke Irak pada 2003 dimana mereka mengklaim bahwa Iran memiliki senjata pemusnah massal bertenaga nuklir, walau kenyataannya itu hanya asumsi dari AS semata. ³ Terlepas dari kritik internasional bahwa pemerintah Irak tidak terlibat dalam serangan 11 September, Bush menyatakan invasi Irak tahun 2003 sebagai bagian dari Perang Melawan Teror. Adapun reaksi dari ketidakstabilan yang dihasilkan ialah terbentuknya Negara Islam Irak, Syam Dan pembentukan sementara wilayah kekuasaan kekhalifahan Islam di Irak dan Suriah, sampai ISIS kehilangan wilayahnya melalui kekalahan militer.

Tiga tahun setelah 9/11, warga Amerika masih berpikir dan berbicara tentang bagaimana melindungi negara mereka di era baru ini yang menyebabkan perdebatan nasional terus berlanjut. Tidak diragukan lagi bahwa melawan kehadiran terorisme telah menjadi prioritas utama keamanan nasional Amerika Serikat. Pergeseran ini terjadi dengan dukungan penuh dari Kongres, baik partai politik besar, media, maupun rakyat Amerika Serikat (Washington Post, 2021). Bangsa ini telah memberikan sumber daya yang sangat besar untuk keamanan

nasional dan untuk melawan terorisme. Antara tahun fiskal 2001, anggaran terakhir yang diadopsi sebelum 9/11, dan tahun fiskal 2004 saat itu, total pengeluaran federal untuk pertahanan (termasuk pengeluaran untuk Irak dan Afghanistan), keamanan dalam negeri, dan urusan internasional naik lebih dari 50 persen, dari \$354 miliar menjadi sekitar \$547 miliar. Amerika Serikat belum pernah mengalami peningkatan pesat dalam pengeluaran keamanan nasional sejak Perang Korea I. Pola ini pernah terjadi sebelumnya dalam sejarah Amerika, dimana Amerika Serikat menghadapi krisis yang tiba-tiba dan membutuhkan pengalihan energi nasional yang luar biasa. Kemudian, saat gelombang itu mengubah lanskap, tibalah waktunya untuk refleksi dan evaluasi ulang. Beberapa program dan bahkan agensi dibuang; yang lain ditemukan atau didesain ulang.

Serangkaian kejadian di Timur Tengah ini dapat dikatakan menjadi pemicu mulainya pandangan bahwa masyarakat Muslim maupun Timur Tengah adalah Teroris. Dilihat dari refleksi data Washington Post 2021, 23 penulis dan lima seniman mengamati perubahan yang signifikan akibat 9/11 di Amerika dan dunia. Dimana serangan tersebut mengubah kehidupan pasukan AS dan keluarga mereka, serta jutaan orang di Afghanistan dan Irak. Singkatnya, dapat dikatakan bahwa 9/11 mengubah pandangan dunia secara masif dengan bukti yang terlihat sangat memilukan. Dimana efeknya mengubah hidup masyarakat muslim dengan cara yang halus dan sehingga terabaikan.

Dampak pasca 9/11 pun juga berpengaruh dalam berkembangnya dunia teknologi, hal ini menyebabkan propaganda tak hanya ditemukan di berita

maupun hal formal saja, bahkan dunia hiburan dengan banyaknya terselip propaganda dari AS sendiri dalam menggambarkan Terorisme. Namun seperti di paparkan pada poin sebelumnya, penggambaran terorisme oleh Amerika Serikat pada umumnya selalu mengarah kepada masyarakat Timur Tengah. Berbeda dengan Kaum Kulit Hitam dan LGBTQ, penggambaran buruk terhadap masyarakat Muslim Timur Tengah cenderung tidak mendapat perhatian lebih di dunia Internasional.

Hal ini kemudian dikenal dengan nama *Islamophobia*, *Islamophobia* berasal dari gabungan kata *Islam* yang dan *Phobia* yang ketakutan, kebencian, atau prasangka terhadap agama Islam atau umat Islam pada umumnya, terutama jika dilihat sebagai kekuatan geopolitik atau sumber terorisme. (Oxford Dictionary, 2016). *Islamophobia* mengakibatkan tersebarnya stigma dan stereotip mengenai terorisme dan tertimpa pada masyarakat timur tengah dan mereka pun tidak bisa berbuat hal banyak melihat sudah begitu banyaknya propaganda yang terjadi mengarah pada negara Timur Tengah, baik melalui film, musik, animasi, dan bahkan video game.

Meningkatnya sentimen *Islamophobia* sejak tahun 2001 telah terlihat di sektor publik Amerika, seperti dalam industri film dan televisi AS, penyajian karakter Muslim secara historis diasosiasikan dengan ketakutan dan barbarisme (Shaheen; Sheehi). Stereotip dan penggambaran negatif umat Islam di media berita terlihat jelas di surat kabar AS, situs web berita, berita acara televisi, internet, acara televisi populer, film, dan di antara wacana opini para pemimpin

dan politikus (Sheehi; Trevino, Kanso, dan Nelson; Yenigun; Shehata; Shaheen; Suleiman). Hal ini mencakup lintas partai politik, keterkaitan antara “ketakutan” dengan “Muslim” dalam retorika politik Amerika telah menjadi alat utama untuk memperkuat *Islamophobia* (Cole; Sheehi; Nimer).

Menurut S. Sheehi, seorang Professor yang membidangi *Islamophobia*, menyatakan *Islamophobia* dapat dilihat sebagai formasi ideologis yang telah tertanam dalam budaya Amerika, setelah puluhan tahun stereotip Muslim dan "meracuni warga kulit putih Amerika" dengan pola penyebaran rasisme pada Muslim. Dalam bukunya tentang Islamofobia, Dr. Stephen Sheehi memberikan analisis komprehensif tentang masalah ini, memeriksa akar sejarahnya, penyebab ideologisnya, dan manifestasi kontemporeranya. Dia menantang mitos orientalis dan narasi palsu seputar Muslim Amerika dan Islam, menyanggah anggapan bahwa pertemuan historis antara Islam dan Barat dapat dipahami melalui lensa sederhana. Dr. Sheehi menggarisbawahi sifat performatif dari Islamofobia, menekankan bahwa ini bukan semata-mata masalah keyakinan pribadi tetapi serangkaian tindakan dan perilaku yang melanggengkan diskriminasi terhadap Muslim. Secara keseluruhan, buku Dr. Sheehi memberikan analisis komprehensif tentang Islamofobia, menyoroti sifat sistemiknya dan menganjurkan tindakan kolektif untuk menantang dan membongkarnya.

Representasi Muslim dalam permainan perang digital sebagai musuh AS yang lain tidak boleh dianggap remeh, karena representasi ini bersinggungan dengan dan tampaknya mendukung alasan resmi untuk Perang Global Melawan

Teror AS yang sebenarnya di negara-negara Muslim: untuk mengamankan AS dan negara-negara Muslimnya. Sekutu Barat dari organisasi teroris dan negara-negara yang mendukung mereka. Juga, representasi Muslim dalam permainan perang digital sebagai musuh lain AS dan sekutunya menempatkan perhatian publik yang tidak perlu dan dapat menimbulkan kecemasan tentang Muslim sejati di AS dan di tempat lain. Hal ini, pada gilirannya, dapat menyetujui intensifikasi pengawasan negara dan pemolisian Muslim dan mendukung alokasi sumber daya publik dan proyek keamanan nasional yang tidak proporsional untuk memerangi ancaman teroris Muslim daripada ancaman teroris yang lebih besar, seperti supremasi kulit putih. Diproduksi, dikonsumsi, dan dimainkan selama periode di mana Islamofobia menjadi masalah sosial yang nyata dan terus berkembang, game perang digital mistis Muslim menambah penghinaan pada luka.

Ketika representasi utama terkait Islam yang tersedia dalam permainan perang digital sangat negatif, ada risiko bahwa pemain yang tidak pernah berinteraksi dengan orang Muslim sejati akan menganggap mitos digital tentang Muslim itu benar. Game digital tidak menyebabkan orang melakukan kejahatan rasial, tetapi mereka dapat memicu atau membuat orang tidak peka terhadap kekerasan terhadap Muslim yang dilakukan oleh militer AS saat berperang di negara-negara Muslim dan oleh teroris supremasi kulit putih di AS yang percaya bahwa Islam tidak sesuai dengan "peradaban" Barat dan melihat Muslim yang tinggal di AS sebagai indikasi terjadinya "genosida kulit putih". Paling tidak, permainan perang digital ini memperkuat dan menormalkan persepsi negatif dan stereotip tentang ancaman dan kekerasan dari mitos umat Muslim.

Awal mula kemunculan hal ini dalam video game sendiri dapat dilihat dari seri game Call Of Duty : Modern Warfare (2007) yang pertama kali memunculkan narasi fiktif mengenai terorisme di kawasan Timur Tengah, dimana hal ini merupakan bagian dari alur cerita dalam video game tersebut sehingga tentunya juga ditemukan desain – desain yang juga mendukung narasi tersebut agar mencapai faktor realisme dalam video game bersangkutan. Meskipun pihak *Infinity Ward* selaku desainer dan developer membantah saat dikonfirmasi mengenai apakah video game ini memiliki korelasi politik, hal tersebut tidak mengubah fakta terkait eksistensi dari penggambaran yang dilakukan dari Amerika terhadap Islam dan Timur Tengah.

Hal yang menyebabkan Propaganda melalui Video game menjadi lebih berbahaya ialah dikarenakan adanya narasi fiktif yang dikolaborasikan dengan kejadian historis dalam permainan, dimana hal ini diakui secara langsung oleh *Infinity Ward* selaku pengembang video game secara sengaja ditujukan untuk memperkaya unsur realistik dari alur cerita yang ada dalam video game. Hubungan ekonomi, teknologi, dan budaya antara industri hiburan dan industri pertahanan membuat saluran berita utama tidak mungkin untuk melayani sebagai pengawas kritis dalam isu-isu perang dan perdamaian. Hal ini terlihat dalam berbagai Videogame seperti Trilogi ¹⁵ Call of Duty : Modern Warfare, Call of Duty : Black Ops, Call of Duty: Modern Warfare Remake, , Call of Duty: Modern Warfare Remake II, Insurgency : Sandstorm, Medal of Honor : Warfighter, Six Days in Fallujah, Seri Sniper Elite, Conflict dan Conflict : Dessert Storm.

Meskipun diperlukan analisis yang mendalam untuk memperkirakan dampak dari video game perang nyata ini pada pola perilaku penggunanya, konten tersebut juga tetap harus dianalisis dalam kaitannya dengan propaganda perang. Teknologi digital yang muncul dari laboratorium penelitian di kompleks industri militer berfungsi sebagai simulator, mempersiapkan tentara untuk perang nyata, sedangkan teknologi yang sama dan dalam banyak kasus permainan yang sama juga diubah menjadi videogame komersial yang menyebabkan dampak jangka panjang dari jutaan pengguna yang bermain dalam narasi propaganda perang tidak terdeteksi.

Seharusnya video game hanya berisikan hal hal yang tidak berbau politik, tidak mengandung propaganda, karena video game bertujuan sebagai hiburan. Namun ternyata terdapat Videogame yang melakukan framing politik terhadap negara Timur Tengah melalui propaganda. Bahkan sampai di blokir di negara tersebut karena sudah dianggap mendiskriminasi negara tersebut. Munculnya unsur Propaganda dalam Video Games pada umumnya diidentifikasi dalam game berbasis peperangan terutama anti teroris. Terdapat 1 seri trilogi dan 2 seri video game yang cukup populer dengan kontroversi dimana didalamnya terdapat berbagai unsur baik berupa desain maupun narasi fiktif yang menggambarkan negara Timur Tengah sebagai teroris.

¹¹ 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang saya angkat berdasarkan dari latar belakang penelitian ini ialah Bagaimana Propaganda Anti-Terrorisme pada Video Game Bertema Peperangan oleh Amerika Serikat ?²¹

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya propaganda dalam video game yang terkait, dan juga menemukan fakta bahwa terdapat video game yang dapat digunakan sebagai media propaganda melalui unsur naratif fiksi dalam videogame dan pengaruhnya pada negara di Timur Tengah dalam dunia internasional.

¹⁷ 1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian penulis adalah untuk mengetahui bahwa propaganda dapat dicantumkan videogame, serta mengidentifikasi video game yang telah mengandung unsur politik.

²⁰ 1.4.2 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari skripsi ini adalah hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi maupun data penunjang untuk mempermudah para peneliti dalam penelitian yang mengangkat tema serupa maupun berkaitan.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Bedasarkan penelusuran peneliti sebelumnya, penulis menemukan beberapa penelitian yang juga membahas mengenai propaganda dalam video games yang juga menjadi bahan komparasi serta inspirasi dalam melakukan penelitian penulis.

Tinjauan pertama adalah *Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games* oleh Adhitya M. Maheswara dan Nur Fatwa (2021). Penelitian ini menganalisis penggambaran lokalitas Islam Timur Tengah dalam video game yang memiliki citra buruk. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk mengungkap representasi masyarakat Arab dan Muslim yang berkembang dalam video game setelah serangan 11 September. Adapun Representasi Muslim dalam video game yang diteliti dalam *Call of Duty: Modern Warfare 2* dan *Kuma/War*, menggunakan stereotype masyarakat Barat. Muslim digambarkan sebagai teroris dan tinggal di negara yang tampaknya terisolasi.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggambaran dunia Arab dan citra Muslim dalam video game semakin berkembang setelah serangan 11 September dan memiliki dampak yang signifikan dalam merusak citra Islam dan umat Islam bagi masyarakat dunia. Representasi Muslim dalam video game, seperti *Call of Duty: Modern Warfare 2* dan *Kuma/War*, menunjukkan stereotip

yang dianut masyarakat Barat yang diakibatkan kurangnya penelitian tentang budaya Islam di kalangan pengembang video game.

Peneliti menemukan bahwa keterlibatan ahli sejarah merupakan keputusan yang tepat dalam pembuatan video game. Pengembang game harus melibatkan ahli sejarah untuk menjaga keakuratan representasi dan menghindari kesalahan. Representasi negatif umat Islam dalam video game digambarkan sebagai teroris dan tinggal di negara yang terkesan terisolasi. Tidak hanya umat Islam, pengembang game juga mencitrakan negara-negara di Eropa Timur dengan citra negatif di media digital sebagai musuh dan teroris. Oleh karena itu, peneliti mendesak untuk penelitian yang lebih mendalam dan ekstensif tentang bagaimana negara-negara di Eropa Timur digambarkan dalam media digital.

Persamaan dari penelitian ini dan penelitian penulis adalah keduanya membahas mengenai gambaran representasi Negara negara di timur tengah dari dalam video games yang diidentikkan dengan terorisme terutama setelah kejadian 9/11 serta dampak ditimbulkan kepada masyarakat penganut agama Islam. Adapun Perbedaan dari penelitian penulis ialah jurnal berfokus membahas dampak dari representasi masyarakat timur tengah dalam video games, sementara penulis juga membahas eksistensi propaganda yang terselubung didalam video game. Penelitian ini juga berfokus pada 2 sampel video game saja, dimana penelitian penulis membahas menggunakan sampel berbeda.

Tinjauan kedua ialah ¹ *Propaganda dalam Video Game : Studi Analisis Wacana Kritis Political Video Game dalam Call of Duty Modern Warfare 2019* oleh Ivan Divya Fauzan (2020). ¹ Penelitian ini 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 menemukan bahwa Propaganda memuat penggambaran Rusia sebagai antagonis dengan teknik Propaganda dan Heroisme sebagai konstruksi hegemoni militer Barat. Pada dimensi discourse practice menemukan 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.

Peneliti juga menemukan bahwa Video game ini secara vulgar menggambarkan tentara Rusia dengan peralatan modern, memperkosa, membunuh massal, menggunakan senjata kimia pada sasaran sipil, dan menembaki warga sipil, dan membuat karakter pemain berjalan melalui kuburan massal orang yang tidak bersalah. Peneliti juga menyimpulkan bahwa ¹ video game Call of Duty: Modern Warfare (2019) ini bukan hanya anti-Rusia, tetapi juga anti-

nasionalis. Itu menyamakan konservatif, oligarki penjaga tua Rusia dengan nazi yang haus darah dan haus darah yang mereka bantu kalahkan.

Penelitian ini juga menemukan adanya kesenggajaan oleh pengembang permainan digital dalam menyatukan unsur historis dan unsur fiktif dalam video game yang mengarah kepada penggambaran Rusia yang tidak relevan dalam situasi saat penelitian itu dibuat, yang mengakibatkan reaksi dari berbagai kalangan di Rusia, baik pemain hingga akademisi sebelum akhirnya videogame tersebut di *ban* dari Russia.

Persamaan dari kedua karya ilmiah ini ialah Baik dari jurnal maupun penelitian penulis keduanya membahas eksistensi propaganda dalam videogame dan dampak dari alur narasi fiktif serta representasi yang diberikan oleh video game realita didunia nyata, serta adanya penggunaan sampel video game yang sama dan juga terdapat kesamaan penggunaan salah satu teori yaitu konsep Propaganda. Sedangkan untuk Perbedaan dari kedua penelitian adalah Jurnal ini lebih berfokus terhadap propaganda yang ditujukan kepada Rusia, sementara penulis berfokus pada propaganda terhadap Timur Tengah dan Islam, dengan komparasi melalui satu seri video game, sedangkan penulis mengambil sampel game lebih dari satu seri, dan juga adanya perbedaan penggunaan teori, dimana jurnal menggunakan teori Wacana Kritis sedangkan penulis menggunakan teori konstruktivisme.

Pada tinjauan ketiga adalah *The Virtual Killing of Muslims: Digital War Games, Islamophobia, and the Global War on Terror* oleh Tanner Mirrlees and Taha Ibaid (2021). Penelitian ini menemukan bahwa permainan perang digital berpartisipasi mengomunikasikan stereotip menyesatkan tentang Muslim yang menopang militerisme patriarki dan Islamofobia dalam konteks *Global War on Terror* oleh Amerika Serikat. Didalam penelitian ini juga menetapkan relevansi studi permainan perang digital dengan studi permainan feminis, hubungan internasional feminis, dan feminisme pascakolonial. Penelitian ini juga mengkontekstualisasikan produksi dan konsumsi game perang digital kontemporer sehubungan dengan "game digital militer kompleks " dan kekerasan militer di dunia nyata dan simulasi terhadap Muslim, dengan fokus terutama pada penyebaran game perang digital militer AS untuk melatih tentara untuk membunuh dalam perang nyata di negara-negara mayoritas Muslim atas nama AS dan keamanan global.

Game perang digital yang dianalisis dalam penelitian ini menyampaikan representasi yang sebagian besar negatif dari orang-orang Muslim. Mereka sebagian besar menjelek-jelekkan Muslim sebagai musuh AS lainnya dan sebagai ancaman untuk keamanan Amerika dan Barat. Pengembang permainan membenamkan pemain dalam cerita perang interaktif di mana maskulinitas militer kulit putih heroik melawan sebagian besar musuh Muslim berkulit coklat lalu ditugaskan untuk bunuh mereka, dan amankan Amerika dan dunia dari ancaman ini. Beberapa warga sipil Muslim di permainan ini digambarkan sebagai korban

umat Islam lainnya. Dengan demikian, mereka diberikan penerima manfaat perang AS dan maskulinitas militer, yang "membantu", "menyuarakan", atau "menyelamatkan" mereka, cara konvensional kiasan feminis kekaisaran. Akibatnya, permainan perang digital ini menambah repertoar budaya Islamofobia di AS dan dunia yang lebih luas dan berkontribusi pada anggapan bahwa AS adalah sebuah negara adidaya militer global yang luar biasa yang menggunakan kekuatan maskulinnya yang luar biasa untuk selamanya mengalahkan teroris Muslim, dan untuk menyelamatkan warga sipil dari kejahatan.

Peneliti berharap penelitian ini dapat menginformasikan tenaga kerja pengembang game perang digital di masa depan dan waktu luang para pemain game perang. Pengembang harus melakukan upaya bersama untuk membuat representasi Muslim yang lebih multidimensi dalam permainan perang digital, dan pemain perlu melakukannya memahami bahwa sekelompok karakter musuh Muslim beraneka ragam dirancang menjadi permainan perang digital tidak mencerminkan mayoritas umat Islam sejati yang tinggal, bekerja, dan bermain di AS dan dunia sekitarnya.

Peneliti berharap hasil penelitian mereka ini dapat memberikan kontribusi untuk langkah-langkah yang diambil ke arah yang positif. Tapi pengetahuan kritis hanyalah satu langkah, dan masih banyak lagi langkah politik yang dibutuhkan untuk mengubah pengetahuan ini menjadi kekuatan material. A perubahan radikal terhadap representasi umat Islam dalam permainan perang digital akan lebih besar kesempatan untuk sukses dengan revitalisasi AS dan gerakan perdamaian global. Lagipula, "Tidak akan ada akhir perang melawan Muslim, kecuali perang

melawan teror diakhiri.” (Saval 2017), dan game perang digital Islamofobia mungkin tidak akan ada habisnya kecuali ada mengakhiri perang nyata di negara-negara Muslim yang mereka simulasikan.

Dari kedua penelitian ini, yang menjadi persamaan dari penelitian penulis adalah baik dari jurnal maupun penelitian penulis keduanya membahas mengenai gambaran representasi Negara negara di timur tengah dari dalam video games yang diidentikkan dengan terorisme terutama setelah kejadian 9/11 dan keterkaitannya terhadap propaganda dari Amerika Serikat.. Sementara perbedaan diantara keduanya adalah Jurnal ini memiliki fokus bahasan yang lebih universal terhadap fenomena kekerasan militer terhadap relevansi terorisme bagi Amerika Serikat di dunia nyata, dimana penulis juga akan berfokus terhadap eksistensi propaganda dalam video game, serta jurnal ini menggunakan teori realisme dan feminisme sedangkan penulis menggunakan Konstruktivisme dengan Teori propaganda untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah.

2.2 Teori

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Teori yang akan digunakan penulis adalah teori konstruktivisme. Konstruktivisme menganggap bahwa Realis, Liberalis dan Strukturalis terlalu memuja kekuatan (*power*) sebagai dasar analisis, membuat yang seharusnya keadaan dunia yang damai tetapi karena adanya asumsi dari kekuatan (*power*) mempengaruhi pelaku hubungan internasional menjadi lebih konflikual lagi. Teori ini mencakup dalam perspektif Kritis, Post Kolonialisme dan Feminisme.

Kemunculan dari teori ini akibat dari rasa tidak puasnya sebagian ilmuwan Hubungan Internasional (HI).

Definisi teori **Konstruktivisme** yang akan penulis pakai adalah definisi oleh ⁵ Nicholas Greenwood Onuf, ahli teori pertama yang memperkenalkan istilah "konstruktivisme" dalam teori Hubungan Internasional pada tahun 1989. Onuf berpendapat bahwa negara hampir sama dengan individu yang hidup dalam "dunia buatan kita," seperti judul bukunya yang terkenal, di mana banyak entitas seperti "fakta sosial" dibuat oleh tindakan manusia, sebagai lawan dari "fakta kasar" yang keberadaannya tidak bergantung pada tindakan manusia melainkan fenomena kondisi manusia.

Dengan kata lain, **Konstruktivisme** yakin ² bahwa dunia sosial bukanlah sesuatu yang 'diberikan' dan bukan sesuatu yang dapat ditemukan dan dijelaskan melalui penelitian ilmiah. Sehingga didalam penelitian ini akan dapat membantu penulis dalam menemukan jawaban dari rumusan masalah yang tertera.

2.1.2 Teori Propaganda

Teori lain yang akan penulis gunakan adalah Propaganda. ¹² Propaganda adalah usaha dengan sengaja dan sistematis, untuk membentuk persepsi, memanipulasi pikiran, serta mengarahkan kelakuan untuk memperoleh reaksi yang di inginkan penyebar propaganda (G. Jowet, V. O'Donnell (2018). Dimana Garth Jowett dan Victoria O'Donnell juga meyakini bahwa propaganda dan persuasi saling terkait selama manusia masih berkomunikasi sebagai bentuk *soft power* melalui pengembangan bahan propaganda.

Adapun menurut Zbynek Zeman (1978), terdapat 3 jenis propaganda berdasarkan sumbernya yang akan penulis gunakan untuk menentukan letak fokus penelitian, ²⁴ Yaitu Propaganda putih, propaganda abu-abu, dan propaganda hitam. Propaganda putih secara terbuka mengungkapkan sumber dan tujuannya. Propaganda abu-abu memiliki sumber atau maksud yang ambigu atau tidak diungkapkan. Propaganda hitam dimaksudkan untuk diterbitkan oleh musuh atau beberapa organisasi selain asal-usulnya yang sebenarnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksplanatif (*Explanatory Research*). Menurut Sugiyono (2013:6) penelitian eksplanasi (*explanatory research*) adalah penelitian yang menjelaskan kedudukan antara variabel-variabel diteliti serta hubungan antara variabel yang satu dengan yang lain melalui pengujian hipotesis yang telah dirumuskan.

Penelitian ini akan mengungkap bagaimana propaganda Anti-Terrorisme pada *video game* bertema peperangan oleh Amerika Serikat. Adapun metode penelitian ini akan membantu penulis menghubungkan dua variabel dari rumusan masalah yang dikemukakan. Dimana propaganda akan diungkap dari penelitian yang digali dari unsur dalam *video game* yang dipilih.

3.2 Fokus Penelitian

Agar menjaga penelitian ini tetap terfokus pada pembahasan secara spesifik, maka penulis akan membahas eksistensi propaganda dalam *video game* dengan Seri Trilogi ⁸ *Call of Duty: Modern Warfare* (*Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), *Call of Duty 3: Modern Warfare* (2011)), *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), dan *Call of Duty: Modern Warfare II* (2022).

Penulis memilih sampel ini dikarenakan seri video game tersebut merupakan awal pertama kalinya videogame bertemakan peperangan memunculkan visual dan narasi fiktif yang dikolaborasikan dengan kejadian historis dalam permainan dan mendapat peminat serta hasil penjualan yang sangat tinggi, yang menandakan bahwa masih banyak konsumen dari produk permainan digital seri tersebut. Di sisi lain seri ini memang berkali – kali menghadapi kontroversi di perilsan video gamenya sehingga melihat dari hal tersebut maka dipilihlah sampel video ini.

19 3.3 Sumber Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan data kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, digunakan istilah sumber data primer dan data sekunder.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari penyelidikan langsung kedalam sampel video game yang telah dipilih. Sementara data sekunder akan diperoleh dari website, buku, jurnal maupun artikel ilmiah di internet yang memiliki korelasi dengan penelitian penulis.

Website yang akan penulis ambil sebagai data sekunder salah satunya ialah website resmi baik *Activision* selaku perusahaan induk dari *Infinity Ward* (pengembang video game), dan salah satu buku yang akan dipakai adalah karya Dr. Stephen Sheehi, Jack G. Shaheen, dan *Official Commision Report* dari pemerintah Amerika serikat, dan jurnal ilmiah dari *repository* yang valid seperti *Public Affairs Quaterly*, *Islamophobia Studies Journal*, dan *Cambridge University Press*.

Data data tersebut akan membantu penulis dalam menjawab rumusan masalah yang tertera serta menghasilkan penelitian yang berbobot dan kredibel.

¹⁴ 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan online (*Online library research*), dimana penelitian ini mengumpulkan data dari studi game, studi media dan budaya, politik dan hubungan Internasional, dan bidang terkait untuk menguji hubungan kompleks antara videogame bertema militer dan deskripsi dunia nyata negara-negara Timur Tengah.

3.5 Teknik Analisis Data

⁶ Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif, dimana menurut Creswell, J. W (2014) mengartikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti masalah manusia dan sosial. Dimana peneliti akan melaporkan dari hasil penelitian berdasarkan laporan pandangan data dan analisa data yang didapatkan di lapangan, kemudian di deskripsikan dalam laporan penelitian secara rinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya Mohammad Maheswara, Nur Fatwa 2021. 'Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games' *Jurnal Kajian Islam dan Budaya* 19(1):141-151
https://www.researchgate.net/publication/349484011_Representation_of_Middle_Eastern_Islamic_Locality_in_Video_Games
- Al-Rawi, Ahmed K. 2008. 'Iraqi Stereotypes in the American Culture: The Case of Video Games.' *International Journal of Contemporary Iraqi Studies and Films*.
https://www.academia.edu/5110841/Iraqi_stereotypes_in_American_culture_the_case_of_video_games_and_films
- Alexander Wendt, 1999. *Social Theory of International Politics*. Cambridge University Press.
<http://www.guillaumenicaise.com/wpcontent/uploads/2013/10/Wendt-Social-Theory-of-International-Politics.pdf>
- APolitical (2020). Social Manipulation in The Gaming Era. Diakses pada 29 Oktober 2022 dari <https://apolitical.co/solution-articles/en/social-manipulation-in-the-gaming-era>
- Brynen, Rex 2013. 'Review : Gaming Middle East Conflict.' *Middle East Journal*. Page : 133-38. Diakses pada 29 Oktober 2022 dari <https://paxsims.files.wordpress.com/2013/02/gaming-me-conflict-mej.pdf>

Creswell, J. W, 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. <https://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2019/08/Research-Design-Qualitative-Quantitative-and-Mixed-Methods-Approaches.pdf>

Emily , Mixalis & Abdelghani 2015. 'Islamophobia and Law Enforcement in a Post 9/11 World.' *Islamophobia Studies Journal*. Vol 3, No. 1, PP. 138-157. <https://www.scienceopen.com/hosted-document?doi=10.13169/islastudj.3.1.0138>

Fine, Jonathan 2010. 'Political and Philological Origins of the Term 'Terrorism' from the Ancient Near East to Our Times'. *Middle Eastern Studies*. Vol. 46, No. 2 (March 2010), pp. 271-288. <https://www.jstor.org/stable/20720662>

Fitzmaurice, Katherine 2018. 'Propaganda.' *Brock Education Journal*, Vol 27, Number 2. Page : 63-67 https://www.researchgate.net/publication/324711176_Propaganda

Frampton, Martyn, 2021. *Terrorism Definition and History*. The Cambridge History of Terrorism, Cambridge: Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/abs/cambridge-history-of-terrorism/contents/011A67E55A76E3FAA6EEF5A6BD2E26F7>

Gallup News 2021. Islamophobia: Understanding Anti-Muslim Sentiment in the West. <https://news.gallup.com/poll/157082/islamophobia-understanding-anti-muslim-sentiment-west.aspx>

Hammond, Phil & Pötzsch, Holger. (2019). *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. https://www.researchgate.net/publication/337784513_War_Games_Memory_Militarism_and_the_Subject_of_Play

Ian Morris, 2010 .*Why the West Rules—For Now: The Patterns of History, and What They Reveal About the Future*. https://z-lib.org/politics/259418485_Why_the_West_rules_for_now_The_patterns_of_history_and_what_they_reveal_about_the_future.pdf

Ivan Divya Fauzan 2020. Propaganda dalam Video Game (Studi Analisis Wacana Kritis Political Video Game dalam Call of Duty Modern Warfare 2019) <http://repository.upnjatim.ac.id/455/>

Jack G. Shaheen, 2001. *Reel Bad Arabs : How Hollywood Vilifies a People*

Jack G. Shaheen, 2012. *Guilty: Hollywood's Verdict on Arabs after 9/11*

Jackson, Robert, Sørensen Georg, 1999. *Introduction to International Relations*. <https://1lib.org/book/Introduction-to-international-relations-Jackson-S%C3%B8rensen/851e612d762ea3e91b16298b30ce0ea0e947b0a7>

John Baylis and Steve Smith, 2005. *The Globalization of World Politics: An Introduction to International Relations* (Oxford University Press, 2006)

John Simpson, Edmund Weiner dan James Murray (leksikografer) 2016. *Oxford English Dictionary* . Oxford University Press 2003.

Martin Wight, 2005. *The modern theories of international relations - old thoughts or innovative ideas? Investigation of Constructivism and Critical Theory by the three Traditions of Martin Wight.*

Mirrlees, Tanner & Ibaid, Taha. (2021). 'The Virtual Killing of Muslims: Digital War Games, Islamophobia, and the Global War on Terror.' *Islamophobia Studies Journal Vol. 6, No. 1, pp. 33-51.*
<https://www.researchgate.net/publication/350147442> The Virtual Killing of Muslims Digital War Games Islamophobia and the Global War on Terror

Rosyidin, Mohamad. 2020. Teori Hubungan Internasional dari Prespektif Klasik Sampai Non-Barat.

Sheehi, Stephen (N.A). "Islamophobia: The Ideological Campaign Against Muslims"

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: *Alfaveta, CV.*

TheTimes.co.uk (2021). US army raises its recruiting game with Call of Duty.

Diakses pada 29 Oktober 2022 dari <https://www.thetimes.co.uk/article/us-army-raises-its-recruiting-game-with-call-of-duty-79fnp0qv2>

United State of America National Commission on Terrorist, 2004. *THE 9/11*

COMMISSION REPORT: Final Report of the National Commission on Terrorist Attacks Upon the United States
<https://www.govinfo.gov/content/pkg/GPO-911REPORT/pdf/GPO-911REPORT.pdf>

Walton, Douglas 1996. 'What Is Propaganda, and What Exactly Is Wrong with

It?' *PUBLIC AFFAIRS QUARTERLY*. Volume 11, Number 4. Page : 383-413.

https://www.researchgate.net/publication/251886575_What_Is_Propaganda_and_What_Exactly_Is_Wrong_with_It

Washington Post 2019. President Trump anti-Muslim Bigotry.

<https://www.washingtonpost.com/opinions/2019/03/15/short-history-president-trumps-anti-muslim-bigotry/>

Washington Post 2021. How 9/11 Changed Tv, Art, Sports, Education and More.

<https://www.washingtonpost.com/magazine/interactive/2021/how-911-changed-tv-art-sports-education-more/>

Wisnewski, J.Jeremy, ed. 2008 . "*The Ethics of Torture London: Continuum*"

ISBN 08264 9890 6

ANALISIS PROPAGANDA ANTI – TERORISME PADA VIDEO GAME BERTEMA PEPERANGAN OLEH AMERIKA SERIKAT

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

19 %
INTERNET SOURCES

6 %
PUBLICATIONS

15 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.upnjatim.ac.id
Internet Source 4%

2 Submitted to Universitas Mulawarman
Student Paper 3%

3 id.agadir2013.org
Internet Source 2%

4 repository.mercubuana.ac.id
Internet Source 1%

5 Submitted to Padjadjaran University
Student Paper 1%

6 Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia
Student Paper 1%

7 repository.stiedewantara.ac.id
Internet Source 1%

8 www.shelflife.net
Internet Source 1%

jurnalprodi.idu.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	Submitted to Universitas Lancang Kuning Student Paper	1 %
11	repository.ub.ac.id Internet Source	1 %
12	teks.co.id Internet Source	1 %
13	id.cenlamontessori.org Internet Source	1 %
14	repositori.uma.ac.id Internet Source	1 %
15	www.eurogamer.net Internet Source	1 %
16	go.gale.com Internet Source	<1 %
17	repository.untag-sby.ac.id Internet Source	<1 %
18	Adhitya Mohammad Maheswara, Nur Fatwa. "Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games", IBDA` : Jurnal Kajian Islam dan Budaya, 2021 Publication	<1 %
19	id.scribd.com Internet Source	<1 %

20	sinta.unud.ac.id Internet Source	<1 %
21	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
22	jejakjabar.com Internet Source	<1 %
23	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
24	www.ansortangsel.com Internet Source	<1 %
25	issuu.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches < 10 words