

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada abad ke 21 ini, media massa, baik dalam bentuk analog maupun digital, telah menjadi hal yang sangat lumrah untuk dikonsumsi oleh masyarakat di dunia berkat adanya globalisasi. Media massa seperti buku, film, *video game*, dan musik ini menjadi alat penyebaran dari budaya populer atau yang lebih dikenal dengan *pop culture*. Menurut John Storey, terdapat beberapa cara untuk mendefinisikan apa itu “budaya populer,” namun penulis merasa bahwa definisi yang paling tepat dari budaya populer adalah: budaya populer merupakan “budaya massal” yang mana juga merupakan budaya komersial, diproduksi secara massal untuk konsumsi massal, dengan konsumen yang non-diskriminatif, formulaik, dapat dikonsumsi dengan mudah tanpa harus berpikir panjang, dan manipulatif terhadap pandangan politik kiri atau kanan tergantung siapa penelitiannya (Storey, 2018).

Gim (permainan) video, atau *video game*, telah menjadi bagian dari budaya populer yang sudah mendarah daging di masyarakat modern. Dimulai dari *Tennis for Two*, karya fisikawan nuklir William Higinbotham, yang dianggap sebagai *video game* pertama di dunia (Brookhaven National Laboratory, 2008), berbagai *game* di arkade, konsol *game* rumah (*home game console*) komersial pertama Magnavox Odyssey yang dirilis pada tahun 1972 (Lewin, 2020),

runtuhnya industri *video game* pada tahun 80an karena pasar yang jenuh (Beren, 2022), masuknya Nintendo dengan NES atau Nintendo Entertainment System dan dengan *game*-nya yang menghidupkan kembali industri *video game* (Gardner, 2020), hingga sekarang di abad 21 dengan permainan komputer (*PC gaming*) dan konsol rumahan seperti PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox Series X, serta *video game* yang semakin mudah diakses dengan munculnya *mobile gaming* melalui ponsel pintar, dan interaksi daring melalui *video game* daring *multiplayer*. Industri *video game* telah mencapai, per tahun 2022, US\$ 202.7 miliar dan diprediksi akan mencapai US\$ 343.6 miliar di tahun 2028 (The International Market Analysis Research and Consulting Group, 2023).

Dengan industri *video game* yang sudah sangat besar, ditambah lagi dengan *video game* sebagai bagian dari budaya populer, *video game* dapat menjadi sarana media untuk menyebarkan budaya populer itu sendiri dan melukiskan suatu gagasan/ideologi melalui gambaran yang baik. Salah satu *video game* tersebut merupakan *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege*, *Rainbow Six Siege* merupakan *game* daring *multiplayer first-person shooter* taktis yang dikembangkan oleh Ubisoft Montreal, sebuah perusahaan dan studio pengembang *video game* yang terletak di Kanada, dan diterbitkan oleh Ubisoft, sebuah perusahaan penerbit *video game* asal Prancis yang mana juga menjadi induk perusahaan dari Ubisoft Montreal. Meskipun *game* ini merupakan *gamemultiplayer*, *game* ini tetap memiliki latar belakang cerita naratif meskipun tidak seketat dan seluas *gamesingle player*.

Latar belakang *video game* ini mengambil dari novel karya Tom Clancy berjudul “*Rainbow Six*” yang mana dalam novel tersebut, NATO membentuk unit anti-teror multinasional dengan nama “*Rainbow*” sebagai respons dari meningkatnya aktivitas terorisme pasca Perang Dingin berakhir. Dalam *game* ini diceritakan bahwa tiga tahun setelah Tim *Rainbow* dibubarkan, suatu kelompok teroris dengan nama *White Mask* melakukan serangan bio-terorisme di suatu universitas bernama Bartlett, oleh karena itu Tim *Rainbow* ditugaskan untuk menghentikan para teroris tersebut. Operasi anti-teror tersebut sukses dan sekaligus menandakan bahwa Tim *Rainbow* kembali dihidupkan demi merespons berbagai macam serangan terorisme di berbagai belahan dunia.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka pertanyaan riset dari penelitian ini adalah: Bagaimana *video game* Tom Clancy’s: *Rainbow Six Siege* menyimpan bias ideologi barat dalam upaya pemberantasan terorisme melalui cerita latar belakang dan mekanisme *game*-nya.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk menginterpretasikan dan mengungkap bias akan representasi ideologi barat yang terkandung di dalam *game* Tom Clancy’s: *Rainbow Six Siege*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut

1.4.1. Akademis

Secara akademis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap kajian studi hubungan internasional dengan budaya populer yang berhubungan dengan media interaktif seperti *video game*, mengingat studi terhadap hubungan internasional dengan media interaktif masih lebih sedikit daripada media non-interaktif seperti film dan serial televisi.

1.4.2. Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan kesadaran terhadap bias yang dimasukkan, atau disusupi, ke dalam berbagai media dari budaya populer yang kita konsumsi. Menyadarkan bahwa tidak hanya kejadian nyata yang terjadi di kehidupan sehari-hari saja yang dapat dipolitisasi, namun hal yang mungkin di permukaan terlihat apolitis atau tidak dapat dipolitisasi juga pada akhirnya dapat dipolitisasi dan dijadikan alat untuk memberikan pengaruh politik. Sehingga penelitian ini juga dapat menjadi sarana menyadarkan bahwa tidak ada yang objektif di dunia ini.

1.5. Kerangka Pemikiran Teoritis

Sudah terdapat beberapa penelitian mengenai hubungan antara hubungan internasional dan *video game*. Seperti penelitian oleh Craig Hayden (2017) yang meneliti serial *role-playing game* (RPG) berjudul *Mass Effect* karya studio pengembang *game* dari Kanada Bioware dan diterbitkan oleh perusahaan *video game* berbasis di Amerika Electronic Arts atau yang lebih dikenal dengan EA, penelitian tersebut menyatakan bahwa berbagai aspek dalam *video game* *Mass*

Effect memiliki elemen yang sering ditemukan di hubungan internasional dan kebijakan internasional di “dunia nyata,” baik dari segi naratif, konsekuensi dari tindakan yang pemain dapat lakukan dalam *game*. Tak hanya itu, *game* ini juga mengandung kritik terhadap politik internasional yang berprinsip pada keamanan dan kepentingan nasional, keuntungan dari kooperasi antar negara, hingga kemungkinan perubahan sistem internasional melalui penolakan politik identitas dan kekhawatiran akan keamanan berdasarkan agama.

Menurut penelitian yang dilakukan Rhett Loban (2017), *video game* dengan genre *grand strategy* seperti *Europa Universalis IV*, serial *game* *Civilization* dan *Total War*, *Stellaris*, *Hearts of Iron IV*, mengandung elemen hubungan internasional, terutama diplomasi, yang mana elemen tersebut dapat digunakan para pemain untuk mempelajari bagaimana diplomasi bekerja. Dalam beberapa *game* yang sudah disebutkan, pemain dapat melakukan sekaligus mempelajari diplomasi secara digital ketika bermain sendiri (pada mode *single player*) dengan cara melakukan diplomasi dengan *artificial intelligence* (AI) yang sudah diprogram oleh pengembang *game*, hingga melakukan diplomasi secara langsung kepada pemain lain (pada mode *multiplayer*). Sehingga studi hubungan internasional tidak melulu dipelajari melalui membaca artikel, diskusi topik, menulis esai, pertanyaan dan ujian, namun juga dapat melalui media interaktif seperti *video game*.

Menurut Koutsoukis Nikitas-Spiroset al.(2021), *video game* berhubungan erat dengan hubungan internasional, yang mana jenis *video game* tertentu dapat menjadi simulasi politik internasional dan menaruh pemain di peran pengambil

keputusan. *Video game* dapat merepresentasikan fakta, kejadian, dan fenomena sosio-historis, yang biasanya rumit karena kompleksitasnya, menjadi lebih menghibur. Seperti *game* yang berlatar belakang sejarah biasanya akan memberikan representasi sejarah secara realistis atau dilebih-lebihkan, sehingga pemain dapat berinteraksi dengan sejarah meskipun sejarah tersebut tidak selalu akurat. Dengan kebanyakan *game* yang memiliki latar belakang politik internasional menggunakan subjek Perang Dunia II dan Nazi, *game* dapat menyimulasikan kejadian sejarah yang nyata, atau kejadian saat ini dengan lini masa alternatif namun tetap dapat dikenali, sehingga dapat mendorong pemain untuk bermain berdasarkan peraturan politik internasional.

Saat ini, tema yang mendominasi *game* adalah *game* perang, yang mana *game* tersebut menyimulasikan berbagai kejadian perang yang baru seperti konflik di Suriah. *Game* dengan tema perang dibuat dan dikonsumsi secara umum oleh negara-negara barat, sehingga berbagai *game* tersebut memperlihatkan perang dari perspektif mereka. *Game* dengan tema perang menggunakan gambaran yang sangat realistis dan menggunakan gambaran nyata dari peperangan asli, berbagai *game* tersebut mempromosikan perang dengan melegitimasi praktik-praktik peperangan dan memperlihatkan kekuatan militer sebagai kekuatan yang baik. Namun konflik bersenjata diberbagai *game* tersebut tidak berada di bawah naungan pemerintah, sehingga memberikan kesan yang menyesatkan mengenai menghormati hak asasi manusia. Terlebih *game* perang yang diproduksi oleh negara-negara barat memberikan stereotip terhadap musuh bahwa merekalah yang menyerang terlebih dahulu, melanggar aturan, dan sering kali musuh ditunjukkan

sebagai “teroris,” sehingga pemain memiliki justifikasi untuk melakukan apa saja demi mencapai tujuannya, termasuk melanggar hak asasi manusia, penyiksaan, dan eksekusi.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Guillaume Lacombe-Kishibe(2016), daripada melihat hubungan antara *game* video dan hubungan internasional dari perspektif militerisasi yang sudah berkali-kali dilakukan, potensi hubungan antara *game* video dan hubungan internasional jauh lebih besar dengan melalui hubungan pedagogis. Seperti menggunakan *game* Shogun 2, melalui hubungan antara peraturan di *game* dengan tujuan, lahan, kekayaan, dan kekuatan militer membuat pemain menghadapi dilema keamanan realisme, sedangkan *game* Civilization V melalui perdagangan, hukum internasional, dan ideologi politik memperkenalkan pemain ke dasar-dasar politik liberal dan teori perdamaian demokratis.

Kyle Grayson, Matt Davies, dan Simon Philpott(2009), melalui penelitian mereka, berusaha untuk menjembatani wawasan untuk ilmu studi budaya dan hubungan internasional mengingat konsumsi budaya populer semakin marak mulai dari munculnya ‘politisi selebriti’ hingga ekonomi politik baru berdasarkan *game* video daring seperti World of Warcraft. Mereka berpendapat bahwa dengan mengambil budaya populer dan studi hubungan internasional sebagai *continuum* (rangkaiian kesatuan), hal tersebut akan memberikan dorongan untuk melihat budaya populer sebagai “teks” yang dapat dimengerti secara politis. Kemudian dengan menggunakan budaya populer, dapat membukan jalan baru untuk penelitian dan investigasi di ranah hubungan internasional. Sensitivitas yang

tinggi terhadap pengaruh budaya populer juga dapat mengubah bagaimana kita memahami hubungan internasional. Terdapat pula peluang untuk penelitian, mengajar, dan perluasan dengan menghubungkan analisis budaya populer dengan hubungan internasional. Terdapat juga interpretasi akan budaya populer yang merujuk kepada politik yang dapat dilakukan dengan menghubungkan dua studi tersebut, dan studi akan budaya populer sendiri juga akan merasakan manfaatnya jika digabungkan dengan studi hubungan internasional. Dan dengan gabungan kedua studi tersebut, hal tersebut akan memaksa bagaimana para akademisi untuk mempertimbangkan kembali melibatkan publik dan komunitas kebijakan, juga melebarkan pengetahuan demi memahami dan memasukkan produk dan produsen budaya dalam kebijakan.

Penelitian ini sendiri akan menggunakan teori poststrukturalisme. Dibandingkan dengan berbagai teori hubungan internasional lainnya, poststrukturalisme bukanlah teori sosial seperti konstruktivisme atau teori politik seperti liberalisme, realisme, dan marxisme. Namun poststrukturalisme merupakan aliran filsafat yang menggugat filsafat modern (Rosyidin, 2020). Poststrukturalisme, daripada sebuah teori, bisa diartikan sebagai pandangan dunia (*worldview*) atau anti-pandangan dunia. Karena daripada melihat kepada teori-teori besar hubungan internasional seperti realisme, liberalisme, dan marxisme, poststrukturalisme meneliti/menganalisis secara detail bagaimana dunia dilihat dan dipikirkan secara demikian dalam persimpangan sejarah dan bagaimana praktik sosial tertentu, apa yang orang biasa lakukan, bekerja dalam relasi antara kekuasaan (Edkins, 2007). Poststrukturalisme sendiri menolak usaha perumusan

teori umum dikarenakan jebakan generalisasi yang merupakan konsekuensi logis dari upaya teorisasi (Rosyidin, 2020).

Dibandingkan dengan teori hubungan internasional yang lain, poststrukturalisme tidak menganggap penting siapa aktor internasional. Karena menurut poststrukturalisme, apa yang seharusnya menjadi pusat perhatian peneliti merupakan bahasa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa poststrukturalismemengakui semua aktor internasional mulai dari negara, lembaga internasional, sampai individu. Namun sebagian besar penganut poststrukturalisme dalam HI memfokuskan pada aktor negara (Rosyidin, 2020). Mengenai kepentingan nasional, poststrukturalisme menanggapi bahwa kepentingan nasional, daripada suatu tujuan yang ingin dikejar negara sehingga sifatnya cenderung stabil, merupakan gagasan yang terkonstruksi secara sosial melalui medium bahasa (Rosyidin, 2020). Dalam hal hakikat struktur internasional, poststrukturalisme menganggap bahwa struktur internasional merupakan struktur bahasa (*language all the way down*). Poststrukturalisme menganggap bahwa berbagai fenomena internasional mulai dari bantuan luar negeri, pengungsi, latihan militer, uji peluru kendali, dan lain-lain merupakan ‘teks’ yang mana politik dunia dipahami sebagai realitas yang terkonstruksi melalui medium bahasa (Rosyidin, 2020).

Diskursus merupakan seperangkat *statement* (pernyataan) yang memiliki kekuatan institusional, yang berarti seperangkat *statement* tersebut memiliki pengaruh yang dalam terhadap cara bertindak dan berpikir individu (Mills, 2007). Wilayah kejadian diskursif merupakan pengelompokan yang terbatas dan selalu

dibatasi oleh rangkaian bahasa yang telah diformulasikan (Foucault, 1972). Diskursus berhubungan erat dengan gagasan relasi antara kekuasaan dan pengetahuan, diskursus tidak muncul dari ruang hampa melainkan muncul dari konflik antara satu diskursus dengan diskursus lainnya demi memperebutkan makna dan kebenaran di ranah sosial. Sehingga akan selalu ada diskursus dominan dan marginal (Rosyidin, 2020). Kebenaran (pengetahuan) terhubung secara melingkar dengan sistem kekuasaan yang memproduksi dan melanggengkannya, yang kemudian kekuasaan tersebut menimbulkan dan memperluas kebenaran tersebut (Foucault, 1980). Poststrukturalisme dalam hubungan internasional berfokus pada masalah “representasi” dan mengeksplorasi bagaimana pemingkalan (*framing*) di politik internasional memproduksi dan mereproduksi hubungan kekuasaan, bagaimana politik internasional dapat melegitimasi salah satu bentuk aksi dalam politik internasional namun secara bersamaan memarginalisasi bentuk lainnya, dengan itu juga poststrukturalisme menolak adanya netralitas dan objektivitas dalam politik internasional (Çalkıvık, 2017).

Representasi memungkinkan terbentuknya pengetahuan/kenyataan yang mana kenyataan tersebut dapat memungkinkan terjadinya berbagai tindakan. Melalui representasi pemisahan antara negara-negara barat yang maju dengan negara “dunia ketiga” yang masih berkembang, tradisional, kacau. Maka representasi tersebut akan membentuk pengetahuan/kenyataan yang memungkinkan negara-negara barat untuk melakukan praktik kebijakan yang (secara relatif) jinak seperti edukasi dan usaha misionaris, hingga penggunaan

kekerasan dan penerapan kebijakan berdasarkan kenyataan tersebut (Doty, 1996). Terdapat dua jenis pendekatan representasi dalam politik, meniru (*mimetic*) dan estetika (*aesthetic*). Jenis meniru merupakan jenis yang dominan dalam pembahasan hubungan internasional dan representasi, meniru berarti mencoba untuk merepresentasikan politik serealistis dan seotentik mungkin (Bleiker, 2009). Sebaliknya, pendekatan estetika, menyadari bahwa selalu terdapat jarak antara yang direpresentasikan dan representasi dalam politik. Namun daripada mengabaikan atau menutup jarak tersebut, pendekatan estetika menyadari bahwa perbedaan yang tak dapat dihindari dari yang representasi dan yang direpresentasikan merupakan lokasi politik itu sendiri (Bleiker, 2009). Dengan menggunakan pendekatan estetika, peneliti membuat gambar, naratif, suara, literatur, seni visual, sinema, seni performatif menjadi inti dari penelitian (Çalkıvık, 2017).

Dalam bukunya *Elements of Semiology*, Roland Barthes(1964) menyatakan bahwa tujuan dari semiologi merupakan untuk mengambil berbagai sistem simbol/tanda, tak peduli apa substansi dan batasnya; gambar, gerakan, suara dan musik, objek, dan asosiasi yang rumit dari semua hal tersebut yang membentuk konten ritual, konvensi, atau hiburan publik, dengan kata lain tujuan dari semiologi adalah menginterpretasikan tanda verbal maupun non-verbal (Griffin et al., 2014). Dasar dari semiologi merupakan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), ketika penanda dan petanda digabungkan maka terbentuklah tanda (*sign*) itu sendiri. Dibandingkan dengan Ferdinand deSaussure yang menganggap bahwa hubungan penanda dan petanda tersebut adalah arbitrer,

Barthes menganggap bahwa hubungan antara keduanya merupakan quasi-arbitrer(Griffin et al., 2014). Roland Barthes mengklaim bahwa setiap tanda ideologis merupakan hasil dari dua sistem tanda yang terhubung. Yang pertama adalah sistem denotatif yang merupakan penggabungan antara gambar penanda dan konsep petanda yang membentuk tanda denotatif, kemudian tanda denotatif tersebut, menggunakan sistem konotatif, menjadi penanda yang kemudian digabungkan dengan petanda lain dan membentuk tanda baru(Griffin et al., 2014).

1.6. Operasional Konsep

1.6.1. Definisi Diskursus

Diskursus merupakan seperangkat *statement* (pernyataan) yang memiliki kekuatan institusional, yang berarti seperangkat *statement* tersebut memiliki pengaruh yang dalam terhadap cara bertindak dan berpikir individu (Mills, 2007). Diskursus berhubungan erat dengan gagasan relasi antara kekuasaan dan pengetahuan, diskursus tidak muncul dari ruang hampa melainkan muncul dari konflik antara satu diskursus dengan diskursus lainnya demi memperebutkan makna dan kebenaran di ranah sosial. Sehingga akan selalu ada diskursus dominan dan marginal (Rosyidin, 2020). Kebenaran (pengetahuan) terhubung secara melingkar dengan sistem kekuasaan yang memproduksi dan melanggengkannya, yang kemudian kekuasaan tersebut menimbulkan dan memperluas kebenaran tersebut (Foucault, 1980). Sehingga dengan kata lain, dalam diskursus terdapat lingkaran yang mana suatu pengetahuan/kebenaran

membentuk kekuasaan yang ada, dan kekuasaan yang ada meneruskan atau melanggengkan pengetahuan/kebenaran tersebut.

1.6.2. Definisi Representasi

Representasi berarti untuk mendeskripsikan sesuatu atau menggambarkan sesuatu melalui deskripsi atau pelukisan atau imajinasi, representasi juga bisa berarti untuk melambangkan (*symbolize*). Representasi juga berarti menyambungkan makna dan bahasa terhadap budaya (Hall, 1997). Dalam konteks representasi dalam politik, terdapat dua jenis pendekatan, meniru (*mimetic*) dan estetika (*aesthetic*). Jenis meniru merupakan jenis yang dominan dalam pembahasan hubungan internasional dan representasi, meniru berarti mencoba untuk merepresentasikan politik serealistis dan seotentik mungkin (Bleiker, 2009). Sebaliknya, pendekatan estetika, menyadari bahwa selalu terdapat jarak antara yang direpresentasikan dan representasi dalam politik. Namun daripada mengabaikan atau menutup jarak tersebut, pendekatan estetika menyadari bahwa perbedaan yang tak dapat dihindari dari yang representasi dan yang direpresentasikan merupakan lokasi politik itu sendiri (Bleiker, 2009).

1.6.3. Definisi *video game*

Definis *video game* menurut *Cambridge Dictionary* adalah sebuah permainan yang mana pemain mengontrol gambar yang bergerak di layar dengan cara menekan tombol-tombol (Cambridge University Press & Assessment, 2023). Menurut *Merriam-Webster Dictionary*, *video game* diartikan sebagai permainan elektronik yang mana pemain dapat mengontrol gambar yang ada di layar

video(Merriam Webster Incorporated, 2023). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, gim video merupakan gim (biasanya elektronik) yang dilakukan dengan mengontrol permainan melalui gambar pada layar(Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016).

1.7. Argumen Penelitian

Penelitian ini berargumen bahwa di dalam *video game* Tom Clancy's Rainbow Six Siege, terdapat bias ideologi barat. Bias tersebut dimasukkan demi merepresentasikan bahwa ideologi baratlah yang paling baik dalam usaha melawan terorisme dengan cara menggunakan *hard power*, kerja sama antar negara yang memiliki hubungan baik dengan negara-negara barat, tunduknya negara-negara di bawah kepemimpinan NATO, serta lingkungan yang inklusif yang memperbolehkan kaum LGBTQ untuk masuk dan berkontribusi dalam operasi anti-teror.

1.8. Metode Penelitian

1.8.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan tipe penelitian kualitatif yang berjenis deskriptif. Metode kualitatif sendiri didefinisikan sebagai metode penelitian yang dilandaskan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, dan hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* daripada *generalisasi* (Sugiyono, 2013). Dengan kata lain, penelitian ini mencari pemahaman daripada faktor kausalitas.

Sedangkan deskriptif dapat didefinisikan sebagai metode yang bergantung pada berbagai data dari berbagai kegiatan dan peristiwa yang bersumber dari individu, lembaga, atau organisasi.

1.8.2. Situs Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di kota Semarang. Penulis menggunakan metode *desk research* untuk penelitian ini sehingga penulis dapat mengumpulkan informasi dan data yang kredibel melalui buku, jurnal maupun internet tanpa perlu melakukan penelitian lapangan (*field research*) ke Kanada dan Prancis.

1.8.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah *video game* Tom Clancy's Rainbow Six Siege secara keseluruhan baik dari segi mekanik *game* maupun cerita, yang melalui representasi, memiliki bias terhadap ideologi barat.

1.8.4. Jenis Data

Penelitian ini akan mengambil data dengan jenis primer dan sekunder. Data primer merupakan berbagai macam konten yang ditampilkan dari dalam *game* secara langsung hingga pernyataan yang datang dari pengembang *game* yang diunggah di media sosial maupun di situs resmi mereka. Sementara data sekunder merupakan data yang didapatkan tangan kedua atau sumber tidak langsung dari narasumber.

1.8.5. Sumber Data

Data untuk penelitian ini akan bersumber dari berbagai konten yang ada di dalam *video game* Tom Clancy's: Rainbow Six Siege, situs resmi *game*, catatan saat pembaruan mekanik dan naratif *game*, serta media sosial seperti Facebook, Twitter, dan kanal YouTube resmi Ubisoft.

1.8.6. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan *desk research*, yaitu teknik yang mengambil data dari berbagai sumber seperti internet daripada terjun langsung ke lapangan.

1.8.7. Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian ini akan menggunakan metode analisis diskursus/wacana kritis (*critical discourse analysis*). *Critical discourse analysis* adalah analisis hubungan dialektis antara diskursus/wacana dan objek lain, elemen, atau momen, serta analisis “hubungan internal” suatu wacana. Analisis tersebut dapat menyeberang ke berbagai studi (seperti bahasa, politik, sosiologi, dan sebagainya), sehingga *critical discourse analysis* merupakan bentuk analisis yang interdisipliner atau lintas disiplin (Fairclough, 2010). Menurut Norman Fairclough, karakteristik dari penelitian yang dianggap sebagai *critical discourse analysis* adalah: penelitian tidak hanya sebagai analisis dari diskursus/wacana namun juga menjadi bentuk analisis yang sistematis dan lintas disiplin antara hubungan diskursus/wacana (atau lebih konkretnya teks) dengan elemen lain dalam proses sosial, penelitian tidak hanya menjadi komentar umum akan diskursus/wacana namun juga

mengandung suatu bentuk analisis sistematis dari suatu teks, penelitian tidak hanya deskriptif namun juga normatif yang mana penelitian membahas kesalahan sosial dalam aspek diskursif dan cara-cara untuk membenarkan atau meringankannya (Fairclough, 2010).