

ABSTRAK

Gim menjadi salah satu media *pop-culture* yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pandangan atau kritik terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi di dunia nyata. Salah satu genre yang populer adalah pasca-apokaliptik, yaitu fiksi ilmiah yang dianggap memuat ketakutan dan kecemasan orang-orang pada hal-hal yang tidak terduga. Sadar maupun tidak, pasca-apokaliptik terus mencoba menampilkan ramalannya akan situasi dunia di masa mendatang, termasuk berbagai fenomena yang menjadi kajian ranah hubungan internasional.

Penelitian ini berusaha untuk melihat bagaimana gim bertema pasca-apokaliptik merefleksikan pemikiran hubungan internasional melalui narasi maupun *gameplay* yang melibatkan pemain untuk bersinggungan secara tidak langsung dengan pandangan dari para pengembangnya. Terdapat topik-topik dominan pasca-apokaliptik seperti kelangkaan, melonggarnya hukum, terbitnya kooperasi antarpennyalah, dan dehumanisasi terhadap sesama manusia yang akan dibandingkan dengan beberapa kejadian nyata, dikaitkan oleh pandangan dari berbagai perspektif dan dibantu oleh teori *Tragedy of the Commons*. Penelitian kualitatif akan diperoleh lewat studi pustaka dan observasi narasi sekaligus *gameplay* dari gim-gim yang digunakan.

Kata kunci: pasca-apokaliptik, moral, kepentingan, gim, fenomena hubungan internasional

ABSTRACT

Game is one of pop-culture medias which being used as a tool to convey a view or criticism for problems in the real world. One of the popular genres is post-apocalyptic, a science fiction that contains fears and worries of people about unexpected things. Consciously or not, post-apocalyptic keep trying to show its forecast of world condition in the future, including on various phenomena in international relations study.

This research is an attempt to see how post-apocalyptic themed games reflect international relations thought through its narrative and gameplay which involve the player to indirectly interact with the developer's view. There are dominant post-apocalyptic topics such as scarcity, the loosening of law, the emergence of cooperation between survivors, and dehumanization of human by human itself which will be compared with some real events, connected by views of various perspectives and examined through the lens of the Tragedy of the Commons theory. Qualitative research will be the research method which is obtained through literature studies and observation of narrative and gameplay of the chosen games.

Keywords: *post-apocalyptic, moral, interest, game, international relations phenomena*