

### **Abstrak**

Skripsi ini mengulas mengenai cerminan eksespionalisme Amerika Serikat, terlepas atas kesadaran atau tidaknya pengembang gim, di dalam beberapa gim berjenis *first-person shooter*. Terutama pembentukan narasi dan konstruksi terhadap aktor-aktor tertentu. Skripsi ini berargumen bahwa pembentukan persepsi yang ada di dalam gim berjenis *FPS* ,yang menjadi pembahasan, Amerika Serikat seringkali digambarkan sebagai pihak yang lebih superior disbanding pihak lainnya, dan penggunaan kekerasan yang dilakukan oleh Amerika Serikat dirasionalkan dalam iming-iming pihaknya adalah pihak yang benar. Pembentukan persepsi kita melawan mereka digunakan di dalam gim-gim *FPS* merasionalisasikan aksi-aksi yang dilakukan oleh pihak yang Amerika Serikat.

**Kata Kunci:** Ekspesionalisme Amerika, Gim *FPS*, Persepsi Konflik

### **Abstract**

This thesis examines the reflection of American Exceptionalism, regardless of whether the game developer is aware of it or not, in several first-person shooter games. Especially the formation of narratives and construction of certain actors. This thesis argues that the formation of perceptions that exist in some FPS-type games, that become the language of discussion, the United States is often depicted as a superior party compared to other parties, and the use of violence carried out by the United States is rationalized in the lure that it is the right party. The formation of our perception against them is used in FPS games to rationalize the actions of the United States.

**Keywords:** American Exceptionalism, FPS Games, Conflict Perception