

Abstrak

Tahun 2020 merupakan tahun di mana *game* menjadi salah satu dari banyaknya media hiburan yang mengalami perkembangan pesat dan sangat digandrungi oleh masyarakat. Salah satu *game* yang dinilai sangat berhasil di tahun tersebut adalah serial terbaru dari *game Call of Duty* yang bertajuk *Call of Duty Black Ops: Cold War*. Namun demikian, satu hal yang sering kali luput dari pandangan kita adalah *game* merupakan alat yang sering digunakan untuk mempropagandakan pesan-pesan tertentu. Pada konteks *game Call of Duty Black Ops: Cold War*, pesan propaganda yang berusaha untuk disampaikan adalah terkait dengan ketakutan terhadap Rusia secara berlebihan atau lebih dikenal dengan *russophobia*. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk memahami secara lebih dalam terkait pesan propaganda sentimen *russophobia* tersebut dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske, yakni analisis pada pemaknaan tanda di tiga level yang berbeda: realitas, representasi, dan ideologi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat enam *chapter* dari total sebelas *chapter* dari *gameplay* pada *single player campaign* yang memuat propaganda sentimen *russophobia*. Pada level realitas, kita diperlihatkan konflik utama *game*, yakni rencana jahat mata-mata Rusia, Perseus, yang ingin menghancurkan dunia. Lebih lanjut, realitas tersebut kemudian merepresentasikan propaganda sentimen *russophobia*. Adapun bentuk propaganda yang digunakan adalah propaganda abu-abu dan hitam dengan teknik *name calling* dan *card stacking*. Kemudian, *russophobia* ditunjukkan pada pemberian label negatif pada negara Rusia sebagai pihak yang agresif, manipulatif, penuh ancaman, serta otoriter. Terakhir, pada level ideologi, peneliti melihat bahwa *russophobia* yang dipropagandakan memiliki wacana terorisme di baliknya yang ditunjukkan pada empat dimensi berbeda, yakni legalitas, kekerasan, tujuan, dan kemiliteran.

Kata kunci: *Game, Call of Duty Black Ops: Cold War, Propaganda, Russophobia, Semiotika, dan John Fiske*

Abstract

2020 is the year where games are one of the many entertainment media that is experiencing rapid development and very popular among the public. One of the games that was considered very successful that year was the newest series of Call of Duty games named Call of Duty Black Ops: Cold War. However, one thing that often miss from our view is that games are a tool that is often used to propagate certain messages. In the context of the game Call of Duty Black Ops: Cold War, the propaganda message that is trying to be conveyed is related to excessive fear of Russia or better known as russophobia. Therefore, this research was conducted to understand more deeply the propaganda message of russophobic sentiment by using John Fiske's semiotic analysis, analysis of the meaning of signs at three different levels: reality, representation, and ideology.

The results of this research show that there are six chapters out of a total of eleven chapters of gameplay in the single player campaign that contain propaganda of russophobic sentiments. At the reality level, we are shown the main conflict of the game, namely the evil plan of the Russian spy, Perseus, who wants to destroy the world. Furthermore, this reality then represents propaganda of russophobic sentiments. The form of propaganda used is gray and black propaganda using name calling and card stacking techniques. Then, Russophobia is shown in negatively labeling the Russian state as aggressive, manipulative, full of threats and authoritarian. Finally, at the ideological level, researchers see that the Russophobia that is propagated has a discourse of terrorism behind it which is shown in four different dimensions, namely legality, violence, goals and military.

Keywords: Game, Call of Duty Black Ops: Cold War, Propaganda, Russophobia, Semiotics, and John Fiske