

Inklusivitas dalam gim video daring bisa menjadi hal yang sangat krusial untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi semua orang. Sebuah pengembang gim, Riot Games, dalam hal ini, menciptakan sebuah karakter dalam salah satu game mereka, VALORANT, bernama Clove, yang diperkenalkan sebagai karakter non-biner. Penelitian ini membahas tentang bagaimana Riot Games mencoba memperkenalkan agen *queer*/non-biner dalam dunia biner. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap makna trailer agen Clove secara visual dan tekstual, serta bagaimana kedua moda tersebut secara bersamaan membentuk makna untuk memperkenalkan Clove kepada komunitas dengan menggunakan Analisis Wacana Kritis Multimodal. Analisis ini berasal dari 6 adegan yang terpilih dengan 20 tangkapan layar yang diambil dari kanal YouTube VALORANT, berjudul *2 WORLDS // Clove Agent Trailer – VALORANT*, yang di dalamnya terdapat momen-momen penting mengenai non-biner. Temuan menunjukkan bahwa secara visual, identitas non-biner ditampilkan secara implisit melalui sudut pengambilan gambar dan kombinasi warna yang paling sering digunakan. Sementara secara tekstual, yang diambil dari lirik musik latar trailer dan artikel Riot Games berjudul *Clove: Death is Only the Beginning*, menunjukkan bahwa melalui ungkapan, bahasa gaul sehari-hari, dan metafora, lirik dan artikel tersebut menyampaikan makna secara implisit dan eksplisit yang merepresentasikan pengalaman non-biner dunia biner. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bagaimana trailer tersebut secara halus memperkenalkan identitas non-biner kepada komunitas gim.

Kata kunci: *analisis wacana kritis multimodal, Clove, non-biner, trailer gim, Valorant*

Inclusivity in online video games can be very crucial to create a safe environment for everyone. A game developer, Riot Games, in this case, created a character in one of their games, VALORANT, called Clove, which is introduced as a non-binary character. This research discusses about the way Riot Games tried to introduce a queer/non-binary agent in a binary-expected circumstances. The objectives of this research are to reveal the meaning of Clove's agent trailer visually and textually, and how these modes both simultaneously form meaning to introduce Clove to the community using Multimodal Critical Discourse Analysis. The analysis comes from 6 selected scenes with 20 screenshots captured from VALORANT YouTube Channel, titled *2 WORLDS // Clove Agent Trailer – VALORANT*, in which contain non-binary key moments. The findings show that visually, non-binary identity is shown implicitly through camera angles and colours combination most often. While textually, taken from the trailer's background music's lyrics and Riot Games' article titled *Clove: Death is Only the Beginning*, shows that through idioms, colloquial slang, and metaphors, the lyrics and article conveyed meaning both implicit and explicit that represents non-binary experiences in a binary world. Overall, this research shows how the trailer subtly introduces non-binary identity to the gaming community.

Keywords: *Clove, game trailer, multimodal critical discourse analysis (MCDA), non-binary gender, Valorant*