

ABSTRAK

Tulisan ini meneliti pewacanaan dalam permainan video yang bertemakan peperangan (permainan perang). Permainan perang yang dipilih adalah 3 judul dalam trilogi *Call of Duty: Modern Warfare*, sebagai permainan FPS (*First Person Shooter*) paling berpengaruh sepanjang masa. Sementara perang yang diadaptasi adalah konflik-konflik kontemporer yang terjadi mulai dari berakhirnya Perang Dingin hingga yang terjadi saat ini.

Untuk menganalisis pewacanaan tersebut, tulisan ini menggunakan metode analisis wacana oleh Jørgensen dan Philips yang berdasar pada buku Hegemoni dan Strategi Sosialis karya Laclau dan Mouffe.

Sebagaimana konflik-konflik kontemporer berlangsung, permainan-permainan perang yang muncul bersandingan dengan peristiwa-peristiwa ini, disimpulkan merupakan hasil dari pewacanaan penaklukan. Yaitu proses pewacanaan yang menggunakan artikulasi pemaknaan akan identitas dan formasi entitas-entitas subjek melalui ke dalam hubungan antagonisme. Hubungan antagonisme inilah yang diadaptasi untuk ditransformasikan ke dalam permusuhan di dalam permainan. Pada akhirnya hubungan permusuhan ini menjadi sebuah siklus diskursif yang berulang, yang kemudian menjadi konstruksi dan normalisasi antagonisme berbagai entitas masyarakat, untuk dipertarungkan dalam banyak permainan perang lain.

Kata kunci: permainan video, permainan perang, perang, *Call of Duty*, wacana, identitas, artikulasi, antagonisme

ABSTRACT

This essay examines discourse within war themed video game (war game). The chosen games are three titles of Call of Duty: Modern Warfare trilogy, whereas one of the most significant FPS (First-person shooter) game of all time. While the wars adapted in the games are contemporary conflicts, occurred since post-Cold War, until recently events.

To analyze those discourses, this essay uses discourse analysis method by Jørgensen and Phillips, which based on Hegemony and Socialist Strategy of Laclau and Mouffe.

As contemporary political conflict was going on, many war games released together along with these events, are concluded as a result of conquest discourse. It's a discursive practice, using meaning articulation of identity and subject entities formation into a antagonism relation. This antagonism relation are adapted to be transformed into hostility in the game's narration. In the end, this hostility become a looping discursive cycle, which become construction dan normalisation of many social entities antagonism, to be battled in many other war games.

Keywords: video game, war game, war, Call of Duty, discourse, identity, articulation, antagonism