



## ABSTRAK

Pada tanggal 11 September 2001, serangan dari kelompok teroris Al-Qaeda membuat Amerika Serikat meningkatkan perhatiannya terhadap isu terorisme. Amerika Serikat yang notabene merupakan sebuah negara adikuasa, mencoba memanfaatkan segala sektor kehidupan untuk terus melanggengkan pengaruhnya dalam politik global. Melalui sektor hiburan, Amerika Serikat juga memasukkan agenda advokasi anti-terorisme kedalam berbagai gim perang, karena itulah setelah peristiwa 9/11 mulai marak gim-gim perang yang berfokus dalam cerita-cerita perlawanan terhadap teroris. Military-entertainment complex menjadi salah penyebab dari berbagai macam relasi yang timbul, baik dari industri gim hingga aktor-aktor politik seperti Departemen Pertahanan Amerika Serikat hingga industri manufaktur senjata. Skripsi ini berargumen bahwa segala bentuk kepentingan Amerika Serikat telah diakomodasi oleh gim perang dalam bentuk konstruksi imaji musuh terhadap semua fenomena terorisme. Konsep konstruksi musuh memiliki berbagai proses yang nantinya akan digunakan untuk mengidentifikasi berbagai desain dalam gim yang dinilai mengantagonisasikan kelompok teroris.

**Kata Kunci:** Terorisme, Amerika Serikat, Gim perang, military-entertainment complex, Konstruksi Musuh.



## ABSTRACT

On September 11, 2001, the attack from the terrorist group Al-Qaeda led the United States to increase its attention on the issue of terrorism. The United States, which in fact is a superpower, tries to utilize all sectors of life to continue to perpetuate its influence in global politics. Through the entertainment sector, the United States has also included an anti-terrorism advocacy agenda in various war games, which is why after 9/11 events began to wage war games focused on stories of resistance to terrorists. Military-entertainment complex is one of the causes of various relationships that arise, both from the gaming industry to political actors such as the United States Department of Defense to the weapons manufacturing industry. This thesis argues that all forms of US interests have been accommodated by war games in the form of the construction of enemy images of all phenomena of terrorism. The concept of enemy construction has various processes that will later be used to identify various designs in the game that are considered antagonize the terrorist groups.

**Keywords:** Terrorism, United States, War games, Military-entertainment complex, Enemy construction.