

ABSTRACT

Video games are one form of entertainment media that are increasingly popular in various circles of the world today. The world created in video games can be a fictional world that is far from reality and can also be a replica of the real world. Content taken from the real world is not necessarily displayed accurately in video games. Often the content is given fictional elements to add interest or accommodate the storyline. In this study, Wildlands was chosen as the object of research, because the focus of the story is on drugs and cartels which are often the object of glorification in entertainment media, especially about drug cartels that have controlled the Bolivian state. This video game is claimed to be a gray-zone where the point of view used is not to see good or bad, but the raw reality that is in the problem. The problems that arise are: How is Narco-Culture (especially the Narco-Religion aspect) represented in the video game Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands? To analyze this problem, the Multimodal Discourse Analysis method is used. In this study it was found that Narco-Religion, especially Santa Muerte, was used by developers as a premise behind the movement of the Santa Blanca cartel. Santa Muerte is described as a dark and cruel Narco-Religion. In its depiction, Santa Muerte is closely associated with death which is a reflection of Santa Muerte's popularity in the drug war in the real world. This study concludes that Santa Muerte is represented as a bad Narco-Religion, in the eyes of American agents who act as heroes. Wildlands became one of the media that helped perpetuate the bad stereotypes attached to Mexicans and Santa Muerte.

Key word: *video game, narco-religion, Bolivia, cartel, representation, stereotype, multimodal*

ABSTRAK

Video game merupakan salah satu bentuk media hiburan yang semakin populer di berbagai kalangan masyarakat dunia saat ini. Dunia yang diciptakan dalam *video game* dapat berupa dunia fiktif yang jauh dari kenyataan dan dapat juga berupa replikasi dunia nyata. Konten-konten yang diambil dari dunia nyata tidak serta-merta ditampilkan secara akurat dalam *video game*. Sering kali konten tersebut diberikan elemen fiktif untuk menambah daya tarik atau mengakomodasi alur cerita. Dalam penelitian ini *Wildlands* dipilih sebagai objek penelitian, karena fokus ceritanya mengenai narkoba dan kartel yang sering kali menjadi objek glorifikasi dalam media hiburan, terutama mengisahkan kartel narkoba yang sudah menguasai negara Bolivia. *Video game* ini merupakan suatu *gray-zone* dimana sudut pandang yang digunakan bukan melihat baik atau buruk, tetapi kenyataan mentah yang ada dalam permasalahan tersebut. Adapun permasalahan yang dimunculkan adalah: Bagaimana *Narco Culture* (terutama aspek *Narco-religion*) direpresentasikan dalam *video game Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands*? Untuk menganalisis permasalahan ini digunakan metode Analisis Wacana Multimodal. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa *Narco-religion*, khususnya Santa Muerte digunakan oleh developer sebagai sebuah *premise* yang melatarbelakangi pergerakan kartel Santa Blanca. Santa Muerte digambarkan sebagai sebuah *Narco-religion* yang gelap dan kejam. Dalam penggambarannya, Santa Muerte sangat erat dikaitkan dengan kematian yang merupakan refleksi dari kepopuleran Santa Muerte dalam perang narkoba di dunia nyata. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Santa Muerte direpresentasikan sebagai *Narco-religion* yang buruk, di mata agen Amerika yang berlaku sebagai pahlawan. *Wildlands* menjadi salah satu media yang ikut melanggengkan stereotip buruk yang melekat pada orang Meksiko dan Santa Muerte.

Kata kunci : *video game*, *narco-religion*, Bolivia, kartel, representasi, stereotip, multimodal