UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Representasi Narco Culture dalam Video Game Analisis Wacana Multimodal Representasi Narco Culture
dalam Video game Tom Clancys Ghost Recon Wildlands**
I GUSTI NGURAH OKA C, Budi Irawanto. M.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL……. i
LEMBAR PENGESAHAN……... ii
LEMBAR PERNYATAAN……... iii
KATA PENGANTAR……... iv
DAFTAR ISI……. vi
DAFTAR GAMBAR……. viii
DAFTAR TABEL…….. x
ABSTRACT……... xiii
ABSTRAK……. xiv

BAB I Pendahuluan

A. Latar Belakang…….. 1
B. Rumusan Masalah……. 5
C. Tujuan Penelitian…….. 5
D. Manfaat Penelitian…… 5
E. Tinjauan Pustaka……... 6
F. Kerangka Teori……. 9
    1. Narco Culture dalam Media……... 9
    2. Video game sebagai Media Baru……... 12
    3. Naratologi dalam video game…… 14
    4. Video game sebagai Media representasi…… 16
G. Metodologi Penelitian……... 18
    1. Metode Penelitian…….. 18
    2. Objek Penelitian……. 23
    3. Teknik Pengumpulan Data……. 23
    4. Analisis Data…….. 25
    5. Desain Penelitian……... 26

Representasi Narco Culture dalam Video Game Analisis Wacana Multimodal Representasi Narco Culture
dalam Video game Tom Clancys Ghost Recon Wildlands
I GUSTI NGURAH OKA C, Budi Irawanto. M.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB II Narco Culture dan Narco Religion

A. Narkoba dan Narco Culture……. 27
B. Narco Culture dalam Media Populer…… 31
C. Narco-Religion……. 36

BAB III Video Game : sejarah, industri, dan karakteristiknya

A. Sejarah Perkembangan Video Game…… 44
B. Perkembangan Industri Video Game……... 46
C. Elemen Formal dalam Video Game……. 49
D. Elemen Dramatis dalam Video Game…….. 54
E. Video Game Wildlands…… 59
F. Dunia Dalam Video Game Wildlands…….. 63

BAB IV Representasi Narco religion dalam Video game wildlands

A. Pengenalan Narco-religion dalam Dunia Wildlands……. 66
B. Kepercayaan terhadap Santa Muerte…… 85
C. Ritual Kultus Santa Muerte dalam Wildlands……... 95
D. Narco religion melalui sudut pandang Agen Amerika…….. 112
E. Representasi Narco Religion : teks dan konteks…… 130

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 153
B. Saran..... 155

DAFTAR PUSTAKA……... 157
GLOSSARIUM…… 159

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Representasi Narco Culture dalam Video Game Analisis Wacana Multimodal Representasi Narco Culture
dalam Video game Tom Clancys Ghost Recon Wildlands**
I GUSTI NGURAH OKA C, Budi Irawanto. M.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR GAMBAR

1.1. Model Penelitian ……... 26

2.1. Pablo Escobar …… 29

2.2. Serial *Breaking Bad* …….. 32

2.3. Produksi kokain dalam GTA 5…….. 34

2.4. Sosok Santa Muerte ……..…… 37

2.5. Lilin Nazar Santa Muerte ……..……. 38

2.6. Perang melawan narkoba di Meksiko…. ……... 40

2.7. David Romo, pemuka kultus Santa Muerte …… 42

3.1. *Video game* pertama, "Pong"…….. 44

3.2. Nilai industri *video game* …… 47

3.3. *Video game Wildlands*…… 59

3.4 . Perusahaan *developer* dan *publisher video game*, Ubisoft…… 60

3.5. Tom Clancy, penulis novel yang menginspirasi seri *Ghost Recon* 62

4.1. Sosok Santa Muerte dalam *Trailer*……...…….. 67

4.2. Nasib orang yang menentang El Sueño……... …….. 72

4.3. Patung Santa Muerte…… 76

4.4. Penampakan pertama El Sueño…… 77

4.5. El Sueño mengingat pesan Santa Muerte……...…….. 78

4.6. Contoh *Tab Kingslayer Files*…….. 86

4.7. El Cardenal sedang berceramah…….. 87

4.8. Pembaptisan El Sueño……. 97

4.9. Rekaman Deathly Gospels…….. 102

4.10. Rekaman Pilgrim…… 105

4.11. Rekaman *Santera Goes Too Far*…… 108

4.12. Pertemuan para agen dengan Pac Katari…… 114

Representasi Narco Culture dalam Video Game Analisis Wacana Multimodal Representasi Narco Culture
dalam Video game Tom Clancys Ghost Recon Wildlands
I GUSTI NGURAH OKA C, Budi Irawanto. M.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

4.13. Sosok La Santera dalam *Briefing* Bowman……...……. 118

4.14. Musuh Santa Blanca yang dibunuh…… 121

4.15. Agen Bowman membujuk El Cardenal……. 124

4.16. Sosok Nidia Flores yang digambarkan oleh El Sueño…….. 136

4.17. El Sueño merebut simpati masyarakat……... 138

4.18. Sosok El Sueño dalam kitab…….. 139

4.19. El Cardenal dalam lembar kitab…… 140

4.20. Penampilan musuh dalam tingkat kesulitan pertama……. 144

4.21. Penampilan musuh dalam tingkat kesulitan akhir……. 145

Representasi Narco Culture dalam Video Game Analisis Wacana Multimodal Representasi Narco Culture
dalam Video game Tom Clancys Ghost Recon Wildlands
I GUSTI NGURAH OKA C, Budi Irawanto. M.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR TABEL

1.1. Rangkuman Model Analisis Data……. 19

4.1. Uraian kalimat pada *trailer Reveal* dalam level ideasional..... 68

4.2. Uraian kalimat pada *trailer Reveal* dalam level interaksional…….. 68

4.3. Uraian kalimat pada *trailer Reveal* dalam level textual…… 69

4.4. Uraian kalimat pada *trailer Cartel Cinematic* dalam level ideasional. 72

4.5. Uraian kalimat pada trailer Cartel Cinematic dalam level interaksional……... 72

4.6. Uraian kalimat pada trailer Cartel Cinematic dalam level textual. 73

4.7. Uraian kalimat pada The Vision dalam level Ideasional…….. 79

4.8. Uraian kalimat pada The Vision dalam level interaksional……. 79

4.9. Uraian kalimat pada The Vision dalam level tekstual……. 80

4.10. Rangkuman Analisis Scene The Vision……. 82

4.11. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* dalam level ideasional.. 88

4.12. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* dalam level interaksional. 89

4.13. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* dalam level tekstual…… 89

4.14. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* dalam level ideasional… 90

4.15. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* dalam level interaksional. 90

4.16. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* dalam level tekstual…… 91

4.17. Rangkuman Analisis Scene Deal with the Devil……. 94

4.18. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* (baptis) dalam level ideasional……. 97

4.19. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* (baptis) dalam level interaksional……... 98

4.20. Uraian kalimat pada *Deal with the Devil* (baptis) dalam level tekstual…… 99

4.21.Rangkuman Analisis Scene Deal with the Devil (pembaptisan)…. 100

4.22. Uraian kalimat pada *Deathly gospel* dalam level ideasional…….. 103

Representasi Narco Culture dalam Video Game Analisis Wacana Multimodal Representasi Narco Culture
dalam Video game Tom Clancys Ghost Recon Wildlands
I GUSTI NGURAH OKA C, Budi Irawanto. M.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

4.23. Uraian kalimat pada *Deathly gospel* dalam level interaksional…. 104

4.24. Uraian kalimat pada *Deathly gospel* dalam level tekstual……. 104

4.25. Uraian kalimat pada *the pilgrim* dalam level ideasional…… 107

4.26. Uraian kalimat pada *the pilgrim* dalam level interaksional…….. 107

4.27. Uraian kalimat pada *the pilgrim* dalam level tekstual…….. 107

4.28. Uraian kalimat pada *Santera Goes Too Far* dalam level ideasional. 109

4.29. Uraian kalimat pada *Santera Goes Too Far* dalam level interaksional…….. 109

4.30. Uraian kalimat pada *Santera Goes Too Far* dalam level tekstual... 110

4.31. Uraian kalimat pada *Santera Goes Too Far* (El Cardenal) dalam level Ideasional…….. 111

4.32. Uraian kalimat pada *Santera Goes Too Far* (El Cardenal) dalam level Interaksional…….. 111

4.33. Uraian kalimat pada *Santera Goes Too Far* (El Cardenal) dalam level tekstual…….. 112

4.34. Uraian kalimat pada scene pertemuan dalam level ideasional….. 115

4.35. Uraian kalimat pada scene pertemuan dalam level interaksional. 115

4.36. Uraian kalimat pada scene pertemuan dalam level tekstual……. 115

4.37. Uraian kalimat pada *Bowman's briefing* dalam level ideasional. 118

4.38. Uraian kalimat pada *Bowman's briefing* dalam level interaksional. 119

4.39. Uraian kalimat pada *Bowman's briefing* dalam level tekstual…. 119

4.40. Uraian kalimat pada *Bowman's briefing (ranking)* dalam level ideasional…….. 121

4.41. Uraian kalimat pada *Bowman's briefing (ranking)* level interaksional…….. 122

4.42 Uraian kalimat pada *Bowman's briefing (ranking)* dalam level tekstual…….. 122

4.43. Uraian kalimat pada interogasi El Cardenal dalam level ideasional. 125

4.44. Uraian kalimat pada interogasi El Cardenal dalam level interaksional…….. 125

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Representasi Narco Culture dalam Video Game Analisis Wacana Multimodal Representasi Narco Culture
dalam Video game Tom Clancys Ghost Recon Wildlands**
I GUSTI NGURAH OKA C, Budi Irawanto. M.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

4.45. Uraian kalimat pada interogasi El Cardenal dalam level tekstual. 126

4.46. Rangkuman Analisis interogasi El Cardenal……. 128