

Video Gim Sebagai Alat Propaganda: Gamifikasi dan Representasi Militer Amerika Serikat Dalam *Call Of Duty Modern Warfare (2019)*

M Iqbal Syukri¹, Cecep Hidayat²

¹Departemen Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia

Email: iqbalsyukrim@gmail.com, cecep.hidayat@ui.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana video gim *Call of Duty: Modern Warfare (2019)* merepresentasikan propaganda dan melegitimasi agresi militer Amerika Serikat. Dengan pendekatan kualitatif dan teknik analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini menganalisis empat misi utama dalam gim tersebut, yaitu: *Hometown, Fog of War, Piccadilly, dan The Embassy*. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap gameplay serta kajian literatur relevan. Teknik analisis dilakukan dengan mengidentifikasi penanda, petanda, makna konotatif, dan mitos ideologis yang muncul dalam elemen naratif dan visual pada keempat misi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gim ini menyisipkan mitos ideologis yang membingkai kekerasan militer Amerika Serikat dan sekutunya sebagai tindakan moral, rasional, dan sah. Representasi musuh sebagai aktor mutlak jahat dan tindakan militer Barat sebagai bentuk pengorbanan heroik berfungsi untuk membentuk opini publik yang pro-intervensi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Call of Duty: Modern Warfare (2019)* bukan hanya sekadar hiburan interaktif, melainkan juga medium propaganda yang membingkai kekerasan militer sebagai bentuk perlindungan terhadap tatanan global

Keywords: Video Gim, Propaganda, Semiotika, Call of Duty

ABSTRACT

This study aims to reveal how the video game Call of Duty: Modern Warfare (2019) represents propaganda and legitimizes US military aggression. Using a qualitative approach and Roland Barthes' semiotic analysis technique, this study analyzes four main missions in the game, namely: Hometown, Fog of War, Piccadilly, and The Embassy. Data was collected through direct observation of gameplay and a review of relevant literature. The analysis technique involved identifying signs, signifiers, connotative meanings, and ideological myths that emerge in the narrative and visual elements of the four missions. The results of the study show that the game inserts ideological myths that frame the military violence of the United States and its allies as moral, rational, and legitimate actions. The representation of the enemy as an absolutely evil actor and Western military actions as heroic sacrifices serve to shape public opinion in favor of intervention. This study concludes that Call of Duty: Modern Warfare (2019) is not merely interactive

entertainment but also a propaganda medium that frames military violence as a form of protection for the global order.

Keywords: *Video Games, Propaganda, Semiotics, Call of Duty*

PENDAHULUAN

Propaganda merupakan bentuk komunikasi melalui media gambar, musik, dan video yang ditujukan untuk membentuk opini publik sesuai sudut pandang politik atau ideologi tertentu. Dalam perkembangannya, propaganda tidak lagi berupa visual atau audio yang secara eksplisit mengandung pesan tertentu. Pada masa kontemporer, bentuk propaganda sudah semakin mutakhir dengan pesan-pesan ideologis yang disampaikan secara implisit melalui pendekatan emosional. Peran media cetak telah banyak digantikan oleh media massa sebagai saluran utama penyebaran propaganda.

Video gim sebagai salah satu wujud perkembangan media massa modern (Poole dalam Ottosen, 2007) mengubah pola penyebaran propaganda menjadi lebih luas dan halus. Hal ini terjadi karena video gim menawarkan pengalaman interaktif yang memungkinkan pemain terlibat langsung dalam narasi yang dibangun, sehingga memperkuat pesan yang ingin disampaikan (Ottosen, 2007). Dengan kemajuan teknologi, video gim kini dapat menyajikan cerita dan pesan yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mendalam daripada medium propaganda lainnya.

Video gim memungkinkan pembentuk opini menyampaikan pesan ideologis secara halus namun efektif. Selain itu, video gim mampu menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam, termasuk generasi muda yang mungkin sebelumnya kurang terjangkau melalui media tradisional. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan baru mengenai bagaimana pesan-pesan ideologis direpresentasikan melalui narasi dan mekanisme interaktif dalam video gim.

Beberapa penelitian telah mulai mengkaji bagaimana video gim dapat mempengaruhi pandangan politik dan sosial pemain, serta bagaimana medium ini berpotensi menjadi alat propaganda yang efektif. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih melihat video gim secara umum sebagai media propaganda, atau jika meneliti serial *Call of Duty*, cenderung membahasnya dalam lingkup franchise secara keseluruhan tanpa menyoroti secara spesifik pada satu judul tertentu. Padahal, setiap judul dalam serial ini memiliki konteks representasi yang berbeda, termasuk penggambaran aktor, konflik, dan narasi politik yang khas.

Berdasarkan identifikasi tersebut, terdapat celah penelitian dalam kajian propaganda di video gim, khususnya mengenai bagaimana propaganda dan

legitimasi agresi militer digambarkan secara spesifik dalam *Call of Duty: Modern Warfare* (2019). Penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada analisis kritis terhadap bagaimana wujud propaganda dan representasi agresi militer Amerika Serikat dibangun dalam gim ini melalui narasi, visualisasi, serta gameplay yang dihadirkan.

Amerika Serikat sebagai salah satu negara dengan industri gim terkemuka di dunia memungkinkan negara ini menjadi pionir dalam memanfaatkan video gim sebagai instrumen propaganda. Pemanfaatan video gim sebagai media propaganda telah dimulai sejak 1980-an, ketika DARPA mengembangkan proyek-proyek untuk pelatihan dan rekrutmen militer. Salah satu contoh paling terkenal adalah peluncuran *America's Army* pada tahun 2002 (Parkin, 2014), yang secara terang-terangan dirancang sebagai alat rekrutmen sekaligus promosi citra positif militer Amerika Serikat.

Selain *America's Army*, industri gim di Amerika Serikat juga telah memproduksi berbagai judul yang menggabungkan narasi patriotik dan pesan politik secara implisit. Serial *Call of Duty* merupakan salah satu contoh dominan, di mana Amerika Serikat dan sekutunya kerap digambarkan sebagai pahlawan dalam konflik bersenjata, sementara pihak oposisi diposisikan sebagai musuh yang jahat dan penuh ancaman. Representasi ini berpotensi mempengaruhi persepsi pemain terhadap konflik global dan kebijakan luar negeri Amerika. Kecenderungan glorifikasi intervensi militer AS juga terlihat dalam *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), sebuah reboot dari trilogi *Modern Warfare* yang sebelumnya populer pada dekade 2000-an.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang membahas serial ini secara umum, penelitian ini berfokus secara spesifik pada edisi *Modern Warfare* (2019), yang menggambarkan konflik kontemporer melalui pendekatan sinematik dan naratif yang lebih realistis. Salah satu aspek kontroversial dari gim ini adalah penggambaran insiden *Highway of Death*, di mana dalam sejarah dunia nyata merupakan serangan pasukan koalisi pimpinan AS terhadap pasukan Irak yang mundur, tetapi dalam narasi gim justru dialihkan kepada Rusia. Hal ini memunculkan kritik terkait upaya *historical revisionism* demi membangun citra positif AS.

Melalui gameplay berperspektif orang pertama, pemain diposisikan sebagai bagian dari unit khusus militer Amerika Serikat, berinteraksi langsung dengan dunia yang merepresentasikan konflik global secara sepihak. Narasi dalam gim ini membingkai tindakan agresi militer AS sebagai bentuk perjuangan moral untuk menegakkan ketertiban dan perdamaian global. Representasi seperti ini berpotensi

menanamkan mitos ideologis mengenai intervensi sebagai tindakan yang sah, benar, dan tidak perlu dipertanyakan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan pertanyaan utama: Bagaimana wujud propaganda dan representasi agresi militer Amerika Serikat direpresentasikan dalam video gim *Call of Duty: Modern Warfare (2019)*? Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana elemen visual, naratif, dan gameplay dalam gim ini berkontribusi dalam membangun narasi propaganda serta melegitimasi kebijakan agresi militer Amerika Serikat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai transformasi media modern dalam menyampaikan pesan politik melalui mekanisme hiburan interaktif seperti video gim.

TINJAUAN PUSTAKA

Sejarah Penggunaan Video Game Sebagai Medium Propaganda

Penggunaan video game sebagai alat propaganda berkembang pesat sejak era 1980-an, meski awalnya masih bersifat eksperimental. Peluncuran *America's Army* pada tahun 2002 oleh Angkatan Darat Amerika Serikat menjadi terobosan besar dalam penggunaan video game sebagai propaganda mainstream. Game ini dirancang tidak hanya untuk rekrutmen tetapi juga mempromosikan citra positif militer AS di mata publik dan mendukung kebijakan luar negeri AS (Erad, 2018).

Kemunculan *America's Army* menandai evolusi alat propaganda tradisional menjadi lebih interaktif dan immersive, memungkinkan pemain terlibat langsung dengan narasi yang dibangun pengembang. Penggunaan video game untuk propaganda tidak terbatas pada game bertema militer, tetapi meluas ke berbagai genre yang menyampaikan pesan ideologis secara implisit. Video game seperti *Call of Duty* sering menggambarkan Amerika Serikat sebagai pahlawan melawan kekuatan jahat, mempengaruhi persepsi pemain terhadap konflik global dan kebijakan luar negeri AS (Blackburn, 2020). Dengan demikian, video game menjadi medium efektif untuk menyebarkan propaganda melalui interaktivitas dan keterlibatan emosional yang mendalam.

Sebagai produk budaya populer dengan jangkauan luas, video game telah berevolusi dari sekadar hiburan menjadi alat komunikasi politik yang mampu membentuk opini dan sikap sosial pemain terhadap isu politik dan kebijakan internasional. Hal ini menjadikan video game sebagai salah satu bentuk seni digital yang paling berpengaruh dalam menyampaikan pesan-pesan ideologis dan mempengaruhi persepsi publik.

Video Game Sebagai Manifestasi Ideologi

Video game, seperti karya seni lainnya, merupakan manifestasi dari nilai-nilai yang dipahami para pengembang. Menurut Kelly Mostert dalam *Ideology In Games & The Need For Game Literacy*, video game menggambarkan realitas dari sudut pandang developer. Marcus Schulzke dalam *Military Video games and The Future of Ideological Warfare* menemukan bahwa video game menjadi alat komunikasi politik baru yang unik karena kemampuannya menjadikan perang, kegiatan militer, kekerasan, dan imperialisme yang secara normatif tabu di dunia nyata sebagai sesuatu yang menarik dan menyenangkan bagi pemain. Dalam desain game, hal ini disebut gamifikasi.

Gamifikasi merupakan keunikan video game dalam konteks komunikasi politik karena dapat mengubah realitas dan persepsi seseorang melalui dunia interaktif yang dibuat developer. Dunia fiktif dalam game bertema militer pada dasarnya merupakan penggambaran realitas dari sudut pandang ideologis pengembang atau stakeholder di balik pengembangan game tersebut. Berbeda dari medium propaganda statis seperti foto dan video, video game memberikan kebebasan pemain untuk berinteraksi dengan dunia virtual yang diciptakan. Interaktivitas inilah yang menjadikan video game unggul dari medium komunikasi politik lainnya.

Menurut Schulzke, interaktivitas menjadi kelebihan sekaligus kelemahan video game sebagai medium propaganda. Pengembang dapat memasukkan agenda mereka secara sepihak dengan memilah kejadian, nilai, dan narasi yang dapat berinteraksi dengan pemain. Namun, interaktivitas juga memberikan ruang bagi pemain untuk mengekspresikan ketidaksukaan atau perlawanan terhadap nilai-nilai yang disusupkan pengembang. Dengan kata lain, video game sebagai media propaganda memiliki keunikan dimana ideologi dan nilai-nilai yang berada di dalam medium ini dapat secara langsung berinteraksi dan diekspresikan oleh pemainnya.

Efektivitas Video Game Sebagai Medium Propaganda

Kemampuan video game memberikan ruang berekspresi merupakan keunikan medium ini sebagai media komunikasi politik. Menurut Schulzke, kebebasan pemain untuk berinteraksi dalam dunia game menjadikan dunia game tempat munculnya cara baru mengekspresikan ideologi politik, meski tidak semua game memberikan kebebasan naratif, terutama game militer dengan gameplay linear. Video game memiliki kemampuan memberikan informasi dengan dimensi lebih luas karena dunia virtual tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga pengalaman langsung terhadap informasi tersebut. Hal ini memungkinkan peneliti

mengetahui cara pandang yang ingin dibentuk stakeholder dan bagaimana mereka mengidentifikasi diri melalui dunia video game.

Schulzke menyimpulkan bahwa video game menggabungkan aspek ontologi, yaitu bagaimana manusia memahami dunia, dan epistemologi, yaitu bagaimana manusia mendapatkan pengetahuan terhadap dunia. Saat memainkan video game, pemain berinteraksi dengan dunia yang mengikuti aturan dan asumsi tertentu. Aturan-aturan ini sering mencerminkan keyakinan terhadap dunia nyata tentang konflik dan perang. Dengan memainkan game, pemain belajar dan memperkuat keyakinan tersebut. Pada dasarnya, video game dibangun di atas ide tentang bagaimana dunia bekerja, dan memainkannya memengaruhi cara berpikir tentang ide-ide tersebut.

Rune Ottosen dalam *Targeting the Audience: Video Games as War Propaganda in Entertainment and News* menyatakan bahwa efektivitas video game dalam menyampaikan pesan ideologis terletak pada kemampuannya mengaburkan antara hiburan dan realitas. Popularitas video game di kalangan masyarakat, khususnya anak muda, menjadi kelebihan medium ini dalam menyampaikan pesan. Ottosen mengatakan video game dapat mempengaruhi dan membentuk cara pandang seseorang terhadap fenomena seperti konflik dan perang. Penggambaran narasi perang dalam video game bertema militer seperti *Call of Duty* telah mempengaruhi bagaimana perang dan konflik dipersepsikan oleh media massa. Sama seperti Schulzke, Ottosen juga menyatakan bahwa interaktivitas dalam video game menjadikan medium ini sebagai alat propaganda yang efektif.

Keterlibatan Pemerintah Amerika Serikat dalam Industri Video Game

Keterlibatan pemerintah Amerika Serikat dalam industri video game berlangsung sejak 1980-an, terutama melalui Departemen Pertahanan yang memanfaatkan game untuk propaganda, pelatihan, dan rekrutmen militer (Lenoir & Caldwell, 2018). Fenomena ini merupakan bagian dari military-entertainment complex, di mana institusi militer bekerja sama dengan industri hiburan untuk membangun legitimasi kebijakan militer melalui media populer.

America's Army yang dirilis Angkatan Darat AS pada 2002 merupakan contoh eksplisit sebagai alat rekrutmen dan pembentuk opini publik mengenai militer (Parkin, 2014). Industri game komersial seperti *Call of Duty* juga mencerminkan keterlibatan negara dalam proses produksi. Beberapa edisi *Modern Warfare* membangun narasi yang mendukung intervensi militer AS, dengan musuh digambarkan sebagai ancaman sah untuk dihancurkan (Macleod, 2022). Dokumen FOIA menunjukkan bahwa DoD bekerja sama dengan pengembang game untuk

memastikan representasi militer AS tetap positif, termasuk memberikan akses ke peralatan militer seperti CV-22 Osprey dan AC-130 gunship (Macleod, 2022).

Pemerintah AS juga memanfaatkan video game dalam operasi intelijen. Dokumen yang dibocorkan Edward Snowden mengungkapkan bahwa CIA dan DoD menggunakan game seperti *World of Warcraft* untuk pengawasan jaringan teroris (Ghillionn, 2023). Hubungan erat antara industri game dan militer terlihat dalam struktur kepemimpinan perusahaan besar seperti Activision Blizzard, di mana mantan pejabat keamanan nasional AS seperti Frances Townsend dan Brian Bulatao masing-masing menduduki posisi sebagai CFO dan CAO pada perusahaan tersebut (Ghillionn, 2023). Keterlibatan militer juga mencakup pengembangan *Full Spectrum Warrior*, yang awalnya dibuat untuk pelatihan tentara sebelum dipasarkan secara komersial (Lenoir & Caldwell, 2018). Selain itu, militer AS telah membentuk tim esports yang berkompetisi dalam *Call of Duty*, *Counter-Strike: Global Offensive*, dan *League of Legends* sebagai upaya menjangkau calon rekrutan muda (Ghillionn, 2023).

Video game memainkan peran penting dalam propaganda modern dengan membentuk pemahaman masyarakat mengenai perang. Game seperti *Call of Duty* menyajikan konflik bersenjata sebagai pengalaman interaktif yang menanamkan ideologi bahwa intervensi militer AS sah dan diperlukan untuk menjaga stabilitas global (Lenoir & Caldwell, 2018). Mekanisme gamifikasi memperkuat efek ini dengan menyajikan kekerasan sebagai sesuatu yang menarik (Ottosen, 2007). Dengan demikian, keterlibatan pemerintah AS dalam industri video game menunjukkan bagaimana media ini telah berkembang menjadi alat propaganda untuk membentuk opini publik terkait kebijakan militer AS.

Teori Semiotika Roland Barthes

Penelitian ini menggunakan teori semiotika yang digagas Roland Barthes pada tahun 1957 melalui bukunya *Mythologies*. Barthes menjelaskan bagaimana visual maupun narasi mengandung makna literal yang disebut sebagai makna denotatif, sekaligus makna yang dikonstruksi secara ideologis atau makna konotatif untuk membangun mitos, yaitu narasi budaya yang membuat hal-hal buatan manusia dipersepsikan sebagai sesuatu yang alamiah dan bagian dari status quo (Griffin et al., 2019).

Barthes menyebut instrumen yang membangun mitos dengan istilah tanda. Tanda dibagi menjadi dua elemen utama yaitu penanda, yang merupakan bentuk fisik atau wujud dari tanda seperti gambar, simbol, dan suara, serta petanda yang merupakan makna atau konsep yang diwakilkan oleh penanda. Hubungan antara keduanya menghasilkan tanda dengan makna denotatif, yakni makna literal atau

langsung yang merupakan tanda level pertama. Makna denotatif menjadi tumpuan bagi makna kedua yang disebut makna konotatif, yaitu makna tambahan yang dikonstruksi secara ideologis untuk melahirkan mitos (Griffin et al., 2019).

Dalam konteks media populer seperti video game, sistem semiotik ini memungkinkan peneliti membongkar representasi yang seolah netral namun sesungguhnya menyampaikan narasi ideologis tertentu. Barthes menyatakan bahwa mitos bekerja dengan cara mereduksi konteks sejarah, membuat konstruksi sosial tampak sebagai sesuatu yang alami, wajar, dan tidak dipertanyakan. Oleh karena itu, dengan menggunakan kerangka teori semiotika Barthes, penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana penggambaran visual dan naratif dalam video game membentuk pemaknaan tertentu terhadap aktor, konflik, dan kekerasan, serta bagaimana mitos-mitos ideologis mengenai intervensi militer dapat dimanifestasikan dalam medium hiburan interaktif seperti video game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *qualitative content analysis* dan teknik analisis semiotik Roland Barthes sebagai dasar interpretasi. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan menginterpretasi makna dari teks dan konten visual dalam video gim, sekaligus mengungkap lapisan makna ideologis yang tersembunyi di balik representasi naratif dan visual yang disajikan. Menurut Creswell (2014), metode kualitatif melibatkan pengumpulan data dalam bentuk teks, gambar, serta observasi langsung, dengan analisis data yang fleksibel dan berorientasi pada pengkajian yang mendalam.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah empat misi utama dalam *Call of Duty: Modern Warfare (2019)*, yaitu: “*Hometown*”, “*Fog of War*”, “*Piccadilly*”, dan “*The Embassy*”. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap rekaman permainan (*video walkthrough*) dan tangkapan layar (*screenshot*) dari *gameplay* yang dijalankan secara mandiri oleh peneliti. Setiap misi direkam secara utuh, lalu diambil sekitar 10 tangkapan layar dari setiap misi dengan total 40 tangkapan layar yang dianggap mengandung momen kunci. Dari jumlah tersebut, dipilih kembali 3 hingga 5 tangkapan layar untuk dianalisis lebih lanjut berdasarkan kepadatan pesan visual, kemunculan dialog yang signifikan, dan relevansi terhadap tujuan analisis.

Validitas data observasi dijaga melalui tiga langkah utama. Pertama, proses dokumentasi visual dilakukan secara sistematis dan berulang, memastikan setiap data mewakili adegan penting dalam konteks naratif. Kedua, seleksi data mempertimbangkan konsistensi makna dalam struktur cerita serta keterkaitan antara visual, suara, dan teks. Ketiga, analisis dilakukan dengan triangulasi teori menggunakan kerangka semiotika Barthes dan dikaitkan dengan kajian literatur

relevan untuk menghindari bias subjektif peneliti. Teknik analisis dilakukan dengan mengidentifikasi unsur penanda (*signifier*), petanda (*signified*), dan makna konotatif yang kemudian dirumuskan sebagai mitos. Mitos dalam konteks ini dipahami sebagai narasi ideologis yang terkesan alamiah atau netral, padahal menyembunyikan intensi politik atau moral tertentu.

Untuk memudahkan proses analisis, penelitian ini menggunakan teknik *coding* semiotik dengan format berikut:

Tabel 1 Model Penelitian Semiotik

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
Menjelaskan adegan yang terjadi dalam gim	Mengidentifikasi simbol, gambar, desain karakter, atau dialog yang muncul dalam adegan tersebut	Menjelaskan makna langsung atau makna literal dari simbol/visual tersebut	Menafsirkan makna konotatif atau makna ideologis yang disiratkan dari elemen tersebut	Merumuskan mitos atau narasi besar yang berusaha dinormalisasi oleh media melalui representasi tersebut

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti (2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Narasi dan Karakter dalam *Call of Duty: Modern Warfare (2019)*

Call of Duty: Modern Warfare (2019) adalah game reboot yang dikembangkan oleh Infinity Ward. Game ini menampilkan konflik bersenjata di negara fiktif Urzikstan yang diduduki pasukan Rusia di bawah Jenderal Roman Barkov. Pendudukan ini memicu perlawanan dari milisi lokal yang dipimpin oleh Farah Karim, seorang pejuang perempuan yang mengalami trauma masa kecil akibat kekejaman tentara Rusia. Karakter utama mencerminkan pembagian ideologis setiap faksi:

- Captain John Price: Perwira veteran SAS Inggris yang menjadi figur moral tim

- Kyle "Gaz" Garrick: Anggota SAS muda yang direkrut ke operasi rahasia CIA
- Alex: Agen CIA yang bertugas menjalin kerja sama dengan Farah.

Para karakter ini membentuk aliansi strategis melawan dua musuh utama: militer Rusia dan kelompok teroris Al-Qatala. Game ini menggunakan struktur naratif yang bersilang, memungkinkan pemain berganti peran antar karakter. Melalui elemen visual dan naratif, game secara implisit membentuk pembingkai ideologis yang menyajikan Amerika Serikat dan sekutunya sebagai kekuatan moral yang menjaga perdamaian dunia.

Analisis Semiotik Misi “Hometown”: Pembentukan Tokoh Musuh dan Justifikasi Moral

Misi “Hometown” dalam *Call of Duty: Modern Warfare (2019)* menampilkan kilas balik masa kecil Farah Karim di Urzikstan. Pemain berperan sebagai Farah kecil yang harus bertahan hidup saat invasi militer Rusia. Misi ini dimulai dengan serangan udara yang menewaskan ibu Farah, berlanjut dengan pembunuhan ayahnya oleh tentara Rusia, dan berakhir dengan konfrontasi langsung dengan Jenderal Barkov. Misi ini membangun fondasi emosional dan ideologis yang melegitimasi kekerasan balasan di misi-misi berikutnya.

Tabel 2 Analisis Semiotik Misi “Hometown”

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
Farah terperangkap di bawah puing-puing reruntuhan pasca pengeboman, melihat ibunya tewas	Wajah Farah kecil berdebu, luka-luka ringan, suara napas berat, visual ibu yang meninggal	Trauma kekerasan yang dialami anak-anak akibat kekerasan militer	Kekerasan militer menciptakan penderitaan mendalam dan trauma psikologis	Anak-anak dan perempuan adalah korban utama perang. Intervensi eksternal adalah tindakan penyelamatan yang sah.

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
Ayah Farah dibekap dan dibunuh oleh tentara bertopeng di rumahnya sendiri	Tentara bertopeng dengan postur tubuh besar dengan posisi dominasi, ekspresi ketakutan Farah, visual ketidakberdayaan sang ayah	Pembunuhan warga sipil tanpa perlawanan	Representasi brutal kekuasaan militer terhadap rakyat sipil yang tidak bersenjata	Kekerasan terhadap warga sipil adalah ketidakadilan absolut sehingga perlawanan adalah kewajiban moral.
Tentara Rusia membunuh warga sipil dengan kejam di jalanan kota	Visual yang menggambarkan Suasana kota pasca-serangan; jalanan kosong, penuh debu, sinar matahari tertutup asap; tentara bersenjata mengintai. Dialog: <i>“Let him suffer.”</i> diucapkan oleh tentara Rusia	Kekerasan brutal terhadap warga sipil yang tidak melakukan perlawanan	Tentara musuh digambarkan tidak manusiawi, menikmati penderitaan lawan, dan tidak memiliki empati	Musuh digambarkan sebagai aktor kejam yang tidak bermoral sehingga kekerasan terhadap mereka dianggap sesuatu sah dan bahkan perlu
Tentara Rusia menuduh warga sipil sebagai teroris	Visual kota yang hancur, pasukan Rusia melakukan penyisiran jalanan, warga sipil berlarian dalam kepanikan. Dialog: <i>“If they help terrorists, they are terrorists.”</i>	Stigmatisasi warga sipil sebagai ancaman hanya karena berada di lokasi konflik	Retorika perang digunakan untuk melegitimasi kekerasan terhadap warga sipil	Musuh menggunakan narasi palsu untuk membenarkan penindasan

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
Farah kecil ditatap Barkov dari sudut pandang bawah (kamera disorot dari sudut pandang mata Farah), siluet Barkov di depan matahari	Kamera dengan sudut pandang dari bawah, wajah Barkov mendominasi layar, penataan cahaya yang dramatis menciptakan efek superioritas pada adegan ini	Dominasi dan kontrol total Jenderal Barkov terhadap Farah kecil yang tidak berdaya	Musuh sebagai figur otoriter, kuat, dan menakutkan yang mengancam eksistensi korban secara langsung	Musuh adalah figur absolut dan tak bermoral, harus dihancurkan demi kemanusiaan.

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti (2025)

Misi "*Hometown*" membangun narasi yang mengonstruksi musuh (militer Rusia) sebagai figur diktator, brutal, dan tidak bermoral. Melalui sudut pandang anak kecil, pemain menyaksikan pembunuhan dan dominasi yang membentuk justifikasi moral untuk kekerasan balasan. Menurut Barthes (1972), ini adalah bentuk mitos yang menaturalisasi sejarah menjadi hal yang tampak alami.

Mitos yang terbentuk sejalan dengan logika "*dangerous borders*" oleh Yuan (2023) - dunia dibagi menjadi zona beradab (Barat) dan zona berbahaya (Timur Tengah dan musuh geopolitik Barat). Musuh tidak hanya digambarkan brutal secara fisik, tetapi juga nihil secara moral, sementara karakter Farah ditempatkan dalam posisi sah untuk membela diri.

Analisis Semiotik Misi “*Fog of War*”: Konstruksi Narasi Intervensi yang Terjustifikasi

Misi "*Fog of War*" adalah misi pembuka yang memperkenalkan pemain pada konflik dan posisi militer Amerika Serikat. Pemain mengendalikan Alex, agen CIA yang memimpin US Marine Raiders dalam operasi penyergapan kompleks senjata kimia di Verdansk. Operasi berlangsung malam hari dengan pencahayaan minim dan teknologi termal, menonjolkan keunggulan taktis militer AS. Misi ini menempatkan pemain pada posisi superior dan terjustifikasi dalam penggunaan kekuatan militer.

Tabel 3 Analisis Semiotik Misi "*Fog of War*"

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
Operasi militer malam hari oleh pasukan AS	Visual diambil dari sudut pandang orang pertama pemain sebagai pasukan AS, suasana malam, teknologi <i>night vision</i> (penglihatan malam), perintah radio, koordinasi dilakukan secara senyap	Kekuatan militer AS yang presisi, terlatih, dan modern	Menampilkan kekuatan Barat sebagai kekuatan rasional, profesional, dan bermoral	Barat (AS) adalah kekuatan global yang berhak dan layak mengintervensi demi stabilitas dan keamanan dunia
Tentara AS membakar musuh hidup-hidup	Visual yang memperlihatkan mayat terbakar, ledakan di latar, dialog " <i>Finish 'em off!</i> " diucapkan oleh pasukan AS	Tindakan ekstrem yang dilakukan oleh pihak protagonis	Kekerasan oleh AS digambarkan sebagai "terpaksa tapi perlu" dan diarahkan pada musuh yang pantas mendapatkannya	Kekerasan yang dilakukan negara dianggap wajar dan dibenarkan jika dilakukan atas nama misi suci melawan kejahatan
Video propaganda Al-Qatala: " <i>We are the killers</i> "	Visual wajah musuh dalam	Musuh digambarkan sebagai orang	Karakterisasi musuh sebagai	

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
	rekaman, pencahayaan yang gelap serta dramatis, ekspresi intimidatif dan mengancam, dan klaim “ <i>We are the killers.</i> ” dari teroris	yang biadab, teroris, dan bangga menjadi pembunuh	sosok yang tidak bermoral, absolut jahat, dan tidak manusiawi	Musuh adalah simbol dan manifestasi dari kejahatan mutlak yang keberadaannya harus dihapuskan demi kelangsungan peradaban

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti (2025)

Misi ini membingkai kekuatan militer Amerika sebagai rasional, presisi, dan bermoral. Visualisasi operasi gelap dengan teknologi canggih memperkuat kesan profesionalisme. Payne (2012) menemukan bahwa Call of Duty dibentuk dengan dukungan militer langsung untuk menciptakan "high degrees of military realism" yang menimbulkan ilusi keabsahan.

Kekerasan ekstrem seperti pembakaran musuh dimaknai bukan sebagai tindakan sadis, tetapi sebagai rutinitas operasi yang wajar. Musuh digambarkan mengklaim diri sebagai pembunuh, yang menurut West & Crosbie (2021), memindahkan rasa bersalah geopolitik Amerika ke karakter fiktif yang brutal sehingga menjustifikasi kekerasan terhadap mereka.

Analisis Semiotik Misi “*Piccadilly*”: Mitos Ancaman terhadap Peradaban Barat dan Legitimasi Kekerasan Negara

Misi "*Piccadilly*" menampilkan serangan teroris di London oleh kelompok Al-Qatala. Pemain berperan sebagai Kyle Garrick dari unit kontra terorisme kepolisian Inggris. Misi ini memindahkan medan perang ke jantung kota Barat, membentuk konstruksi bahwa ancaman teror mengancam ruang domestik yang diasumsikan "aman". Misi ini memperkuat legitimasi negara dalam menggunakan kekuatan koersif untuk mengendalikan ancaman.

Tabel 4 Analisis Semiotik Misi “*Fog of War*”

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
Penembakan brutal oleh Al-Qatala terhadap warga sipil di pusat kota	Visual yang memperlihatkan kobaran api, warga sipil berlarian dan tertembak, siluet pelaku bersenjata. Suara teriakan "Help!", suara tembakan, perintah teroris menggunakan bahasa Arab	Musuh ditampilkan sebagai entitas kejam yang menyerang tanpa pandang bulu	Kekerasan barbar dikaitkan dengan Timur Tengah, membentuk oposisi hitam dan putih antara "dunia beradab" vs "dunia teror"	Musuh adalah kekuatan jahat absolut yang tidak berperikemanusiaan, sehingga penghapusan terhadap mereka dianggap sah
Kota London terbakar akibat serangan Al-Qatala	Visual yang memperlihatkan gedung-gedung terbakar, asap tebal, bendera <i>Union Jack</i> yang robek. Dialog: "Look what they did to our home!" diucapkan dengan nada yang emosional dari salah satu personel kontra teroris Inggris	Kota Barat (London) sebagai simbol peradaban diserang secara brutal	Identitas nasional dan nilai-nilai Barat dikonstruksi sebagai korban yang harus dibela dan dijaga keberadaannya	Kehancuran "rumah" membenarkan intervensi negara atas dalih perlindungan warga dan nilai-nilai perdamaian
Price melempar sandera yang dipasang bom	Visual yang memperlihatkan Price menyeret sandera lalu melemparkannya dari balkon; ekspresi kaget Garrick. Dialog: "No!" (Garrick),	Keputusan ekstrem untuk menyelamatkan yang lain	Kekerasan dapat diterima jika dilakukan oleh pihak yang "benar" demi kebaikan bersama	Kekerasan ekstrem dibenarkan sebagai bentuk pengorbanan yang rasional (mitos moralitas utilitarian dalam perang)

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
	"He was already gone." (Price)			

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti (2025)

Misi ini menampilkan London sebagai simbol peradaban yang diserang. Yuan (2023) mencatat bahwa kota seperti London diposisikan sebagai simbol kebudayaan Barat yang direka ulang menjadi arena kekacauan untuk menegaskan narasi invasi terhadap Barat. Musuh digambarkan ekstrem dan irasional, menciptakan polar moral hitam-putih antara dunia "beradab" dan "biadab".

Pembenaran moral atas kekerasan protagonis, seperti Price melempar sandera, digambarkan sebagai pengorbanan rasional. Yuan (2023) mencatat bahwa frasa "*We get dirty and the world stays clean*" berfungsi sebagai rasionalisasi moral atas tindakan ekstrem atas nama kebaikan yang lebih besar.

Analisis Semiotik Misi “*The Embassy*”: Simbol Peradaban Barat yang Terancam

Misi “*The Embassy*” dalam *Call of Duty: Modern Warfare (2019)* memperlihatkan adegan dramatis atas serangan terhadap kompleks Kedutaan Besar Amerika Serikat di sebuah negara fiktif Urzikstan. Dalam misi ini, pemain berperan sebagai Sersan Kyle Garrick yang datang bersama Kapten Price untuk membantu pasukan AS melindungi kompleks kedutaan dari penyusupan kelompok teroris Al-Qatala. Serangan tersebut menyebabkan kekacauan besar dan memaksa proses evakuasi diplomat serta terjadinya konfrontasi langsung di ruang diplomatik yang seharusnya netral. Melalui ketegangan narasi, visual, dan interaksi karakter, misi ini memperkuat citra institusi Amerika sebagai simbol peradaban yang harus dilindungi dari kekuatan barbar. “*The Embassy*” menjadi salah satu misi penting dalam narasi gim karena memperlihatkan bahwa bahkan ruang paling sakral dalam diplomasi pun dapat diserbu, sehingga tindakan militer bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan. Dalam konteks ini, misi membangun mitos bahwa legitimasi kekerasan dapat muncul dari krisis yang menysar langsung identitas dan otoritas politik Barat.

Tabel 5 Analisis Semiotik Misi “*The Embassy*”

Elemen/Adegan	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)	Konotasi (Makna Ideologis)	Mitos (Narasi yang Dinaturalisasi)
Gedung Kedutaan AS diserbu, simbol <i>Great Seal</i> AS ditampilkan di tengah kerumunan	Visual yang memperlihatkan simbol <i>Great Seal</i> AS, pagar kawat berduri, kerumunan bersenjata, latar malam gelap, sorotan lampu dramatis yang diiringi suara dari kerumunan	Lembaga diplomatik Barat diposisikan sebagai target kebencian dari massa fanatik bersenjata.	Negara Barat digambarkan sebagai pusat moral dan keteraturan yang sah, sedang diserang oleh kekuatan kacau dari luar.	Kedutaan AS menjadi simbol “rumah” demokrasi dan stabilitas yang diserang oleh kekuatan barbar, sehingga tindakan balasan militer dibenarkan.
Pembunuhan terhadap Duta Besar AS oleh militan Al-Qatala, terekam melalui CCTV	Visual dari sudut pandang kamera pengawas, ruangan kantor, duta besar tak berdaya, pelaku bersenjata. Dialog: “ <i>Oh my god! No, no, no...</i> ” (Ambassador), “ <i>Got you!</i> ” (Al-Qatala Fighter)	Warga sipil Barat ditampilkan sebagai korban brutalitas terorisme. Sistem keamanan modern tidak mampu melindungi simbol negara.	Teknologi Barat (kamera, kantor, protokol) tidak cukup melawan kekacauan yang dibawa musuh sehingga diperlukan kekuatan militer langsung.	Pembunuhan simbolik atas pejabat tinggi negara memperkuat narasi bahwa “mereka” kejam dan tidak bisa diajak negosiasi.
Seorang anak disandera oleh teroris, disertai desakan warga dan perintah tentara	Visual: Teroris menjadikan anak sebagai tameng, ekspresi ketakutan, debu dan asap perang, marinir AS membidik.	Musuh digambarkan tidak berperikemanusiaan, menjadikan anak sebagai alat politik. Tentara AS berada di posisi sulit namun tetap bertindak.	Kekerasan ekstrem oleh militer AS ditampilkan sebagai langkah rasional dan etis dalam kondisi	Tindakan brutal dibenarkan atas nama “perlindungan anak” dan warga sipil (militer digambarkan

	Dialog: “Don’t let him do this! That’s my son!” (Civilian), “Give us the Wolf.” (Butcher)		dilema moral.	sebagai pelindung sejati)
--	---	--	---------------	---------------------------

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti (2025)

Misi ini merepresentasikan kedutaan sebagai simbol nilai-nilai peradaban Barat yang terancam. Yuan (2023) menjelaskan bahwa game ini mengusung America Exceptionalism dengan menempatkan konflik dalam kerangka moralistik yang membedakan kekuatan sipil beradab dan aktor luar yang barbar.

Tindakan kekerasan protagonis digambarkan sebagai konsekuensi dari situasi genting. Maloney dan Doidge (2021) mengkritik estetika sinematik game yang menggabungkan realisme jurnalis dan gaya film laga untuk menutupi muatan ideologis di balik narasi "profesionalisme militer". Semua elemen ini membentuk mitos bahwa kekerasan militer Barat adalah sah dan bermoral demi menjaga "dunia beradab" dari ancaman yang tak dapat dinegosiasikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa *Call of Duty: Modern Warfare (2019)* secara sistematis membangun mitos-mitos ideologis melalui representasi visual dan naratif yang mendukung legitimasi kekerasan militer Amerika Serikat. Dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, ditemukan bahwa gim ini tidak hanya menyampaikan makna literal melalui elemen seperti visualisasi peperangan dan dialog tokoh, tetapi juga menyisipkan pesan-pesan konotatif yang mengarah pada naturalisasi nilai-nilai politik tertentu.

Empat misi yang dianalisis yaitu *Hometown, Fog of War, Piccadilly,* dan *The Embassy* menunjukkan konsistensi dalam menarasikan kekerasan yang dilakukan oleh aktor Barat sebagai tindakan moral yang sah, rasional, dan terpaksa dilakukan demi melawan musuh yang digambarkan mutlak jahat dan tidak beradab. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa propaganda dalam video gim ini tidak disampaikan secara eksplisit, melainkan melalui proses mitologisasi yang menjadikan agresi militer tampak sebagai sesuatu yang wajar, alami, dan tidak perlu dipertanyakan.

Melalui narasi emosional, gamifikasi kekerasan, dan estetika sinematik, gim ini membentuk pemaknaan tertentu terhadap konflik global dan identitas musuh yang sejalan dengan kepentingan geopolitik negara pembuatnya. Representasi musuh sebagai entitas barbar dan tindakan militer Barat sebagai pengorbanan heroik berfungsi sebagai alat untuk mengkonstruksi opini publik yang cenderung pro-militer dan mendukung intervensi.

Secara teoritis dan praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting dalam kajian komunikasi politik kontemporer. Video gim sebagai medium budaya populer digital tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga memainkan peran signifikan dalam menyampaikan narasi-narasi ideologis dan memengaruhi pembentukan opini publik. Dalam konteks ini, *Call of Duty* berfungsi sebagai saluran komunikasi politik yang dapat mereproduksi legitimasi kekuasaan negara melalui simbol, narasi, dan partisipasi interaktif pemain.

Gim ini menjadi salah satu bentuk artikulasi *soft power* yang berpengaruh dalam menyebarkan nilai-nilai dominan secara halus kepada khalayak global, khususnya generasi muda yang menjadi audiens utama. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar analisis tidak hanya terbatas pada elemen naratif dan visual, tetapi juga melibatkan kajian terhadap respons dan interpretasi pemain terhadap isi gim. Pendekatan ini dapat memperluas pemahaman mengenai bagaimana mitos ideologis dalam video gim diterima, dinegosiasikan, atau bahkan ditolak oleh para pemain.

Selain itu, penelitian mendalam terhadap dinamika produksi dan kerja sama antara industri video gim dengan institusi negara juga perlu dilakukan guna mengungkap lebih lanjut hubungan antara hiburan interaktif dan politik hegemonik global.

DAFTAR PUSTAKA

- Infinity Ward. 2019. *Call of Duty: Modern Warfare* [Video game]. Activision.
- Yuan, S. 2023. Military entertainment after 9/11: A case study on *Call of Duty Modern Warfare* franchise. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 24, 888–896. <https://doi.org/10.54097/vy2hma71>
- Payne, M. T. 2012. Marketing military realism in *Call of Duty 4*. *Games and Culture*, 7(4), 305–327. <https://doi.org/10.1177/1555412012454220>
- Robinson, N. 2016. Militarism and opposition in the living room: The case of military videogames. *Critical Studies on Security*, 4(3), 255–275. <https://doi.org/10.1080/21624887.2015.1130491>
- West, B., & Crosbie, T. 2021. *Militarization and the global rise of paramilitary culture: Post-heroic reimaginings of the warrior*. Springer.

- Blackburn, G. 2020. Military-themed video games and the cultivation of related beliefs and attitudes in young adult males [Doctoral dissertation].
- Creswell, J. W. 2014. *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Erad, D. 2018. Video games as a propaganda tool: Representation of the USA.
- Ghillion, J. M. 2023. Is Call of Duty a government PSYOP?. *UnHerd*. <https://unherd.com/2023/03/is-call-of-duty-a-government-psyop>
- Griffin, E. A., Ledbetter, A., & Sparks, G. G. 2019 *A first look at communication theory* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Kaur, T. 2023. Call of Duty can never move beyond glorifying the U.S. military. *TheGamer*. <https://www.thegamer.com/call-of-duty-can-never-move-beyond-glorifying-us-military/>
- Lenoir, T., & Caldwell, L. 2018. *The military-entertainment complex*. Harvard University Press.
- Macleod, A. 2022. Call of Duty is a government psyop: These documents prove it. *MintPress News*. <https://www.mintpressnews.com/call-of-duty-is-a-government-psyop-these-documents-prove-it/282781/>
- Mostert, K. 2011. Ideology in games and the need for game literacy.
- Otosen, R. 2007. Targeting the audience: Video games as war propaganda in entertainment and news. *The Philosophy of Computer Games*.
- Parkin, S. 2014. Call of Duty: Gaming's role in the military-entertainment complex. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/call-of-duty-gaming-role-military-entertainment-complex>
- Procell, C., & Snider, M. 2023. All Call of Duty games in order of release date: A full visual timeline. *USA Today*. <https://www.usatoday.com/story/graphics/2023/10/02/call-of-duty-games-timeline/70679995007/>
- Schulzke, M. 2017. Military videogames and the future of ideological warfare. *The British Journal of Politics and International Relations*, 19(3).