

## KOMUNIKASI POLITIK PADA POLITIK GLOBAL MELALUI PROPAGANDA PERANG DALAM VIDEO GAME COMMAND AND CONQUER: GENERAL

Sutrisno<sup>1</sup>, Farida Nurfalih<sup>2</sup>

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Pasundan Bandung, Indonesia<sup>1</sup>  
Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia<sup>2</sup>  
Corresponding author: [sutrisno@unpas.ac.id](mailto:sutrisno@unpas.ac.id)<sup>1</sup>

### Abstrak

Komunikasi politik telah meluas ke dalam dunia virtual melalui video game, seperti yang terlihat dalam Command & Conquer: Generals. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif online dengan pendekatan analisis teks dan teori semiotika untuk mengidentifikasi makna dalam permainan tersebut. Hasil penelitian mengungkap tujuan permainan untuk menyoroti kekuatan pasca-runtuhnya Uni Soviet, memosisikan dunia Islam sebagai teroris, dan melegitimasi serangan AS ke Irak. Game ini juga memanfaatkan skenario global pasca-Peristiwa WTC 9/11, menampilkan wilayah Arab sebagai markas teroris untuk penguasaan ladang minyak. Penjualan senjata juga diperlihatkan sebagai sumber keuntungan, baik kepada pihak GLA maupun negara-negara Timur Tengah yang terlibat konflik. Penelitian berikutnya akan memfokuskan pada model komunikasi politik dalam pemilihan presiden Republik Indonesia 2024 dan pengembangan aplikasi komunikasi politik hingga tahun 2026.

**Kata Kunci:** Video game, Komunikasi politik, Politik Global, Propaganda, Command & Conquer: Generals, Semiotika

## *POLITICAL COMMUNICATION IN GLOBAL POLITICS THROUGH WAR PROPAGANDA IN VIDEO GAMES COMMAND AND CONQUER: GENERAL*

### Abstract

*Political communication has expanded into the virtual world through video games, as seen in Command & Conquer: Generals. This research uses online qualitative methods with a text analysis approach and semiotic theory to identify meaning in the game. The results of the research reveal the aim of the game to highlight the strength of the post-collapse of the Soviet Union, position the Islamic world as terrorists, and legitimize the US attack on Iraq. This game also utilizes the global scenario after the 9/11 WTC incident, showing the Arab region as a terrorist base for control of oil fields. Arms sales are also shown to be a source of profit, both to the GLA and to Middle Eastern countries involved in the conflict. The next research will focus on political communication models in the 2024 Republic of Indonesia presidential election and the development of political communication applications until 2026.*

**Keywords:** Video games, Political communication, Global Politics, Propaganda, Command dan Conquer: Generals, Semiotics

Article Info:

Received: April, 17, 2014, Revised: July, 1, 2024, Accepted: August, 8, 2024, Available Online: August, 20, 2024

### PENDAHULUAN

Kajian mengenai video game

sebagai new media telah berkembang pesat dalam beberapa dekade. Dalam beberapa riset mengenai video game ini

menjelaskan bahwa konten di dalam video game kadang tidak dapat dilepaskan dari muatan-muatan tertentu yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi beberapa golongan masyarakat. Kehadiran video game merubah pola hidup sehingga menjadi dianggap sebagai bagian dari budaya populer. video game, layaknya media lainnya, terikat pada perspektif, sudut pandang, atau ideologi kelompok tertentu terhadap kelompok lainnya. Muatan ini berpotensi untuk membentuk stereotip atau berujung pada tindakan-tindakan yang menyudutkan suatu kelompok tertentu. Kehadiran bentuk penggambaran tersebut tidak jarang terkait dengan tempat media itu hidup, dimana hal itu dapat menentukan ideologi-ideologi dari media tersebut.

Saat ini, video game semakin banyak digunakan untuk terhubung satu sama lain golongan masyarakat, data pengguna video game di amerika serikat menunjukkan bahwa 67% orang dewasa dan 76% anak-anak di bawah 18 tahun di bermain video game. Video game adalah cara terbaik untuk menghabiskan waktu luang dan bersosialisasi, jadi tidak mengherankan jika angka ini sangat tinggi (Hadji-Vasilev, 2022). Sementara itu, pengguna video game di Indonesia Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022 (Dihni, 2021). Dengan berbagai perkembangan ini menjadikan video game mempunyai kapasitas untuk menyimpan atau mentransmisikan informasi atau pesan tertentu (*content*). Pesan atau informasi yang ada didalamnya pun dapat sangat beragam. Misal, hal ini misalnya ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan Salah satu platform yang digunakan oleh elit politik adalah *computer & mobile video games*. Video game sebagai media alternatif saat

elit politik merasakan ekosistem media lama seperti televisi, surat kabar, dan radio mengalami kejenuhan (Baltezarević et al., 2019).

Penelitian terkait video game sudah mulai banyak dilakukan. Beragam aspek dari media sosial telah diteliti, seperti pengaruh persuasi video dan komentar (Walther et al., 2017); Sejarah perang dunia (Burgess & Jones, 2022; Karsenti & Parent. S, 2020; Nugroho, 2018; Peng, 2022); Psikologis (Choi et al., 2020; Chusnul Muawwal et al., 2022; Donati et al., 2021; Rangkuti. R.H. et al., n.d.; Snyder, 2022; Vuong et al., 2021; Zhang et al., 2023); Pendidikan (Fransiska Hia & Siahaan, 2021; Kessner & Harris, 2022; Nash & Brady, 2022; Perwita Arum et al., 2021) Kesehatan (García-Bravo et al., 2021; Guy et al., 2011); Sosial (Bowman et al., 2022; Calandri et al., 2022; Halbhook et al., 2019; Ruberg, 2021; Vuorre et al., 2022); Komunikasi politik (Akbar & Kusumasari, 2021; Belyaev & Belyaeva, 2022; Bushman et al., 2022; Dekavalla, 2018; Juliangga, 2021; Permana, 2016; Yudithadewi et al., 2020); industry & pariwisata (Ruffino & Woodcock, 2021) dan lainnya

Penelitian komunikasi politik dalam video game kebanyakan menyoroti aspek seperti pesan framingnya (Juliangga, 2021), aspek propaganda (Juliangga, 2021; Nugroho, 2018), pencitraan (Alim & Rahmawati, 2021; Azhar, 2017; Matthew J. Kushin et al., n.d.; Panuju, 2017; Rahayu Ramadani & Mifda Hilmiyah, 2019; Wardana, 2020) serta beragam aspek lainnya. Namun, sangat jarang penelitian di video game terkait komunikasi politik yang membahas aspek visualnya dari sisi komunikasi politik.

Pesan politik yang terdapat pada video game *Command & Conquer: Generals* produk game ini tidak hanya dilihat sebagai produk hiburan semata, ada mitologi yang sedang dicoba untuk

ditanam, baik sadar maupun tidak, oleh para developer game terhadap konsumen atau khalayak produk tersebut. Game *Command & Conquer: Generals* merepresentasikan kembali peristiwa sebuah organisasi teroris tersuktur melalui *virtual game* yang berperang menggunakan militer yang tidak biasa dimana Amerika Serikat dan Tiongkok adalah dua Negara adidaya, dan menjadi target dari *Global Liberation Army* (EA, 2022). video game sebagai media baru dapat merepresentasikan sejarah peristiwa sebuah organisasi teroris tersuktur yang terdapat ditimur tengah. Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin mendalami bagaimana pesan politik yang terdapat dalam video game *Command & Conquer: Generals*. Melalui penelitian tentang “komunikasi politik pada politik global melalui propaganda perang dalam Video game pada game *Command & Conquer: Generals*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis teks media, analisis semiotika model Roland Barthes. Semiotika, sebagai model ilmu-ilmu sosial, memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan dengan unit-unit dasar yang disebut simbol. Ketika menafsirkan simbol, peneliti menggunakan analisis semiotik Roland Barthes, dan analisis ini digunakan dalam penelitian Komunikasi Politik pada Politik Global melalui Propaganda Perang dalam Video Game *Command and Conquer General*. Model ini terkenal dengan segitiga maknanya yaitu atas tanda denotatif (sign), Konotatif, dan Mitologi/Mitos. Data-data tersebut kemudian diinterpretasikan dengan literatur-literatur buku, jurnal, internet dan bahan rujukan yang terkait dengan penelitian. Sumber data primer untuk menjawab tujuan penelitian adalah wawancara dengan sumber daya manusia yang merupakan Gamer dan pengamat

game dari kalangan Kampus maupun diluar Kampus.

Data dari hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan Gamer melalui langsung maupun komentar para Gamer di Blog Video Game *Command and Conquer General* sebagai sumber penelitian, penelitian ini di ambil dari semua komentar para Gamer terhadap Faksi America, China, dan GLA. Cara kedua dalam pengumpulan data melalui observasi lapangan. Observasi dapat dilakukan melalui observasi partisipan pada permainan Game *Command and Conquer General*. berdasarkan pedoman yang disajikan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Komprehensif adalah Apa pun dengan bidang pandang yang terlihat luas. Anda dapat melihat sesuatu dari perspektif yang lebih luas sehingga Anda dapat melihat sesuatu dari sudut yang berbeda dan memahaminya secara utuh dan lengkap sehingga Anda dapat menyelesaikan masalah dengan baik dan bijaksana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, bahwa setiap permainan Game selalu memiliki tujuan khusus atau misi khusus dari pembuat Game bahkan dapat dijadikan sebagai alat propaganda Politik Global yang merupakan bentuk dari komunikasi politik melalui media yang di gemari oleh kalangan anak muda diseluruh dunia. Kenyataanya Game merupakan salah satu Propaganda media yang terbaik yang paling banyak digunakan oleh kalangan remaja yang tanpa sadar sebenarnya mereka sedang menerima pemahaman baru dengan bahasa yang propokatif tentang misi Politik Global dari negara negara super power.

Denotatif dalam pandangan barthes dalam penelitian ini dapat dimaknai tampilan-tampilan apa adanya yang ada dalam video game *command and*

qonquer general seperti : ada Tank, Senjata Pemusnah, Pesawat tempur, Mobil perang, bacround rumah-rumah di timur tengah bahkan ada masjid-masjid, pasukan berseragam tentara amerika, china maupun pakain layaknya orang2 timur tengah terutama irak ada sorban, baju muslim komunitas masyarakat muslim dan lain-lain.

- 1) Jenis-Jenis Senjata, tank, mobil dan pesawat sebagai berikut :
- 2) Global Liberation Army – bermarkas di Irak pimpinan saddam Husen
- 3) jenis tanknya scorpion buatan soviet jaman dulu yang di impor ke irak
- 4) mobil zip buatan soviet yang dimodifikasi jadi kendaraan perang .
- 5) AS : MI Abram - Tank
- 6) A10 Tunderboat – pesawat yang dipake diperang gurun
- 7) F22 Reptor – pesawat tempur terbaru dari As yang baru populer skrg di game ini sdh ada jadi nyata.
- 8) Cina : Mig - pesawat dari rusia – cina melawan hanya setelah di serang.

Adapun penanda/Konotatif yang digunakan pada Video Game Command and Qonquer general ini yaitu symbol-symbol amerika, china maupun islam seperti bendera , seragam pakaian dan dari jenis-jenis peralatan perang yang digunakan seolah menunjukkan bahwa itu adalah tentara amerika, china dan irak di timur tengah yang merupakan tiga kelompok besar kekuatan dunia yaitu liberal, komunis dan islam.

Ketika video game menjadi semakin tercengang di era apa yang disebut skema "bayar untuk menang" dan "permainan freemium", banyak gamer - terutama mereka yang ingin strategi real-time telah melihat ke masa lalu untuk menggaruk gatal strategis mereka. Topik ini telah muncul beberapa kali selama bertahun-tahun di Perang itu Membosankan ide kotak saran, yang bertentangan dengan anggapan populer,

bukanlah ring basket mini di atas tempat sampah.

Untuk sekadar menulis tentang game RTS akan menjadi tugas yang berat, jadi entri hari ini dalam seri mini artikel baru akan mencakup artikel yang berusia hampir dua dekade, tetapi profetik dalam penceritaannya dan terus kuat hingga hari ini: Command & Menaklukkan: Jenderal.

Dirilis pada Februari 2003, kampanye AS C&C Generals dimulai dengan invasi ke Irak dalam upaya menghentikan sel teror bertema Timur Tengah untuk meluncurkan Senjata Pemusnah Massal. Sebulan setelah rilis game, AS dan pasukan koalisi akan menyerang Irak karena alasan yang sama.

Aspek gimnya sendiri masih sangat menyenangkan, dan bermain dalam mode "Skirmish" atau multipemain [yang terakhir sebagian berkat basis penggemar khusus yang menjaga server pihak ketiga tetap hidup] adalah bukti betapa bagusnya gim ini, bahkan hampir dua puluh tahun ke depan. Ya, dua puluh tahun. Pada saat penulisan artikel ini, C&C Generals berusia sekitar sembilan belas tahun, dan masih memiliki kemampuan bermain yang tak terbatas, terutama bagi mereka yang merasa dilindungi oleh RTS era modern yang "bodoh". Selain itu, gim ini sangat bagus, dilarang di China dan harus dimodifikasi secara besar-besaran untuk dirilis di Jerman, karena ternyata kesenangan tidak diperbolehkan di kedua negara tersebut. Meskipun kami hanya punya waktu untuk memainkan kampanye AS, kami menonton cutscene untuk setiap faksi dan membenamkan diri kembali dalam pengetahuan yang kami nikmati saat remaja. Sangat menyenangkan untuk berpasangan melawan komputer [pengaturan keras adalah pengaturan terbaik] dan manusia lain, sering kali menceritakan taktik masa muda kita yang telah teruji oleh waktu dan mengembangkan taktik baru.

Command & Conquer Generals tersedia untuk Windows di Origin [rute yang kami ambil] dan Amazon sebagai bagian dari "Command and Conquer Ultimate Collection", dan merupakan permainan wajib bagi mereka yang mencari pengalaman RTS hebat dengan sentuhan nostalgia. Adapun mitos dalam penelitian di video game command and conquer general ini sudah ada mitos bahwa Amerika lah yang akan menjadi pemenang dalam peperangan ini sebagai negara adidaya dengan memamerkan senjata dan peralatan perang yang canggih dibandingkan dengan GLA bahkan China. Mitos yang kedua yaitu Islam seolah-olah menjadi kelompok terorisme global dan terlihat di stereotipkan sebagai agama teroris. sedang mitos yang ke tiga china dianggap kekuatan yang menakutkan, dan lemah dalam memerangi terorisme global dibawah kekuatan liberal pimpinan Amerika.

Ada beberapa mitos yang sering muncul dalam berbagai video game perang bermuatan politis. Umumnya semuanya mempromosikan keunggulan Amerika Serikat dan barbarisme masyarakat non barat. Mitos-mitos ini tentu tidak hadir dalam ruang kosong, ada suatu kondisi sosial masyarakat Amerika Serikat yang ikut membentuk mentalitas "superpower" para developer game ini. Disinilah analisis Barthes menjadi berguna, karena Barthes tidak hanya mengartikan struktur teks yang telah ada, namun juga berusaha melakukan studi diakronik terhadap evolusi bahasa dalam setiap waktu (Culler, 1990: 35).

*Generals* mengambil keadaan pada masa depan, pemain diberikan pilihan 3 faksi untuk dimainkan. Pada *Generals*, Amerika Serikat dan Tiongkok adalah dua Negara adidaya, dan menjadi target dari Global Liberation Army, sebuah organisasi teroris tersuktur, yang besar, berperang menggunakan militer yang tidak biasa.

Amerika Serikat dan Cina digambarkan sebagai sebuah sekutu dalam seri ini, dan sering kali bekerja sama satu sama lain pada garis cerita untuk melawan Global Liberation Army, yang digambarkan sebagai omnipresent (hadir di segala tempat), organisasi tanpa batas Negara dengan tujuan yang tidak sulit dipahami oleh faksi lain. Tiga faksi tersebut bertempur sedemikian rupa dalam sebuah peperang yang mirip dengan Perang atas Teror dalam kehidupan nyata.

Pemain dapat memainkan faksi manapun dengan urutan yang berbeda, dengan campaign setiap faksi yang terdiri dari 7 misi. Garis cerita mengikuti urutan yang dimulai dari Tiongkok, kemudian GLA, dan terakhir Amerika Serikat. Pada urutan seperti ini, Cina membalas dendam karena serangan nuklir yang menghancurkan kota Beijing, menghancurkan Dam Three Gorges, menggunakan arsenal Nuklir Cina dan pada akhirnya menghancurkan semua dalang sel GLA pada operasi Pacific rim. Campaign GLA dimulai, di mana sebuah organisasi yang mencoba memulihkan kemundurannya karena berada pada kekuasaan Cina dengan cara mengumpulkan dana dan menghasut peperangan pada Amerika dan Cina, yang pada akhirnya mencapai kejayaannya dengan mengambil alih Baikonur Cosmodrome dan meluncurkan roket Soyuz yang membawa senjata biologis dengan target sebuah kota. Pada titik ini Campaign Amerika dimulai yang mana Amerika Serikat bertempur melawan GLA pada beberapa lokasi, termasuk Baghdad dan Laut Kaspia, sebelum akhirnya mengalahkan Jendral Cina yang mendukung dan membantu teroris dan melacak jejak mereka pada basis operasi mereka di Akmola, Kazakhstan. Cerita *Generals* berlanjut pada paket ekspansinya *Command & Conquer: Generals - Zero Hour* yang mana Amerika Serikat mengambil alih Baikonur, GLA

menyerang Pesisir barat Amerika Serikat, yang menyebabkan pasukan Amerika mundur dari Eropa, yang kemudian diikuti oleh invasi GLA di Eropa, dan kemudian Cina mengalahkan GLA dan mengambil peluang untuk tampil sebagai Negara adidaya.

Komunikasi Politik dalam Video Game Command and Conquer Generals dijalankan seperti sebagian besar permainan strategi waktu nyata lain, di mana pemain harus membangun basis, mendapatkan sumber daya, membuat berbagai macam unit perang dan pendukung, dan mengalahkan musuhnya. Berbagai macam tipe unit dapat dikonstruksi, dari infantry sampai kendaraan dan unit udara. Pemain bisa mengendalikan Amerika Serikat, Republik Rakyat Tiongkok atau Global Liberation Army, dan setiap faksi mempunyai karakteristik dan kemampuan yang unik. Semua faksi mempunyai kesamaan, seperti melatih infantry di barak, membuat kendaraan lapis baja pada pabrik, memiliki bangunan “teknologi tinggi” yang dibutuhkan untuk membuat unit tingkat lanjut, dan memiliki sebuah senjata super yang unik.

Tatap muka permainan ini mirip dengan permainan strategi waktu nyata seperti *Age of Empires* atau *StarCraft*. Pemain memilih bangunan yang kemudian akan didirikan dan membeli upgrade, dan memilih unit individual untuk mengaktifkan kemampuan khususnya. Struktur dibangun dengan memilih unit pembangun (bulldozer/kuli) dan menempatkan struktur tersebut pada tempat manapun di peta. Seperti kebanyakan permainan strategi waktu nyata lain, beragam unit mempunyai kelemahan dan kelebihan melawan unit lain, dan pemain didorong untuk mencampur tipe unit yang berbeda agar sukses dan bertarung secara taktis dengan berbagai macam kemampuan unit yang

berbeda agar menang. Sebagai contoh, infantry senapan mampu membunuh secara cepat tipe infantry lain, tapi akan lemah pada kendaraan ringan dan unit anti-infantry/anti-air seperti tankettes dan APCs, di mana mereka tersebut mudah diserang dengan tank, tetapi tank mudah diserang dengan anti-tank dan pesawat terbang.

Sejalan permainan dan pemain mengalahkan unit musuh dalam pertarungan, pemain akan mendapatkan poin “pengalaman”, yang bisa digunakan untuk membeli "Generals Abilities," kemampuan unik untuk meningkatkan unit, membuka unit baru, dan serangan udara, adalah titik muncul (spawn point) untuk membuat atau menjatuhkan grup unit di bagian manapun pada peta. Seraya unit menyerang secara individual dan mengalahkan unit atau merebut bangunan, mereka memperoleh pengalaman “veteran” dan menjadi semakin kuat. Unit yang mempunyai peringkat atau bintang maka semakin cepat menyerang, lebih banyak darahnya, dan dapat memperbaiki diri sendiri.

Amerika adalah faksi yang mempunyai tingkat teknologi yang paling tinggi, dan bertarung dengan berbagai macam kombinasi unit darat yang kuat dan besar, angkatan udara yang cakap. Amerika bergantung pada kemampuan, mobilitas, dan teknologi tinggi untuk mengalahkan daya tembak Cina yang liat dan taktik gerilya GLA. Unit darat GLA dapat memproduksi robot kecil untuk membantu dan memperbaiki unit tersebut dalam pertarungan, dan Tentara Amerika dan kendaraannya menggunakan secara luas penggunaan teknologi laser untuk memandu senjata dan bertahan dari serangan. Infantri Amerika mempunyai beberapa kemampuan khusus, seperti sniper yang stealth dan seorang komando yang kuat bernama Kolonel Burton dengan beberapa

kemampuan khususnya yaitu penghancuran dan stealth.

Faksi ini juga mempunyai angkatan udara terbesar dalam permainan, termasuk pesawat tempur, pesawat pengebom, pesawat stealth dan helicopter transportasi. Kemampuan Jendral Amerika berkisar pada kekuatan udara, termasuk serangan udara oleh A-10 Thunderbolt II dan fuel air bomb. Amerika bagus digunakan dengan menggunakan pendekatan kombinasi unit, di mana angkatan udara, mendukung tank dan artileri, dan infantry, yang akan membantu melindungi tank dan pesawat, membuat Amerika dapat mengalahkan musuh lebih besar.

Faksi ini juga mempunyai kelemahan besar, di mana lambat mengumpulkan sumber daya jika dibandingkan dengan biaya pasukan, faksi ini juga mempunyai supply listrik yang kurang stabil dibandingkan dengan Cina, dan unit teknologi tingginya sangat mahal. Hal ini dapat diatasi dengan membangun Supply Drop Zone dalam jumlah besar. Hal ini akan memaksa pemain untuk membuat unit lebih kecil, unit yang lebih terspesialisasi daripada pemain Cina atau GLA, dan berusaha untuk meminimalkan kerusakan. Cina dan GLA dapat lebih cepat mengerumuni unit Amerika yang kecil dan mengalahkan unit tersebut. Senjata super Amerika adalah "Particle Uplink Cannon", di mana menembakan laser besar ke luar angkasa dan dipantulkan melalui satelit ke target yang diinginkan. Senjata Super ini dapat diisi ulang lebih cepat dibandingkan dengan Misil Nuklir atau SCUD storm.

Republik Rakyat Tiongkok mengandalkan pada kekuatan liar dan jumlah yang massif, faksi ini mempunyai tank yang beragam serta kuat, dan mempunyai angkatan udara yang terbatas yang berbasis pada pesawat multi peran MiG. Gaya bermain Cina menekankan pada kekuatan saja dan serangan langsung

untuk mengalahkan teknologi Amerika dan GLA yang stealth. Tentara Cina dan Tank memperoleh bonus khusus ketika menyerang dalam grup, dan secara luas menggunakan propaganda (penyembuhan pasif) untuk mendukung pasukannya. Cina mempunyai tipe kendaraan yang luas, dan arsenal tank yang besar, termasuk tank yang terspesialisasi seperti tank anti-infantri "Dragon", Tank super berat "Overlord", dan dua tipe unit artileri yang terpisah. Armada Cina juga menggunakan secara luas penggunaan gattling, nuklir, persenjataan napalm untuk menghancurkan musuh. Cina juga memanfaatkan teknologi elektronik tingkat tinggi, termasuk hacker elit, seorang mata-mata disebut sebagai Black Lotus, dan senjata electromagnetic pulse. "Nuke cannon" dan "inferno cannon" Cina adalah unit artileri yang amunisinya tidak bisa ditahan oleh unit bertahan lain.

Cina mempunyai kelemahan besar di mana angkatan daratnya secara umum lebih lambat bergerak dibandingkan dengan dua faksi lain. Dikarenakan tidak mempunyai unit serangan cepat, kecuali MiGs Cina, Cina dipaksa untuk membuat unit yang besar, penyerangan besar melalui unit lapis baja, dan sebuah taktik yang dapat dibalas GLA melalui kecepatannya atau dengan angkatan udara Amerika. Bagaimanapun juga, pasukan Cina dapat cukup cocok untuk memenangkan pertempuran. Komunikasi Politik dalam Penelitian ini terdapat 3 katagori berdasarkan Hasil Pembahasan yaitu sebagai berikut : Komunikasi Politik kelompok liberal pimpinan Amerika Serikat, Komunikasi Politik Kelompok Komunisme dipimpin oleh China setelah runtuhnya Uni Soviet dan Komunikasi Politik Islam di Negara-negara Timur Tengah yaitu Arab Saudi dan Sekitarnya, terutama Irak sebagai Musuh Bersama Keduanya yang digambarkan dalam video Game

## SIMPULAN

Politik Global dalam Penelitian ini terdapat 4 katagori berdasarkan Hasil Pembahasan yaitu sebagai berikut : Penguasaan Ladang Minyak Bumi yang ada di negara-negara timur tengah, menekan dunia islam agar tidak berkembang pesat terutama di timur tengah melalui streotif negatif tentang islam sebagai agamanya kaum terorisme dunia, motif bisnis penjualan senjata di negara-negara konflik seperti di timur tengah dalam banyak dan momentum seperti perang teluk, perang iran-irak. Ajang untuk menunjukkan kekuatan agar dunia tahu siapa penguasa dunia sebagai negara super power.

Adapun Propaganda yang digunakan dalam Penelitian ini terdapat 2 katagori berdasarkan Hasil Pembahasan yaitu Sbb : Melalui Video Game sebagai saluran anak-anak muda dunia sebagai pesan politik tersembunyi dan Senjata-senjata canggih, Tank dan pesawat tempur yang ditunjukkan dalam game ini adalah asli dimiliki oleh pihak Amerika Serikat, dan Soviet jaman Dulu ketika masih belum runtuh dan memasoknya ke Irak dan negara-negara Arab lainnya, sebagai unjuk kekuatan persenjataan negara adidaya.

Katagori yang dapat di Tarik dari semua katagori diatas kedalam judul penelitian ini dapat di bagi ,menjadi beberapa katagori sebagai berikut :

- 1) Ingin melegalkan serangan amerika serikat ke irak oleh seluruh bangsa-bangsa didunia terutama negara-negara yang berpiliasi kepada islam.
- 2) Keinginan yang besar dalam bisnis senjata dan Minyak dengan negara-negara timur tengah
- 3) Menunjukkan kekuatan dunia sebagai negara super power
- 4) Menekan perkembangan umat islam yang begitu pesat di benua Amerika dan Eropa

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro. (2004). Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Akbar, F., & Kusumasari, B. (2021). making public policy fun: how political aspect and policy issues are Found in video games (membuat kebijakan publik menyenangkan: bagaimana aspek politik dan isu kebijakan ditemukan di video game. *UGM*.
- Alim, A. S., & Rahmawati, D. E. (2021). Komunikasi Politik Anies Baswedan Melalui Sosial Media Twitter. *Jurnal Academia Praja*, 4(2), 441–453. <https://doi.org/10.36859/jap.v4i2.334>
- Azhar, A. A. (2017). Politik Pencitraan Dalam Perspektif komunikasi Islam. *Analytica Islamica : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*.
- Abd. Mukthie Fadjar, Partai Politik dalam Perkembangan Ketatanegaraan Indonesia, Setara Press, Malang, 2012
- Budiardjo, M. (2008). Dasar-Dasar Ilmu Politik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 372
- Budiardjo, M. . (2008). Partisipasi dan Partai Politik Sebuang Bungan Rampai. Jakarta: PT Gramedia.
- Baltezarević, R. V., Baltezarević, B. V., Baltezarević, V., Kwiątek, P., & Baltezarević, I. (2019). *Political Marketing in Digital Games: 'Game Over' for Traditional Political Marketing Methods*.
- Bajari, Atwar. (2013). Perencanaan Komunikasi Konsep dan Aplikasi. Bandung : Ultimus.
- Belyaev, D. A., & Belyaeva, U. P. (2022). Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction

- and Politization of History. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(1), 51–70. <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1.204>
- Bowman, N. D., Rieger, D., & Tammy Lin, J.-H. (2022). Social video gaming and well-being. *Current Opinion in Psychology*, 45, 101316. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101316>
- Boydston, A. E., Ledgerwood, A., & Sparks, J. (2019). A Negativity Bias in Reframing Shapes Political Preferences Even in Partisan Contexts. *Social Psychological and Personality Science*, 10(1), 53–61. <https://doi.org/10.1177/1948550617733520>
- Budiardjo, M. (2023). *Dasar-dasar ilmu politik*. PT Gramedia Pustaka Utama. [https://books.google.co.id/books?id=\\_dZ247rCydIC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=_dZ247rCydIC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false)
- Burgess, J., & Jones, C. (2022). Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*, 17(5), 816–835. <https://doi.org/10.1177/15554120211061853>
- Bushman, B. J., Hasan, Y., & Bègue, L. (2022). Applied to video game violence, maximal positive controls is far from even a minimal demonstration: Comment on ( ). *Journal of Experimental Social Psychology*, 100, 104200. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2021.104200>
- Bungin, Prof. Dr. Burhan (2007). *Sosiologi Komunikasi*. Kencana
- Calandri, E., Cattelino, E., & Graziano, F. (2022). Is playing video games during COVID-19 lockdown related to adolescent well-being? The role of emotional self-efficacy and positive coping. *European Journal of Developmental Psychology*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/17405629.2022.2148651>
- Choi, E., Shin, S. H., Ryu, J. K., Jung, K. I., Kim, S. Y., & Park, M. H. (2020). Commercial video games and cognitive functions: Video game genres and modulating factors of cognitive enhancement. In *Behavioral and Brain Functions* (Vol. 16, Issue 1). BioMed Central Ltd. <https://doi.org/10.1186/s12993-020-0165-z>
- Chusnul Muawwal, M., Putra Gunawan, A., & Sanusi, B. (2022). *Literature Review- Dampak Game Online Terhadap Penggunaanya (A Literature Review: The Impact Of Online Games On Users)*. [www.google.com](http://www.google.com)
- Dekavalla, M. (2018). Visualizing the game frame: constructing political competition through television images in referendum coverage. *SAGE Journals*, 19(4).
- Dihni, V. A. (2021). Masyarakat Indonesia Paling Banyak Konsumsi Vitamin C saat Pandemi Covid-19. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/09/22/masyarakat-indonesia-paling-banyak-konsumsi-vitamin-c-saat-pandemi-covid-19>
- Donati, M. A., Guido, C. A., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. (2021). Gaming among Children and Adolescents during the COVID-19 Lockdown: The Role of Parents in Time Spent on Video Games and Gaming Disorder Symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6642.

- <https://doi.org/10.3390/ijerph18126642>
- EA. (2022). *Command & Conquer Games*. 2022.
- Fanani, F. (2016). Mitologi Dalam Video Game: Pesan-pesan Politik Dalam Video Games Amerika Serikat. *Jurnal The Messenger*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i1.180>
- Fransiska Hia, E., & Siahaan, C. (2021). Komunikasi Politik Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Humantech*.
- Effendi, Onong Uchyana. (2017). Ilmu Komunikasi Teori & Praktek. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- García-Bravo, S., Cuesta-Gómez, A., Campuzano-Ruiz, R., López-Navas, M. J., Domínguez-Paniagua, J., Araújo-Narváez, A., Barreñada-Copete, E., García-Bravo, C., Flórez-García, M. T., Botas-Rodríguez, J., & Cano-de-la-Cuerda, R. (2021). Virtual reality and video games in cardiac rehabilitation programs. A systematic review. *Disability and Rehabilitation*, 43(4), 448–457. <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1631892>
- Glazier, R. A., Boydston, A. E., & Feezell, J. T. (2021). Self-coding: A method to assess semantic validity and bias when coding open-ended responses. *Research & Politics*, 8(3), 205316802110317. <https://doi.org/10.1177/20531680211031752>
- Guy, S., Ratzki-Leewing, A., & Gwadry-Sridhar, F. (2011). Moving Beyond the Stigma: Systematic Review of Video Games and Their Potential to Combat Obesity. *International Journal of Hypertension*, 2011, 1–13. <https://doi.org/10.4061/2011/179124>
- Hadji-Vasilev, A. (2022). *23 Video Game and Online Gaming Statistics, Facts & Trends for 2022*. Cloudwards.Net.
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096–1104. <https://doi.org/10.1177/1745691619863807>
- Hidayat, Taufik (2009). Lebih Dekat Dengan Facebook Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Juliangga, W. (2021). Video games reviewed as framing tool for political actor in petualangan Jokowi games. In *Jurnal Kajian Komunikasi* (Vol. 9, Issue 2, p. 239). <https://doi.org/10.24198/jkk.v9i2.34292>
- Kuswarno, Dr. Engkus, M.S.. (2009) Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi. Widya Padjajaran
- Kahar, S. (2014). Pencitraan Politik Partai Nasdem Melalui Iklan Di Televisi Political Image of Nasdem Party Through Advertising On Television. *Suyatno Kahar Jurnal Humanity*, 72–84. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/humanity/article/view/2395>
- Karsenti, T., & Parent. S. (2020). *Teaching history with the video game Assassin's Creed: effective teaching practices and reported learning* (Vol. 14, Issue 1). <http://theesa.ca/2018/10/29/essentialfacts2018/>
- Kessner, T. M., & Harris, L. M. (2022). Opportunities to practice historical thinking and reasoning in a made-for-school history-oriented videogame. *International Journal of*

- Child-Computer Interaction*, 34, 100545.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100545>
- Khoir, M. H. (n.d.). *Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia*. Universitas Sebelas Maret.
- Matthew J. Kushin, Jinhee Kim, Amy Forbes, Clarissa C. David, & Lilnabeth P. Somera. (n.d.). *Motivations for Video Game Play And Political Decision-Making: Evidence from Four Countries*. [http://gamestudies.org/2103/articles/dalisay\\_kushin\\_kim\\_forbes\\_david\\_somera](http://gamestudies.org/2103/articles/dalisay_kushin_kim_forbes_david_somera)
- Mobygames. (2023). *Games*. Mobygames.Com.
- Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mahi, Hikmat. 2018. *Jurnalistik: Literary Journalism*. Jakarta: Preneda Media Group
- Nasrullah, Dr. Rulli. 2015. *Media Sosial (Cetakan Pertama)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nash, B. L., & Brady, R. B. (2022). Video Games in the Secondary English Language Arts Classroom: A State-of-the-Art Review of the Literature. *Reading Research Quarterly*, 57(3), 957–981.  
<https://doi.org/10.1002/rrq.454>
- Nugroho, W. S. (2018). *Makna Propaganda Amerika Pada Video Game Homefront (Analisis Semiotika Roland Barthes pada Video Game Homefront: Ultimate Edition)*
- Nurjannah, N., & Santosa, B. (2022). Perilaku kecanduan game online pada remaja di Jorong Sungai Cubadak Kabupaten Agam. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(3), 257–266.  
<https://doi.org/10.30998/ocim.v1i3.6292>
- Panuju, R. (2017). Komunikasi Politik Jokowi: Antara Pencitraan Dan Jejaring Politik. *Jurnal Komunikatif*, 6(2).
- Peng, W. (2022). Video game localization as homecoming in *Total War: Three Kingdoms*. *The Translator*, 28(1), 95–111.  
<https://doi.org/10.1080/13556509.2021.1923262>
- Permana, I. D. (2016). *Video Game Sebagai Media Komunikasi Dalam Membentuk Citra Angkatan Bersenjata Amerika Analisis Isi Pada Game Call Of Duty: Modern Warfare* 2.  
<https://eprints.umm.ac.id/27590/>
- Perwita Arum, R., Mar, A., Sholehah, atun, & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 33.
- Putra, F. (2003). *Partai Politik dan Kebijakan Politik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Press.
- Rahman, (2007). *Sistem Politik Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 147
- Riduan & Kuncoro, E. A(2008). *Cara Menggunakan dan Memahami Analisa Jalur (Path Analysis)*. Bandung: Alfabeta.
- Rahayu Ramadani, & Mifda Hilmiyah. (2019). Pembentukan Citra Politik di Media Sosial Twitter. *KOMUNIDA: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 9(2), 254–268.

- <https://doi.org/10.35905/komunida.v9i2.1126>
- Rangkuti. R.H., Nasution. I. K., & Yurliana. R. (n.d.). *Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19*.
- Reynaldo, Y., Triayudi, A., & Ningsih, S. (2022). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Gamers PC dan Konsol Beralih ke Game Mobile menggunakan Metode K-Means Clustering. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(1), 42–48. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i1.383>
- Rohan. (2009). *Game Station-Indonesia's Best Selling Game Magazine*. Open Beta.
- Ruberg, B. (2021). “Obscene, pornographic, or otherwise objectionable”: Biased definitions of sexual content in video game live streaming. *New Media & Society*, 23(6), 1681–1699. <https://doi.org/10.1177/1461444820920759>
- Ruffino, P., & Woodcock, J. (2021). Game Workers and the Empire: Unionisation in the UK Video Game Industry. *Games and Culture*, 16(3), 317–328. <https://doi.org/10.1177/1555412020947096>
- Salazar, J. V. (n.d.). *Video Games and The War On Terror Digital Portrayals of Terror, Terrorism, and The War On Terror Seminar on Media Education (COM207)*.
- Snyder, W. D. (2022). Have Video Games Evolved Enough to Teach Human Origins? In *Advances in Archaeological Practice* (Vol. 10, Issue 1, pp. 122–127). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/aap.2021.40>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setiana, L. (2005). *Teknik Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sulianta, Feri. (2015). *Keajaiban Media Sosial*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tjiptono, Fandy dan Santoso, Budi, Totok (2001). *Strategi Riset Lewat Internet*. Yogyakarta: Andi
- Vuong, Q.-H., Ho, M.-T., Nguyen, M.-H., Pham, T.-H., Vuong, T.-T., Khuc, Q., Ho, H.-A., & La, V.-P. (2021). On the environment-destructive probabilistic trends: A perceptual and behavioral study on video game players. *Technology in Society*, 65, 101530. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101530>
- Vuorre, M., Johannes, N., Magnusson, K., & Przybylski, A. K. (2022). Time spent playing video games is unlikely to impact well-being. *Royal Society Open Science*, 9(7). <https://doi.org/10.1098/rsos.220411>
- Walther, J., Neubaum, G., Rösner, L., Winter, S., & Krämer, N. (2017). The Effect of Bilingual Congruence on the Persuasive Influence of Videos and Comments on YouTube. *Journal of Language and Social Psychology*, 37, 310–329.
- Wardana, A. (2020). *Pencitraan Politik Pasangan Calon Presiden Joko Widodo Dan Ma'ruf Amin (Studi Kasus Pada Masa Kampanye*

- Melalui Kompas.com*). Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.
- Yesica, E. (2018). *Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas*.
- Yudithadewi, D., Parikesit, B. S., & Wuryanta, E. W. (2020). Game of Thrones Sebagai Arsitektur Ekonomi Politik Global Versi Indonesia. *Jurnal Sosial Politik*, 6(2), 225–235. <https://doi.org/10.22219/sospol.v6i2.12015>
- Zhang, M., Xing, Q., He, C., & Long, H. (2023). The influence of video game types on inhibiting interference stimuli under different perceptual loads. *Computers in Human Behavior Reports*, 9, 100250. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100250>