

POLITIK MEMORI PERANG DINGIN AMERIKA SERIKAT DALAM VIDEO GAMES “CALL OF DUTY BLACK OPS : COLD WAR”

ABSTRAK

Penelitian ini membahas bagaimana representasi politik memori hegemonik Amerika Serikat terhadap Rusia pasca-Perang Dingin melalui gim *Call of Duty: Black Ops Cold War*. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini memanfaatkan teori *Manufacturing Consent* dari Edward S. Herman dan Noam Chomsky serta konsep *Hegemonic Memory* untuk mengkaji bagaimana narasi dalam game membentuk persepsi kolektif dan mendukung dominasi ideologis Amerika Serikat. Penelitian ini memfokuskan analisis pada empat dari lima filter dalam *Manufacturing Consent*, yaitu: Ownership, Flak, Sourcing, dan Anti-Communism Fear, yang ditemukan hadir secara implisit dalam konten permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini secara aktif menanamkan narasi yang bias terhadap Amerika Serikat melalui penggambaran antagonis utama, fabrikasi sejarah, serta simbolisasi propaganda ideologi Barat, terutama dalam konteks Perang Dingin. Penelitian ini juga merekomendasikan analisa terhadap gim-gim lainnya yang bertema militer yang diproduksi oleh pengembang yang berasal dari wilayah non-barat, sebagai penelitian selanjutnya komparasi dari penelitian ini dengan menggunakan konsep yang sama.

Kata Kunci: Politik Memori, Video Game, *Call of Duty : Black Ops Cold War*, Hegemoni, Perang Dingin,

THE UNITED STATES' COLD WAR MEMORY IN THE VIDEO GAME “CALL OF DUTY BLACK OPS : COLD WAR”

ABSTRACT

This research discusses the representation of the United States' hegemonic memory politics toward Russia in the post-Cold War era as depicted in the video game Call of Duty: Black Ops Cold War. Utilizing a descriptive qualitative approach, this study employs Edward S. Herman and Noam Chomsky's Manufacturing Consent theory and the concept of Hegemonic Memory to examine how the game's narrative constructs collective perception and reinforces U.S. ideological dominance. The analysis focuses on four of the five media filters in Manufacturing Consent: Ownership, Flak, Sourcing, and Anti-Communism Fear—all of which are implicitly present in the game's content. The findings reveal that the game actively embeds biased narratives favoring the United States by portraying its adversaries, distorting historical events, and embedding ideological propaganda, particularly within the Cold War setting. This study also recommends analyzing other military-themed games produced by non-Western developers as subsequent comparative research, employing the same conceptual framework

Keywords: Memory Politics, Video Game, Call of Duty : Black Ops Cold War, Hegemony, Cold War,