



Judul Tugas Akhir Skripsi :

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

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana : S.Hub.Int.

Nama : Bagas Aulya Pratama

NIM : 2010412074



PROGRAM STUDI : Hubungan Internasional
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU
POLITIK UNIVERSITAS PEMBANGUNAN
NASIONAL VETERAN JAKARTA

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

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

Oleh:

Bagas Aulya Pratama

2010412074

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian

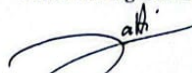
**Guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan
Internasional**

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada

Tanggal seperti tertera di bawah ini

Jakarta, 18 Juni 2025

Pembimbing Utama



Jati Satrio S.Ip.MA.



**Program Studi Hubungan Internasional
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Tahun 2023**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Bagas Aulya Pratama
NIM : 2010412074
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 17 Juli 2025

Yang menyatakan,


Bagas Aulya Pratama

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Aulya Pratama
NIM : 2010412074
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

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

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 17 Juli

Yang menyatakan,



Bagas Aulya Pratama

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Bagas Aulya Pratama
NIM : 2010412074
Program Studi : S1 Hubungan Internasional
Judul Skripsi : POLITIK MEMORI PERANG DINGIN AMERIKA
SERIKAT DALAM *VIDEO GAMES* "CALL OF DUTY
BLACK OPS : COLD WAR"

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Pembimbing I



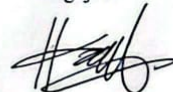
Jati Satrio, S.IP, MA

Penguji I



Raden Maisa Yudono, S.Sos M.Si

Penguji II



M. Kamil Ghiffary A., M.Si

Kepala Program Studi
Hubungan Internasional



Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP., M.Si

Ditetapkan di :

Jakarta

Tanggal Ujian : 8, Juli 2025

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Bagas Aulya Pratama
NIM : 2010412074
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : SI Hubungan Internasional
Judul Skripsi : Politik Memori Perang Dingin Amerika Serikat dalam
Video Games Call Of Duty Black Ops : Cold War

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 17 Juli 2025

Yang menyatakan,



Bagas Aulya Pratama

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,

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu Penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penyusunan skripsi dengan judul “POLITIK MEMORI PERANG DINGIN AMERIKA SERIKAT DALAM *VIDEO GAMES* ‘*CALL OF DUTY BLACK OPS : COLD WAR*’ ” dapat diselesaikan dengan secara baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana Hubungan Internasional dari Program Studi S1 Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis sadari bahwa dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi banyak pihak yang telah membantu, membimbing serta mendukung penulis. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis memberikan rasa hormat dan terima kasih sebagai bentuk apresiasi kepada seluruh pihak, diantaranya kepada:

1. Sujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Karena berkat ridho dan berkah-nya, Penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan tepat waktu dan lancar tanpa kendala.
2. Ayah dan Ibu penulis, Muhamad Soleh dan Maya Tri Astuti yang senantiasa mendoakan, serta memberikan semangat dan dukungan moral dan material kepada penulis. Oleh karena itu, Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu
3. Kedua adik penulis, Malika Aulya Sachla dan Yasmin Aulya Hapipah yang penulis amat sayangi dan cintai. Yang senantiasa memberikan dukungan moral melalui candaan dan semangat setiap harinya. Sehingga, penulis dapat bersemangat untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini
4. Ketua Program Studi Hubungan Internasional, Ibu Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP., yang telah membantu serta memfasilitasi berbagai hal administratif penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing, Bapak Jati Satrio, S.IP, M.A, yang senantiasa membimbing, mendukung, membantu, dan memberikan arahan kepada

penulis mengenai topik skripsi ini sehingga skripsi ini bisa ditulis dengan baik oleh penulis

6. Dosen Penguji 1, Bapak Raden Maisa Y., S.Sos, M.Si. dan Dosen Penguji 2, Bapak M. Kamil Ghiffary A., M.Si yang telah memahami ,menguji, dan memberikan arahan serta hal-hal lainnya kepada penulis terkait skripsi yang telah dikerjakan penulis.
7. Seluruh Dosen dan staff pengajar di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang juga turut membantu penulis dalam proses menimba ilmu di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta sampai saat penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga besar SM FISIP “Sandya Wistara”, yang telah memberikan banyak pengalaman dan Pelajaran dalam setiap harinya. Juga menjadi tempat untuk melepaskan penat. Tiada henti-hentinya untuk memanjatkan syukur karena telah menjadi bagian daripada organisasi yang luar bias aini.
9. Teman-teman HI-B FISIP. Lingkup pertama yang sangat menerima penulis dengan baik, semoga suatu saat nanti seluruh anak kelas HI-B bisa menemukan jalur kesuksesannya masing-masing
10. Coze Coworking & Café dan kawan-kawan yang ada didalamnya, tempat yang memberikan pengalaman kerja pertama untuk penulis. Tempat yang merubah hidup penulis dan telah menjadi bagian besar dari hidup penulis. Semoga Coze bisa terus berkembang dan menjadi waralaba besar.
11. Aldi, Ojan, Adam, Tepu, Jihan, Gebi, Lya, Fadli, Aul, Azhar, Ical, Iyan, Lilo, Tanti, Zahwan, Adit, yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis di UPNVJ, semoga kesehatan dan kesuksesan akan mengiringi kalian selalu

DAFTAR ISI

<u>COVER PENGESAHAN</u>	i
<u>PERNYATAAN ORISINALITAS</u>	ii
<u>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</u>	iii
<u>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</u>	iv
<u>PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH</u>	v
<u>ABSTRAK</u>	vi
<u>ABSTRACT</u>	vii
<u>DAFTAR ISI</u>	x
<u>DAFTAR TABEL</u>	xii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xiii
<u>BAB I</u>	1
<u>PENDAHULUAN</u>	1
1.1. <u>Latar Belakang</u>	1
1.2. <u>Rumusan Masalah</u>	17
1.3. <u>Batasan Masalah</u>	17
1.4. <u>Tujuan Penelitian</u>	17
1.5. <u>Manfaat Penelitian</u>	18
1.6. <u>Sistematika Penulisan</u>	18
<u>BAB II</u>	20
<u>TINJAUAN PUSTAKA</u>	20
2.1. <u>Konsep dan Teori Penelitian</u>	20
2.1.1. <u>Manufacturing Consent</u>	20
2.1.2. <u>Hegemonic Memory</u>	22
2.1.3. <u>Budaya Populer</u>	23
2.2. <u>Kerangka Pemikiran</u>	25
<u>BAB III</u>	27
<u>METODOLOGI PENELITIAN</u>	27
3.1. <u>Objek Penelitian</u>	27
3.2. <u>Jenis Penelitian</u>	28
3.3. <u>Teknik Pengumpulan Data</u>	29

3.4.	<u>Sumber Data</u>	30
3.5.	<u>Teknik Analisis Data</u>	31
3.6.	<u>Waktu dan Tempat Penelitian</u>	32
3.7.	<u>Tabel Rencana Waktu</u>	32
BAB IV		33
<u><i>CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR DAN HEGEMONI AMERIKA</i></u>		
<u><i>SERIKAT DALAM PERANG DINGIN</i></u>		33
4.1	<u>Waralaba <i>Call of Duty</i></u>	33
4.2	<u><i>Call of Duty : Black Ops Cold War</i></u>	43
BAB V		50
<u><i>PROSES MANUFACTURING CONSENT DALAM GIM CALL OF DUTY</i></u>		
<u><i>BLACK OPS COLD WAR</i></u>		50
5.1	<u><i>Manufacturing Consent Dalam Gim Call of Duty : Black Ops Cold War</i></u>	50
5.2	<u>Diskusi</u>	64
BAB VI		69
<u>KESIMPULAN DAN SARAN</u>		69
6.1.	<u>Kesimpulan</u>	69
6.2.	<u>Saran</u>	71
6.2.1.	<u>Saran Praktis</u>	71
6.2.2.	<u>Saran Teoritis</u>	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	32
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sampul utama <i>Call of Duty : Black Ops Cold War</i>	7
Gambar 1.2 wawancara Yuri Bezmenov yang dimasukkan pada trailer CoD : Cold War	9
Gambar 2.1 Diagram kerangka pemikiran	25
Gambar 4.1 tim <i>Black Ops</i> yang dipimpin oleh Russel Adler	45
Gambar 4.2 Sosok-sosok “Perseus” dalam gim <i>Call of Duty : Black Ops Cold War</i>	44
Gambar 5.1 halaman pertama dari Laporan yang dibuat oleh Tom Secker	56
Gambar 5.2 Tragedi <i>Tiananmen Square</i> yang dimasukkan pada trailer Gim CoD : Cold War	60
Gambar 5.3 karakter Perseus dalam Gim <i>Call of Duty : Black Ops Cold War</i> ...	62