

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Jika ditarik kembali untuk melihat rumusan masalah “Bagaimana gim *Call of Duty Black Ops Cold War* bisa menggambarkan *Hegemonic Memory* tentang hegemoni Amerika Serikat terhadap Rusia pasca perang dingin?”, penulis dapat menarik Kesimpulan bahwa *Call of Duty : Black Ops Cold War* *Call of Duty Black Ops: Cold War* tidak hanya menjadi media hiburan tetapi juga sarana pembentukan narasi hegemonik yang mencerminkan dominasi ideologi dan politik luar negeri Amerika Serikat. Melalui pendekatan kualitatif dan analisa model propaganda dan teori *Manufacturing Consent* dari Herman dan Chomsky serta konsep *Hegemonic Memory* atau politik memori. Penulis menemukan bahwa 4 dari 5 filter yang ada pada teori *Manufacturing Consent* Herman dan Chomsky bisa diidentifikasi oleh penulis. Pada filter *ownership*, penulis mengidentifikasi bahwa Activision Blizzard merupakan sebuah korporasi besar dan juga salah satu raksasa pada bidang industri *video games*, apalagi saat ini Activision Blizzard juga dipegang oleh salah satu perusahaan terbesar di bidang teknologi dan hiburan yaitu Microsoft, lewat akuisisi mereka pada tahun 2023 dengan membayar sebesar \$68,7 Miliar. Sebagai produk unggulan Activision Blizzard, waralaba *Call of Duty* mendapat suntikan dana produksi yang cukup besar setiap judul barunya. Untuk *Call of Duty : Black Ops Cold War*, Activision Blizzard diketahui mendanai gim tersebut sebesar \$700 juta. Dana yang begitu besar digelontorkan demi menjaga produk unggulan mereka tetap merajai gim *first person shooter* bertema militer di dunia industri *video games*. dengan begitu, CoD : Cold War berhasil menjual 30 juta unit secara global. Menunjukkan bahwa begitu masifnya pemain *Call of Duty* di lingkup internasional.

Dalam Filter *Sourcing*, Activision Blizzard mempunyai kedekatan dengan pemerintah Amerika Serikat dan militernya, sesuai dengan laporan yang ditulis oleh Tom Secker pada 2017. Activision Blizzard dan para produser gim dari waralaba *Call of Duty* bekerja sama dengan unit-unit militer Amerika Serikat

seperti *United States Marine Corps* (USMC), *Air force Special Operations Command* (AFSOC), dan *United States Coast Guard* (USGC) untuk membantu produksi judul-judul *Call of Duty* dalam advokasi, dan perizinan riset untuk aset dalam gim tersebut. Selain itu, Activision Blizzard juga mempekerjakan para mantan anggota militer dan pemerintahan di dalam perusahaan mereka, Frances Townsend, Chance Glasco, dan Dave Anthony adalah tiga dari beberapa karyawan di Activision Blizzard yang pernah bekerja sebagai seorang prajurit militer. Tidak berhenti sampai situ, hubungan Activision Blizzard dengan militer juga terjalin kepada para veteran. Dengan yayasan *Call of Duty Endowment* (CODE) yang didirikan oleh CEO Activision yaitu Bobby Kotick, Yayasan ini membantu para veteran perang untuk bisa menemukan kepercayaan diri dan pekerjaan kembali. Sejauh ini, CODE telah 150.000 veteran yang ada di Amerika Serikat dan 150.000 veteran lainnya yang ada di Britania Raya.

Lalu pada filter *Flak*, Activision Blizzard dalam gim *Call of Duty : Black Ops Cold War* berhasil menghindari *flak* dalam isu gender dan isu Tiananmen Square dari Tiongkok. Salah satu protagonis pembantu dalam gim CoD : Cold War, Helen Park diberikan pengembangan karakter yang serius, dan bukan hanya datang sebagai pelengkap. Dengan pemberian latar belakang cerita karakter dan keahlian khusus tersebut, Activision Blizzard dan *Call of Duty : Black Ops Cold War* berhasil menghindari stereotip *Token Female Character* terhadap perempuan dalam sebuah gim. Namun, CoD : Cold War sempat mendapat kontroversi yang cukup mengkhawatirkan bagi pihak Activision Blizzard, ancaman pencekalan dari pemerintah Republik Rakyat Tiongkok datang ketika *trailer* dari gim CoD : Cold War menampilkan 1 *frame* dari tragedi Tiananmen Square yang sangat sensitif di sana. Namun, Activision Blizzard menanggapi respon tersebut dengan baik dengan menghapus konten tragedi Tiananmen Square yang ada pada *trailer* gim CoD : Cold War. Alasan pihak Activision Blizzard melakukan hal tersebut ialah karena mereka ingin meminimalisir konflik dan kontroversi yang terjadi pada gim mereka. Hal yang sangat wajar dilakukan oleh perusahaan berorientasi profit karena kontroversi seperti itu dapat mengganggu penjualan bahkan sebelum gim nya dirilis.

Dan filter terakhir adalah bagaimana *Call of Duty : Black Ops Cold War* menghadirkan *anti-communism and fear* pada gim mereka. Dalam gim *Call of Duty: Black Ops Cold War*, karakter antagonis "Perseus" merepresentasikan simbol dari ideologi anti-amerikanisme yang secara naratif difabrikasi menjadi ancaman global. Melalui filter *anti-communism and fear*, gim ini membingkai ideologi yang menentang dominasi Amerika Serikat sebagai berbahaya, ekstrem, dan destruktif. Dengan cara ini, gim tersebut memperkuat persepsi hegemonik bahwa hanya ideologi Amerika yang sah dan benar, sementara pandangan alternatif dikonstruksikan sebagai ancaman yang harus dilawan. Hal ini menunjukkan bagaimana video game dapat menjadi media efektif untuk menyebarkan narasi politik yang bias melalui bentuk hiburan interaktif.

6.2. Saran

6.2.1. Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis melihat bahwa konsep *Manufacturing Consent* dalam penanaman politik memori dalam sebuah gim bisa dilakukan dengan dukungan pemerintah dan para pemangku kekuasaan lainnya. Bukan hanya untuk penanaman politik memori yang terkesan negatif, metode ini juga bisa dilakukan dengan kolaborasi dari sebuah pengembang *video games*, penerbit *video games*, dan Pemerintah suatu negara untuk mempromosikan budaya mereka melalui sebuah permainan. Cara ini juga bisa digunakan untuk *soft diplomacy* dari sebuah negara dengan memperkenalkan Sejarah, budaya, dan ideologi sebuah negara, ditambah dengan kekuatan budaya populer yang sangat mudah masuk kedalam masyarakat dunia ini. Penggunaan gim sebagai alat *soft diplomacy* juga dirasa efektif seiring dengan perkembangan industri hiburan *video games*, perkembangan teknologi yang begitu pesat, dan bertambahnya komunitas pemain *video games* dari hari ke hari. Bagi Indonesia, penanaman politik memori menggunakan teori *manufacturing consent* ini juga bisa digunakan untuk memperbaiki citra lembaga-lembaga yang ada di Indonesia melalui pendekatan yang lebih menghibur dan mudah untuk diakses oleh seluruh warga Indonesia. Untuk urusan diplomasi luar negeri, Indonesia bisa bekerja sama dengan pengembang luar negeri maupun dalam negeri untuk membantu mempromosikan

kekayaan budaya yang Indonesia miliki, karena dirasa budaya Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dan menarik untuk ditelusuri.

6.2.2. Saran Teoritis

Dalam sudut pandang teoritis, penelitian ini menunjukkan bahwa budaya populer efektif digunakan untuk melakukan globalisasi oleh aktor negara dengan bantuan aktor non-negara, melalui Kerjasama *G to B*, eksplorasi akan potensi penyebaran ideologi, budaya, dan pengaruh melalui pendekatan budaya populer yang dirasa dapat menjangkau seluruh kalangan dari Masyarakat dunia, Dalam konteks penelitian ini bentuk budaya populer yang dimaksud adalah *video games*. Untuk itu, penulis mengharapkan penelitian kedepannya dapat mengukur sejauh mana penggunaan budaya populer, terkhususnya *video games* dapat digunakan sebagai alat *soft diplomacy* untuk menyebarkan ideologi, dan budaya lewat kerjasama pemerintah dan *stakeholder* industri hiburan *video games*.

Selain itu, pada gim ini masih ditemukan beberapa hal yang menarik untuk dijadikan penelitian, seperti ditemukannya implementasi diversitas pada dunia gim lewat anggota-anggota dari *Black Ops* yang berasal dari latar belakang, gender, dan ras yang berbeda. Salah satunya adalah karakter Helen Park, yang merupakan karakter Perempuan satu-satunya yang ada di grup dan merupakan ahli bahan peledak. Karakter Helen Park dihadirkan Activision Blizzard sebagai tokoh pembantu yang baik dari segi pengembangan karakter. Terkadang, gim menambahkan karakter Perempuan dikonstruksikan hanya untuk “pemanis” dan “pelengkap”. Namun, karakter Helen Park yang diberi latar belakang yang makin menguatkan motivasi dan meningkatkan empati dan simpati kepada karakter ini. Dengan demikian, *CoD : Cold War* berhasil menjadikan Helen Park terhindar dari “*Token Female Character*”. Oleh karena itu, Penulis juga mengharapkan hal tersebut bisa ditinjau lebih jauh dalam penelitian kedepannya.