

Video Game sebagai Media Sosialisasi Politik: Satu Telaah

Arditya Prayogi ^{1*}, Nurifah Mumtazah ², Salwa ³, Chomsah Rachmawati ⁴, Zahra Khoirunnisa ⁵, Riki Nasrullah ⁶, Imam Prayogo Pujiono ⁷

^{1-5,7} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

⁶ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: arditya.prayogi@uingusdur.ac.id ¹, nurifah.mumtazah25225@mhs.uingusdur.ac.id ²,

salwa25102@mhs.uingusdur.ac.id ³, chomsah.rachmawati25033@mhs.uingusdur.ac.id ⁴,

zahra.khoirunnisa25041@mhs.uingusdur.ac.id ⁵, rikinasrullah@unesa.ac.id ⁶,

imam.prayogo.p@uingusdur.ac.id ⁷

*Penulis Korespondensi: arditya.prayogi@uingusdur.ac.id

Abstract, *The development of digital technology has positioned video games beyond mere entertainment to become a cultural medium with the potential to influence players' social and political perspectives. In this context, video games are seen as relevant as a medium for political socialization because they present interactive narratives, moral choices, and social simulations that allow players to directly experience dilemmas of power, justice, responsibility, and state-citizen relations. This article aims to analyze the potential of video games as a medium for political socialization, examine narrative elements that influence the formation of political awareness, and examine the possibility of integrating the Indonesian socio-cultural context into game narratives. This research uses a qualitative approach with a literature review design through a search of various literature sources. The results indicate that video games can serve as a medium for informal political socialization through participatory experiences, moral reflection, and the immersive internalization of political values. This potential will be further enhanced by incorporating local Indonesian contexts, such as mutual cooperation (gotong royong), diversity, and social justice. This study confirms that video games are worthy of being positioned as an educational-cultural medium that can expand political education models in the digital era.*

Keywords: *Digital Culture, Interactive Narrative, Political Awareness, Political Socialization, Video Games.*

Abstrak, Perkembangan teknologi digital telah menempatkan video game tidak lagi sekadar sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium budaya yang berpotensi memengaruhi cara pandang sosial dan politik pemain. Dalam konteks ini, video game dipandang relevan sebagai media sosialisasi politik karena menghadirkan narasi interaktif, pilihan moral, dan simulasi sosial yang memungkinkan pemain mengalami langsung dilema kekuasaan, keadilan, tanggung jawab, dan relasi negara-warga. Artikel ini bertujuan menganalisis potensi video game sebagai media sosialisasi politik, menelaah elemen naratif yang berpengaruh dalam pembentukan kesadaran politik, serta mengkaji kemungkinan integrasi konteks sosial-budaya Indonesia dalam narasi game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain *literature review* melalui penelusuran berbagai literatur pustaka. Hasil kajian menunjukkan bahwa video game mampu menjadi media sosialisasi politik nonformal melalui pengalaman partisipatif, refleksi moral, dan internalisasi nilai politik yang berlangsung secara imersif. Potensi tersebut akan lebih kuat bila dikembangkan dengan memasukkan konteks lokal Indonesia, seperti gotong royong, keberagaman, dan keadilan sosial. Kajian ini menegaskan bahwa video game layak diposisikan sebagai medium edukatif-kultural yang dapat memperluas model pendidikan politik di era digital.

Kata Kunci: Budaya Digital, Kesadaran Politik, Narasi Interaktif, Sosialisasi Politik, Video Game.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong *video game* berevolusi dari sekadar sarana hiburan menjadi medium budaya yang memiliki pengaruh sosial yang luas. *Video game* kini menghadirkan pengalaman interaktif yang memungkinkan pemain terlibat secara aktif

dalam dunia virtual yang sarat dengan makna sosial, ekonomi, dan politik. Berbeda dengan media konvensional yang bersifat satu arah, *video game* menawarkan ruang partisipatif melalui mekanisme pilihan, konsekuensi, dan simulasi sosial. Interaktivitas ini menjadikan *video game* sebagai medium yang potensial dalam membentuk cara pandang, sikap, dan pemahaman pemain terhadap realitas sosial (Joshi et al., 2025). Dalam konteks ini, *video game* tidak lagi dapat dipahami hanya sebagai produk industri kreatif, tetapi juga sebagai arena produksi makna dan nilai. Oleh karena itu, kajian tentang *video game* perlu ditempatkan dalam kerangka yang lebih luas sebagai medium komunikasi sosial dan politik.

Salah satu aspek penting dari *video game* yang relevan dengan kajian politik adalah narasi interaktif yang dibangun melalui alur cerita, dialog, dan pilihan moral. Narasi semacam ini memungkinkan pemain untuk berperan sebagai subjek yang mengambil keputusan dan menghadapi konsekuensi dari pilihan tersebut. Melalui mekanisme ini, pemain tidak hanya mengonsumsi cerita, tetapi turut membentuk jalannya narasi. *Video game* mampu menyampaikan pesan ideologis dan politik melalui sistem aturan dan mekanisme permainan (*persuasive games*) (Bogost, 2007). Proses persuasi dalam *game* dengan demikian, tidak berlangsung secara eksplisit, melainkan melalui pengalaman bermain yang berulang dan reflektif. Hal ini membuka ruang bagi *video game* untuk berfungsi sebagai media sosialisasi politik yang bersifat implisit namun efektif.

Dalam perspektif studi sosial kontemporer, sosialisasi politik tidak lagi terbatas pada institusi formal seperti sekolah, keluarga, atau partai politik. Media digital memainkan peran yang semakin signifikan dalam membentuk orientasi politik, khususnya di kalangan generasi muda (Prisilia et al., 2025). *Video game*, sebagai bagian dari budaya digital, memiliki karakteristik yang selaras dengan pola konsumsi media generasi tersebut. Keterlibatan emosional, tantangan kognitif, dan kebebasan bereksplorasi menjadikan *game* sebagai medium yang mampu menanamkan nilai dan pemahaman politik secara tidak langsung. Proses ini berlangsung melalui internalisasi nilai yang tersirat dalam narasi dan mekanisme permainan (Shliakhovchuk, 2024). Oleh karena itu, *video game* layak dikaji sebagai salah satu agen sosialisasi politik nonformal dalam masyarakat kontemporer.

Di Indonesia kajian ini dapat menjadi satu landasan, mengingat tingginya tingkat konsumsi *video game* di kalangan pemuda. Mayoritas pemain *game* berasal dari kelompok usia muda, yang sekaligus merupakan kelompok strategis dalam dinamika politik. Pemuda sering diposisikan sebagai agen perubahan sosial, namun partisipasi politik mereka dalam ranah formal cenderung fluktuatif. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya literasi politik dan minimnya media yang relevan dengan gaya hidup digital dapat menjadi faktor penghambat

keterlibatan politik pemuda. Dalam kondisi ini, *video game* memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan antara dunia politik dan pengalaman sehari-hari generasi muda. Narasi interaktif dalam *video game* dapat menjadi pintu masuk untuk memperkenalkan isu-isu politik secara kontekstual dan menarik (Wahyudhi, 2014).

Kajian Sicart (2013) menyatakan bahwa *video game* pada dasarnya dapat memengaruhi kesadaran politik melalui simulasi dilema etis dan sosial. *Game* seperti *Papers, Please* atau *The Witcher 3* dapat dijadikan contoh bagaimana pilihan moral dalam permainan merefleksikan isu kekuasaan, keadilan, dan tanggung jawab sosial. Desain *gameplay* dalam *game-game* ini menempatkan pemain dalam situasi etis kompleks dapat mendorong refleksi kritis terhadap struktur sosial dan politik. Pengalaman semacam ini memungkinkan pemain untuk memahami politik sebagai praktik yang penuh dilema, bukan sekadar konsep abstrak. Namun demikian, apa yang ada dalam kajian ini terbatas pada konteks Barat dengan latar sosial dan politik yang berbeda. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai relevansi dan adaptasi temuan tersebut dalam konteks Indonesia.

Di Indonesia, kajian tentang *video game* masih didominasi oleh pendekatan yang menyoroti dampak negatif, seperti kecanduan, kekerasan, atau penurunan prestasi akademik. Selain itu, banyak pula berfokus pada aspek teknis pengembangan *game* atau potensi ekonomi industri *game* (Prayogi et al., 2023; Prayogi, Nasrullah, Pujiono, et al., 2025; Prayogi, Nasrullah, Syaifuddin, et al., 2025). Pendekatan semacam ini cenderung mengabaikan dimensi sosial-politik dari *video game* sebagai medium kultural. Padahal, nilai-nilai lokal seperti gotong royong, demokrasi partisipatif, dan keadilan sosial memiliki potensi untuk diartikulasikan melalui narasi *game*, semisal pada *game* lokal *Pamali* yang memperlihatkan bahwa narasi berbasis budaya mampu membangun kedekatan emosional dengan pemain Indonesia (Thabathaba'i & Putra, 2021). Meski demikian, pemanfaatan narasi interaktif *video game* sebagai sarana sosialisasi politik berbasis konteks lokal masih jarang dibahas secara sistematis.

Gap tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan kajian teoretis yang mengintegrasikan perspektif global dengan konteks sosial-budaya Indonesia. *Video game* perlu dipahami sebagai ruang diskursif tempat nilai politik diproduksi, dinegosiasikan, dan diinternalisasi oleh pemain. Pemahaman demikian sejalan dengan gagasan pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menekankan peran observasi dan pengalaman dalam pembentukan sikap. Selain itu, konsep persuasi naratif dapat membantu menjelaskan bagaimana keterlibatan emosional dalam cerita dapat memengaruhi sikap dan pemahaman politik. Dengan menggabungkan kerangka tersebut, kajian ini berupaya menempatkan *video game* sebagai medium sosialisasi politik yang relevan dengan realitas digital masyarakat Indonesia. Fokus

pada kaum muda menjadi penting mengingat posisi mereka sebagai kelompok yang paling intens berinteraksi dengan *game* (Merilainen, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis potensi *video game* sebagai media sosialisasi politik. Analisis diarahkan pada bagaimana narasi interaktif dalam *video game* dipahami sebagai sarana pembentukan kesadaran politik. Selain itu, artikel ini mengkaji elemen naratif yang dinilai paling berpengaruh dalam membangun refleksi politik pemain. Kajian ini juga menyoroti kemungkinan integrasi konteks budaya Indonesia dalam narasi *video game* untuk memperkuat relevansi sosialnya. Dengan fokus tersebut, artikel ini diharapkan dapat memperkaya diskursus studi sosial kontemporer mengenai relasi antara budaya digital, pemuda, dan sosialisasi politik. Kontribusi teoretis dari kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan lanjutan maupun pengembangan *video game* lokal yang berorientasi pada pendidikan politik nonformal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain kajian literatur (*literature review*) untuk menganalisis *video game* sebagai media sosialisasi politik. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menelaah secara mendalam gagasan, konsep, dan temuan teoretis yang relevan dengan relasi antara *video game*, narasi interaktif, dan sosialisasi politik (Nasrullah et al., 2024; Prayogi et al., 2024). Kajian literatur difokuskan pada artikel jurnal, buku akademik, dan dokumen terkait yang membahas *video game* dalam konteks pendidikan politik, pembentukan kesadaran politik, serta budaya digital. Sumber literatur dipilih dari publikasi nasional dan internasional yang memiliki relevansi dengan studi sosial kontemporer. Penekanan utama kajian ini terletak pada dimensi konseptual dan analitis, bukan pada pengukuran kuantitatif dampak.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur akademik menggunakan basis data daring seperti *Google Scholar* dan *Scopus*. Kata kunci yang digunakan meliputi *video game*, narasi interaktif, sosialisasi politik, dan budaya digital. Literatur yang terpilih kemudian diseleksi berdasarkan kriteria relevansi topik, kredibilitas sumber, serta keterkaitan dengan konteks sosial dan politik. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama mengenai peran narasi game dalam membentuk pemahaman politik. Proses ini memungkinkan peneliti menyusun kategori analisis yang mencerminkan hubungan antara mekanisme permainan dan proses sosialisasi politik (Rizal et al., 2025).

Untuk memperkuat kerangka analisis, digunakan integrasi perspektif teoretis pembelajaran sosial dan persuasi naratif sebagai landasan interpretasi. Pendekatan ini digunakan untuk memahami bagaimana pengalaman bermain *game* dapat berkontribusi pada pembentukan sikap dan kesadaran politik pemain. Analisis juga diarahkan pada kemungkinan integrasi konteks budaya Indonesia dalam narasi *video game*, berdasarkan literatur yang relevan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk sintesis konseptual yang menekankan potensi *video game* sebagai media sosialisasi politik nonformal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Narasi Interaktif *Video Game* sebagai Media Sosialisasi Politik

Narasi interaktif merupakan elemen kunci yang membedakan *video game* dari media komunikasi politik konvensional. Dalam *game*, pemain tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi terlibat langsung dalam proses pengambilan keputusan yang memiliki konsekuensi naratif dan sistemik. Keterlibatan ini menciptakan pengalaman politik yang bersifat partisipatif, di mana pemain belajar melalui tindakan dan refleksi atas pilihan yang diambil. Dalam perspektif studi sosial kontemporer, pengalaman semacam ini relevan dengan konsep sosialisasi politik modern yang tidak lagi bersifat satu arah. Politik dipelajari melalui praktik, bukan sekadar wacana normatif. *Video game* menyediakan ruang simulatif yang memungkinkan proses tersebut berlangsung secara imersif (Asrianda & Zulfadli, 2022).

Bentuk riil narasi interaktif sebagai media sosialisasi politik dapat diamati dalam *game Papers, Please*. *Game* ini menempatkan pemain sebagai petugas imigrasi yang harus memutuskan siapa yang boleh masuk atau ditolak berdasarkan regulasi negara. Keputusan pemain tidak hanya berdampak pada skor permainan, tetapi juga pada kehidupan karakter lain dan stabilitas negara fiktif dalam *game*. Melalui mekanisme ini, pemain diperhadapkan pada dilema antara kemanusiaan, kepatuhan hukum, dan tekanan politik (Morrissette, 2017). Pengalaman tersebut merepresentasikan bagaimana kebijakan publik bekerja dalam kondisi nyata. *Game* ini memperlihatkan bahwa politik hadir dalam keputusan administratif sehari-hari.

Narasi serupa juga ditemukan dalam *The Witcher 3: Wild Hunt*, meskipun berlatar dunia fantasi. *Game* ini mengangkat konflik politik antar kerajaan, relasi kuasa antara penguasa dan rakyat, serta dampak perang terhadap masyarakat sipil. Pemain sering dihadapkan pada pilihan moral yang tidak memiliki jawaban benar atau salah secara mutlak. Setiap keputusan membawa konsekuensi sosial dan politik yang berbeda dalam alur cerita. Mekanisme ini

mendorong pemain untuk memahami politik sebagai arena konflik kepentingan. Kesadaran politik dibangun melalui pengalaman naratif yang kompleks dan berlapis.

Lebih lanjut, *game* strategi seperti *Democracy 4* secara eksplisit merepresentasikan sistem politik modern. Pemain berperan sebagai kepala pemerintahan yang harus merancang kebijakan publik, mengelola anggaran, dan menjaga kepuasan berbagai kelompok kepentingan. Setiap kebijakan memiliki dampak langsung terhadap stabilitas politik dan elektabilitas. *Game* ini memperlihatkan bahwa keputusan politik selalu melibatkan kompromi dan risiko. Dalam konteks sosialisasi politik, pemain belajar memahami hubungan antara kebijakan, opini publik, dan legitimasi kekuasaan. Proses belajar terjadi melalui simulasi sistemik, bukan ceramah normatif (Torres-Toukoumidis et al., 2023).

Dalam konteks yang lebih dekat dengan realitas sosial, *This War of Mine* menghadirkan perspektif warga sipil dalam situasi konflik bersenjata. Pemain tidak berperan sebagai penguasa atau tentara, melainkan sebagai individu biasa yang harus bertahan hidup di tengah kebijakan dan perang yang tidak mereka pilih. Narasi ini memperluas pemahaman politik dengan menampilkan dampak kebijakan negara terhadap kehidupan sehari-hari. Politik tidak lagi dipahami sebagai arena elite, tetapi sebagai struktur yang memengaruhi kondisi sosial masyarakat. *Game* ini menanamkan kesadaran politik berbasis empati dan pengalaman sosial.

Pada konteks Indonesia, *game* lokal seperti *Pamali* menunjukkan bagaimana narasi berbasis budaya dapat menjadi pintu masuk pemahaman politik sosial. Meskipun tidak mengangkat politik formal, *Pamali* merepresentasikan sistem norma, sanksi sosial, dan relasi kuasa dalam komunitas. Pemain belajar bahwa pelanggaran terhadap nilai kolektif memiliki konsekuensi sosial yang nyata (Thabathaba'i & Putra, 2021). Mekanisme ini paralel dengan praktik sosial-politik di masyarakat Indonesia, di mana kontrol sosial sering kali lebih dominan daripada regulasi formal (Abdullatif & Salito, 2026). *Game* ini memperlihatkan bahwa sosialisasi politik juga berlangsung melalui nilai budaya dan norma lokal.

Keterlibatan aktif pemain dalam narasi interaktif memperkuat proses internalisasi nilai politik. Pemain tidak hanya mengetahui konsep seperti keadilan, otoritas, atau tanggung jawab sosial, tetapi mengalami langsung implikasinya. Pengalaman ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan peran pengalaman dan observasi dalam pembentukan sikap (Firmansyah & Saepuloh, 2022). Dalam *game*, kegagalan dan keberhasilan menjadi bagian dari proses belajar politik. Kesadaran politik tumbuh secara gradual melalui refleksi atas tindakan yang diambil.

Narasi interaktif dalam *video game* memperluas spektrum media sosialisasi politik di era digital. *Game* mampu menjembatani jarak antara abstraksi politik dan pengalaman konkret pemain. Berbeda dengan media tradisional yang bersifat informatif, *game* menawarkan pengalaman deliberatif dan partisipatif. Kaum muda sebagai kelompok dominan pemain *game* memperoleh ruang alternatif untuk memahami politik secara kritis. Dengan demikian, *video game* bukan sekadar hiburan, melainkan medium sosial yang memiliki kapasitas membentuk kesadaran politik melalui pengalaman naratif yang nyata dan kontekstual.

Elemen Naratif *Video Game* dan Pembentukan Kesadaran Politik

Selainnya banyak hal, tidak semua *video game* memiliki kapasitas yang sama dalam membentuk kesadaran politik, melainkan sangat ditentukan oleh elemen naratif yang dihadirkan. Elemen seperti pilihan moral, dialog interaktif, struktur cerita bercabang, serta konsekuensi dari tindakan pemain menjadi mekanisme utama dalam proses sosialisasi politik. Dalam *game* berbasis narasi, pemain dihadapkan pada situasi yang meniru kompleksitas realitas sosial dan politik. Kondisi ini mendorong pemain untuk mempertimbangkan nilai, kepentingan, dan dampak sosial dari keputusan yang diambil (Liu, 2025). Berbeda dari pembelajaran normatif, *game* menghadirkan politik sebagai praktik sosial yang penuh ambiguitas. Elemen-elemen ini menjadikan *game* sebagai medium reflektif yang relevan, utamanya bagi kaum muda selaku *user* mayoritas *video game*.

Pilihan moral merupakan elemen naratif yang sering disorot sebagai pemicu kesadaran politik (Wang, 2025). *Game The Witcher 3: Wild Hunt* menempatkan pemain dalam situasi di mana tidak ada keputusan yang sepenuhnya benar atau salah. Pilihan yang diambil pemain sering kali berdampak pada kelompok sosial tertentu, seperti minoritas, penguasa lokal, atau komunitas yang terpinggirkan. Konsekuensi ini mengajarkan bahwa keputusan politik selalu melibatkan kompromi dan risiko sosial. Pada *game* semacam ini, para pemain dapat belajar memahami politik sebagai arena kepentingan yang saling beririsan. Proses ini berkontribusi pada pembentukan sikap kritis terhadap kekuasaan dan kebijakan publik.

Dialog interaktif juga berperan penting dalam membangun kesadaran politik melalui representasi wacana sosial (Fauzan et al., 2026). Hal ini dapat dilihat dalam *game Disco Elysium* dimana pemain terlibat dalam percakapan panjang yang sarat dengan ideologi, kritik sistem sosial, dan pertanyaan tentang legitimasi kekuasaan. Dialog tidak hanya berfungsi sebagai alat naratif, tetapi juga sebagai ruang perdebatan nilai. Pemain dipaksa untuk memilih respons yang mencerminkan sikap ideologis tertentu, baik progresif, konservatif, maupun apatis. Pilihan dialog tersebut memengaruhi perkembangan karakter dan alur cerita secara

keseluruhan. Dengan cara ini, *game* menjadi ruang simulasi diskursus politik yang jarang ditemukan dalam media hiburan lain.

Elemen simulasi sistem politik dan birokrasi juga memiliki kontribusi signifikan dalam sosialisasi politik kaum muda. *Game Papers, Please* merepresentasikan politik melalui rutinitas administratif yang tampak sederhana, tetapi sarat dengan implikasi moral dan kemanusiaan. Pemain berperan sebagai petugas imigrasi yang harus mematuhi aturan negara sekaligus menghadapi dilema etis terkait kemanusiaan. Situasi ini memperlihatkan bagaimana kebijakan politik diterjemahkan dalam praktik sehari-hari. Pada *game* ini, pemain tidak hanya memahami konsep negara dan hukum, tetapi juga dampaknya terhadap individu. Representasi semacam ini memperluas pemahaman politik dari ranah abstrak ke pengalaman konkret (Morrisette, 2017).

Dalam konteks Indonesia, meskipun *game* dengan tema politik eksplisit masih terbatas, beberapa *game* lokal menunjukkan potensi naratif yang relevan secara sosial dan kultural. *Game* seperti *Pamali* memang tidak secara langsung membahas politik elektoral, tetapi merepresentasikan nilai sosial, norma komunitas, dan relasi kekuasaan dalam masyarakat lokal. Narasi berbasis budaya ini menciptakan ruang refleksi tentang otoritas sosial, kepatuhan, dan sanksi moral. Bagi pemain Indonesia, konteks budaya yang familiar meningkatkan keterlibatan emosional dan pemaknaan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi politik tidak selalu harus bersifat eksplisit, tetapi dapat berlangsung melalui narasi sosial yang berakar pada pengalaman kolektif (Haryanto, 2018).

Representasi isu sosial seperti ketimpangan, korupsi, dan keadilan juga menjadi titik tekan dalam narasi *game* (Sebastian et al., 2025). Hal ini dapat dilihat pada *game* strategi seperti *This War of Mine* menempatkan pemain dalam posisi warga sipil yang terdampak konflik, bukan sebagai aktor militer atau elite politik. Perspektif ini membalik narasi dominan tentang perang dan kekuasaan, sekaligus menumbuhkan empati terhadap kelompok rentan. Kaum muda yang terlibat dalam narasi semacam ini cenderung dapat mengembangkan sensitivitas sosial yang lebih tinggi terhadap kebijakan publik dan konflik politik. Elemen ini memperkuat fungsi *game* sebagai media sosialisasi politik berbasis pengalaman. Kesadaran politik tumbuh melalui pemahaman dampak nyata kebijakan terhadap kehidupan sehari-hari.

Walhasil, elemen naratif dalam *video game* berperan sebagai jembatan antara pengalaman individual dan struktur sosial-politik yang lebih luas. Pilihan moral, dialog interaktif, dan simulasi sistem sosial memungkinkan kaum muda memahami politik sebagai proses yang hidup dan dinamis. *Game* menghadirkan politik bukan sebagai doktrin, tetapi sebagai pengalaman yang harus dinegosiasikan. Dalam perspektif studi sosial kontemporer,

pandangan ini relevan dengan karakter generasi muda yang cenderung kritis terhadap narasi otoritatif. Elemen naratif yang kuat menjadikan *video game* sebagai medium sosialisasi politik yang adaptif terhadap perubahan budaya digital.

Integrasi Konteks Sosial dan Budaya Indonesia dalam Narasi *Video Game* sebagai Media Sosialisasi Politik

Integrasi konteks sosial dan budaya Indonesia menjadi aspek krusial dalam memaksimalkan fungsi *video game* sebagai media sosialisasi politik. Dalam hal ini, efektivitas narasi interaktif sangat bergantung pada tingkat kedekatan pemain dengan realitas sosial yang direpresentasikan. Bagi kaum muda Indonesia, narasi politik yang terlalu abstrak atau mengadopsi konteks Barat sering kali terasa jauh dari pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, penguatan elemen lokal seperti nilai gotong royong, musyawarah, relasi mayoritas-minoritas, dan praktik demokrasi lokal menjadi kebutuhan mendesak. *Video game* yang mengintegrasikan konteks ini berpotensi menciptakan kesadaran politik yang lebih kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan yang menekankan pentingnya lokalitas dalam produksi makna politik (Aji, 2024).

Beberapa *game* lokal Indonesia mulai menunjukkan upaya integrasi konteks budaya sebagai basis narasi. *Game Pamali* misalnya, merepresentasikan nilai-nilai sosial tradisional, seperti kepatuhan terhadap norma adat, relasi kuasa dalam keluarga, serta sanksi sosial akibat pelanggaran nilai kolektif (Fauzhan et al., 2020). Meskipun tidak secara eksplisit membahas politik formal, struktur naratifnya mencerminkan praktik kontrol sosial yang juga menjadi bagian dari dinamika politik sehari-hari. Pemain diajak memahami bahwa tindakan individu selalu memiliki implikasi sosial. Narasi semacam ini membangun kesadaran tentang hubungan antara individu, norma, dan otoritas sosial. Dalam konteks sosialisasi politik, pengalaman ini relevan untuk memahami bagaimana kekuasaan bekerja pada level mikro.

Selain *game* berbasis budaya lokal, genre simulasi dan strategi juga memiliki potensi besar untuk mengangkat konteks politik Indonesia. *Game* seperti *Tropico* atau *Democracy* memang berlatar fiktif atau negara lain, tetapi mekanismenya dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan *game* dengan konteks Indonesia. Mekanisme pengelolaan kebijakan publik, keseimbangan kepentingan rakyat dan elite, serta konsekuensi politik dari keputusan ekonomi dapat diadaptasi ke dalam *setting* lokal. Misalnya, isu pembangunan daerah, ketimpangan pusat-daerah, atau konflik kepentingan dalam pengelolaan sumber daya alam. Adaptasi ini memungkinkan kaum muda Indonesia memahami politik sebagai proses negosiasi kepentingan yang kompleks. *Game* menjadi ruang eksperimen politik tanpa risiko nyata.

Konteks keberagaman agama dan etnis di Indonesia juga merupakan elemen penting dalam narasi *game* politik. *Game Never Alone (Kisima Ingitchuna)*, meskipun berasal dari konteks budaya Inuit Jepang, menunjukkan bagaimana narasi berbasis komunitas adat dapat memperkuat identitas kolektif dan kesadaran sosial. Model ini relevan untuk Indonesia yang memiliki beragam komunitas lokal dengan nilai dan tradisi berbeda. Narasi *game* dapat mengangkat isu toleransi, konflik horizontal, serta praktik hidup berdampingan dalam keberagaman. Kaum muda yang terlibat dalam narasi ini tidak hanya memahami perbedaan, tetapi juga belajar mengelola konflik secara konstruktif. Hal ini memperluas makna sosialisasi politik ke ranah sosial-kultural (Susilo et al., 2025).

Isu keadilan sosial dan ketimpangan juga dapat diintegrasikan secara kuat melalui narasi *game*. *Game This War of Mine* menunjukkan bagaimana perspektif warga sipil mampu mengubah cara pandang pemain terhadap konflik dan kebijakan negara. Dalam konteks Indonesia, pendekatan serupa dapat digunakan untuk merepresentasikan isu kemiskinan struktural, akses pendidikan, atau ketimpangan wilayah. Narasi yang berfokus pada pengalaman kelompok rentan membantu kaum muda memahami politik dari sudut pandang non-elite. Kesadaran politik yang terbentuk tidak berhenti pada pengetahuan, tetapi berkembang menjadi empati sosial. Elemen ini penting dalam membentuk warga negara yang peka terhadap keadilan sosial (Pontes et al., 2018).

Integrasi konteks Indonesia dalam *game* juga berkaitan dengan bahasa, simbol, dan representasi visual. Penggunaan bahasa lokal, simbol nasional, atau ruang sosial yang familiar seperti sekolah, desa, atau lingkungan perkotaan meningkatkan rasa kedekatan pemain. Kedekatan ini memperkuat efek persuasi naratif karena pemain merasa terlibat secara personal. *Game* tidak lagi dipersepsikan sebagai produk asing, melainkan sebagai cerminan realitas sosial mereka sendiri. Dalam perspektif sosialisasi politik, hal ini mempermudah internalisasi nilai-nilai kewargaan. Narasi ini menjadi medium dialog antara pengalaman digital dan realitas sosial (Mawarti et al., 2023).

Dengan demikian, pengembangan *video game* dengan konteks sosial dan budaya Indonesia membuka peluang baru dalam pendidikan politik nonformal. *Game* dapat berfungsi sebagai ruang aman untuk mengeksplorasi isu sensitif tanpa tekanan ideologis yang kaku. Kaum muda Indonesia diajak memahami politik melalui pengalaman, bukan indoktrinasi yang mana hal ini relevan dengan karakter generasi muda (digital) yang cenderung kritis dan partisipatif. Integrasi konteks lokal tidak hanya memperkuat relevansi *game*, tetapi juga memperluas kontribusinya dalam diskursus sosialisasi politik kontemporer.

4. KESIMPULAN

Kajian ini memberi penegasan bahwa *video game* memiliki potensi yang kuat untuk dipahami sebagai media sosialisasi politik nonformal, terutama karena kemampuannya menghadirkan narasi interaktif yang menempatkan pemain sebagai subjek yang mengalami, menimbang, dan merefleksikan pilihan-pilihan politik secara langsung. Berbeda dari media politik konvensional yang cenderung bersifat informatif dan satu arah, *video game* memungkinkan proses internalisasi nilai politik berlangsung melalui keterlibatan emosional, dilema moral, simulasi kebijakan, dan konsekuensi sosial dari tindakan pemain. Potensi tersebut menjadi semakin relevan bagi kaum muda yang hidup dalam budaya digital, karena *video game* dapat menjembatani jarak antara konsep politik yang abstrak dengan pengalaman yang konkret dan partisipatif. Dalam konteks Indonesia, kekuatan *video game* sebagai media sosialisasi politik akan lebih bermakna apabila dikembangkan dengan mengintegrasikan konteks sosial dan budaya lokal, sehingga nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan sosial, keberagaman, dan demokrasi partisipatif dapat dihadirkan secara dekat dengan pengalaman pemain. Atas dasar itu, *video game* tidak lagi layak diposisikan semata sebagai produk hiburan, melainkan sebagai ruang diskursif yang mampu membentuk kesadaran politik, empati sosial, dan pemahaman kewargaan yang lebih reflektif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullatif, A. P., & Salito. (2026). Dinamika kekuasaan dan praktik politik dalam pengambilan kebijakan publik di Indonesia. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 253–263.
- Aji, W. T. (2024). Politik Lokal : Tinjauan Systematic Literature Review. *Perkara: Jurnal Ilmu Hukum Dan Politik*, 2(1), 415–429. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/perkara.v2i1.1805>
- Asrianda, & Zulfadli. (2022). Konsep Finite State Machine dan implementasinya pada Game. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 141–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i1.8352>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Fauzan, A. F., Sari, D., Rasyd, R., Azhar, A. Al, & Anggela, S. (2026). PERAN KOMUNITAS EDUKASI POLITIK DALAM MEMBANGUN KESADARAN KEWARGANEGARAAN PARTISIPATIF GENERASI Z. *GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal Dan Pembangunan*, 13(2), 32–46.
- Fauzhan, F., Alvian, E., Andreanto, S., & Amzy, N. (2020). ANALISIS ELEMEN VISUAL

GAME “PAMALI” DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN TEORI MIMESIS PLATO. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(02), 89–95.

Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik*, 1(3), 297–324.

Haryanto. (2018). *Sosialisasi Politik: Suatu Pemahaman Awal*. Penerbit PolGov.

Joshi, A., Mousas, C., Shahriar, S., & Kao, D. (2025). Exploring player agency in educational video games. *Entertainment Computing*, 52(June 2024), 100754. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100754>

Liu, Z. (2025). The Impact of Moral Choices in Games on Players’ Moral Values. *Proceedings of the 6th International Conference on Educational Innovation and Philosophical Inquiries*, 0, 66–71. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/86/2025.22814>

Mawarti, R. A., Alfaqi, M. Z., Habibi, M. M., & Shofa, A. M. A. (2023). Strategy For Internalization of Local Wisdom Values in Civic Virtue Development in The Context of Elections For Youth. *Proceeding of the 3rd International Conference on Social Knowledge Sciences and Education (ICSKSE)*, 356–363. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-168-5>

Merilainen, M. (2023). Young people’s engagement with digital gaming cultures – Validating and developing the digital gaming relationship theory. *Entertainment Computing*, 44(October 2022). <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100538>

Morrisette, J. (2017). Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please. *The International Journal of Computer Game Research*, 17(1).

Muzaki, M., Soleha, H. A., Minatika, N., Fadilah, M. N., & Prayogi, A. (2026). Harmonization of Reason and Revelation in the Islamic Scientific Tradition: A Study of the Concept of Integration of Knowledge at UIN KH. Abdurrahman Wahid, Ibn Tofail, and Ibn Rushd. *Aslama: Journal of Islamic Studies*, 3(1), 1-8.

Nasrullah, R., Laksono, K., Prayogi, A., Parmin, P., & Inayatillah, F. (2024). Establishing Literacy Foundations: Policies and Interventions for Indonesia’s Future Excellence. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(3), 1219–1230. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i3.11011>

Pontes, A., Henn, M., & Griffith, M. D. (2018). Towards a Conceptualization of Young People’s Political Engagement: A Qualitative Focus Group Study. *Societies*, 8(17). <https://doi.org/10.3390/soc8010017>

Prayogi, A., Isbah, F., & Ali, F. (2023). Review The Utilization Of Video Games As A Learning Media For Islamic Religious Education. *’Edification Journal*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i1.545>

Prayogi, A., Nasrullah, R., Prasetya, D., Marina, R., & Setiawan, S. (2024). SHAPING DEMOCRACY IN THE DIGITAL AGE: THE ROLE OF MEDIA IN INFLUENCING VOTER BEHAVIOR AND POLITICAL COMMUNICATION. *Jurnal Media Dan*

Komunikasi (MEKAS), 2(1), 24–33.

- Prayogi, A., Nasrullah, R., Pujiono, I. P., Setiawan, S., & Syaifuddin, M. (2025). Pariwisata Digital Populer: Kajian Destinasi Wisata Berbasis Video Game. *TOBA: Journal of Tourism, Hospitality, and Destination*, 4(1), 40–48. <https://doi.org/10.55123/toba.v4i1.4923>
- Prayogi, A., Nasrullah, R., Syaifuddin, M., & A'yun, Q. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Global melalui Video Game: Potensi dan Tantangan dalam Konteks Pendidikan Indonesia. *GURUPEDIA: Journal of Teacher and Education*, 1(2), 43–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.16324681>
- Prayogi, A., Nasrullah, R., Wahyudi, N. A., & Rosidin, L. (2026). Political Science as a Social Science of Power, Authority, and Legitimacy. *Journal Of Political and Development Issue*, 2(2), 11-24.
- Prisilia, O., Andita, N., Zikri, F. D., & Muchith, C. (2025). Konstruksi Identitas Politik Melalui Representasi Media Digital. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 2(7), 1296–1302. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i7.681>
- Pujiono, I. P., Solehuddin, M. S., Prayogi, A., Azizah, N., Sofyan, N. H., & Nugroho, D. A. (2026). Pelatihan digital marketing melalui aplikasi TikTok untuk pelajar di Desa Rogoselo, Kabupaten Pekalongan. *Abdimas Altruist: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(1), 28-35.
- Rizal, Z. A. G. E. M., Putri, H. L., Pratama, F. S., & Prayogi, A. (2025). REKONSILIASI SAINS ISLAM: KONSEP, PRINSIP, DAN IMPLEMENTASI ISLAMISASI ILMU. *ACINTYA: Jurnal Teologi, Filsafat Dan Studi Agama Volume*, 1(4), 79–86.
- Sebastian, A. G., Purwanti, & Hanum, I. S. (2025). Representasi masalah sosial dalam gim A Space for The Unbound kajian analisis wacana A Teun Van Dijk. *Imu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 9(1), 89–108.
- Shliakhovchuk, E. (2024). Video Games as Awareness Raisers, Attitude Changers, and Agents of Social Change. *Hindawi International Journal of Computer Games Technology*, 2024. <https://doi.org/10.1155/2024/3274715>
- Sicart, M. (2013). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press.
- Susilo, A., Anwar, K., & Agung S, L. (2025). KONTRIBUSI NARASI SEJARAH DALAM PEMBENTUKAN MEMORI KOLEKTIF DAN IDENTITAS SOSIAL. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 8(3), 242–251. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v8i3.14903>
- Thabathaba'i, A., & Putra, R. W. (2021). Representasi Folklor Bali Dalam Video Game Pamali: The Hungry Witch. *Jurnal Urban*, 5(2), 127–138.
- Torres-Toukoumidis, A., Gutiérrez, I. M., Becerra, M. H., León-Alberca, T., & Curiel, C. P. (2023). Let's Play Democracy, Exploratory Analysis of Political Video Games. *Societies*, 13(28), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/soc13020028>
- Wahyudhi, J. (2014). VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

(Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). *Sosio Didaktika*, 1(2), 199–210.

Wang, S. Y. N. (2025). Moral Language and Political Polarisation: An Overview. *Sociology Compass*, 19(e70063). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/soc4.70063>