DAMPAK *GAMEPLAY* TROPICO 5 TERHADAP PERSEPSI POLITIK PADA PEMAIN

IMPACT OF TROPICO 5 GAMEPLAY ON PLAYERS' POLITICAL PERCEPTION

Zahra Syamsi Fadhila[1], Tiara Radinska Deanda, S.Sn., M.Ds[2]
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif

zahrafadhila@student.telkomuniversity.ac.id[1], tiaradinska@telkomuniversity.ac.id[2]

Abstrak
Game dapat menjadi salah satu media kritik sosial dan memahami keadaan sosial. Tropico 5 menawarkan *gameplay city building* yang digabung dengan sistem politik elektoral dan humor-humor diktator. Pemain akan mengambil peran sebagai *El-Presidente,* presiden atau dinasti keluarga presiden dan menavigasi misi-misi yang harus diselesaikan, juga menjaga dukungan populer diatas 50% agar tidak kalah dalam *event* pemilihan presiden dalam *game.* Dampak *gameplay* Tropico 5 terhadap persepsi pemain pada politik adalah yang diteliti dan dibedah juga bagaimana *gameplay* mempengaruhi persepsi tersebut. Penelitian ini menggunakan ludologi untuk menganalisis bagaimana *mechanics* pada *game* Tropico 5 bekerja dan saling berinteraksi*, critical play* dan juga retorika prosedural untuk menganalisa bagaimana diwakilkannya proses menjalankan politik dalam *game* dapat mempengaruhi persepsi pemain tentang politik di luar *game*. Diperoleh kesimpulan bahwa pemain mengalami beberapa perubahan pada perspektif politik mereka. Beberapa diantaranya adalah tentang sejarah penjajahan di Indonesia menjadi lebih kontekstual dalam memahami motivasi pelaku penjajahan, pemain menganggap penyalahgunaan wewenang lembaga negara adalah masalah yang berakar di kewenangan yang terlalu luas dan harus dibatasi, dan pemain memandang hubungan diplomasi antar negara sebagai hubungan perdagangan daripada solidaritas antar negara. Persepsi pemain dipengaruhi oleh *mechanics* dalam *game* yang menggunakan teknik-teknik persuasif.
Kata kunci: *game* simulasi, persepsi politik, retorika prosedural , ludologi

Abstract
Games can serve as medium of social criticism and a tool for understanding social conditions. Tropico 5 offers city building gameplay with electoral politics-inspired mechanics and dictator humors. Players assumes the role of *El-Presidente*, president of Tropico or the president's family dynasty and players will navigate through missions while maintaining popular support above 50% so as not to lose elections day event in the game. The impact of Tropico 5 gameplay on players' perceptions on politics is studied, along with how the gameplay influence the perception. This study uses ludology to analyze how the game mechanics in Tropico 5 work and interact with each other, critical play and also procedural rhetoric to analyze how the process of political event represented in gameplay influences players' perceptions about politics. Based on the data analysis conducted, the players experienced some changes in their political perspectives. Players perspective on colonialism history in Indonesia become more contextual in understanding the motivations of colonialists, players perceive the abuse of state authority as a problem rooted in authority itself and can be solved by its limitation, and players perceive international diplomatic relations as more about trade relations than solidarity between countries. The player's perception is influenced by mechanics in the game that uses persuasive techniques.
Keywords: simulation game, political perception, procedural rhetoric, ludology.

Pendahuluan

Tropico dikenal dengan humor yang bergurau dengan topik diktator digabungkan dengan *gameplay* simulasi pembangunan dan manajemen. Tropico 5 merupakan sekuel kelima dari series *game* Tropico (Tack, 2014).Yang membuat Tropico 5 berbeda dari game-game lain di genre yang sama adalah unsur permainan politiknya, dan bagaimana unsur ini mempengaruhi kelancaran pemain untuk mencapa misi-misinya dalam simulasi membangun negara pulau. Salah satu aturan dalam game ini adalah setiap sekitar 5 tahun dalam waktu game, jika El-Presidente (sebutan peran pemain sebagai presiden dalam game Tropico 5) tidak mendapat setidaknya 50% dari dukungan populer warga negaranya, maka pemain otomatis kalah dan harus mengulang lagi dari awal atau dari titik simpan terakhir. Terdapat juga golongan-golongan politik yang dapat disogok, dan event-event lainnya yang akan ditemui pemain ketika berpindah era.

Series game Tropico menjadi sebuah cult-favorite karena dalam game, pemain dapat menjalankan fitur kill, bribe, banish sebagai pemimpin negara, yaitu memerintahkan pembunuhan, penyogokan dan pengasingan warga negara Tropico. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi pemain dalam game juga membuat ribuan pemain berkumpul dalam forum-forum internet tentang Tropico untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam game bersama. Komunitas pemain Tropico dari waktu ke waktu merefleksikan peristiwa dalam sejarah atau keadaan politik dunia dengan Tropico. Dapat dilihat bahwa game Tropico 5 dapat memicu percakapan tentang sejarah dan politik dalam komunitas pemainnya, tetapi belum ada penelitian yang membahas tentang dampak game Tropico 5 pada persepsi politik pada pemainnya, perlu diteliti persepsi

yang didapat pemain setelah bermain Tropico 5 dan cara game Tropico 5 menimbulkan persepsi baru tersebut melalui gameplay-nya.

2. Dasar Teori

2.1 Tropico 5

Tropico adalah *game* bergenre *Construction Management Simulation* yang dikembangkan oleh PopTop Software dan diterbitkan oleh *Gathering of Developers* pada April 2001. Pemain ditempatkan pada peran *"El Presidente"*, penguasa sebuah negara pulau fiksi di Karibia bernama Tropico selama era Perang Dingin dari 1950 dan seterusnya. Tujuan utama dari setiap *event* Tropico adalah untuk tetap berkuasa. Tropico di seri kelima dari series 'humor diktator' yang telah populer dan diakui oleh para kritikus *game.* Tropico 5 adalah *installment* ke-5 dari *series* Tropico. Tropico 5 dirilis untuk Microsoft Windows pada Mei 2014, dengan versi untuk Linux, OS X dan Xbox 360 dirilis kemudian pada tahun 2014 serta versi untuk PlayStation 4 dan Xbox One dirilis pada April 2015 dan Mei 2016 secara berurutan. Ada sejumlah penambahan pada *game mechanic* Tropico 5 dari sekuel sebelumnya, terutama kemampuan untuk maju ke era baru jika persyaratan tertentu terpenuhi; seperti konstitusi dan era-era baru. Tropico 5 mencakup 4 era yang berbeda, mulai dari Era Kolonial, Perang Dunia, Perang Dingin dan maju hingga *Modern Times* yang memungkinkan kemajuan dari abad ke-19 hingga ke-21. Mekanik permainan lainnya adalah *'El Presidente'* memiliki keluarga dinasti yang akan ada di pulau ini. Fitur *trade, research, uprgrade* dan *explore* juga telah dirombak.

2.2 Construction Management Simulation

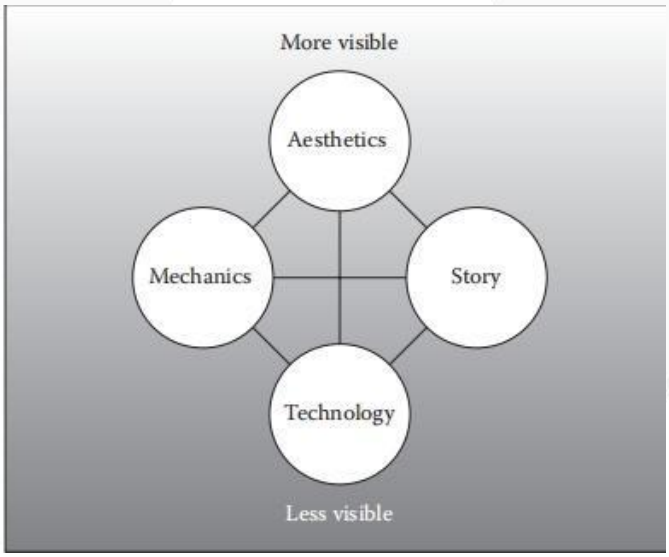
Construction Management Simulation (CMS) adalah jenis game simulasi di mana pemain membangun, memperluas atau mengelola komunitas fiktif atau proyek dengan sumber daya terbatas [1].

2.3 Game

Menurut Jesse Schell sebuah media dapat disebut sebagai game ketika memenuhi syarat-syarat berikut [2]:

1. Dimasuki pemain secara sukarela.
2. Memiliki tujuan bagi pemainnya.
3. Memiliki konflik.
4. Memiliki aturan tersendiri.
5. Bisa berakhir dengan menang atau kalah.
6. Bersifat interaktif.
7. Menantang pemain.
8. Dapat menciptakan nilai internal sendiri.
9. Dapat menarik pemain untuk bermain.
10. Merupakan sistem yang tertutup dan formal.

Menurut Schell, manusia bermain game karena kesenangan memecahkan masalah nampaknya telah menjadi bagian mekanisme bertahan hidup dari evolusi manusia. Orang-orang yang menikmati proses memecahkan sebuah masalah akan sukses bertahan hidup dalam sudut pandang evolusi. Game memiliki syarat menantang pemain, konflik dan interaktif, sehingga alasan manusia mendapat kesenangan dari bermain game adalah kepuasan dari memecahkan masalah. Ada beberapa cara untuk membagi elemen-elemen game. Menurut Schell, ada empat elemen utama dalam game (elemental tetrad):



Gambar Elemental Tetrad
Sumber: Schell, 2015

2.4 Critical Play

Sebagai media budaya, game memiliki kepercayaan yang melekat di dalam sistem representasi dan strukturnya, baik desainer game bermaksud untuk memasukkan ideologi ini atau tidak [3]. Dalam critical play, pemain dapat menyadari representasi ideologi dalam game ini ketika memainkan game, meskipun desainer game tidak bermaksud memasukkan

ideologi atau tidak. Ketika pemain menyadari representasi ideologi dalam game tanpa kesengajaan desainer game untuk merepresentasikannya, maka hal ini disebut dengan incidental learning. Menurut Flanagan, game yang kritis sering dibuat untuk mengatasi masalah dunia nyata atau untuk meningkatkan kesadaran dan menumbuhkan pemikiran kritis, dan menggunakan data dan cerita dunia nyata, memiliki fokus pada pendidikan dan opini publik, dan bertujuan untuk memberikan alternatif bagi media yang ada tentang isu-isu tersebut.

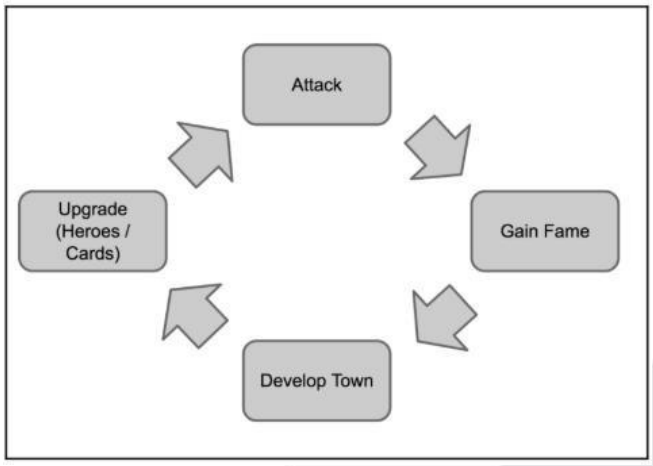
2.4 Retorika Prosedural

Ian Bogost menggabungkan dua istilah ini untuk mendefinisikan Retorika Prosedural sebagai "praktik menggunakan proses persuasif." Meskipun teknik inkripsi lainnya mungkin sebagian atau seluruhnya didorong oleh keinginan untuk mewakili proses manusia atau material, hanya sistem prosedural seperti perangkat lunak komputer yang benar-benar mewakili proses dengan proses. Di sinilah kekuatan khusus kendali prosedural terletak, pada kemampuan sepenuhnya untuk menggambarkan proses. [4] Fogg menyarankan tujuh jenis cara teknologi menjadi persuasif [5], menurut Bogost, ketujuh cara teknologi persuasif dapat menjadi instrumen persuasi bagi penggunanya, tidak terbatas dari game:

1. *Reduction* : menggunakan teknologi komputasi untuk menyederhanakan kegiatan kompleks menjadi tugas-tugas sederhana.
2. *Tunneling* : mengarahkan pengguna melalui serangkaian tindakan yang telah ditentukan, selangkah demi selangkah.
3. *Adjustment* : menyediakan informasi yang relevan bagi individu untuk mengubah sikap atau perilaku mereka atau keduanya.
4. *Suggestion* : produk komputasi interaktif yang menyarankan perilaku pada saat yang paling tepat.
5. *Self Monitor* : jenis alat yang memungkinkan orang untuk memantau sikap atau perilaku mereka untuk mencapai tujuan atau hasil yang telah ditentukan.
6. *Surveillance* : teknologi komputasi yang memungkinkan satu pihak untuk memonitor perilaku pihak lain untuk memodifikasi perilaku dengan cara tertentu.
7. *Conditioning :* sistem terkomputerisasi yang menggunakan prinsip-prinsip pengkondisian pengguna untuk mengubah perilaku.

2.5 Interractive Loop

Interractive Loops menentukan *action* yang dapat dilakukan oleh pemain untuk berinteraksi dengan dunia dalam game dan feedback yang diberi oleh game dari action yang dilakukan pemain [6]. Menurut Kramarzewski dan De Nucci *Interractive Loops* dibagi menjadi *Core Loop* antara action dari pemain dan feedback dari game yang saling mempengaruhi, tetapi dalam satu event atau satu elemen saja. Seperti action pemain di *event battle,* maka pemain akan mendapat *feedback core loop* dari *event battle* saja.



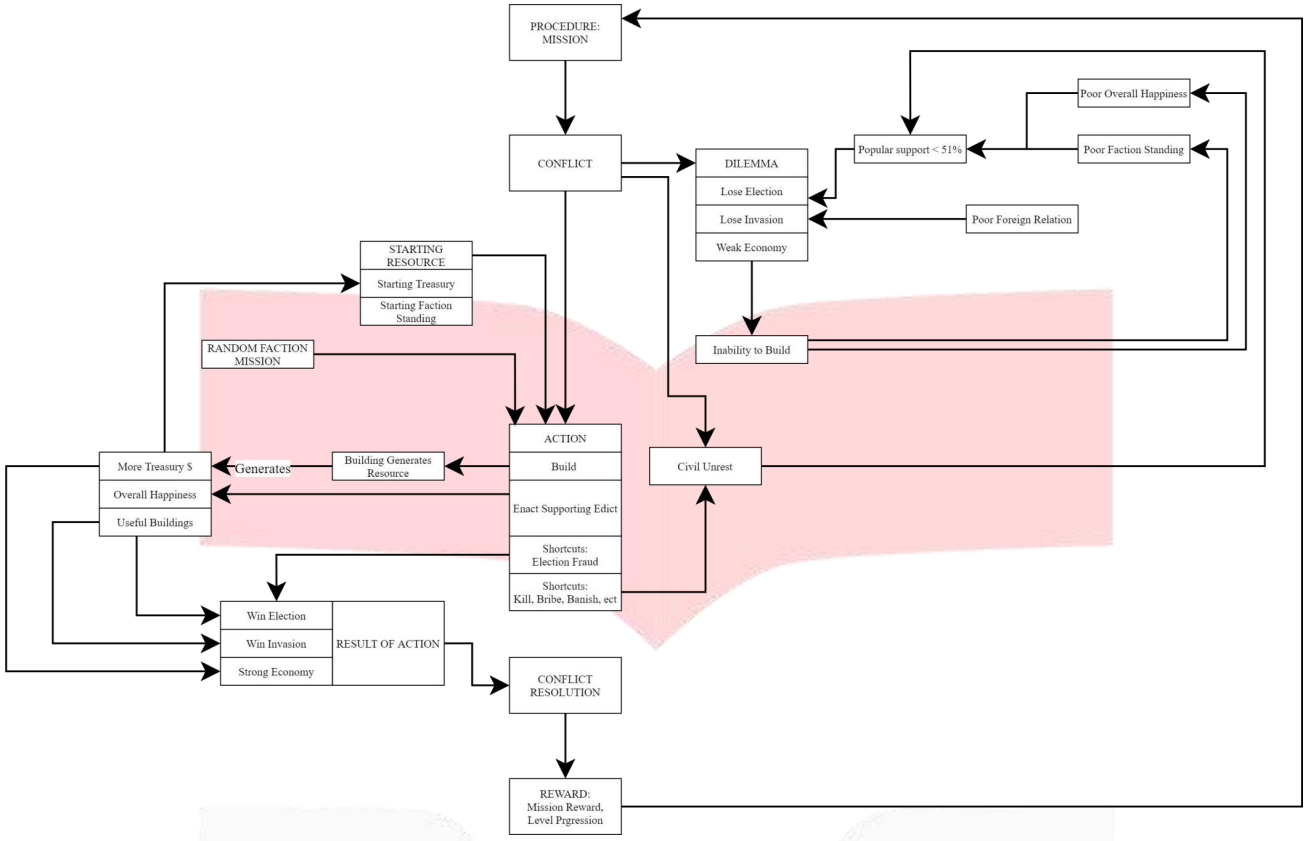
Extended Loop adalah gabungan dari beberapa *core loop,* atau interaksi antara semua elemen dan event yang terdiri dari *action* dan *feedback.* Di *Extended Loop* semua mekanisme dan event dalam game berinteraksi dan saling memberi *feedback,* dipengaruhi oleh action yang dilakukan oleh pemain.

3. Pembahasan

3.1 Persuasi Menggunakan *Mechanics* dalam *Game*

Elemen-elemen formal *gameplay* berinteraksi dimulai dari misi utama yang harus diselesaikan sambil melalui konflik utama dari *gameplay* yaitu pemilu. Pemilu membutuhkan *popular support* untuk dimenangkan. Cara mendapatkan *popular support* diantaranya adalah meningkatkan *overall happiness* dan *faction standing* dimana hal ini didapat dengan mendirikan dan mengelola secara efektif bangunan-bangunan yang mempengaruhi *overall happiness,* melaksanakan permintaan *faction* yang berbentuk misi tambahan, mendirikan bangunan-bangunan yang disukai oleh *faction-faction* terkait, dan mengesahkan *edicts* yang disukai oleh *faction-faction* terkait.

Gambar *Core Loop*
Sumber: Kramarzewski; De Nucci,



Bagan *Interractive Loop*
Sumber: dokumentasi penulis

Melakukan *shortcut election fraud, kill, banish* adalah cara bermain yang lebih sulit untuk memenangkan misi dan melanjutkan *gameplay,* karena akan memicu konflik-konflik lanjutan berupa *popular support* yang berkurang kemudian *civil unrest. Mechanics* pada *game* Tropico 5 tidak mendorong pemain untuk melakukan *shortcut.*
Seperti menurut Bogost, game dapat menjadi teknologi persuasif.
Terdapat beberapa penggunaan teknik persuasif dalam *mechanics game* Tropico 5. Teknik yang paling banyak digunakan adalah *conditioning,* yang mendorong pemain agar memenuhi kebutuhan warga negara, mengumpulkan *currency* dan memakainya untuk kebutuhan warga negara, menghindarkan pemain menggunakan *shortcut kill* dan *banish.* Adapun bentuk reduksi terhadap politik elektoral melalui *mechanics Election Day.* Reduksi proses ini diperlukan untuk menyederhanakan proses yang rumit agar menjadi lebih mudah dimengerti pemain tetapi prosesnya masih terwakilkan. Terdapat juga reduksi terhadap proses kolonisasi sebuah daerah yang eksploitatif menjadi proses produksi bahan mentah dengan gedung produksi dan menjualnya kemudian mendapat *reward* berupa tambahan masa jabatan.
Teknik persuasi yang digunakan dapat merepresentasikan suatu pemahaman yang nantinya dapat memberi dampak kepada pemain. Pemahaman yang tersampaikan oleh *game* didapat dari proses bermain dan menganalisis data dengan *critical play,* berikut adalah beberapa representasi pemahaman pada *game* Tropico 5 yang diamati oleh penulis:

1. Yang pertama, adalah Election Day mewakilkan politik sebagai proses yang melibatkan menambah popular support dan terkadang kecurangan pemilu.
2. Penjajahan juga direpresentasikan sebagai proses mengeksploitasi sumber daya alam dan manusia untuk mendapatkan kekayaan, kekuatan dan pengaruh.
3. Civil Unrest merupakan representasi proses terjadinya protes dan kerusuhan adalah salah satu dampak dari dilakukannya kejahatan melawan demokrasi dan kebebasan berpendapat.
4. Proses untuk menambah Popular Support, Overall Happiness dan Faction Standing merupakan representasi perbuatan-perbuatan pemerintah untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan rakyat sebagai perbuatan untuk menjaga kekuasaan dengan menjaga dukungan populer; bukan bentuk dari pengabdian kepada publik.

3.2 Perubahan Persepsi Politik pada Pemain

Informan	Keterangan	Ciri-ciri		
		Sejarah Penjajahan	Kesan Politik	Diplomasi
1	Sebelum bermain	Melihat sejarah penjajahan Indonesia memiliki keterlibatan feodal lokal dan kepentingan bisnis.	Memandang politik sebagai kegiatan yang dilakukan siapa saja (warga negara dan pemerintah) untuk memperbaiki kehidupan bersama. Informan 1 masih percaya akan adanya pemerintahan yang ideal atau good governance.	Diplomasi antar negara terkesan untuk mencapai perdamaian.
	Sesudah Bermain	Mendapatkan sudut pandang baru tentang proses penjajahan. Pelaku penjajahan akan mempertahankan kekuasaan dengan cara apapun.	Masih memandang politik sebagai kegiatan yang dilakukan siapa saja (warga negara dan pemerintah) untuk memperbaiki kehidupan bersama, namun ada motivasi yang kuat untuk para politisi untuk melibatkan uang (sogokan). Percaya bahwa kewenangan yang dipegang lembaga negara perlu dibatasi.	Diplomasi memiliki hubungan erat dengan perdagangan.
2	Sebelum bermain	Membayangkan penjajahan di Indonesia sebagai praktek kerja paksa, kemiskinan dan terus menerus adanya perang gerilya untuk kemerdekaan.	Menganggap bahwa politik sebagai penyelesaian masalah bersama yang cenderung di tangan individu-individu dalam jabatan yang berwenang.	Tidak ada data
	Sesudah Bermain	Mengetahui motivasi pelaku penjajahan dan mengetahui bahwa konflik bersenjata tidak terjadi terus menerus atau setiap saat, tetapimerupakan puncak sebuah konflik berkepanjangan.	Menganggap tindakan represif adalah dampak dari kewenangan pemerintah untuk melakukannya. Kewenangan ini menurut informan 2, perlu dibatasi.	Tidak ada data
3	Sebelum bermain	Melihat sejarah penjajahan Indonesia sebagai praktek rasisme dan diskriminasi sistematik oleh penjajah Belanda kepada penduduk Indonesia.	Percaya bahwa kegiatan politik adalah kegiatan yang bisa dilakukan siapa aja. Ada juga politik yang dilakukan oleh politisi dan pejabat itu dengan melaksanakan fungsinya sebagai lembaganya. Menurut informan 3, banyak pemegang jabatan di lembaga-lembaga pemerintahan menyalahgunakan	Informan 3 membayangkan hubungan antar-negara itu terjadi di organisasi-organisasi persemakmuran antar negara, di dalamnya, perwakilan negara berdiskusi tentang cara membantu satu sama lain dan menuntut

			kewenangannya.	akuntabilitas dari negara-negara.
	Sesudah Bermain	Memiliki imajinasi baru tentang sudut pandang pihak penjajah dan mengetahui justifikasi mereka tentang eksploitasi yang dilakukan penjajah yaitu kehidupan baru (di dunia baru).	Percaya bahwa politik lebih cenderung sebagai kegiatan perebutan kekuasaan yang akan dimenangkan pihak-pihak yang banyak memiliki sumber daya. Informan 3 percaya bahwa potensi untuk penyalahgunaan kekuasaan terlalu besar maka kewenangan pemerintah harus dibatasi.	Informan 3 menjadi yakin di hubungan diplomatik negara-negara terjadi melalui perdagangan dan berbagai perjanjian untuk menghindari konflik, terutama dari negara-negara yang memiliki kekuatan ekonomi dan militer yang kuat.

Tabel Perubahan Persepsi Pemain
Sumber: dokumentasi penulis

Informan 1 dan 3 memiliki ciri-ciri persepsi tentang hubungan antar negara yang sama sebelum bermain game Tropico 5. Sebelum bermain, keduanya memandang hubungan antar negara adalah hubungan yang bertujuan untuk mencapai perdamaian dunia. Setelah bermain, keduanya mengenali adanya pengaruh besar dari perdagangan kepada hubungan antar negara. Sementara informan 2 tidak memiliki persepsi tertentu tentang hubungan antar negara sebelum dan sesudah bermain game Tropico 5. Dalam wawancara semi-terstruktur, narasumber ahli menyebutkan bahwa tidak semua pemain akan mendapatkan persepsi tentang politik dari sebuah game.karena kebanyakan pemain tidak menganggap game sebagai media yang mengkritik keadaan sosial. Semua informan memiliki persepsi baru setelah bermain game Tropico 5, yang menandakan bahwa para informan berinteraksi dengan Tropico 5 melalui critical play. Persepsi politik baru yang dimiliki para informan dari gameplay Tropico 5 merupakan hasil dari desain game Tropico 5 yang menyediakan ruang untuk critical play dan menyediakan representasi-representasi pemahaman pembuat game Tropico 5, secara sengaja atau tidak dan juga hasil dari cara pandang para informan sendiri yang kritis ketika mereka bermain game Tropico 5.

4. Kesimpulan

Pemain mendapat persepsi baru tentang sejarah penjajahan di Indonesia, dimana pemain lebih mengerti tentang motivasi pelaku penjajahan. Pemain mendapat persepsi baru tentang praktik politik, di mana pemain memahami adanya penyalahgunaan kekuasaan lembaga negara ada karena bukan semata-mata dari kesengajaan individu-individu dalam lembaga negara, melainkan adanya kewenangan lembaga negara yang terlalu luas dan harus dibatasi. Pemain mendapatkan persepsi baru tentang hubungan antar negara, di mana pemain memahami adanya pengaruh kuat perdagangan kepada hubungan diplomasi. *Game* Tropico 5 menggunakan teknik-teknik persuasi dalam *mechanics*-nya. Teknik persuasi yang digunakan dapat merepresentasikan suatu pemahaman yang nantinya dapat memberi dampak kepada persepsi politik pada pemain. Beberapa representasi pemahaman ini. Yang pertama *Mechanics* pada *game* Tropico 5 mewakilkan praktik politik sebagai proses memenangkan pemilihan umum dengan berbagai cara, adapun proses menambahkan P*opular Support, Overall Happiness* dan *Faction Standing* merupakan representasi perbuatan-perbuatan pemerintah untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan rakyat sebagai perbuatan untuk menjaga kekuasaan dengan menjaga dukungan; bukan bentuk dari pengabdian kepada publik. *Mechanics* pada *game* Tropico 5 merepresentasikan penjajahan sebagai proses yang eksploitatif dengan motivasi pelakunya untuk mendapatkan kekayaan, kekuatan dan pengaruh. Dan merepresentasikan protes dan kerusuhan sebagai dampak langsung dilakukannya kejahatan negara kepada warga negaranya.

Pemain yang mendapatkan dampak *gameplay* Tropico 5 terhadap persepsi politiknya tidak hanya bermain game Tropico 5 untuk hiburan saja, melainkan sudah melihat game Tropico 5 sebagai alat kritik sosial dari awal proses bermain dan berinteraksi dengan *game* Tropico 5 menggunakan *critical play*. *Critical play* yang dilakukan oleh pemain tidak akan terjadi tanpa disediakannya cara untuk bermain dengan kritis oleh *mechanics* pada *game*. Dapat disimpulkan bahwa *game* Tropico 5 menyediakan ruang untuk *critical play* dengan sengaja maupun tidak sengaja.

Daftar Pustaka

[1] Wolf, Mark J.P. 2001. *The Medium of Video Game.* University of Texas Press: Austin.
[2] Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*: *A Book of Lenses*. CRC Press: Cleveland.
[3] Flanagan, Mary, 2009. *Critical Play.* MIT Press: Cambridge.
[4] Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* MIT Press: Cambridge.

[5] Fogg, B.J. 2003. *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. Morgan Kaufmann Publishers: San Fransicso.
[6] Kramarzewski, Adam & Ennio De Nucci. 2018. *Practical Game Design*. Packt Publishing: Birmingham.

Bacaan Lanjutan

Abt, Clark C. *Serious Games.* 1987. University Press of America: Lanham.
Anggito, Albi & Johan Setiawan, 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* CV Jejak: Sukabumi.
Avedon, Elliot M & Brian Sutton-Smith. 1971. *The Study of Games.* John Wiley and Sons: New York & London.
Booth, Anne & W.J O'Malley. 1990. *Indonesian Economic History in the Dutch Colonial Era.* Yale University Southeast Asia Studies: New Haven.
Burke, Kenneth. 1969. *A Rhetorics of Motives.* University of California Press: Berkeley
Ceruzzi, John. 2003. *A History of Modern Computing, 2nd Edition*. MIT Press: Cambridge.
Cribb, R.B & Audrey Kahin. 2004. *Historical Dictionary of Indonesia*. Scarecrow Press: Lanham.
Johnson, Burke & Larry Christensen.2012. *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mized Approaches.* SAGE Publications : Thousand Oaks.
Luthfiyah, & Muhammad Fitrah, 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus.* CV Jejak: Sukabumi.
Lankoski, Peter&Staffan Björk. 2015. *Game Research Methods.* ETC Press: Halifax. Egenfeldt-Nielsen, Simon; Jonas Heide-Smith; Susanna Pajares Tosca, 2008.
Understanding Videogames: The Essential Introduction. Routledge: New York & London.
Harrop, Martin & Rod Hague, 2001. *Comparative Government and Politics: An Introduction.* Palgrave Macmillan: London.
Hart, Jonathan Locke, 2008. *Empires and Colonies.* Polity Press: Cambridge Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif*
dan Mixed Methode. Hidayatul Quran Kuningan: Kuningan.
Irwanto. 2006. Focus Group Discussion: Sebuah Pengantar Praktis. Yayasan Pustaka Obor Indonesia: Jakarta.
Rollings, Andrew & Ernest Adams. 2003. *On Game Design.* New Riders: Indianapolis.
Salen, Katie & Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play : Design Fundamentals.* MIT Press : Cambridge.
Shenk, David. *The Immortal Game.* 2007. Anchor Publishing: New York City. *Instituto de Historia de Cuba & Oficina Nacional de Estadisticas*, *A Brief History of Cuba*. 2010. Editorial Capitan San Luis: Havana
Taylor, Steven J & Robert Bogdan & Marjorie L. DeVault. 2016. *Introduction to Qualitative Research Methods: A Guidebook and Resource.* John Wiley & Sons: Hoboken.
Aarseth, Espen (2019). *Game Studies: How to play - Ten play-tips for the aspiring game-study scholar.* The International Journal of Computer Game Research. volume 19 issue 2 - October 2019.
Gregory, Richard & O.L Zangwill (1987). *Perception.* Oxford Companion of The Mind. 598–601.
Järvinen, Aki (2007). *Introducing Applied Ludology: Hands-on Methods for Game Studies.* 134-144.
Malliet, Steven (2007). *Adapting the Principles of Ludology to the Method Of Video Game Content Analysis.* The International Journal of Computer Game Research. Volume 7 Issue 1 - August 2007
O'Neill, Linda; Tina Fraser; Andrew Kitchenham; Verna McDonald (2018). *Hidden Burdens: a Review of Intergenerational, Historical and Complex Trauma, Implications for Indigenous Families.* National Library of Medicine. 2018 Jun; 11 (2): 173–186.
Schacter, Daniel L (2012), *Adaptive Constructive Processes and the Future of Memory,* American Psychologist, 67(8):603-13.
Smith E.R & Mackie, D.M (2000). *Social Psychology*. Psychology Press, 2nd ed. 20 Sotero, Michelle (2006). *A Conceptual Model of Historical Trauma: Implications for Public Health Practice and Research*. Journal of Health Disparities Research. 1 (1). 93-108.
Wei, Huaxin ;Jim Bizzocchi; Tom Calvert (2011). *Time and Space in Digital Game Storytelling.* International Journals of Computer Games Technology. Volume 2010 - Article ID 897217

Sumber Lain

Community Content. 2014-2018. Tropico 5. Dalam tropico.fandom.com/wiki/Tropico_5 . Diakses 3 Januari 2020
Flanagan, Mary. 2010. TEDxDartmouth: *Critical Play by Mary Flanagan.* Dalam https://youtu.be/QZ8R9iiGk9g . Diakses 14 Juli 2020.
Haemimont Games. 2014. Tropico 5. Dalam https://store.steampowered.com/app/245620/Tropico_5/ . Diakses pada 8 Februari 2020.

Tack, Daniel. 2014. Tropico 5*: Go Bananas with El-Presidente.* Dalam www.gameinformer.com/games/tropico_5/b/pc/archive/2014/05/22/go-bananas- with-el-presidente.aspx . Diakses pada 10 Februari 2020.

Mahpur, Mohammad. 2017. Memantapkan Analisis Data Kualitatif Melalui Tahapan Koding. Dalam repository.uin-malang.ac.id/800/2/koding . Diakses pada 7 April 2020.

Steinmetz, William. 2002, Technology & Society. Dalam http://www.techsoc.com/persuasive.htm . Diakses pada18 Juli 2020