

**PRAKTIK *RAINBOW CAPITALISM* DALAM *RIOT GAMES*:
ANALISIS WACANA KRITIS NORMAN FAIRCLOUGH PADA
KAMPANYE *PRIDE***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.



DOSEN PEMBIMBING:

Vitania Yulia, S.Sos, MA

Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS**

2025

ABSTRAK

PRAKTIK *RAINBOW CAPITALISM* DALAM *RIOT GAMES*: ANALISIS WACANA KRITIS NORMAN FAIRCLOUGH PADA KAMPANYE *PRIDE*

Oleh:

Rozi Prima Putra

2110862019

Pembimbing:

Vitania Yulia, S.Sos, MA

Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik *rainbow capitalism* dalam Kampanye *Pride* yang dilakukan *Riot Games* sebagai bentuk dukungan terhadap komunitas LGBTQ+. Kampanye ini dinilai sarat kepentingan komersial, di mana simbol LGBTQ+ digunakan untuk membangun citra merek dan meraih keuntungan tanpa disertai komitmen nyata terhadap perubahan sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Analisis Wacana Kritis (AWK) Norman Fairclough, yang mencakup analisis teks, praktik wacana, dan konteks sosiokultural. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif dan dokumentasi dari situs resmi serta media sosial *Riot Games*. Analisis juga diperkuat oleh teori komodifikasi konten dari Vincent Mosco untuk menilai bagaimana konten diposisikan dalam strategi pemasaran perusahaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kampanye *Pride Riot Games* bersifat simbolis dan performatif, dengan narasi yang dikendalikan perusahaan. Representasi LGBTQ+ dalam konten *game* hadir secara visual, namun minim tindakan nyata dalam mendukung komunitas tersebut. Strategi seperti edisi terbatas dan urgensi partisipasi menunjukkan orientasi kampanye yang lebih berfokus pada profit. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Riot Games* memanfaatkan wacana inklusivitas sebagai alat komodifikasi dalam kerangka kapitalisme budaya. Diperlukan kesadaran kritis publik terhadap praktik *performative activism*, serta upaya untuk mendorong representasi LGBTQ+ yang lebih adil dan transformatif.

Kata kunci: analisis wacana kritis, kampanye *Pride*, komodifikasi konten, *rainbow capitalism*, representasi LGBTQ+, *Riot Games*.

ABSTRACT

THE PRACTICE OF RAINBOW CAPITALISM IN RIOT GAMES: A CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS OF THE PRIDE CAMPAIGN USING NORMAN FAIRCLOUGH'S FRAMEWORK

By:

**Rozi Prima Putra
2110862019**

Supervisor:

Vitania Yulia, S.Sos, MA

Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si

This study aims to analyze the practice of rainbow capitalism in Riot Games ' Pride Campaign, which is presented as a form of support for the LGBTQ+ community. The campaign is considered to be commercially driven, where LGBTQ+ symbols are utilized to build brand image and generate profit without a genuine commitment to social change. The research adopts a qualitative method with Norman Fairclough's Critical Discourse Analysis (CDA) approach, which includes analysis of text, discourse practice, and sociocultural context. Data were collected through non-participant observation and documentation from Riot Games official website and social media platforms. The analysis is also supported by Vincent Mosco's theory of audience commodification to assess how audiences are positioned within the company's marketing strategy. The findings reveal that Riot Games ' Pride Campaign is symbolic and performative, with the narrative predominantly controlled by the company. LGBTQ+ representation appears visually within game content but lacks substantial action to support the community. Marketing strategies such as limited editions and urgency-based messaging demonstrate a campaign orientation that is more profit-driven than socially transformative. This study concludes that Riot Games employs the discourse of inclusivity as a tool of commodification within the framework of cultural capitalism. Greater public awareness is needed regarding performative activism, along with efforts to promote more equitable and meaningful LGBTQ+ representation.

Keywords: *content commodification, critical discourse analysis, Pride campaign, rainbow capitalism, LGBTQ+ representation, Riot Games.*