

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Revolusi Prancis merupakan periode dimana radikal sosial dan pergolakan politik yang berpengaruh kepada Prancis itu sendiri, sebagian besar Eropa, dan juga beberapa bagian dunia. Adapun revolusi Prancis itu sendiri berlangsung antara tahun 1789 – 1799. Peristiwa ini diadaptasi di dalam bentuk *video game* karya *Ubisoft* dengan judul *Assassin's Creed Unity*.

Video game merupakan sumber entertainmen yang sangat populer disamping televisi, music, dan film. Dengan menawarkan berbagai macam genre, *video game* menjadi salah satu sumber hiburan yang dicari oleh banyak orang, khususnya para remaja. Tujuan dari *video game* tersebut pada awalnya adalah sebagai penghilang stress dalam pekerjaan dan sebagai sarana kompetisi dalam bentuk *Electronic Sports (E – Sports)*. Tujuan tersebut berubah dengan rilisnya *Half – Life* pada 1998 untuk Home Computer oleh *Valve Corporation*. Rilisnya *Half – Life* menunjukkan bahwa *video game* tidak hanya sebagai tempat kompetisi dan penghilang stress, tetapi sebagai sarana untuk menceritakan sebuah cerita yang menarik dalam bentuk *Scripted Story*, yang membawa pemain dalam perjalanan seorang protagonis (Apperley, 2006). Kemampuan story telling ini, digunakan juga untuk menceritakan peristiwa – peristiwa seperti yang di lakukan oleh *Medal of Honor* pada 1999. Dengan mengambil tema Perang Dunia 2, *Medal of Honor* menceritakan bagaimana kondisi perang tersebut berlangsung dan dengan rilisnya *Medal of Honor Allied Assault*, Steven Spielberg membuktikan bahwa *video game* dapat menceritakan peristiwa – peristiwa sejarah dan menempatkan pemain di sepatu pelaku sejarah yang ikut serta dalam peristiwa tersebut (Allison, 2021).

Dengan banyaknya game yang bertemakan Perang Dunia 2, seperti *Call of Duty*, *Battlefield 1942*, *Call of Duty Unite Offensive*, dan *Return to Castle Wolfenstein*, gamers menginginkan tema yang lain selain Perang Dunia Kedua. Developer seperti Activision dan EA, mengambil langkah maju dengan memperkenalkan *Call of Duty 4 Modern Warfare* dan *Battlefield 2*, dengan mengambil tema militer modern. Akan tetapi, beberapa pengembang memilih untuk tetap mengambil tema sejarah, tetapi yang belum pernah diangkat ke dalam video game, seperti *Dynasty Warrior* yang di rilis oleh Koei, yang mengambil tema Zaman Tiga Kerajaan pada Dinasti Han akhir di Cina dan *Assassin's Creed* yang di rilis oleh Ubisoft dan mengambil tema di abad ke – 12, tepatnya pada Perang Salib ketiga di Timur Tengah.

Assassin's Creed yang di rilis pada 2007 ini, menawarkan pengalaman yang berbeda kepada pemain, dengan penggambarannya terhadap sejarah dan kebebasan kepada pemain untuk melakukan apa saja yang diinginkan. Penggambaran sejarah pada *Assassin's Creed*, tidak sebatas apa yang di tawarkan lewat *Scripted Story* seperti *Call of Duty* dan *Medal of Honor*, tetapi penggambaran tersebut di lakukan lewat disain dunia yang menggambarkan kehidupan sosial, politik, dan konflik yang terjadi selama Perang Salib Ketiga. Penggambaran tersebut berupa kota – kota seperti *Acre*, *Damascus*, dan *Jerusalem*, peristiwa seperti peperangan *Arsuf*, dan tokoh – tokoh sejarah seperti Salahudin al – Ayyubi dan *Richard The Lionheart* (Hati Singa).

Plot *Assassin's Creed* menempatkan pemain sebagai seorang assassin (pembunuh) Altair bin La – Ahad, yang sempat di usir dari *Masyaf* (Alamat dalam game) karna membunuh seorang kakek tua di *Solomon Temple* dan tidak hormat kepada gurunya, Al – Mualim (penggambaran Hasan I Sabbah). Setelah sempat diusir, Altair harus mengerjakan berbagai macam misi yang diberikan oleh Al – Mualim lewat agen biro *Assassin* yang terdapat di setiap kota. Misi tersebut berupa pembunuhan orang – orang penting dan orang – orang yang merupakan pembantu dari *Templar*. Sebelum pembunuhan, Altair harus

mengupulkan informasi dengan cara introgasi, mencuri, dan menguping orang – orang yang memiliki hubungan dengan target. Setelah informasi terkumpul, Altair harus mencari kembali ke biro dan melapor kembali ke Al – Mualim di Masyaf. Pembunuhan tersebut tidak tanpa tujuan. Seluruh pembunuhan tersebut dilakukan untuk mendapatkan artifak yang di ambil dari *Assassin* oleh *Templar* di Solomon Tample, yaitu Apple of Eden. Setelah Altair mendapat *Apple of Eden* dan memberikannya kepada Al – Mualim, Altair di tandai sebagai pengkhianat oleh Al – Mualim dan di instruksikan untuk dibunuh. Dengan bantuan dari biro, Altair dapat menghentikan Al – Mualim dan berhasil membunuhnya.

Video game ini dikategorikan sebagai *Best Action/Adventure Game* oleh IGN dan *Best PS3 Game of the Show* yang berarti bahwa *Assassin's Creed* merupakan *video game* dengan aksi dan petualangan terbaik. Meskipun begitu, *Assassin's Creed* bukanlan game pertama yang berlatar Abad Pertengahan. Game seperti *Age of Empire* dan *Total War* sudah mendahului *Assassin's Creed* dalam hal latar sejarah yang diambil. Seperti kebanyakan game yang bertemakan sejarah, sejarah yang digambarkan tidak semuanya akurat, *Assassin's Creed* juga demikian. Artifak yang berupa Apple of Eden, yang memiliki kekuatan untuk memberikan kekuatan Tuhan kepada penggunanya, tidak ada di kehidupan nyata. Senjata *Hidden Blade*, yang menjadi trade mark *Assassin's Creed series*, juga tidak ada di dalam sejarah, senjata ini hanya ada di dalam dunia *Assassin's Creed*. Akan tetapi, banyak dari aspek – aspek sejarah yang merepresentasikan sejarah sebagaimana sejarah itu, sebagai contoh adalah *Assassin's* itu sendiri. Meskipun di akhir game, plot dari cerita game ini tidak akurat dan cenderung *Science Fiction*, misi – misi pembunuhan yang di jalankan oleh Altair merepresentasikan golongan Hasansin di Iran pada akhir abad ke – 12, dimana pembunuhan di lakukan kepada kedua belah pihak yang sedang berperang, pihak Muslim dan pihak Kristen.

Penggambaran *Templar*, musuh bebuyutan *Assassin*, merupakan penggambaran yang kurang akurat, meskipun beberapa penggambaran itu benar, seperti keinginan *Templar* untuk mendapatkan *Apple of Eden* agar bisa merebut *Jerusalem*, adalah penggambaran yang kurang tepat dan cenderung memiliki makna Hiperbola. Penggambaran yang tepat dari *Templar* adalah hubungan Richard I dengan Salahuddin, dimana kedua pemimpin ini mengirimkan bala bantuan satu sama lain selama masa perang. Meskipun mendapat banyak kritik dari *gamers*, tentang penggambaran sejarah yang kurang tepat, tetapi *Assassin's Creed* dapat menjadi sebuah penggambaran umum sejarah bagi seseorang yang ingin belajar sejarah dan penambahan info tentang tempat dan tokoh dalam game sequel nya (*Assassin's Creed 2* hingga *Assassin's Creed Odyssey*), memberikan pemain biografi singkat untuk tokoh – tokoh bersejarah dan tempat – tempat bersejarah, seperti biografi singkat *Leonardo da Vinci* dan biografi singkat tentang *Bottega di Leonardo*. Inklusi tersebut tidak sebatas tempat dan tokoh, inklusi peristiwa sejarah yang sebenarnya terjadi juga di hadirkan dalam kolom “*event*”, yang menjelaskan bagaimana peristiwa tersebut benar – benar terjadi.

Meskipun dalam sejarah *Video Game*, terdapat banyak sekali video game yang bertemakan sejarah, *Assassin's Creed* merupakan video game yang memiliki detail dalam merekreasi kota – kota bersejarah yang menjadi latar didalam video game tersebut. Video game berlatar sejarah lainnya seperti *Dynasty Warriors*, *Samurai Warriors*, *Sengoku Basara*, *Age of Empire*, *Call of Duty*, dan juga *Medal of Honor*, juga memberikan detail tersendiri dari sejarah yang dijadikan latar oleh video game tersebut. Misalnya pada *Dynasty Warriors*, Tecmo Koei mengambil latar untuk seri video game ini yaitu zaman kekaisaran Han, dimana terjadinya perang antar Tiga Kerajaan. Latar yang digambarkan pada video game ini hanya sebatas peristiwa dan juga perang besar yang terjadi pada zaman itu saja, seperti Pertempuran Gerbang Hu Lao, Pengepungan Lu Bu di Xia Pi, dan juga pembentukan kerajaan Shu oleh Tiga Bersaudara, yaitu Liu Bei, Zhang Fei, dan juga Guan Yu. Namun, video game

ini memiliki kekurangan dalam detail penggambaran sejarahnya, dimana banyak dari peristiwa dan juga kekuatan para tokoh bersejarah di dalam video game tersebut di hiperbolakan. Hal tersebut dipengaruhi dari adanya literatur novel – novel seperti Samkok dan Romance of The Three Kingdom, yang menggambarkan beberapa tokoh bersejarah tersebut mempunyai kekuatan supranatural yang diberikan oleh dewa, dan dengan gameplay yang “stage” dan juga “Arena”, pemain mendapatkan limitasi untuk penjelajahan dunia virtual tersebut.

Adapula *Age of Empires* yang merupakan video game “Real Time Strategy” dimana pemain mengendalikan salah satu dari dua belas peradaban, mulai dari zaman batu hingga zaman besi. Video game “First Person Shooter” seperti *Medal of Honor* dan *Call of Duty*, mengedepankan aksi setara dengan film – film Hollywood. Untuk *Assassin’s Creed* sendiri, penggambaran sejarah dilakukan dengan sedetail – detailnya, dengan lokasi, bangunan bersejarah, dan juga tokoh sejarah yang ada pada masa itu, digambarkan sesuai dengan fakta sejarah yang ada, meskipun untuk tokoh sejarah mendapat sedikit alterasi, menyesuaikan dengan naratife cerita dalam seri *Assassin’s Creed*. Untuk bangunan dan peristiwa yang direkreasikan dalam seri *Assassin’s Creed*, memiliki keakuratan yang sangat tinggi dengan fakta sejarah yang ada, seperti Eksekusi Raja Louis XVI, dimana pidato dan juga penghakiman identik dengan lukisan dan juga litelatur Revolusi Prancis.

Dalam video game *Assassin’s Creed*, desain video game ini mengutamakan eksplorasi pemain terhadap dunia 3D (tiga dimensi, seperti kubus) yang dibawakan dalam setiap seri *Assassin’s Creed*. Dalam *Assassin’s Creed Unity* sendiri, pemain diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi Paris pada saat Revolusi Prancis terjadi dengan detail bangunan dan kondisi sosial yang terjadi selama Revolusi Prancis. Bangunan seperti *Versailles* dan *Katedral Notre Dame*, direkreasi dalam dunia 3D dengan detail yang hampir akurat dengan bangunan yang sesungguhnya. Kondisi sosial yang di gambarkan

di dalam *Assassin's Creed Unity*, dapat membuat pemain merasa seakan berada dan mengikuti revolusi yang terjadi di Paris.

Dalam *Assassin's Creed Unity* sendiri, pemain memainkan karakter fiksi dengan nama Arno Dorian, seorang pemuda bangsawan yang menjadi yatim setelah ayahnya dibunuh oleh agen *Templar*. Arno diadopsi oleh keluarga *de la Serre*, dimana dia bertemu dengan *Elise de la Serre* yang merupakan kekasih dan teman masa kecil Arno. Dari sini, pemain akan melewati kisah Arno untuk mengungkap rencana *Templar* untuk melancarkan Revolusi dengan tujuan menurunkan Raja Louis XVI, melewati banyak sekali peristiwa penting di revolusi Prancis. Arno yang berperan sebagai *Assassin*, yang didalam *game* ini merupakan pengawal pribadi milik raja, harus menghentikan ancaman terhadap kedudukan raja dari para revolusioner. Selama perjalanannya, Arno akan menemukan beberapa *side mission* yang membawa pemain menjelajahi peristiwa kecil yang tidak kalah pentingnya dengan peristiwa besar yang terjadi selama revolusi, misalnya pembunuhan *Jean-Paul Marat*. Selain itu, pemain juga dapat menikmati beberapa peristiwa sejarah yang disajikan dalam *co-op multiplayer*, yang dapat dinikmati secara daring dengan teman yang memiliki *Assassin's Creed Unity*.

Peneliti tertarik untuk meneliti *video game* ini karna *video game* ini merupakan *game* yang berlatar sejarah, namun berbeda dengan *game* berlatar sejarah lainnya. Dengan kebebasan yang di berikan oleh *game* ini, pemain dapat menjelajahi kota – kota bersejarah, seperti *Venezia*, *Jerusalem*, dan *London*, pada mala lampau, yang dapat memberikan gambaran yang umum tentang bagaimana kondisi kota dan masyarakat pada masa itu. Misalnya, pembentukan reaksi masyarakat di Boston pada saat peristiwa *Boston tea Party* dan kondisi kota Paris setelah peristiwa *guillotine* Raja Louis XVI. Penggambaran peristiwa ini dihadirkan juga dalam *story* yang pemain jalankan dan sering kali pemain juga ikut serta dalam peristiwa ini, menjadikan *Assassin's Creed* sebagai *video game* yang menggambarkan sejarah secara tepat, dengan latar dan kondisi yang

otentik, tetapi tidak dalam bentuk *story*. Selain itu, developer menempatkan pemain tidak sebagai pelaku sejarah, melainkan sebagai saksi sejarah, berbeda dengan *Dynasty Warrior*, dimana pemain di tempatkan sebagai pelaku sejarah itu sendiri dalam bentuk jendral dan pendekar tiga kerajaan, seperti *Cao Mangde*, *Guan Yunchang*, dan *Liu Xuangde*. Peneliti juga ingin membuktikan, bahwa tidak semua video game buruk bagi pelajar.

Dengan kritik yang ada di masyarakat, yang menyalahkan *video game* dengan menilainya sebagai sarana membuang – buang waktu dan tidak ada gunanya untuk pembelajaran siswa kedepannya. Peneliti juga ingin mencoba untuk menerapkan *video game*, khususnya *Assassin's Creed*, sebagai sarana pembelajaran untuk sejarah, dengan menggunakan latar dan konsisi sosial yang di tawarkan dalam *game* ini. Sudah ada tulisan yang merupakan laporan penelitian, dari pengaplikasian game *Assassin's Creed* sebagai sarana pembelajaran kepada 329 siswa SMA di *Quebec, Canada*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game Assassin's Creed* memberikan pengaruh besar kepada siswa yang memainkannya. Pengaruh seperti, peningkatan motivasi belajar, bahan pembelajaran yang bervariasi, dan kemampuan untuk dapat membandingkan fakta sejarah secara virtual. Peneliti ingin mengaplikasikan hal tersebut di Indonesia dan membuktikan bahwa *video game* dapat menjadi sarana pembelajaran bagi siswa (Karsenti et al., 2019).

Meskipun dengan potensi *video game* yang dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran sejarah, *video game* masih merupakan media permainan dan terkadang media tersebut sering mengandung kekerasan didalamnya, terutama yang berlatar sejarah. Peneliti menggunakan sistem rating yang digunakan oleh ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) yang memberikan anjuran umur untuk *video game* agar tidak dimainkan oleh anak yang belum cukup umur. Untuk *Assassin's Creed Unity* sendiri, rating yang diberikan oleh ESRB adalah *Mature 17+*, yang berarti pemain dibawah 17 tahun tidak boleh memainkannya. Hal tersebut dikarenakan videk game tersebut

memiliki kekerasan dan konten yang tidak boleh dilihat oleh pemain dibawah 17 tahun. Untuk dapat melakukan penelitian tanpa harus melanggar sistem ini, peneliti menggunakan cuplikan dan gambar yang didapatkan dari *video game* tersebut. Dalam sesi permainan nantinya, filter yang mengurangi kekerasan di dalam *video game* tersebut akan dinyalakan, demi mematuhi rating yang sudah diberikan oleh ESRB.

Berdasarkan uraian di atas mengenai *video game Assassin's Creed Unity*, dengan bertujuan “melihat program tersebut”, selanjutnya peneliti ingin melakukan uji judul tersebut kepada siswa MAN 7 Jakarta kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2, kemudian peneliti akan melihat sejauh mana siswa tersebut dapat memahami pola atau program *video game Assassin's Creed Unity* dalam kajian Revolusi Prancis berkisar tahun 1789 – 1799.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah di kemukakan di atas, permasalahan mendasar yang akan di teliti adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana *Assassin's Creed* dapat diaplikasikan sebagai sarana pembelajaran sejarah ?
- b. Mengapa *video game* yang bertemakan sejarah seperti *Assassin's Creed*, tidak di gunakan untuk sarana pembelajara sejarah ?
- c. Bagaimana penggunaan *Assassin's Creed* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik ?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini mengambil fokus pada instalasi yang mengambil latar pada Revolusi Prancis (1789 – 1799), yaitu *Assassin's Creed Unity* dengan cara melihat bagaimana pengaruh dari *video game* tersebut terhadap kemampuan memahami Revolusi Prancis dan peristiwa – peristiwa lainnya yang terjadi selama revolusi tersebut berjalan. Pembatasan ini dilakukan agar peneliti dapat terfokus kepada satu peristiwa dan satu *video game* saja.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan dari masalah yang akan diteliti dapat diambil, yaitu “Apakah Pembelajaran Berbasis Video Game Assassin’s Creed Berpengaruh dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Sejarah?”

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian ini dapat dibagi menjadi 2 bagian :

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah wawasan serta bermanfaat untuk digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang Pengaruh dari Media Pembelajaran Video Game, terutama Assassin’s Creed.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak – pihak yang membutuhkan, diantaranya :

1. Guru

Penelitian ini dapat menjadi solusi untuk penyampaian materi sejarah dengan mudah, terutama dengan banyaknya peserta didik yang bermain video game.

2. Sekolah

Keunaan bagi sekolah, adalah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama bagi mata pelajaran sejarah. Selain itu, media ini dapat dijadikan sebagai media baru dalam pembelajaran.

3. Prodi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk mata kuliah Media Pembelajaran Sejarah.

4. Peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti, dan dapat juga berguna bagi peneliti saat menjadi pendidik nantinya.

