

**REPRESENTASI POLITIK, KONFLIK, DAN IDEOLOGI
DALAM GAME ASSASSIN'S CREED (ANALISA SEMIOTIKA)**
Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Untuk Memenuhi
Persyaratan mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Program Studi Pemikiran Politik Islam



Oleh:

AHMAD SHOLAHUDDIN

077020420005

**PROGRAM STUDI PEMIKIRAN POLITIK ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UIN SUNAN AMPEL SURABAYA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Ahmad Sholahuddin

NIM : 07020420005

Program Studi : Pemikiran Politik Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul "REPRESENTASI POLITIK, KONFLIK, DAN IDEOLOGI DALAM GAME ASSASSIN'S CREED (ANALISA SEMIOTIKA)" secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya terkecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut,

Surabaya, 07 Juni 2024



Ahmad Sholahuddin

NIM. 070202420005

LEMBAR PERSETUJUAN

**Skripsi Berjudul "REPRESENTASI POLITIK, KONFLIK, DAN IDEOLOGI
DALAM GAME ASSASSIN'S CREED (ANALISA SEMIOTIKA)" yang
ditulis oleh Ahmad Sholahuddin telah disetujui pada tanggal 07 Juni 2024**

Surabaya, 07 Juni 2024

Pembimbing ,



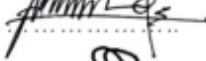



M. ANAS FAKHRUDDIN, S.Th.I, M.Si

NIP : 198202102009011007

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Representasi Politik, Konflik, Dan Ideologi Dalam Game Assassin’s Creed (Analisa Semiotika)” yang ditulis oleh Ahmad Sholahuddin ini telah diuji di depan Tim Penguji pada tanggal 12 Juni 2024

Tim Penguji :

1. M. Anas Fakhruddin, S.Th.I, M. Si : 
2. Dr. Andi Suwarko, M.Si : 
3. Laili Bariroh, M.Si : 
4. Holilah, M.Si : 

Surabaya, 12 Juni 2024

Dekan,



Prof. Abdul Kadir Rivadi, Ph.D

197008132005011003

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Sholahuddin
NIM : 07020420005
Fakultas/Jurusan : Ushuluddin dan Filsafat/Pemikiran Politik Islam
E-mail address : ahmadsholahuddin8@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

REPRESENTASI POLITIK, KONFLIK, DAN IDEOLOGI DALAM GAME

ASSASSIN'S CREED (ANALISA SEMIOTIKA)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Juni 2024

Penulis



(Ahmad Sholahuddin)
nama terang dan tanda tangan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Definisi Konseptual	7
1. Assassin's Creed.....	7
2. Representasi Politik, Ideologi, dan Konflik	9
3. Templar.....	11
4. Assassin's Brotherhood	13
5. Semiotika.....	15
F. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II KAJIAN TEORITIK	18
A. Kerangka Berpikir	18
1. Semiotika Roland Barthes.....	18
2. Game Teori.....	22
B. Konflik Politik Dan Ideologi Dalam Assassin's Creed	23
1. Konflik Politik	23
2. Ideologi Dalam Assassin's Creed.....	24
3. Representasi	25
C. Peta Politik Konflik Dan Ideologi Dalam <i>Game</i> Assassin's Creed.....	75
1. Ideologi dan Konflik	77
2. Peta Politik Konflik dan Ideologi	78

D. Kajian Terdahulu	25
E. Latar Sejarah Yang Menjadi Inspirasi <i>Game</i> Assassin's Creed.....	32
1. Sejarah Perang Salib III.....	32
2. Sejarah <i>Hashashin</i>	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Data Dan Sumber Data.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39
D. Teknik Analisa Data.....	40
E. Analisa Semiotika.....	41
F. Fokus Penelitian	41
G. Analisis Data.....	42
H. Etika Penelitian.....	44
I. Ruang Lingkup Penelitian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Analisis Semiotika Terhadap Gambar Atau Simbol.....	46
1. Simbol Ordo.....	47
2. Karakter Dalam Game.....	49
3. <i>Hidden Blade</i>	52
4. <i>Piece Of Eden</i> Atau <i>Apple Of Eden</i>	53
5. Abstergo Industries	54
6. Leap of Faith	55
B. Analisis Semiotika Terhadap Teks Naratif.....	56
1. Intrik Politik Dalam Game Assassin's Creed.....	56
2. Konflik Antara Assassin Dan Templar.....	61
3. Ideologi Dalam Game Assassin's Creed	64
C. Realitas Sejarah Pada <i>Game</i> Assassin's Creed	69
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Signifikasi Dua Tahap Barthes.....	22
Gambar 2.1 Assassin dan Templar	72
Gambar 2.2 Benteng Masyaf	76
Gambar 2.3 Hassan-i Sabbah dan Al Mualim	77
Gambar 2.4 Pertempuran Arsuf.....	78
Gambar 2.5 Aktor, Ideologi, dan Kepentingan Politik.....	75



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Peta Tanda Roland Barthes.....	21
Tabel 2.1 Simbol Dari Kedua Ordo Dalam Game Assassin's Creed.....	56
Tabel 2.2 Atribut Atau Pakaian Dari Kedua Ordo Dalam Game Assassin's Creed... 	59
Tabel 2.3 Senjata Khas Dari Assassin Dalam Game Assassin's Creed.....	61
Tabel 2.4 Relik Atau Artefak Kuno Dalam Game Assassin's Creed.....	62
Tabel 2.5 Perusahaan Fiktif Abstergo Dalam Game Assassin's Creed.....	63
Tabel 2.6 Aksi Khas Seorang Assassin Dalam Menggambarkan Ideologi Mereka... 	64



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRAK

Ahmad Sholahuddin, 2024 *Representasi Politik, Konflik, Dan Ideologi Dalam Game Assassin's Creed (Analisa Semiotika)*, Skripsi, Program Studi Pemikiran Politik Islam Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini berjudul "Representasi Politik, Konflik, dan Ideologi Dalam Permainan Assassin's Creed (Analisa Semiotika)" Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen politik, konflik, dan ideologi diwakili dalam permainan video Assassin's Creed dengan menggunakan pendekatan semiotika. Ubisoft mengembangkan seri *Video game* Assassin's Creed, yang berfokus pada aksi dan petualangan. Dalam game ini, konflik ideologis dan politik terjadi di berbagai titik waktu dalam sejarah.

Teori semiotika Roland Barthes digunakan sebagai pendekatan penelitian ini, yang menekankan pada analisis tanda-tanda dan makna yang terkandung dalam teks serta tampilan visual dalam game, serta bagaimana tanda-tanda tersebut mewakili ideologi tertentu. Semiotika digunakan sebagai metode penelitian, yang merupakan teknik membaca dan menggali bahasa, terutama teks visual. Selain itu, gagasan mitos Barthes digunakan untuk memahami bagaimana elemen-elemen dalam game mengkomunikasikan ideologi dan prinsip yang lebih luas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Assassin's Creed secara mendalam menggambarkan konflik antara dua kelompok utama yakni Assassin dan Templar yang masing-masing mewakili ideologi kebebasan dan kontrol. Dinamika konflik antara Assassin dan Templar terlihat dalam narasi, karakter, dan simbol-simbol yang digunakan dalam game, yang menunjukkan perjuangan ideologis yang mendalam.

Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana media interaktif seperti *Video game* dapat berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan politik dan ideologis. Hasilnya diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk menyelidiki representasi ideologi dalam media digital, serta bagi pengembang game yang ingin mengetahui bagaimana narasi dan simbol memengaruhi permainan mereka.

Kata Kunci: Assassin's Creed, Semiotika, Representasi politik, Konflik, Ideologi.

ABSTRACT

Ahmad Sholahuddin, 2024 Representation of Politics, Conflict, and Ideology in the Assassin's Creed Game (Semiotic Analysis), Thesis, Islamic Political Thought Study Program, Faculty of Ushuluddin and Philosophy, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya.

This research is entitled “Representation of Politics, Conflict, and Ideology in the Assassin's Creed Game (Semiotic Analysis)”. This study aims to analyze how political elements, conflicts, and ideologies are represented in the Assassin's Creed *Video game* using a semiotic approach. Ubisoft developed the Assassin's Creed *Video game* series, which focuses on action and adventure. In the game, ideological and political conflicts occur at various points in time in history.

Roland Barthes' semiotic theory is used in this research approach, which emphasizes on analyzing the signs and meanings contained in the text as well as the visual appearance in the game, and how these signs represent certain ideologies. Semiotics is used as a research method, which is a technique of reading and exploring language, especially visual texts. In addition, Barthes' notion of myth is used to understand how elements in the game communicate broader ideologies and principles.

The results show that the Assassin's Creed game deeply depicts the conflict between the two main groups, Assassins and Templars, which represent the ideology of freedom and control respectively. The dynamics of the conflict between the Assassins and the Templars are visible in the narrative, characters, and symbols used in the game, which show a deep ideological struggle.

This research provides insight into how interactive media such as *Video games* can serve as a medium to convey political and ideological messages. The results are expected to serve as a reference for other researchers interested in investigating ideological representations in digital media, as well as for game developers who want to know how narratives and symbols influence their games.

Keywords: Assassin's Creed, Semiotics, Political Representation, Conflict, Ideology.

DAFTAR PUSTAKA

- A, A. R. (2016). *KONSEP-KONSEP DASAR SEMIOTIKA STRUKTURAL PADA MOMEN ILMIAH ROLAND BARTHES*. Laporan Penelitian Pustaka, Surakarta.
- Barthes, R. (2017). *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: BASABASI.
- Barthes, R. (2021). *Petualangan Semiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BLAKEMORE, E. (2020, Juni 2). *Was the medieval order of Assassins a real thing?* Retrieved Februari 5, 2024, from <https://www.nationalgeographic.com/history/article/medieval-order-assassins-islam>
- Bosman, F. G. (2016). 'Nothing is true, everything is permitted' The portrayal of the Nizari Isma'ilis in the Assassin's Creed game series. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*.
- Britannica. (2023, November 15). *Britannica.com*. Retrieved Februari 5, 2024, from <https://www.britannica.com/topic/Templars>
- Britannica. (2024, Juni 28). *Assassin sect*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/topic/Assassin-sect>
- Britannica. (2024, Juni 28). *Battle of Arsūf*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/event/Battle-of-Arsuf>
- Britannica. (2024, Juni 28). *Hasan-e Sabbāh*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/biography/Hasan-e-Sabbah>
- Britannica. (2024, June 19). *Third Crusade*. Retrieved from Britannica.com: <https://www.britannica.com/event/Third-Crusade>
- Compagno, D. (2021). *Standing on the Shoulders of Giants. A Semiotic Analysis of Assassin's Creed 2*. Paris: International Handbook of Semiotics.
- Drs. Alex Sobur, M. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- DYCE, A. (2016, Desember 22). *Assassin's Creed: The Templar Order's History Explained*. Retrieved Februari 5, 2024, from <https://screenrant.com/assassins-creed-templars-explained/>
- Fauziah, T. R. (2016). Representasi Sensualitas Perempuan Dalam Iklan. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Firmansyah, M. A. (2022). Edward Kenway' Social Actions Portrayed in Assassin's Creed Black Flag. *Journal of Literature, Linguistics, and Cultural Studies*.

- GRIEVE, C. (2021, Maret 14). *Every Playable Templar In Assassin's Creed, Explained*. Retrieved Februari 5, 2024, from <https://screenrant.com/assassins-creed-playable-templar-rogue-haytham-kenway-shay/>
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (2008). *Competing Paradigms in Qualitative Research. Dalam Basrofi, & Suwandi. Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Halim, J., & Widayatmoko. (2015). Representasi Kampanye Politik Dalam Game (Analisis Semiotik Dalam Game Jokowi Go! Dan Game Prabowo The Asian Tiger). *Jurnal Komunikasi*.
- Harsanyi, J. C. (1973). Games with Randomly Disturbed Payoffs: A New Rationale for Mixed-Strategy Equilibrium Points. *International Journal of Game Theory*, 1-23.
- Kamumu, N., & Tjahjono, T. (2022). Teori Hegemoni Antonio Gramsci dalam Novel Student Hijo Karya Marco Kartodikromo. *Gema Wiralodra*.
- Kanzunnudin, M. (2022). ANALISIS SEMIOTIK ROLAND BARTHES PADA PUISI 'IBU' KARYA D. ZAWAWI IMRON (Semiotic Analysis of Roland Barthes at "Ibu" Poetry by D. Zawawi Imron). *SAWERIGADING*.
- Komel, M. (2014). ORIENTALISM IN ASSASSIN'S CREED: SELF-ORIENTALIZING THE ASSASSINS FROM FORERUNNERS OF MODERN TERRORISM INTO OCCIDENTALIZED HEROES. *Teorija in Praksa*.
- LESTARI, D. (2019). *SLIDE GAMBAR PADA AKUN INSTAGRAM @JURNALISKOMIK*. Medan: FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA.
- Mathar, H. (2015). SEMIOTIKA VISUAL (Sebuah kajian tentang ilmu tanda dalam kebudayaan kontemporer). *Jurnal Komodifikasi*.
- Miles, & Huberman, A. M. (2007). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta.
- Milligan, M. (2022, Juni 16). *The Real Assassin's Creed*. Retrieved Februari 5, 2024, from <https://www.heritagedaily.com/2022/06/the-real-assassins-creed/143870>
- Nueneen, T. V. (2017). Touring the Animus: Assassin's Creed and Ludotopical Movement. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta.
- Poentarie, E. (2014). Game Online "Selamatkan Jakarta": Analisis Semiotika Pesan Politik Kandidat Gubernur DKI Jakarta Jokowi-Ahok. *IPTEK-KOM*.
- Politopoulos, A., Ariese, C. E., Boom, K. H., & Mol, A. A. (2019). "History Is Our Playground": Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Adv. archaeol. pract.*
<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

- Raza, A. (n.d.). *Assassin's Creed 2: Semiotic Analysis*. Retrieved November 22, 2023, from <https://www.linkedin.com/pulse/assassins-creed-2-semiotic-analysis-ammad-raza>
- Rizal, P. M., & dkk. (2022). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Rohminiah, A. F. (2021). Kajian Semiotika Roland Barthes. *ittishol*.
- Setiawan, T. P., Hayati, Y., & Nst, M. I. (2018). REPRESENTASI POLITIK DALAM NOVEL KALATIDHA KARYA SENO GUMIRA AJIDARMA.
- Shaw, A. (n.d.). The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*.
- Silalahi, U. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sugiyono, P. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Surbakti, R. (2010). *Memahami Ilmu Politik*. Jakarta: Grasindo.
- Sutopo, H. B., & Arief, A. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Ubisoft. (n.d.). *The Original Assassin'*. Retrieved November 21, 2023, from <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/assassins-creed>
- Yuliandri. (2018). *Konstitusi dan Konstitusionalisme*. Makalah.
- Zoes Aart, v. (1991). *SERBA-SERBI SEMIOTIKA*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A