

Apa Itu “Villain”?

Hubungan Agonistik pada Game *Single-Player* dan Konstruksi Villain dalam Video Game.

(Analisis Narrative-Multimodal-Proceduralist dari Assassin’s Creed III)



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh :

ANDI M. RAFLI MANGGABARANI

17321037

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2021**

Apa Itu “Villain”?

Hubungan Agonistik pada Game *Single-Player* dan Konstruksi Villain dalam Video Game.

(Analisis Narrative-Multimodal-Proceduralist dari Assassin’s Creed III)



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh :

ANDI M. RAFLI MANGGABARANI

17321037

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2021**



PERSEMBAHAN

Tulisan ini saya persembahkan kepada:

- 1. Kedua orang tua tercinta, Papa dan Mama**
- 2. Kakek dan Nenek tercinta, Bapak dan Mama'**
- 3. Thalsa Syahda Aqilah**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim...

Alhamdulillahilladzi bini'matihi tatimmush sholihaat, segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah meridhoi dan melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul **Apa Itu “Villain”? Hubungan Agonistik pada Game Single-Player dan Konstruksi Villain dalam Video Game.(Analisis Narrative-Multimodal-Proceduralist dari Assassin’s Creed III)** dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Dr. H. Fuad Nashori, S.Psi., M.Si., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia yang telah mempermudah pengurusan administrasi penelitian skripsi.
2. Puji Hariyanti, S.Sos., M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang selalu penuh semangat dalam memberikan wawasan terkini dalam bidang ilmu komunikasi.
3. Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A., selaku dosen pembimbing akademik yang penuh kesabaran dan selalu meluangkan waktu serta pikirannya untuk mendukung penulis dalam bentuk dukungan moral, ide, motivasi, dan solusi selama penulis berkuliah hingga menyelesaikan skripsi.
4. Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A., selaku dosen pembimbing skripsi yang penuh kesabaran dan selalu meluangkan waktu serta pikirannya untuk mendukung penulis dalam bentuk ide, motivasi, solusi, serta bahan penelitian selama penyusunan skripsi.
5. Kedua orang tua tercinta, Papa dan Mama, yang selalu memberikan doa-doa tulus, motivasi, validasi emosi, serta dukungan materiil kepada penulis sepanjang penulis menempuh perkuliahan dan penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Mama’, selaku kakek-nenek penulis yang tidak berhenti memberikan dukungan moral, semangat, serta kasih sayang selama penulis berkuliah hingga menyelesaikan tugas akhir yang ada.
7. Thalsa Syahda Aqilah, yang tidak pernah menyerah untuk selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
8. Abdulrahman Khadafi, Akmal Muhammad Naim, Althalarik Bima Handika, Hafian Fevrie, M. Rizki Noor Akhsal, M. Rizki Nur Ikhsan, Naufal Fadhil Munir, Prasojo Jati

Wibowo, Ramadhani, dan Yusron Sulisty Prayogo selaku sahabat penulis yang selalu berusaha untuk memberikan energi positif ketika penulis kekurangan hal tersebut dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

9. Adam Haristian, I Made Dimas Ridho Wardana, Marcelino Bima, Muhammad Fathur Syarif, Pasha Syahrinsa Maulana, Septian Saputra, dan Trio Anggara selaku teman-teman terdekat penulis yang senantiasa membantu penulis untuk tetap tenang dan semangat dalam menyelesaikan perkuliahan hingga penulisan skripsi.

Semoga semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan dapat diganti dengan kebahagiaan yang cukup dan skripsi ini bermanfaat bagi banyak pihak.



Yogyakarta, 5 Mei 2022

Penulis

Andi M. Rafli Manggabarani

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

Apa Itu “Villain”?

Hubungan Agonistik pada Game *Single-Player* dan Konstruksi Villain dalam Video Game.

(Analisis Narrative-Multimodal-Proceduralist dari Assassin’s Creed III)

Disusun oleh

ANDI M. RAFLI MANGGABARANI

17321035

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Tanggal: 2 Juni 2022

Dosen Pembimbing Skripsi,

الإسلام
الإستدراك
الإستدراك
الإستدراك



Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A

NIDN 0512048302

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

Apa Itu “Villain”?

**Hubungan Agonistik pada Game *Single-Player* dan Konstruksi Villain dalam Video
Game.**

(Analisis Narrative-Multimodal-Proceduralist dari Assassin’s Creed III)

Disusun oleh

ANDI M. RAFLI MANGGABARANI

17321035

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas


Islam Indonesia

Tanggal: 7 Juli 2022

Dewan Penguji,

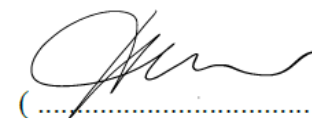
1. **Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A**

NIDN 0512048302


(.....)

2. **Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A.**

NIDN 0512048302


(.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



Puji Harivanti, S.Sos., M.I.Kom

NIDN 0529098201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Andi M. Rafli Manggabarani

Nomor Mahasiswa : 17321035

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya setujui dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 7 Juli 2022

Yang menyatakan,



Andi M. Rafli Manggabarani

17321035

DAFTAR ISI

Apa Itu “Villain”? Hubungan Agonistik pada Game <i>Single-Player</i> dan Konstruksi Villain dalam Video Game. (Analisis Narrative-Multimodal-Proceduralist dari Assassin’s Creed III). i	
MOTTO.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	4
1. Pendekatan dalam Analisis Video Game (Narratology vs Ludology).....	4
2. Video Game Narrative.....	7
a. Taxonomy of Video Game Narrative.....	7
b. Video Game Narrative as Experience.....	9
3. Procedural Rhetoric.....	11
a. Play.....	12
b. Procedurality.....	14
c. Rhetoric.....	15
d. Procedural Rhetoric.....	16
4. Multimodality.....	16
5. Game Design Sebagai Semiotic Mode.....	17
6. Representasi.....	18
F. Kerangka Teori.....	19
1. Agon dan Konflik dalam Game <i>Single-Player</i>	19
2. Fungsi Villain dalam Game.....	22
3. Dasar-Dasar dalam Analisis Game.....	26

4.	Social-Semiotic-Multimodal-Proceduralist-Approach.....	29
G.	Metode Penelitian.....	31
1.	Jenis Penelitian.....	31
2.	Metode Pengumpulan Data.....	31
3.	Metode Analisis Data.....	32
a.	Membangun Konteks dengan Paratext.....	33
b.	Dimensi Narrative.....	34
c.	Dimensi Game Design.....	34
BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....		36
A.	Membangun Konteks melalui <i>Paratext</i>	36
1.	Ubisoft dan Assassin’s Creed Series.....	36
2.	Dunia Fiksi yang Dibangun dalam Game.....	38
a.	<i>Lore</i> dari Assassin’s Creed.....	38
b.	Kebebasan vs “Keteraturan”.....	40
1)	Assassin Brotherhood.....	40
2)	Templar Order.....	41
B.	Ringkasan Assassin’s Creed III-Melihat Secara Singkat Konteks dalam Game.....	42
1.	Narasi Dalam Assassin’s Creed III.....	42
2.	Gambaran Umum <i>Goals</i> , <i>Rules</i> , dan <i>Mechanic</i> dari Assassin’s Creed III.....	45
BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		47
A.	Dimensi Naratif.....	47
1.	Narasi Assassin’s Creed III.....	47
a.	Plot Assassin’s Creed III.....	48
1)	Sequence 1.....	48
a)	A Deadly Performance.....	48
b)	Journey to the New World.....	48
2)	Sequence 2.....	51
a)	Welcome to Boston.....	51
b)	Johnson’s Errand.....	51
c)	The Surgeon.....	52
d)	The Soldier.....	53
e)	Infiltrating Southgate.....	55
3)	Sequence 3.....	56
a)	Unconvinced.....	56

b)	Execution is Everything.....	58
c)	The Braddock Expedition.....	58
4)	Sequence 4.....	60
a)	Hide and Seek.....	60
b)	Feathers and Trees.....	61
c)	Hunting Lesson.....	61
d)	Something to Remember.....	61
5)	Sequence 5.....	63
a)	A Boorish Man.....	63
b)	A Trip to Boston.....	64
c)	Boston's Most Wanted.....	66
d)	Lying Low.....	66
e)	Stop the Presses.....	66
f)	The Lost Son's Returned.....	67
g)	River Rescue.....	67
h)	Training Begins.....	67
i)	The Hard Way.....	68
6)	Sequence 6.....	69
a)	On Johnson's Trail.....	69
b)	The Angry Chef.....	72
c)	The Tea Party.....	73
d)	Hostile Negotiation.....	75
7)	Sequence 7.....	77
a)	The Midnight Ride.....	77
b)	Lexington and Concord.....	80
c)	Conflict Looms.....	82
d)	Battle of Bunker Hill.....	85
8)	Sequence 8.....	87
a)	Something on the Side.....	87
b)	Bridewell Prison.....	90
c)	Public Execution.....	93
9)	Sequence 9.....	95
a)	Missing Supplies.....	95
b)	Father and Son.....	100
c)	The Foam and The Flames.....	102

d)	A Bitter End.....	104
10)	Sequence 10.....	106
a)	Alternate Methods.....	106
b)	Broken Trust.....	110
c)	Battle of Monmouth.....	113
11)	Sequence 11.....	115
a)	Battle of Chesapeak.....	115
b)	Lee’s Last Stand.....	118
12)	Sequence 12.....	121
a)	Laid to Rest.....	121
b)	Chasing Lee.....	122
13)	Epilogue.....	124
a)	Davenport Homestead.....	124
b)	Kanatahséton.....	124
c)	Evacuation Day.....	125
b.	Membaca Konflik dan Agon dalam Naratif Assassin’s Creed III.....	125
1)	Konflik Assassin-Templar.....	125
2)	Revolusi Amerika.....	132
2.	Membaca Villain dalam Naratif Assassin’s Creed III (Fungsi Formal Villain dan <i>Characterization</i> dalam Naratif).....	137
a.	Villain Sebagai Sumber Konflik, Motivasi, dan <i>Goal of The Game</i>	137
b.	Villain Sebagai Pemberi <i>Obstacle</i>	142
c.	Characterization Villain Assassin’s Creed III.....	146
1)	William Johnson (Colonialist Mindset).....	146
2)	John Pitcairn (Dictatorship/Total Control and manipulator).....	147
3)	Thomas Hickey (Hedonist and Exploitative).....	148
4)	Benjamin Church (Greed).....	150
5)	Charles Lee (Extrimism and Xenophobia).....	151
6)	Haytham Kenway.....	153
3.	Apa itu “Villain” dalam Naratif Assassin’s Creed III.....	155
B.	Dimensi <i>Game Design</i>	158
1.	Ringkasan <i>Rules</i> dan <i>Mechanic</i> Assassin’s Creed III.....	158
a.	Movement.....	158
b.	Health Point.....	160
c.	Combat.....	161

d.	Stealth.....	165
1)	Assassination	165
2)	Hiding Place	167
3)	Blending In	169
4)	Tailing.....	171
5)	Eavesdropping	172
e.	Notoriety.....	174
f.	Mount.....	176
g.	Naval	178
1)	Movement.....	178
2)	Combat.....	180
3)	Upgrade	182
2.	Bagaimana Villain Assassin’s Creed III Bekerja dalam Game (Fungsi Villain dalam Game Design).....	184
a.	Villain Sebagai Sumber Konflik, Motivasi, dan <i>Goal of The Game</i>	184
b.	Villain Sebagai Pemberi <i>Obstacle</i> (Level Design dan “ <i>Psuedo-Agon</i> ” dalam Game Design Assassin’s Creed III)	185
1)	Stealth Mission	187
2)	Open Conflict	192
a)	Infantrymen.....	192
b)	Officer.....	194
c)	Brutes and Grenadier	195
d)	Jäger	198
e)	Drummer a.k.a “Snitch”	198
3)	Chase	199
4)	Mount Related Quest.....	200
5)	Naval Quest	203
c.	Villain sebagai <i>Final Obstacle</i>	203
1)	William Johnson	204
2)	John Pitcairn	205
3)	Thomas Hickey.....	210
4)	Benjamin Church.....	217
5)	Haytham Kenway	223
6)	Charles Lee	228
d.	<i>Difficulty Curve</i> dan <i>Flow</i> pada Video Game (Game Difficulty dan Balance).....	230

3. Values dan Rhetoric dari Assassin’s Creed III.....	233
a. “Motivating Ludus” Melalui Optional Objectives.	236
BAB IV PENUTUP	241
A. Simpulan.....	241
B. Keterbatasan Penelitian	244
C. Saran/Rekomendasi.....	245
DAFTAR PUSTAKA	246

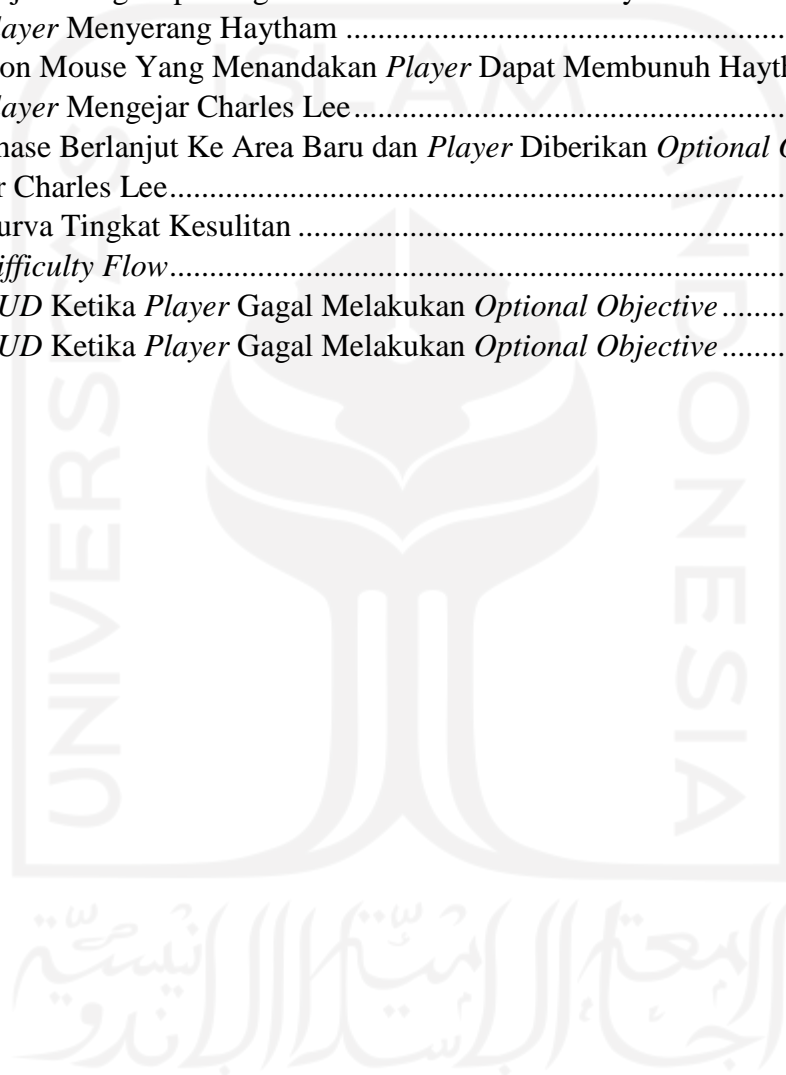


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Proses Game oleh Frasca (1999)	7
Gambar 1.2. Taxonomi Genre Naratif	8
Gambar 1.3. Video Game Dalam Taxonomi Genre Manfred Jahn Menurut Tamer Thabet (2015)	9
Gambar 1.4. Metode Analisis Narrative-Multimodal-Proceduralist	32
Gambar 3.1. Tutorial <i>Run</i>	159
Gambar 3.2. Tutorial <i>Climbing</i>	159
Gambar 3.3. Tutorial <i>Free Running</i>	160
Gambar 3.4. <i>Health Bar</i>	161
Gambar 3.5. Tutorial <i>Attack</i>	162
Gambar 3.6. Tutorial <i>Parry</i>	163
Gambar 3.7. Tutorial <i>Counter</i>	163
Gambar 3.8. Tutorial <i>Quickshot</i> dengan <i>Auto Aim</i>	164
Gambar 3.9. <i>Manual Aiming</i>	165
Gambar 3.10. <i>Assassination</i> dengan Berjalan Mendekati <i>NPC</i>	166
Gambar 3.11. <i>Assassination</i> dari Kereta Jerami	167
Gambar 3.12. <i>Air Assassination</i>	167
Gambar 3.13. <i>Hiding Place</i> Kereta Jerami	169
Gambar 3.14. <i>Player</i> Bersembunyi di Sudut Bangunan	169
Gambar 3.15. Lingkaran Putih diatas Kepala <i>Player</i> Menandakan sedang Berada Dalam Keadaan <i>Blending In</i>	171
Gambar 3.16. Lingkaran Putih diatas Kepala <i>Player</i> Menandakan sedang Berada Dalam Keadaan <i>Blending In</i>	171
Gambar 3.17. <i>Player</i> Melakukan <i>Tailing</i>	172
Gambar 3.18. <i>Player</i> Melakukan <i>Tailing</i>	172
Gambar 3.19. Tutorial <i>Eavesdropping</i>	173
Gambar 3.20. Tutorial <i>Eavesdropping</i>	174
Gambar 3.21. Tutorial <i>Eavesdropping</i>	174
Gambar 3.22. Penjelasan Level <i>Notoriety</i>	175
Gambar 3.23. <i>Player</i> Mencabut Poster Untuk Menurunkan Level <i>Notoriety</i>	176
Gambar 3.24. <i>Player</i> Menyogok <i>Town Crier</i> Untuk Menurunkan Level <i>Notoriety</i>	176
Gambar 3.25. <i>Player</i> Sedang Berkuda	177
Gambar 3.26. <i>Horse Whistle</i> pada Tampilan Layar <i>Gadget</i>	178
Gambar 3.27. Tutorial Kecepatan Kapal “ <i>Half Sail</i> ”	179
Gambar 3.28. Tutorial Kecepatan Kapal “ <i>Full Sail</i> ”	179
Gambar 3.29. <i>Wind Mechanic</i> dalam <i>Naval Movement</i>	180
Gambar 3.30. Tutorial Menembakkan Meriam	181
Gambar 3.31. Tutorial Menembakkan <i>Swivel Gun</i>	182
Gambar 3.32. Daftar <i>Upgrade</i> yang Tersedia untuk Kapal	183
Gambar 3.33. <i>Player</i> Berenang untuk Menyusupi Kapal Lawan	189
Gambar 3.34. <i>Player</i> sedang Memanjat, Menyusupi Kapal Lawan	189
Gambar 3.35. <i>Eavesdropping</i> dengan Target Statis	190
Gambar 3.36. <i>Eavesdropping</i> dengan Target yang Bergerak	190
Gambar 3.37. Berbaur saat <i>Tailing</i>	191

Gambar 3.38. Mengikuti Target <i>Tailing</i> dari Atas Bangunan.....	191
Gambar 3.39. <i>Infantrymen Patriots</i>	193
Gambar 3.40. <i>Infantrymen Redcoats</i>	193
Gambar 3.41. <i>Player</i> Beduel dengan <i>Officer Patriots</i>	195
Gambar 3.42. <i>Player</i> Beduel dengan <i>Officer Redcoats</i>	195
Gambar 3.43. <i>Grenadier/Brutes</i> Pasukan Koloni	197
Gambar 3.44. <i>Player</i> Beduel Dengan <i>Grenadier/Brutes</i> Pasukan Inggris.....	197
Gambar 3.45. <i>Player</i> Sedang Melawan <i>Jäger</i>	198
Gambar 3.46. <i>Drummer Redcoats</i> Sedang Mengiringi Patroli Pasukan Inggris.....	199
Gambar 3.47. <i>Drummer</i> Pasukan Koloni	199
Gambar 3.48. Jenis Level Chase	200
Gambar 3.49. <i>Player</i> Merngejar Target Menggunakan Kuda	201
Gambar 3.50. <i>Player</i> Bergerak Menggunakan Kuda dengan Batasan Waktu Pada Quest “ <i>Midnight Ride</i> ”	201
Gambar 3.51. <i>Player</i> Bergerak Menggunakan Kuda dengan Batasan Waktu Pada Quest “ <i>Lexington and Concord</i> ”	202
Gambar 3.52. <i>Player</i> Bergerak Menggunakan Kuda dengan Batasan Waktu dan Tidak Boleh Turun Dari Kuda Pada Quest “ <i>Broken Trust</i> ”	202
Gambar 3.53. <i>Goal</i> dan <i>Optional Objective Player</i> saat Memburu William Johnson.....	204
Gambar 3.54. <i>Player</i> Mengejar William Johnson saat Memilih Untuk Mendekati Johnson dalam Keadaan <i>Open Conflict</i>	205
Gambar 3.55. <i>Goal</i> dan <i>Optional Objective Player</i> saat Memburu John Pitcairn	206
Gambar 3.56. Serangkaian <i>Optional Objective</i> yang Dapat Diselesaikan Oleh <i>Player</i>	207
Gambar 3.57. <i>Player</i> Sesaat Sebelum Melakukan <i>Air Assassination</i> kepada John Pitcairn..	207
Gambar 3.58. Pendekatan <i>Open Conflict</i> dalam Upaya Pembunuhan John Pitcairn.....	208
Gambar 3.59. John Pitcairn Berpedang dengan <i>Player</i>	209
Gambar 3.60. John Pitcairn Menembaki <i>Player</i>	209
Gambar 3.61. John Pitcairn Ketika Dikalahkan <i>Player</i>	210
Gambar 3.62. <i>Player</i> Mengejar Thomas Hickey.....	211
Gambar 3.63. Level <i>Chase</i> Kedua dengan Target Thomas Hickey	212
Gambar 3.64. <i>Player</i> Mengejar Hickey Namun Dihalangi Oleh <i>NPC</i> Aktif dan Pasif	213
Gambar 3.65. <i>Player</i> Terjatuh Setelah Terdorong Oleh Kerumunan <i>NPC</i> Pasif.....	213
Gambar 3.66. Hickey yang Terhalang Oleh Kerumunan Tersusul oleh <i>Player</i> dan Dapat Dibunuh.....	214
Gambar 3.67. <i>Player</i> Gagal Menyelesaikan <i>Quest</i> Karena Membunuh Hickey “Terlalu Dini”	215
Gambar 3.68. <i>Player</i> Sesaat sebelum Membunuh Hickey didepan Washington.....	215
Gambar 3.69. <i>Player</i> Membunuh Hickey didepan Washington	216
Gambar 3.70. <i>Player</i> Memicu <i>Open Conflict</i> dengan Hickey	217
Gambar 3.71. <i>Player</i> Dalam <i>Open Conflict</i> dengan Hickey	217
Gambar 3.72. <i>Objective</i> yang Harus Dilakukan <i>Player</i>	218
Gambar 3.73. Tebing di Kiri dan Kanan <i>Player</i> sebagai <i>Obstacle</i>	219
Gambar 3.74. <i>Obstacle Rouge Wind</i> yang Merubah Arah Kapal <i>Player</i>	219
Gambar 3.75. <i>Boss Battle</i> dengan Kapal Benjamin Church	220
Gambar 3.76. <i>Player</i> Diperintahkan untuk Tidak Menenggalamkan Kapal Church, Tetapi Menghancurkan Layarnya.....	221

Gambar 3.77. <i>Player</i> Sebelum Memasuki Ruangan Untuk Menyusul Haytham dan Church	222
Gambar 3.78. <i>Player</i> Membunuh Benjamin Church.....	222
Gambar 3.79. Awal <i>Quest</i> “ <i>Lee’s Last Stand</i> ”	223
Gambar 3.80. Titik Tujuan <i>Player</i> Ditandai Dengan Ikon Kuning Beserta <i>Optional Objective</i> <i>Player</i>	224
Gambar 3.81. <i>Player</i> Setelah Terkena Serangan Meriam dan Terluka.....	224
Gambar 3.82. <i>Player</i> Melanjutkan Mencari Charles Lee.....	225
Gambar 3.83. <i>Player</i> Hanya Dapat Melawan Haytham Dengan Cara <i>Counter Attack</i> Pada Objek Yang Ditandai.....	226
Gambar 3.84. Objek Yang Dapat Digunakan Untuk Melawan Haytham.....	226
Gambar 3.85. <i>Player</i> Menyerang Haytham	227
Gambar 3.86. Ikon Mouse Yang Menandakan <i>Player</i> Dapat Membunuh Haytham	228
Gambar 3.87. <i>Player</i> Mengejar Charles Lee.....	229
Gambar 3.88. Chase Berlanjut Ke Area Baru dan <i>Player</i> Diberikan <i>Optional Objective</i> Baru Ketika Mengejar Charles Lee.....	229
Gambar 3.89. Kurva Tingkat Kesulitan	231
Gambar 3.90. <i>Difficulty Flow</i>	232
Gambar 3.91. <i>HUD</i> Ketika <i>Player</i> Gagal Melakukan <i>Optional Objective</i>	237
Gambar 3.92. <i>HUD</i> Ketika <i>Player</i> Gagal Melakukan <i>Optional Objective</i>	238



ABSTRAK

17321035

Andi M. Rafli Manggabarani (17321035 “Apa Itu Villain?” Hubungan Agonistik pada Game Single-Player dan Konstruksi Villain dalam Video Game. (Sebuah Analisis Multimodal-Proceduralist dari Assassin’s Creed III).(Skripsi Sarjana). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Diskursus video game berkembang sangat pesat sejak tahun 90an hingga sekarang. Namun sayangnya, di Indonesia diskursus video game masih belum begitu berkembang. Dalam Ilmu Komunikasi sendiri, beberapa penelitian sudah mengangkat tema video game, umumnya dalam analisis semiotika. Tetapi, kebanyakan analisis semiotika itu hanya terbatas pada dimensi audiovisual-naratif saja, mengabaikan satu dimensi yang unik dari video game yaitu *game design*. Dimensi *game design* sendiri berfokus pada aspek formal sebuah video game seperti *rules* dan *game mechanic* dimana Frasca (1999) dan Ian Bogost (2007, 2008) berargumen bahwa itu semua memiliki potensi pemaknaan. Peneliti merasa penting untuk melihat kedua dimensi itu untuk melihat video game secara holistik. Penelitian ini kemudian memilih video game Assassin’s Creed III sebagai subjek penelitian untuk menjawab pertanyaan *mengapa Templar dan Nilai-Nilai yang diyakini mereka dianggap jahat?*, serta *Nilai-Nilai apa yang dianggap “jahat” oleh game developer Ubisoft dalam seri Assassin’s Creed?*, dan *Apa yang membuat seseorang itu menjadi “villain”?* Hasilnya, dari dimensi naratif, Ubisoft menyiratkan bahwa “jahat” merupakan sebuah gagasan (*notion*) yang dapat muncul dari kelompok apapun jika mereka tidak sadar diri. *Notion* tersebut adalah, *Ekstremisme, Kolonialisme, Kediktatoran, Tirani, Penindasan, dan Kemunafikan (Hypocrisy)*. Sedangkan, dimensi *game design* kemudian mendukung argumen itu dari *rule* dan *game mechanic* yang diimplementasikan dalam game. Ini menunjukkan pentingnya melihat kedua dimensi itu ketika menganalisis video game karena keduanya dapat saling bersinergi.

Kata Kunci: *procedural rhetoric, video game studies, narratology, ludology, agon, single-player game*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan video game dari sejak pertama kali muncul hingga sekarang sangatlah pesat. Diskursus video game mulai berkembang pesat di tahun 90an hingga awal tahun 2000an dengan tokoh-tokoh seperti Gonzalo Frasca, Janet Murray, Espen Aarseth, dan masih banyak lainnya. Namun, di Indonesia diskursus video game masih belum begitu berkembang.

Padahal, video game akan terus tumbuh dan memiliki pengaruh yang besar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian memiliki tujuan untuk menjadi batu loncatan bagi penelitian video game di Indonesia, khususnya di bidang Ilmu Komunikasi yang membahas diskursus sosial video game.

Secara umum, diskursus video game dalam bidang Ilmu Komunikasi, kebanyakan hanya berputar pada semiotika dari elemen visual dan naratif video game (Alexander, 2018; Dharma, 2019). Singkatnya, diskusi yang muncul masih bisa digali lebih jauh lagi. Keunikan dari video game terletak pada dimensi *game design*-nya (Schell, 2008), sehingga ini perlu dibahas lebih dalam dengan menyertakan dimensi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini ingin membedah video game dari dimensi naratif dan *ludology* (Game Design).

Lalu, bagaimana penelitian ini ingin mengimplementasikan model analisis tersebut? Pertama-tama, penelitian ini mengangkat fenomena menarik di dunia video game dengan memilih salah satu judul dari serial Assassin's Creed, spesifiknya Assassin's Creed III (ACIII). ACIII layak judul lain sebelum dan sesudahnya merupakan video game yang selalu mengedepankan aspek "*historical*" dalam naratifnya. Ubisoft sebagai *Developer* telah berhasil menjual lebih dari 155 juta copy terjual per Oktober 2020 (Assassin's Creed Fandom Wiki, 2021).

Assassin's Creed menawarkan *player* untuk mengeksplorasi dan merasakan langsung peristiwa penting dalam sejarah, itulah alasan utama kesuksesan seri video game ini. Bahkan, Ubisoft sendiri merekrut dan mengonsultasikan narasi mereka dengan

sejarawan agar dapat memproduksi konten se-otentik yang mereka bisa, tentunya dengan tambahan sentuhan fiksi dari developer game.

Tetapi, penelitian ini tidak akan membahas bagaimana sejarah menjadi komoditas. Penelitian ini akan membahas sesuatu yang tidak kalah menarik. Sebelum kesana, peneliti ingin menjelaskan secara singkat tentang Assassin's Creed.

Naratifnya berfokus pada konflik Templar dan Assassin, dua organisasi rahasia yang sudah ada sejak awal peradaban manusia. Tujuan mereka sama, yaitu membawa manusia pada perdamaian dan kemakmuran, serta kemajuan teknologi dan intelektual. Tetapi, pendekatan mereka berbeda. Assassin percaya pada kebebasan berpikir dan kebebasan berpendapat. *Free will* menjadi pusat dari ideologi mereka.

Sedangkan, Templar memiliki pandangan yang lebih ekstrim dan menganggap manusia perlu dibimbing dan mereka menyatakan kelompok mereka pantas untuk mengambil peran itu. Templar sangat mengedepankan keteraturan serta kontrol dan menganggap pandangan mereka adalah kebenaran mutlak. Templar tidak akan segan mengambil tindakan ekstrim jika ada yang tidak setuju atau menghambat rencana mereka.

Perbedaan itu menjadi konflik utama di setiap judul Assassin's Creed, termasuk ACIII (2012). Konflik Assassin-Templar sudah berlangsung sejak awal peradaban manusia, dan setiap judul mengambil latar waktu sejarah tertentu. Dalam kasus ACIII, Ubisoft menggunakan latar Perang Revolusi Amerika.

Tahun 1700an dimana Amerika Serikat berusaha memerdekakan diri dari Kerajaan Inggris. Templar berusaha mengambil kendali koloni yang akan merdeka tersebut dengan mengirimkan Agennya bernama Haytham Kenway. Haytham membawahi beberapa anggota Templar lainnya seperti Charles Lee, Thomas Hickey, John Pitcairn, Benjamin Church, dan William Johnson. Usaha sabotase tersebut tentunya mendapat perlawanan dari Assassin. Itulah yang menjadi *plot line* dalam seri ketiga Assassin's Creed dengan judul Assassin's Creed III.

Dalam video game Assassin's Creed III, *player* akan berperan sebagai Assassin (protagonist) yang terus berusaha menggagalkan rencana “jahat” Templar (Villain). Mengapa saya memberi tanda kutip pada “jahat” dan “Villain”? Inat, kedua organisasi

tersebut melakukan apa yang mereka lakukan untuk “kebaikan manusia”, namun *game developer* memposisikan Templar dan nilai-nilai yang diyakininya sebagai Villain.

B. Rumusan Masalah

Melanjutkan latar belakang diatas, muncullah pertanyaan penelitian:

Mengapa Templar dan Nilai-Nilai yang diyakini mereka dianggap jahat? serta

Nilai-Nilai apa yang dianggap “jahat” oleh game developer Ubisoft dalam seri Assassin’s Creed?, dan

Apa yang membuat seseorang dianggap sebagai “villain”?

Sesuai dengan yang peneliti sampaikan pada Latar Belakang diatas, penelitian ini akan melihat Video Game tidak hanya melihat dari dimensi naratifnya, penelitian ini juga akan melihat dari perspektif *ludology*, yang berfokus pada *Game Design*.

Game Design merupakan serangkaian aturan bersifat teknis yang disusun oleh *game designer* untuk mendikte bagaimana video game tersebut dimainkan serta aturan-aturan apa saja yang mengikat *player* di dalam video game ini. Mengapa ini penting untuk dianalisis?, *Game Design* akan mendikte bagaimana pengalaman *player* dalam bermain game. Meskipun banyak perdebatan apakah video game hanya dapat dilihat dari salah satu perspektif (Naratologi atau Ludologi) saja, peneliti akan mencoba untuk menjembatani dua pandangan tersebut dalam analisis penelitian ini.

Lalu, apa yang harus di “baca” dari video game ini setelah mengetahui akan menganalisis dimensi Naratif dan *Game Design*? Kata kuncinya adalah **Konflik**. Siitonen (2014) mengatakan bahwa konflik merupakan elemen yang penting dalam permainan, karena tanpa konflik, video game akan menjadi tidak bermakna dan membosankan.

Pada dasarnya, video game merupakan serangkaian proses dimana *player* berusaha untuk menyelesaikan *puzzle*. Terdapat konflik antara *player* yang berusaha menyelesaikan masalah, dan *game system*. Ketika *game designer* membungkus *game mechanicnya* dengan narasi, maka terlahirlah karakter-karakter, termasuk Villain.

Penelitian ini melihat *konflik* dibalik narasi dan *game design* dengan konsep *agon* dan hubungan *agonistik* dari protagonist dan Villain untuk menjawab pertanyaan penelitian diatas.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membedah dan mendeskripsikan bagaimana *villain* dikonstruksi baik dari dimensi naratif dan *game design* dengan melihat hubungan Agonistiknya. Dari situ, kita dapat melihat mengapa villain dan nilai-nilai yang mereka yakini dianggap “jahat”, sehingga kita dapat mengetahui apa ideologi dan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh *game developer* kepada audiens nya.

D. Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Akademis** : Karena analisis video game sebenarnya interdisciplinary, maka penelitian ini diharapkan menjadi batu loncatan untuk para akademisi, terutama yang sangat dekat dengan dunia video game untuk mengembangkan studi video game. Masih banyak hal-hal yang belum kita temukan, sedangkan video game memiliki potensi yang besar di bidang akademis.
2. **Manfaat Praktis** : Diharapkan penelitian ini, melalui perspektif dan metodenya analisisnya mampu menjadi jalan baru bagi masyarakat, khususnya mereka yang melabeli dirinya dengan sebutan *gamer* agar dapat melihat dan mendiskusikan video game dengan lebih kritis. Tidak melulu membahas hal-hal trivial dari video game saja, tetapi *gamer* mampu mendiskusikan *social discourse* yang terdapat dalam video game.

E. Tinjauan Pustaka

Sub-bab ini mengandung konsep-konsep yang tujuannya untuk membangun nalar berpikir dalam penelitian ini

1. Pendekatan dalam Analisis Video Game (Narratology vs Ludology)

Tahun 1972 merupakan kemunculan pertama video game. Atari, merilis sebuah game *Arcade* yang berjudul “*Pong*”. *Pong* merupakan video game bertemakan tenis meja dalam grafik 2D yang sederhana. “Sederhana” perlu digaris bawahi karena pada awal kemunculannya video game hanya menawarkan gameplay yang sederhana

seperti menggerakkan karakter dari titik A menuju titik B. Namun, seiring perkembangannya, video game sekarang mampu untuk menyampaikan sebuah cerita atau narasi.

Dengan munculnya video game yang mengandung narasi, maka muncullah penelitian-penelitian yang melihat video game sebagai bentuk baru atau perluasan media naratif. Sehingga, penerapan teori-teori literatur dan teori naratif sering digunakan untuk menganalisis video game, sehingga muncullah istilah Narratology dalam kamus *game studies*.

Sebenarnya, video game bisa dibidang *interdisciplinary studies* karena sudah banyak dianalisis dari berbagai perspektif, Frasca (1999) menyebutkan; Aristotelian Poetics (Laurel, 1993), Russian formalism (Porush dan Hivner), dan poststructuralism (Landow, 1992) sebagai contohnya.

Namun, terdapat satu hal yang terlupakan ketika menganalisis video game dari perspektif tersebut; untuk menganalisis video game sebagai “game” itu sendiri. Inilah yang Gonzalo Frasca (1999) coba lakukan dan mempromosikan istilah *Ludology* yang ia sebut sebagai *study of game*. Awalnya *ludology* dianggap sebuah pendekatan yang anti dengan naratif dalam video game, tetapi Frasca (2003) menyanggah anggapan tersebut. *Ludology* tidak hadir untuk menggantikan narratology, melainkan pendekatan ini dapat digunakan bersamaan dengan narratology untuk melengkapi analisis video game.

Dalam usahanya mendefinisikan “game” Frasca (1999) meminjam konsep yang digagaskan oleh Roger Caillois (1967) tentang *paidea* dan *ludus*. *Paidea* dapat diartikan sebagai kata sifat ‘play’ sedangkan *ludus* dapat diartikan sebagai kata sifat “game” dalam bahasa Inggris.

Apakah perbedaan dari kedua konsep tersebut? *Paidea* atau “play” atau “bermain” memiliki arti tindakan yang dilakukan untuk bersenang-senang, tindakan rekreasi, “berpura-pura menjadi seseorang/sesuatu untuk bersenang-senang”. Sedangkan *ludus* memiliki arti “sebuah bentuk dari kegiatan bermain yang biasanya memiliki aturan (rule).

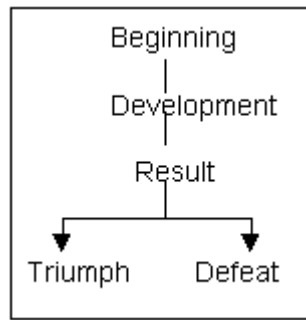
Frasca (1999) kemudian menambahkan contoh untuk memahami konsep tersebut. Untuk memberi contoh *paidea* atau “play” itu mudah, misalnya anak-anak bermain bola, mereka bisa saja bermain dengan menendang, melempar, menggiring bola tersebut. *Player* dapat memulai dan mengakhiri permainan kapanpun mereka mau.

Tetapi, *ludus* merupakan kegiatan *paidea* yang lebih terstruktur dengan aturan dan tujuan yang jelas, memiliki “ruang” dan waktu yang jelas. Mengambil contoh yang sama, “bermain bola” akan menjadi *ludus* ketika anak-anak memilih untuk bermain “sepak bola”.

Tetapi, Daniel Vidard dalam Frasca (1999) berpendapat bahwa “play” juga memiliki aturan (*rule*). Salah satu pengertian “play” diatas adalah “berpura-pura menjadi seseorang/sesuatu untuk bersenang-senang”. Apa jadinya ketika seorang anak berpura-pura menjadi seorang “pilot”. Maka, akan timbul sebuah *rule* yaitu; berperilaku layaknya seorang pilot, bukan dokter, pembalam, atau lainnya.

Jika *paidea* dan *ludus* sama-sama memiliki *rule*, lalu apa yang membedakan mereka? Jawabannya adalah *result*. *Game* memiliki akhir yang didefinisikan dengan keadaan *menang* dan *kalah*. Pendapat ini diambil oleh Frasca (1999) dari seorang filsuf bernama Andre Lalande dalam konsep “jeu” yang dapat memiliki arti “play” dan “game”.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa game merupakan sebuah proses yang dapat dibagi dalam *Beginning*, dimana *rules* ditetapkan dan *player* harus menerima sebelum melanjutkan permainan. *Development*, merupakan tahap dimana game dimainkan dan *Result*, adalah akhir dari permainan yang kemungkinan hasilnya adalah menang/kalah.



Gambar 1.1. Proses Game oleh Frasca (1999)

Sehingga, Frasca (2003) menekankan untuk berfokus pada struktur video game, khususnya *rules* yang membangun video game tersebut serta menjelaskan *mechanic* dari video game yang dianalisis. Pendekatan ini sangat mengedepankan elemen-elemen formal dalam video game.

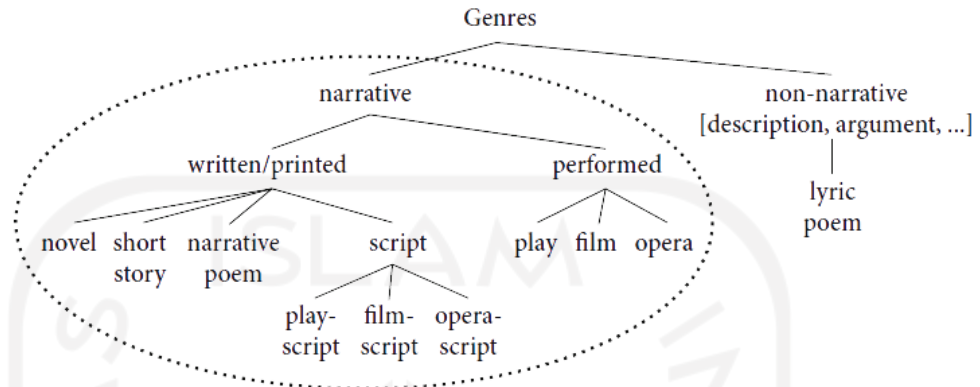
Dari pendapat itu, Frasca kembali menambahkan dalam kajiannya tentang “simulation rhetoric” dalam poin *ludic ideology* bahwa video game dapat menyampaikan *ideology-nya* melalui *gameplay mechanic*. Video game memiliki kemampuan persuasif untuk menyampaikan makna dan ideologi mereka melalui *rules* dan pengalaman bermain *player*. Bogost (2007) juga mendukung pendapat tersebut dengan “procedural rhetoric” bahwa kita dapat mengupas *value* dari dimensi sosio-politik video game dari *game design-nya*. Selanjutnya mengenai *Procedural Rhetoric* akan dibahas lebih lanjut dibawah.

2. Video Game Narrative

a. Taxonomy of Video Game Narrative

Bagaimana naratif dalam video game bekerja? Untuk menjawab itu, perlu untuk mengetahui bagaimana posisi naratif video game diantara jenis-jenis narasi yang sudah ada. Roland Barthes membuka tulisannya “An Introduction to the Structural Analysis of Narrative” (1975) dengan menyebutkan banyak ragam dari *genre* naratif. Berbagai media dapat menjadi kendaraan untuk menyampaikan narasi, baik oral maupun tertulis, gambar yang bergerak maupun diam, gestur, atau bahkan gabungan dari semua itu, naratif hadir dalam kehidupan manusia. Barthes (1975) melanjutkan bahwa wujud naratif dapat berupa legenda, mitos, fabel, cerita, sejarah, drama, komedi, lukisan, kaca patri, berita, film, atau bahkan dalam percakapan sekalipun.

Manfred Jahn dalam Thabet (2015) kemudian mengelompokkan beragam *genre* naratif yang dijelaskan Barthes dalam sebuah bentuk diagram taxonomi sebagai berikut.



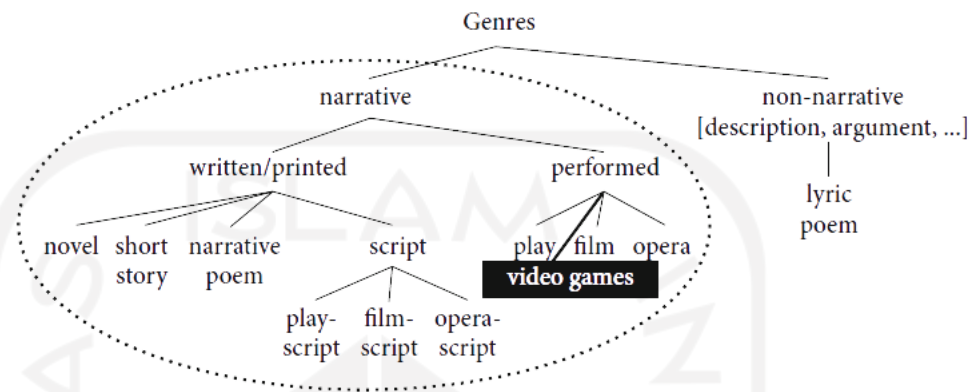
Gambar 1.2. Taxonomi Genre Naratif

Jika melihat dari karakteristik video game, maka lebih tepat mengelompokkannya kedalam bentuk naratif “performatif”. Alasannya ada dua menurut Thabet (2015), yaitu menimbang “*performance*” tentang bagaimana penyampaian cerita dalam video game bekerja. Kedua, adalah “*substance*” tentang substansi yang menyusun naratif video game.

Celia Pierce dalam Thabet (2015) berargumen bahwa naratif dalam video game merupakan produk dari *play* dan konflik yang ada dalam game menciptakan tindakan *performative*. Lebih jelasnya mungkin dapat dipahami dari penjelasan Whitlock dalam Thabet (2015) bermain video game serupa dengan bermain dalam sebuah pertunjukan karena *player* berinteraksi langsung dengan naratif yang terkandung dalam game tersebut. James Newman dalam Thabet (2015) juga menggarisbawahi “*performance*” sebagai komponen integral dalam naratif video game. Hal ini disebabkan tindakan *player* membangun komunikasi antara *player* dan sistem yang kemudian menciptakan alur cerita.

Berikutnya *substance* dari video game, atau substansi yang menyusun naratif sebuah media, dalam kasus ini adalah video game. Video game sebagai media naratif tersusun atas gabungan teks tertulis, gambar, grafis, klip sinematik (*cut-scene*), dialog,

music, dan efek suara. Substansi tersebut serupa dengan substansi yang menyusun sebuah film. Sehingga, berdasarkan sifat *performative* dan *substance* yang menyusun naratif video game, Sehingga, video game dapat dimasukkan sebagai cabang baru dalam genre performatif yang disusun oleh Manfred Jahn. (Thabet, 2015)



Gambar 1.3. Video Game Dalam Taxonomi Genre Manfred Jahn Menurut Tamer Thabet (2015)

Karena sifat dan substansinya yang memang mirip dengan film, peneliti menilai inilah penyebab banyaknya kajian video game yang memperlakukan video game layaknya film. Tetapi, seperti yang dijelaskan diatas, dan yang akan dijelaskan dibawah, hal ini tentu berbeda.

Namun, peneliti juga memaklumi, video game juga merupakan media yang relatif baru, diskursusnya baru mulai berkembang di tahun 90an dan di Indonesia masih sangat minim. Sehingga, penggunaan teori media yang lama tentu tak terhindarkan, termasuk dalam melihat naratif video game secara khusus, dan video game secara holistik. Tetapi, dari yang sudah dibahas, video game memiliki keunikan sendiri, yaitu interaktivitasnya yang membenakan naratif video game dengan film dan media naratif lain.

b. Video Game Narrative as Experience

Apa yang membedakan naratif video game dari media performatif sepoerti film dan opera? Thabet (2015) mengatakan “naratif dalam video game bukanlah sekedar cerita belaka, tetapi merupakan sebuah pengalaman”. Hal ini memungkinkan kerna

video game memiliki aspek *play* yang memungkinkan *player* berinteraksi langsung dengan naratif yang ada dalam game.

Argumen Thabet kemudian menyadarkan peneliti, ketika berbincang dengan *gamer* ataupun orang lain, peneliti selalu merujuk “aku” atau “saya” ketika sedang menceritakan *pengalaman* bermain sebuah game. Padahal, dalam naratif peneliti bukanlah sebuah karakter dalam cerita tersebut. Tetapi, pengalaman yang “dirasakan” oleh karakter itu juga menjadi pengalaman peneliti. Hal ini memberikan perasaan *agency* bagi *player*.

Pengalaman naratif itu tidak eksklusif pada game yang memiliki naratif saja. Seperti yang Barthes (1975) katakan, “naratif dapat muncul darimana saja, dalam bentuk apa saja” termasuk dalam *game mechanic* sebuah game.

Peneliti mengambil contoh pengalaman bermain video game *Football Manager 2020* (FM20), sebuah game dimana *player* mengambil peran pelatih utama tim sepak bola dari berbagai Negara. Pada dasarnya, tidak ada elemen naratif yang dibuat oleh *developer* game ini. Tetapi, “cerita” tentang lika-liku pengalaman *player* sebagai pelatih tim sepak bola tersebut tercipta dalam simulasi setiap permainan yang *player* lalui.

Peneliti memulai game dengan memilih untuk melatih klub *Arsenal*. Peneliti diberi serangkaian *goal* yang harus dicapai. Didalamnya peneliti berinteraksi dengan *game mechanic* seperti menyusun strategi formasi, menentukan porsi latihan dan jadwalnya, merekrut atau memecat staff, membeli atau menjual pemain, negosiasi kontrak untuk pemain dan staff, bahkan sampai mengatur anggaran belanja pemain dan kontrak pemain klub itu. Tidak hanya itu, sebagai seorang pelatih, selain tuntutan untuk memenangkan pertandingan, peneliti juga harus memenangkan suasana ruang ganti dengan mengontrol ego para pemain.

Diatas adalah gambaran yang sangat ringkas dari FM20. *Gameplay*-nya sangat “mudah” dalam artian *player* hanya perlu mengutak-atik konfigurasi setiap tugas yang sudah disebutkan diatas, dan membiarkan sistem yang menjalankan simulasi dari

input yang diberikan *player*. Sehingga, game ini sangat bergantung pada sistem yang acak.

Hasil pertandingan selalu acak, begitupula dinamika pemain bola dan elemen lain diluar pertandingan. Sehingga, pengalaman bermain akan seratus persen berbeda. Tetapi dari ketidakpastian itulah muncul narasi dan cerita yang unik bagi setiap pemain. Peneliti mampu membawa *Arsenal* juara Liga Inggris di musim pertama dengan susah-payah dan hanya selisih satu poin dari rival *Liverpool*. Dalam musim itu juga peneliti beberapa kali harus menjual pemain karena perseteruan. Semua pengalaman itu tercipta oleh interaksi peneliti dengan *game mechanic*.

Intinya, dari penjelasan diatas, mestinya naratif dalam video game harus dilihat dari kacamata yang berbeda dengan media naratif lain. Hal ini memberikan urgensi untuk melihatnya lebih dalam karena *player* langsung mengalami naratif yang terkandung dalam sebuah game. Meskipun demikian, penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh itu, tetapi penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa naratif dan cerita dalam game bukan sekedar cerita biasa, namun juga sebuah pengalaman.

3. Procedural Rhetoric

Berangkat dari gagasan Frasca (1999) mengenai bagaimana kita seharusnya melihat video game, yang tidak bisa disamakan dengan media linear lainnya (buku, film, komik, dan yang sejenisnya). Bogost (2007) juga sependapat dengan gagasan itu. Namun, kita tidak dapat menyalahkan penggunaan peneliti terdahulu untuk mencoba mengkaji video game dengan teori media yang sudah ada oleh seperti buku, film, dan media literatur lainnya. Pasalnya, kala itu video game masih menjadi sesuatu yang baru, sehingga kita pasti akan menggunakan ilmu yang ada untuk mencoba untuk mengkaji menggunakan konsep yang sudah ada

Dengan pertumbuhan video game hingga hari ini sebagai media yang sangat pesat, tingkat relevansi penggunaan teori atau pendekatan dari media buku, film, komik, dan sejenisnya dalam menganalisis *video game* akan semakin melemah. Oleh karena itu, banyak peneliti yang mencoba mengembangkan diskursus video game, salah satunya adalah Bogost (2007) yang melihat potensi video game untuk

menyampaikan makna, gagasan, atau ideologi yang menggambarkan realita dunia dimana *player* nantinya dapat memahami dan mengevaluasinya. Argumen yang “diklaim” oleh video game ini memiliki kemampuan untuk mempengaruhi *player* karena menurut Bogost video game juga memiliki kemampuan persuasif. Ia memperkenalkan bagaimana retorika bekerja dalam sebuah *software* secara umum, dan video game secara spesifik. Gagasan Bogost (2007) membagi penjelasan konsepnya kedalam tiga bagian penting; *play*, *procedurality*, dan *rhetoric*.

a. Play

Konsep pertama yang disampaikan adalah *Play*. Ia mengatakan, sejak dulu, “aktivitas bermain” dianggap sebagai aktivitas sepele dan non-produktif yang umumnya dilakukan oleh anak-anak sebagai penyita waktu mereka dan merupakan antitesis dari sesuatu yang produktif seperti belajar. Ini jelas terlihat bagaimana bermain dan belajar dipisahkan di sekolah. Siswa duduk dan mendengarkan guru mereka, kemudian kegiatan produktif itu “diganggu” oleh waktu istirahat, dimana anak-anak diperbolehkan untuk bermain (Bogost, 2008)

Bogost juga menambahkan bahwa video game juga termasuk dari aktivitas “*play*” tersebut. Video game memang merupakan salah satu bagian dari industri hiburan, dan secara umum dianggap sebagai aktivitas ‘*leisure*’ yang menyenangkan. Jika kita ingin memahaminya dari pandangan itu, maka *play* dan *video game* merupakan sebuah aktivitas non-produktif selingan yang umumnya dilakukan di antara waktu produktif agar para siswa (atau orang dewasa) dapat kembali produktif belajar (atau bekerja).

Tetapi, kita tidak harus melihat *play* dan video game seperti itu. Bogost menyarankan untuk melihat *play* seperti yang disampaikan Salen & Zimmerman (2005) bahwa “*play* merupakan ruang gerak bebas dalam sebuah struktur yang kaku”. Dalam pengertian lain, Bogost kemudian mengartikan *play* sebagai “*possibility space*” atau “ruang kemungkinan” yang tercipta atas batasan-batasan yang distruktur.

“*Possibility space*” dapat diartikan dengan apapun yang *player* dapat lakukan dalam batasan *rule*. Salen dan Zimmerman dalam Bogost (2008)

menambahkan bahwa, *rule* jangan disalah artikan sebagai sesuatu yang menghalang-halangi permainan, tetapi justru *rule* yang membuat permainan itu ada.

Peneliti meringkas apa yang Bogost (2008) ingin sampaikan mengenai *play*. *Play* (kata kerja; bermain) dapat dilihat lebih dari sekedar aktivitas anak-anak yang sifatnya tidak produktif dan mengganggu. Tetapi, *Play* dapat dilihat sebagai aktivitas untuk menjelajahi sebuah “ruang” yang diciptakan oleh sistem yang tersusun atas batasan-batasan.

Permainan secara umum, dan video game secara khusus, tersusun atas serangkaian *rule*. *Rule* adalah elemen penting yang mendefinisikan permainan. Bogost (2008) menggunakan contoh yang cukup tradisional dengan menggunakan *rule* dari *Haiku*, salah satu bentuk puisi dari Jepang dimana setiap pertama, kedua, dan ketiga masing-masing harus memiliki lima, tujuh, dan lima suku kata. Aturan itulah yang membuat *Haiku* “unik” dari jenis puisi lain, dan penyair harus dapat menyusun puisi mereka dengan “ruang” yang tercipta dari *rule* tersebut.

Peneliti akan mencoba menjelaskan dengan contoh yang lebih umum. Mari kita mengambil permainan catur. Pertama mari kita jabarkan *rule* dasar yang mendefinisikan “catur”. Permainan ini hanya dapat dimainkan dengan dua pemain. Papan catur terdiri dari 64 dalam susunan 8x8. Kotak itu umumnya berwarna hitam-putih. Setiap *player* akan menempati dua baris horizontal pertama dari sisi *player* itu. Kedua *player* menempati sisi yang berseberangan dari *player* lainnya.

Setiap *player* kemudian menyusun bidak catur mereka sesuai aturan yang ada. Buah catur yang tersedia juga bermacam-macam, setiap pemain memiliki satu Raja, satu Ratu, dua Menteri, dua Kuda, dua Benteng, dan delapan Pion. Masing-masing memiliki aturan gerak mereka sendiri, misal Kuda yang hanya dapat bergerak dalam bentuk huruf “L”, sedangkan Ratu dapat bergerak kesegala arah. Aturan tersebut dalam permainan disebut dengan *Constraint* (batasan).

Namun, yang terpenting adalah Raja. Tujuan dari *game* ini adalah untuk melakukan “skak mat” pada Raja lawan. Sehingga, permainan catur banyak berputar pada strategi dan kombinasi gerakan yang dapat membuat Raja lawan masuk dalam keadaan “skak mat”. Dalam pergerakan dan kombinasi permainan

inilah disebut dengan “*possibility space*”. Dapat dibayangkan kemungkinan kombinasi gerakan yang pemain dapat lakukan untuk mencapai “skak mat” tak terhingga. Sehingga, *player* memiliki kebebasan dalam memanfaatkan “*possibility space*” itu dengan mengeksplorasi kombinasi gerakan yang menurut mereka paling efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *rule* akan menentukan dan menciptakan pengalaman bermain. Catur mengedepankan strategi pemain. Pemenang ditentukan dari seberapa cerdas pemain menyusun strateginya, tetapi juga memaksa pemain untuk berhati-hati dalam mengambil keputusan. Pemain juga harus mampu beradaptasi ketika pergerakan mereka dibaca oleh lawan. Selain kemampuan berpikir dan adaptasi, catur juga merupakan game psikologis. Pemain yang baik membutuhkan ketenangan dalam tekanan agar dapat mengambil keputusan yang tepat. Dari contoh ini, dapat disimpulkan bahwa *rule* beserta *constraints* yang ikut didalamnya juga menciptakan makna dalam permainan.

Video game pada dasarnya juga seperti itu, namun, game memiliki serangkaian *rule* yang lebih kompleks. Ketika seseorang bermain video game, ia mengeksplorasi “*possibility space*” yang diberikan oleh *rule*, dan dari aktivitas bermain, kita dapat menemukan makna dari video game tersebut.

b. Procedurality

Selanjutnya, Bogost (2008) menjelaskan konsep kedua yaitu *Procedurality*. Ketika mendengar kata “prosedur” yang muncul dibenak kita adalah birokrasi dan administrasi. Sebuah prosedur merujuk pada langkah-langkah untuk menciptakan atau menjelaskan sesuatu. Umumnya akan dijelaskan bagaimana sesuatu berjalan, baik dari metodenya dan tekniknya. Langkah-langkah yang diambil dalam sebuah prosedur umumnya sangat runtut dan sifatnya kaku. Dalam pengertian itu, prosedur dapat diartikan sebagai sesuatu yang menciptakan perilaku. (Bogost, 2008)

Bogost (2008) kemudian menambahkan, Prosedur juga umumnya lekat dengan kekuasaan, yang diciptakan dari atas kebawah, dan diterapkan untuk mengatur perilaku. Itulah mengapa prosedur erat kaitannya dengan ideologi, yang dapat menutup mata kita untuk melihat pandangan lain. Ia kemudian menambahkan contoh bagaimana Kepolisian memiliki prosedur yang mengatur setiap anggotanya

dalam bertindak saat bertugas. Namun, ketika seorang polisi melakukan tindakan yang tidak etis, tentu yang pertama disorot adalah prosedur Kepolisian tersebut.

Tetapi Bogost (2008) kemudian mengajak untuk melihat prosedur dengan cara yang berbeda dan memaknai prosedur sebagai *rules and constraints* yang menciptakan "*possibility space*" yang kemudian dapat dijelajahi melalui *play*.

Bogost (2008) juga mengikuti definisi Janet Murray tentang *procedural* sebagai "kemampuan untuk menjalankan serangkaian *rule*". *Procedurality* disini Bogost (2008) maknai dengan sebutan *software authorship*. *Software* pada dasarnya tersusun atas serangkaian algoritma yang akan mengatur bagaimana *software* atau sistem/program itu "bertindak". Sistem prosedural menciptakan perilaku berdasarkan model yang berbasis aturan. Sebuah sistem merupakan mesin yang mampu menghasilkan banyak hasil yang masing-masing tentunya sesuai dengan pedoman yang sama. *Procedurality* merupakan nilai utama dalam computer, yang menciptakan makna melalui interaksi dengan algoritma tersebut.

"Software is composed of algorithms that model the way things behave..... Procedural systems generate behaviors based on rule based models; they are machines capable of producing many outcomes, each conforming to the same overall guidelines.... procedurality is the principal value of the computer, which creates meaning through the interaction of algorithms." (Bogost, 2008)

Procedurality sangat digantungkan untuk menciptakan representasi melalui *rule*. Melalui *rule* dan *constraint*, "*possibility space*" akan tercipta yang nantinya akan di eksplor melalui *play*. Artinya, adalah, dari semua media berbasis komputer, video game merupakan *software* yang benar-benar menekankan *Procedurality*. Inti dari video game adalah interaksi dari algoritma dan *rule* yang akan menciptakan makna.

c. Rhetoric

Ketika membahas tentang bagaimana sesuatu menciptakan argumen, maka itu sudah masuk dalam wilayah *Rhetoric*. Bogost menggunakan istilah *Rhetoric* yang asli, yaitu "*persuasive speech*". Istilah retorika muncul pertama kali dalam

tulisan Plato, *Gorgias*, yang menyebut retorika sebagai seni oral dengan tujuan persuasif. Retorika pada zaman Yunani kuno merupakan teknik berbicara didepan umum. Aristoteles kemudian melengkapi pernyataan Plato dengan menambahkan, tujuan dari Retorika adalah untuk merubah pandangan seseorang. (Bogost, 2008)

d. Procedural Rhetoric

Dari ketiga konsep tersebut, Bogost (2008) kemudian menyimpulkan bahwa *Procedural Rhetoric* merupakan praktik persuasif untuk menyampaikan argumen, mengekspresikan ide atau ideologi, yang tujuannya untuk merubah opini atau perilaku audiens yang dilakukan melalui proses prosedural, khususnya dalam konteks proses komputasi.

4. Multimodality

Untuk memahami tentang multimodal secara singkat, peneliti melihat kajian dari Toh Weimin dalam tesisnya “A multimodal discourse analysis of video games: a ludonarrative model” tahun 2015. Ia menggarisbawahi urgensinya untuk memahami multimodal sebagai landasan untuk memahami video game sebagai media yang memerlukan beberapa jenis interaksi dan umpan balik. Mavers & Gibson dalam Weimin (2015) mendefinisikan multimodal sebagai “mode” yang mengacu pada sumber semiotic yang terbentuk secara sosiokultural untuk penciptaan makna.

Jewit (2013) kemudian mendefinisikan multimodalitas sebagai “pendekatan yang interdisipliner yang memahami komunikasi dan representasi yang lebih dari sekedar bahasa”. Ada tiga asumsi teoritis multimodal yang disampaikan Jewit (2013), yaitu:

Pertama, multimodalitas selalu mengasumsikan representasi dan komunikasi selalu menggunakan berbagai *mode* yang berkontribusi dalam pemaknaan. Maka disini berfokus pada bagaimana menganalisis *semiotic resources* seperti visual, lisan, isyarat, media 3D, dll tentang bagaimana mereka disusun untuk menciptakan sebuah makna. Kedua, multimodalitas mengasumsikan *semiotic resources* dibentuk secara sosial dari waktu ke waktu untuk mengartikulasikan makna (social, individu/afektif) masyarakat tertentu. Serangkaian *semiotic resources* yang disusun untuk menciptakan sebuah makna disebut dengan *mode*. (Jewitt, 2013)

Ketiga, ketika orang menciptakan makna, mereka melakukannya melalui kombinasi berbagai *mode*, mengedepankan interaksi antar *mode* itu. Sehingga, semua bentuk pemaknaan yang diproduksi terbentuk dari norma dan aturan saat itu, dan terpengaruh oleh motivasi dan kepentingan pembuatnya dalam konteks sosial tertentu

5. Game Design Sebagai Semiotic Mode

Menurut M. Halliday, agar game design dapat dijadikan semiotic mode, maka harus memenuhi 3 fungsi berikut; (1) *Ideational Function*: merepresentasikan makna tentang tindakan, keadaan dan peristiwa yang terkait dengan pengalaman manusia di dunia; (2) *Textual Function*: berbentuk teks, entitas semiotik kompleks yang berfungsi sebagai pesan lengkap dan (3) *Interpersonal Function*: merepresentasikan makna tentang mereka yang terlibat dalam komunikasi. (Kress dalam Pérez-Latorre, Oliva, & Besalú, 2016)

Pada penerapannya, *Ideational Function* dimaknai sebagai penggunaan atau nilai desain visual untuk merepresentasikan *actor* dan proses sehingga terkait dengan “makna representasi” atau “*Representational meaning*”. *Textual Function* dikaitkan dengan elemen konstitutif dasar gambar: tata letak dan komposisi formal, dan potensi pemaknaannya (“*Compositional Meaning*”); dan *Interpersonal Function* terkait dengan hubungan simbolis antara produsen/pencipta video game dan *player* yang ditunjukkan oleh gambar. (Pérez-Latorre, Oliva, & Besalú, 2016)

Mengenai *Representational meaning* atau makna representasi, perspektif *Procedural-Rhetoric* menjelaskan bahwa *game design* melalui *game mechanic* memiliki potensi untuk membentuk sebuah makna representasi dari sebuah subjek, atau kejadian bersama-sama dengan elemen narasi dan audio visualnya.

Sedangkan makna komposisi atau *Compositional Meaning*, disamping fungsi representasi-nya, *game rules* yang membentuk *mechanic* dalam sebuah video game perlu diingat sebagai satu kesatuan yang membentuk “pesan” atau *discourse* tentang definisi keadaan menang dan kalah sebuah video game.

Misalnya di dalam game abstrak layaknya “Tetris”, jika melihat dari fungsi representasionalnya, akan sulit untuk memahami secara visual makna dari game tersebut. Namun, jika melihat dari makna komposisinya kita dapat menyimpulkan

bahwa dalam konstruksi “kecepatan” itu sangat baik dan “lambat” itu buruk, serta pemanfaatan ruang benar-benar dibutuhkan. (Pérez-Latorre, Oliva, & Besalú, 2016)

Yang terakhir adalah *Interpersonal Function* biasanya sangat berhubungan dengan *game design* dengan melalui *game rules* yang akan membentuk hubungan antara *game designer* dengan *player*. Secara umum, hubungan itu biasanya berwujud sesuatu yang simple seperti teks yang ditampilkan kepada player mengenai; Tujuan, aktivitas yang harus diselesaikan, hingga petunjuk untuk melewati sebuah rintangan dalam game tersebut. (Pérez-Latorre, Oliva, & Besalú, 2016)

Hubungan *designer-player* yang terbentuk tidak hanya sekedar hubungan komunikasi belaka, namun, bisa dibilang hubungan *mentor-murid* karena melalui desain yang dibuat, *game designer* “membimbing” *player* memainkan video game tersebut.

6. Representasi

Stuart Hall (2003) mendefinisikan representasi suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Secara singkat representasi adalah salah satu cara memproduksi makna. Untuk menyimpulkan Representasi menurut Hall (2003), peneliti mengambil contoh sebagai berikut.

“Tikus”. Apa yang timbul di pikiran ketika membaca, atau mendengar kata “Tikus”? Ataupun tikus adalah hewan yang cerdas dan imut seperti Jerry di serial *Tom and Jerry*? Atau, apakah tikus merupakan simbol untuk menggambarkan koruptor? Jawabannya ya, semuanya benar. “Tikus” tersebut dapat memiliki makna tersebut karena tikus direpresntasikan seperti itu di media. Lalu, makna asli dari “Tikus”? Apakah hewan pengerat?, hama? Ataupun ada definisi lain tentang “Tikus”.

Jawabannya tidak semudah ya dan tidak. Hall (2003) menantang pandangan seperti itu dalam konsep representasinya. Menurut Hall (2003) pola pikir diatas menandakan adanya makna subjek yang asli dan konkrit serta tidak dapat diubah. Sedangkan, menurut Hall (2003) makna hanya dapat terbentuk ketika subjek tersebut direpresntasikan di media. Sehingga, makna tikus bisa menjadi apa saja, tergantung kepentingan dari pembuat teks yang merepresntasikannya.

“Tikus”, sebagai subjek yang nyata dan dapat dilihat dengan mata kepala sendiri memiliki potensi makna yang sangat luas. Bayangkan bagaimana potensi makna dari sebuah konsep yang abstrak seperti “Jahat”. Untuk itu penelitian ini menggunakan nalar berpikir Hall (2003) untuk membongkar apa itu “jahat” dan mengapa seseorang dianggap Villain oleh Ubisoft dalam Assassin’s Creed III.

F. Kerangka Teori

Sub-bab ini mengandung pendekatan teoritis praktikal yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Agon dan Konflik dalam Game *Single-Player*

Konflik akan menjadi lensa dalam menganalisis *Game Design* dan *Narrative* Assassin’s Creed III untuk membedah apa yang membuat seseorang menjadi “villain”. Namun, mengapa melihatnya dari *konflik*? Sebelum masuk pada pembahasan itu, peneliti akan memulainya dari konsep yang digagaskan oleh Huizinga (1963) dan Caillois dalam Bailey (1975) yaitu *Agon*.

Huizinga dalam Neel (2012) mendefinisikan *Agon* dengan cukup luas. Pertama, **ketegangan** akan terus meningkat ketika ada hubungan *agonistic* (kompetitif). Kedua, jika ada *agon*, berarti ada sesuatu yang dipertaruhkan dan itu berhubungan dengan tendensi untuk menang. Ketiga, dengan adanya keadaan menang/kalah, artinya ada “konflik” dengan lawan, dan *agon* tidak bisa disebut *agon* tanpa adanya perasaan kompetitif antar pemain.

Caillois (2001) mencoba untuk mengklasifikasikan game (dalam pengertian umumnya) kedalam empat kategori, yaitu *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, dan *Ilynx*. Sebuah game, biasanya termasuk dalam satu atau lebih dari ke-empat kategori game tersebut.

Disini peneliti hanya akan berfokus pada *Agon* sebagai basis dari analisis. *Agon* dalam pengertiannya adalah kompetisi. Setiap game, akan meliputi setidaknya dua pemain yang saling berkompetisi untuk memenangkan permainan. Akan tetapi, sebelum permainan dimulai, kedua pemain haruslah berada dalam kondisi yang

“setara” sehingga para pemain memiliki peluang yang sama untuk memenangkan permainan tersebut, dan yang menentukan adalah kemampuan masing-masing pemain.

“.....which equality of chances is artificially created, in order that the adversaries should confront each other under ideal conditions, susceptible of giving precise and incontestable value to the winner’s triumph.” (Caillois, 2001 p.14)

Sebagai contoh, dalam permainan catur, setiap pemain diberikan bidak yang sama dan dalam formasi yang sama sehingga yang menentukan menang atau kalah adalah kemampuan intelek pemain untuk mengungguli pemain lainnya dalam strategi. Itulah *ideal condition* dari catur.

Kedua definisi *agon* diatas memiliki satu kesamaan, yaitu *kompetisi*. Namun, keduanya juga seperti memaknai kompetisi tersebut hanya muncul setidaknya jika dua pemain yang saling berlawanan. Lalu bagaimana jika peneliti ingin menganalisis *single-player video game*? Sesuai namanya, *single-player* berarti hanya satu orang pemain yang bermain. Bagaimana bisa ada kompetisi jika yang bermain hanya seorang saja?

Caillois juga memiliki konsep *ludus* yang sebelumnya sudah dibahas diatas. Selain memiliki *rule* yang terstruktur dan jelas, *ludus* merupakan *goal oriented play*, dan *tension* serta perasan rivalitas dan kompetisi tidak terlibat secara eksplisit layaknya *agon*, tetapi “...the conflict is with the obstacle, not with one or several competitors.”. (Caillois, 2001)

Caillois berargumen bahwa hubungan agonistik tidak harus muncul pada lawan individu, tetapi bisa dengan *obstacle*. Misalnya, banyak game *single-player* yang memacu pemainnya untuk menyelesaikan rintangan dengan waktu tercepat, atau mengumpulkan poin terbanyak. Maka *tension*, *agon*, perasaan kompetitif dapat timbul tanpa memerlukan *player* lain.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan peneliti bahwa video game pada dasarnya merupakan serangkaian proses dimana *player* berusaha untuk menyelesaikan *puzzle*. Sehingga kita berfokus pada konflik *player* dengan sistem sebagai proses

“*problem-solving*”. Jadi, *player* berkompetisi dengan rintangan atau level yang sudah di design untuk menyelesaikan masalah dan mencapai *goal of the game*.

Katie Salen dan Eric Zimmerman dalam Neel (2012) mengatakan, video game pada dasarnya mengandung sebuah *contest of power*. Konflik lahir dari timbulnya sebuah keadaan yang “tidak stabil” atau tidak teratur, sehingga timbul dorongan untuk ingin menyelesaikannya dan mengembalikan keadaan seperti semula atau keadaan idealnya. Dalam prosesnya, kita bisa saja menemui resistansi untuk mengembalikan keadaan ideal tersebut maka lahirlah hubungan agonistik dengan individu atau kelompok tersebut.

Konflik menjadi elemen yang penting dalam permainan, karena tanpa konflik, video game akan menjadi tidak bermakna dan membosankan, seperti yang Siitonen (2014) katakan “*Taking away the conflict embedded in the game essentially makes it a meaningless and, most importantly, boring activity.*”. Begitu pula dengan *goal of the game*. Tanpa tujuan yang jelas video game menjadi “*...less formalized activity*”, (Salen dan Zimmerman dalam Neel, 2012).

Mäyrä (2008) membagi dua jenis konflik dalam video game, yaitu konflik antar *player* dan konflik antara *player* dan *game*. Tentunya penelitian ini berfokus pada konflik antara *player* dan *game*. Ada beberapa cara konflik dapat diterapkan dalam *gameplay*.

Pertama, seperti yang sudah beberapa kali disebutkan, konflik itu dapat berwujud *obstacle* atau rintangan pada level yang sudah di-desain. Rintangan tersebut dapat berwujud *puzzle* contohnya *player* harus menyusun kombinasi angka untuk membuka pintu ke level selanjutnya. Rintangan lain misalnya diharuskan untuk menyelesaikan rintangan dengan waktu tercepat, atau mengumpulkan poin terbanyak, dan untuk meningkatkan *tension*, *game designer* dapat menambah tingkat kesulitan agar *player* dapat terus termotivasi memainkan game.

Bentuk lain dari *obstacle* dapat berupa karakter yang perannya hanya untuk menghambat *player* mencapai tujuan, biasanya disebut *NPC* (non-playable-character) atau *Mob*. tetapi semua contoh yang disebutkan diatas hanya berfungsi dalam elemen

game design-nya. Ada cara lain untuk *game designer* memasukkan konflik, menciptakan hubungan agonistik dan *tension* dalam video game, yaitu tokoh *Villain*.

Villain berperan tidak hanya dari aspek naratifnya, tetapi juga aspek ludologisnya. *Villain* dapat berperan sebagai sumber konflik dalam narasi dengan menentang *player* sebagai protagonis, sehingga memberikan motivasi dan urgensi kepada *player* untuk mengalahkan *Villain* dan menyelesaikan konfliknya. Dalam aspek ludologis, *Villain* juga berperan sebagai rintangan yang harus dilewati oleh *player* untuk dapat memenangkan video game. Walaupun *player* tidak akan merasakan *agon* seperti definisi tradisionalnya, tetapi setidaknya *player* dapat merasakan *psuedo-agon* dengan *Villain* (Neel, 2012).

2. Fungsi Villain dalam Game

Pada bagian ini, peneliti akan mengupas bagaimana *Villain* bekerja/berperan dalam video game. Sekilas diatas sudah dibahas sedikit bagaimana *Villain* berperan sebagai sumber konflik dalam game. Pada naratif *Villain* adalah oposisi dari protagonis dan apapun yang mereka yakini dan perjuangkan, di Ludologi, *Villain* bekerja sebagai rintangan terakhir bagi *player* untuk menyelesaikan konflik dan mengakhiri permainan.

Tetapi, itu bukan satu-satunya fungsi *Villain* dalam video game dan disini peneliti akan membahasnya lebih detail dan menghubungkannya dengan bagaimana *Villain* di *Assassin's Creed III* bekerja.

Seperti yang sudah dibahas diatas, penelitian ini menggunakan kacamata **Agon** (Kompetisi) untuk melihat bagaimana *Villain/Villain* di konstruksi dan bagaimana mereka bekerja. Apa penyebab kompetisi ada? Jawabannya adalah **konflik**. Konflik merupakan salah satu elemen inti dari sebuah permainan. Kebanyakan video game bahkan berpusat pada konflik yang dibangun. Dua pihak yang saling berlawanan berkompetisi untuk memenangkan sesuatu, tetapi setiap kompetitor juga berpeluang untuk kehilangan sesuatu jika mereka kalah (*there's something at stake*).

Something at stake, konsep yang sangat penting karena jika *player* mempertaruhkan sesuatu maka akan tercipta **tension**. Rasa tegang ini yang menarik

dari sebuah video game, membuat *player* duduk di ujung kursi mereka, memegang *controller* atau keyboard dan mouse mereka dengan keras, berusaha sekuat tenaga untuk mencapai ***goal of the game***.

Membangun ***tension*** relatif mudah jika video game tersebut merupakan *competitive multiplayer*. Namanya saja kompetitif, sudah pasti *player* akan berusaha untuk mengungguli *player* lain karena itu adalah inti dari video game tersebut. ***something at stake***-nya dapat berupa sistem *point* atau *ranking* dimana *player* yang terbaik akan mendapatkan poin lebih banyak dan *player* yang kalah akan kehilangan *point* dan *ranking* mereka akan turun.

Lalu, bagaimana jika video game itu adalah *singleplayer*? Apakah ada konflik disitu sehingga dapat terbentuk Agon?. Jawabannya iya, tetapi tidak semudah itu. Karena konflik langsung antar pemain absen, maka video game memerlukan penggantinya. Maka, untuk menyiasatinya, game designer harus menciptakan program berupa ***obstacle*** untuk mempersulit *player* mencapai ***goal***.

Goal of the game adalah elemen yang penting. Tanpa ada tujuan yang jelas, permainan akan tidak fokus dan membosankan. Dengan goal yang jelas, maka *player* dapat tahu target mereka dan *system* maupun *player* dapat mengukur apakah *player* berhasil atau gagal dalam permainan dengan melihat progress *player* relatif terhadap *goal*-nya. Ini dapat disebut dengan ***victory and defeat condition***. *Goal* yang paling sederhana di video game adalah mengumpulkan skor sebanyak mungkin, atau menyelesaikan tantangan secepat mungkin. Ketika video game sudah memiliki *goal* yang jelas, maka ***tension*** akan muncul karena tentunya *player* bermain untuk menang.

Tetapi, hanya memiliki *goal* sebenarnya tidak cukup. Untuk menciptakan ***tension***, *game designer* juga harus menciptakan ***obstacle***/rintangan untuk mempersulit *player*. Tentu kita tidak ingin *player* menyelesaikan game dengan mudah karena game akan membosankan. Oleh karena itu, ***obstacle*** ini perlu ditambahkan dalam game dengan tujuan meningkatkan tantangan sehingga akan menambah ***tension*** di game.

Namun, *game designer* harus berhati-hati karena jika mereka memasukkan ***obstacle*** yang sangat sulit, *player* juga akan bosan karena tentu tidak akan ada yang memainkan game yang tidak dapat mereka selesaikan. Maka, ini akan berpengaruh

pada *game designer* dalam mendesain level dan *obstacle* agar tetap *balance*. Mereka juga dapat menciptakan variasi tingkat kesulitan untuk membuat game semakin menarik, tetapi masih dalam keadaan *balance*. Sehingga, game akan cukup sulit untuk menciptakan *tension*, tetapi tidak terlalu sulit agar *player* masih dapat menikmati game tersebut.

Bahan-bahan dari video game yang dibahas diatas merupakan bahan pokok di video game. Kita sudah memiliki *goal* (yang tentunya dibarengi dengan *rule*), gamenya juga sudah memiliki *obstacle* dan level yang *balance* dan variatif, sehingga game ini sudah sempurna bukan? Yah, game itu mungkin dapat dimainkan, tetapi apakah itu dapat menjadi game menarik? Belum tentu, dan salah satu bumbunya adalah *Characterization*.

Bayangkan, video game yang di bangun diatas, daripada menggunakan *obstacle* benda mati, *game designer* juga dapat memberi “*life*” ke *obstacle* tersebut dengan menggunakan karakter sehingga video game itu menjadi hidup. Contohnya, jika video game tersebut *gameplay*-nya *player* harus berlari menghindari balok atau jurang, untuk mencapai titik tertentu, mereka bisa menggunakan karakter seperti zombie, monster, atau alien.

Bayangkan, misalnya *Anda* sedang berada di hutan yang gelap dan *Anda* hanya punya waktu 20 detik untuk mencapai rumah sebelum anda tertangkap oleh kerumunan *zombie* yang mengejar. Tetapi, didepan juga banyak *zombie* yang harus dihindari. Tentu ini akan menjadi lebih menarik bagi *player*, dan inilah keunikan dari video game karena dapat menarik *player* ke dalam dunia fiksi yang dibangunnya. *They immerse the player with the atmosphere and tension within the game.*

Penggunaan karakter tersebut umum di video game. Mereka biasa disebut NPC (*non-playable-character*) atau *mob* yang merujuk pada entitas hidup dalam video game yang dapat bergerak. Tetapi, peran mereka pun tidak begitu signifikan dalam *Game Design* karena mereka pada dasarnya hanyalah *obstacle* yang dibungkus dengan beda. Tetapi, sebuah level representasi yang berbeda dapat menambah *tension* yang lebih.

Jika kita ingin mengangkat video game itu menjadi lebih baik, maka *game designer* dapat memasukkan unsur narasi disana. Konflik dalam narasi sudah menjadi bagian yang krusial. Jika tidak ada konflik dalam cerita tersebut maka cerita tidak akan menarik. Terlebih lagi, jika *mob* yang sudah dijelaskan tadi diberi latar belakang cerita, atau mereka ditambahkan *Villain/Villain*. Memberikan elemen narasi dan tokoh Villain akan mengikat *player* secara emosional.

Karena perannya sebagai antitesis protagonis (*player*) maka Villain akan menjadi **sumber konflik dalam game**. Perannya sebagai pengacau dunia fiksi dalam game akan memberikan **goal** bagi *player*. Villain juga dapat memberikan atau memperkuat **motivasi player** untuk menggerakkan karakter mereka dan menyelesaikan setiap *goal* yang diberikan.

Selain itu, Villain juga dapat berperan sebagai **obstacle** yang mempersulit *player* mencapai *goal*, bahkan Villain juga dapat menjadi **obstacle terakhir** dimana mengalahkannya berarti menyelesaikan konflik dan permainan. Dan yang terpenting, dengan adanya Villain, **hubungan emosional dan hubungan agonistik** akan lebih terasa walaupun tidak sekuat hubungan agonistik video game *multiplayer*.

Karena konflik, *tension* dan kompetisi (Agon) yang muncul pada *single player* video game ini diatur dan didesain dengan takaran tertentu oleh *game designer*, maka Agon yang dirasakan semu, maka dapat dibilang *single player video game* memiliki *pseudo-agon* (Neel, 2012)

Untuk meringkas, maka fungsi formal Villain dalam game adalah sebagai;

1. Sumber konflik dalam video game
2. Pemberi Motivasi dan *Goal* kepada *player* dalam game
3. Penyedia *obstacle* dan juga menjadi *final obstacle* dalam game, jika *player* maka game selesai (*player* menang)
4. Pengganti *player* lain, Villain memberi perasaan kompetisi yang semu (*pseudo-agon*).

Empat fungsi formal Villain diatas juga sudah pernah disampaikan oleh Neel (2012) dalam artikelnya yang ingin menjembatani analisis Ludologi dan

Naratologi video game. Selain fungsi diatas, Neel (2012) juga menganggap bahwa Villain juga bekerja pada segi representasional. Umumnya, representasi Villain wujudnya adalah *Characterization*. Konsep ini mencakup apa yang dikatakan dan dilakukan oleh Villain memberikan gambaran pada player tentang karakter dan sifat yang dimiliki Villain itu. *Characterization* juga mencakup penampilan fisik, intonasi suara, hingga perbuatan mereka.

Setiap Villain memiliki *Characterization* tersendiri dimana motivasi mereka menciptakan "*goal*" bagi player. Peneliti menilai dengan memahami bagaimana Villain bekerja dalam fungsi formal dan representasionalnya, kita dapat membaca bagaimana *game designer* memaknai "jahat" sehingga menjawab pertanyaan. Nilai-Nilai apa yang dianggap "jahat" oleh game developer Ubisoft dalam seri *Assassin's Creed*?"

3. Dasar-Dasar dalam Analisis Game

Fernández-Vara (2015) dalam bukunya menjelaskan bagaimana kita dapat melihat video game sebagai teks. Pertama-tama, kita harus memahami teks itu sendiri. Istilah teks umumnya merujuk kepada tulisan, dan karena analisis tekstual memiliki tradisi yang kuat dalam literature, maka semakin lekat asosiasinya terhadap bacaan dan tulisan (teks). Namun, ketika kita menganalisis sebuah pentas teater, maka tidak akan cukup jika hanya menganalisis teks dialognya saja. Makna dari teks dialog tersebut dapat bergantung pada bagaimana pemeran menyampaikan dialog, dan konteks secara keseluruhan dari penampilan.

Sehingga, makna teks berkembang kepada "artefak" lain seperti teks tertulis layaknya novel, buku, esai, dokumen sejarah, hingga teks yang tidak tertulis ataupun non-verbal layaknya film, lukisan, poster, komik, ataupun siaran radio. Itulah yang dijelaskan Barthes (2013), dimana lebih lanjut ia menjelaskan konsep bahwa teks dapat diaplikasikan kepada aktivitas manusia dan "artefak" yang menjadi media berekspresi manusia (Fernández-Vara, 2015).

Pengertian yang luas mengenai konsep "*teks*" akan memungkinkan kita untuk melihat game sebagai teks, baik itu *board game* maupun *video game*. Video game dapat dilihat sebagai produk kultural yang bisa diinterpretasi karena video game memiliki makna (Jones, 2008). Signifikansi kultural tersebut dapat diambil dari

konteks permainan, siapa yang bermain, kenapa dan bagaimana kegiatan bermain tersebut berelasi dengan aktivitas sosio-kultural lainnya (Mäyrä, 2007). Selain itu, makna dari video game juga dapat dihasilkan dari interaksi *player* dengan sistem dan representasi video game. Sehingga, ketika kita menganalisis video game, maka yang dianalisis adalah makna yang terkandung di dalam video game (*meaningful play*) dan signifikansi kultural yang terkandung didalamnya (Fernández-Vara, 2015)

Video game sebagai media untuk menyampaikan pesan sebenarnya tidak hanya berbentuk komunikasi searah dimana pencipta game atau *game designer* “menyampaikan” pesan kemudian diterima oleh khalayak (*player*), melainkan, *player* sendiri menjadi bagian penting dalam penyampaian pesan tersebut. Sangat sulit untuk mengesampingkan *player* dalam video game karena *player*-lah yang menginterpretasi makna dari *game rules* dan berinteraksi dengannya (Howard, 2022).

Sehingga video game merupakan media yang cukup “kompleks” dimana terjadi siklus komunikasi saat *player* menelaah game tersebut, mencari tahu tujuan mereka (hubungan *player* dengan *game rules*) atau saat *player* berinteraksi dengan *player* lain.

Oleh karena itu, video game juga memiliki potensi untuk tidak hanya dilihat sebagai medium yang searah dalam menyampaikan pesan, kita dapat melihat video game sebagai sebuah “artefak” yang menyampaikan makna atau ideologi tertentu (*encoding*), kemudian *player* yang akan memaknai dan berinteraksi terhadap makna tersebut ketika bermain (*decoding*) (Fernández-Vara, 2015).

Setelah memahami bagaimana kita melihat video game sebagai teks, maka kita selangkah lebih dekat untuk memulai menganalisis video game. Selanjutnya, kita akan memahami dasar-dasar dalam analisis video game. Fernández-Vara (2015) menyebutnya sebagai *Area of Analysis*, dan membaginya menjadi 3 yaitu; *Context*, *Game Overview*, dan *Formal Elements*.

Setiap *Area of Analysis* memiliki *Building Blocks* atau aspek-aspek yang dapat kita identifikasi sebagai unit-unit analisis. Namun, perlu ditegaskan bahwa *building blocks* yang tertera bukanlah model yang kaku layaknya sebuah *checklist* yang harus diikuti 100%. Namun, *building blocks* ini layaknya *guideline* yang bersifat fleksibel dan terbuka. Sehingga, kita dapat menggunakan *building blocks* yang tertera

dengan berbagai macam cara untuk menyesuaikan model dan konteks analisis yang akan dilakukan. (Vara, 2015)

Untuk detailnya, ***Area of Analysis: Context*** memiliki *building block*:

- a. *Context Within the Game,*
- b. *Production Team,*
- c. *Game Genre,*
- d. *Socio-Historical Context, dan*
- e. *Economical Context*

Area of Analysis: Game Overview memiliki *building block*:

- a. *Rules and Goals of The Game*
- b. *Game Mechanic*
- c. *Fictional World of The Game*
- d. *Story*

Area of Analysis: Formal Elements memiliki *building block*:

- a. *Rules of The World*
- b. *Diegetic vs Extradiegetic Rules*
- c. *Relationship Between Rules and Fictional World (Level of Abstraction)*
- d. *Values and Procedural Rhetoric*
- e. *Representation (Audiovisual Representation)*
- f. *Level and Level Design*
- g. *Difficulty Level/Game Balance*

4. Social-Semiotic-Multimodal-Proceduralist-Approach

Pérez-Latorre, Oliva & Besalú (2016) mengembangkan sebuah pendekatan untuk menganalisis video game menggunakan semiotika. Seperti yang dijelaskan di tinjauan pustaka diatas, Pérez-Latorre, Oliva & Besalú (2016) melihat video game sebagai media multimodal/teks serta menggunakan pendekatan *procedural-rhetoric* dalam melihat *game design* yang memiliki potensi signifikasi. Sehingga mereka menyusun model analisis Social-Semiotic-multimodal-proceduralist-approach.

Model ini membagi dua dimensi analisis video game yaitu; Audiovisual Narrative dan *Game Design* yang dirinci menjadi dimensi *Ludo-Narrative*, *System Gameplay*, dan *Designer-Player Relationship*.

Menurut Pérez-Latorre, Oliva & Besalú (2016), dimensi Audiovisual Narrative signifikansinya merujuk pada komponen atau elemen-elemen *cinematic* pada video game. Elemen tersebut dapat dianalisis menggunakan semiotika yang sudah kita kenal seperti narrative semiotics atau film semiotics.

Dimensi *Ludo-Narrative* adalah analisis gabungan *game design* dan hubungannya terhadap representasi naratif dari video game. Asumsinya adalah, *game design* melalui *game mechanic* beserta *game rules* yang ada didalamnya berperan dalam representasi naratif video game dalam beberapa bagian seperti; *Character/player*, *representational of fictional world*, dan *core activity* atau kegiatan yang direpresentasikan di dalam narasi video game.

Untuk meringkasnya, dimensi *Ludo-Narrative* membahas :

Representation of the character/player, yang meliputi

Action rules

State rules

Game mechanics

Behaviour-inducing rules

Representation of fictional world,

Design of the space-time environment

Rules of specific areas and states of the game

NPC behavioural patterns

Operating rules of objects/instruments

Representation of activities

Patterns of action-objective

Victory and defeat conditions

Game mechanics

Design of redundancy vs. variability

Tactical/strategic structures

Berikutnya adalah dimensi *System Gameplay*. Analisis pada dimensi ini berdasar pada kerangka berfikir bahwa video game merupakan sebuah pengalaman “memecahkan masalah” atau “*problem-solving*” yang sudah di desain. Game designer biasanya menggunakan kerangka berfikir seperti berikut; video game merupakan sebuah aktivitas menghadapi tantangan dan memecahkan masalah. Setelah itu, game designer harus bisa membentuk pengalaman tersebut melalui design tantangan yang memotivasi, merangsang dan/atau cara yang menyenangkan bagi *player* (Pérez-Latorre, Oliva, & Besalú, 2016).

Oleh karena itu, maka dalam dimensi ini yang menjadi fokus analisisnya adalah *rules* yang berkaitan dengan gameplay seperti *Goal of the game*, *general rules*, *game mechanic*, *ludic roles*, dan *strategy and gameplay approach*. Semuanya berfokus untuk membedah aspek “*problem solving*” yang sudah disebut diatas.

Terakhir, *Designer-Player Relationship*. Seperti yang sudah disampaikan diatas, bahwa kita bisa melihat hubungan *designer-player* yang terbentuk tidak hanya sekedar hubungan komunikasi belaka, namun, bisa dibilang hubungan mentor-murid

karena melalui desain yang dibuat, game designer “membimbing” *player* memainkan video game tersebut.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan nalar kritis, yang merupakan jenis pendekatan penelitian yang fokus pada pengumpulan data, analisis, dan penulisan. Design dari penelitian qualitative sangatlah beragam, seperti 28 pendekatan yang dikemukakan oleh Tesch (2013). Namun, pendekatan yang paling terkenal adalah milik Creswell & Poth (2016) yang mengemukakan bahwa ada 5 jenis pendekatan kualitatif yaitu *narrative*, *phenomenology*, *ethnography*, *case study*, and *grounded theory*.

Salah satu karakteristik dari penelitian qualitative adalah sifatnya yang interpretatif. Artinya, peneliti biasanya terlibat dengan pengalaman langsung dan berkala dari subjek yang diteliti. Ini memperkenalkan berbagai masalah strategis, etis, dan pribadi ke dalam proses penelitian kualitatif (Locke, Spirduso, & Silverman dalam Creswell & Poth, 2016).

2. Metode Pengumpulan Data

Menurut Creswell (2017), ada empat teknik penelitian kualitatif untuk mendapatkan data. Teknik tersebut adalah observasi lapangan, *interview*, dokumen, dan *audio-visual materials*.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data audio-visual materials. Teknik ini berfokus mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen audio-visual seperti foto, video, gambar, pesan, suara, film, dan dalam kasus ini adalah video game.

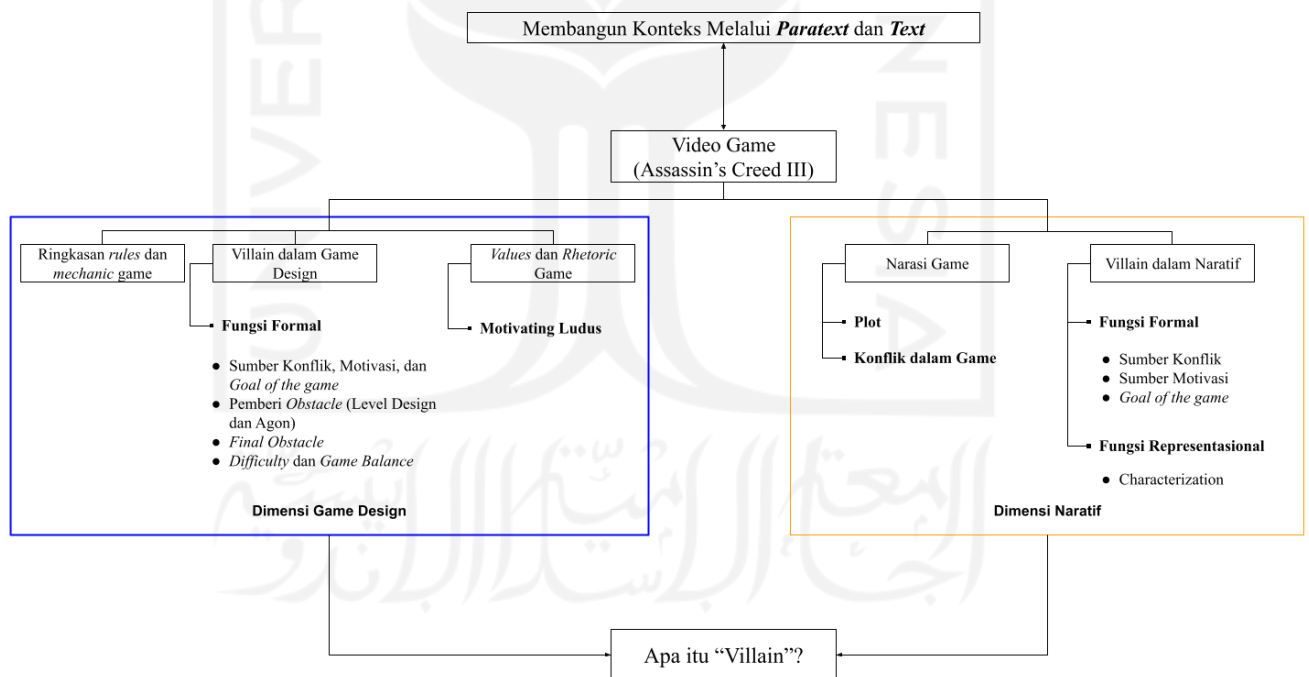
Ada dua jenis data yang akan dikumpulkan dari penelitian ini, yaitu *Paratext* yang berguna untuk membangun konteks dari *teks* yang akan dibahas. Sumbernya yaitu Ensiklopedia Assassin's Creed dengan judul *Assassin's Creed Encyclopedia 2.0* (Cuny, 2012) yang dipublikasikan oleh Ubisoft dan empat video proses produksi

Assassin's Creed III yang berjudul *Inside Assassin's Creed III* yang dipublikasikan pada channel YouTube resmi Ubisoft.

Jenis data berikutnya adalah *Teks* yaitu video game **Assassin's Creed III** (2012), khususnya serangkaian *Sequence* atau level pada *Main Story* Assassin's Creed III. Dalam pengumpulan data *Teks* akan dibagi menjadi dua dimensi yaitu; Narrative dan *Game Design*.

3. Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti akan menggabungkan teori analisis yang dikemukakan oleh James Neel (2012) dengan Fungsi Villain dalam Game, Fernández-Vara (2015), yaitu tiga *Area of Analysis* dengan serangkaian *building blocks*-nya dengan konsep *social-semiotic-multimodal-proceduralist-approach* (Pérez-Latorre, Oliva, & Besalú, 2016). Sehingga peneliti menyusun sebuah metode analisis *Narrative-Multimodal-Proceduralist*.



Gambar 1.4. Metode Analisis Narrative-Multimodal-Proceduralist

a. Membangun Konteks dengan Paratext

Terkadang jika kita menuliskan sesuatu, kita tidak memperhitungkan apakah pembaca akan familiar dengan topik yang dibahas, sehingga penting untuk memberikan gambaran umum (*overview*) agar orang yang membaca dapat memahami konteks video game yang dibahas, serta memberi *highlight* yang membedakan game ini dari video game lain. *Overview* video game dapat kita lakukan dengan membahas secara ringkas *Game Genre*, *Context within the game*, *Rules and Goals of The Game*, *Game Mechanic*, *Fictional World of the Game*, dan *Story*. Dalam penelitian ini, pembahasan tersebut disebut membangun konteks melalui teks.

Game Genre, membahas secara singkat termasuk ke genre apa video game tersebut, berdasarkan definisi siapa, serta karakteristik apa yang ada di game itu sehingga dikategorikan dalam genre tersebut.

Context within the game membahas level/quest/chapter apa yang akan dianalisis, apa yang terjadi dalam Level/quest/chapter tersebut, dan mengapa bagian tersebut relevan dalam analisis tersebut.

Rules and Goals of The Game memberi gambaran tujuan dari video game yang dianalisis. Hal ini ditentukan dengan apakah dengan mencapai *goal* yang ada maka permainan selesai serta apa saja *rules* yang dapat mendefinisikan game yang dianalisis. Faktor apa yang membuatnya beda dari video game lain juga penting untuk ditelusuri. Bagian ini akan sangat berdekatan dengan gambaran singkat *game mechanic* video game yang dibahas. Bedanya, *game mechanic* lebih fokus dengan apa yang dilakukan *player* didalam game serta apa kata kerja yang cocok untuk mendeskripsikan kegiatan *player*.

Fictional World of the Game akan memberi gambaran singkat mengenai *lore* atau cerita di luar narasi utama dalam video game yang dianalisis. Tujuannya untuk memahami *worldbuilding* dan membangun konteks di dalam narasi utama video game yang dimainkan. Maka, building block ini berkaitan langsung dengan *Story* yang merupakan narasi utama dalam game.

Untuk memahami sebuah teks, kita tidak harus terpaku dengan teks itu sendiri. Terkadang kita harus melihat beberapa aspek yang dapat membantu kita memahami maksud teks tersebut. Tahapan tersebutlah yang disebut *memangun konteks melalui paratext*.

Membangun konteks melalui *paratext* dalam menganalisis video game dapat memudahkan peneliti maupun pembaca untuk memposisikan dan memahami video game dari segi historis, sosiokultural, dan ekonomi. Terdapat beberapa *building blocks* yang dapat membantu kita membangun konteks untuk video game yang akan dianalisis. *Building blocks* yang digunakan merupakan; *production team, socio-historical context, economical context*.

Pembahasan ringkas *Production Team* berhubungan dengan siapa yang memproduksi video game tersebut, *video game* apa saja yang sudah diproduksi oleh *developer* tersebut, bagaimana video game yang dianalisis berelasi dengan judul lain yang sudah pernah diproduksi, serta apakah ada kolaborasi dengan pihak lain diluar *game developer* yang berkontribusi dalam produksi video game. Ini akan memberikan *insight* dengan *behind the scene* video game yang akan dianalisis.

b. Dimensi Narrative

Untuk mendekonstruksi makna dan ideologi dalam *Assassin's Creed III*, peneliti akan menjabarkan narasi, kemudian menjelaskan konflik yang ada dalam game *ACIII*. Setelah itu, peneliti akan membedah Villain *ACIII* sebagaimana James Neel (2012) membedah Villain dalam game. Pada dasarnya, villain dilihat sebagai fungsi formalnya sebagai *sumber konflik, motivasi, dan goal*. Selain itu, Villain juga memiliki fungsi representasional yang dapat dilihat melalui *Characterization* villain tersebut.

c. Dimensi Game Design

Mengambil definisi Pérez-Latorre, Oliva, & Besalú (2016) tentang *system-gameplay*, dimensi ini juga menganggap video game sebagai sistem *problem-solving* yang terancang dan terstruktur. Asumsinya adalah, *game*

designer dalam merancang game menganggapnya sebagai serangkaian rintangan yang harus dilewati oleh *player*.

Maka, dalam dimensi ini penulis akan menyingkirkan elemen representatif *player/character*, dan berfokus pada fungsi formal game saja. Pada dimensi ini peneliti akan menjabarkan secara singkat *rules* dan *mechanic* yang menyusun dan mengatur tindakan apa yang dapat/tidak dapat dilakukan *player* dalam menyelesaikan permainan (dalam kepanjangannya konflik dalam game).

Kemudian, Villain dalam game hanya akan dilihat dalam fungsi formalnya saja sebagai *sumber konflik*, *motivasi*, dan *goal* dengan tambahan sebagai *obstacle provider* (yang berbicara tentang level design dan Agon), *final obstacle*, serta *difficulty* dan *game balance*.

Namun, tidak berhenti disitu, sesuai pandangan Frasca (2003) dan lebih detail dijelaskan oleh Bogost (2007) tentang *Procedural Rhetoric*, dimana singkatnya *Rules* dan *Mechanic* video game juga memiliki makna dapat berpotensi untuk menyampaikan *ideology-nya*, maka peneliti juga lebih lanjut mendalami *Values* dan *Rhetoric of The Game*.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Membangun Konteks melalui *Paratext*

1. Ubisoft dan Assassin's Creed Series

Ubisoft Entertainment SA merupakan perusahaan developer game asal Prancis. Didirikan oleh *Guillemot* bersaudara pada tahun 1984, awalnya kelima saudara tersebut mendirikan perusahaan *Guillemot Informatique* yang berfokus pada penjualan software dan mendistribusikannya menggunakan CD dan pos.

Kesuksesan mereka dalam bisnis *software* membuat *Guillemot* bersaudara ingin berekspansi. Tahun 1986, mereka melihat pasar videogame memiliki potensi yang menjanjikan sehingga mereka mendirikan Ubisoft (*ubiquitous software*) dan berfokus untuk mengembangkan video game.

Ubisoft sukses di pasar eropa dengan karya mereka dengan judul *Rayman* tetapi mereka masih belum sukses di luar eropa, khususnya Amerika Serikat yang dinilai memiliki potensi besar. Dengan semakin pesatnya pertumbuhan internet di tahun 1999, Ubisoft ingin memanfaatkan momentum tersebut dan mencoba berekspansi pada *free-to-play online game* sehingga mereka mendirikan anak perusahaan *gameloft* dengan tujuan melisensikan hak atas properti Ubisoft pada perusahaan tersebut sehingga menaikkan nilai saham mereka.

Pada tahun 2000, Ubisoft mengakuisisi *Red Storm Entertainment* dan mendapatkan lisensi mereka atas seri video game *Tom Clancy's* yang merupakan seri game *first person shooter*. Keduanya bekerjasama untuk mengembangkan seri *Tom Clancy's Rainbow Six*, *Tom Clancy's Ghost Recon*, dsb. Seri *Tom Clancy's* ternyata mampu menembus pasar Amerika Serikat dan menjadi batu loncatan Ubisoft di pasar Amerika dan Dunia.

Setahun berikutnya, Ubisoft Kembali mengakuisisi studio game, yaitu *The Learning Company* dari *Gores Technology* dan mendapatkan hak atas judul *Myst* dan *Prince of Persia*.

Prince of Persia kemudian di *reboot* oleh Ubisoft dan mereka merilis *Prince of Persia: The Sands of Time*. Video Game ini merupakan 3D adventure pertama yang dirilis Ubisoft. Dengan menggunakan teknologi *motion capture*, para developer mampu menciptakan animasi pergerakan yang lebih *fluid* dan *realistic* untuk mendukung pergerakan karakter yang akrobatik seperti melompat dan berayun pada kayu di tebing, berlari di tembok, melompati tebing, berguling, dsb.

Gameplay dengan *parkour mechanic* dari *Persia: The Sands of Time* ini yang menjadi inspirasi dalam mengembangkan serial *Assassin's Creed*. Bahkan, awalnya *Assassin's Creed* dikembangkan sebagai *spin-off Prince of Persia*. Ubisoft ingin membuat judul *Prince of Persia* lain yang berfokus pada *Assassin* yang bertugas melindungi sang Pangeran di *Prince of Persia*.

Project ini tadinya diberi judul *Prince of Persia: Assassin*, namun dalam perkembangannya, Ubisoft malah merubah pendekatan menjadi sesuatu yang lebih "*historically accurate*" sehingga lahirlah *Assassin's Creed*.

Sejak seri pertamanya yang dirilis tahun 2007 lalu, *Assassin's Creed* telah menjadi salah satu serial video game dengan penjualan terbanyak, bahkan menjadi serial terbanyak yang dijual oleh Ubisoft. Dengan 12 judul yang sudah dirilis, seri *Assassin's Creed* sudah menjual 155 juta *copy* per Oktober 2020 (*Assassin's Creed Fandom Wiki*, 2021)

Serial *Assassin's Creed* sendiri seperti yang sudah disebutkan diatas, berfokus untuk mengambil tema *Historical*, yang merupakan video game dengan genre yang berdasarkan atau terinspirasi dari sebuah peristiwa dan/atau tokoh sejarah. Biasanya video game dengan genre ini memiliki mekanis seperti simulasi dengan mencoba merepresentasikan secara akurat bagaimana kehidupan pada suatu era peradaban manusia.

Selain itu, genre *Historical* juga umum di-*explore* oleh para developer game untuk membuat sebuah cerita fiksi yang terinspirasi dari sebuah kejadian atau tokoh tertentu, kemudian membuat narasi tentang sejarah menurut pandangan mereka. Seperti itulah kasus *Assassin's Creed* sebagai *Historical Video Game*.

Historical Accuracy sendiri menjadi trademark sendiri bagi serial ini, setiap judul yang dirilis pun selalu berfokus pada salah satu peristiwa penting dalam sejarah. *Assassin's Creed III* memilih untuk mengambil latar peristiwa perang kemerdekaan Amerika Serikat. Periode waktu itu dipilih karena dirasa unik dan saat itu masih sedikit penggambaran perang revolusi Amerika dalam video game. Dalam proses pembuatannya, Ubisoft bekerja sama dengan sejarawan untuk menciptakan pengalaman "otentik" Amerika abad 18 semasa perang revolusi. Dalam mendesain karakter, khususnya karakter utama, Connor (Ratonhnhaké:ton) dan *native american* lainnya, Ubisoft juga berkonsultasi dengan ahli budaya agar dapat menciptakan karakter tersebut beserta kulturnya seakurat mungkin.

2. Dunia Fiksi yang Dibangun dalam Game

a. *Lore* dari *Assassin's Creed*

Assassin's Creed menceritakan konflik antara The Templar Order (singkatnya Templar) dan Assassin Brotherhood (*Assassin*). Templar percaya bahwa umat manusia hanya akan menjadi lebih maju jika ada sekelompok orang yang mengatur seluruh kehidupan manusia secara massif dengan teliti dan hati-hati maka umat manusia akan mencapai potensi terbaiknya.

Sedangkan, *Assassin* merupakan organisasi yang mendedikasikan diri mereka untuk melindungi hak kebebasan manusia (*freedom of choice* dan *freedom of life*). Menurut *Assassin*, manusia hanya akan maju dan sejahtera jika manusia diberikan kebebasan untuk tumbuh dan berkembang sehingga akan terus muncul ide-ide baru dan inovasi. Perbedaan cara pandang mengenai dunia dan kehidupan menjadi alasan utama mengapa kedua organisasi ini telah berperang secara diam-diam sepanjang sejarah yang diketahui manusia.

Templar dan *Assassin* bukanlah sesuatu yang baru diciptakan oleh Ubisoft didalam serial *Assassin's Creed*. Melainkan, sejarah sudah mencatat kebenaran mereka. Templar merupakan pasukan militer yang dikerahkan oleh gereja katolik selama perang salib antara abad 12 hingga abad 14. Sedangkan, *Assassin* merupakan pasukan elit Nizari Isma'ili, sebuah pecahan aliran Islam shi'ah di Persia dan syiria yang bertugas untuk melakukan pembunuhan khususnya yang berhubungan dengan politik

Tentunya, *video game* Assassin's Creed memiliki cerita mereka sendiri tentang bagaimana kedua organisasi tersebut didirikan dan berkembang. Bahkan, bagaimana sejarah manusia secara umum yang kita pahami hingga saat ini. Kita akan mulai dari awal mula munculnya manusia dan peradabannya. Untuk itu, mari kita melihat sejarah versi Assassin's Creed (Cuny, 2012).

Sebelum peradaban manusia ada di muka bumi, telah ada lebih dahulu sebuah ras yang menguasai Bumi, mereka adalah *Isu*. Diceritakan bahwa *Isu* memiliki sebuah peradaban jauh sebelum manusia itu ada. Mereka memiliki teknologi yang sangat maju dan dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan maksimal sehingga memajukan peradaban mereka ke tingkat yang bahkan tidak sebanding dengan kemajuan teknologi manusia sekarang.

Isu atau lebih sering dirujuk sebagai *Those Who Came Before* atau *Yang Telah Lebih Dahulu Ada*, merupakan pencipta manusia melalui rekayasa genetik yang super canggih. Awalnya, manusia diciptakan sebagai budak untuk melayani *Those Who Came Before*, dan seperti itulah keadaan selama ribuan tahun lamanya. *Those Who Came Before* merancang secara genetik agar dapat mengontrol pikiran, emosi, dan perilaku manusia menggunakan teknologi yang bernama *Apple of Eden*, merupakan salah satu dari banyaknya artefak (teknologi) yang dimiliki *Those Who Came Before*.

Perbudakan itu akhirnya berhenti setelah manusia melakukan revolusi dan melawan Tuan mereka. Revolusi tersebut dipimpin oleh Adam dan Eve (Adam & Hawa). Diceritakan bahwa mereka merupakan keturunan antara Manusia dan *Isu*, sehingga *Apple of Eden* tidak berpengaruh pada mereka. Adam dan Eve kemudian menggunakan *Apple of Eden* untuk membebaskan manusia dari kendali *Those Who Came Before*.

Those Who Came Before memang memiliki teknologi yang sangat canggih, namun manusia menang dalam jumlah dan mereka tidak mampu menghentikan revolusi tersebut. Sehingga, manusia mendapatkan kebebasan mereka. Akan tetapi, teknologi, dan beberapa bukti keberadaan *Those Who Came Before* masih dapat dirasakan hingga sekarang. Karena, cerita mengenai mereka telah terasimilasi dalam agama dan kepercayaan yang dianut oleh manusia modern sekarang.

b. Kebebasan vs “Keteraturan”

1) Assassin Brotherhood

Assassin Brotherhood, layaknya Templar dipercaya sudah ada sejak awal mula peradaban manusia. Merupakan organisasi rahasia yang mendedikasikan diri mereka untuk kebebasan manusia. Assassin percaya bahwa kehendak bebas yang dimiliki manusia dapat membuka jalan untuk kehidupan yang lebih baik. Karena dengan itu, manusia dapat berpikir dan memilih jalan mereka sendiri. Melalui kebebasan berfikir manusia juga dapat meraih ide dan inovasi baru untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik.

Assassin tidak mengharapkan kesempurnaan dari manusia. Mereka menyadari bahwa kehendak bebas juga memiliki konsekuensinya. Seiring waktu manusia pasti akan berbuat kesalahan, tetapi melalui kesalahan itu manusia dapat tumbuh. Kesalahan itu juga akan memberikan harapan kepada umat manusia, harapan bahwa suatu hari nanti kehidupan akan menjadi lebih baik.

Berbeda dengan rival mereka, Templar selalu mampu menginfiltrasi institusi penting dan mendapatkan peran penting di masyarakat. Sedangkan, Assassin selalu bekerja dibalik bayang-bayang yang membuat mereka sering kali terpinggirkan dan terpaksa harus membuat markas mereka di tempat terpencil.

Namun, bukan berarti Assassin tidak memiliki pengaruh dalam sejarah. Assassin juga mampu menarik simpati orang-orang penting seperti Marco Polo dan Leonardo da Vinci. Assassin juga mampu membendung pengaruh Templar di berbagai era, mulai dari era Romawi kuno, Perang Salib, Renaissance, Revolusi Amerika, Hingga Zaman modern. Walaupun, di abad 21 Assassin sedang terpojokkan, namun mereka tetap aktif melawan Templar.

Assassin memiliki tiga prinsip yang mengatur setiap anggotanya. Prinsip ini sejak dini ditanamkan kepada anggota assassin hingga sekarang dan harus dipatuhi tanpa dipertanyakan. Ketiga prinsip tersebut yaitu; (1) dilarang membunuh orang tidak bersalah, (2) selalu bersembunyi di balik

baying-bayang, (3) jangan membahayakan keselamatan Assassin Brotherhood.

Namun, Altaïr Ibn-La'Ahad pemimpin Assassin Brotherhood di masa perang salib menuliskan tiga ironi yang dilakukan Assassin, yaitu; (1) Assassin ingin menciptakan kedamaian, tetapi melakukan pembunuhan untuk itu, (2) Assassin berusaha untuk membuka pikiran manusia, tetapi membutuhkan ketaatan pada aturan, dan (3) Assassin berusaha mengungkap bahaya keyakinan buta, namun mempraktikkannya sendiri.

2) Templar Order

Tidak diketahui kapan secara pasti organisasi Templar dan Assassin didirikan. Dahulu dikatakan bahwa kedua kelompok tersebut pernah bekerja sama untuk kebaikan manusia. Namun, masa tersebut sudah jauh berlalu karena sepanjang sejarah yang diketahui, mereka selalu memerangi satu sama lain. Templar, atau setidaknya ideology yang dianut oleh Templar sudah ada sejak zaman Abel dan Cain (Habil dan Qabil). Dikisahkan bahwa sebenarnya Cain tidak membunuh Abel karena rasa cemburu, namun mereka sedang memperebutkan sebuah *Pieces of Eden* (artefak peninggalan *Isu*). Templar sendiri sering menyebut diri mereka sebagai *Children of Cain*.

Walaupun tidak jelas asal-usul organisasi ini, namun yang pasti Templar Order telah ada dalam bentuk yang beragam selama ribuan tahun. Dikatakan bahwa Templar memiliki anggota yang nantinya akan menjadi orang-orang terkemuka dalam sejarah. Seperti *Alexander The Great* dari *Macedonia*, Qin Shi Huang yang merupakan pendiri dinasti Qin yang mendirikan *Tembok Besar China*, dan Templar juga mendukung *Gaius Julius Caesar* menjadi diktator yang nantinya akan menjadi Kekaisaran Romawi.

Templar Order dapat terus mengendalikan Eropa di bawah Kekaisaran Romawi, hingga akhirnya pengaruh Templar memudar seiring runtuhnya Roma. Templar masih dapat bertahan melalui Kekaisaran Bizantium. Namun, sangat minim bukti keterlibatan Templar dalam era ini.

Pengaruh Templar semakin terpuruk ketika Eropa memasuki zaman kegelapan. Sejak dulu, Templar banyak memiliki anggota-anggota yang terkemuka, khususnya di bidang ilmu pengetahuan. Namun, orang-orang seperti itu seringkali ditekan karena tidak sesuai dengan ajaran gereja. Sehingga, Templar harus merubah taktik mereka dan beraliansi dengan gereja.

Untuk pertama kali dalam sejarah, Templar kini menjadi organisasi yang dikenal publik. Namun, misi mereka untuk memajukan umat manusia melalui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tetap dirahasiakan. Era *perang salib* ini menjadi *Golden Age* bagi Templar karena Ordo memiliki pengaruh besar terhadap Raja, pemuka agama, dan ilmuwan. Namun, *Golden Age* bagi Templar harus berakhir di Abad-13. Assassin's Brotherhood mampu meredam pengaruh Templar hingga sangat terpuruk. Ditambah lagi, pemimpin Templar saat itu telah kehilangan arah dan dibutakan oleh keserakahan dan kekuasaan. Era ini disebut sebagai *Dark Age of the Order*.

Walaupun sempat terpuruk, Templar akhirnya dapat bangkit kembali pada masa *Renaissance*, dimana ilmu pengetahuan, sains, dan teknologi berkembang pesat, sejalan dengan tujuan Templar itu sendiri. Ordo mampu merekrut tokoh terkemuka seperti Baruch Spinoza, John Locke, Sir Isaac Newton, dan Francis Bacon. Perkembangan ilmu dan teknologi selalu didorong oleh Templar namun masih dibawah pengawasan mereka.

Kemajuan Templar terus berlanjut hingga revolusi industri dan seterusnya. Setelah perang dunia kedua, Templar mulai merubah bentuk organisasi mereka menjadi korporasi bernama Abstergo, yang menjadi wajah baru Templar di mata publik. Dengan menggunakan sumber daya yang besar dari Abstergo, Templar mampu menjalankan agenda mereka dibalik layar.

B. Ringkasan Assassin's Creed III-Melihat Secara Singkat Konteks dalam Game

1. Narasi Dalam Assassin's Creed III

Assassin's Creed III (kedepannya akan ditulis ACIII) mengajak player untuk merasakan langsung Revolusi Amerika, atau setidaknya versi Ubisoft. Pada game ini,

player akan mengendalikan dua orang protagonist, yaitu Desmond Miles, dan Assassin berdarah British-Mohawk di era Revolusi Amerika bernama Ratonhnhaké:ton atau Connor Kenway. *Player* juga sempat bermain sebagai Haytham Kenway, salah satu Villain utama dalam ACIII.

Player dapat bergantian untuk mengendalikan kedua karakter tersebut berkat teknologi yang berhasil dikembangkan di dunia Assassin's Creed bernama Animus. Teknologi tersebut memungkinkan penggunaannya untuk mereka ulang kejadian di masa lampau melalui memori genetic penggunaannya. Dalam narasi video game ini, Desmond Miles merupakan keturunan Assassin dari berbagai era, termasuk Connor dari abad 18. Sehingga, *player* seperti memainkan video game di dalam video game dan menempatkan *player* pada dua atau lebih karakter.

Namun, Animus bukanlah mesin waktu yang dapat digunakan untuk merubah masa lalu. Melainkan sebuah alat untuk melihat dan merasakan kejadian di masa lalu secara detail melalui ingatan leluhur penggunaannya, istilah yang mereka gunakan adalah *Genetic Memory*. Artinya, apa yang terjadi di masa lalu dalam dunia Assassin's Creed bukanlah sesuatu yang dapat diubah. Narasi hanya berfokus di dalam nalar "reliving the past", *player* hanyalah penonton yang "menyaksikan" bagaimana masa lalu terungkap dan tindakan yang dapat dilakukan *player* dibatasi dengan asumsi bahwa semua terjadi sesuai dengan "fakta" sejarah.

Assassin's Creed III merupakan game *open-world* dimana *player* diberikan kebebasan untuk menjelajahi koloni Amerika Serikat semasa perang revolusi. Khususnya, Boston dan New York, serta hutan yang luas di antara kedua kota tersebut dan beberapa desa kecil koloni dan tentunya desa *native american*. Walaupun Ubisoft mengklaim telah melakukan riset dan mencari peta dan skema letak tata kota kedua tempat tersebut, tetapi tentu saja mereka tidak bisa menjiplak 100% dari bangunan, jalanan, penduduk, dan atmosfer dari kedua kota tersebut. Apalagi untuk mereplika hutan, desa, dan desa *native american*. Benar, Ubisoft berusaha mereplika seakurat mungkin, tetapi banyak limitasi mulai dari kemampuan teknologi dalam menerapkan detail, dan pengetahuan detail lokasi tersebut pada masanya. Sehingga, lebih tepat jika kita menyebutnya *fictional American Colony*.

Walaupun ACIII merupakan game *open-world*, yang memfasilitasi dan mendorong *player* untuk bereksplorasi, game ini juga memiliki 12 *Sequence* narasi utama yang disebut *main objective*. Artinya, walaupun *gameplay* ACIII termasuk *paidea*, namun didalamnya juga masih ada *ludus*.

Cerita dimulai dengan Haytham Kenway, yang ternyata merupakan seorang Templar dari Inggris, dikirim untuk mengambil artefak di koloni Amerika. Ia dipilih sebagai *Grand Master* Templar koloni, sebuah posisi tertinggi Templar yang bertugas memimpin Ordo. Setelah sampai disana, ia merekrut beberapa orang yaitu Charles Lee, Thomas Hickey, John Pitcairn, Benjamin Church, William Johnson, dan Nicholas Biddle. Semua tokoh tersebut merupakan tokoh asli dalam sejarah. Ubisoft menggunakan mereka menjadi bagian naratif untuk membuat cerita yang semakin menarik.

Setelah Templar berdiri di koloni ini, dengan *resource* yang cukup banyak, Haytham bergerak untuk mencari artefak tersebut. Dalam perjalanannya, ia bertemu Kaniehtí:io, seorang perempuan *native american* yang ditangkap dan dijadikan budak. Haytham membebaskan nya dan Kaniehtí:io membantu Haytham untuk mencari artefak tersebut karena itu merupakan legenda dari desanya. Sayangnya, Haytham gagal menemukan artefak tersebut. Tetapi ia kini menjadi *Grand Master* Templar di koloni muda. Peluangnya untuk memperkuat posisi Templar di tanah baru ini sangat besar sehingga ia berfokus untuk memperkuat kedudukan Templar di Amerika.

Haytham dan Kaniehtí:io jatuh cinta dan mereka memiliki anak bernama Ratonhnhaké:ton (Connor). Namun, ibunya yang membesarkannya di desa mereka. Ia sadar Haytham dan Templar memiliki sisi gelap sehingga takut anaknya mewarisi itu dari ayahnya.

Konflik utama ACIII mulai muncul ketika *player* akhirnya memainkan Connor kecil. Ia sedang bermain bersama teman-temannya namun ia diserang Charles Lee dan beberapa orang lain yang kemungkinan atas perintah Ayahnya, menghancurkan desa Connor dan akhirnya membunuh ibunya.

Connor akhirnya memupuk dendam pada Charles Lee dan membenci Ayahnya karena secara tidak langsung menyebabkan kematian ibunya. Ia kemudian

dikirim untuk belajar pada Achilles, mantan Assassin di Amerika. Tujuan Connor adalah membalaskan dendam Kanietio (ibunya) dan melindungi desanya dari ekspansi Koloni yang semakin menyingkirkan penduduk *native*.

Tapi Connor mulai terlibat pada sesuatu yang lebih besar. Hubungan antara koloni dengan Kerajaan Inggris mulai memanas karena kebijakan pajak yang diterapkan. Mulai timbul perasaan untuk membebaskan diri dari kekuasaan Kerajaan. Connor terpaksa untuk terlibat setelah melihat Ayahnya berkonspirasi untuk memperburuk keadaan dan berpotensi menciptakan perang. Tujuannya, agar siapapun yang memenangkan konflik ini Templar akan semakin memperkuat kedudukannya. Sehingga Connor ingin menghentikan itu semua. Kini ia terlibat konflik besar yang dapat menentukan nasib benua ini, beserta nasib sukunya.

2. Gambaran Umum *Goals, Rules, dan Mechanic* dari *Assassin's Creed III*

Sejak awal rilisnya, serial *Assassin's Creed* memiliki *mechanic* yang akrobatik dengan melompat dan berayun pada kayu atau tiang-tiang, memanjat bangunan, dll. *Parkour Mechanic* sudah menjadi ciri khas dan tentunya diterapkan dan dipoles lagi untuk *Assassin's Creed III*. dalam penerapannya, developer harus mendesain bangunan, pohon dan tebing agar bisa dipanjat oleh *player* untuk mendukung *mechanic* ini.

Untuk *combat mechanic*, developer semakin meningkatkan kualitasnya, kini pergerakan menjadi lebih *fluid* dan *smooth*. Penerapan *dual wielding* juga ditambahkan dan menjadi batu loncatan untuk serial kedepannya. Tentu saja sebagai Assassin, *stealth* dan *stealth combat* mendapat perhatian penuh. *Player* dapat melakukan berbagai jenis pembunuhan dari tempat yang tersembunyi, tujuannya agar tidak diketahui *NPC*. *Player* juga dapat berbaur dengan lingkungan sekitarnya seperti semak-semak, kereta kuda, bahkan gerombolan orang untuk bersembunyi jika *NPC* mencurigai pergerakan *player*.

ACIII membagi plot utamanya kedalam 12 Sequence, dimana *player* diberikan serangkaian quest yang bertujuan untuk membunuh petinggi Templar dan menghentikan konspirasi mereka. *Player* akan diberi target untuk dibunuh yang setiap

levelnya akan semakin sulit karena banyak variabel yang ditambah oleh *game designer* untuk meningkatkan *tension* dan tingkat kesulitan.

Semua ini akan dijelaskan pada bab berikutnya dengan lebih detail dalam hubungannya mengonstruksi villain dalam Assassin's Creed III.



BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Dimensi Naratif

Langkah pertama dimensi ini adalah pemaparan plot dan penjelasan konflik yang ada dalam narasi Assassin's Creed III. Tujuannya adalah untuk meletakkan dasar dan menjelaskan konteks konflik dan *agon* dalam game ini.

Langkah kedua adalah melihat Villain dalam fungsi formal dan representasionalnya. Melalui *Characterization* Villain tersebut dalam naratif game, maka akan terlihat *value* yang dibawa oleh villain tersebut sehingga menjawab pertanyaan. Nilai-Nilai apa yang dianggap "jahat" oleh game developer Ubisoft dalam seri Assassin's Creed?"

1. Narasi Assassin's Creed III

Assassin's Creed III memiliki dua narasi yang berjalan bersamaan. Tahun 2012, sekelompok orang yang merupakan sisa-sisa dari Assassin sedang diburu oleh Templar yang saat itu wujudnya merupakan perusahaan bernama Abstergo. Kelompok tersebut terdiri dari Desmond Miles (*player*), William Miles (ayah Desmond), Shaun Hasting, dan Rebecca Crane.

Cerita mereka masih terhubung dari serial sebelumnya yaitu Assassin's Creed dan Assassin's Creed II. Desmond diculik oleh Abstergo (Templar) di ACI karena ia merupakan keturunan Assassin dan Abstergo memerlukan keturunan Assassin agar dapat digunakan pada alat bernama Animus.

Animus merupakan alat yang dikembangkan oleh Abstergo yang memungkinkan pengguna untuk "merasakan kembali" ingatan leluhur mereka atau dalam game "*reliving the memories*". Dalam serial Assassin's Creed, terdapat konsep "*genetic memories*" dimana memori seseorang tersimpan dalam gen mereka dan terus berlanjut pada keturunannya. Animus merupakan alat yang dapat melihat memori tersebut.

Templar memiliki ambisi untuk menemukan artefak dan teknologi peninggalan Isu, ras pertama yang menguasai Bumi dan pencipta manusia melalui

rekayasa genetik. Templar berambisi untuk menemukan *Apple of Eden* dan kuil-kuil peninggalan Isu untuk mengontrol pikiran manusia. Dengan begitu, dapat tercipta dunia yang tertata tanpa adanya konflik.

Namun, narasi Templar dan Assassins diatas bukanlah narasi utama. Setiap judulnya, fokus utama narasi Assassin's Creed adalah narasi di masa lalu dan dalam ACIII adalah konflik Assassin dan Templar pada era Revolusi Amerika.

a. Plot Assassin's Creed III

1) Sequence 1

a) A Deadly Performance

Cerita Assassin's Creed dibuka oleh seorang bernama Haytham Kenway yang diberi tugas untuk membunuh target di *opera house* dan mengambil artefak. Dengan mudah ia menyusup diantara pengunjung, memanjat dari sisi kiri balkon VIP menuju area belakang panggung *opera* hingga mencapai balkon VIP targetnya.

Ia membunuh orang tersebut dan mengambil *amuletnya* lalu kemudian menyusup keluar tanpa dicurigai oleh penjaga. Beberapa saat setelah itu, Haytham bergabung untuk mengikuti sebuah pertemuan kelompok rahasia yang menyuruhnya mengambil *amulet* tersebut. Ketua tersebut percaya *amulet* yang dipercaya sebagai kunci untuk menemukan artefak lain yang belum diketahui di benua amerika. Haytham kemudian dikirim kesana dan diberi daftar lima orang yang dapat membantunya mencari artefak tersebut.

b) Journey to the New World

Haytham memulai perjalanannya ke Amerika dengan menggunakan kapal, di hari keduanya setelah awak kapal menantangya bertarung, ia dipanggil oleh kapten dan mengajaknya untuk bicara dengan privat. Selain memarahi Haytham karena membuat kegaduhan, kapten rupanya juga meminta bantuan kepada Haytham. Ia curiga beberapa dari

awak kapal ingin melakukan *mutiny* dan meminta Haytham untuk mencegah itu terjadi.

Haytham ragu, tidak ada alasan khusus untuk membantunya, terlebih ia menganggap kapten ini tidak begitu kompeten dan menganggap pantas saja jika crew merasa tidak puas dan ingin melakukan *mutiny*. Tapi kapten meyakinkan Haytham bahwa ia satu-satunya jaminan agar dia dapat sampai ke Amerika dengan selamat. Dari nada bicara kapten, tersirat jika mutiny berhasil dilakukan, tidak tahu akan kemana kapal ini berlabuh.

Ia akhirnya setuju. Tetapi, sebelum meninggalkan kapten, ia kembali mengancamnya jika ia bertindak tidak sopan dan menghina Haytham lagi, maka ia yang akan membunuhnya sendiri.

(Disini terlihat sifat Haytham yang tidak suka terhadap orang lemah dan tidak kompeten sehingga tidak masalah baginya jika kapten dibunuh, bahkan ia sudah berniat membunuhnya sendiri karena telah menghينanya. Namun dari percakapan ini Haytham berhasil membuat bahwa kapten “diampuni” oleh Haytham karena ia masih berguna agar ia dapat sampai ke tujuannya. Peneliti dapat membaca Haytham adalah orang yang menghormati seseorang jika ia merasa pantas dihormati dan tidak segan “menghilangkan” orang-orang yang menentangnya, namun ia tetap pintar untuk menggunakan orang tersebut jika sejalan dengan tujuan Haytham. Haytham adalah seseorang yang memiliki *Gravitas*, dan *he can put himself in the position of power*).

Haytham akhirnya memulai untuk mencari tahu apakah benar awak kapal akan melakukan *mutiny*. Ia memulai untuk bertanya kepada *crew* namun kebanyakan menolak untuk berbicara kepadanya. Ia kemudian bertanya kepada Louis Mills, orang yang melindunginya dari amarah kapten ketika ia bertarung dengan awak lain. Mills berkata akhir-akhir ini kapten memotong jatah makanan dan gaji awak, namun tetap menjalankan misi yang makin berbahaya, sehingga beberapa awak kapal tidak puas.

Haytham kemudian bertanya kepada koki kapal, dan mengonfirmasi bahwa kapten telah memotong jatah makan para awak kapal. Ia juga menyarankan untuk bertanya kepada James, jika ingin informasi lebih lanjut. Haytham menghampiri James, rupanya ia sudah menyangka Haytham akan menghampirinya dan mengajaknya ke dek kapal untuk berbicara. Ia mengatakan bahwa akhir-akhir ini awak kapal sering berkumpul di dek atas dan mendiskusikan sesuatu. Ia memiliki firasat buruk, memang benar banyak crew yang tidak puas dengan kepemimpinan kapten, tetapi Mills berusaha untuk menenangkan mereka.

Haytham kemudian berjalan-jalan di dek kemudi, setelah berbincang sedikit, ia kemudian mendengar sesuatu dan menemukan ada seseorang yang membuang kargo. Ia berinisiatif untuk mencari tahu siapa dan kenapa. Saat turun ke dek bawah, Haytham tidak menemukan apapun.

Lima hari berselang, Haytham masih belum menemukan petunjuk siapa yang membuang kargo tersebut. Gentong kayu yang dibuang itu di cat dan ia yakin bahwa itu adalah sebuah tanda agar kapal ini dapat diikuti. Benar perkiraannya. Sebuah kapal terlihat dan ingin mengejar kapal mereka. Tembakan peringatan dapat terdengar, menandakan kapal lawan tidak ingin menenggelamkan kapal Haytham, tetapi ingin menaikinya. Kapten dan Haytham sempat berargumen ketika Haytham menawarkan diri untuk membantu, tetapi ia dipaksa Kapten untuk menunggu dibawah. Haytham menerima.

Rupanya, ia telah ditunggu Mills dibawah. Haytham tersadar bahwa tidak ada Mutiny yang direncanakan, tetapi Mills yang membuat isu itu. Kapal yang mengikuti mereka bukan bajak laut tetapi mereka ingin membunuh Haytham atas apa yang terjadi di Opera. Mills dan Haytham bertarung, namun dengan mudah Haytham mengalahkannya.

Haytham kembali ke dek atas menemui kapten dan menjelaskan semuanya. Kapal musuh masih mengejar mereka. Kapten ingin menyerahkan Haytham saja, namun ia mengancam untuk membunuh

Kapten. Haytham memiliki ide untuk berlayar menuju badai didepan mereka, berharap kapal pengejar akan kesulitan.

Haytham dan seluruh awak kapal bersusah payah mempertahankan agar kapal mereka tidak tenggelam. Tidak lama terlihat kapal yang mengejar mereka tenggelam dimakan ombak. Tidak lama kemudian mereka mampu melewati badai tersebut dan beberapa hari kemudian, Haytham akhirnya sampai di Boston, Amerika.

2) Sequence 2

a) Welcome to Boston

Haytham disambut oleh Charles Lee, seorang prajurit Inggris yang bekerja dibawah Edward Braddock. Namun, ia juga ditugaskan untuk bekerja dan mengakomodasi Haytham selama di koloni. Charles sangat menghormati Haytham dan berharap bisa belajar darinya.

Charles akan mengantar Haytham ke sebuah penginapan. Ia mempersiapkan kuda didepan *General Store* sembari menunggu Haytham mempersiapkan diri. Ditengah-tengah, mereka bertemu Benjamin Franklin yang meminta tolong mereka untuk mengumpulkan kertas *almanac* yang tercecer di kota.

Setelah Haytham bersiap-siap, ia dan Charles kemudian berangkat ke penginapan tersebut. Charles mengatakan ke Haytham bahwa ia sudah diberikan daftar nama-nama orang yang dapat membantu Haytham selama berada di Amerika, dan salah satunya sudah menunggu di penginapan, William Johnson.

b) Johnson's Errand

Charles kemudian mengantar Haytham bertemu William di lantai dua penginapan. William sedikit mengetahui tujuan Haytham disini.

Haytham mengonfirmasi dan membutuhkan bantuan William karena memiliki pengetahuan yang dalam dengan daerah disekitar koloni dan penduduknya untuk mencari Artefak tersebut. Sayangnya, riset yang sudah ia kumpulkan selama ini telah dicuri. Namun, Johnson telah menyuruh Thomas Hickey untuk mencari tahu siapa yang mencuri risetnya. Haytham kemudian menawarkan diri untuk membantu mengambil riset itu.

Haytham dan Charles kemudian pergi menemui Thomas Hickey didepan kamp bandit yang sudah ia buntuti selama ini. Mereka bertiga kemudian menyusun rencana untuk menyerang kamp tersebut. Haytham akan menyelinap masuk, sementara Charles dan Thomas mengalihkan perhatian penjaga didepan gerbang kamp.

Dengan mudah mereka menghabisi bandit didalam, walaupun jumlah mereka jauh lebih banyak. Setelah berhasil melewati beberapa gelombang bandit, Haytham dkk akhirnya mampu kembali ke penginapan dan mengembalikan riset William. Dengan kembalinya riset yang ia miliki, William kini dapat membantu Haytham mencari Artefak tersebut.

c) **The Surgeon**

Haytham menunjukkan Amulet yang ia bawa dari London, dipercaya sebagai kunci untuk menemukan Artefak yang ia cari. William langsung mengenali bahwa asal amulet tersebut adalah Kanien'kehá:ka (konfederasi Mohawk). Haytham meminta William untuk mencari asal amulet tersebut secara spesifik. Ia kemudian memulai tugas dari Haytham.

Haytham menghampiri William Johnson untuk menanyakan progressnya mencari lokasi artefak. Namun, William belum menemukan. Haytham kemudian mengusulkan untuk meminta bantuan native, tetapi William berkata bahwa mereka tidak akan dengan mudah percaya dan membantu. Sehingga, kita harus *earn their trust*.

Thomas Hickey kemudian mengusulkan untuk membebaskan native yang diperbudak. Akan tetapi, ia tidak tahu dimana mereka ditahan. Charles kemudian menyarankan untuk menemui Benjamin Church, seorang informan dan kebetulan berada dalam daftar rekrutmen Haytham. Ia dan Charles kemudian pergi untuk menemui Benjamin Church.

Setelah sampai dirumah Benjamin Church, Haytham dan Charles malah menemukan rumah kosong yang berantakan. Mereka berasumsi ia telah diculik. Mereka berdua kemudian pergi untuk melacak Benjamin.

Haytham kemudian menguping orang-orang disekitar rumah Benjamin untuk mencari informasi. Ia juga menyuruh Charles untuk bertanya ke orang sekitar, dan Haytham menuju bangunan tertinggi untuk melihat kota secara luas.

Setelah membuntuti beberapa orang, Haytham kemudian mengetahui bahwa Benjamin Church ditahan di sebuah gudang dekat pelabuhan. Ia dan Charles kemudian bergegas kesana untuk membebaskannya. Didalam gudang tersebut, Church ditahan oleh seorang yang tak mereka kenal. Ia berniat untuk membunuh Church karena sepertinya Church sudah mengkhianati orang tersebut. Setelah orang itu menyuruh bawahannya untuk menyiksa dan membunuh Church, ia kemudian meninggalkan gudang itu. Hatam dan Charles kemudian dengan cepat menyelamatkan Church dan membawanya ke *Tavern* mereka.

d) The Soldier

Setelah bebas, Benjamin Church langsung setuju membantu Haytham dan rencananya, rupanya, orang yang menculik Benjamin merupakan orang yang menahan para native, yitu Silas Thatcher. Ia juga merupakan komandan dalam British Royal Navy dan bertugas memimpin benteng Southgate. Haytham masih memikirkan cara untuk menginfiltrasi benteng tersebut. Sambil menunggu, ia memutuskan untuk menemui orang terakhir dalam daftar rekrutmennya. John Pitcairn. Charles kemudian mengantarnya ke Pitcairn.

Charles dan Haytham pergi menemui Jendral Edward Braddock. Terdengar ia sedang memarahi John Pitcairn karena meninggalkan posnya dan kembali ke Boston. Ia diberi perintah oleh atasannya disana untuk langsung kembali tanpa ada surat sehingga Jendral Braddock mengira ia telah berkhianat.

Ditengah-tengah, Haytham menginterupsi mereka. Rupanya alasan Pitcairn kembali melainkan untuk bekerja dibawah Haytham. Braddock marah karena ia merasa tidak dihargai sebagai seorang Jendral. Ia sangat kesal karena harus menyerahkan Charles Lee kepada Haytham, sekarang ia juga diminta untuk menyerahkan Pitcairn. (ini membuktikan bahwa Templar memiliki jaringan yang kuat di militer Inggris karena dapat dengan mudah memerintah setiap anggota militer.). Braddock menolak dan mengusir Haytham dan Charles.

Dari percakapannya, sepertinya Haytham merupakan teman lama Braddock dan pernah menjadi rekan seperjuangan di perang tertentu. Ia kemudian membuntuti patroli yang dilakukan Braddock dan berniat mengambil paksa John Pitcairn.

Haytham kemudian meminta Charles untuk mengalihkan perhatian Braddock dan memancingnya ke jalan buntu. Kemudian, Haytham langsung mengkonfirmasi Braddock. Haytham, memberi ultimatum terakhir untuk melepaskan Charles yang tertangkap dalam prosesnya, bersama John Pitcairn. Tetapi Braddock tidak terima karena merasa Haytham tidak menghargainya sebagai seorang Jendral dan otoritasnya sedang ditantang. Namun Haytham menegaskan bahwa ia juga tidak boleh ditentang.

Perkelahian mulai dan Braddock terpojokkan setelah Haytham dkk menghabiskan semua penjaganya. Haytham mendekati Braddock dan mengancam untuk membunuhnya jika ia bertemu dan menghalanginya lagi. Haytham kemudian kembali bersama John dan Charles.

e) **Infiltrating Southgate**

Setelah semua anggota sudah lengkap, Haytham dkk berkumpul untuk menyusun rencana menyusup ke Benteng Southgate dan membebaskan mohawk yang ditangkap. Haytham memiliki rencana untuk menyamar sebagai tentara Inggris dan masuk ke benteng lalu menyerang dari dalam. Namun, mereka membutuhkan konvoi untuk dibajak dan mengambil alih konvoi tersebut agar dapat masuk.

Setelah berhasil menyabotase sebuah konvoi, Haytham dkk menyamar dan mengambil alih konvoi tersebut. Konvoi ini merupakan sekelompok *native* yang ditangkap untuk diantarkan ke benteng *southgate*. Namun, ada seorang *native* perempuan yang Haytham temui. Ia cukup spesial karena tidak dikurung di belakang kereta, namun duduk di sebelah pengemudi. Ia juga memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang sangat baik. Haytham berjanji akan membebaskan dirinya dan semua *native* yang tertangkap di *southgate*.

Haytham dkk berhasil menyusup dengan alibi mengantar budak. Sesuai janji, Haytham membebaskan perempuan itu. Namun, ia langsung kabur, tetapi Haytham membiarkannya dan melanjutkan misi mereka. Dengan cepat mereka dapat membebaskan para *native* yang tertangkap dan seketika kerusuhan terjadi. Silas geram dan menutup gerbang benteng. Haytham kemudian bertarung melewati banyak prajurit hingga akhirnya sampai ke Silas. Dengan mudah Haytham menghabisi pengawal Silas dan memojokkannya, kemudian Haytham memberi Benjamin Church kesempatan untuk membunuh Silas sebagai pembalasan.

Setelah semua berakhir, Haytham melihat para *native* meninggalkan benteng *southgate*. Ia bertatap muka dengan perempuan tadi yang ia bebaskan. Charles bertanya apa rencana mereka selanjutnya, tetapi Haytham hanya membalas untuk menunggu, berharap mera mendapat kontak dari *native* yang mereka bebaskan.

Tiga minggu setelahnya, masih belum ada kontak dari natives, Haytham yakin jika ia dapat menemui perempuan itu, ia dapat membantunya. Haytham yakin perempuan itu spesial karena dialah yang memimpin tahanan native pergi ke tempat aman. Ia memutuskan untuk pergi mencarinya.

3) Sequence 3

Boston 1775, Haytham menemui Charles di penginapan, mereka membicarakan tentang perempuan tersebut. Charles mendapatkan informasi bahwa perempuan itu sedang berada di sekitar desa Lexington. Mereka berangkat menuju Lexington.

a) Unconvinced

Charles yang sudah tiba duluan telah mempersiapkan kuda untuk mereka berdua. Ia juga telah mendapatkan lokasi perempuan tersebut, tidak jauh dari desa tersebut ia membuat kamp kecil. Haytham dan Charles kemudian menyusuri landscape yang dipenuhi salju untuk menemui perempuan tersebut. Sayangnya, ia telah meninggalkan kamp itu. Namun, Haytham menyadari bahwa ia baru saja meninggalkan tempat ini. Ia juga melihat jejak yang ditinggalkan perempuan itu di atas tumpukan salju dan Haytham mengikuti jejak tersebut.

Haytham dan Charles akhirnya menemukan perempuan tersebut. Namun, sebelum sempat berbicara mereka diserang sekelompok serigala. Perempuan itu terkejut setelah mendengar suara tembakan dari Charles yang membunuh serigala tersebut. Tetapi, perempuan itu langsung kabur tanpa berkata apapun. Haytham menyuruh Charles untuk kembali ke Braddock, yang sebelumnya Charles sampaikan bahwa ia kembali dipanggil ke unitnya.

Haytham kembali mengejar perempuan itu tetapi kembali diserang oleh serigala. Setelah menghabisi serigala tersebut, Haytham kembali mengejar perempuan itu hingga akhirnya perempuan itu berhenti

dan menghampiri Haytham. Ia bertanya mengapa Haytham mengikutinya. Sebelum menjawab ia memperkenalkan dirinya kepada perempuan itu. Perempuan itu membalas dengan menyebutkan namanya, Kaniehtí:io tetapi karena Haytham tidak dapat menyebutkan namanya, maka ia meminta dipanggil Ziio.

Haytham kemudian menunjukkan amulet yang ia miliki, berharap Ziio mengetahui asal usulnya. Seketika ia langsung mengenali asal amulet itu. Tetapi ia tidak ingin memberitahu Haytham karena ia masih tidak percaya padanya. Haytham ingin membuktikan bahwa ia tidak bermaksud buruk padanya dan untuk membuktikan itu, Ziio mengajak Haytham untuk menemuinya di sebuah bukit dekat dari tempat mereka sekarang.

Setelah mereka bertemu di bukit tersebut, Ziio menunjuk sebuah desa yang katanya banyak berkumpul prajurit Inggris yang ingin mengambil tanah native dan mengusir mereka. Ziio berkata bahwa prajurit tersebut dipimpin oleh orang yang berjudul “Bulldog”. Haytham mengenal identitas Bulldog yaitu Edward Braddock. Ia mengusulkan untuk menghentikan rencana Braddock dengan membunuhnya. Tetapi, mereka harus mencari Edward dulu. Mereka kemudian bergerak menuju bar di kota tersebut, berniat untuk mencari informasi keberadaan Edward.

Didalam, Haytham menguping beberapa percakapan dari prajurit disana. Edward Braddock sedang merencanakan untuk melakukan “ekspedisi”. Selain itu, pasukan Prancis sedang bergerak menuju wilayah Inggris, dan Braddock bersiap untuk menghentikan mereka.

Setelah merasa cukup, Haytham ingin meninggalkan Bar tersebut, namun dihadang oleh prajurit yang mungkin sedang mabuk. Perkelahian tidak dapat dihindari, tetapi dengan mudah Haytham mengalahkan mereka semua. Sedikit terluka, Ziio membantu merawat luka Haytham dengan menggunakan alkohol dari Bar. Haytham berterima kasih, dan Ziio langsung mengajak mereka bergegas ke kamp Braddock.

b) Execution is Everything

Haytham menemui Ziio di depan kamp Braddock. Haytham berencana untuk menyusup kedalam kamp tersebut untuk mencari informasi tentang rencana Braddock dan keberadaannya. Ia menyusup menggunakan kereta kuda yang kebetulan lewat untuk mengantar supply pada kamp tersebut.

Setelah masuk, ia mendengar pembicaraan dua prajurit, yaitu George Washington dan John Fraser mengenai persiapan Braddock untuk bertempur melawan Prancis yang sepertinya tak terelakkan. Haytham juga mendengar bahwa Braddock sedang bersiap untuk menyerang Benteng Duquesne. Terlebih lagi, Haytham juga mendengar bahwa ada salinan rincian rencana Braddock di kamp tersebut, sehingga Haytham berupaya mencuri salinan tersebut sambil menyabotase kamp itu.

Setelah mendapatkan semua yang Haytham inginkan, ia kemudian keluar dari kamp tersebut dan kembali ke Ziio untuk menyampaikan temuannya. Haytham dan Ziio berencana untuk membunuh Braddock di pertempuran itu, mereka kemudian berpisah untuk mempersiapkan serangan tersebut.

c) The Braddock Expedition

Lima bulan kemudian, Ziio menghampiri Haytham dkk di sebuah bar di luar kota mengisyaratkan bahwa Ziio sudah siap dengan rencana mereka. Haytham dkk kemudian bergegas menemui Ziio di tempat yang sudah mereka rencanakan.

Diperjalanan, Haytham dkk berdiskusi tentang keberadaan Charles, yang sedang berada bersama Edward Braddock. Seseorang yang menyusup tentu akan sangat menguntungkan mereka nantinya.

Setelah berkumpul dengan Ziio dan native lainnya, Haytham menyergap sekelompok prajurit Braddock dengan tujuan menyamar agar

dapat bergerak langsung menuju Braddock. Sementara, gabungan Native dan kelompok Haytham akan menyerang sebagai pengalihan.

Haytham berhasil mencapai Edward, namun ia langsung kabur. Sementara itu, serangan sudah dimulai, pasukan Edward kelabakan diserang dari berbagai arah, sedangkan Edward kabur. Haytham mengejarnya dengan kuda, hingga akhirnya ia Edward terjatuh. Haytham kini memojokkan Edward, tetapi Edward sempat diselamatkan pengawalnya. Ia menembak kuda Haytham sehingga Haytham jatuh tertimpa kudanya sendiri.

Dari jauh Ziio menyelamatkan Haytham dan menjatuhkan pengawal Edward, dengan cepat Edward lari dari kekacauan itu. Haytham bergegas bangun dan mengejar Edward hingga akhirnya Haytham mampu menyusul Edward dan membunuhnya.

Haytham mempertanyakan mengapa Edward melakukan ekspedisi ini dan membunuh banyak orang-orang yang tidak bersalah. Tetapi Edward mempertahankan prinsipnya. Ia berkata bahwa yang ia lakukan adalah untuk yang terbaik. Haytham kemudian menikam Edward sekali lagi, memastikan ia mati. Kemudian ia melepas cincin yang berada di tangan kanan Edward.

Setelah semua ini berakhir, Haytham menemui Ziio untuk mengantarnya ke kuil yang dipercaya berisi artefak yang ia cari. Tetapi sayangnya kuil itu memerlukan artefak lain untuk membukanya, bukan amulet yang dimiliki Haytham. Ia kecewa, namun tetap percaya dengan Ordo dan ia juga menemukan cinta bersama Ziio.

Kembali ke Boston, Haytham menemui semua anggota Ordo yang sudah menunggu mereka. Walaupun mereka gagal mencari artefak yang dicari, tetapi Haytham berfikir untuk membangun markas yang permanen di Koloni dan memperluas jaringan Templar di sini. Ia juga secara resmi melantik Charles kedalam Templar Order.

Desmond dkk terkejut setelah mengetahui bahwa ingatan orang yang baru saja mereka lihat merupakan seorang Templar dan bukan hanya templar biasa, melainkan seorang Grandmaster. Desmond kemudian melanjutkan menggunakan Animus untuk melihat memori leluhurnya lagi.

4) Sequence 4

a) Hide and Seek

Player kini bermain sebagai seorang anak Mohawk. Anak dari Ziio dan Hayam bernama Ratonhnhaké:ton. Ia diajak bermain oleh sahabatnya, Kanen'tó:kon dan beberapa anak lain dari desanya. Mereka bermain petak umpet sedikit diluar desa. Ratonhnhaké:ton mendapat giliran untuk mencari teman-temannya yang bersembunyi. Ia menunjukkan kemampuan yang hebat dalam melacak teman-temannya, sebuah kemampuan yang menurun dari Ayahnya. Dengan mudah ia menemukan semua kawannya.

Kini, giliran Kanen'tó:kon yang berjaga, Ratonhnhaké:ton kemudian bersembunyi. Namun, bukan temannya yang menemukannya, tetapi William Johnson, ditemani dengan Benjamin Church, Thomas Hickey dan Charles Lee. Mereka menginterogasi Ratonhnhaké:ton, bertanya dimana letak desa Ratonhnhaké:ton.

Charles Lee berkata bahwa desa Ratonhnhaké:ton menyimpan sesuatu yang sangat signifikan bagi peradaban umat manusia tetapi mereka tidak menggunakannya, malah hanya menyimpannya dan tetap hidup dengan kehidupan “menyedihkan” mereka. Charles percaya jika barang itu akan sangat berguna bagi Templar sehingga ia ingin mencarinya. Mereka terkejut karena Ratonhnhaké:ton dapat berbahasa Inggris, ia bertanya nama Charles agar suatu hari Ratonhnhaké:ton dapat mencarinya (presumably to kill him). Charles kemudian melepaskan Ratonhnhaké:ton dan William Johnson memukul Ratonhnhaké:ton hingga pingsan.

Setelah tersadar, Ratonhnhaké:ton segera kembali ke desa. Namun ia menemukan desanya telah terbakar. Kemungkinan besar Templar telah menghancurkan desa tersebut. Ratonhnhaké:ton bergegas mencari ibunya, namun sayangnya ia terperangkap. Ratonhnhaké:ton berusaha membebaskan Ziio tetapi naas, ia tidak berhasil. Ziio kini telah meninggal akibat reruntuhan dan Ratonhnhaké:ton harus tumbuh tanpa Ayah dan Ibu.

b) Feathers and Trees

Sembilan tahun setelah kematian ibunya, kini Ratonhnhaké:ton sudah menjadi remaja yang kuat. Ia bersama Kanen'tó:kon ditugaskan untuk mencari bulu burung untuk sebuah upacara. Diatas pohon, Ratonhnhaké:ton mengagumi pemandangan hutan Amerika yang masih hijau.

Tetapi, ia pesimis dan khawatir jika kolonis semakin memperluas ekspansi mereka dan akan menyingkirkan desa mereka dan seluruh native american. Ratonhnhaké:ton merasa mereka perlu melakukan sesuatu atau melawan jika ingin terus bertahan. Ratonhnhaké:ton kemudian mengumpulkan bulu yang mereka butuhkan.

c) Hunting Lesson

Setelah mengumpulkan bulu, mereka melanjutkan berburu hewan seperti rusa dan kelinci. Ratonhnhaké:ton sempat diserang beruang, namun ia dapat mengalahkan binatang buas itu. Ia dan kawannya kemudian kembali ke desa.

d) Something to Remember

Setelah kembali, Ratonhnhaké:ton bertemu pada tetua desa. Ia menjelaskan mengapa desa mereka tidak bergabung dengan desa lain untuk melawan ekspansi kolonis. Tetua desa mengatakan bahwa desa

mereka dibangun diatas lahan yang sakral, dan mereka melindungi sesuatu yang harus terus disimpan dan tidak boleh diambil oleh manusia.

Ratonhnhaké:ton mempertanyakan sikap pasifis desa mereka, ia khawatir jika musuh akan semakin kuat. Tetua memang mengakui, mereka berada di posisi yang sangat sulit. Mereka terjebak antara kewajiban untuk melindungi artefak tersebut, atau bertindak melawan kolonis. Keduanya sangat berbahaya sekarang.

Tetua kemudian menunjukkan artefak yang mereka lindungi. Sebuah *Apple of Eden*, artefak peninggalan *Those Who Came Before*. Seketika cahaya keluar dari artefak tersebut. Ratonhnhaké:ton kebingungan setelah melihat sosok yang keluar dari artefak tersebut. Ia adalah Juno. Artefak ini dapat melihat sesuatu dari masa lalu, sekarang, dan masa depan. Ia mengkalibrasi artefak tersebut dan mengatakan jika saat ini sebuah organisasi sedang berencana untuk mencari kuil dan artefak yang dilindungi desa Ratonhnhaké:ton jika tidak ada tindakan yang dilakukan, akan terjadi bencana besar di masa depan.

Sementara, jika Ratonhnhaké:ton bertindak sekarang, ia hanya akan dikalahkan, dan desanya dihancurkan. Juno memerintahkan Ratonhnhaké:ton untuk mencari simbol Assassin, ia akan dibimbing ke jalan yang benar agar di masa depan bencana itu dapat dihindari.

Bencana yang dimaksud adalah konflik yang sedang terjadi di masa depan Abad 21. Desmond Miles, keturunan dari Ratonhnhaké:ton dimasa depan sedang berada dalam kuil yang dahulu dilindungi oleh desa Ratonhnhaké:ton. Dunia sedang terancam oleh *solar flair* yang dapat menghancurkan peradaban manusia, itulah juga yang menjadi salah satu kehancuran peradaban *Those Who Came Before*. Dan mereka menggunakan teknologi canggih membangun mesin yang dapat melindungi bumi dimasa depan.

Ratonhnhaké:ton duduk termenung ditepi sungai, memikirkan apa yang barusan ia lihat. Tetua menghampirinya, dan terkejut melihat

Ratonhnhaké:ton menggambar simbol Assassin. Ia tahu, tidak selamanya desa akan aman. Ia juga tahu bahwa ia tidak dapat merubah perasaan Ratonhnhaké:ton untuk ingin melawan. Maka tertua melepaskannya, dan menyuruhnya mencari simbol itu. Tetua berharap orang yang dicarinya dapat membimbing Ratonhnhaké:ton.

5) Sequence 5

a) A Boorish Man

Setelah berjalan melewati lembah dan gunung, Ratonhnhaké:ton akhirnya sampai ke tempat orang yang memiliki simbol Assassin, di Davenport Homestead. Ia mengetuk pintu namun orang itu menolak menerimanya. Ratonhnhaké:ton kemudian pergi ke kandang kuda untuk beristirahat disana

Keesokan harinya, Ratonhnhaké:ton kembali mengetuk rumah orang itu, namun ia tetap tidak ingin menerima Ratonhnhaké:ton. Ia mencoba dari semua pintu, bahkan hingga memanjat ke balkon. Namun, orang itu tetap mengusir, mengingatkan jika tujuan dan hati Ratonhnhaké:ton masih kekanak-kanakan dan hanya ingin berlagak pahlawan, maka ia hanya akan mati. Ratonhnhaké:ton kembali ke kandang kuda untuk beristirahat dan menunggu.

Malamnya, sekelompok bandit berencana untuk merampok rumah orang tua itu, namun Ratonhnhaké:ton menahan mereka. Ia bertarung melawan banyak bandit dan mengalahkan mereka semua.

Namun, ketika ia sedang menginterogasi orang terakhir atas tujuan mereka, ia diserang oleh boss bandit itu. Kini ia tergeletak setelah dipukul keras di kepala. Namun, orang tua itu dengan cepat dan senyam membunuh sisa bandit yang ada. Ia meminta Ratonhnhaké:ton membereskan semua ini dan menawarkan untuk berbincang setelah itu.

Ratonhnhaké:ton masuk ke rumah orang itu, ia bertanya mengapa Ratonhnhaké:ton bersikeras untuk diterima disini. Ratonhnhaké:ton menunjukkan simbol Assassin yang ditunjukkan oleh “spirit” dalam penglihatannya. Orang itu langsung memotong dan mengatakan bahwa “spirit” itu sudah mengganggu Assassin terdahulu dengan ramalannya sejak zaman Ezio. Orang itu kemudian menceritakan sejarah Assassin dan Templar. Setelah panjang lebar, mereka bertemu pada satu kesimpulan. Assassin harus menghentikan usaha Templar agar prediksi dari “spirit” tersebut tidak terjadi.

Setelah selesai berbincang, Orang itu kemudian mengajak Ratonhnhaké:ton menuju ruang rahasia di basement. Rumah ini sudah usang dan tidak terawat, butuh banyak perbaikan. Ratonhnhaké:ton bertanya mengapa ia tidak memperbaikinya. Orang itu membalas bahwa ia tidak memiliki bahan bangunan dan pekerja. Ratonhnhaké:ton bertanya kenapa tidak membeli saja di toko?. Orang itu berbalik bertanya apa menurutnya orang sepertinya (orang berkulit hitam) dapat dengan mudah memasuki toko?. Ratonhnhaké:ton dengan naif menjawab Ya.

Di Basement, Ia menunjukkan jubah Assassin yang mungkin saja Ratonhnhaké:ton dapat gunakan. Tetapi ia harus membuktikan jika ia pantas dan orang itu bersedia untuk melatihnya. Orang itu memperkenalkan dirinya sebagai Achilles. Ia kemudian menunjukkan foto anggota Templar dan mereka harus membunuh mereka semua, “terutama Ayahku” kata Ratonhnhaké:ton. Dan Achilles setuju, menandakan mereka berdua sudah tahu siapa Ratonhnhaké:ton dan Ayahnya.

b) A Trip to Boston

Boston 1770, Ratonhnhaké:ton dan Achilles pergi menuju Boston untuk membeli beberapa barang. Ratonhnhaké:ton sangat takjub dengan Kota besar dan membayangkan jika ia dapat tinggal disini. Begitu banyak

peluang. Tetapi Achilles pesimis, mengetahui bagaimana orang-orang memperlakukan orang kulit hitam dan native.

Ia kemudian meminta Ratonhnhaké:ton untuk masuk sendirian, tetapi ia juga meminta untuk tidak memberi tahu asal usul sukunya. Achilles menilai jika Ratonhnhaké:ton memiliki warna kulit yang cukup cerah, sehingga berkata jika ia orang Spanyol atau Italia akan lebih baik, walaupun tidak cukup.

Namun demikian, keduanya lebih baik daripada Achilles yang berkulit gelap. Ratonhnhaké:ton berkata itu tidak benar. Namun Achilles membalas jika yang benar dan yang terjadi saat ini belum tentu selaras. Ia juga membuat nama baru untuk Ratonhnhaké:ton agar dapat berbaur lebih baik, yaitu Connor.

Saat berjalan ke Toko, Connor dapat mendengar beberapa masyarakat yang tidak puas dengan pajak yang besar yang ditetapkan oleh Kerajaan Inggris. Setelah sampai di toko, Connor membeli barang yang dibutuhkan, walaupun tidak semuanya ada dan meminta untuk diantar ke kereta kuda mereka. Setelah keluar dari toko, situasi kota semakin memanas. Banyak orang berlarian dan atmosfer menjadi tegang. Sepertinya perasaan tidak puas dengan pajak menyebabkan kota menjadi tegang. Connor pergi mencari Achilles untuk mencari tahu apa yang terjadi

Setelah bertemu Achillees, mereka berjalan menuju Town Hall, disana masyarakat berkumpul memprotes kebijakan pajak yang tinggi. Mereka melihat Haytham sedang berbicara dengan seseorang. Achilles curiga dengan apa yang akan terjadi. Sebuah massa yang sedang panas, sedikit saja yang salah maka semua akan kacau.

Achilles menyuruh Connor untuk mengikuti orang suruhan Haytham tadi, ia pergi ke atap di sekitar *Town Hall* dan bersiap untuk menembak di kerumunan. Namun, Connor dapat menggagalkannya. Akan Tetapi, Charles Lee dari kejauhan berhasil menembak kearah pasukan Inggris, sehingga mereka berbalik menembak massa yang berdemo.

Kekacauan terjadi, masyarakat dan tentara saling menyerang. Tetapi, Haytham tiba-tiba menunjuk ke arah Connor, menandakan untuk mengejanya. Connor berhasil kabur dari kejaran, tetapi ia sekarang menjadi orang yang dicari di Boston dan ia terperangkap disitu.

c) Boston's Most Wanted

Connor kebingungan karena tertinggal sendirian di Boston. Tetapi, ia kemudian dihentikan oleh Samuel Adams, seorang teman dari Achilles. Adams ingin membantu Connor keluar dari Boston. Ia mengajarkan Connor untuk mencabut poster *WANTED* yang tersebar di beberapa titik kota sebelum berbicara dengannya lagi.

Setelah mencabut poster, Connor diajari oleh Adams untuk menyogok penyebar berita di kota untuk membersihkan namanya. Setelah itu, ia diajak ke tempat printing, asal dar poster-poster tersebut.

d) Lying Low

Mereka berjalan melewati serangkaian terowongan bawah tanah Boston. Adams mengajari Connor kalau ini merupakan salah satu cara untuknya jika ingin bergerak di kota secara sembunyi-sembunyi.

e) Stop the Presses

Setelah sampai, Adams meminta tolong dengan temannya yang merupakan pemilik *printing* tersebut untuk membersihkan nama Connor. Walaupun awalnya tidak ingin karena takut atas konsekuensinya, namun akhirnya ia tetap setuju.

Samuel Adams mereview taktik yang sudah mereka lakukan untuk membersihkan nama Connor jika ia menjadi buronan atas

tindakannya sendiri atau tuduhan. Connor mempertanyakan kenapa harus berbohong dan memanipulasi untuk terlihat tidak bersalah dan tidak berdialog saja untuk Adams hanya merespon tidak percaya karena Connor begitu Naive. Adams mengantar Connor menuju pelabuhan agar dapat kembali ke Davenport Homestead.

f) The Lost Son's Returned

Sesampainya di *Manor*, Connor langsung menui Achilles ia kesal karena ditinggal sendirian di Boston. Namun, Achilles berargumen itu adalah bagian dari latihan dari pengalaman. Connor menanyakan tentang keberadaan Haytham, namun Achilles tidak tahu. Ia bersikeras untuk mencari Haytham secepatnya. Namun, Achilles melarangnya, apa guna Connor untuk mencari dan menemukan Haytham, itupun jika ia bisa.

Connor hanyalah seorang remaja, sedangkan Haytham, sudah bertahun-tahun memiliki kemampuan dan pengalaman. Tentu Connor tidak ada apa-apa baginya. Achilles kemudian memberi Connor sebuah Hidden Blade, senjata ikonik seorang Assassin, menandakan ia siap untuk latihan berikutnya.

g) River Rescue

Saat Connor dan Achilles masih berbincang, tiba-tiba mereka mendengar teriakan orang meminta tolong. Seorang penebang pohon meminta tolong karena temannya jatuh ke sungai dan sedang hanyut. Connor dengan cepat pergi menolong orang tersebut.

h) Training Begins

Setelah kembali dari menyelamatkan penebang kayu tersebut, Achilles mengajak Connor untuk pergi ke pelabuhan masih di wilayah Homestead. Mereka bertemu Robert Faulkner. Achilles memperkenalkan

Connor kepadanya. Ia berkata Connor akan membantu mengembalikan Davenport seperti pada masa jayanya.

Langkah pertama yang mereka akan lakukan adalah memperbaiki Aquila, kapal yang dulu digunakan Assassin. Faulkner meminta material kayu yang baik kepada Connor sebelum memulai memperbaiki Aquila.

Setelah berbincang dengan Faulkner, Connor kembali ke Manor dan menghampiri Achilles, ia memperlihatkan Connor buku kas Davenport dan mengajari Connor bagaimana mengelolah manor.

Enam bulan kemudian, setelah latihan keras dari Achilles, kemampuan Connor sudah bertambah, baik itu kemampuan bertarung sebagai Assassin, maupun pengetahuan tentang Templar khususnya Haytham dan Charles Lee.

i) The Hard Way

Connor pergi menemui Faulkner untuk melihat Aquila yang sudah diperbaiki. Ia diundang naik oleh Faulkner. Connor diajak untuk pergi membeli senjata dan supply untuk Aquila serta merekrut Crew. diperjalanan, ia diberi kesempatan untuk memegang kendali Aquila sembari diajari oleh Faulkner. Mereka pergi menuju Martha's Vineyard.

Sampai disana, Faulkner mengajak Connor menuju Tavern dan bertemu David dan Richard Clutterbuck. Faulkner mengajak mereka untuk bekerja di Aquila. Nampaknya mereka setuju, tetapi perhatian mereka teralihkan oleh Connor yang memulai konfrontasi dengan dua orang. Nampaknya mereka adalah seorang Templar dan Connor menanyakan keberadaan Charles Lee. sontak keduanya berdiri dan mencoba untuk melawan Connor, tetapi Faulkner dengan cepat datang untuk meleraikan mereka.

Rupanya ia mengenal salah satu orang dari Templar tersebut. Ia adalah Benjamin Church. Sebelum semuanya semakin parah, Matha,

pemilik Tavern langsung meleraikan mereka dan mengusir Faulkner dan kawan-kawannya dari Tavern. Mereka langsung menaiki kapal yang sudah penuh dengan awak dan perlengkapan.

Sebelum mereka pulang, Faulkner mengajarkan Connor bagaimana menggunakan meriam dengan menembak bangkai kapal disekitar mereka. Setelah selesai, mereka tiba-tiba disergap oleh kapal Inggris, Faulkner curiga mereka akan ditangkap karena telah berbuat rusuh di sekitar. Ini menjadi pertempuran laut pertama Connor sebagai kapten Aquila. Dengan bimbingan Faulkner, Connor mampu memimpin Aquila menenggelamkan kapal-kapal Inggris. Mereka kemudian berkejar pulang

Setelah sampai di Davenport, Faulkner menyuruh Connor untuk berkejar kembali ke Achilles. Ia takut Achilles marah karena Connor terlalu lama meninggalkan Davenport. Benar saja, Achilles geram dengan Connor karena pergi selama tiga minggu tanpa pamit. Connor meminta maaf, dan Achilles mengajarkannya ke *basement*. Ia menyuruh Connor untuk mengenakan jubah Assassin. Latihan Connor sudah selesai, ia juga memiliki tujuan yang jelas dan sekarang ia sudah resmi menjadi Assassin di Amerika.

6) Sequence 6

Situasi antara Kerajaan Inggris dan Koloni Amerika semakin memanas. Dibalik semua itu, Templar memiliki rencana dan mereka sudah pasti sedang menjalankan konspirasi mereka. Itulah yang Connor yakini dan ia akan berusaha untuk menghentikan Templar dan rencana mereka.

a) On Johnson's Trail

Saat sedang berlatih bersama Achilles di *basement*, mereka mendengar ketukan pintu di atas. Connor pergi untuk melihat siapa yang datang. Rupanya kawan lama Connor, Kanen'tó:kon datang untuk menemuinya. Setelah bertegur sapa, Kanen'tó:kon menyampaikan kabar

buruk bahwa tanah desa mereka akan dijual kepada seseorang bernama William Johnson dan Konfederasi Iroquois telah menyetujuinya.

Nyatanya, tidak ada perbincangan sebelumnya dan desa Kanen'tó:kon telah mengirimkan utusan untuk berbicara tetapi mereka tidak di gubris. Itulah alasan Kanen'tó:kon menemui Connor, berharap ia dapat menghentikan perampokan lahan ini. Connor kemudian memutuskan untuk pergi ke Boston dengan tujuan mencari William Johnson dan menghentikan rencananya.

Sesampainya di Boston, Connor pergi menemui Samuel Adams. Ia nampak sedang berbincang bersama beberapa orang lain mengenai keadaan masyarakat Koloni yang semakin terpuruk karena kebijakan kerajaan Inggris dan merasa mereka harus bertindak.

Connor menginterupsi mereka dan Adams sangat senang telah “diselamatkan” Connor dari perbincangannya yang dirasa akan memburuk. Ia kemudian menanyakan tujuan Connor menemuinya. Connor ingin meminta bantuan Adams untuk mencari William Johnson. Rupanya Adams sedang dalam perjalanan menemui orang yang dirasa dapat membantu Connor dan mengajaknya untuk ikut.

Di tengah perjalanan, Connor dan Adams berbincang. Adams menyinggung soal masyarakat yang sudah mulai terang-terangan menentang “ketidakadilan” yang dilakukan oleh Kerajaan Inggris. Connor kemudian menyindir Adams karena berbicara seperti itu walaupun ia memiliki budak.

Adams menyangkal nya dan mengatakan bahwa Surry, budaknya merupakan individu yang bebas, setidaknya diatas kertas. Ia menyinggung bahwa pemikiran manusia tidak semudah itu akan berubah dan menyampaikan ironi manusia, walaupun mereka sudah berkembang pesat tetapi masih saja bergantung pada konsep yang barbar.

Connor kemudian memotongnya dan berkata untuk menentang perbudakan secara terang-terangan layaknya mereka sekarang melawan kebijakan Kerajaan Inggris. Adams beralasan jika mereka ingin melakukan itu, maka mereka harus melindungi hak-hak mereka dahulu dari penindasan, barulah mereka dapat memperjuangkan hak orang lain.

Connor dengan lugas mencoba mengkritik argumen tersebut dan berkata bahwa seakan-akan kondisi mereka sama dengan budak-budak yang mereka miliki. Adams kembali berargumen bahwa kondisi mereka serupa karena banyak orang-orang yang di paksa untuk menjamu pasukan Inggris di rumah mereka, dan orang-orang yang tokonya ditutup karena tidak memuaskan Kerajaan. Ia berargumen bahwa masyarakat Koloni memiliki keadaan yang sama dengan Surry.

Connor kembali menyerang Adams kalau ia hanya beralasan dan tidak memberikan solusi. Connor percaya bahwa Hak Asasi Manusia haruslah sama tanpa ada giliran siapa yang terlebih dulu mendapatkannya. Adams kembali mengelak dan berkata bahwa kita harus berkompromi dengan keadaan.

Di tengah-tengah perbincangan mereka, sekelompok pasukan Inggris sedang menagih Pajak dengan paksa dan orang yang ditagih marah dan menyerang mereka. Connor menyuruh Adams untuk melanjutkan perjalanan dan ia akan menemuinya disana. Connor kemudian membantu orang tersebut.

Setelah membunuh para prajurit Inggris, orang tersebut memperkenalkan dirinya sebagai Stephane Chapeau. Mereka berpisah, kemudian Connor melanjutkan perjalanannya.

Setelah sampai di tempat pertemuannya, Connor disambut oleh Samuel Adams dan temannya, William Molineux. Adams juga memperkenalkan satu orang lagi yang ternyata adalah Stephane. Adams, William, dan Stephane kemudian mendiskusikan bagaimana perlakuan

pemerintah Kerajaan yang semakin semena-mena dalam menegakkan hukum khususnya penarikan pajak.

Mereka juga mendiskusikan sedang ada kelangkaan teh yang masuk ke kota Boston padahal baru saja ada kapal kargo membawa teh. William mengaku pernah ditawari oleh seseorang sekotak teh dengan harga sangat mahal, padahal teh tersebut adalah teh yang sama dari kargo itu.

William mengaku bahwa orang yang ingin menjual teh kepadanya merupakan anak buah Johnson, dan yakin bahwa Johnson menyelundupkan teh dari kapal kargo itu untuk menjualnya dengan harga tinggi. Adams kemudian bertanya alasan Connor mencari Johnson. Ia menjawab bahwa Johnson berniat untuk mengambil tanah tempat desanya berdiri.

Adams berasumsi bahwa keuntungan dari penyelundupan teh yang dilakukan Johnson digunakan untuk “membeli” lahan tersebut. Ia kemudian meminta Connor untuk menghancurkan teh milik Johnson di pelabuhan dan kurir yang mendistribusikannya di kota. Connor pun berangkat untuk menyelesaikan misinya.

b) The Angry Chef

Setelah selesai, Connor kembali ke tempat pertemuannya dengan Adams dkk. Tetapi ia hanya menemukan Stephane yang sedang marah. Rupanya barang-barangnya telah diambil dan ia berasumsi prajurit Inggris yang mengambilnya. Ia keluar dengan marah karena merasa dirampok. Stephane melihat dua orang Redcoat dan menyerangnya. Connor membantu melindunginya sambil berupaya menghentikan Stephane.

Kemarahan Stephane menular ke warga lain di sekitarnya dan tidak lama kemudian massa semakin banyak berkumpul untuk

menyampaikan amarah mereka. Kerumunan itu terus berjalan dan Connor membunuh semua prajurit Inggris yang ada di depannya untuk melindungi mereka. Setelah beberapa saat, Connor dan Stephane mendengar petugas pajak yang sedang memarahi bawahannya yang menyampaikan bahwa kotak-kotak teh Johnson di pelabuhan hancur meledak.

Connor memberi aba-aba untuk menyerang, dan Stephane langsung bergerak. Ia mengeluarkan semua amarahnya pada petugas pajak itu. Stephane berkata bahwa mereka tidak punya hak untuk semena-mena dalam menarik pajak. Tetapi rupanya orang itu mengaku hanyalah anak buah dari William Johnson. Connor datang menghampiri mereka dan meminta Stephane membunuhnya agar ia tidak lebih menderita.

Setelah itu, Connor dan Stephane bertemu di atap bangunan dekat tempat itu. Connor mengatakan bahwa masyarakat sepertinya setuju atas apa yang disampaikan Stephane saat bersorak-sorak di jalanan kota. Stephane berkata kalau yang ia sampaikan adalah kebenaran, sehingga banyak orang yang mengikutinya. Mereka berpisah kemudian Connor mencari Sam Adams.

c) **The Tea Party**

Connor bertemu dengan Mollineux dan Stephane, ia menanyakan dimana Adams berada. Mollineux memintanya untuk menunggu “sinyalnya”. Connor bingung, tetapi kemudian Adams tiba dan memberi aba-aba kepada kerumunan warga yang berada di dekat situ. Adams kemudian berbalik menyapa rekan-rekannya dan mengajaknya untuk pergi.

Connor menyela, menolak untuk ikut. Ia sudah muak melakukan apa yang mereka suruh tanpa tahu rencana mereka. Adams mengerti dan menjelaskan kepada Connor bahwa mereka ingin pergi menuju rumah Nathaniel Bradley dan mengumpulkan massa terutama dari kelompok *Sons of Liberty*. Kemudian, mereka akan menggerakkan massa menuju

dermaga *Griffin*, tempat kapal teh itu berlabuh dan membuang semua tehnya.

Connor nampak sedikit kesal karena ia khawatir rencana ini tidak akan memiliki dampak yang besar. Tetapi, Adams berargumen bagi masyarakat koloni ini akan memberikan pesan yang kuat pada Inggris sekaligus menghilangkan sumber pendapatan William Johnson agar tidak dapat membeli tanah desa Connor berasal. Connor akhirnya mengikuti rencana mereka.

Setelah tiba di dermaga, rupanya kapal tersebut dijaga ketat oleh pasukan Inggris. Tetapi, Connor dkk mampu mengeliminasi mereka semua. Massa telah berkumpul. Connor, Adams, Mollineux, Stephane dan satu anggota baru bernama Paul Revere menaiki kapal dan mulai membuang peti berisi teh dari dua kapal yang berlabuh. Tak lama, pasukan Inggris mulai berdatangan lagi. Connor membunuh semua prajurit Inggris sedangkan yang lain masih membuang teh tersebut.

Mereka akhirnya berhasil membuang semua teh dari kapal itu. Stephane memberikan peti terakhir untuk Connor. Connor menyadari dari kejauhan ada William Johnson, Charles Lee, dan John Pitcairn menyaksikan mereka. Ia kemudian menatap mereka tajam sambil membuang peti teh terakhir dari kapal itu.

Mereka kemudian pergi meninggalkan dermaga untuk menghindari bentrokan lagi dengan pasukan Inggris. Connor kemudian kembali ke *Davenport Manor*, yakin tanahnya aman dari Johnson yang sudah kehilangan sumber penghasilannya.

Sesampainya di *manor*, Connor menghampiri Achilles yang sedang duduk di halaman belakang *manor*, menatap pemandangan *frontier* disekitar *manor*. Connor mengatakan bahwa tugasnya sudah selesai. Achilles bertanya apakah Johnson sudah mati. Namun Connor berkata kematian Johnson tidak dibutuhkan. Achilles menjawab dengan skeptis, mengatakan hanya waktu yang dapat menjawab itu.

d) Hostile Negotiation

Enam bulan kemudian, Kanen'tó:kon datang kembali dengan tergesa-gesa. Ia memohon pada Connor untuk membantunya. Rupanya William Johnson kembali dan kini memiliki uang yang cukup untuk membeli lahan desa mereka. Kanen'tó:kon mengatakan bahwa sekarang negosiasi sedang berlangsung antara Johnson dan tetua mereka.

Connor memintanya untuk membawanya ke tempat pertemuan itu. Lokasinya berada di *frontier*, di sebuah bangunan yang Kanen'tó:kon sebut sebagai *Johnson's Hall*. Lokasinya berada di sebuah bukit. Connor dan sahabatnya berdiri dari bukit lainnya di seberang sungai yang memisahkan mereka. Lokasinya dijaga ketat oleh anak buah Johnson. Tetapi, Connor bukanlah seorang bocah lagi. Ia dengan mudah melewati semua penjaga dan sampai ke tempat pertemuan itu.

Connor mendengar percakapan antara para tetua dan Johnson. Johnson meminta agar para tetua menjual lahan mereka kepada Johnson dengan argumen ia akan melindungi mereka dari siapapun yang ingin mengambil paksa tanah mereka, mengingat semakin meningkatnya populasi Koloni dan banyaknya ekspedisi yang dilakukan Kerajaan Inggris. Para tetua memiliki pandangan yang berbeda-beda. Ada yang ingin menjual agar mereka mendapat perlindungan dari Johnson, ada yang menolak. Jika Johnson ingin melindungi mereka maka cukup dengan memberikan senjata dan kuda.

Johnson menolak dengan alasan perang bukanlah jawabannya. Tetapi salah satu tetua juga membantah jika memberikan tanah mereka ke Johnson juga bukanlah tindakan yang baik. Yang ada mereka hanya akan semakin berhutang padanya. Selain itu, tetua ini juga mengungkit perjanjian *Stanwix*, yang mana Johnson terlibat dalamnya. Perjanjian ini menjamin kedaulatan perbatasan konfederasi *Iroquois*, tapi nyatanya pihak Koloni kerap kali mengingkarinya.

Nampak situasi menjadi tidak seperti yang ia inginkan, Johnson mengancam para tetua untuk memberikan lahan mereka atau mereka akan dibunuh. Ia memberikan isyarat pada anak buahnya untuk menodongkan senjata mereka kepada para tetua.

Sebelum situasi semakin buruk, Connor datang dan menyelamatkan para tetua dengan membunuh semua prajurit dan William Johnson sendiri.

Johnson tampak sedih dan menyesal karena rencananya gagal. Ia bertanya mengapa Connor melakukan ini. Connor tentunya menjawab, untuk menghentikan rencananya dan Templar, dan untuk mencegah agar lahan milik *native* tidak jatuh kepadanya. Johnson kembali menekankan bahwa lahan itu ingin ia ambil agar dapat dilindungi oleh Templar.

Ia berargumen apakah Raja George di Inggris sana ketika terbangun dari tidurnya memikirkan rakyat *native*-nya disini? Atau apakah masyarakat Koloni peduli dengan orang-orang *native*?. Saat ini mereka mungkin masih bersahabat, tetapi apa yang akan terjadi ketika kota-kota koloni terus berkembang, populasinya terus bertambah, mereka tentu akan membutuhkan lahan untuk membangun, bercocok tanam, atau ketika tidak ada lagi musuh yang dapat dilawan.

Connor menyela dan mengatakan kalau Koloni tidak memiliki konflik apapun dengan *Iroquois*, tetapi Johnson berkata belum, tetapi suatu saat itu pasti akan terjadi. Dan ia beranggapan jika ia dan Templar dapat mencegah itu terjadi dan menyelamatkan *native american*. Connor menyoroti kontradiksi dari rencana Johnson, jika ia benar ingin melindungi, mengapa ia mengancam dan ingin membunuh para tetua tadi. Johnson berargumen bahwa ia tidak punya pilihan lain karena mereka tidak ingin mendengar dan mengikutinya.

Connor kemudian mendoakan semoga ia mendapatkan kedamaian yang ia cari di akhirat, kemudian meninggalkan jasad Johnson

disitu. Ia kemudian kembali ke *Homestead* setelah membunuh salah satu targetnya. Ia juga telah menyelamatkan desanya dari akusisi Templar.

7) Sequence 7

William Johnson telah mati, dan rencana Templar untuk mengambil lahan penduduk *native* terbawa bersamanya ke akhirat. Tetapi, setelah Connor mengakhiri ancaman ini, ia malah menemukan sebuah ancaman baru. Di jasad William Johnson, Connor menemukan sepucuk surat yang berisikan perintah kepada John Pitcairn untuk menghancurkan suplai senjata masyarakat Koloni yang semakin terang-terangan menentang kerajaan Inggris. Sebutan *Patriot* kini melekat bagi mereka yang menginginkan kebebasan.

Connor khawatir jika Pitcairn berhasil, maka penduduk Koloni tidak akan mampu melawan dan Templar akan berkuasa di Koloni melalui Kerajaan Inggris. Oleh karena itu, Connor harus segera memenuhi target berikutnya. Membunuh John Pitcairn.

a) The Midnight Ride

18 April 1775, ketika itu, Connor sedang menatap foto-foto anggota Templar yang menjadi targetnya. Tanda silang berwarna putih kini ada di foto William Johnson. Di meja, terdapat selendang ia Johnson pakai, Connor mengambilnya sebagai *momento*.

Bukan rasa keberhasilan atau kejelasan, yang muncul di dalam hati Connor adalah rasa penyesalan. Sepertinya ia terpikirkan oleh perkataan William Johnson. Mungkin ada cara lain untuk menyelesaikan konflik ini. Achilles menghampirinya dan berkata kalau ia harus teguh dengan pendiriannya. Pengorbanan yang ia lakukan memang tidak mudah.

Connor mencoba meyakinkan dirinya kalau yang ia perbuat adalah untuk kebaikan masyarakat *native* dan juga siapapun yang berpotensi dilukai oleh tindakan Johnson. Achilles mencoba

menghiburnya, tetapi juga mengingatkan bahwa jika ingin terbebas dari Templar, maka semua target Connor harus dibunuh, termasuk Ayahnya.

“*I know*”, kata Connor. Achilles mempertanyakan, ia memang berkata demikian, tetapi apakah ia percaya dengan kata-katanya sendiri?. Perbincangan mereka terhenti setelah mendengar ketukan pintu diatas.

Achilles pergi untuk menyambut orang yang datang. Rupanya seorang kurir yang mengantarkan sebuah surat. Connor menyusul di belakang Achilles, saat ia membaca surat itu. Rupanya surat itu ditujukan pada Connor dari Paul Revere. Ia meminta bantuan Connor karena *Redcoat* sedang memiliki rencana tertentu di Boston.

Connor menolak, sepertinya ada kesalahpahaman antara Connor dan Revere, ia bukanlah anggota *Sons of Liberty*. Ia meminta kurir itu menyampaikan simpatinya pada Revere, namun ia tidak dapat memberikan bantuannya saat ini.

Achilles menghentikan Connor dan memintanya untuk memikirkan ulang keputusannya. Rupanya ada nama John Pitcairn disebutkan dalam surat tersebut. Sontak Connor langsung berangkat ke rumah Paul Revere di Boston.

Sesampainya di Boston, Connor tidak membuang waktu dan langsung pergi menuju rumah Paul Revere. Ia disambut oleh Revere dengan hangat, tetapi Connor enggan menerimanya begitu saja. Ia ingin menjaga jarak agar tidak diasosiasikan dengan kelompok mereka.

Revere sangat lega atas kehadiran Connor. Ia dengan semangat memperkenalkan dua orang lain di ruangan itu, yaitu *William Dawes* dan *Robert Newman*. Connor tidak begitu memperdulikan mereka, ia langsung bertanya dimana John Pitcairn yang di suratnya berada disini.

Revere mengatakan bahwa Pitcairn sedang mempersiapkan serangan ke Lexington dimana Sam Adams dan Hancock berlindung.

Setelah itu, Pitcairn berencana melanjutkan serangannya ke Concord dengan tujuan menghancurkan suplai senjata bagi para *Patriots*.

Connor hanya menanyakan lokasi Pitcairn pastinya, dan ia akan membunuhnya. Tetapi, Revere mengatakan bahwa Pitcairn memiliki belasan atau bahkan ratusan prajurit yang menjaganya. Tentu Connor tidak dapat melewati mereka semua. Tetapi ia tidak perlu melakukannya sendirian, karena mereka juga memiliki pasukan yang siap melawan Inggris.

Itulah rencana mereka saat ini. Revere mengajak Connor untuk memperingati masyarakat Lexington dan Concord atas serangan yang akan datang. Revere juga menyuruh Dawes untuk pergi dengan alasan yang sama, walaupun jalurnya berbeda. Sedangkan Robert untuk pergi ke *Christ Church*, untuk membuat sinyal jika musuh datang dari laut.

Mereka tidak membuang waktu lagi dan langsung berangkat. Di bawah langit malam, Revere dan Connor menyeberangi sungai Charles dengan perahu kemudian mereka berkuda untuk memperingati masyarakat di sekitar Lexington dan Concord. Mereka pergi dari rumah ke rumah dengan hati-hati karena rupanya pasukan Inggris sedang melakukan patroli.

Di salah satu rumah yang mereka singgahi, rupanya mereka telah ditunggu oleh prajurit Inggris. Mereka nyaris tertangkap namun dapat menghindari pasukan Inggris. Connor dan Revere kemudian bergegas ke rumah Samuel Prescott untuk melakukan hal yang sama.

Dari sana, mereka berangkat menuju Lexington untuk menemui Sam Adams dan John Hancock. Ada desas-desus kalau Pitcairn ingin membunuh Adams, sehingga Connor dan Revere menyarankan ia ntuk pergi dari sini. Revere dan Dawes akan melanjutkan perjalanan ke Concord untuk mempersiapkan pemberontak disana. Ia meminta Connor untuk tetap di Lexington dan membantu John Parker untuk menahan Pitcairn. Mereka kemudian bergegas pergi ke tujuan masing-masing.

b) Lexington and Concord

19 April 1775. Fajar telah tiba, Connor langsung menemui John Parker yang sudah mempersiapkan pasukannya untuk menahan Pitcairn tepat di pinggiran kota Lexington. John Parker menyemangati pasukannya, menyuruhnya untuk tetap tegar dan jangan menembak jika tidak ditembak

Tak lama kemudian dari balik bukit John Pitcairn dan pasukannya mulai terlihat. Ia memperingati para pemberontak untuk bubar dan kembali ke rumah mereka. Entah siapa yang memulai tembakan pertama, kini pasukan Inggris dan pemberontak mulai saling tembak.

Minimnya pengalaman dan kemampuan serta masih rendahnya *morale* pasukan pemberontak membuat mereka berlari ketakutan. Inggris mulai unggul di pertempuran ini. John Parker kesal dan mencoba menahan agar prajuritnya tetap di posisinya masing-masing dan membalas tembakan Inggris. Tapi apa daya, ia tidak mampu untuk mempertahankan *morale* pasukannya.

Parker kemudian menyuruh Connor untuk pergi ke Concord. Ia diberi surat dari Parker untuk diantarkan kepada siapapun yang memimpin disana. Parker juga menyuruh pasukannya untuk mundur ke Concord dan berkumpul kembali disana.

Tanpa membuang waktu lagi, Connor mengambil kuda dan membuatnya berlari sekencang mungkin menuju Concord. Selama perjalanan ia juga melihat Lexington yang mulai hancur akibat serangan artileri Inggris. Para *Patriots* juga berlari tak beraturan mencoba mencapai Concord secepat mungkin.

Dari kejauhan Connor mendengar teriakan seseorang meminta tolong. Rupanya beberapa prajurit menyandera warga Lexington. Connor

dengan cepat menyelamatkan mereka dan kembali berkuda menuju Concord.

Sesampainya disana, ia langsung mencari James Barrett. Kebetulan Barrett ditemani oleh William Dawes, sedang mempersiapkan pertahanan kota. Connor langsung menghampirinya, menyampaikan apa yang terjadi di Lexington dan memberikan surat Parker.

Awalnya Barrett mengira Connor hanyalah bocah belaka yang ingin berlagak pahlawan di tengah-tengah pertempuran. Tetapi, Dawes menjamin bahwa ia lebih berpengalaman. Demikian pula Parker dalam suratnya kepada Barrett.

Connor menanyakan keberadaan Revere. Rupanya ia telah tertangkap oleh Inggris. Tetapi, Dawes meyakinkan Connor bahwa Revere akan baik-baik saja. Bukan kali pertamanya ia berada dalam situasi seperti itu. Percakapan mereka disela oleh Barrett. Ia meminta Connor untuk membantunya mempertahankan posisi mereka sekarang agar tidak jatuh kepada Inggris. Lokasi mereka cukup strategis tepat diluar kota Concord dan berada di seberang sungai dengan satu jembatan. Satu-satunya jalan bagi Inggris untuk mencapai Concord adalah jembatan itu. Sehingga mereka harus bisa menahan Inggris disini. Connor menyanggupinya. Kini mereka hanya perlu menunggu sembari mempersiapkan pasukan mereka.

Tak lama kemudian, pasukan Inggris mulai terlihat dari seberang sungai. Para pemberontak kemudian mempersiapkan diri menyambut mereka. Connor ingin segera membunuh Pitcairn ketika ia melihatnya. Namun, ia ditahan oleh Barrett dan meminta Connor untuk membantunya menahan jembatan itu.

Connor diminta untuk memimpin pasukan dan memberikan aba-aba untuk menembak ketika pasukan Inggris maju. Pertempuran berlangsung sangat lama. Kedua pihak kehilangan banyak korban jiwa, terutama *Patriots* yang masih minim pengalaman. Namun, kecakapan

Connor dalam memberikan perintah serta *timing* yang baik saat menginstuksikan waktu menembak sangat membantu para pemberontak.

Setelah kehilangan banyak prajurit, Pitcairn akhirnya memberikan perintah mundur. Pasukan Inggris kemudian mundur tak beraturan. Melihat para *Redcoats* berlari, membuat para *Patriots* bersorak gembira. Mereka mampu mempertahankan Concord dan memberi harapan perlawanan. Mereka baru saja menahan militer terkuat di dunia.

Connor kemudian mengikuti Barrett yang melihat keadaan di sebrang jembatan. Begitu banyak nyawa melayang akibat pertempuran ini. Ia menganggap Pitcairn sebagai monster yang banyak merenggut nyawa manusia. Connor berkomentar bahwa ia seharusnya membunuh Pitcairn ketika ada kesempatan, karena ia yakin selama Pitcairn masih hidup, banyak nyawa yang akan hilang.

Barrett mencoba untuk menghiburnya. Connor telah menyelamatkan banyak nyawa. Banyak yang mestinya mati tetapi kini masih dapat hidup karena ketangkasan Connor dalam memimpin. Connor masih tidak puas karena itu tidak mengubah fakta bahwa banyak sekali yang mati akibat pertempuran ini.

c) Conflict Looms

15 Juni 1775, George Washington baru saja mengambil sumpahnya sebagai Panglima tertinggi Pasukan Kontinental. Ia kemudian melanjutkan dengan pidatonya yang disaksikan oleh banyak orang yang nantinya menjadi pendiri negara baru. Connor dan Sam Adams juga hadir di ruangan itu. Adams berkomentar, tidak ada orang yang lebih tepat untuk memimpin mereka.

Dari belakang, terdengar seseorang yang berkata lain. Ia mengatakan masih ada orang yang jauh lebih baik dari Washington. Adams dan Connor berbalik dan melihat Charles Lee. Connor segera

bangkit dari kursinya, ia terkejut melihat orang yang sudah membunuh Ibunya berada diruangan yang sama dengannya. Rasa benci Connor mulai tak terkendalikan. Charles hanya bertanya apakah ia mengenalnya?. Connor tidak yakin Charles mengingatnya.

Sebelum terjadi hal buruk, Adams langsung menarik Connor untuk menjauh. Ia kemudian memperkenalkan Connor kepada Washington. Sang Panglima langsung mengenalinya sebagai pahlawan yang sudah menyelamatkan Lexington dan Concord. Dengan rendah hati, Connor menolak menerima semua pujian tersebut. Ia hanya memberikan sedikit bantuan kepada para prajurit yang bertarung dan mengorbankan nyawanya.

Washington mengagumi sifat Connor. Ia berharap akan banyak orang-orang seperti nya nanti. Ia kemudian mengundurkan diri dari percakapan itu untuk pergi menyapa Charles Lee. Rupanya Lee merupakan salah satu kandidat Panglima, namun Washington yang berhasil terpilih.

Connor dan Adams melanjutkan percakapan mereka. Connor menanyakan apakah ada informasi lebih lanjut mengenai keberadaan Pitcairn. Adams memberi tahu Connor bahwa Pitcairn sedang berada di Boston dengan ribuan pasukan menjaganya. Untungnya, saat ini *Patriots* sedang menyerang Boston dan sekarang berada di Bukit Bunker. Connor disuruh mencari Israel Putnam yang memimpin serangan tersebut.

Connor berterima kasih kepada Adams atas bantuannya. Adams mengaku hanya melakukan apa yang harus ia lakukan. Semakin cepat Pitcairn mati maka semakin baik bagi mereka. Connor berkomentar hal yang sama tentang Charles Lee, tetapi Adams mengurungkan niat Connor. Charles Lee adalah monster yang berbeda dan ia yakin Connor akan mendapatkan kesempatan itu di lain waktu.

Connor kemudian bergegas menuju Bukit Bunker untuk menemui Putnam. Ketika ia sudah dekat dengan tujuannya, Connor diberhentikan

oleh seorang prajurit menanyakan identitasnya dan tujuannya kemari. Connor memberitahu tujuannya dan memberikan surat pengantar yang diberi Sam Adams. Prajurit itu mengonfirmasi identitas Connor dan surat tersebut kemudian mengantarnya menuju Putnam.

Di perjalanannya menuju Putnam, Connor menyadari kalau ini bukan Bukit Bunker. Prajurit itu mengkonfirmasinya, ini adalah Bukit Breed. Terdapat perseteruan antara petinggi disini untuk menentukan dimana kamp mereka harus didirikan.

Setiba di kamp, dari kejauhan terdengar Jendral Putnam dan William Prescott berseteru mengenai posisi kamp mereka. Putnam mengatakan posisi mereka saat ini sangat berbahaya karena dalam jangkauan meriam Inggris. Prescott berkata bahwa posisi mereka sangat dekat dengan kota jika ingin menyerang nantinya. Ditengah-tengah perdebatannya, tiba-tiba seorang prajurit terketa meriam Inggris. Putnam marah dan langsung bersiap untuk pergi ke Bukit Bunker.

Connor menghentikannya. Ia menanyakan posisi John Pitcairn sekarang. Putnam menjawab kalau Pitcairn sdang berada di Boston, tidak ada alasan baginya untuk keluar karena ia sedang dilindungi oleh meriam dari kapal perang Inggris. Connor mengusulkan untuk menghancurkan kapal tersebut. Putnam mengira Pitcairn akan keluar jika kapal tersebut dihancurkan. Connor mengusulkan dirinya pergi untuk menghancurkan kapal itu, dan ia akan mengibarkan bendera *Patriot* di kapal itu ketika ia berhasil. Putnam haya membalas sinis kalau ia akan memberikan pidato yang baik di pemakaman Connor nanti. Ia kemudian pergi meninggalkannya.

Connor kemudian berlari menuruni Bukit dan menyusuri kota Boston yang di bombardir oleh kapal tersebut. Ia berhasil menuju pelabuhan dan berenang ke kapal perang Inggris. Ada dua kapal yang membombardir pasukan Revolusi dan Connor berhasil menyelip dan meledakkan barel mesiu di kedua kapal itu. Connor kemudian mengibarkan bendera *Patriot* dan kembali ke pelabuhan.

d) Battle of Bunker Hill

Connor langsung disambut oleh salah satu prajurit Kontinental setibanya di dermaga. Ia langsung mengantarnya menuju Jendral Putnam yang kini berada di Bukit Bunker. Putnam masih tidak percaya Connor berhasil menyelesaikan misinya.

Connor langsung menanyakan posisi Pitcairn. Benar seperti dugaan Putnam, kini Pitcairn dan pasukannya menduduki Bukit Moulton. Ditengah percakapan mereka terdengar kedua pasukan sudah saling menembak. Putnam menyarankan untuk memutar atau menunggu hingga pasukan Inggris berkurang. Tetapi Connor tidak ingin menunda lagi. Ia memutuskan untuk menyebrang langsung menuju Pitcairn.

Connor kemudian menyebrangi medan perang dan berhasil menyusup ke sisi Bukit Moulton. Namun, penjagaan masihlah ketat sehingga Connor dipaksa untuk menyelip ke puncak dengan menaiki dahan pohon dan tebing hingga sampai ke puncak bukit.

Dari jauh terdengar percakapan Pitcairn. Ia sangat tidak percaya melihat realita bahwa koloni sedang berperang melawan Inggris. Ia kecewa, menyesal, dan sedih harus terlibat dalam perang yang ia tidak harapkan dan inginkan. Ia tidak ingin membunuh orang-orang dibawah sana karena ia masih menganggapnya sebagai saudaranya sendiri. Tetapi apa daya, ia kemudian memanggil Henry Clinton dan Robert Pigot untuk mempersiapkan serangan berikutnya.

Connor kemudian menyelip di kamp Pitcairn dan membunuh beberapa prajurit disana. Ia kemudian menaiki sebuah pohon dekat diatas Pitcairn dan melompat ke atas tiang bendera, kemudian Connor melompat ke arah Pitcairn dan menikamnya dari atas.

Pitcairn terkejut dirinya tiba-tiba berada di ambang kematian. Ia sedih dan kecewa. Pitcairn hanya bisa bertanya, mengapa?. Connor

menjawab untuk melindungi Sam Adams dan John Hancock serta para masyarakat Koloni.

Pitcairn membantah ingin membunuh mereka. Yang ia inginkan hanyalah untuk berunding dengan mereka. Masih banyak yang ia ingin bicarakan namun sepertinya ia tidak punya banyak waktu. Connor cukup terkejut dengan fakta itu dan menawarkan untuk menyampaikan apa yang Pitcairn ingin sampaikan.

Pitcairn meminta agar para *Patriots* menghentikan peperangan ini. Connor bertanya balik mengapa bukan *Redcoats* yang menurunkan senjata mereka? Pitcairn mengaku bahwa mereka juga menanyakan hal yang sama, tetapi proses negosiasi memerlukan waktu yang lama. Ia yakin kalau dirinya akan berhasil jika saja Connor tidak membunuhnya dan tetap menjalankan perannya.

Connor menyindirnya dengan mengatakan kalau peran Pitcairn nantinya adalah menjadi dalang kekacauan lainnya karena dia adalah seorang Templar. Lebih baik untuk memegang kendali daripada dikendalikan, katanya. Connor berkata lain, semua orang harus bebas dan sama tanpa ada yang mengendalikan mereka.

Pitcairn membalasnya dengan sarkas, kalau kita semua harusnya tinggal di istana diatas langit. Ia menganggap Connor masih sangat naif dengan pandangan dunianya. Itu menjadi kata-kata terakhirnya sebelum akhirnya meninggal.

Connor mengambil surat dari mayat Pitcairn dan terkejut melihat isi surat tersebut. Ia bergegas kembali ke Putnam untuk menyampaikannya. Putnam masih terkejut Connor kembali melakukan keajaiban lagi dalam sehari ini. Connor menyampaikan kematian Pitcairn, tetapi Putnam merasa kurang puas. Ia tetap harus mundur karena kehilangan banyak prajurit.

Connor memberikan surat yang didapatnya kepada Putnam untuk dilihat secara seksama. Putnam sangat terkejut karena isi surat itu merupakan rencana pembunuhan George Washington.

8) Sequence 8

a) Something on the Side

Juni 1776, sudah hampir setahun sejak Connor mengungkap konspirasi pembunuhan Washington. Rencana ini sangat brilian bagi Templar yang ingin membentuk tanah Amerika sesuai visi mereka jika pasukan Koloni memenangkan perang ini. Dengan Charles Lee yang sudah berada dalam jajaran Revolusioner, kini Templar mengendalikan kedua pihak.

Connor juga ingin berhati-hati dalam mengulik kasus ini. Dimata Templar, Assassin telah lama hilang dari tanah Amerika. Templar menganggap *Patriots* bertanggung jawab atas kematian William Johnson dan John Pitcairn, bukan Assassin. Connor khawatir suatu saat keadaannya pasti disadari oleh Templar.

Achilles menghampiri Connor yang sedang meratapi foto para Templar di basenement. Ia menanyakan progress risetnya. Tidak banyak yang ia bisa dapatkan. Achilles mengusulkan untuk membunuh Charles Lee dan Haytham terlebih dahulu. Mereka beradu argumen tentang bagaimana Connor harusnya melakukan pekerjaannya. Connor kesal karena ia tidak begitu banyak mendapat pujian yang seharusnya dari Achilles.

Pertengkaran mereka berlanjut hingga ke atas, kemudian terhenti ketika Connor menyadari ada seseorang menunggu mereka disana. Achilles memperkenalkan Connor kepada Benjamin Tallmadge. Dahulu ayah dari Benjamin merupakan seorang Assassin, sehingga tidak perlu kerahasiaan ketika berbicara dengannya.

Benjamin membuka percakapan dengan menanyakan konspirasi yang sedang dialami oleh Connor. Connor mengaku masih belum banyak yang ia tahu mengenai konspirasi tersebut selain targetnya, yaitu Washington. Rupanya Benjamin datang ke *mansion* karena ingin memberitahu mereka bahwa Thomas Hickey adalah orang yang ia cari. Ia menawarkan diri untuk membantu Connor menangkap Hickey. Kabarnya ia berada di New York.

Keduanya kemudian bertemu kembali di depan kota New York beberapa saat setelah percakapan terakhir mereka. Connor dan Benjamin berkuda memasuki kota New York. Connor menanyakan mengapa ia membantunya. Benjamin membalas kalau ia ingin perdamaian dan stabilitas di Amerika. Tempat dimana semua orang dapat hidup saling berdampingan, bebas, dan sama.

Connor bertanya mengapa ia tidak menjadi seorang Assassin seperti ayahnya. Benjamin menjawab ia ingin memiliki keluarga dan itu tidak akan bisa jika ia menjadi seorang Assassin. Connor kemudian menanyakan tentang Hickey. Benjamin telah menelusuri bahwa Hickey memiliki sebuah operasi pemalsuan uang di New York. Jika mereka dapat menemukan basis operasi mereka, maka ia yakin Connor dapat menangkap Hickey dan memasukkannya ke penjara. Dengan Hickey di penjara, maka Washington akan aman.

Benjamin mengajak Connor ke sebuah pasar yang dicurigai menjadi salah satu tempat peredaran uang palsu tersebut. Baru saja tiba, seorang pedagang memarahi seseorang yang misterius karena memberikannya uang palsu. Ia kemudian memanggil prajurit Kolonial yang kebetulan berjaga di dekat situ.

Tanpa pikir panjang orang itu lari, namun Connor mengikutinya. Orang itu berpikir bahwa ia telah lolos dari prajurit yang mengejarnya, tetapi ia tidak tahu kalau Connor mengikutinya. Dengan memanjat di atap dan berbaur di tengah keramaian, Connor mengikuti orang tersebut yang sedang menemui pengedar lain.

Mereka berbincang mengenai apa yang baru saja ia alami dan menyarankan rekannya untuk menghentikan sementara operasi mereka agar tidak tertangkap pihak berwenang. Ia kemudian pergi untuk memperingati rekannya yang lain.

Connor masih membuntuti pengedar itu, yang kemudian bertemu dengan seorang rekannya lagi. Dengan lihai, Connor mengikuti mereka sambil mendengar percakapan kedua kriminal itu. Rupanya benar, salah satu dari mereka membahas tentang rencana pembunuhan Washington.

Kedua anak buah ini sepertinya akan terlibat dalam pembunuhan sang Panglima Tertinggi. Salah satu kriminal itu menganggap mereka akan menjadi pahlawan karena membunuh pemimpin revolusi. Sedangkan, yang satunya lagi berkata negatif mengenai revolusi ini. Menganggapnya hanya pembuat masalah yang mempersulit kehidupan mereka.

Mereka kemudian memasuki bangunan yang mungkin menjadi markas operasi mereka. Connor langsung mendobrak pintu yang baru saja dilewati kedua kriminal tersebut. Seisi ruangan terkejut, termasuk Thomas Hickey. Ia bertanya apa maksud semua ini. Connor bertanya balik, ingin mengkonfirmasi apakah ia benar Hickey. Hickey menjawab “mingkin”. Connor langsung mengeluarkan *hidden blade* miliknya.

Hickey cukup terkejut. Ia pikir Assassin sudah tidak ada lagi dan ingin segera memberitahu atasannya. Connor tiba-tiba diserang oleh anak buah Hickey, sedangkan Hickey sendiri kabur keluar bangunan itu. Connor membunuh anak buah Hickey dan langsung melompat keluar melewati jendela.

Diluar, Hickey sempat dihadang oleh seorang prajurit. Namun, ia menyundul prajurit tersebut dan lari. Connor langsung mengejar Hickey yang berusaha kabur. Hickey sempat membuang beberapa uang untuk membuat kegaduhan karena orang-orang disekitar berebut mengambil uang itu. Ia berharap itu akan menghambat Connor menyusulnya. Tetapi

Connor lebih hebat dari yang ia duga. Dengan cepat ia mampu menyusul Hickey dan menangkapnya.

Connor langsung menyudutkan Hickey dan mengintrogasinya. Ia menanyakan mengapa menargetkan Washington. Hickey membalas jika Washington mati, maka Lee akan naik sebagai Panglima Tertinggi dan... belum selesai ia dipotong oleh prajurit yang juga mengejar mereka dari tadi.

Prajurit itu mencoba menahan mereka berdua. Hickey mencoba menyelamatkan diri dengan mengatakan kalau mereka hanya bertengkar kecil karena sebuah masalah. Tetapi, Connor memotongnya dan menanyakan prajurit itu lasan mereka ditangkap. Prajurit itu mengatakan mereka ditangkap atas dugaan pemalsuan uang. Connor mencoba mengelak dengan mengatakan ia tidak terlibat dan ada sesuatu yang lebih penting. Tetapi, sebelum Connor dapat menyelesaikan kalimatnya, ia dipukul hingga tak sadarkan diri. Ia kemudian dibawa ke penjara Bridewell.

b) Bridewell Prison

Connor kemudian terbangun dan menemukan dirinya di dalam sel tahanan. Rupanya ia terletak tepat di sebelah Hickey. Tak lama kemudian Hickey dikeluarkan oleh Charles Lee dan Haytham. Hickey berterima kasih, namun Haytham menegurnya. Ia tidak ingin ada kesalahan lagi. Hickey menanyakan bagaimana dengan Assassin yang berada di sebelah selnya. Haytham menyuruh Charles untuk mengurus itu, kemudian meninggalkan mereka.

Lee dapat mengenal Connor dan menyebutnya peliharaan Sam Adams. Ia memiliki ide bagaimana cara membunuh Connor dan Washington bersamaan. Untuk saat ini, Lee harus menemukan akomodasi yang baik untuk Hickey karena ia tidak akan keluar untuk waktu yang dekat. Rupanya Benjamin Tallmadge sedang menyebarkan kabar bahwa

Hickey sedang berkonspirasi untuk membunuh Washington dan ia harus ditahan untuk diselidiki lebih lanjut.

Hickey geram, tetapi Charles tidak tunduk. Ia menekankan untuk mendiskusikan hal ini di tempat lain. Connor tertidur di selnya, tetapi kemudian terbangun di sel lain. Situasinya tidak kalah buruk dari sel pertamanya. Tetapi, ia mendengar percakapan yang menarik dari sel sebelah. Seorang bernama Finch dan rekan satu selnya berencana untuk kabur dengan mencuri kunci yang dibuat oleh *Mason Weems*, seorang napi lainnya.

Saat ini Connor tidak dapat berbuat apa-apa. Ia kemudian tidur untuk mengakhiri harinya. Keesokan paginya, ia terbangun oleh gertakan penjaga. Ia dipaksa untuk bangun dan dibawa keluar sel. Ia dibawa ke area komunal dimana para tahanan dapat keluar sel ketika pagi hari. Connor berencana untuk menemui Weems agar ia dapat keluar bersamanya.

Saat mencari Weems, Connor melihat Hickey di sisi lain penjara. Ia berada dibalik pintu besi dan mencoba memprovokasi Connor. Namun, Connor tidak begitu memperdulikannya. Ia kembali mencari Weems. Rupanya, Weems berada di area komunal, sedang bermain *Nine Men's Morris*.

Connor menghampirinya, ia langsung meminta bantuannya untuk keluar dari penjara ini. Tetapi, Weems malah mengajaknya bermain terlebih dahulu. Sambil bermain, Connor dan Weems berbincang mengenai alasan Connor masuk penjara. Ia menjelaskan bahwa dirinya dijebak karena mencoba menggagalkan pembunuhan Washington. Awalnya Weems tidak percaya, tetapi dari ekspresi Connor yang serius, ia akhirnya percaya.

Weems menjelaskan rencananya bertumpu pada kunci yang ia buat. Namun, kunci itu telah dicuri oleh Finch. Jika Connor ingin kabur bersama Weems, maka ia harus mengambil kembali kunci itu.

Connor setuju dan langsung pergi mencari Finch. Dengan lihai ia mengambil kunci itu dari Finch tanpa ia sadari. Tetapi, tepat setelah Connor mengambil kunci itu, penjaga mengumumkan agar semua tahanan kembali ke selnya masing-masing.

Connor tidak punya pilihan lain selain menurut. Ia menunggu hingga tengah malam untuk mencoba kunci itu. Sayangnya, kunci itu tidak muat dengan lubang kunci selnya. Ia frustrasi tetapi hanya bisa terdiam dan menunggu pagi untuk menemui Weems.

Saat pagi hari tiba, Connor langsung menemui Weems untuk menanyakan masalah kuncinya. Rupanya, Weems membuat kunci itu untuk ditukar dengan kunci asli yang dipegang kepala penjara agar ia tidak sadar jika kunci aslinya diambil. Sayangnya, untuk dapat menemui kepala penjara, tahanan harus dimasukkan ke *pit*. Weems menyarankan untuk membuat kegaduhan agar Connor dapat dipindahkan ke *pit*.

Connor tidak begitu suka dengan rencana ini, tetapi ia tidak punya pilihan lain. Ia kemudian mulai memukul tahanan lain hingga akhirnya penjaga memisahkan mereka. Connor kemudian dipindahkan ke *pit*.

Malamnya, kepala penjara kemudian datang dan menyampaikan sedikit pidato. Untungnya, ia berdiri tepat didepan sel Connor. Connor kemudian menukar kunci palsu dengan yang asli dari kantong kepala penjara.

Setelah kepala penjara pergi, Connor langsung pergi dari selnya. Ia berhasil menyelinap keluar dari *pit* dan bertemu Weems. Ia memberi tahu Connor lokasi sel Hickey yang berada di tempat yang jauh lebih bagus dan luas dari biasanya. Mereka kemudian berpisah dan Connor langsung pergi menuju tempat Hickey.

Connor menyelip dari beberapa penjaga hingga akhirnya tiba di sel Hickey. Ia mencoba mencekik Hickey yang tertidur di kasurnya. Tetapi, alangkah terkejutnya Connor menemukan jasad kepala penjara

disitu. Dari belakang, Charles Lee dan Hickey datang menemui Connor. Lee sangat geram karena tindakan Connor telah sangat merugikan Templar. Ia juga memberi komentar terhadap Washington yang lemah dan tidak kompeten dalam tugasnya memimpin perang revolusi.

Hickey menambahkan bahwa mereka berencana membunuh Connor dengan eksekusi di depan umum atas tuduhan konspirasi pembunuhan Washington. Connor mencoba menyerang Lee, namun dengan mudah ia menangkis dan memojokkan Connor.

Lee kemudian menyadari bahwa Connor adalah anak yang sama bertahun-tahun lalu di hutan. Ia semakin senang atas fakta itu. Ia kemudian mencekik Connor hingga ia tak sadarkan diri.

c) Public Execution

28 Juni 1776, Connor dibangunkan oleh seorang penjaga yang kemudian membawanya ke kereta kuda untuk diantar ke tempat eksekusi. Setelah sampai, orang pertama yang ia lihat adalah Hickey, ia yang akan mengantar Connor ke tiang gantungan eksekusi.

Tempat itu ramai oleh masyarakat yang geram atas “tindakan Connor”. Mereka melemparinya sembari ia diarak oleh penjaga menuju panggung eksekusi. Rupanya George Washington juga hadir untuk menyaksikan. Salah seorang massa menampar Connor dan mengutuknya. Tetapi, Achilles melerai mereka. Rupanya ia dan beberapa mantan Assassin hadir untuk menyelamatkan Connor. Saat ia diarak, seorang Assassin dapat terlihat membunuh beberapa anak buah Hickey di atap. Achilles mengatakan pada Connor untuk memberikan ia tanda agar mereka dapat menyelamatkannya.

Ketika sampai diatas, Charles Lee memberikan pidato yang mengutuk “tindakan Connor” sambil penjaga lain mempersiapkannya untuk digantung. Kepala Connor ditutup karung kemudian diikat dengan

tali. Setelah Charles selesai, ia memberi aba-aba untuk mengeksekusi Connor.

Tepat ketika badannya tergantung, ia sempat bersiul dan seketika Assassin menyelamatkan Connor. Tali dilehernya terputus dan Achilles yang telah menunggu dibawah panggung memberikan kapak dan menyuruh Connor mengejar Hickey.

Hickey yang sadar langsung berlari ke arah Washington. Connor berusaha mengejarnya sambil menghindari massa yang panik berlarian. Tepat sebelum Hickey sampai di posisi Washington, Connor mampu mengejarnya. Kali ini ia langsung membunuh Hickey.

Hickey tergeletak bersimbah darah, dia menyayangkan ia tidak selamat dan melihat akhir semua ini. Connor menanyakan apa rencana Templar selama ini dengan Johnson, Pitcairn, dan pembunuhan Washington. Tetapi Hickey tidak memberi tahunya. Bukan karena loyalitasnya, tetapi ia tidak tahu dan tidak peduli. Yang ia tahu hanyalah mereka membayarnya dengan sangat banyak.

Connor tidak menyangka ada orang yang rela membuang sisi kemanusiannya dan berpihak pada orang yang ingin merampok kebebasan orang lain, katanya. Hickey tidak peduli, yang penting ia sudah mendapatkan apa yang diinginkan sementara ia berkata Connor tidak akan mungkin mendapatkan apa yang ia inginkan. Menurutnya Connor hanya mengejar angan-angan saja.

Prajurit Kolonial kemudian mengerumuni Connor dan menodongkan senjata mereka tepat di kepalanya. Namun, Jendral Putnam menyuruh mereka semua untuk menurunkan senjata mereka dan mengklaim Connor adalah seorang pahlawan. Putnam sedikit kesal karena Washington cukup keras kepala setelah diberitahu ia dalam keadaan bahaya, namun tetap menghadiri eksekusi ini.

Connor menanyakan keberadaan Washington karena merasa ia masih dalam bahaya. Putnam memberitahu Connor bahwa Washington sudah berangkat menuju Philadelphia ketika kekacauan terjadi. Maka Connor langsung menyusul sang Komandan.

4 Juli 1776. Connor dan Achilles sedang berada di Gedung Pemerintahan Negara Bagian Pennsylvania di kota Philadelphia. Connor sedang berbincang dengan Achilles sembari berjalan menuju ruangan dimana tokoh-tokoh besar seperti Washington, Sam Adams, Benjamin Franklin dll menandatangani Deklarasi Kemerdekaan Amerika Serikat.

Achilles memuji pencapaian Connor, walaupun masih tidak percaya akan akhir yang baik. Tetapi ia cukup takjub dan bangga dengan muridnya. Connor berencana ingin menceritakan semua tentang Templar dan Assassin serta hubungannya dengan upaya pembunuhannya kepada Washington.

Namun, Achilles berpendapat lain, ia menganggap Washington tidak perlu tahu masalah itu. Jika Connor memberitahukan, maka ia hanya akan menanamkan bibit-bibit kecurigaan yang nantinya berpengaruh pada perjuangan Washington. Ia meminta Connor untuk tetap memburu Templar sebagaimana itu tugasnya, tetapi tidak menarik orang lain ke konflik mereka.

Connor tidak begitu peduli dengan nasihat gurunya. Ia memasuki ruangan itu berniat memberitahu Washington. Tetapi, ia baru saja pergi ke New York untuk mempersiapkan serangan Inggris disana.

9) Sequence 9

a) Missing Supplies

Desember 1777, musim dingin telah tiba, udara dingin membawa ketegangan dan ekspektasi yang suram. Perang masih berlanjut dan George Washington masih menjadi target utama Templar. Connor ingin

memberitahunya dan menjelaskan siapa dirinya sebenarnya, berkaitan dengan perang Assassin dan Templar. Achilles tidak setuju dengan niatan Connor hingga mereka beradu argumen setiap hari hingga Connor muak dan memutuskan untuk pergi.

Achilles masih berusaha melarangnya untuk pergi. Assassin seharusnya bekerja dibalik bayang-bayang, bukan mengumumkan konspirasi ke semua orang, kata Achilles. Connor kesal karena dari dulu Achilles hanya mengomel tanpa berbuat apapun. Ia merasa selalu direndahkan dan usahanya tidak pernah di apresiasi. Connor merasa Achilles hanya sedikit berbuat dan menyalahkan Achilles karena dalam kepemimpinannya ia gagal dan membiarkan Templar kini menguasai sebuah negara.

Achilles kembali menahannya. Ia berkata, jika ia menghalanginya, itu berarti Connor tidak mengerti situasi yang dihadapinya. Jika ia enggan membantu, itu berarti tindakan Connor naif. Ribuan kali tindakan Connor nyaris membunuhnya dan berpotensi mengorbankan banyak jiwa. Sebagai penutup, Achilles memberi tahu Connor bahwa hidup bukanlah sebuah dongeng yang memiliki akhir yang menyenangkan.

Connor membalas, “tidak, jika orang-orang sepertimu yang memimpinya.”. Connor kemudian pergi meninggalkan *Davenport* dengan barang-barangnya. Achilles dengan sarkas hanya menitipkan pesan agar Connor tidak menghancurkan dunia saat ia berusaha menyelamatkannya.

7 Januari 1778, Connor kemudian berkuda menuju Lembah Forge, dimana George Washington mendirikan kampnya. Ia langsung menemui sang Panglima, menanyakan keberadaan Charles Lee. Washington terlihat sedang memiliki banyak pikiran. Ia hanya termenung ketika Connor datang menghampirinya. Sang panglima hanya menjawab, belum.

Ia kemudian meminta maaf kepada Connor. Benar, ia sedang terganggu oleh adanya pengkhianatan di kalangan *Patriots*. Sejumlah suplai perang telah menghilang bersamaan dengan salah satu pengkhianat yang baru saja dibebaskan dari penjara bernama Benjamin Church.

Church merupakan salah satu target Connor. Rupanya ia tertangkap mengirimkan surat kepada *loyalist*, istilah yang digunakan untuk menggambarkan masyarakat Koloni yang memihak Inggris. Dalam surat itu tertera rincian pasukan Koloni. Church berasal itu merupakan taktik untuk menakut-nakuti lawan agar perang dapat berhenti. Kebohongan yang sangat buruk menurut Washington.

Connor menawarkan diri untuk mencari Benjamin Church dan suplai yang dicurinya. Washington hanya dapat memberi sedikit informasi. Ada kabar beredar tentang masalah yang muncul di jalanan selatan kamp ini. Connor kemudian pergi untuk menginvestigasi jalanan itu.

Ia sampai ke sebuah gereja tua yang sudah rusak termakan alam. Connor memasuki gereja itu, berharap mendapatkan petunjuk. Namun, yang ia dapatkan justru kejutan. Seseorang menyerangnya dari atas. Rupanya orang itu adalah Haytham. Kini Connor tertahan di bawah Haytham yang sedang menodongkan *hidden blade* miliknya.

Connor dengan tenang menyapa ayahnya. Haytham berbalas dengan menanyakan apa kata-kata terakhir Connor, berniat membunuhnya. Connor berusaha menghentikannya dan berkata, "Tunggu". "Pilihan yang buruk", kata Haytham yang langsung ingin menancapkan pisaunya ke tubuh Connor.

Connor berhasil melepaskan diri dari Haytham dan bertanya apakah ia kesini untuk memastikan Church sudah mencuri dengan banyak untuk Inggris dengan sarkas. Haytham membantah dan mengatakan bahwa Benjamin Church bukan lagi rekan seperjuangannya dan ia tidak memiliki

loyalitas kepada Inggris dan Rajanya. Kalimat “Raja Idiot” dilontarkan Haytham untuk mendeskripsikan sang Raja.

Haytham tahu Connor memiliki pribadi yang naif, tetapi tidak percaya akan seburuk ini. Ia menjelaskan bahwa Templar tidak memiliki loyalitas apalagi bekerja untuk kejayaan Inggris. Haytham menambahkan bahwa Templar memiliki tujuan yang sama dengan Assassin, yaitu Kebebasan, Keadilan, dan Kemerdekaan. Tetapi Connor mempertanyakan kenapa mereka mencoba mencuri tanah para *native* melalui Johnson, Pitcairn menyerang kota Lexington dan Concord, dan Hickey yang mencoba membunuh Washington.

Haytham sedikit tertawa mendengar pertanyaan Connor. Ia kembali menyampaikan tujuan setiap bawahannya itu. Johnson membeli tanah itu agar Templar dapat melindunginya, Pitcairn diutus untuk mengedepankan diplomasi tetapi Connor malah membunuhnya dan menciptakan perang. Sedangkan Hickey?, Haytham menganggap Washington sebagai pemimpin yang tidak becus. Hampir setiap pertempuran yang ia pimpin mengalami kekalahan, ia menantang Connor untuk kembali ke Lembah Forge dan melihat langsung keadaan Washington disana yang sebenarnya. Sebab itu ia berusaha membunuh Washington dan mengangkat Lee sebagai Panglima terbesar.

Namun saat ini ada hal yang lebih penting baginya. Benjamin Church telah mengkhianati Templar dan berusaha kabur bersama suplai yang ia curi. Ia memberikan dua pilihan pada anaknya. Pertama, gencatan senjata dengan Connor dan bekerja sama dengannya untuk mencari Church. Atau yang kedua, Haytham menawarkan untuk membunuh Connor saat itu juga.

Connor terdiam namun menandakan setuju dengan usulan Ayahnya. Ini juga menjadi kesempatan yang baik untuk Haytham untuk “menyelamatkan” anaknya dari pemikiran dangkal Assassin. Begitu pula sebaliknya, Connor berharap Ayahnya dapat merubah pandangannya terhadap dunia.

Connor kembali melacak jejak Church. Ia memulai menginvestigasi sekelilingnya, mungkin saja masih ada petunjuk yang tertinggal. Pertama, di depan gereja terdapat bekas api unggun dan peti yang sudah rusak. Connor memeriksa dengan seksama dan menyimpulkan isi peti itu adalah makanan, obat-obatan dan pakaian.

Ia kemudian melihat lagi di sekelilingnya. Di jalan, ia menemukan jejak gerobak. Salju yang turun telah banyak memudahkan jejak itu, tetapi ia masih mampu mengikutinya. Di akhir jejak itu, Connor dan Haytham melihat anak buah Benjamin Church yang kebingungan karena gerobak yang berisi suplai itu rusak. Connor hendak mengintrogasinya, tetapi ketika orang itu sadar, ia langsung berlari.

Connor dengan cepat mengejarnya, kali ini ia memastikan orang itu tidak lari lagi. Ia menanyakan dimana Benjamin Church. Tetapi, orang itu tidak tahu banyak. Yang ia tahu adalah kamp yang berada di utara tempat mereka. Kamp itu biasanya menjadi tempat bongkar muat kargo curian Church.

Belum selesai orang itu berbicara, Haytham menembak kepalanya. Ia merasa informasi itu sudah cukup dan orang ini sudah tidak berguna lagi. Connor kaget dan marah, ia merasa orang itu tidak perlu dibunuh. Haytham tidak ingin berdebat dan menyuruh Connor menyelidiki kamp itu. Connor bertanya bagaimana dengan Haytham?. Haytham hanya berkata untuk lakukan saja dan tidak perlu mengurusnya.

Connor tidak ingin berdebat akhirnya menurut. Kebetulan ia berpapasan dengan konvoi anak buah Church yang sedang memindahkan kargo. Ia kemudian membuntuti mereka ke kamp tersebut.

Sesampainya di kamp, Connor membuntuti dua orang yang tadi mengendarai kereta kargo itu. Connor mendengar bahwa Church memiliki rencana lain. Ia berniat menghentikan operasi perampokan konvoi, dan langsung menyerang kamp *Patriots*. Target mereka adalah Lembah Forge,

tempat Washington mendirikan kamp. Rupanya Church tidak berada disini, tetapi di New York.

Tak lama, dua orang anak buah Church menangkap Haytham yang katanya sedang mengintai di sekitar kamp. Mereka mengira Haytham adalah mata-mata *Patriots*. Tetapi, mandor mereka mengenalnya karena Church sudah memberitahunya tentang Haytham.

Connor keluar dari persembunyiannya dan menolong Ayahnya. Mereka berdua bertarung dengan sangat baik melawan banyak anak buah Church. Namun, di tengah-tengah Haytham malah meninggalkan Connor dan menyuruh untuk menemuinya di New York. Connor tidak percaya ia ditinggalkan begitu saja. Tetapi mereka bukanlah masalah besar bagi Connor. Ia dengan cepat membunuh semua anak buah Church dan pergi menyusul Ayahnya.

b) Father and Son

26 Januari 1778, Connor akhirnya tiba di New York. Hari sudah malam, ia menuju ke pusat kota. Tiba-tiba Haytham datang menyapanya dari belakang. Mereka bertukar komentar sarkas tentang pertemuan terakhir mereka. Kemudian Haytham mengajaknya pergi ke markas Church. Connor ingin segera mengambil suplai yang hilang. Haytham memberi komentar sarkas lagi kalau pekerjaan ini akan cepat sehingga tidak akan mengganguya terlalu lama dari perjuangannya yang sia-sia.

Connor dan Haytham berlari dari atap ke atap dengan lincah hingga Haytham berhenti di atap sebuah bangunan besar. Connor menanyakan mengapa ia tidak langsung membunuhnya saat di gereja. Haytham hanya menjawab “Rasa Penasaran”.

Connor bertanya lagi apa tujuan Templar sebenarnya. Haytham menjawab dengan lugas, yaitu Keteraturan, Tujuan, dan Arah yang benar (*Order, Purpose, and Direction*). Haytham menambahkan kalau Assassin-

lah yang memulai ide omong kosong tentang kebebasan padahal sebelumnya Assassin memiliki tujuan yang sama dengan Templar, yaitu Perdamaian.

Connor bersikeras dengan visinya, *Freedom IS Peace*. Tetapi Haytham membantahnya. Kebebasan hanya akan mengundang kekacauan katanya. Ia memberi contoh Revolusi yang sedang terjadi di Amerika. Haytham sudah melihat sendiri bagaimana para petinggi negara baru ini berteriak di kongres merek, menyerukan kebebasan, tapi yang mereka bicarakan hanyalah omong kosong.

Connor kemudian bertanya apakah ini alasan Haytham sangat mendukung Lee. Ia berpendapat bahwa Charles Lee memiliki apa yang dibutuhkan bagi negara baru ini untuk maju. Lebih baik daripada orang-orang yang mengaku memperjuangkannya.

Connor sedikit tertawa mengejek, Rakyat telah memilih George Washington untuk memimpin mereka. Haytham mempertegas bahwa Rakyat tidak pernah memilih, karena itu dilakukan oleh segelintir orang yang memiliki kekuasaan yang bertujuan untuk memperkaya diri mereka sendiri. Haytham menambahkan, mereka di kongres dapat membungkusnya dengan kata-kata yang indah tetapi bukan berarti itu benar. Ia menegaskan, perbedaan dirinya dengan orang-orang itu adalah, Ia tidak akan berpura-pura peduli demi keuntungan pribadi.

Connor hanya termenung mendengarkan Haytham. Mereka kemudian melanjutkan perjalanan hingga tiba di persembunyian Church. Tempatnya berada di bekas pabrik Bir. Haytham menahan Connor sebelum melanjutkan. Rupanya Church mengganti para penjaganya dengan orang yang tidak Haytham kenali. Haytham bisa saja melewati mereka tanpa membuat penjaga curiga. Tetapi, ia pikir Connor tidak akan bisa (merujuk pada Connor yang memiliki wajah *native*).

Haytham hendak meninggalkan Connor lagi, tetapi Connor menahannya. Ia meminta untuk melakukan ini bersama-sama atau tidak

sama sekali. Haytham menanyakan apa usulan Connor. Ia memiliki ide untuk mencuri seragam penjaga yang sedang tidak bertugas, sementara Haytham menunggu disitu.

Connor mencuri seragam penjaga kemudian kembali ke Haytham. Mereka kemudian pergi langsung ke pintu depan. Penjaga yang melihat menghentikan mereka. Haytham mengatakan “*The Father of Understanding Guides Us*”, sebuah kode yang digunakan Templar. Penjaga itu langsung mengenali Haytham, tetapi tidak dengan Connor. Haytham langsung mengatakan bahwa Connor adalah anaknya. Connor sepertinya terkejut mendengar ayahnya mengatakan itu dengan nada yang cukup tulus. Penjaga itu kemudian membiarkan mereka masuk.

c) **The Foam and The Flames**

Haytham dan Connor memasuki persembunyian Benjamin Church untuk mencari suplai yang hilang. Mereka kemudian berhenti di depan pintu yang terkunci. Haytham berusaha membobol pintu itu.

Sambil menunggu, Connor memulai percakapan dengan Haytham. Ia bertanya pasti sangat aneh mengetahui ia memiliki anak. Haytham lebih penasaran apa yang ibunya katakan pada Connor tentang Haytham. Ia juga penasaran bagaimana hidup mereka jika mereka tetap bersama. Haytham bertanya bagaimana kabar ibunya

Connor marah karena ibunya dibahas. Ia dengan marah mengatakan kalau ibunya telah mati, dibunuh. Haytham terkejut, dan terlihat sedih, seperti tidak percaya bahwa kekasihnya telah mati. Haytham mengucapkan bela sungkawa kepada Connor, tetapi Connor menolaknya. Ia menyalahkan Haytham yang telah menyuruh Charles Lee untuk menghancurkan desanya dan mengakibatkan kematian ibunya.

Haytham menyangkal dan dengan serius mengatakan tidak pernah memberikan perintah itu. Malah sebaliknya, dahulu ia menyuruh para Templar untuk berhenti mencari kuil yang mereka cari dan berfokus

pada tujuan yang lebih nyata. Connor tidak peduli dan pintu maaf untuk Haytham sudah ditutup. Connor kemudian membuka pintu yang sudah Haytham bobol dan pergi mendahuluinya.

Mereka kemudian menemukan seseorang yang nampaknya seperti Benjamin Church. Rupanya orang itu bukanlah Church, dan mereka masuk dalam jebakan. Orang yang memakai kostum Church langsung memberikan aba-aba dan seketika Haytham dan Connor dikepung.

Connor dan Haytham dengan mudah membunuh semua anak buah Church, menyalakan Church palsu yang ketakutan. Connor menginterogasi-nya, menanyakan dimana Church yang asli. Ia langsung setuju memberi tahu semua informasi yang dia punya jika Connor berjanji tidak membunuhnya. Connor mengiyakan, kemudian orang itu langsung memberitahu bahwa Church sudah berangkat ke *Martinique* sejak kemarin dengan semua kargo curiannya. Ia juga mengatakan kalau Church menaiki kapal bernama *Welcome*.

Haytham tiba-tiba menikam orang itu dari belakang. Dengan putus asa ia mengatakan kalau mereka berjanji membiarkannya hidup. Haytham menegaskan kalau yang berjanji hanyalah Connor, bukan dia. Tiba-tiba beberapa penjaga datang lagi dan menembak ke arah mereka. Tembakan itu mengenai sesuatu yang menyebabkan bangunan itu meledak dan terbakar.

Connor dan Haytham berusaha keluar dari gedung yang sedang dilalap api ini. Mereka kemudian terpisah dalam upayanya melarikan diri. Haytham sudah berada di dekat pintu keluar di bagian atas gedung, sedangkan Connor terjatuh ke lantai dasar. Ia terpaksa harus memutar.

Haytham dikepung oleh beberapa anak buah Church, namun ia terpojokkan oleh dua orang lagi. Ia memanggil Connor untuk membantu dan ketika Connor hampir tiba, sebuah karung dan balok-balok jatuh ke arah mereka.

Akibatnya, kedua anak buah Church tewas seketika, namun Haytham masih bergelantungan di atas api. Connor melihat ke ayahnya, ini kesempatan untuk membunuhnya. Haytham sempat khawatir, namun rupanya Connor masih ingin menyelamatkan Ayahnya.

Mereka mencari jalan keluar, tetapi pintu disitu terkunci. Connor mengambil ancang-ancang kemudian berlari ke arah Haytham dan pintu itu hingga menabrak mereka dan berhasil terjatuh keluar. Untungnya mereka terjatuh ke air, karena lokasi bangunan ini tepat di pinggir dermaga.

Mereka berenang ke dermaga. Haytham memikirkan bagaimana cara menyusul Church. Connor menawarkan untuk menggunakan kapal miliknya dan menyuruh Haytham menunggu di pelabuhan.

d) A Bitter End

Besoknya, mereka langsung bertemu di pelabuhan New York dan berangkat menuju *Martinique*. 7 Maret 1778, kapal mereka akhirnya tiba di perairan Karibia. Haytham merasa Connor tidak begitu kompeten menjadi kapten kapal dan sering berkomentar buruk dari caranya berlayar.

Mereka memasuki perairan di tengah-tengah kepulauan dan melihat sebuah kapal berlabuh di pinggir pulau. Robert Faulkner, mengonfirmasi itu adalah kapal *Welcome*, dan mereka pun mendekat. Setelah melihat lebih dekat, kapal itu rupanya kosong dan sudah ditinggalkan. Tiba-tiba, ada sebuah kapal kecil menembaki mereka lalu kabur. Connor menyoraki kru-nya untuk mengejar kapal itu

Dengan ukurannya yang lebih kecil, kapal itu mampu bernavigasi lebih mudah di tengah perairan yang cukup dangkal. Terlebih lagi banyak pulau-pulau kecil di depan mereka. Haytham nampak kesal karena Connor kesulitan mengejar kapal itu. Terlebih lagi ketika kapal kecil itu melewati celah yang tidak dapat dilewati kapal mereka.

Connor masih berusaha mengejar dengan memutar. Mereka berhasil mengejanya, tetapi mereka tidak hanya mendapatkan kapal kecil itu. Rupanya itu adalah jebakan. Kapal besar Benjamin Church dan beberapa kapal kecil lainnya sudah menunggu Connor dan Haytham. Mereka langsung dihujani tembakan meriam.

Kini Connor menunjukkan keahliannya dalam berlayar. Ia mampu menenggelamkan kapal penjaga Church dan mematahkan tiang layar kapal Church sehingga mereka dapat meniki kapal itu.

Haytham langsung mengambil alih setir kapal dan mendorong Connor. Ia menabrakkan kapal mereka ke kapal Church, membuat kapal musuh semakin tidak dapat berlayar. Connor langsung memberikan perintah untuk menaiki kapal musuh. Haytham terlebih dahulu menaiki kapal itu, baru disusul oleh Connor.

Connor membantu kru-nya untuk mengalahkan anak buah Church diatas, sebelum turun ke dek bawah menyusul ayahnya. Connor bingung melihat kargo yang ia cari tidak ada di kapal ini. Dari jauh ia sudah mendengar Ayahnya memukuli Benjamin dan mencaci-makinya. Ia marah karena sudah mengkhianati Templar dan semua ideologi yang dipegangnya.

Connor menyusul Ayahnya dan menyuruhnya berhenti. Ia kemudian menanya Church dimana kargo yang ia curi. Church tidak ingin memberitahunya, dan mencacinya. Connor kemudian menusuk Church dengan *hidden blade*. Ia mengatakan kargo itu ada di suatu tempat dan siap diambil nantinya. Ia berkata Connor tidak punya hak atas kargo itu.

Memang tidak, Connor menjelaskan itu milik pejuang Revolusi yang berjuang untuk bebas dari tirani seperti Church. Church membalas bertanya, bukankah “pejuang” itu orang yang menggunakan senjata buatan Inggris, yang merawat luka mereka menggunakan obat-obatan buatan Inggris, enak sekali mereka mengambil hasil kerja keras Inggris.

Connor tidak setuju, ia menuduh Church memutarbalikkan fakta, layaknya para *Patriots* adalah pencuri dan Inggris tidak bersalah. Church menjelaskan ini hanya masalah perspektif saja. Dalam kehidupan tidak ada pandangan mutlak yang adil dan tidak memiliki dampak buruk ke orang lain. Ia bertanya pada Connor, apakah menurutnya Kerajaan Inggris tidak punya sesuatu yang mereka perjuangkan, tidak punya hak untuk merasa terkianati.

Ia menambahkan Connor seharusnya tahu betul. Ia merupakan seorang Assassin yang bertekad memperjuangkan misinya, memburu para Templar yang menurut mereka sendiri melihat apa yang mereka lakukan sebagai bentuk keadilan dan kebenaran.

Ia memperingati Connor untuk berpikir lagi, ketika Connor memperjuangkan sesuatu yang ia anggap benar, maka musuhnya pasti akan berpendapat sebaliknya. Tentunya mereka pasti punya alasan sendiri. Di sisa nafas Benjamin Church, Connor menyampaikan pesan bahwa perkataannya mungkin tulus, tetapi bukan berarti itu benar.

Haytham memuji Connor, kematian Church merupakan keuntungan bagi mereka berdua. Ia kemudian mengajak Anaknya untuk mencari kargo itu.

10) Sequence 10

a) Alternate Methods

Connor telah dipertemukan kembali dengan Ayahnya. Namun, ia belum yakin apakah Ayahnya memiliki maksud buruk atau baik. Saat ini mereka memiliki tujuan yang selaras menyangkut kemerdekaan. Templar sepertinya lebih mendukung jika Amerika benar-benar merdeka. Tetapi, Haytham masih bersikeras mendukung Charles Lee menggantikan Washington.

Connor juga mulai melihat kebenaran dari perkataan Haytham. Orang-orang di kongres yang mendukung Washington selalu meneriakkan kebebasan dan persamaan bagi manusia. Tapi sayangnya itu hanya berlaku bagi orang kulit putih. Connor mulai khawatir bagaimana nasib orang-orang *native* seperti dirinya, atau orang kulit hitam seperti *Surry*, budak milik Sam Adams.

Connor mulai mempertanyakan apakah ayahnya benar dalam hal ini. Ia juga mulai memikirkan apa peran orang-orang seperti dirinya dan *Surry* itu di dunia yang baru akan terbentuk ini. Sangat banyak yang harus ia pertimbangkan, namun ia hanya memiliki sedikit waktu.

16 Juni 1778, Connor kembali ke *Davenport* untuk menemui mentornya. Connor memasuki ruang belajar Achilles. Ia nampak menuliskan sesuatu di mejanya. Achilles menyadari kehadiran Connor dan menyapanya, menanyakan bagaimana perjalanannya ke *Martinique*.

Connor tidak menjawab pertanyaan itu, melainkan langsung meminta maaf kepada Achilles atas perbuatannya dulu. Achilles mengakui perkataannya dahulu sangat kasar dan menyakitkan, tetapi ia tidak bisa mengabaikan kebenaran didalamnya. Achilles mengakui dibawah kepemimpinannya, Assassin hancur dan akhirnya Templar memiliki pengaruh kuat di Amerika.

Connor berkata lain, menurutnya Templar sudah semakin lemah. Ia percaya mungkin saja Templar dan Assassin akhirnya mampu bersekutu dan mewujudkan perdamaian. Achilles skeptis, menanyakan mengapa Connor memiliki pendapat seperti itu. Ia kemudian sadar dan mendeduksi bahwa Connor sudah bertemu dengan ayahnya.

Connor langsung menegaskan ia masih belum percaya penuh dengan ayahnya. Tetapi, sangat disayangkan jika kesempatan ini terlewati. Achilles berfikir, mungkin Haytham mau mendengarkan, atau bahkan sedikit memahami niatan Connor, tetapi ia mempertanyakan apakah Haytham akan setuju dengannya.

Connor masih bersikeras, yakin kalau Ayahnya akan mengakui jika mereka bekerja sama, maka akan lebih banyak yang mereka capai. Achilles sepertinya sudah lelah berargumen dengan Connor. Ia hanya bertanya apakah Connor akan pergi mencari Ayahnya. Connor menjawab Ya, ia akan pergi ke New York sekarang.

Connor tiba di New York di malam hari. Ia melihat Ayahnya sedang berbincang dengan seseorang. Haytham memberi tanda untuk menunggunya sebentar. Connor dapat mendengar percakapan mereka. Sepertinya orang itu merupakan mata-mata Haytham. Ia melaporkan kegagalannya mencari tahu rencana Inggris kedepan. Semua informasi penting benar-benar ditahan oleh petinggi militer saja. Haytham kemudian menyuruhnya untuk mencari lebih jauh dan kembali jika ada informasi penting.

Haytham kemudian menghampiri Connor, ia mengatakan sedikit lagi mereka dapat menang jika mampu melancarkan serangan yang fatal ke Inggris sehingga mengakhiri konflik ini. Connor bertanya kepada Ayahnya, apa rencana dia sekarang. Haytham benar-benar tidak tahu, karena tidak ada informasi yang ia pegang.

Connor dengan sarkas bertanya, bukannya Templar memiliki mata dan telinga dimana-mana?. Haytham membalasnya, Ya, hingga mereka semua terbunuh berkat Connor. Connor kemudian menyarankan untuk menginterogasi petinggi militer Inggris.

Haytham dan Connor kemudian mencari dimana Komandan pasukan Inggris berada. mereka melacak pertemuan beberapa Komandan pasukan Inggris di reruntuhan Gereja Trinity. Connor dan Haytham mengintai dari atas reruntuhan.

Ada tiga Komandan yang sedang berdiskusi. Mereka membicarakan rencana untuk menyerang *Patriots* yang sepertinya berada di Lembah Forge. Tetapi perbincangan mereka tidak begitu jelas. Haytham tidak puas dan ingin langsung menangkap ketiga Komandan itu.

Haytham menerjang dua penjaga mereka dan langsung melanjutkan serangannya. Disini terlihat kemampuan sebenarnya dari *Grand Master Templar*. Haytham dengan mudah menghabisi banyak prajurit Inggris sebelum akhirnya Connor ikut turun membantunya.

Mereka mengamankan ketiga kemondan tersebut dengan mengikat tangan mereka. Namun, satu berhasil kabur. Haytham menyuruh Connor untuk mengejarnya dan membawa Komandan itu ke ruangan Haytham di Benteng George. Dengan cepat Connor mengejar Komandan itu kemudian menyusul ayahnya.

Setiba di depan Benteng George, Komandan itu memohon pada Connor untuk tidak membawanya masuk. Ia berjanji akan memberi tahu semuanya asalkan tidak dibawa masuk ke Benteng itu. Connor mencoba menenangkannya, meyakinkan dia kalau mereka hanya ingin informasi saja. Komandan itu bersikeras. Ia yakin akan mati ketika masuk ke tempat itu.

Perbincangan mereka disela oleh Haytham yang mengajak Connor masuk. Ia-pun menuruti ayahnya. Komandan itu dimasukkan ke ruangan kecil di Benteng. Teman-temannya terlihat tak sadarkan diri, terduduk di belakang ruangan yang tak tergapai cahaya. Haytham mengikat Komandan itu di tengah kedua temannya dan mulai bertanya apa rencana Inggris kedepan.

Putus asa karena ingin keluar dari tempat itu hidup-hidup, Komandan itu memberitahu mereka rencana Inggris. Ia mengatakan bahwa Inggris berencana meninggalkan Philadelphia untuk mengkonsentrasikan pasukan mereka di New York dan memukul mundur para pemberontak dari sana. Rencana itu akan dilakukan dua hari lagi. Connor ingin segera memberitahu Washington perkara ini.

Ia kemudian memohon untuk dibebaskan. Haytham mengiyakan. Ia berjalan menuju Komandan itu dan nampaknya ingin membuka ikatan tangannya. Tetapi, Haytham justru menggorok leher Komandan itu.

Connor terkejut. Ia akhirnya menyadari kedua tahanan lainnya telah mati. Ia marah kepada ayahnya karena telah membunuh mereka semua. Haytham tidak ingin mereka dibebaskan dan memberitahu militer Inggris tentunya. Connor bertanya mengapa mereka tidak ditahan saja hingga perang selesai. Haytham enggan mengeluarkan waktu dan tenaga untuk merawat mereka. Ia kemudian menyuruh Connor untuk menemuinya di Lembah Forge nanti.

b) Broken Trust

17 Juni 1778, Connor tiba di Lembah Forge untuk menemui Haytham dan Washington. Ia terlebih dahulu berpapasan dengan Haytham, kemudian berjalan bersama menuju Washington. Haytham masih bersikeras untuk menyampaikan informasi ini kepada Lee, bukan Washington.

Connor tetap mempertegas bahwa musuhnya merupakan sebuah gagasan (Templar), bukan sebuah bangsa (Inggris). Ia masih tidak setuju dengan pandangan ayahnya. Connor masih tidak ingin menerima pandangan Templar yang memaksa ketaatan tanpa adanya kebebasan.

Haytham masih cukup kesal karena Connor belum sependapat dengannya. Ia menganggap tirani dan ketidakadilan hanyalah gejala dari penyakit, yaitu kelemahan umat manusia. Haytham cukup frustrasi karena ia sudah berusaha memperlihatkan kesalahan pandangan Connor. Tetapi Connor masih belum puas karena Haytham lebih banyak berbicara daripada menunjukkan bukti nyata. Haytham menerima tantangannya dan menyuruh Connor mengikutinya.

Setelah tiba di tempat Washington, Connor langsung menyampaikan informasinya. Washington berniat untuk menggerakkan pasukannya ke Monmouth untuk menghadang pasukan Inggris. Selagi mereka berdua berbincang, Haytham pergi ke meja Washington dan mengambil sebuah surat.

Haytham menanyakan apa maksud surat ini ke Washington. Washington kemudian berusaha mengambil surat itu dari Haytham, mengatakan itu adalah hal privat. Haytham menghindari Washington dan memberitahu Connor isi surat tersebut. Rupanya Washington menyuruh pasukannya untuk menyerang desa Connor.

Washington mencoba membenarkan tindakannya, ia berkata bahwa desa tersebut kabarnya bersekutu dengan Inggris dan ia telah menyuruh pasukannya untuk menghentikan mereka.

Haytham memanfaatkan ini untuk memprovokasi Connor, ia menyudutkan Washington untuk mengakui tindakannya. Bukan hanya sekarang tapi 18 tahun lalu ketika ia masih menjadi Komandan pasukan Inggris dibawah Edward Braddock dengan “ekspedisi-nya” yang menewaskan banyak *native american*. Washington geram dan bersiap menyerang Haytham, tetapi Connor menghentikan mereka berdua.

“CUKUP”, kata Connor. Ia tidak peduli siapa melakukan apa, dan alasannya. Itu dapat ditunda. Sekarang Connor ingin menyelamatkan desanya terlebih dahulu. Haytham mengajaknya untuk pergi, tetapi Connor menolak. Connor sudah tidak ingin lagi terlibat dengan Haytham.

Connor curiga Haytham sudah mengetahui ini sejak lama dan membiarkannya tanpa memberi tahu Connor agar ia membenci Washington. Ia masih menyalahkan kematian ibunya pada Haytham, walaupun ia tak terlibat secara langsung. Connor memberi ultimatum kepada mereka berdua, jika mereka tidak memihak Connor, maka ia akan membunuh mereka.

Connor kemudian berkuda menuju desanya. Dijalan ia membunuh kurir pembawa surat perintah serangan yang dikirim oleh Washington. Saat sudah dekat, Connor dapat melihat pasukan Koloni mendirikan kap kecil di dekat desa. Ia bergegas menuju ke desa untuk memastikan semuanya aman.

Connor menemui tetua desa, yang kebingungan mengapa Connor berada disini dan tidak bersama orang *itu*. Connor bingung dan menanyakan siapa orang *itu*?. Tetua mengatakan ia adalah Charles Lee, yang sudah mengajak Kanen'tó:kon, sahabat kecil Connor untuk menyerang pasukan Koloni sebelum mereka menyerang.

Connor merasa ada yang salah. Sepertinya ia menyadari ini adalah rencana Ayahnya dan Lee agar Connor membenci Washington. Tetapi bukan berarti Connor dan Washington kini baik-baik saja. Ia sudah kehilangan rasa simpati padanya.

Connor mengambil kesimpulan bahwa Ayahnya mengutus Lee untuk memprovokasi desa Connor dengan mengatakan *Patriots* adalah musuh sebenarnya dan Inggris berusaha melindungi mereka. Dengan begitu, tentu saja desa akan menjadi sekutu Inggris dan melawan *Patriots*, sehingga Washington tidak punya pilihan untuk menghancurkan desa tersebut.

Haytham kemudian berharap Anaknya dapat melihat semua ini terjadi dan sengaja mengutus Lee untuk membantu desa Connor agar ia mendapat simpatinya. Tetapi Connor dapat melihat semua kebohongan itu. Ia bergegas menghentikan serangan yang akan dilakukan Kanen'tó:kon agar tidak terjadi pertumpahan darah.

Connor menyelip dari belakang, satu-satu pejuang desa dibuat tak sadarkan diri oleh Connor hingga akhirnya ia menemui Kanen'tó:kon. Sadar ada seseorang dibelakangnya, Kanen'tó:kon mencoba menyerang Connor dengan pisau miliknya. Connor mencoba menenangkan sahabatnya itu, tetapi ia malah dibalas dengan tuduhan.

Kanen'tó:kon mengira Connor datang kesini untuk membunuhnya. Kebingungan, Connor menanyakan apa maksud temannya itu. Rupanya Charles Lee telah memfitnah Connor, mengatakan bahwa Connor telah berubah dan memihak *Patriots* yang ingin menghancurkan desa mereka. Bahkan Connor berniat membantu para *Patriots*.

Connor berusaha menjelaskan kalau itu semua adalah tipu daya Templar. Tetapi Kanen'tó:kon tidak percaya. Ia sedih dan kecewa karena mengira Connor telah mengkhianati mereka, padahal sahabatnya itu sangat percaya Connor akan melindungi mereka. Tetapi kenyataannya musuh sudah berada di depan mata.

Connor berusaha menjelaskan tetapi Kanen'tó:kon tidak ingin mendengarnya lagi. Sudah terlalu lama ia diberi kebohongan oleh Templar, sehingga ia sudah membenci kawan lamanya. Kanen'tó:kon kemudian menyerang Connor, bersumpah tidak akan berhenti sampai Connor mati.

Kanen'tó:kon terus menyerang Connor hingga Connor terjatuh dan disudutkan oleh temannya. Connor tidak punya pilihan lain selain membunuh sahabatnya itu.

Di akhir nafasnya, ia berkata, dengan kematiannya tidak akan memberikan Connor kemenangan. Ia juga mengatakan bahwa Charles Lee telah pergi ke Monmouth untuk memberitahu Inggris rencana *Patriots* menyerang mereka di Monmouth. Kanen'tó:kon yakin Inggris akan menang dan rakyatnya akan aman. Connor tampak begitu sedih. Connor sadar sepertinya rakyat mereka tidak akan pernah aman. Connor kemudian berangkat menuju Monmouth

c) Battle of Monmouth

28 Juni 1778, Connor tiba di Monmouth dan bertemu dengan Mayor-Jendral Lafayette yang baru saja selesai memberikan semangat kepada pasukannya. Ia menyambut Connor, percaya diri akan kemenangan yang nanti digapai di Monmouth.

Connor menanyakan keberadaan Charles Lee pada sang Mayor. Rupanya, menurut Lafayette, Lee bertindak aneh saat pertempuran. Ia tiba-tiba muncul di tengah persiapan pertempuran kemudian mengajak pasukan untuk menyerbu Inggris. Setelah menyerbu, Lee malah menunggangi

kudanya menjauh dari medan perang. Kini Lafayette bertugas untuk mengurus tindakan ceroboh Lee.

Tiba-tiba, pasukan Inggris dengan jumlah banyak mulai bergerak ke arah mereka. Lafayette tahu jumlah mereka tidak akan cukup melawan semua pasukan itu dan memberi perintah untuk mundur secara beraturan. Connor menawarkan diri untuk memimpin pasukan yang bertugas menahan Inggris ketika pasukan lainnya berevakuasi.

Lafayette memberikan pasukan pribadinya kepada Connor untuk mengawalinya. Ia kemudian memimpin pasukan lainnya untuk mundur. Connor memberi komando atas sebuah meriam yang ditinggal. Pertempuran berlangsung sengit. Connor mampu menahan pasukan Inggris semampunya hingga amunisi mereka habis. Ia kemudian menyuruh pasukannya untuk mundur dan menyusul yang lain.

Pasukan Inggris nampaknya dapat menyusul mereka dan mulai mengeksekusi *Patriots* yang tertangkap. Tetapi, Connor mampu menyelamatkan banyak dari mereka. Setelah berjuang memberi arahan mundur, Connor akhirnya berhasil membawa banyak pasukan mundur bersamanya. Pasukan Koloni kemudian berhasil menahan kota Monmouth dari Inggris dan memukul mundur mereka.

Setelah pertempuran usai, Connor langsung menghampiri Washington untuk melaporkan tindakan Lee. ia menjelaskan bahwa Lee telah mengkhianati Washington dengan memimpin banyak pasukan untuk menyerbu Inggris secara tidak teratur dan kabur setelahnya. Connor yakin ini dilakukan Lee agar Washington gagal dalam pertempuran ini sehingga ia dicopot dari jabatannya.

Washington kurang percaya dengan informasi ini, tetapi Lafayette membenarkan perkataan Connor. Ia akhirnya memutuskan untuk membawa Lee ke pengadilan militer. Connor kurang puas dan mengingatkan Washington jika ia membiarkan Lee hidup, maka Connor sendiri yang akan membunuhnya.

Connor kemudian pergi. Connor kecewa atas tindakannya menyerang desa Connor hingga memaksanya membunuh sahabatnya sendiri. Padahal, Connor menganggap Washington merupakan orang yang baik dan dapat menjadi teman bagi rakyatnya. Ia menyatakan tidak akan lagi membantu Washington dalam perang ini.

11) Sequence 11

a) Battle of Chesapeak

Davenport Homestead, 1781. Pasukan Revolusi semakin menguasai peperangan. Kerajaan Inggris mulai kehilangan kontrol mereka atas Amerika. Tetapi, Templar tetap tumbuh semakin kuat setiap harinya, walaupun jumlah mereka sangat sedikit. Washington memilih untuk mengampuni Charles Lee dan kini ia bersembunyi di Benteng George. Setiap hari Connor mencari cara untuk menginfiltrasi benteng itu.

Soal Haytham, ia menghilang tanpa jejak. Connor cukup senang dengan fakta itu. Ia masih berharap jika Lee berhasil disingkirkan, mungkin saja Ia dan Ayahnya dapat berekonsiliasi. Connor yang sedang memikirkan rencananya dihampiri oleh Diana, pelayan rumah itu.

Diana memberitahu Connor bahwa Achilles memanggilnya. Connor langsung pergi ke kamar Achilles yang terbaring sakit. Connor duduk di samping ranjang mentornya. Achilles menanyakan perkembangan dunia luar. Connor menyampaikan bagaimana Lee dikeluarkan secara tak hormat dari militer Koloni, tetapi ia masih dibiarkan hidup.

Achilles bersikeras Connor harus menyelesaikan tugasnya dan membunuh sisa-sisa Templar jika ingin menjaga Amerika agar tetap aman. Khususnya Haytham, Achilles mewanti-wanti Connor untuk tidak termakan sentimen yang ia berikan kepada Ayahnya. Ia meminta Connor untuk bersumpah untuk menyelesaikan misinya. Jika bukan untuk

Assassin, maka untuk rakyatnya, dan orang-orang yang mungkin akan dirugikan oleh Templar.

Achilles kemudian kembali tidur, dan Connor kemudian keluar ruangan itu. Rupanya Lafayette sudah menunggunya. Ia membawa kabar baik untuk Connor. Connor kemudian mengajak Lafayette ke *basement* untuk memperlihatkan sesuatu.

Lafayette memberitahu Connor bahwa *Comte de Grasse* setuju untuk membantu Connor dengan satu syarat. Siapakah orang itu? Rupanya Connor meminta tolong pada Lafayette untuk menyampaikan permohonannya kepada Admiral Angkatan Laut Perancis yang ditugaskan untuk membantu Amerika Serikat untuk meminjam beberapa kapalnya. Sang Admiral setuju, hanya saja ia meminta bantuan Connor untuk ikut bertempur di Teluk Chesapeake.

Connor setuju, tetapi Lafayette masih bingung dengan tujuan Connor. Ia kemudian memperlihatkan sebuah miniatur peta Benteng George. Tempat ini memiliki penjagaan yang kuat dan memiliki distrik militer yang besar. Sehingga sulit baginya menyusup untuk mencari Lee sendirian.

Connor membalik miniatur peta itu, menunjukkan serangkaian terowongan bawah tanah. Ia akan masuk melalui terowongan bawah tanah dan memberi sinyal kepada kapal perang untuk melakukan tugasnya.

Ia membutuhkan bantuan kapal perang itu untuk membombardir Benteng George dan membuat pengalihan pada prajurit yang berjaga agar berfokus pada serangan kapal. Disaat serangan itu Connor akan mencari Lee dan membunuhnya. Lafayette takjub dengan rencana Connor, walaupun ini cukup beresiko. Mereka kemudian bersiap untuk pergi. Connor menemui Robert Faulkner, dan memberitahunya untuk mempersiapkan keberangkatan mereka ke Chesapeake.

5 September 1781, Connor tengah bersiap untuk bertempur. Ia sedang berbincang dengan Admiral *de Grasse* di atas kapalnya yang bernama *Ville de Paris*. Admiral *de Grasse* sebenarnya mengharapkan bantuan armada kapal yang besar bersama Kapten yang berpengalaman, tetapi ia malah mendapat satu kapal tua dan seorang bocah, katanya.

Connor meyakinkan sang Admiral kalau dia sendiri saja sudah cukup. *De Grasse* ragu, tetapi ia sudah meminta bantuan dan harus bersyukur dengan apa yang ia dapat. Ia juga menambahkan, jika mereka berhasil menang dalam pertempuran ini, maka sang Admiral akan membantu Connor.

Saat ini, ia meminta Connor untuk mempertahankan teluk Chesapeake. Ia diberi bantuan dua kapal perang Perancis bernama *Marsellois* dan *Saint-Esprit*. Sedangkan, Admiral *De Grasse* akan memimpin armada utama melawan armada Inggris. Mereka kemudian bersiap untuk berlayar.

Bendera Inggris mulai terlihat dari cakrawala, menandakan pertempuran akan segera dimulai. Connor dengan kapalnya, *Aquila* yang ditemani oleh *Marsellois* dan *Saint-Esprit* dipaksa berhadapan dengan belasan kapal Inggris. Pertempuran berlangsung sangat sengit, sehingga ketiga kapal itu berhasil menghancurkan setidaknya duapuluh kapal Inggris yang mencoba memasuki Chesapeake.

Ketika rasanya kemenangan berada didepan mata, sebuah kapal perang Inggris berjenis *Man O' War*, kapal terbesar di armada menyerang mereka. *Saint-Esprit* tenggelam dan *Aquila* tertembak hingga meriam mereka rusak. Connor memiliki ide gila dan menabrakkan kapalnya ke *Man O' War* itu. Ia kemudian memberikan kendali kepada Faulkner dan memberikan instruksi untuk menaiki kapal lawan.

Connor menaiki kapal lawan untuk membunuh kapten kapal itu. Namun, ia dihadang dengan banyak sekali kru musuh. Tetapi, Connor bukan lagi seorang bocah, ia adalah *Master Assassin*, yang sudah sangat

berpengalaman. Dengan mudah ia membunuh kru kapal tersebut beserta kaptennya, bahkan sempat meledakkan barel mesiu di kapal itu dan membuatnya karam.

Tak lama kemudian, armada Perancis terlihat mendekat. Rupanya Admiral *de Grasse* juga memenangkan pertempurannya. Sang Admiral dan Connor kemudian bertemu kembali. Ia tidak menyangka Connor menghancurkan *Man O' War* sendirian. Rupanya Lafayette tidak berlebihan ketika mengatakan Connor orang yang hebat.

Ia bertanya apa rencana Connor dengan kapalnya. Connor meminta untuk mengibarkan bendera Inggris di kapal mereka nanti agar dapat memasuki perairan New York. kemudian, mereka diminta membombardir Benteng George ketika Connor sudah menyalakan sinyal mercusuar.

Admiral *de Grasse* menganggap Connor gila, tetapi ia sudah membuat janji dan ia akan menepatinya. Sang admiral kemudian menyuruh anak buahnya untuk mengambil bendera Inggris yang mengapung di laut dan Connor juga pergi untuk bersiap.

b) Lee's Last Stand

16 September 1781. Langit masih cerah dan Connor berlabuh di New York untuk mempersiapkan serangannya. Ia disambut oleh Stephane Chapheau yang sudah lebih dulu mempersiapkan kebutuhan Connor. Ia menyampaikan bahwa Lafayette sudah menunggunya di terowongan bawah tanah.

Saat hari sudah malam, Connor akhirnya memulai serangannya. Ia memasuki terowongan bawah tanah untuk menemui Lafayette. Saat sudah dekat dengan tempat pertemuannya, Connor mendengar Lafayette sedang berbincang dengan Stephane.

Stephane menyampaikan kekhawatirannya akan *Patriots* yang selalu meneriakkan kebebasan dan kesetaraan malah akan berubah

menjadi apa yang mereka lawan. Lafayette menganggap perubahan itu tergantung bagaimana Amerika memilih pemimpinnya. Jika ia tidak haus akan kekuasaan, maka bisa saja itu tidak terjadi.

Tetapi Stephane pesimis, menganggap sudah pada hakikatnya manusia ingin kekuasaan/ Lafayette lalu menanyakan bagaimana menurut Stephane solusinya?. Ia kemudian menjawab jika pemimpin negara ini seharusnya dipilih yang tidak dapat memiliki anak. Sehingga, ia tidak akan mewariskan kekuasaannya pada keturunannya. Mungkin saja rakyat memiliki kekuasaan untuk menentukan pemimpin mereka. Memberikan gagasan awal tentang Demokrasi.

Connor mendekati mereka, Lafayette menyambutnya dan mengarahkan Connor ke sebuah terowongan yang akan mengarah pada Benteng George. Connor menanyakan kesiapan Admiral *de Grasse*, dan Lafayette memastikan semua sudah siap. Stephane menambahkan ketika serangan dimulai, ia dan semua Assassin di Koloni juga akan menyerang. Connor kemudian melanjutkan perjalanannya sendiri.

Terowongan itu menembus ke sebuah sumur di tengah Benteng George. Connor menaiki sumur itu kemudian menyelip masuk ke Benteng itu. Benar dugaan Connor, penjaga di Benteng ini sangat ketat, namun Connor lebih lihai dari sebelumnya. Ia mampu mencapai mercusuar Benteng tanpa ketahuan, dan menyalakan mercusuar itu. Ia melihat kapal-kapal Admiral *de Grasse* sudah bersiap untuk menyerang sehingga Connor melompat dari mercusuar itu.

Connor berhasil mendarat pada tumpukan jerami, namun tiba-tiba mercusuar itu runtuh akibat serangan kapal *de Grasse*. Connor yang terluka berusaha sekuat tenaga untuk mencari Lee. ia berjalan sempoyongan sambil menghindari penjaga dan reruntuhan bangunan. Sepertinya rencananya berhasil, para penjaga lebih terfokus dengan serangan kapal itu daripada mencarinya. Kini ia hanya perlu mencari Lee.

Putus asa karena kesulitan bergerak, Connor berteriak memanggil Lee. tetapi bukannya Lee, yang muncul malah ayahnya. Haytham berkata Lee sudah pergi dan kemudian memukul Connor. Tetapi pukulan Haytham mampu ditangkis dan kini Connor mengunci badan Haytham. Haytham yang masih meremehkan Connor mencoba memprovokasinya kalau Connor tidak akan mungkin bisa membunuhnya dengan kemampuannya sekarang.

Connor menusuk tangan kiri Haytham dengan belati, membuat Haytham terluka. Haytham menjerit kesakitan, tetapi ia langsung mampu menahan sakit itu seakan tidak ada dan mengeluarkan pedangnya untuk membunuh Connor.

Mereka masih berdebat mengenai pandangan mereka. Connor yang masih percaya akan pentingnya kebebasan dan *free will* bagi manusia untuk menentukan nasib mereka. Sedangkan Haytham percaya manusia harus dibimbing jika ingin selamat. Kebebasan hanya akan menjurus pada konflik dan peperangan lain. Haytham yakin orang-orang yang Connor dukung di Amerika akan seperti itu.

Mereka terus beradu pedang hingga sebuah tembakan meriam mendarat di dekat mereka. Keduanya terluka sangat parah. Connor merangkak ke arah Haytham untuk membunuhnya. Tetapi Haytham masih memiliki sedikit kekuatan untuk mencekik Connor. Connor tidak punya pilihan lain selain membunuh ayahnya. Ia menggunakan *hidden blade* di tangan kirinya dan menusuk leher Haytham. Terkejut, Haytham sontak berdiri dan memegang lehernya yang tertusuk.

Ia menyampaikan ke Connor bahwa ia tidak menyesal dengan apa yang ia lakukan. Haytham sangat berdedikasi dengan perjuangan Templar hingga ia tidak akan membayangkan bagaimana jika ia mengikuti pandangan anaknya. Ia yakin Connor akan mengerti. Tetapi, Haytham juga bangga karena memiliki pendirian yang kuat. Haytham kemudian terjatuh dan meninggal dunia. Connor kemudian mengucapkan perpisahan dengan ayahnya dan pergi.

12) Sequence 12

a) Laid to Rest

Haytham telah tiada. Kini Templar berada dibawah kepemimpinan Charles Lee. Connor sadar mengapa perang Assassin-Templar berlangsung dari generasi ke generasi, karena setiap korban yang jatuh akan digantikan dengan orang lain. Ia tidak ingin ragu sekarang, ia sudah membulatkan tekad untuk membunuh Charles Lee dan mengakhirinya perang di generasinya.

New York 1782, Connor pergi ke pemakaman Haytham, dari jauh Charles Lee terdengar menyampaikan pidato untuk mengenang Haytham. Connor mendekat langsung, tanpa sembunyi-sembunyi, berjalan ke arah Charles Lee. Orang-orang disekitarnya melihat ke arah Connor, para prajurit Templar juga mulai bergerak ke arahnya.

Ia berhadapan dengan Lee, yang menyuruh anak buahnya untuk menahan Connor. Lee sangat membenci Connor karena telah membunuh orang yang sangat Ia kagumi sekaligus mentornya. Charles Lee tidak ingin membunuh Connor sekarang. Ia bersumpah akan membuat Connor menderita terlebih dahulu dengan menghancurkan Assassin dan membunuh semua pendiri negara Amerika serta penduduk desa Connor. Ketika Connor sudah menyaksikan semua itu barulah Lee ingin membunuhnya.

Connor tak gentar dan memperingati Lee rencananya akan gagal dan ia akan membunuhnya. Lee kemudian pergi dan menyuruh anak buahnya untuk menangkap Connor.

Anak buah Lee memanfaatkan kesempatan itu untuk memukuli sang Assassin. Tetapi Connor dengan mudah melepaskan diri dan menghabisi mereka. Ia menanyakan kemana Charles Lee pergi pada salah satu yang masih hidup. Rupanya Lee pergi menuju pelabuhan untuk menaiki sebuah kapal.

Connor mengejar Lee dan menaiki sebuah kapal bernama *HMS Jersey*. Rupanya kapal itu merupakan kapal perang yang dijadikan penjara. Connor mendengar percakapan antara Kapten kapal dan dua anak buah Lee yang meminta kapten kapal mengumpulkan tawanan untuk dijadikan anak buah Lee. Karena tidak sesuai dengan standar, kedua anak buah Lee ini menolak tawanan yang diberika Kapten. Mereka menuntut agar Kapten mewujudkan keinginan mereka dalam dua hari. Mereka dapat ditemui di *Green Dragon Tavern* di Boston.

Kapten menyanggupi dan kedua anak buah Lee pergi. Connor membunuh Kapten tersebut dan pergi dari kapal itu.

b) Chasing Lee

2 Oktober 1782, Connor menghampiri *Green Dragon Tavern* untuk mencari tahu keberadaan Lee. ia melihat salah satu anak buahnya lalu kemudian mengintrogasinya. Connor langsung memelintir tangan anak buah Lee dan mengancam untuk membunuhnya. Ketakutan, ia memberi tahu bahwa Lee ingin pergi meninggalkan Amerika dan sekarang sudah berada di pelabuhan. Connor tak membuang waktu dan langsung menyusul.

Ketika tiba di pelabuhan, Connor langsung mencari posisi Lee. Lee kemudian menyadari keberadaan Connor dan langsung kabur. Connor mengejar Lee sepanjang pelabuhan hingga Lee masuk ke sebuah kapal yang terbakar. Mereka terus berkejaran di kapal itu hingga menaiki bagian atas kapal. Tiba-tiba, lantai yang mereka pijak runtuh dan membuat mereka terjatuh.

Connor tertimpa reruntuhan kapal dan salah satu balok kayu menusuk perutnya. Charles Lee relatif lebih baik daripada Connor. Ia menanyakan mengapa Connor bersikeras untuk bertarung. Sambil mengeluarkan kayu itu dari pertunya, Connor menjawab karena tidak ada orang lain yang akan melawan Templar. Ia kemudian menembak perut

Lee. Lee masih dapat bergerak dan kabur. Sedangkan Connor tak sadarkan diri.

Setelah beberapa saat, Connor terbangun. Ia langsung pergi menuju kapala pelabuhan berniat untuk mengejar Lee. padahal lukanya sangat fatal, Connor masih bertekad menyelesaikan tugasnya. Lee telah kabur ke sebuah bar Monmouth dan beberapa saat Connor kemudian menyusulnya. Lee tampak duduk di sebuah kursi dan sedang meminum sebotol alkohol. Ia tidak begitu memperdulikan lukanya.

Connor kemudian menghampiri Lee. ia duduk disampingnya. Lee mengambil botol itu, meneguknya untuk yang terakhir kali. Ia kemudian memberikan botol itu ke Connor, menawarinya untuk minum bersamanya. Connor menerima dan meminum dari botol itu. Lee sepertinya sudah menerima takdirnya untuk mati di tangan Connor. Ia memberikan isyarat agar Connor menyelesaikan tugasnya. Connor kemudian menikam Lee dan mengambil *amulet* yang dulu dipegang oleh Ayahnya ketika pergi ke Amerika. Ia kemudian pergi meninggalkan bar itu.

Enam bulan kemudian Connor kembali ke desanya dan menemukan desanya sudah kosong. Tetapi, *Apple of Eden* yang dijaga oleh tetua desa ditinggalkan. Connor mengambil bola kristal itu kemudian *Juno* muncul menyapanya. Ia senang Connor telah menyelesaikan tugasnya untuk mengamankan tanah tempat desanya berdiri tidak terganggu.

Connor tidak puas karena ia hanya berjuang agar rakyatnya dapat terus hidup, tetapi kini mereka kehilangan rumah mereka sendiri. *Juno* beranggapan itu pengorbanan yang setimpal karena dimasa depan keturunan Connor akan menemukan kuil dibawah desa mereka.

Connor masih tidak mengerti, tetapi *Juno* memintanya untuk tidak memikirkan itu. Ia memerintahkan Connor untuk menyembunyikan *Amulet* itu ke tempat yang aman hingga nanti keturunannya dapat menemukan *Amulet* itu.

Connor kemudian pergi ke *Davenport* dan mengubur *amulet* itu di kuburan “Connor Davenport”, yang merupakan anak dari Achilles. Terlihat disamping makam itu pula terdapat batu nisan yang bertuliskan “Achilles Davenport”. Mentor Connor kini juga telah tiada, tetapi setidaknya ia tenang karena Templar untuk saat ini telah hilang dari tanah Amerika.

13) Epilogue

a) Davenport Homestead

Setelah menyelesaikan misinya, Connor menurunkan foto para anggota Templar di *basement*. Ia kemudian berjalan di *mansion* yang kosong membawa foto tersebut untuk dibakar di perapian. Ia kemudian keluar untuk mencabut kapal yang ia tancapkan di pilar saat ingin mengejar Johnson. Perang Connor dengan Templar sudah usai. Kini saatnya ia beristirahat.

b) Kanatahséton

Beberapa bulan setelah ia membunuh Lee, Connor pergi untuk mengunjungi desanya. Tetapi ia terkejut karena desanya kosong. Connor kemudian bertemu dengan seorang pengembara yang sedang duduk didekat api unggun di tengah desa.

Orang itu dengan ramah menawarkan Connor makanan. Connor dengan baik menolaknya. Tetapi ia bertanya pada pengembara itu dimana semua penduduk desa ini. Ternyata mereka semua telah pergi ke barat, kata orang itu. Tanah ini telah diberikan pada seseorang oleh Kongres Amerika.

Connor sangat terkejut. Ia tidak percaya bagaimana ini bisa terjadi. Sang pengembara berkata bahwa fenomena ini sangat umum sekarang. Banyak tanah yang diambil oleh pemerintah untuk membayar utang perang kemerdekaan Amerika. Cara ini lebih mudah untuk mendorong pertumbuhan dan lebih baik daripada menarik pajak. Mereka

tidak ingin terburu-buru dengan pajak karena masih kental dengan Kerajaan Inggris.

Connor yang merasa tidak dapat berbuat apa-apa lagi kemudian pamit untuk pergi dengan orang itu.

c) Evacuation Day

Tak lama setelah kunjungannya ke desa Kanatahséton, Connor kemudian berkunjung ke New York. Rupanya kunjungannya bertepatan dengan keberangkatan kapal Inggris terakhir. Dengan perginya kapal itu, maka secara resmi Inggris telah meninggalkan Amerika. Rakyat bersorak gembira di pinggir dermaga. Akhirnya mereka terbebas dari tirani yang menindas mereka semua.

Connor tersenyum bahagia, ia senang setidaknya perjuangannya memiliki hasil yang baik. Tetapi kesenangannya tidak berlangsung lama. Ketika ia membalikkan badan, tepat disamping massa yang bersorak kebebasan ada perdagangan budak yang berlangsung.

Rupanya kebebasan itu bukan seperti harapan Connor, kebebasan yang mereka perjuangkan hanyalah untuk orang kulit putih saja. Orang-orang seperti Connor sepertinya tidak memiliki tempat di dunia baru ini.

b. Membaca Konflik dan Agon dalam Naratif Assassin's Creed III

1) Konflik Assassin-Templar

Konflik utama dari setiap judul Assassin's Creed adalah perjuangan Assassin dan Templar dalam mewujudkan idealisme mereka. Mari kita menarik benang merah menuju dasar konflik mereka. Walaupun konflik Assassin-Templar sangatlah luas, penelitian ini hanya akan berfokus dalam konteks naratif Assassin's Creed III dan sedikit konteks dari Assassin's Creed Encyclopedia 2.0, sebuah *guide book* terbitan Ubisoft tahun 2012.

Mari kita mulai dengan Templar. Haytham Kenway, merupakan seorang Templar dari Inggris. Ia ditugaskan oleh Grand Master Templar Reginald Birch untuk pergi ke Koloni Amerika dan mencari kuil peninggalan *Those Who Came Before (Isu)*. Namun, Templar gagal untuk menemukan kuil itu. Haytham kemudian memutuskan untuk meninggalkan ekspedisinya dan berfokus pada tujuan praktis. Ia kemudian mendirikan markas tetap untuk Templar di Koloni Amerika dan menjadi Grand Master untuk Templar Colonial.

Misi Haytham yang pertama adalah menghancurkan Assassin di 13 Koloni Amerika secara khusus, dan Amerika Utara secara umum. Di Bawah kepemimpinannya, Templar berhasil melumpuhkan (secara figuratif dan literal) secara total Assassin di Amerika Utara. Achilles yang saat itu menjadi pemimpin Assassin tidak mampu membendung pergerakan Haytham dan Templar. Pada akhirnya, Haytham tidak membunuh Achilles tetapi ia melukai kakinya hingga Achilles menjadi pincang.

Keberhasilan Haytham dalam misi pertamanya memberikan kontrol penuh Amerika Utara pada kendali Templar. Mereka menjadi selangkah lebih dekat dengan misi kedua Haytham, yang juga merupakan cita-cita Templar di seluruh dunia, menciptakan “*New World Order*”

Apa itu “*New World Order*”? Jika diterjemahkan, kurang lebih artinya adalah “Tatanan Dunia Baru”. Itu merupakan cita-cita Templar sejak awal terbentuknya mereka. Templar berniat menciptakan utopia dimana manusia hidup dalam perdamaian. Namun, perdamaian itu dalam kondisi Templar mengendalikan setiap aspek kehidupan manusia, dunia dimana pemerintahan terpusat dalam kendali dan supervisi Templar.

Mimpi itu tercipta atas sebuah gagasan bahwa manusia pada hakikatnya merupakan makhluk yang *barbar*. Templar beranggapan bahwa manusia butuh sebuah kekuatan untuk mengatur dan memandu manusia. Sehingga, mereka memproklamkan diri mereka sendiri sebagai kekuatan itu. Templar menganggap *kebebasan sebagai pengundang kekacauan*, seperti yang dikatakan Haytham kepada Connor. Sehingga, Haytham (dan Templar) menganggap perdamaian yang dibangun atas kebebasan tidak akan mungkin

tercapai, karena jika manusia diberi kebebasan, mereka akan jatuh pada sifat mereka yang haus akan kekuasaan dan nafsu pribadi sehingga mengundang *chaos*.

“*Freedom IS peace.*” Kata Connor ke Kaytham
“*It's an invitation to chaos*” Haytham membalas

Dari gagasan tersebut, Templar menginginkan manusia untuk menyerahkan kebebasan mereka, “*free will*” mereka, untuk “dibimbing” oleh Templar dan menciptakan dunia tanpa kefanatikan, kebodohan dan kekacauan. Namun, ketika gejolak Revolusi mulai muncul, Templar awalnya ingin memadamkan Revolusi itu untuk menghindari kekacauan akibat perang. Tetapi ketika konflik ini mulai berpihak pada kemenangan *Patriots*, Templar mulai menilai lebih menguntungkan untuk berpihak pada Revolusi agar lebih mudah membentuk sebuah negara baru jika berada dalam kendali Templar. Jika Templar mampu menyusup pada jabatan eksekutif dan legislatif negara yang baru terbentuk, mereka pasti dengan mudah menerapkan idealisme “*New World Order*” mereka.

Sebelum melanjutkan lebih jauh, mari kita membahas antitesis Templar dan musuh abadi mereka, Assassin Brotherhood. Assassin terlahir atas gagasan *kebebasan*. Seperti yang sudah dituliskan diatas, Assassin percaya bahwa kehendak bebas yang dimiliki manusia dapat membuka jalan untuk kehidupan yang lebih baik. Karena dengan itu, manusia dapat berpikir dan memilih jalan mereka sendiri. Melalui kebebasan berfikir manusia juga dapat mendapatkan ide dan inovasi baru untuk meraih kehidupan yang lebih baik.

Assassin tidak mengharapkan kesempurnaan dari manusia. Mereka menyadari bahwa kehendak bebas juga memiliki konsekuensinya. Seiring waktu manusia pasti akan berbuat kesalahan, tetapi melalui kesalahan itu manusia dapat tumbuh. Kesalahan itu juga akan memberikan harapan kepada umat manusia, harapan bahwa suatu hari nanti kehidupan akan menjadi lebih baik.

Tentu gagasan itu terlahir atas upaya penolakan mereka terhadap idealisme dan cita-cita Templar. Mendapatkan perdamaian dengan cara

menyerahkan kebebasan dan *free will* sama saja dengan diperbudak. Dari gagasan itulah mengapa Assassin selalu melawan tirani, termasuk upaya yang dilakukan Connor ketika Perang Revolusi.

Assassin bekerja dengan dengan mengikuti tiga prinsip yang mereka sebut dengan *Assassin's Creed*. Prinsip tersebut adalah; (1) *Stay your blade from the flesh of the innocent*, (2) *Hide in plain sight*, dan (3) *Never compromise the brotherhood*.

Mari kita membahas satu persatu prinsip mereka. Pertama, seorang Assassin tidak boleh membunuh orang yang tidak bersalah. Assassin memiliki tujuan utama untuk menciptakan perdamaian, sehingga mereka harus dapat menunjukkan pengendalian diri yang baik dan hanya membunuh ketika benar-benar diperlukan. Oleh karena itu, seorang Assassin harus sebisa mungkin meminimalisir keterlibatan orang-orang yang tidak bersalah, apalagi hingga secara langsung merenggut nyawa mereka.

Kedua, seorang Assassin harus bergerak secara diam-diam. Taktik yang mereka gunakan juga mendorong agar Assassin menyelesaikan tugas mereka sebelum musuh sadar apa yang terjadi. Senjata utama yang digunakan sassin adalah *Hidden Blade*, dua bilah pisau yang diletakkan di masing-masing pergelangan tangan penggunanya. Bilah pisaunya dapat dikeluarkan atau ditarik sesuai kehendak penggunanya, membuat senjata mereka tidak terlihat.

Pakaian Assassin selalu menggunakan tudung kepala untuk menyembunyikan identitas mereka. Jubah Assassin juga biasanya panjang, yang mirip dengan pakaian masyarakat di sekitar mereka sehingga dapat dengan mudah berbaur dengan masyarakat.

Ketiga, adalah prinsip loyalitas yang harus diberikan setiap anggota Assassin kepada organisasi mereka. Aturan ketiga juga menekankan pentingnya setiap anggota untuk menekuni ajaran Assassin untuk keberlangsungan organisasi mereka. Jika seorang anggota berada dalam keadaan bahaya, bahkan diambang kematian, mereka tetap tidak boleh mengambil tindakan yang berpotensi membahayakan keberadaan Assassin dan anggota lainnya.

Connor sebagai Assassin memiliki prinsip moral yang kuat. Walaupun Ia memiliki dendam yang kuat pada Charles Lee, tetapi Connor dapat mengendalikan dirinya dengan sangat baik dan tidak terjerumus pada kebencian. Connor tidak pernah membunuh secara membabi-butu, setiap target yang dibunuh pasti memiliki alasan yang kuat. Meskipun begitu, ia juga mengedepankan metode lain sebelum membunuh.

Contohnya pada kasus William Johnson, Connor berusaha mematkan sumber pendapatan Johnson agar Ia tidak dapat membeli tanah *native american*. Namun, karena rencana pertamanya gagal, ia tidak punya pilihan lain untuk membunuh Johnson setelah Connor tahu Johnson tengah melakukan “negosiasi” dengan para tetua.

Connor juga menunjukkan perasaan kasih sayang dan hormat. Ia selalu memberikan kesempatan kepada musuhnya untuk berhenti sebelum menyerang mereka. Ketika Hickey dimasukkan ke penjara bersama Connor, Ia tidak begitu peduli untuk membunuh Hickey. Karena menurutnya, selama Hickey dipenjara maka Washington akan aman dari rencana pembunuhan oleh Hickey.

Barulah ketika Hickey dibebaskan oleh Templar ia berusaha untuk menghentikannya, membunuhnya jika harus. Bahkan ketika mayat Hickey tergeletak usai digagalkan membunuh Washington, Connor marah terhadap Jendral Putnam yang menendang tubuh tak bernyawa Hickey. Connor masih menganggap musuhnya sebagai manusia.

Walaupun sedikit sentimental, Connor juga berharap agar ayahnya berhenti memegang teguh prinsip Templarnya dan berusaha menarik Haytham ke prinsip yang dipercayanya. Satu kesempatan ketika Connor dan Haytham bekerja sama melacak Benjamin Church di markasnya, Haytham sempat berada di posisi yang bisa saja Connor membunuhnya. Saat itu Haytham bergelantung di lantai bangunan yang hampir ambruk, dibawahnya api yang besar sudah menjilat-jilat. Tetapi Connor tetap menyelamatkan ayahnya, berharap ia bisa berhenti dari apa yang Ia lakukan.

Metode Connor dalam menjalankan misinya memang tidak dapat dianggap “halus” seperti yang ditekankan oleh Prinsip Assassin. Hal itu pula menjadi pemicu konflik antara Connor dan Achilles. Namun, pilihan Connor untuk terang-terangan terlibat dalam Revolusi juga bukan tanpa alasan. Terlebih ketika Templar mengancam nyawa George Washington. Connor sempat ingin membeberkan keberadaan Assassin dan Templar serta konflik mereka kepada Washington, namun Achilles menolak keras karena menganggap itu melanggar prinsip mereka. Assassin tidak seharusnya menyebarkan konspirasi kepada setiap orang.

Peneliti telah memaparkan motivasi dan misi Templar dan Assassin. Mari kita lihat lebih dalam konflik mereka.

Pertama, secara ringkas konflik antara Assassin dan Templar pada dasarnya memperdebatkan apakah manusia layak memiliki “*free will*” atau tidak. Templar menganggap *free will* sebagai kelemahan dan pemicu kekacauan, sehingga memproklamirkan diri sebagai pemandu (dan penyelamat) bagi umat manusia. Mereka menginginkan kepatuhan yang mutlak terhadap Templar. Sedangkan, keberadaan Assassin adalah sebagai antitesis Templar yang berusaha melindungi kebebasan

Peneliti menilai Templar adalah sebuah organisasi ekstrimis yang fanatik. Templar dibangun atas sebuah gagasan yang hipokrit. Bagaimana bisa mereka menciptakan sebuah utopia dunia tanpa konflik dengan menjadi “Pemandu” umat manusia sambil menjelek-jelekkkan sifat manusia sendiri. Mereka lupa bahwa Templar diisi oleh manusia biasa yang tidak luput dari “kelemahan” yang mereka kutuk. Pun, jika mereka berhasil mewujudkan fantasi mereka, dan mengimplementasikan hukum Templar pada dunia, apa jaminan bahwa para anggota Templar itu tidak akan menyelewengkan kekuasaan mereka untuk nafsu pribadi. Hukum yang mereka ciptakan bukanlah hukum ilahi yang tanpa cacat.

Lihat saja, Benjamin Church yang bahkan bukan pemimpin Templar kemudian menyerah pada nafsunya dan mengkhianati Templar dan *Patriot* untuk kepentingan pribadinya. Contoh lain, Edward Braddock yang Haytham sendiri

menganggapnya telah keluar dari jalur Templar dengan semakin brutal dalam memperlakukan kawan maupun lawannya. Braddock tidak segan membunuh orang jika ia kesal, yang Haytham sendiri nilai tidak baik.

Pun begitu, peneliti menilai Haytham memiliki opini tersebut karena motif personalnya. Lagipula, Braddock merupakan salah satu orang yang terlibat dalam penculikan saudara perempuan Haytham. Ini semakin memperkuat argumen bahwa mereka tetap tidak sempurna dan dapat menyimpang dari idealismenya.

Berbicara tentang hipokritnya Templar, Haytham sendiri juga di akhir-akhir karirnya mulai semakin brutal. Ia membunuh tawanan perang setelah menginterogasi mereka tanpa ragu dan penyesalan. Ia juga menyinggung Connor yang menganggap Assassin hanya dapat merekrut orang dengan doktrin dari orang tua (merujuk pada Achilles yang menjadi mentor Connor), padahal ia juga di doktrin oleh Reginald Birch menjadi Templar semasa kecilnya.

Sedikit keluar dari ACIII, di Assassin's Creed II, Rodrigo Borgia yang merupakan Grand Master Templar di Italia pada masa Renaissance menggunakan kekuasaannya sebagai Grand Master untuk memperkuat dan memperkaya dirinya dan keluarganya.

Intinya, Templar tidak punya hak untuk mengklaim kelompok mereka dan idealisme mereka sebagai kebenaran tunggal. Sifat ekstrimis mereka menjadikan Templar tidak lebih dari kelompok teroris yang lebih “berkelas”

Kedua, gagasan Hipokrit itu juga tidak hanya ada di Templar, tetapi juga pada Assassin yang “penuh kebajikan”. Dalam naratif seri Assassin's Creed sendiri, Altair-Ibn La'ahad mengkritik prinsip Assassin dan menuliskan tiga ironi prinsip mereka; (1) Assassin ingin menciptakan perdamaian, tetapi tidak segan melakukan pembunuhan, (2) Assassin berusaha untuk membuka pikiran manusia, tetapi membutuhkan ketaatan penuh pada *Creed* mereka. Sama seperti Templar yang tidak boleh mempertanyakan atau meragukan ideologi mereka. (3) Assassin berusaha mengungkap bahaya keyakinan buta, namun mempraktikkannya sendiri. Baik dalam organisasi mereka yang menuntut

kepatuhan, mereka juga tidak melakukan apapun selain membunuh dalam upaya mereka “membebaskan” masyarakat dari bahaya Templar. Padahal, mereka dapat bergerak dengan mengedukasi masyarakat dan memberdayakan mereka, tetapi Assassin mengambil jalan yang sama dengan Templar, merasa lebih tahu apa yang terbaik untuk orang yang mereka lindungi.

Hipokritas Assassin juga ditunjukkan oleh Achilles dalam mendidik Connor. Achilles selalu menuntut agar Connor patuh kepadanya dan mengabaikan opini Connor. Ia tidak pernah mencoba untuk menjelaskan mengapa Connor harus mengikuti perkataannya dan selalu merendahkan pencapaian Connor.

Tetapi, Connor menunjukkan kekuatan karakternya juga, walaupun kerap terlihat tidak bersyukur dan keras kepala. Connor menunjukkan resistensinya untuk patuh kepada *Creed* tanpa kehilangan tujuannya sebagai Assassin. Peneliti menilai tiga ironi yang ditunjukkan oleh Altair bukan semata-mata untuk mengekspos kemunafikan Assassin, tetapi sebagai peringatan kepada para Assassin lainnya untuk tetap waspada agar tidak jatuh pada keyakinan buta. Altair juga pernah menyampaikan, *Creed* itu diciptakan untuk tidak membuat Assassin menjadi bebas, seperti yang mereka perjuangkan, tetapi untuk menjadi lebih bijak.

2) Revolusi Amerika

Konflik kedua yang menjadi latar tempat dan waktu adalah Perang Revolusi Amerika. *Developer* ingin mengajak audiens untuk melihat sejarah kemerdekaan Amerika Serikat dari sudut pandang seorang *native american* yang pada dasarnya adalah rakyat kelas dua pada masa itu. Karena menganggap perang Revolusi ini adalah perang sesama “orang eropa”, kita sering lupa bahwa pertempuran ini berlangsung di tanah para *Iroquois*. Dan hasil dari pertempuran ini akhirnya menentukan nasib para penghuni asli benua Amerika. Jadi konflik ini bukan hanya menyangkut para orang Koloni melawan Kerajaan Inggris, tetapi juga penduduk *native american*.

Narasi ACIII ingin mengeksplor konflik ketiga pihak itu sehingga dipilihlah Ratonhnhaké:ton (Connor Kenway) yang merupakan keturunan Eropa(Inggris) dan *native* sebagai “sudut pandang” *player* untuk merasakan Revolusi Amerika, atau setidaknya Revolusi Amerika versi Ubisoft

Untuk dapat memahami mengapa terjadi Revolusi Amerika (1765-1784), kita harus menarik benang merah hingga ke tahun 1754. Saat itu Kerajaan Inggris yang masih menguasai tiga belas Koloni Amerika tengah berada dalam konflik untuk memperebutkan wilayah dengan Perancis dalam “French and Indian War” di Amerika Utara. Saat perang itu pula, beberapa suku *native american* memihak ke salah satu negara tersebut.

Disinilah awal mula keterlibatan *native american* pada konflik yang akan menentukan nasib mereka. Para *native* banyak yang berpihak pada Perancis karena Inggris melalui Silas Thatcher banyak menangkap penduduk *native* untuk dijual sebagai budak. Tidak hanya itu, Edward Braddock, Panglima tentara Inggris di Koloni Amerika dengan “Ekspedisi Braddock” banyak menghancurkan pemukiman *native* untuk mengambil lahan mereka.

Tetapi semua itu berubah ketika Grand Master Templar, Haytham Kenway membunuh Edward Braddock di tahun 1755 dengan aliansinya bersama suku *Abenaki*, *Shawnee*, dan *Lenape*. Dengan keberhasilan mereka membunuh Braddock, secara tidak langsung merubah keberpihakan *native* kepada Inggris. Haytham dan Templar saat itu tidak begitu peduli dengan perang tersebut. Kebetulan Ia membutuhkan bantuan *native* untuk mencari lokasi Kuil *Isu*.

Dua tahun setelah konflik itu dimulai, Inggris dan Perancis juga memulai pertempuran besar di kanca eropa dan afrika dalam “Seven Years War”. Semasa perang itu, Templar yang dipimpin oleh Haytham Kenway mampu menanamkan pengaruh kuat di Amerika Utara. Ia mampu menyusupkan agen-agennya kedalam posisi penting di Koloni. Semuanya mulai berjalan baik untuk Inggris. Terutama di kanca Amerika, Inggris mulai mengalahkan Perancis.

Namun, tahun 1760, George Washington menyerang sebuah desa bernama Kanatahséton. Ada rumor bahwa desa itu berpihak dengan Perancis.

Tanpa Washington ketahui, desa itu merupakan tempat tinggal Ratonhnhaké:ton dan ibunya, Kaniehti:io (Ziio). Ratonhnhaké:ton merupakan anak tunggal dari Haytham dan Ziio. saat itu ia berusia lima tahun ketika desanya terbakar yang mengakibatkan ibunya tewas.

Beruntung bagi Washington, Ratonhnhaké:ton tidak menyalakan nya. Baginya, orang yang bertanggung jawab atas kematian ibunya adalah Charles Lee, seorang Templar sama seperti Ayahnya. Sehingga, nama Washington tetap aman, untuk sekarang.

“Seven Years War” akhirnya selesai pada tahun 1763. Baik Inggris dan Perancis kehilangan lebih banyak daripada yang mereka dapatkan. Untuk mengurangi beban ekonomi Inggris, parlemen kemudian mulai menerapkan beberapa kebijakan pajak, khususnya di Koloni Amerika. Tahun 1765, parlemen Inggris mengeluarkan kebijakan “Stamp Act” yang mewajibkan produksi media cetak di Koloni untuk menggunakan kertas yang diproduksi di London dan sudah di stempel oleh Inggris.

Kebijakan itu tentunya membuat penduduk Koloni marah. Mulai muncul slogan “*No Taxation Without Representation*” yang mengkritik tidak adanya perwakilan koloni dalam pengambilan kebijakan untuk wilayah Koloni.

Tahun 1770, ketegangan massa mencapai puncaknya. Saat itu, masyarakat berbondong-bondong berkumpul di depan gedung pemerintahan Negara Bagian Massachuset di Boston. Mereka melampiaskan kekesalan mereka pada prajurit Inggris disana. Saat itu Ratonhnhaké:ton yang sekarang diberi nama Connor oleh mentornya, Achilles juga hadir ditengah masyarakat. Mereka melihat Haytham yang sepertinya merencanakan sesuatu.

Templar kemudian menembaki pasukan Inggris, yang kemudian mengira tembakan itu berasal dari massa. Prajurit Inggris kemudian membalas tembakan itu ke massa, menewaskan banyak orang. Peristiwa yang dikenal sebagai “*Boston Massacre*” atau Pembantaian Boston kemudian semakin memperburuk citra Inggris dimana penduduk Koloni.

Tidak hanya disitu, parlemen Inggris juga makin menambah kebijakan pajak mereka yang dianggap merugikan penduduk Koloni. Lebih buruknya lagi, prajurit Inggris semakin agresif dalam menarik pajak pada masyarakat. Tidak sering mereka menodongkan senjata mereka pada masyarakat dalam praktiknya.

1773, ketika pajak Teh ditingkatkan melalui “Tea Act”, penduduk Boston semakin marah. Melalui *Sons of Liberty*, mereka menyelenggarakan protes dalam aksi “*Boston Tea Party*”. Para protestan menaiki kapal kargo Inggris yang mengangkut teh dan membuang teh tersebut ke laut. Secara tidak langsung, Boston Tea Party juga mempersulit rencana Templar melalui William Johnson untuk membeli tanah *native american*, termasuk desa Kanatahséton. Johnson yang menyelundupkan teh dan menjualnya dengan harga mahal kini kehilangan penghasilannya untuk membeli tanah itu.

Kegelisahan masyarakat koloni atas penindasan yang dilakukan oleh Kerajaan Inggris terhadap penduduknya membuat masyarakat ingin memberontak. Mereka menyerukan kebebasan dan kesetaraan dan ingin bergerak melawan tirani dan penindasan. Puncaknya setelah ketika pertempuran Lexington dan Concord, Koloni membentuk kongres dan mengangkat George Washington sebagai Panglima Tertinggi pasukan Koloni dalam perang kemerdekaan Amerika.

Assassin Connor juga hadir dan melihat langsung apa yang dapat dilakukan seorang tiran dalam pertempuran Lexington dan Concord. Ia juga menyalahkan Templar akibat keterlibatan John Pitcairn di pertempuran itu dan menganggap Templar mendukung Inggris.

Tetapi, Templar juga menyusupkan agennya ke pasukan Koloni. Charles Lee merupakan salah satu kandidat Panglima Tertinggi, ia kalah populer dengan Washington yang terpilih. Namun, Lee tetap memiliki pengaruh yang kuat sebagai salah satu Jenderal di pasukan Koloni. Benjamin Church diangkat menjadi Dokter Kepala dan Kepala Bidang Medis pasukan Koloni. Sepertinya Templar ingin memanfaatkan konflik ini untuk memperkuat posisi mereka.

Connor tahu selama pemerintahan Inggris kerap melakukan ekspedisi untuk memperluas wilayah mereka ke barat, yang artinya mengambil lahan *native american*. Ia takut jika kehidupan rakyatnya akan berubah atau bahkan hilang ketika orang eropa terus melakukan ekspansi.

Saat ia remaja, Connor sering menekan tetua desanya untuk melawan dan meninggalkan sifat pasifisme mereka. Ia takut suatu hari desa mereka akan hancur dan rakyat mereka kehilangan kehidupan mereka. Kini, ketika penduduk Koloni menyorakkan kebebasan dan bergerak melawan penindas mereka, Connor memiliki harapan pada mimpi Revolusi. Ia berharap penduduk *native* akan menjadi bagian penting dari negara yang Kolonis bangun nantinya.

Connor kemudian semakin terlibat dalam perjuangan Revolusi. Ia bahkan memiliki peran krusial di Pertempuran Lexington dan Concord, Pertempuran Bukit Bunker, dan bahkan menyelamatkan George Washington dari percobaan pembunuhan oleh Templar.

Namun, kepercayaan Connor terhadap Revolusi mulai goyah ketika tahu Washington telah menyuruh pasukannya untuk menyerang Kanatahséton dengan alasan desa itu telah berpihak kepada Inggris. Memang kelompok-kelompok *native* kembali terbagi, ada yang mendukung Inggris dan ada yang mendukung Revolusi. Walaupun benar, Kanatahséton berpihak pada Inggris, tetapi itu merupakan hasil manipulasi Charles Lee dan Haytham. Haytham dalam upayanya membujuk Connor untuk bergabung dengan Templar juga memberitahu siapa yang bertanggung jawab atas penyerangan Kanatahséton saat ia masih kecil.

Connor tidak begitu peduli siapa yang bertanggung jawab atas penyerangan desanya dulu maupun sekarang. Yang ia pedulikan hanyalah rakyatnya. Ia menjadi Assassin berharap untuk dapat melindungi desanya dan semua penduduk *native*. Ia mendukung perjuangan Revolusi juga berharap mereka mampu menciptakan dunia yang damai dengan kebebasan tanpa adanya diskriminasi. Penyerangan Kanatahséton merenggut nyawa sahabat Connor, Kanen'tó:kon, membuat Connor semakin tidak percaya dengan orang-orang kulit putih.

Namun, Connor masih sempat membantu Kolonis di pertempuran Monmouth, salah satu pertempuran yang membalikkan keadaan perang sehingga menguntungkan Patriot. Tetapi Connor berjanji itu adalah kemenangan terakhir yang Ia berikan pada Washington.

Pada akhirnya, ketika Koloni menang dan negara Amerika Serikat terbentuk, keadaan tidak begitu banyak berubah. Ketika Connor menyaksikan kapal Inggris terakhir yang pergi dari Amerika, ada perasaan lega konflik ini akhirnya selesai. Rakyat bersorak gembira menyambut kebebasan dan kemerdekaan mereka dari tirani Inggris. Tetapi ironisnya, tepat disamping masyarakat yang bersorak itu, sedang berlangsung perdagangan budak orang kulit hitam. Sepertinya kemerdekaan yang dimaksud koloni hanya berlaku bagi orang-orang kulit putih.

Ketika Connor kembali ke Kanatahséton, ia terkejut melihat desanya kosong. Ia hanya menemukan pengembara yang duduk di tengah-tengah desa. Pengembara itu menyampaikan bahwa penduduk Kanen'tó:kon pergi ke barat karena mereka telah digusur oleh kongres Amerika. Tanah mereka diambil dan dijual untuk membayar biaya perang mereka. Rupanya *native american* tidak memiliki peran dan keterlibatan dalam dunia baru ini.

2. Membaca Villain dalam Naratif Assassin's Creed III (Fungsi Formal Villain dan *Characterization* dalam Naratif)

Keseluruhan narasi dan konflik ACIII telah dipaparkan diatas. Selanjutnya, peneliti akan mengupas value yang dibawa oleh Villain dengan melihat fungsi formal dan representasional Villain dalam naratif Assassin's Creed III

a. Villain Sebagai Sumber Konflik, Motivasi, dan *Goal of The Game*

Terdapat beberapa konflik yang coba di jelajahi oleh *developer* pada video game ini. Pertama adalah konflik Inggris dan Koloni Amerika di masa Perang Revolusi Amerika. Konflik ini sekaligus menjadi latar waktu dan tempat berlangsungnya cerita ACIII. Terinspirasi dari kejadian historis, *game developer*

mencoba menceritakan kembali Revolusi Amerika yang tentunya dibungkus dengan narasi fiksi buatan mereka.

Perlu ditekankan kembali, konflik merupakan elemen yang penting dalam narasi untuk menciptakan *tension* dan membuat cerita lebih menarik dan bermakna. Mari kita bayangkan sebuah *fictional world* dimana semuanya dalam keadaan damai dan stabil. Konflik terjadi ketika stabilitas *world* itu terganggu sehingga ada upaya untuk mengembalikan keadaan “stabil” tersebut. Upaya itu merupakan *goal* dan menjadi motivasi dalam narasi video game. Sekarang mari kita lihat konflik, motivasi, serta *goal* dari ACIII

Walaupun memiliki tema Revolusi Amerika, ACIII tidak meninggalkan konflik utama yang hadir dari judul-judul sebelumnya, yaitu konflik Assassin-Templar. *Developer* menggunakan konflik ini untuk menyampaikan Revolusi Amerika versi mereka. Seperti yang sudah diterangkan diatas, Haytham yang awalnya hanya dikirim untuk mencari sebuah kuil peninggalan *Those Who Came Before* tetapi gagal, kemudian ia merubah haluan untuk mendirikan markas permanen di benua Amerika. Ia menilai tanah ini memiliki potensi besar dan akan menguntungkan bagi Templar jika mampu menguasai Amerika.

Untuk waktu yang cukup lama, Templar mampu mendominasi Amerika. Walaupun tidak ditunjukkan secara eksplisit, kita dapat memahaminya dari dialog antar karakter. Hingga kehancuran Templar dimulai ketika Charles Lee, tangan kanan Haytham menyerang seorang anak kecil keturunan Kanien'kehá:ka bernama Ratonnhaké:ton (Connor). Saat itu ia masih mencari kuil *Those Who Came Before* padahal Haytham sudah menghentikan ekspedisi itu.

Lee tidak menyadari kalau anak yang ia serang merupakan anak Haytham dengan perempuan Kanien'kehá:ka bernama Kaniehtí:io (Ziio). Connor yang baru terbangun setelah dipukul hingga tak sadarkan diri kemudian melihat desanya terbakar dan ibunya mati tepat didepan matanya. Ia kemudian menyalahkan Lee yang menjadi salah satu motivasinya untuk menghentikan Templar.

Pada titik itulah (*Sequence 4*) konflik di ACIII diperjelas. Jika di dimensi *Game Design sequence 1-5* adalah serangkaian *tutorial* , di dimensi *Narrative*

kelima *sequence* itu menjabarkan latar belakang cerita serta memberikan motivasi pada *player* untuk membalaskan dendam “*player*” untuk membunuh Charles Lee yang sudah menghancurkan desanya. Tetapi, tidak hanya disitu saja, motivasi *player* tetap terus dibangun pada setiap Villain. Itulah mengapa setiap *Sequence* hanya berfokus pada satu Villain saja.

Namun pada umumnya, motivasi utama Connor (*player*) adalah menghentikan Templar setelah di *sequence 5* “*A Boorish Man*” seorang mantan Assassin bernama Achilles Davenport menceritakan dan menginduksi Connor untuk menjadi Assassin dan mendoktrinnya untuk menghentikan Templar.

Sebagai sumber motivasi, setiap Villain dalam ACIII juga memberi motivasi personal pada protagonis Connor (*player*). Peneliti menilai ini merupakan upaya untuk memberikan motivasi tambahan bagi *player* sehingga meningkatkan elemen “*something at stake*”-nya saja. Peneliti merasa jika *player* tidak begitu peduli dengan konflik Assassin-Templar kurang memotivasi, setidaknya ada alasan personal yang mengharuskan *player* untuk membunuh target Templar mereka. Total ada enam anggota Templar yang menjadi target Connor dan masing-masing memiliki motivasi sendiri.

Pertama, William Johnson. Pada *Sequence 6*, Johnson berupaya mengambil tanah diatas desa *player* berdiri, yaitu desa Kanatahséton. Sehingga, Connor akhirnya memiliki *goal* untuk menghentikan pengambilan lahan itu oleh Johnson.

Kedua, John Pitcairn. Disini hubungan mereka cukup unik. Setelah keterlibatan Connor (*player*) dengan *Sons of Liberty* dalam upayanya menghentikan William Johnson, ia malah dianggap menjadi salah satu anggota organisasi yang selalu mengangang Pemerintah Kerajaan Inggris. Saat itu Connor masih melacak dan menyusun rencana untuk membunuh anggota Templar lainnya. Pada saat itu pula ia diminta bantuan oleh *Sons of Liberty* yang katanya sedang diburu oleh John Pitcairn.

Tidak ada alasan yang personal bagi Connor (*player*) untuk membunuh Pitcairn selain dia merupakan Templar. Seorang Templar yang kebetulan

merupakan Major yang bertanggung jawab dalam serangan kota Lexington dan Concord. Konflik dan motivasi mereka lebih terikat dalam konflik Assassin-Templar. Connor membencinya karena beranggapan bahwa Pitcairn memihak pada tirani.

Ketiga, Thomas Hickey. Setelah membunuh Pitcairn, Connor menemukan surat perintah untuk membunuh George Washington yang saat itu sudah dilantik menjadi Panglima Tertinggi pasukan Koloni. Connor yang berusaha mencari siapa yang akan membunuh Washington kemudian mendapat informasi kalau yang ia cari adalah Thomas Hickey. Motivasi ini tidak personal, melainkan motivasi yang “profesional”.

Connor telah memilih untuk berpihak dan memperjuangkan upaya *Patriots* agar merdeka Inggris. Ia menganggap seruan-seruan kebebasan dan anti penindasan yang diteriakkan para *Patriots* seperti Sam Adams, Paul Revere dan termasuk Washington sejalan dengan idealisme Assassin-nya. Oleh karena itu, jika Washington terbunuh maka usaha untuk mewujudkan dunia yang bebas akan sirna. Sehingga, Connor (*player*) mendedikasikan dirinya untuk menghentikan konspirasi tersebut

Keempat, Benjamin Church. Connor (*player*) kini terlibat lebih aktif dalam upaya kemerdekaan Amerika, apalagi setelah menghentikan pembunuhan George Washington. Saat itu perang revolusi berada pada situasi yang kurang menguntungkan bagi *Patriots*, ditambah lagi, seorang dari mereka bernama Benjamin Church telah mencuri suplai untuk pasukan perang.

Connor menawarkan diri untuk memburu Benjamin Church, sama seperti Hickey, motivasinya lebih ke “profesional” karena kebetulan dia adalah seorang Templar. Tetapi, Connor mendapatkan bantuan dari orang yang tak terduga, yaitu Haytham. Grand Master Templar itu juga sedang memburu Church karena mengkhianati Templar karena sudah mencuri untuk kepentingan pribadinya. (perlu dicatat, saat ini Templar lebih mendukung kemerdekaan Amerika agar lebih mudah memberi pengaruh pada negara baru ini.)

Kelima, Charles Lee. dapat dibilang Lee merupakan motivasi utama Connor (*player*) untuk memulai karir sebagai Assassin dan malah membangkitkan kembali Assassin di Amerika yang sudah berada di ambang kehancuran. Semua dimulai ketika Lee yang mengabaikan perintah Haytham untuk berhenti mencari kuil peninggalan *Those Who Came Before*.

Ia bertemu Connor kecil dan memukulinya hingga pingsan. Tidak hanya itu ia terang-terangan menunjukkan sisi xenophobia-nya dan mengatai Connor (*player*) dan rakyat Kanien'kehá:ka sebagai "savage". Setelah terbangun, Connor (*player*) menemukan desanya sudah terbakar dan ibunya mati didepan mata Connor (*player*). Dari kejadian itu Connor memiliki dendam pribadi kepada Charles Lee dan mendedikasikan tenaganya untuk membunuh Lee dan melindungi rakyat Kanien'kehá:ka.

Padahal, penyerangan desa Kanatahséton merupakan perbuatan George Washington semasa "French-Indian War". Washington yang saat itu masih menjadi perwira Inggris mendapat kabar beberapa desa Kanien'kehá:ka berpihak pada Perancis dan memutuskan untuk menghancurkannya.

Jika saja Charles Lee menuruti perintah Haytham untuk tidak mencari kuil itu, maka ia tidak akan bertemu Connor dan mengetahui bahwa penyerangan desanya adalah tindakan Washington. Connor bisa saja membenci Washington dan mengikuti Templar seperti Ayahnya.

Keenam, Haytham Kenway. Ayah dari Assassin Connor Kenway (Ratonnhaké:ton). Jika Charles Lee memberikan motivasi yang sangat personal bagi Connor (*player*), Haytham memberikan motivasi yang lebih "profesional" karena dirinya merupakan pemimpin Templar di benua Amerika. Connor yang sudah terdoktrin pemahaman Assassin menganggap Haytham adalah musuh terbesarnya, dari organisasi dan ideologi.

Connor menganggap selama Ayahnya hidup, maka benua Amerika tidak akan pernah aman dari tirani yang sesungguhnya. Percuma jika Amerika merdeka tetapi Templar yang berkuasa. Tetapi konflik mereka juga menghadirkan dilema. Hubungan Ayah-Anak dari Haytham-Connor tidak bisa dilupakan begitu saja.

Walaupun Connor sadar ayahnya tidak pernah hadir dalam hidupnya, tetapi akan jauh lebih baik jika kedua orang hebat ini bersatu untuk tujuan yang sama.

Peluang itu digali lebih jauh pada *Sequence 9-10* dimana Connor akhirnya menghabiskan waktu bersama ayahnya untuk tujuan yang sama. Kini motivasi Connor adalah mengajak ayahnya untuk mengikuti pemahamannya. Tetapi, Haytham juga berusaha melakukan sebaliknya.

b. Villain Sebagai Pemberi *Obstacle*

Villain yang menentang protagonis (player) juga tidak semudah itu dapat dicapai oleh protagonis (player) sehingga mereka biasanya menjadi "obstacle provider" yang dalam dimensi game design masuk ke pembahasan level design. Dalam dimensi narrative, James Neel (2012) menyebutnya sebagai *storied obstacle*. Neel mengatakan *storied obstacle* memiliki beberapa fungsi.

Pertama, untuk memperpanjang gameplay agar player tidak langsung menyelesaikan goal mereka dengan cepat. Permainan akan terasa sangat membosankan jika *player-character* mampu dengan mudah menyelesaikan *goal* mereka. Jika terlalu mudah, maka "*something at stake*" dan "*tension*" yang sudah dibangun akan sia-sia. *Toh*, tujuannya ternyata mudah saja dicapai. Dengan demikian, *story* memperlama *player* untuk mencapai *goal* mereka untuk meningkatkan "tension" dan benar-benar menekankan seberapa penting goal yang harus dicapai player

Mari kita bedah bagaimana ACIII membangun *tension* dengan menggunakan *storied obstacle* untuk menekankan urgensi *goal* di game ini. Di *sequence 1-3*, cerita berfokus pada karakter bernama Haytham. Awalnya tidak jelas Haytham berafiliasi pada Templar atau Assassin. Yang jelas, dia memiliki kemampuan bertarung yang luar biasa, dia cerdas juga licik, sangat pragmatis dan efektif dalam bertindak. Setelah pada akhir *sequence 3* terungkap bahwa ia merupakan seorang Templar, maka *player* yang sudah bermain sebagai Haytham tahu betul kemampuan dan bahaya Haytham jika ia berhasil mendapatkan apa yang ia inginkan.

Sequence 4 dimulai, *player* akhirnya bermain sebagai Connor, anak dari Haytham. Awalnya tidak ada alasan yang jelas bagaimana cerita anak ini akan berkaitan dengan Haytham, selain dia adalah anaknya, yang mungkin saja akan mengikuti jejak Haytham sebagai Templar. Di awal *sequence* ini pun, *player* hanya bermain petak umpet dengan anak-anak lain.

Tetapi, semua berubah ketika Connor (*player*) diserang oleh Charles Lee dan seakan-akan desanya dihancurkan oleh Lee dan anggota Templar. Peristiwa itu menekankan *goal* bagi *player* untuk ***hentikan Charles Lee dan Templar agar tidak ada lagi orang yang mereka sakiti***. Selain itu, Connor sebagai karakter juga khawatir dengan masa depan rakyat Kanien'kehá:ka jika orang-orang eropa terus berdatangan. Ia takut jika desanya harus diserang lagi dan kehidupan mereka terancam karena ekspansi para penduduk koloni. Sehingga, ada *goal* lain yang muncul dan ditekankan di narasi yaitu ***lindungi desa dan rakyat Kanien'kehá:ka dari segala bahaya eksternal***.

Dari dia *goal* yang ditekankan diatas, mendorong Connor (*player*) untuk berguru pada Achilles yang mendoktrinnya dengan idealisme Assassin. Connor berharap dengan mengeliminasi Templar maka rakyatnya akan aman dan Amerika secara umum terbebas dari tirani Templar.

Di *sequence 6*, *goal* kembali ditekankan untuk menghentikan Templar yang saat itu melalui William Johnson berusaha merebut tanah rakyat Kanien'kehá:ka.

Di *sequence 7*, setelah pertempuran Lexington dan Concord, Connor (*player*) menyaksikan mayat dari prajurit Revolusi dimana-mana, menekankan bahaya Templar jika memanipulasi sebuah negara. Memberikan urgensi bahwa mereka harus dihentikan jika pertumpahan darah ini ingin berakhir.

Akhir *sequence 7* dan seluruh *sequence 8*, Templar kini menciptakan konspirasi untuk membunuh George Washington dan mendorong Charles Lee untuk menggantikannya. Menekankan bahaya Templar jika mereka dapat menguasai negara yang akan merdeka. Tentunya mereka akan punya kendali penuh bagaimana membentuk negara baru itu. Terlebih lagi saat itu Connor

(*player*) dituduh sebagai dalang pembunuhan. Maka, “*something at stake*” semakin membesar. Jika *player* gagal, maka negara Amerika akan disetir oleh Templar.

Developer sempat mempermainkan *player* dengan memasukkan dilema hubungan Haytham-Connor di *Sequence 9-10*. Keduanya sering berargumentasi tentang idealisme mereka. Peneliti menganggap ini cara *developer* untuk menunjukkan bahwa Templar dan Assassin keduanya memiliki pandangan yang serupa. Banyak area abu-abu yang dimana mereka dapat sepaham. Connor (dan peneliti yang saat itu bermain) berharap Assassin dan Templar dapat bekerja sama, Haytham dan Connor dapat menyingkirkan perbedaan mereka dan bersatu untuk mewujudkan “perdamaian”

Namun, pada akhirnya, Templar tetaplah organisasi yang ingin kontrol dan kekuasaan. Kontras dengan Assassin yang menginginkan kebebasan. Momen ini juga berguna untuk menekankan kembali dengan jelas dimana seharusnya *player* berpihak dan “mengingat” tujuan di awal, *goal* utama dari game ini yaitu ***hentikan Charles Lee dan Templar agar tidak ada lagi orang yang mereka sakiti dan lindungi desa dan rakyat Kanien'kehá:ka dari segala bahaya eksternal.***

Connor semakin yakin dengan tujuan awalnya setelah Charles Lee memanipulasi desanya untuk memihak Inggris sehingga Washington memerintahkan *patriots* untuk menyerang desa itu. Connor (*player*) kemudian terpaksa membunuh sahabatnya sendiri, Kanen'tó:kon untuk menghindari pertumpahan darah.

Connor juga membenci Ayahnya karena ia yakin apa yang dilakukan Lee adalah atas perintah Haytham. Connor juga akhirnya melepaskan hubungannya dengan Washington dan *patriots* dan kembali pada identitasnya sebagai seorang Assassin.

Namun, seperti yang kita tahu di gameplay, ketika akhirnya *player* berhadapan dengan Villain utama resolusinya relatif mudah. Jika *player* memilih untuk mendekati Villain dengan diam-diam, maka *player* hanya perlu melakukan

Assassination yang pada dasarnya membunuh Villain dengan satu tombol (Kecuali Haytham, Lee, dan Church).

Lalu, mengapa kita tidak langsung membunuh setiap anggota Templar saja? Dalam narasi dijelaskan kalau protagonis (*player*) masih belum memiliki kemampuan yang cukup untuk membunuh target utama mereka yang sudah bertahun-tahun berlatih dan menyempurnakan skill mereka. Sehingga, *player* harus “berlatih” dengan giat untuk dapat menyelesaikan *goal* mereka. Hal ini menambah *tension* dan memperjelas “*something at stake*”. Jika *player* ceroboh dan langsung menemui para Templar itu, kemungkinan besar yang terjadi mereka hanya akan mati. Sebab itu, *player* tidak langsung bertemu Haytham dan Lee yang merupakan pemimpin Templar dengan kemampuan dan pengetahuan jauh diatas *player-character* saat itu, tetapi pelan-pelang dari bawahan mereka.

Poin diatas berhubungan dengan fungsi **kedua** *storied obstacle* yaitu, jalan memutar yang harus diambil *player* sebelum mencapai Villain akhirnya memaksa *player* untuk mempelajari dan menguasai *mechanic* yang ada. Menurut peneliti, ini juga memberikan "a sense of progression" sehingga setiap sebuah level atau sequence selesai, ada "pelajaran" baru yang didapat oleh *player* untuk meningkatkan skill mereka sehingga ketika berhadapan dengan Villain sebagai "final obstacle" *player* akan merasa "ohh.. ini dia momen yang akhirnya datang" semua *tension* yang sudah dibangun dari awal sekarang adalah puncaknya.

Dan ketika Villain dengan segudang pengalaman dan kemampuan itu berhasil dikalahkan, hasil itu dijustifikasi dengan pengalaman *player* yang sudah menguasai permainan ini dalam prosesnya menuju titik akhir permainan.

Contoh yang baik untuk mendalami argumen di atas adalah ketika di *Sequence 5*, *player* memainkan Connor yang masih muda terjebak dalam kekacauan di Boston belajar bagaimana caranya untuk kabur dari prajurit yang mengejarnya, bagaimana memanipulasi opini publik agar ia tidak dianggap sebagai “kriminal” dengan menyogok penyebar berita dan kantor koran.

c. Characterization Villain Assassin's Creed III

1) William Johnson (Colonialist Mindset)

William Johnson merupakan anggota Templar yang tugas utama sebagai negosiator antara Templar dan *Iroquois*. Dari percakapannya dengan salah satu tetua *Iroquois*, Johnson pernah terlibat dalam perjanjian Stanwix yang menjamin kedaulatan perbatasan konfederasi *Iroquois*, pengetahuannya yang luas mengenai budaya dan bahasa suku *native american* yang membuatnya kerap menjadi penghubung antara Templar dan *native*.

Johnson merupakan sosok yang seorang yang terlihat baik dan beradab dari cara ia berpakaian, tutur katanya sopan bahkan saat mengancam orang.

Johnson dapat dibilang sebagai seorang yang egois. Salah satu dialognya dengan player (yang saat itu masih menjadi Haytam) pernah bercerita awal mulanya ia datang ke Amerika bersama pamannya. mereka berusaha membangun bisnis di tanah baru ini. Johnson tidak ragu untuk mengambil tanah *native american* untuk kepentingan pribadinya. Ia juga dapat dibilang sebagai sosiopat karena bingung karena pamannya yang menghormati *native* tidak ingin melakukan apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan keuntungan maksimal. Hasilnya, Johnson memang menjadi kaya dan memiliki *power* yang besar di Koloni Amerika sedangkan ia bercerita bahwa pamannya harus gulung tikar.

Peneliti juga menilai Johnson memiliki mental penjajah. Ia menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk mempelajari kultur dan bahasa *native american* bahkan melakukan bisnis dengan mereka tetapi Johnson tidak menganggap mereka setara. Apa yang ia lakukan hanya untuk memperkuat posisinya. Ia terjebak dalam fantasi bahwa ia adalah penyelamat dan tindakannya adalah untuk menyelamatkan *native*.

Hal itu terlihat dari bagaimana Johnson memperlakukan para tetua ketika sedang “bernegosiasi” untuk mengambil lahan mereka. Johnson memiliki alasan bahwa ia mengambil lahan para *native* untuk “melindungi”

mereka dari orang-orang Koloni yang terus mengambil lahan para *native*. Sebuah pandangan yang sangat munafik karena dia sendiri berusaha melakukan itu yang dari sejarah pribadinya, pasti ia hanya akan menggunakan lahan itu untuk kepentingan pribadinya dan Templar. Ketika para tetua menolak, Johnson malah menodongkan senjata dan memaksa mereka untuk tunduk.

Jika ia benar-benar tulus untuk membantu, Johnson mestinya memberdayakan para *native american*. Salah satu tetua juga mengusulkan untuk beri mereka senjata agar dapat melindungi diri mereka sendiri. Tetapi, kembali pada fantasi penjajah Johnson yang merasa tahu apa yang terbaik bagi para subjek jajahannya, ia merasa tidak perlu menjelaskan apapun ke mereka dan mengambil inisiatif untuk bertindak atas keputusannya sendiri tanpa keterlibatan orang-orang yang ingin ia “selamatkan”.

Walaupun faktanya benar baik dalam game maupun sejarah sesungguhnya, ketika Koloni merdeka menjadi sebuah negara baru, mereka tetap mengambil dan menjajah lahan para *native*. Namun, itu tidak dapat menjadi justifikasi bagi dirinya untuk melakukan apapun sesukanya.

2) John Pitcairn (Dictatorship/Total Control and manipulator)

Tidak banyak yang dapat dijelaskan mengenai John Pitcairn karena perannya sebagai Villain tidak begitu di-*explore* dalam cerita. *Player* pertama kali bertemu dengan Pitcairn (sebagai Haytham) ketika mencoba merekrutnya untuk misi mencari kuil *Those Who Came Before*.

Pitcairn memiliki pembawaan yang sopan. Ia menghormati atasannya, tetapi juga tidak mengikutinya secara buta. Terbukti ia merasa jijik ketika Haytham menceritakan masa lalu Edward Braddock yang kerap membunuh orang-orang tidak bersalah di sebuah konflik dan rencana “Ekspedisi Braddock” yang dinilai dapat membuat nyawa *native american* hilang tanpa alasan yang jelas. Sepertinya walaupun dia “jahat” tetapi ia juga memiliki rasa kemanusiaan.

Pitcairn memiliki keterlibatan besar di pertempuran Lexington dan Concord, serta pertempuran Bunker Hill, dimana yang pertama akhirnya menyulut perang Revolusi. Saat itu ia memiliki pangkat Mayor dan diutus untuk bernegosiasi dengan pemberontak. Tetapi, Pitcairn memiliki strategi komunikasi yang buruk dan membawa pasukan bersamanya. Sehingga, Patriots menganggap Inggris berniat melawan mereka sehingga pertempuran akhirnya pecah yang memicu salah satu perang paling bersejarah di dunia.

Kemampuan komunikasi Pitcairn yang buruk juga menjadi salah satu alasan kematiannya. Saat dibunuh oleh Connor, ia juga bertanya mengapa Pitcairn mencoba menangkap dan membunuh Sam Adams dan John Hancock. Rupanya, Pitcairn tidak ingin membunuh mereka, tetapi ia hanya ingin bernegosiasi.

Kembali pada poin rasa kemanusiaan John Pitcairn, tidak lepas dari idealisme Templar dan sedikit merendahkan idealisme Assassin Connor yang ia anggap naif. Di kata-kata terakhirnya setelah terbunuh oleh Connor, ia berkata “*Better we hold the strings than another.*” yang sangat menggambarkan Templar yang selalu ingin mengontrol apapun.

Artinya, peneliti menilai rasa kemanusiaan Pitcairn hanya terbatas pada agenda Templar saja. Terbukti tidak ada protes dari Pitcairn ketika Templar berniat mengambil paksa lahan para *native american* melalui William Johnson. Membuat Pitcairn juga terlarut dalam delusi seorang ekstrimis.

3) Thomas Hickey (Hedonist and Exploitative)

Sepertinya kata yang tepat untuk mendeskripsikan Thomas Hickey dilontarkan oleh Israel Putnam yaitu “*scoundrel*” atau jika di terjemahkan ke Bahasa Indonesia yang paling mendekati adalah “*bangsat*”. Berbeda dengan anggota Templar lain yang memiliki latar belakang “bangsawan” atau petinggi militer, Hickey berasal dari kalangan rakyat biasa. Ia banyak terlibat dengan operasi Templar hingga akhirnya menjadi salah satu petinggi Templar

karena hubungannya dengan William Johnson. Johnson kerap menyewanya untuk melakukan pekerjaan kotor.

Latar belakangnya terlihat dari bagaimana ia bertindak dan tutur katanya yang tidak sopan. Karena latar belakangnya juga, Hickey banyak terlibat dengan kriminal rendah di Amerika seperti pencopetan, pencurian, dan penipuan. Namun, Templar melihat Hickey sebagai aset yang berharga. Hubungannya dengan banyak koneksi kriminal bawah tanah menjadikannya seorang informan dan mata-mata yang handal. Ini juga menguntungkan bagi Templar karena memiliki jaringan mata-mata yang luas. Berarti, Templar telah menguasai pemerintahan dan dunia kriminal Koloni Amerika.

Masih berhubungan dengan awal kehidupannya yang “sederhana”, membuat Hickey lebih mengejar kenikmatan dunia yang membuatnya memiliki sifat hedonisme. Ia bahkan dengan bangga mengakui sifat hedonismenya itu disaat kematiannya. Ia mengaku tidak peduli dengan idealisme Templar atau siapa yang menang di perang Revolusi. Loyalitasnya terletak pada siapa yang dapat membayarnya dengan banyak, dan kebetulan itu adalah Templar.

Hickey juga merendahkan Connor yang ia anggap naif. Semua cita-cita Connor hanyalah fantasi menurutnya. Sesuatu yang tidak akan mungkin digapai. Sedangkan, apa yang ia cari dan inginkan sudah berada di tangannya.

“Wot else is there? I'm not some blind fool who'd give up all I've got on principle. What IS principle anyway? Can ya bring it to the bank? Don't look at me like that. We're different, you and I! You're just some blind fool who's always chasin' butterflies. Where as I'm the type of guy who likes to have a beer in one hand and a titty in the other. Thing is, boy, I can have what I seek. Had it, even. You? Your hands will always be empty.” (Thomas Hickey)

4) Benjamin Church (Greed)

Walaupun Benjamin Church adalah orang yang berpendidikan, ia memiliki sifat yang tidak jauh beda dengan Hickey. Benjamin Church merupakan seorang dokter ternama, kemampuannya membuatnya diangkat sebagai “Dokter Kepala dan Kepala Bidang Medis” di Pasukan Kontinental.

Terlepas dari pekerjaannya sebagai seorang dokter, Benjamin Church merupakan orang yang super egois dan sangat mementingkan dirinya sendiri. Ia memilih untuk mengambil pendidikan dokter bukan karena niatnya untuk membantu orang, melainkan melihat profesi itu sangat menguntungkan.

Church bahkan dengan bangga dan tanpa sedikitpun rasa malu mengatakan kepada Haytham bahwa ia dengan sengaja memberikan tarif setinggi mungkin untuk pasiennya agar ia mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Haytham bertanya bagaimana jika pasiennya tidak mampu untuk membayar Benjamin? Ia tidak segan menolak untuk menanganinya. Mendengar pernyataan Benjamin Church itu, Haytham tercengang dan merasa jijik dengan sifatnya. Namun, Haytham tidak begitu memperdulikannya karena ia masih membutuhkan tenaga dan kemampuan Benjamin.

Sifat egois Benjamin Church akhirnya menjadi salah satu alasannya terbunuh. Ia yang menjabat sebagai Dokter Kepala di pasukan Kontinental malah mencuri suplai pasukan Koloni dan mengirimkan informasi pasukan Koloni kepada Inggris. Tidak hanya itu, ia juga mengkhianati Templar dan berniat kabur dari Amerika.

Tindakannya berhasil menyatukan Templar dan Assassin untuk memburunya. Haytham sendiri yang turun tangan ingin membunuh penghianat itu. Peristiwa itu juga membuka pintu kompromi antara Haytham dan Connor.

Di akhir hayatnya, Church mengkritik pandangan Connor bahwa perjuangan Revolusi Amerika seratus persen baik, menurutnya konflik ini merupakan konflik abu-abu. Ia berkata bahwa Inggris berhak merasa terkianati dan merasa Koloni mencuri apa yang sudah dibangun Inggris dengan susah payah. Semua tinggal bagaimana perspektif seseorang melihatnya. Walaupun kata-katanya memang ada benarnya, tetapi tindakannya tetap didasari ego dan nafsunya untuk menguntungkan diri sendiri.

5) Charles Lee (Extrimism and Xenophobia)

Saat *player* pertama kali bertemu Lee sebagai Haytham, Ia memperkenalkan diri dengan sangat sopan dan santun. Lee sangat mengidolakan Haytham dan tindakannya selalu ditujukan untuk membuat Haytham bangga. Saat itu Lee bukanlah seorang anggota Templar, tetapi ia sangat ingin belajar dari Haytham. Johnson mendeskripsikannya sebagai anak yang baik dan sangat bersungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu.

Walaupun Lee adalah anggota baru Templar, tetapi ia mampu menaiki tangga kepemimpinan dengan cepat dan menjadi orang nomor dua setelah Haytham. Haytham sendiri mengakui kecerdasan Lee dalam strategi militer serta visinya untuk membuat tatanan dunia baru sesuai dengan idealisme Templar. Lee dengan cepat menjadi orang favorit Haytham.

Namun, karakter Lee tidak sepenuhnya baik dan santun, Ia sebenarnya menyembunyikan monster dibalik topeng itu. Lee merupakan orang yang *xenophobic*. Ia menyimpan rasa benci yang kuat dan prejudis pada orang-orang yang bukan keturunan eropa. Tindakan itu awalnya mulai terlihat pada salah satu dialog interaktif *player* (sebagai Haytham) dengan Charles Lee yang memberikan komentar kasar terhadap *native american*. Haytam langsung menegurnya dan tidak ingin mendengar Charles berkata seperti itu.

Sayangnya, Charles Lee justru melakukan sebaliknya. Bertahun-tahun kemudian ia menyerang sebuah bocah di hutan yang ternyata adalah

Connor kecil. Lee dengan sombong menghina kehidupan Connor dan *native american* lainnya seperti binatang. Ia menganggap mereka tidak memiliki peran penting dalam kehidupan dan tidak bermakna.

Disini juga terlihat sosok Lee yang kasar dan tidak berprikemanusiaan. Orang macam apa yang mencekik anak kecil sambil menghina kemudian memukulnya hingga pingsan. Namun, tanpa Ia sadari perbuatannya itu malah menjadi awal kehancuran Templar. Connor kemudian memupuk dendam pada Lee dan Templar yang ia anggap sebagai kelompok yang bertanggung jawab atas kematian ibunya dan kehancuran desanya.

Padahal, kita akhirnya mengetahui bahwa kehancuran desa Connor bukanlah perbuatan Lee dan Templar melainkan George Washington (yang saat itu masih menjadi perwira Inggris). Jika saja Lee membiarkan Connor, bisa saja Connor malah tumbuh dewasa membenci Washington dan dapat di doktrin menjadi Templar oleh Ayahnya.

Xenophobia Lee juga terang-terangan terlihat ketika ia berhadapan dengan Connor di pemakaman Haytham. Lee yang begitu mengidolakan Haytham bersumpah akan melakukan genosida terhadap *native american* untuk membalas kematian mentornya.

Kecerdasan militer Lee juga membuatnya menjadi salah satu kandidat kuat Panglima Tertinggi Pasukan Koloni, sayangnya karakternya yang tidak karismatik menjadi alasan George Washington dipilih. Hal itu menumbuhkan rasa benci dan dendam yang kuat dari Lee untuk Washington. Ia kerap melakukan sabotase militer agar Washington terlihat buruk dimata kongres, berharap Ia dapat menggantikannya.

Namun, Lee selalu gagal untuk menodai nama Washington. Lee sendiri memang bukanlah seorang politisi handal. Ia tidak mempunyai karisma, dan wajahnya terlihat garang dan tidak ramah. Sifatnya yang pragmatis dan tidak segan melakukan apapun demi kemenangan selalu bertentangan dengan Washington yang cenderung berkompromi dengan situasi.

Lee juga seorang manipulator yang handal. Ia mampu memanipulasi desa Kanatahséton dan sahabat Connor, Kanen'tó:kon untuk menyerang pasukan Kontinental. Rencana Lee kemudian memperburuk hubungan desa Kanatahséton dengan Koloni, yang akhirnya memperburuk hubungan Connor dengan Washington (menjadi alasan utama Connor tidak ingin lagi membantu Washington) dan menjadi alasan kematian Kanen'tó:kon. Akibat manipulasi Lee, Kanen'tó:kon percaya bahwa Connor telah mengkhianati desa dan berniat menghancurkan desa mereka. Connor yang bertarung melawan sahabatnya kemudian tidak punya pilihan lain untuk membunuhnya.

6) Haytham Kenway

Haytham Kenway adalah protagonis pertama yang dimainkan *player* dalam video game ACIII. Ia memiliki latar belakang keluarga seorang Assassin. Ayahnya yang bernama Edward Kenway merupakan Assassin dan bajak laut ternama di laut Karibia. Tetapi, akibat kematian Ayahnya saat Haytham masih sangat muda, ia kemudian di doktrin oleh Reginald Birch menjadi seorang Templar.

Haytham merupakan sosok yang karismatik. Ia berperilaku dan bertutur kata dengan sangat sopan. Disisi lain, ia juga orang yang tegas dan bahkan bisa menjadi kejam, membuatnya sangat berbahaya jika orang menentangnya. Ia tidak suka diancam, terlihat ketika Kapten kapal yang ditumpangnya berlayar menuju Amerika mengancamnya, Haytham malah berbalik mengancam untuk membunuhnya. Haytham dapat menjadi seseorang yang sangat mengintimidasi.

Karena doktrin yang diterima dari usia muda, Haytham adalah Templar yang setia hingga akhir hayatnya, walaupun mengetahui Ayah dan Anaknya adalah seorang Assassin. Pandangan hidupnya benar-benar terbentuk oleh idealisme Templar. Ia melihat manusia sebagai makhluk yang membutuhkan dan mendambakan bimbingan dan Templar adalah kelompok

yang tepat untuk membimbing manusia dalam tatanan dunia baru yang selalu menjadi cita-citanya.

Pandangannya itu kontras dengan idealisme Anaknya, Connor. Mereka sempat menghabiskan waktu bersama, mencoba untuk menjalin hubungan Ayah dan Anak yang mestinya mereka punya, tetapi tetap saling menekankan ideologi mereka masing-masing.

Tidak seperti kebanyakan orang di masanya, Haytham memiliki pandangan yang sangat maju mengenai ras dan kemanusiaan. Ia selalu teguh menganggap manusia memiliki derajat yang sama, sehingga ia memperlakukan orang keturunan kulit hitam dan *native* setara dengannya. Ketika Charles Lee mengeluarkan komentar merendahkan pada *native american*, Haytham marah dan menyuruhnya untuk tidak mengulangnya lagi. Ia sendiri tidak malu mengakui perasaannya kepada perempuan *native* bernama Ziio yang akhirnya menjadi ibu dari anak mereka.

Perlakuannya kepada Connor murni karena perbedaan ideologi mereka, bukan karena alasan lain. Ia bahkan dengan bangga mengakui Connor anaknya dan terlihat kesal ketika anak buah Benjamin Church merendahkan Connor karena keturunan *native*.

Haytham juga sangat menjunjung tinggi kemanusiaan (dalam batasan agenda Templar). Salah satu dialog interaktif Haytham dengan John Pitcairn menceritakan masa lalunya dengan Edward Braddock yang kerap melakukan apapun untuk mendapatkan kemenangan, biarpun kemenangan itu dinodai dengan pertumpahan darah dari orang-orang yang tidak bersalah. Ia juga tidak suka dengan brutalitas Braddock yang menjadi salah satu alasan Haytham membunuhnya.

Ironisnya, Haytham akhirnya juga menjadi brutal di masa depan. Ketika ia dan Connor menginterogasi tiga komandan Inggris, ia tidak segan membunuhnya ketika mereka sudah dianggap tidak berguna. Brutalitasnya dapat dinilai sebagai salah satu sifat pragmatis Haytham. Ia adalah tipe orang

yang tidak suka dengan omong kosong dan selalu mengambil keputusan yang Ia rasa masuk akal dan praktis.

Meskipun sifatnya yang pragmatis dan rasional, entah mengapa Haytham selalu buta melihat Charles Lee. peneliti menilai sifat Charles Lee yang loyal dan selalu mengelu-elukan idealisme dan misi Templar membuat Haytham mengabaikan sifat buruk Lee. “Cinta buta” Haytham kepada Lee juga menjadi penyebab Haytham dan Connor tidak dapat akur. Connor sangat membenci Lee karena masih menganggap Ia sebagai pembunuh ibu dan sahabatnya. Jika saja Haytham mau menyingkirkan Lee, mungkin saja Ayah dan Anak itu dapat bersatu.

Lagipula, peneliti menilai Charles Lee tidaklah sehebat yang Haytham pikirkan. Malah Haytham-lah yang lebih cocok untuk maju sebagai wajah Templar di kongres. Ia jauh lebih cerdas daripada Lee, buktinya semua pergerakan Templar (yang membuat Templar mendominasi Amerika dan menghancurkan Assassin Amerika) adalah hasil pemikirannya. Mungkin Haytham ingin menjadi orang yang mengendalikan semua dibalik bayang-bayang.

Jika membandingkan dengan Villain di judul *Assassin’s Creed* sebelumnya, Haytham adalah Villain pertama yang menunjukkan ambiguitas moralitas antara konflik Assassin dan Templar. Peneliti menilai Haytham adalah karakter yang digunakan *developer* untuk membuat konflik ini semakin abu-abu. Ia juga menjadi media bagi *developer* untuk melihat Revolusi Amerika dari perspektif lain.

3. Apa itu “Villain” dalam Naratif *Assassin’s Creed III*

Diatas sudah dijabarkan konflik yang menjadi tema game *ACIII*. Kini saatnya kita memaknai konflik tersebut dan mendefinisikan apa itu “Villain”.

Pertama, mari kita melihat konflik Assassin dan Templar. Pada akhirnya, *Ubisoft* menempatkan Assassin sebagai protagonis pada serial mereka menunjukkan bahwa *Ubisoft* mempromosikan kebebasan individu dan kebebasan berpendapat serta

melawan tirani dan penindasan. Benar, layaknya Assassin, kebebasan memiliki banyak kelemahan, manusia pada umumnya memiliki banyak sifat buruk yang dapat menjerumuskan pada kekacauan. Tetapi kebebasan juga merupakan sebuah kesempatan untuk manusia bereksplorasi dan berkembang, menemukan sesuatu yang baru.

Sudah menjadi sifat manusia untuk mendambakan dan memperjuangkan kebebasan. Ketika eropa berada di masa kegelapan, ketika semua orang harus tunduk secara buta pada peraturan gereja. Banyak bermunculan orang-orang cemerlang untuk menentang otoritas mereka. Ketika manusia bebas, ilmu pengetahuan saat itu juga berkembang. Tindakan yang kita ambil, walaupun terkadang menciptakan masalah, atau memperburuk suatu masalah akan mengajarkan kita untuk lebih bijak dan mengingatkan bahwa ada konsekuensi yang menunggu dari setiap tindakan.

Walaupun pada metode Assassin juga serupa dengan Templar, setidaknya mereka mengakui adanya kontradiksi dan paradoks dalam kepercayaan mereka. Sedangkan Templar menolak untuk mengakui bahwa mereka memiliki kelemahan. Mereka melihat diri mereka sebagai satu satunya kebenaran, satu satunya jalan yang benar. Nyatanya, seperti kata pepatah, ada banyak jalan menuju Roma.

Konflik kedua yang dieksplorasi adalah Revolusi Amerika. Peneliti menilai *Ubisoft* mengajak audiensnya untuk melihat Revolusi Amerika dari perspektif lain. Sejauh ini glorifikasi kemerdekaan Amerika jauh lebih mencolok. Cerita mengenai sekelompok orang memberontak melawan penindasan Raja tiran yang bahkan tidak pernah melihat tanahnya di seberang samudera. Mereka lupa ironi perjuangan kemerdekaan itu, dimana kemerdekaan hanya berlaku bagi sekelompok orang tertentu.

Developer ingin mengingatkan bahwa setiap konflik dan perang tidak dapat dilihat secara hitam-putih, tetapi banyak abu-abunya. Kedua pihak saling menyakiti dan mereka juga tersakiti. Benjamin Church menyorot gagasan itu di akhir hayatnya. Ia mengkritik Connor yang hanya menganggap *patriot* benar dan Assassin adalah satu-satunya jalan yang benar, dan lawan Connor tidak memiliki suatu alasan yang mereka perjuangkan.

Diatas kertas mungkin terlihat Benjamin Church ingin memutar fakta bahwa Inggris dikhianati dan para pemberontak lah yang bersalah. Mereka menggunakan senjata, obat-obatan, makanan, dan infrastruktur yang sudah dibangun Inggris untuk “melukai” Inggris. Semua masalah perspektif, kata Church.

Jika kita melihat ironinya patriot, memang ada benarnya kata Church. Ditengah-tengah teriakan kebebasan dan kemerdekaan mereka, masih banyak praktik perbudakan yang berjalan. Bahkan, tepat di samping kerumunan rakyat Amerika bersorak saat kapal perang Inggris terakhir pergi meninggalkan benua itu, sedang berlangsung pelelangan budak.

Selain perdagangan budak, kita tau baik dari sejarah maupun dalam game, Patriot pada akhirnya juga tetap melakukan ekspansi ke barat dan mengakibatkan para *native* kehilangan rumah dan kehidupan mereka. Sesuatu yang Connor harap tidak terjadi ketika Patriot memenangkan perang ini.

Dapat kita simpulkan, Villain bukanlah sebuah kelompok, tidak ada satu kelompok yang benar-benar sempurna. Assassin dengan tiga ironinya, Patriot yang menyerukan kebebasan tetapi juga menindas. Templar yang ingin perdamaian tetapi melalui gerakan ekstrimisme dan otoritarian. Inggris yang menindas rakyatnya.

“*My Enemy is a notion, not a nation*” sebuah pernyataan Connor yang peneliti nilai dapat menjawab pertanyaan penelitian “*Nilai-Nilai apa yang dianggap “jahat” oleh game developer Ubisoft dalam seri Assassin’s Creed?*”. Sebuah gagasan (*notion*) yang dapat muncul dari kelompok apapun jika mereka tidak sadar diri. *Notion* tersebut adalah, *Ekstremisme, Kolonialisme, Kediktatoran, Tirani, Penindasan, dan Kemunafikan (Hypocrisy)*.

Lebih lanjut, sifat tersebut di spesifikkan lagi pada *Characterization Villain* utama game ini. **William Johnson**, memiliki mindset dan fantasi seorang kolonial, terlihat jelas dengan caranya menangani *native*. **John Pitcairn**, yang membawa sifat kediktatoran, dan manipulasi. **Thomas Hickey**, dengan sifat Hedonisme, Eksploitatif, serta Egoisme. **Benjamin Church**, sifat serakah dan munafik. **Charles Lee**, sifat Xenophobia, Rasisme, Ekstremisme. Terakhir **Haytham Kenway**, sifat keyakinan buta (dengan idealismenya), Otoriter, dan Hipokrit.

B. Dimensi *Game Design*

Seperti yang sudah disebutkan di metode penelitian, dimensi *Game Design* akan meninggalkan fungsi representasional Villain dan hanya berfokus pada fungsi formalnya saja. *Rules* dan *mechanic* dari game ini yang akan dianalisis, sesuai dengan pandangan Frasca (1999) dan Bogost (2007, 2008) yang mengatakan bahwa *rules* dan *mechanic* juga memiliki potensi pemaknaan.

Oleh karena itu, langkah pertama adalah menjelaskan secara ringkas *rules* dan *mechanic* inti dari ACIII. Bagian ini banyak membahas bagaimana *player* berinteraksi dengan sistem game dan apa yang dapat/tidak dapat *player* lakukan

Langkah kedua membahas fungsi formal Villain ACIII. Bagian ini membahas bagaimana Villain bekerja dalam sistem game dan bagaimana mereka berinteraksi dengan *player*.

Setelah mengetahui bagaimana *player* berinteraksi dengan sistem game dan Villain ACIII, maka barulah dapat dimaknai *values* dan *rhetoric* yang ingin disampaikan Ubisoft melalui *gameplay* ACIII.

1. Ringkasan *Rules* dan *Mechanic* Assassin's Creed III

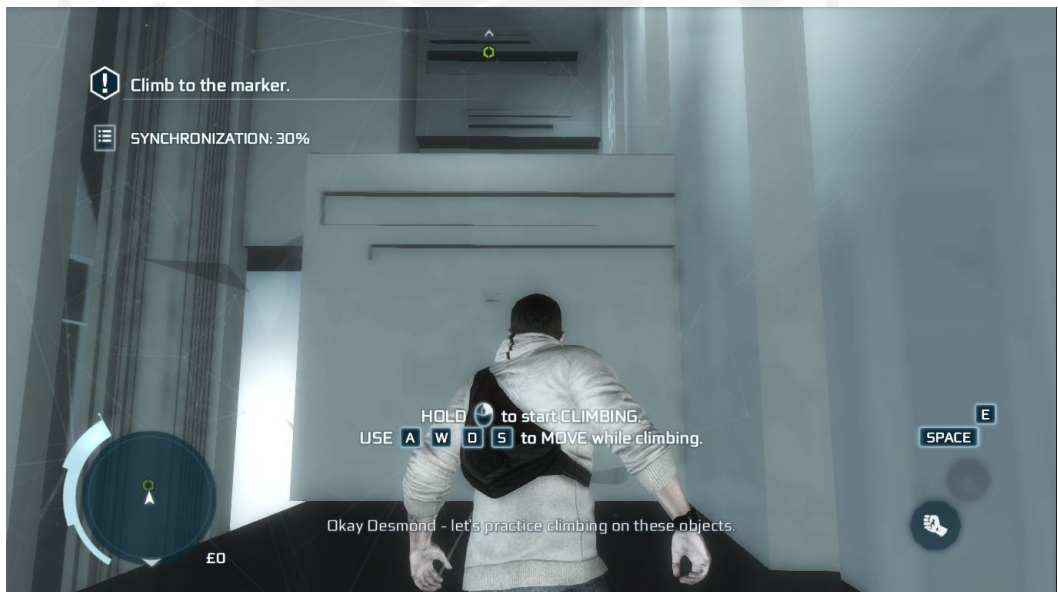
a. Movement

Movement mechanic sama seperti namanya, mengatur bagaimana *player-character* bergerak. *Mechanic* ini terbagi menjadi *normal movement*, *run*, *free run*, dan *climbing*. *Normal movement* merupakan pergerakan normal (berjalan) dengan menggunakan tombol bergerak (W,A,S,D) dan menggunakan *mouse* untuk mengarahkan kemana karakter akan berjalan.

Run atau berlari, membuat karakter bergerak lebih cepat dengan menggunakan tombol *movement* (W, A, S, dan D) sambil menekan *right mouse button*. *Climbing* dengan *player* berlari ke arah bidang vertikal setelah mulai memanjat, *player* menekan tombol *movement* (W, A, S, dan D) untuk bergerak memanjat.



Gambar 3.1. Tutorial *Run*



Gambar 3.2. Tutorial *Climbing*

Free Run merupakan *mechanic* yang menjadi ciri khas ACIII dimana *player* dapat berlari sambil melompat, memanjat, bergelantungan, dan interaksi *movement* lainnya dengan *environment* yang dilewatinya dengan gaya akrobatik. *Player* hanya perlu menekan tombol *Run* kearah *obstacle* seperti pagar, box,

bangku, pohon tumbang, bahkan *player* dapat berlari, bergelantungan di atas dahan pohon dari satu ke yang lainnya.

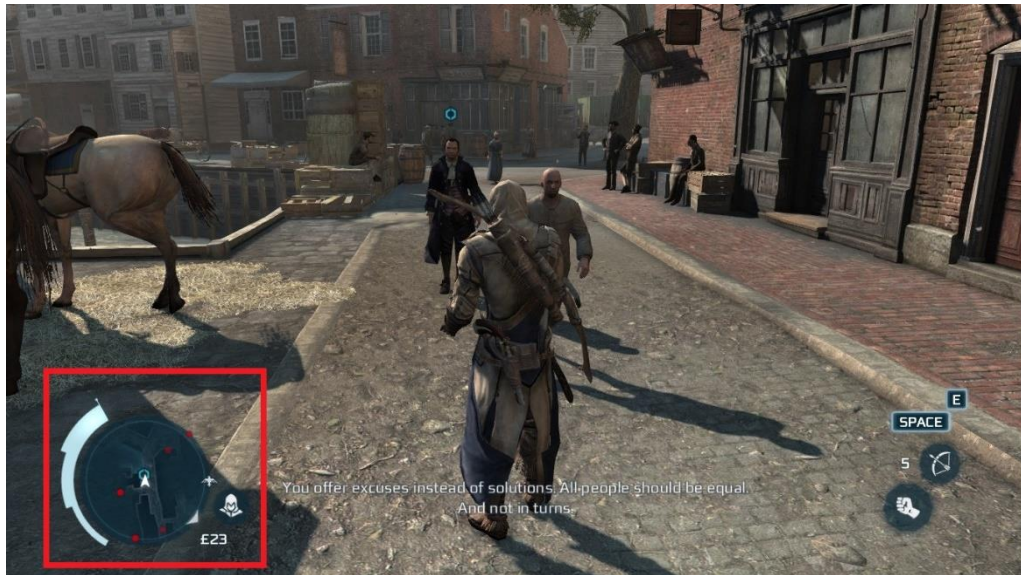


Gambar 3.3. Tutorial *Free Running*

b. Health Point

Mechanic ini merupakan yang paling simpel dan mudah, tetapi keberadaannya sangat esensial. *Health Point* (HP) merupakan istilah untuk mengukur “darah” (istilah yang digunakan *gamer* di Indonesia). Biasanya karakter game memiliki sejumlah “nyawa” sebelum *player* “mati” dan game memasuki kondisi *game over* sehingga *player* harus mengulang permainan dari *chapter* tertentu,

Dalam ACIII, HP diindikasikan dalam bentuk *bar* di pojok kiri bawah layar yang dapat berkurang ketika *player* diserang oleh *NPC* atau terjatuh dari ketinggian tertentu. Jumlah HP yang berkurang juga bervariasi tergantung dari jenis senjata yang mengenai *player*, atau ketinggian darimana *player* terjatuh. Jika terlalu tinggi, misal dari atas tebing yang tinggi atau bangunan tinggi *player* dapat langsung mati.



Gambar 3.4. *Health Bar*

Namun terdapat pengecualian ketika *player* terjatuh di permukaan air yang dalam untuk memungkinkan *player* berenang, karena setinggi apapun jika *player* terjatuh kedalam air, maka tidak ada penalti HP. pengecualian lainnya ketika terjatuh dari ketinggian, ada pada *mechanic* “*leap of faith*” yang merupakan ciri khas serial Assassin’s Creed. Ketika *player* menaiki titik *leap of faith*, yang biasanya ada pada beberapa bangunan tinggi, *player* dapat meloncat ke bawah menuju gerobak jerami yang sengaja diletakkan oleh *designer* tak jauh dari titik tersebut tanpa adanya pengurangan HP.

c. **Combat**

Ada dua jenis *combat mechanic* yaitu *hand to hand combat* dan *ranged combat*. *Hand to hand* adalah jenis pertarungan jarak dekat menggunakan senjata (yang dapat digunakan *player*) pedang, *hidden blade*, tomahawk, kapak, dan bahkan musket juga dapat digunakan sebagai senjata jarak dekat. Tidak lupa, *player* juga dapat menggunakan tangan kosong sebagai “senjata” jarak dekat

Player hanya perlu mendekati target setelah memilih senjata yang mereka inginkan dan menekan tombol *left mouse button* (LMB) untuk mulai

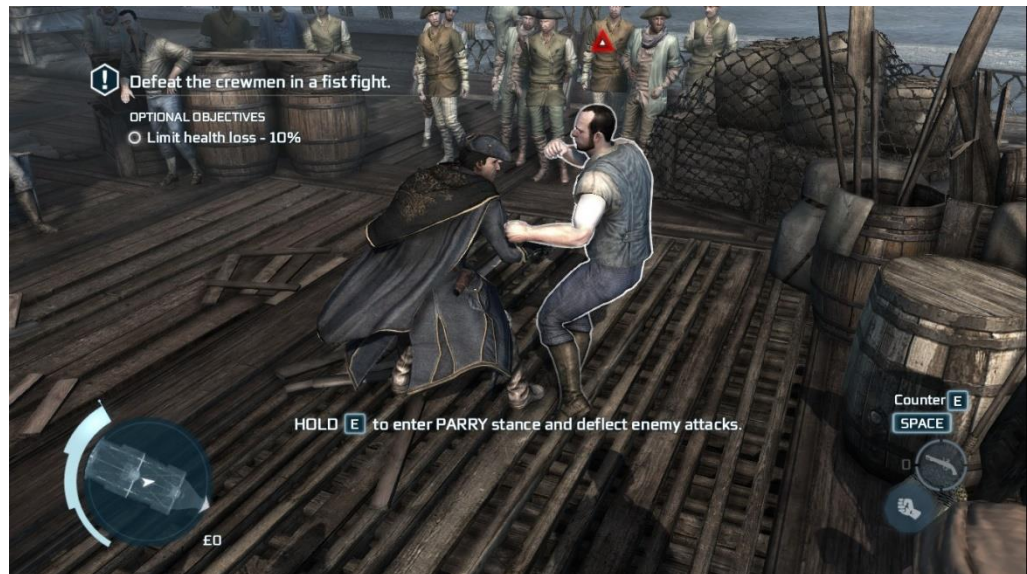
menyerang. *Player* dapat mengkombinasikan *movement mechanic* untuk bergerak saat bertarung.



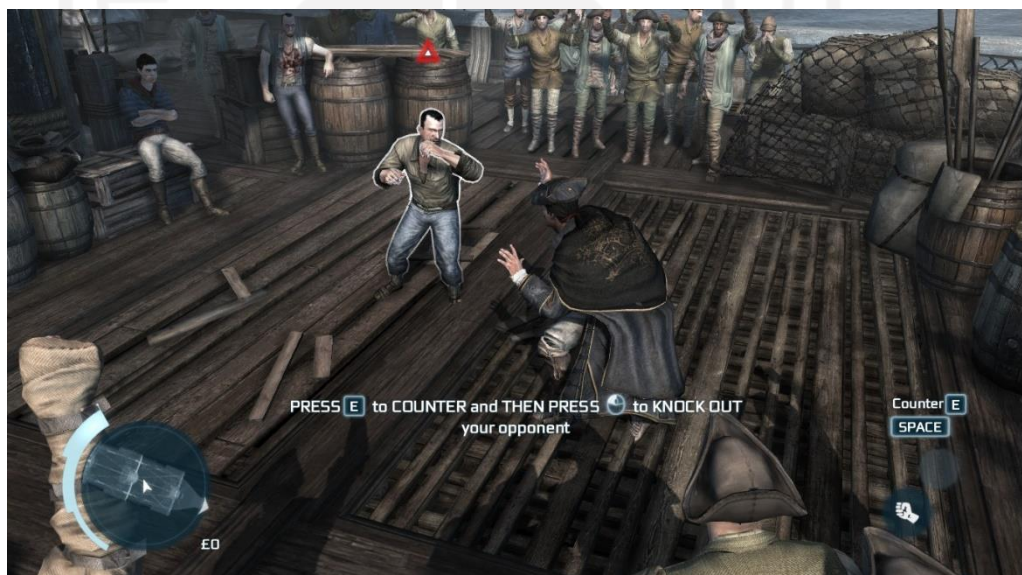
Gambar 3.5. Tutorial Attack

Dalam kategori *combat mechanic*, terdapat sebuah *mechanic* lain yang mendukungnya, yaitu *counter mechanic*. Jika *player* diserang oleh *NPC* yang akan ditandai dengan indikator sesaat sebelum *NPC* menyerang dengan simbol segitiga berwarna merah di atas kepala *NPC*, maka *player* dapat menekan tombol (E) untuk melakukan *counter* sehingga *player* tidak menerima pengurangan HP.

Masih berhubungan dengan *counter mechanic*, sebenarnya ada beberapa variasi dari *counter*. Pertama adalah *Parry* (menangkis) dengan menahan tombol (E) maka *player* akan menangkis secara otomatis serangan yang dapat kepadanya. Kedua, *counter and knock out* dimana *player* menekan tombol (E) dan ketika animasi *counter* selesai, *player* harus dengan cepat menekan tombol serang (LMB). Ketiga, adalah *Disarm* atau melucuti senjata. Ketika *player* diserang oleh *NPC* bersenjata, *player* dapat menekan tombol *counter* (E)+(Spasi) untuk melucuti senjata *NPC* tersebut.



Gambar 3.6. Tutorial *Parry*



Gambar 3.7. Tutorial *Counter*

Combat mechanic berikutnya adalah *ranged combat* artinya *player* dapat menggunakan senjata jarak jauh yang tersedia seperti; pistol *flintlock*, *muskeet*, dan panah. Jika *player* sudah sudah memilih senjata jarak jauh yang di inginkan, *player* hanya perlu menekan tombol (Q) untuk melakukan *quickshot* memanfaatkan *auto aim*. *Auto aim* merupakan fitur pengambilan sasaran secara otomatis pada target terdekat dalam jarang pandang *player* untuk memudahkan

dalam pengambilan sasaran. Target yang terpilih dalam *auto aim* akan diberi *highlight* berwarna putih di sekeliling objek atau *NPC*,



Gambar 3.8. Tutorial *Quickshot* dengan *Auto Aim*

Jika dirasa *auto aim* dirasa kurang akurat, *player* dapat menekan tombol (F) untuk melakukan *manual aim* dan mengambil penuh kontrol *aiming* menggunakan *mouse* dan terdapat titik putih di tengah layar sebagai penanda arah bidikan. Target yang terpilih akan tetap diberi *highlight* berwarna putih.



Gambar 3.9. *Manual Aiming*

d. Stealth

Stealth mechanic merupakan *mechanic* ikonik lainnya dari serial Assassin's Creed, termasuk ACIII. Bisa dibayangkan inilah yang membentuk *gameplay* dan karakter pada video game ini. Pada elemen narasinya, Assassin selalu digambarkan sebagai organisasi yang bergerak secara diam-diam, maka mereka harus bergerak dengan hati-hati, senyap tanpa diketahui, cerdas, serta efektif. Semua sifat tersebut direfleksikan pada *gameplay* dengan *mechanic* ini yang terbagi dalam beberapa jenis, yaitu :

1) Assassination

Bukan sebuah kejutan, namanya saja seorang *Assassin*, pasti mereka(*player*) akan melakukan *Assassination* (membunuh secara diam-diam). *Mechanic* ini memungkinkan *player* untuk membunuh *NPC* dalam sekali serang dengan beberapa syarat;

- a. *Player* harus berada dalam keadaan *incognito*, bergerak menuju target baik berjalan maupun berlari dan ketika sudah dekat *player* harus menekan tombol *attack* (Spasi)

b. Jika *player* berada pada *restricted area* yang ditandai dalam *minimap* sebagai area berwarna merah, atau *player* memiliki level *notoriety* 1-3, *player* tidak dapat melakukan *assassination* dari depan *NPC*, tetapi, *player* harus mendekati target dari belakang tanpa terlihat barulah *player* dapat melakukan *assassination*. Jika tidak, *player* akan terdeteksi dan memicu konflik langsung.

c. Jika *player* berada dalam *restricted area*, *player* dapat memanfaatkan beberapa tempat untuk bersembunyi agar tidak dapat terdeteksi oleh *NPC*. *Player* juga dapat memanjat ke atas bangunan atau pohon dan menyerang *NPC* dari atas metode tersebut disebut *air assassination*.

Player hanya bisa menggunakan senjata *Tomahawk*, *hidden blade*, dan tangan kosong untuk melakukan *Assassination*. Namun, perlu di garis bawah, ketika *player* melakukan *Assassination* menggunakan tangan kosong, tidak dihitung sebagai membunuh, tetapi hanya membuat target “pingsan”. *Mechanic* ini sangat baik jika dikombinasikan dengan *hiding mechanic* yang akan dibahas berikutnya.



Gambar 3.10. *Assassination* dengan Berjalan Mendekati *NPC*



Gambar 3.11. Assassination dari Kereta Jerami



Gambar 3.12. Air Assassination

2) Hiding Place

Cara kerja *mechanic* ini cukup jelas dari namanya. Tempat bersembunyi dapat digunakan *player* untuk “menghilangkan” jarak pandang *NPC* terhadap *player* dan membuat *player* tidak terdeteksi. Ada beberapa tempat sembunyi antara lain; *semak-semak*, *tumpukan daun*, *tumpukan jerami*, dan *kereta jerami*. Namun, untuk memotong pandangan *NPC*, *player* juga dapat bergerak menuju objek yang dapat menutupi tubuh *player* seperti tembok, pagar yang besar, tumpukan peti, dsb.

NPC seperti yang sudah disebutkan diatas, dapat mendeteksi *player* pada jarak tertentu dan dalam jarak pandang mereka. Ketika *player* memiliki setidaknya level *notoriety 1*, *NPC* akan “menginvestigasi” *player* dengan cara mendekati *player* dengan hati hati. *Player* dapat mengetahui jika mereka terdeteksi dengan indikasi ikon *segitiga kuning* (hanya *outline* saja) diatas kepala *NPC* yang terkait. *Player* harus keluar dari jarak pandang *NPC* untuk menghindari agar tidak memancing *NPC* ke mode *agresif*

NPC akan berubah menjadi *agresif* jika *Player* tidak keluar dari jarak pandangnya ketika sedang di “investigasi”. *Player* dapat mengetahui perubahan ini dengan ikon *segitiga kuning* diatas kepala *NPC* berubah menjadi *segitiga merah*. *Player* sebenarnya memiliki waktu beberapa detik sebelum *NPC* menjadi *agresif*. *Segitiga kuning* diatas kepala *NPC* perlahan akan “terisi” dengan warna kuning. Jadi, tidak hanya pinggirannya saja.

Jika *player* berhasil menghindari jarak pandang *NPC*, untuk sesaat *NPC* tersebut memiliki ikon segitiga putih diatas kepalanya, menandakan *NPC* tidak dapat mendeteksi *player* namun masih mencari *player* di sekitar posisi terakhir *player* terdeteksi.

Mechanic tersebut dapat dimanfaatkan *player* untuk memancing *NPC* ke tempat yang cukup tersembunyi misalnya ke semak-semak, balik tembok atau pagar tinggi, kemudian *player* dapat membunuh target *NPC* dan menyembunyikan mayat *NPC* tersebut. Hal itu penting karena ketika *NPC* satu melihat mayat dari *NPC* lain maka *player* otomatis akan terdeteksi dan para *NPC* disekitar akan bersiaga sembari mencari posisi *player*.



Gambar 3.13. *Hiding Place Kereta Jerami*



Gambar 3.14. *Player Bersembunyi di Sudut Bangunan*

3) Blending In

Player dapat berbaur diantara kerumunan orang untuk menghindari kecurigaan dari *NPC* lawan. *Mechanic* ini berguna khususnya jika *player* sedang membuntuti target tanpa terdeteksi atau sedang melakukan *eavesdropping* alias “menguping” pembicaraan *NPC* target.

Player akan tahu jika mereka berhasil berbaur dengan kerumunan ketika ada ikon *lingkaran putih* di atas kepala *player* dan *avatar* akan

beranimasi sesuai dengan kerumunan tempat *player* berbaur (misal duduk, atau bersandar pada tembok). Terkadang *player* juga dipaksa berbaur pada kerumunan orang yang sedang berjalan dan membuat *player* harus menggerakkan karakter mereka mengikuti kerumunan tersebut.





Gambar 3.15. Lingkaran Putih diatas Kepala Player Menandakan sedang Berada Dalam Keadaan *Blending In*



Gambar 3.16. Lingkaran Putih diatas Kepala Player Menandakan sedang Berada Dalam Keadaan *Blending In*

4) Tailing

Beberapa *quest* mengharuskan *player* untuk membuntuti target *NPC* ke titik tertentu tanpa ketahuan. Untuk menyiasati-nya, *player* dapat memanfaatkan *mechanic hiding spot* dan *blending in* agar tidak dicurigai *NPC*. tanda kecurigaan sama yang sudah dijelaskan diatas dengan ikon segitiga kuning. Namun, bedanya jika ikon segitiga kuning penuh dan

menjadi merah, *NPC* tidak akan menjadi agresif melainkan *quest* akan gagal dan *player* harus mengulang *quest* tersebut.



Gambar 3.17. Player Melakukan *Tailing*



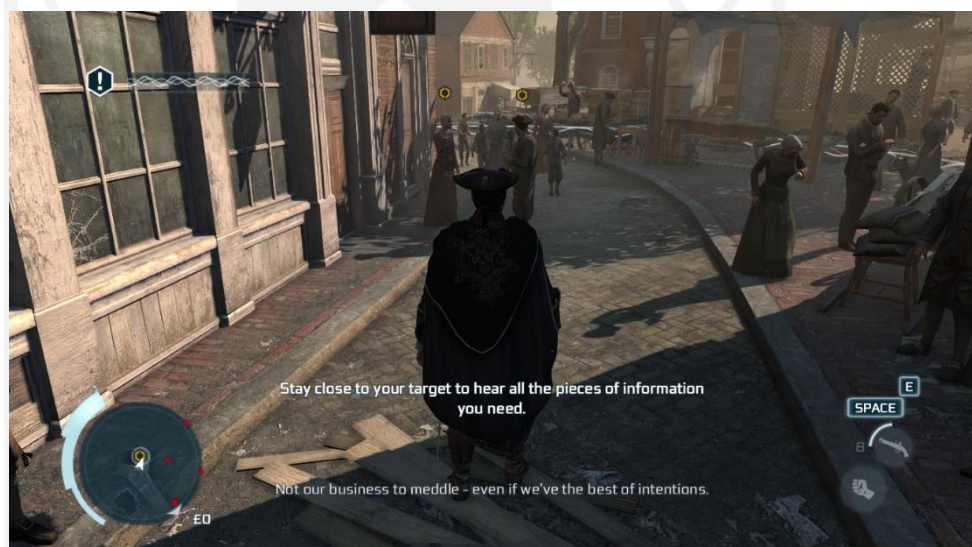
Gambar 3.18. Player Melakukan *Tailing*

5) Eavesdropping

Eavesdropping mechanic dapat dibilang sebagai tingkat lanjut dari *Tailing*. Cara kerjanya serupa, namun beberapa *rules* yang ditambahkan.

- a. Karena konsepnya yang “menguping”, berarti player harus berada dalam radius tertentu targetnya. Hal ini ditandai dengan lingkaran yang berbentuk gelombang suara. *Player* harus berdiri di dalam lingkaran untuk “mendengarkan” percakapan target.
- b. *Player* memiliki batas minimal percakapan yang harus “didengar” yang ditandai dengan meteran “gelombang suara” berwarna putih di pojok kiri layar. Jika *player* berada diluar lingkaran, meteran akan berkurang menjadi warna merah menandakan *player* harus kembali ke dalam radius lingkaran atau beresiko gagal dalam misinya dan harus mengulang lagi.

Sama dengan *Tailing*, *player* dapat memanfaatkan tempat-tempat bersembunyi atau berbaur dengan kerumunan untuk menghindari kecurigaan target dan berpotensi menggagalkan misi.



Gambar 3.19. Tutorial *Eavesdropping*



Gambar 3.20. Tutorial Eavesdropping



Gambar 3.21. Tutorial Eavesdropping

e. Notoriety

Notoriety mechanic memiliki konsep yang sama dengan “wanted level”, mengatur seberapa agresif *NPC* penjaga untuk menginvestigasi atau bahkan langsung menyerang *player* ketika masuk dalam jarak pandang *NPC* tersebut. Hal ini terjadi jika *player* melakukan tindakan kriminal seperti membunuh penjaga, mencopet, membunuh warga, atau binatang (Video game akan memasuki keadaan “game over” jika *player* membunuh hewan dan warga sipil lebih dari tiga kali).

Ada empat level *notoriety* yaitu *incognito (level 0)*, *notoriety level 1*, *notoriety level 2*, dan *notoriety level 3*. *Incognito* berarti *player* sedang tidak dicari dan dapat bergerak bebas kecuali di *restricted area*. *Notoriety level 1* membuat *NPC* penjaga akan lebih sensitif dalam mendeteksi keberadaan *player*. *Notoriety level 2* membuat *NPC* akan langsung mendekati *player* jika terdeteksi dan dengan cepat akan berubah menjadi agresif jika *player* tidak dapat keluar dari jarak pandang *NPC*. *Notoriety level 3* akan membuat *NPC* langsung menyerang *player* ketika terdeteksi.



Gambar 3.22. Penjelasan Level *Notoriety*

Player dapat menurunkan tingkatan *notoriety* dengan tiga cara yaitu; merobek poster “WANTED” yang tersebar di kota, biasanya *player* dapat menemukan poster bersebaran di tembok-tembok bangunan. Kedua, *player* dapat menyogok “penyebarkan berita” (*town crier*) yang ditandai dengan ikon hitam di mini map. Dan yang terakhir menyogok percetakan untuk menghentikan penyebaran poster dan membuat propaganda untuk membersihkan nama *player*.



Gambar 3.23. Player Mencabut Poster Untuk Menurunkan Level *Notoriety*



Gambar 3.24. Player Menyogok *Town Crier* Untuk Menurunkan Level *Notoriety*

f. Mount

Mount merujuk pada kendaraan tunggangan yang dapat digunakan *player*, dalam kasus ini adalah Kuda. *player* dapat menunggangi kuda sebagai alat transportasi dalam petualangannya. *Player* cukup mendekati kuda dan menekan tombol (Spasi) untuk menaiki kuda dan dapat bergerak layaknya menggerakkan

karakter pemain. Untuk menambah kecepatan, *player* dapat menekan tombol (Spasi) lagi untuk membuat kuda berlari.



Gambar 3.25. *Player* Sedang Berkuda

Mulai *Sequence 6*, *player* mendapat *gadget horse whistle* dimana ketika digunakan dengan menekan tombol (Q) *player* dapat memanggil kuda dimanapun posisi *player* berada. Sebenarnya *mechanic* ini cukup aneh dan sedikit merusak *immersion* karena kuda tiba-tiba muncul entah dari mana. Tetapi, *mechanic* ini cukup membantu dari segi *gameplay* karena akan memudahkan *player* untuk bernavigasi daripada harus berlari menuju tujuan mereka.



Gambar 3.26. *Horse Whistle* pada Tampilan Layar Gadget

Terdapat *combat mechanic* juga ketika *player* sedang menunggangi kuda. *Player* dapat menggunakan pedang mereka untuk menyerang *NPC* dari atas kuda dengan mendekati target dan menekan tombol *attack* (LMB). *player* juga dapat menembak menggunakan pistol atau panah dengan menggunakan control *ranged combat mechanic* yang sudah dijelaskan diatas.

g. Naval

Assassin's Creed III memungkinkan *player* untuk berpartisipasi dalam serangkaian *quest* baik *main quest* maupun *side quest* yang melibatkan transportasi laut berupa kapal. Oleh karena itu, *game designer* harus merancang *mechanic* baru ketika *player* sedang mengendarai kapal. Peneliti sudah merangkum *mechanic* ini dan membaginya ke beberapa bagian:

1) Movement

Ship movement berbeda seperti movement biasa saat menggerakkan *avatar* maupun ketika berkuda. Saat mengendarai kapal, *player* hanya dapat bergerak maju kedepan dan berbelok ke kanan/kiri. Saat *player* ingin maju, *player* hanya perlu menekan tombol (E) untuk menambah kecepatan. Ada tiga

level kecepatan dan dalam game disebutkan sebagai *stop* (level kecepatan 0, kapal berhenti) *half sail* (kecepatan level 1 dan *full sail* (kecepatan level 2).



Gambar 3.27. Tutorial Kecepatan Kapal “Half Sail”



Gambar 3.28. Tutorial Kecepatan Kapal “Full Sail”

Ada faktor lain yang memengaruhi kecepatan kapal *player*, yaitu arah angin. Dalam *minimap*, arah angin ditunjukkan dengan garis berwarna hijau dan arah panah menuju ke salah satu arah mata angin. *Player* akan mendapatkan tambahan kecepatan jika kapal sejalan dengan arah angin. Tetapi, jika arah angin dan kapal berlawanan yang ditunjukkan dengan

perubahan warna panah dari hijau ke merah, *player* akan mendapatkan pengurangan kecepatan.

Jika arah angin melintang dari arah kapal, maka kapal cenderung akan bergerak ke arah angin tersebut (kiri/kanan) dan *player* harus mengendalikan setir kapal dengan ekstra untuk mengimbangi dorongan angin dengan menggunakan tombol setir (A/D) untuk kiri/kanan.



Gambar 3.29. *Wind Mechanic* dalam *Naval Movement*

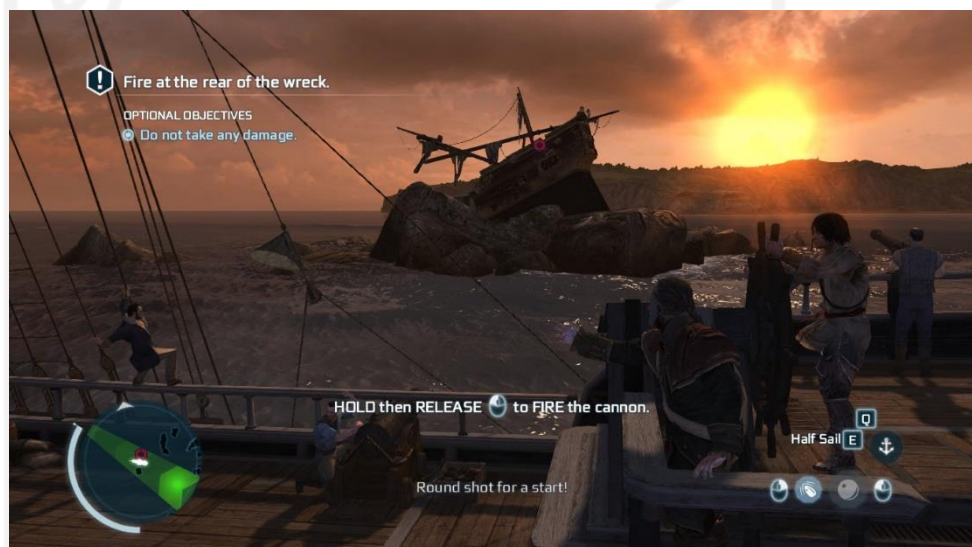
2) **Combat**

Selain navigasi kapal, terdapat pula *combat mechanic* yang berkaitan dengan kapal. Beberapa *quest* akan melibatkan pertarungan antar kapal dan *player* akan memegang kendali penuh selama bertarung. Dengan kombinasi *movement mechanic*, *player* harus bisa menenggelamkan kapal lawan sebelum kapal *player* tenggelam.

Untuk menandai tingkat ketahanan kapal *player* sebelum tenggelam, video game ini menggunakan *mechanic* yang serupa dengan *healthpoint mechanic* yang sudah dijelaskan di atas. Untuk mengurangi pengurangan *healthpoint* ketika mendapat tembakan dari *NPC*, *player* dapat menekan tombol *brace* (Spasi) ketika dalam jarak serang lawan (ditandai dengan area

berwarna merah di sisi kiri/kanan kapal lawan yang hendak menembak) dan saat lawan menembak.

Untuk menyerang, *player* dapat menggunakan *cannon* (meriam) dan *swivel gun*. *Player* dapat menggunakan meriam pada salah satu sisi kapal secara bergantian dengan menggerakkan *mouse* ke arah kiri/kanan. Untuk menembakkan meriam, *player* harus menahan tombol *left mouse button* (LMB) dan menggerakkan mouse untuk membidik. Akan muncul area putih di sisi kapal yang menandakan arah peluru ketika ditembak. Ketika ingin menembak, *player* cukup melepaskan tombol (LMB).



Gambar 3.30. Tutorial Menembakkan Meriam

Swivel gun merupakan jenis senjata yang lebih kecil namun akurat. Tidak seperti meriam yang jarak tembaknya terbatas, *Swivel gun* dapat ditembakkan ke segala arah. Senjata ini menawarkan *damage* yang lebih besar jika *player* dapat membidik *weak spot* (titik lemah) dari kapal *NPC*. *weak spot* hanya dapat terbuka ketika *player* memberikan *damage* yang cukup pada kapal lawan.

Untuk membidik, *player* hanya perlu menahan *right mouse button* (RMB) dan menggerakkan *mouse* untuk menyesuaikan arah bidikan. *Player* akan melihat bidikan dengan garis putih yang mengarah ke tengah layar

berpusat pada lingkaran putih dengan titik ditengahnya (ini disebut dengan *crosshair*).

Ketika bidikan *player* sudah mengarah pada *weak point*, *crosshair* akan berubah menjadi warna merah dan *player* hanya perlu melepas (RMB) untuk menembak. Tidak perlu khawatir untuk membidik secara akurat, karena *player* akan dibantu dengan *aim assist*, sebuah istilah yang digunakan pada *mechanic* bantuan pada *aim mechanic*. Tujuannya agar *player* lebih mudah membidik target. Daripada harus membidik 100% akurat, *player* hanya perlu menggerakkan ke daerah sekitar *weak point* dan *aim assist* akan membantu *player* untuk menggerakkan *crosshair* pada target.



Gambar 3.31. Tutorial Menembakkan *Swivel Gun*

3) Upgrade

Player dapat meningkatkan bagian-bagian kapal dengan membeli *upgrade* di pelabuhan. Dari perspektif *game design*, bagian ini dapat dibilang sebagai *difficulty modifier* karena ketika *player* membeli modifikasi kapal, *stat* (nilai yang menunjukkan statistik tingkat kekuatan karakter *player* dalam kasus ini adalah kapal) akan bertambah sehingga memudahkan permainan bagi *player*. Tetapi untuk mendapatkan *upgrade* ini *player* harus bekerja

keras untuk mencari uang dalam game dengan melakukan aktivitas lain yang sebenarnya cukup kompleks tetapi tidak akan dibahas lebih dalam.

Artinya, *upgrade* yang didapatkan tidak secara cuma-cuma dan *player* harus bekerja untuk mendapatkannya. Biasanya jika *player* akhirnya mendapatkan seluruh *upgrade* yang tersedia, game juga telah memasuki masa *endgame* alias masa-masa yang sudah dekat dengan akhir video game.



Gambar 3.32. Daftar *Upgrade* yang Tersedia untuk Kapal

Itulah beberapa *defining rules* dan *mechanic* yang muncul selama *gameplay* Assassin's Creed III. Mungkin pembaca bertanya mengapa *mechanic* ini perlu dijelaskan. Selain untuk memberi gambaran *gameplay*, bagian ini juga menjelaskan *rules* dan *mechanic* dasar yang identik dengan *game* ini. Semua *mechanic* diatas adalah "senjata" bagi *player* untuk mengalahkan *obstacle* yang sudah dirancang oleh *game designer* untuk mencapai *goal* atau tujuan dari permainan ini. *Player* nantinya akan mengkombinasikan beberapa *mechanic* untuk melewati *level* agar dapat mencapai tujuan.

Berikutnya akan dibahas bagaimana *Villain* bekerja dalam *game design* dan akan semakin terlihat bagaimana *player* memanfaatkan *mechanic* diatas untuk melewati setiap *level* yang semakin sulit dan bervariasi.

2. Bagaimana Villain Assassin's Creed III Bekerja dalam Game (Fungsi Villain dalam Game Design)

Secara garis besar, tujuan dari game ini adalah untuk membunuh semua anggota Templar di Koloni Amerika. Mereka semua adalah Haytham Kenway, Charles Lee, William Johnson, Thomas Hickey, Benjamin Church, dan John Pitcairn (Main Quest) dan satu orang lagi yang dapat dibunuh di luar cerita utama yaitu Nicholas Biddle.

Tetapi, untuk dapat mencapai titik dimana *player* dapat mengeliminasi Villain diatas, *player* harus melewati serangkaian quest. Setiap anggota Templar yang menjadi target diberi serangkaian *quest* dalam satu *sequence*. Disini akan dibahas secara lebih detail bagaimana Villain ACIII bekerja sebagai Sumber konflik dalam video game, menjadi *goal* dalam game, memberi *obstacle* dan juga *obstacle* terakhir dimana jika *player* berhasil maka game selesai (*player* menang), dan pengganti *player* lain, Villain memberi perasaan kompetisi yang semu (*pseudo-agon*).

a. Villain Sebagai Sumber Konflik, Motivasi, dan *Goal of The Game*

Seperti yang sudah disebutkan diatas, Assassin's Creed III memiliki lebih dari satu Villain. Meskipun demikian, sebenarnya Haytham Kenway dan Charles Lee adalah Villain utama dalam game ini dan karakter lain bekerja sebagai villain pendukung. Namun, mereka tetap memiliki peran yang penting untuk dalam membentuk motivasi *player* menyelesaikan (membunuh) semua Villain.

Untuk pembahasan karakterisasi setiap Villain akan dibahas dalam Dimensi Narrative. Tetapi, untuk membentuk *goal* sebenarnya elemen narasi cukup penting dalam menciptakan motivasi dan alasan yang jelas untuk memenuhi *goal* bagi *player*. Diatas sudah dijelaskan bahwa Templar adalah musuh abadi Assassin, sehingga sudah wajar jika konflik muncul ketika Templar diperkenalkan ingin memperkuat posisi mereka di koloni Amerika dan Assassin ingin mencegah/menghancurkan Templar. Ditambah lagi, protagonis kita yaitu Connor memiliki motivasi personal yang berkaitan dengan keamanan dan keberlangsungan hidup desanya dan seluruh masyarakat *Iroquois* (Native American).

Sekarang konfliknya sudah terbentuk dan *sesuatu yang dipertaruhkan* juga sudah jelas. Jika *player* “gagal” maka Templar akan berkuasa di Amerika dan Connor (*player*) berpotensi besar kehilangan bukan hanya rumah dan desanya, tetapi juga budaya dan masyarakat, serta kehidupan yang mereka miliki.

Setidaknya setiap villain memiliki keterkaitan tertentu dengan Connor (*player*). Ketika Connor masih berumur sembilan tahun, Charles Lee, William Johnson, John Pitcairn, Thomas Hickey dan Benjamin Church sempat datang bahkan menangkap Connor untuk menanyakan lokasi desa ia berasal. Mereka mencari Artefak yang dipercaya menjadi kunci Kuil yang sudah lama Templar cari.

Pada momen itu monolog Charles Lee menjelaskan tujuan dan motivasi Templar dan tindakannya yang mengancam dan melukai Connor membuatnya dendam dengan Charles Lee. tidak sampai disitu, Templar bahkan membakar desa Connor yang menyebabkan kematian ibunya. Ini menjadi motivasi besar bagi Connor (*player*) untuk membalas dan mencegah Templar untuk melakukan hal yang sama di masa depan. (kejadian *sequence 4*)

Selain itu, setiap villain di masa depan (pada *sequence* berikutnya) memiliki motivasi tambahan untuk memperkuat tujuan Connor (*player*) untuk membunuh villain tersebut. William Johnson ingin “membeli” alias mengambil paksa tanah milik desa Connor berasal dan beberapa suku *native* lainnya, John Pitcairn merupakan salah satu Jendral yang memimpin pasukan Inggris melawan pasukan Koloni, Thomas Hickey (atas perintah Charles Lee) menjebak dan memenjarakan Connor atas tuduhan penghianatan, Benjamin Church yang telah mencuri suplai militer Koloni, dan tentunya Charles Lee dan Haytham Kenway sebagai dalang dari operasi Templar di Amerika.

b. Villain Sebagai Pemberi *Obstacle* (Level Design dan “*Psuedo-Agon*” dalam Game Design Assassin’s Creed III)

Perlu diingat kembali, *Main Quest* ACIII terbagi dalam 12 *Sequence* dan setiap *Sequence* akan berfokus pada satu Villain. Setelah serangkaian *tutorial*

pada *sequence 1-5*, William Johnson pada *sequence 6*, John Pitcairn *sequence 7*, Thomas Hickey *sequence 8*, Benjamin Church *sequence 9*, Haytham Kenway *sequence 11*, dan Charles Lee *sequence 12*.

Di titik akhir setiap *sequence* semua sama, *player* hanya perlu untuk melakukan “Assassinate” pada target mereka dengan satu tombol jika *player* “memilih” untuk mendekati target secara diam-diam. “Memilih” perlu digaris bawahi dan akan dibahas lebih lanjut dibawah. Tetapi yang menjadi tantangan adalah menuju target tanpa ketahuan atau variabel lain yang disisipkan pada *optional objective* setiap *quest*.

Jika untuk mengeliminasi villain hanya memerlukan satu tombol, bukankah villain tidak memberikan tantangan bagi *player*? Dalam ACIII, peran villain sebagai pencipta konflik dan motivasi serta menjadi *goal* bagi *player* lebih diutamakan. Kemudian Villain juga lebih banyak berperan sebagai “penyedia” *obstacle* daripada menjadi *obstacle* terakhir. Karena jika *player* mengikuti *quest* dengan “benar” maka untuk membunuh Villain hanya dibutuhkan satu tombol saja.

Dalam satu *sequence* terdapat dua hingga tiga *quest* sebelum *player* dapat mencapai target utama mereka, yaitu Villain di setiap *sequence*. Setiap *sequence* akan memiliki level yang berbeda tentunya menyesuaikan dengan latar tempat dan narasi setiap *sequence*. Namun pada dasarnya, *mechanic* yang digunakan sama seperti yang sudah dijelaskan diatas, tinggal bagaimana *player* mengkombinasikan apa yang sudah mereka pelajari untuk melewati setiap *obstacle* yang “diberikan” oleh villain dan mengeksekusi villain tersebut.

Dapat dibilang setiap Villain berfungsi menjadi “titik akhir” bagi setiap “level” dan setiap *quest* dalam satu *sequence* bekerja sebagai serangkaian *obstacle* yang semakin lama semakin sulit. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan *player* sehingga ketika sampai pada *quest* terakhir di *sequence* tersebut, *player* mampu melewati *obstacle* yang semakin rumit. Hal yang sama juga dapat dikatakan bagi setiap villain yang bekerja untuk meningkatkan kemampuan *player* karena setiap villain pada *sequence* berikutnya memberi *obstacle* yang lebih sulit dari villain sebelumnya.

Tidak jarang, bahkan sangat sering, *player* dalam ini ketika peneliti bermain, harus mengulang level tertentu karena berkali-kali gagal. Terkadang memang dibutuhkan belasan kali percobaan untuk mempelajari pola *NPC* di level tertentu dan mengingatnya agar *player* dapat melewati level dengan sukses.

Apa bentuk *obstacle* tersebut? Untuk menjawab pertanyaan ini sebenarnya kita lebih dapat menyebutnya sebagai **level design** beberapa *quest*. Ada beberapa jenis *quest* yang sering muncul selama *main sequence* berlangsung yaitu:

1) **Stealth Mission**

Seperti namanya, *stealth mission* menantang *player* untuk melewati level atau *quest* tertentu tanpa terdeteksi *NPC* lawan. Cara kerjanya sama dengan *stealth mechanic* yang sudah dijelaskan diatas. Perkembangan jenis level seperti ini dimulai dari yang sangat mudah, yaitu *NPC* dengan jumlah yang sedikit, dan mereka hanya berdiri di satu tempat, serta banyak tempat bersembunyi seperti semak-semak, tumpukan jerami, tumpukan daun, atau banyak objek yang dapat memotong jarak pandang *NPC* seperti tumpukan peti kemas, tembok, pagar, atau bahkan pohon yang dapat dipanjat.

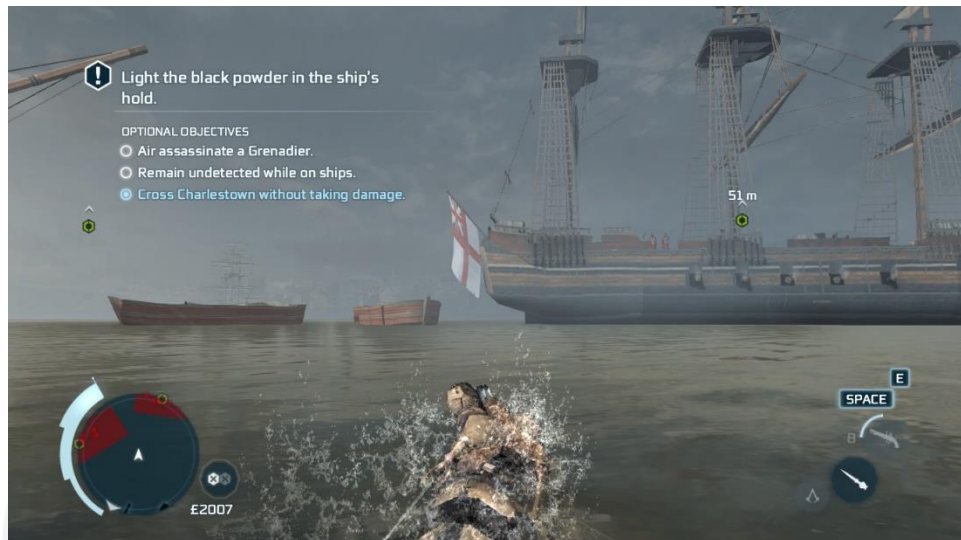
Seiring berjalannya permainan, maka tingkat kesulitan *stealth mission* juga bertambah. Mulai dari bertambahnya jumlah *NPC*, kemudian beberapa *NPC* kini “berpatroli” sehingga mereka bergerak dengan pola dan waktu tertentu sehingga *player* harus mengingat pola gerak *NPC* tersebut dan menentukan waktu yang tepat untuk membunuh *NPC* tersebut. Bahkan pada banyak level jumlah *NPC* yang “berpatroli” jumlahnya sangat banyak dengan pola dan *timing* yang berbeda, memberikan *player* sedikit ruang dan waktu untuk bergerak ke posisi yang tepat sebelum ketahuan

Tempat bersembunyi juga semakin dikurangi seiring permainan berjalan. Terkadang *player* hanya diberikan tempat bersembunyi seadanya dan *player* harus efektif dalam bergerak. Hal ini sangat jelas terlihat di *Sequence 7, quest “Conflict Looms”* dimana *player* harus menyabotase kapal

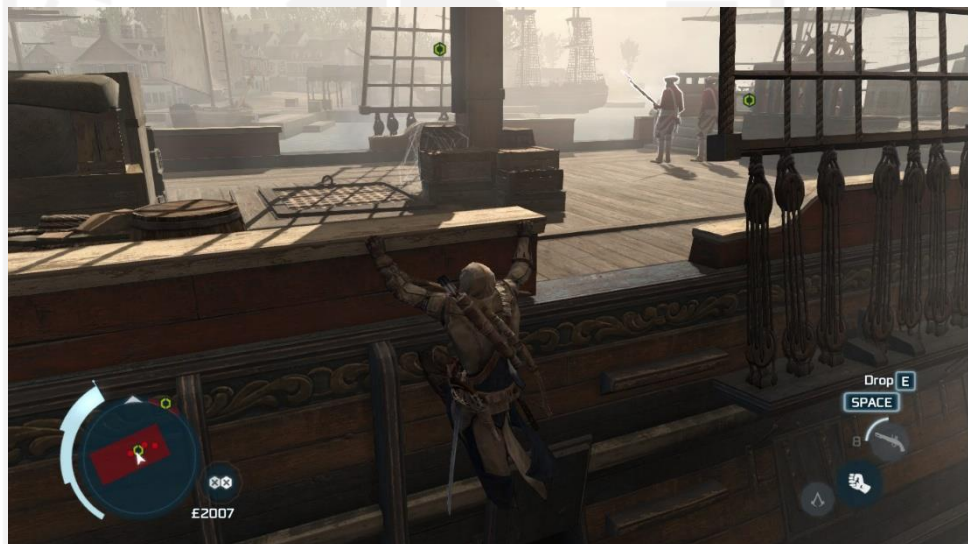
perang Inggris yang membombardir pasukan Koloni dengan cara meledakkan barel mesiu di atas kapal.

Ada dua kapal perang yang harus *player* ledakkan dan diatas kedua kapal tersebut terdapat banyak *NPC* lawan tanpa memberikan pilihan tempat bersembunyi yang banyak diatas kapal. Hanya ada satu atau dua titik bersembunyi dimana *player* dapat naik ke atas kapal dan bersembunyi di balik tumpukan peti kemas. *Player* hanya dapat bersembunyi dengan aman ketika bergelantungan di sisi kapal. Ditambah lagi, jumlah *NPC* cukup banyak dan beberapa dari mereka “berpatroli” diatas kapal.





Gambar 3.33. *Player* Berenang untuk Menyusupi Kapal Lawan



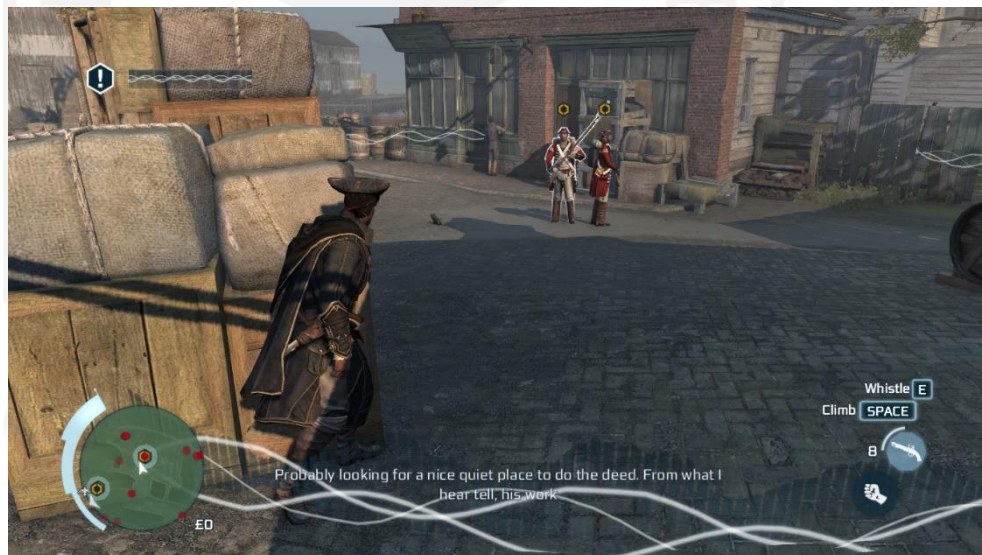
Gambar 3.34. *Player* sedang Memanjat, Menyusupi Kapal Lawan

Peningkatan tingkat kesulitan bagi jenis level *eavesdropping* juga terasa. Bahkan saat *mechanic* ini pertama kali diperkenalkan di *Sequence 2*, *quest "The Surgeon"*, *player* sudah terlihat peningkatan tingkat kesulitan. Dimulai dari pengenalan *mechanic*, *player* hanya perlu “menguping” pada target yang diam, kemudian target berikutnya *player* harus “menguping” target yang bergerak sepanjang jalanan kota dan *player* harus dengan sigap mencari tempat bersembunyi dan berbaur dengan masyarakat sekitar agar

tidak ketahuan. Seiring berjalannya permainan, tingkat kesulitan itu juga semakin tinggi dimana kebanyakan target terus bergerak dan *player* harus mengikuti tanpa ketahuan.



Gambar 3.35. *Eavesdropping* dengan Target Statis

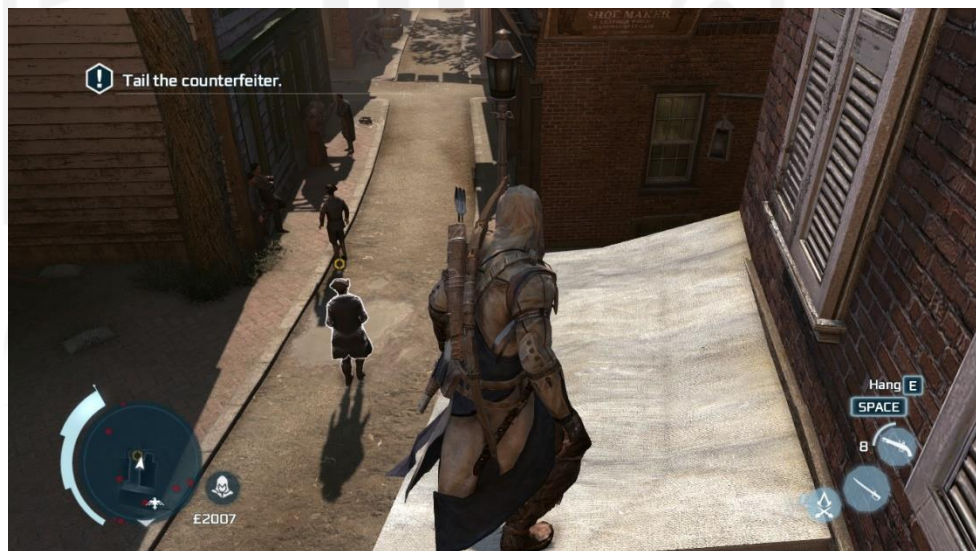


Gambar 3.36. *Eavesdropping* dengan Target yang Bergerak

Hal yang serupa juga terjadi pada *quest* yang berhubungan *tailing mechanic*, destinasi target akan semakin jauh, dimana mereka akan berhenti pada beberapa titik sepanjang perjalanan yang memaksa *player* harus bersembunyi atau berbaur dengan cepat. *Player* juga dapat mengikuti target dari atas atap bangunan, atau pohon yang membutuhkan penguasaan skill *free run* yang baik dari *player*.



Gambar 3.37. Berbaur saat *Tailing*



Gambar 3.38. Mengikuti Target *Tailing* dari Atas Bangunan

2) Open Conflict

Open Conflict merujuk pada keadaan dimana *player* berhadapan dengan *NPC* lawan secara langsung tanpa bersembunyi. Ketika *player* berada dalam keadaan ini, maka *combat mechanic* yang sudah dijelaskan diatas adalah senjata utama *player*. Dari penjelasan diatas sekilas pertempuran langsung terlihat cukup mudah karena *player* hanya perlu menekan tombol *serang* (LMB) sambil bergerak ke arah *NPC* dan menyerang hingga *NPC* tersebut “mati”. Sesekali mungkin *player* harus sigap untuk melakukan *counter* dengan tombol (E) untuk menghindari serangan, tetapi itu masih cukup mudah untuk dilewati.

Untuk menangkal ini, *game developer* memasukkan beberapa jenis *NPC* lawan agar game semakin menantang. Khususnya ketika dalam keadaan *open conflict*. Jenis *NPC* tersebut adalah

a) Infantrymen

Infantryman adalah tipe *NPC* lawan yang paling dasar. Diperkenalkan di awal-awal game, mereka lebih memiliki tujuan untuk menjadi “mentor” bagi *player* untuk mem familiarkan diri mereka dengan *combat mechanic* yang ada dalam game.

Walaupun lemah jika dalam keadan 1v1, tetapi mereka cukup merepotkan jika menyerang *player* secara bergerombol, dan itu sudah menjadi standar ketika sudah memasuki pertengahan game (*sequence 5* dan seterusnya). Tentunya ini termasuk salah satu upaya *balancing* agar *player* tetap merasa ada *tension* dan tantangan sehingga permainan tetap menarik.

Infantry selain memiliki senjata pedang, juga memiliki Muskeet, terkadang mereka dapat melakukan tembakan yang terkoordinasi yang diarahkan ke *player*. Jika *player* terdesak dalam keadaan ini, *player* dapat mendekati *NPC* lawan terdekat dan menekan

tombol (SPASI) untuk menjadikan *NPC* tersebut “perisai” agar *player* tidak terkena tembakan

Infantryman memiliki beberapa varian dalam game. Secara tipe, mereka semua sama yang membedakan hanyalah tampilan mereka karena merepresentasikan kelompok berbeda. Varian tersebut adalah *British Redcoat* (Tentara Inggris), dan *Patriots* (Tentara Koloni).



Gambar 3.39. *Infantrymen Patriots*



Gambar 3.40. *Infantrymen Redcoats*

b) Officer

Officer merupakan jenis *NPC* lawan yang sekelas berada diatas Infantry. Mereka biasanya adalah “pemimpin” dari Infantry dan memiliki kemampuan bertarung lebih baik. Officer dilengkapi dengan senjata pedang dan pistol.

Officer mampu menangkis serangan *player* bahkan melakukan *counter attack* dan melukai *player*. Jika *player* tidak berhati-hati dan sigap melakukan *counter* serangan Officer, maka penalti terhadap *HP player* akan lebih besar dibandingkan Infantry. Dengan pistolnya, Officer dapat sesekali menembak *player*, tetapi *player* dapat menghindari dengan taktk “*meatshield*” yang sudah dijelaskan diatas. Officer juga memiliki “inisiatif” untuk menaiki kuda jika ada dan menyerang *player* dari atas kuda.

Sama seperti Infantry, Officer memiliki variasi *Redcoat* dan *Patriot*.



Gambar 3.41. *Player* Beduel dengan *Officer Patriots*



Gambar 3.42. *Player* Beduel dengan *Officer Redcoats*

c) **Brutes and Grenadier**

Brutes diperkenalkan di akhir *sequence 6* ketika *player* menginfiltrasi rumah William Johnson saat “bernegosiasi” dengan *Native American* tentang akusisi lahan. Setelah membunuh William Johnson, *player* dihadapkan dengan segerombolan prajurit yang mengawal William Johnson, salah satunya adalah Brutes.

Brutes memiliki postur tubuh yang lebih besar dari *NPC* lawan yang lain, mereka dilengkapi dengan senjata kapak besar dan musket.

Layaknya Officer, mereka juga dapat menangkis bahkan melakukan *counter attack* jika diserang dan *damage* yang dihasilkan ketika mengenai *player* jauh lebih besar lagi. Terutama jika Brutes menyerang dengan kapak besar yang ia punya.

Strategi terbaik jika ingin mengalahkan Brutes adalah dengan melakukan *disarm*, dan menyerang Brutes dengan cepat. Atau, ketika Brute mengayunkan kapak besarnya, akan muncul ikon segitiga kuning diatas kepala Brute untuk menandakan ia akan menyerang. Waktu juga akan diperlambat, memberikan *player* kesempatan untuk melakukan *counter* (E) dan berguling menghindar. Saat setelah berguling ada kesempatan untuk *player* menyerang Brute dari belakang, namun harus dilakukan dengan sangat cepat

Brute juga dapat menembak menggunakan musket yang ia miliki, membuat *NPC* ini sangat berbahaya apalagi ketika *player* dihadapkan dengan dua atau lebih Brute sekaligus. Ada varian Brute bernama Grenadier, bedanya hanyalah tampilan kostum saja.



Gambar 3.43. Grenadier/Brutes Pasukan Koloni



Gambar 3.44. Player Beduel Dengan Grenadier/Brutes Pasukan Inggris

d) Jäger

Merupakan tentara bayaran yang direkrut oleh militer Inggris di masa perang Revolusi Amerika. Dalam *game design*, mereka bekerja layaknya Officer, namun memiliki kemampuan yang sedikit lebih baik.



Gambar 3.45. *Player* Sedang Melawan *Jäger*

e) Drummer a.k.a “Snitch”

Setiap kelompok prajurit yang sedang berpatroli memiliki seorang Drummer, mereka berguna untuk mengatur tempo saat bergerak jalan. Dalam *game design* mereka adalah jenis *NPC* yang non-konfrontasional. Ketika *open conflict* terjadi, drummer akan langsung lari, tetapi mereka bukan karena takut, tetapi pergi untuk memanggil bantuan.

Jika *player* bertemu drummer dan membiarkannya kabur, maka akan muncul sekelompok *NPC* tambahan yang akan menyerang *player*. Oleh karena itu, membunuh drummer adalah prioritas utama *player* jika bertemu dengannya jika ingin menghindari jumlah musuh tambahan. Drummer juga memiliki variasi *Redcoat* dan *Patriot*.



Gambar 3.46. *Drummer Redcoats* Sedang Mengiringi Patroli Pasukan Inggris



Gambar 3.47. *Drummer* Pasukan Koloni

3) Chase

Chase adalah jenis level yang serupa dengan *tailing*, namun tanpa menyelinap. Sesuai dengan namanya yang berarti “mengejar”, *Mechanic*-nya sangat jelas, player harus mengejar target tanpa tertinggal. Jika *player* berada pada jarak yang cukup jauh dari target, maka *quest* akan gagal. Contoh yang paling jelas ada pada *sequence 12*, *quest* “*Chasing Lee*”



Gambar 3.48. Jenis Level Chase

4) Mount Related Quest

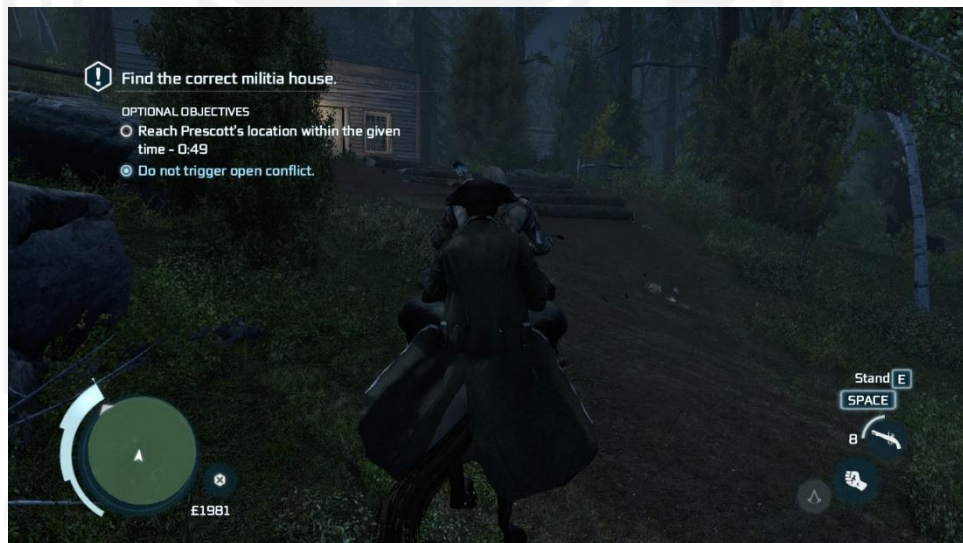
Walaupun tidak banyak, beberapa level berkaitan dengan kemampuan *player* untuk berkuda. Fokusnya adalah kontrol *movement*, kecepatan, dan kesigapan *player* saat berkuda melewati jalur yang sudah ditentukan dan beberapa melibatkan *combat* saat berkuda.

Contohnya adalah *sequence 3 quest* “*The Braddock Expedition*” dimana *player* sebagai Haytham harus mengejar Edward Braddock menggunakan kuda. Konsepnya sama dengan jenis level *Chase* diatas, namun *player* harus menggunakan kuda. Sepanjang jalan *player* diberi rintangan untuk menghindari prajurit dan menembak gentong berisi bubuk mesiu.



Gambar 3.49. Player Merngejar Target Menggunakan Kuda

Contoh lain saat berada pada *sequence 7, quest “Midnight Ride”* dan *“Lexington and Concord”* player harus berkuda dari satu titik (kota Concord) menuju titik lainnya (Kota Lexington) dengan batasan waktu.

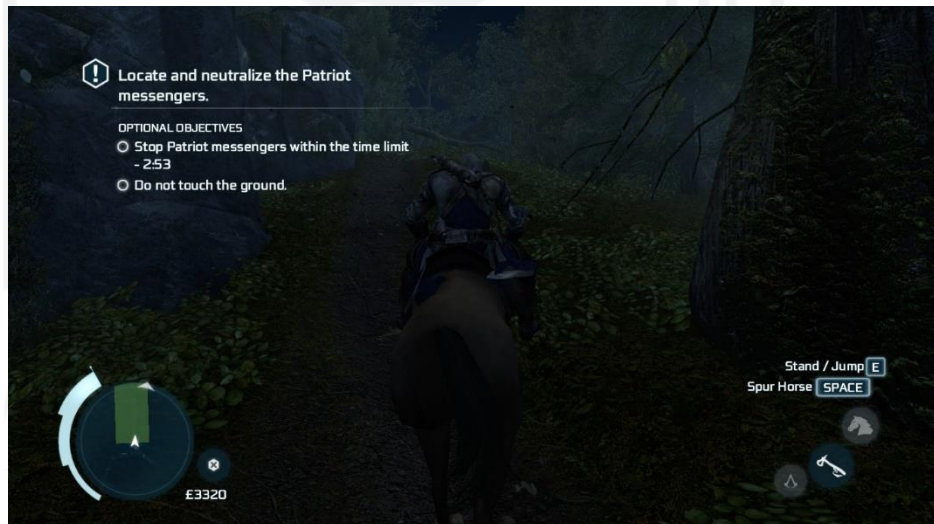


Gambar 3.50. *Player Bergerak Menggunakan Kuda dengan Batasan Waktu Pada Quest “Midnight Ride”*



Gambar 3.51. *Player* Bergerak Menggunakan Kuda dengan Batasan Waktu Pada Quest “*Lexington and Concord*”

Contoh terakhir ada pada *sequence 10*, quest “*Broken Trust*” dimana *player* harus berkuda dari satu titik (kamp pasukan Koloni) menuju titik lainnya (Desa asal Connor) dengan membunuh beberapa *NPC* sepanjang jalan.



Gambar 3.52. *Player* Bergerak Menggunakan Kuda dengan Batasan Waktu dan Tidak Boleh Turun Dari Kuda Pada Quest “*Broken Trust*”

5) Naval Quest

Naval Quest berhubungan dengan level yang melibatkan penggunaan kapal dan lebih detail, *Naval Mechanic*. Hanya ada tiga level dari *main objective* yang melibatkan kapal. Yaitu saat pengenalan di *sequence 5, quest "The Hard Way"*, *Sequence 9, quest "A Bitter End"*, dan *Sequence 11, quest "Battle of Chesapeake"*. Terdapat beberapa *side quest* yang melibatkan kapal tetapi tidak akan dibahas.

Pada tutorial di *sequence 5, player* diperkenalkan dengan *naval mechanic* mulai dasar *movement* dan *combat*. Kemudian di akhir level tersebut *player* ditantang dengan *combat* melawan kapal *NPC* yang cukup mudah.

Pada *Sequence 9, quest "A Bitter End"*, *player* lebih ditantang untuk bermanuver pada perairan yang bertebing sehingga dibutuhkan kehati-hatian saat mengendalikan kapal. Terdapat *naval combat* di pertengahan level tetapi tidak begitu sulit. *Player* hanya perlu menghancurkan beberapa kapal kecil dan satu kapal besar milik Benjamin Church

Sequence 11, quest "Battle of Chesapeake" berfokus untuk menantang kemampuan *naval combat*. Akan ada beberapa gelombang dimana *player* harus menghancurkan kapal lawan dari yang kecil hingga kapal besar.

c. Villain sebagai *Final Obstacle*

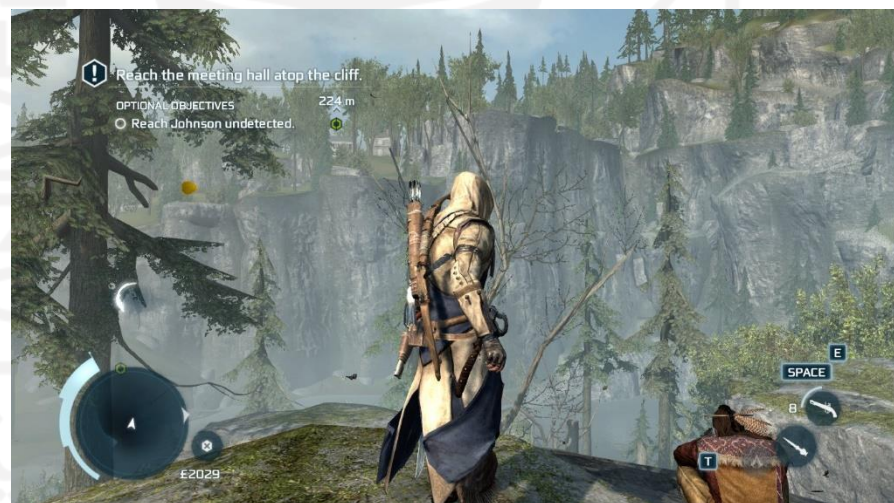
Diatas sudah disinggung bagaimana *player* dapat "memilih" untuk membunuh Villain dalam ACIII hanya dengan melakukan "Assassination" yang pada dasarnya hanya menggunakan satu tombol saja. Mengapa demikian? *Player* sebenarnya tidak harus mendekati Villain dengan diam-diam, tetapi ini berkaitan dengan poin yang akan dibahas lebih dalam dibawah. Jika *player* memilih untuk melakukan konfrontasi dengan Villain, maka beberapa Villain akan melawan layaknya *NPC* normal namun dengan tingkat kesulitan yang sedikit lebih tinggi.

Berikut apa yang terjadi pada setiap Villain jika *player* memilih untuk mengkonfrontasi secara langsung:

1) William Johnson

Quest untuk membunuh William Johnson ada pada *sequence 6*, *quest* “*Hostile Negotiation*”. William Johnson ingin mengakuisisi lahan *Native American*, termasuk tanah diatas desa Connor berdiri. Ia mengundang banyak kepala suku untuk “bernegosiasi” atas penjualan tanah mereka. Tetapi yang sebenarnya terjadi adalah Johnson memaksa mereka untuk menyerahkan lahan mereka.

Goal bagi *player* adalah mencapai tempat pertemuan tersebut untuk menggagalkan rencana Johnson yang berada di bukit seberang titik awal *quest*. *Player* diberi *optional objective* untuk mencapai titik tersebut tanpa ketahuan (di fase pertama) dan mencegah Johnson dan anak buahnya membunuh satupun *Native American* (di fase kedua)



Gambar 3.53. *Goal* dan *Optional Objective Player* saat Memburu William Johnson

Jika *player* memilih untuk mengabaikan *optional objective* dan langsung mengkonfrontasi William Johnson secara langsung, maka Johnson akan kabur dan memicu layaknya sebuah *quest* berjenis *Chase* yang sudah dijelaskan diatas dan Johnson akan diberi *ikon merah* diatas kepalanya agar

player tidak kehilangan dia. Tentunya *player* akan dihadang dengan belasan penjaga Johnson. Ketika *player* berhasil mendekat, *player* hanya perlu menekan tombol serang (LMB) untuk membunuh Johnson dari belakang sambil berlari, maka *quest* akan selesai.



Gambar 3.54. *Player* Mengejar William Johnson saat Memilih Untuk Mendekati Johnson dalam Keadaan *Open Conflict*

2) John Pitcairn

John Pitcairn terlibat dalam *Sequence 7*, dimana awal mula pemberontakan masyarakat koloni kini semakin terorganisir dan membentuk pasukan Revolusi. Pitcairn yang juga seorang Prajurit Inggris ditugaskan untuk menekan agar pemberontakan ini tidak membesar.

Player akhirnya mendapat kesempatan untuk membunuh Pitcairn pada *Sequence 7*, *quest* "*Battle of Bunker Hill*". *Quest* ini terbagi dalam dua bagian utama. Pertama *player* harus menyebrangi medan perang di kaki bukit *Bunker* (pasukan Revolusi) dan *Moulton* (pasukan Inggris) dengan selamat. *Player* juga diberi *optional objective* untuk tidak terkena tembakan sama sekali.

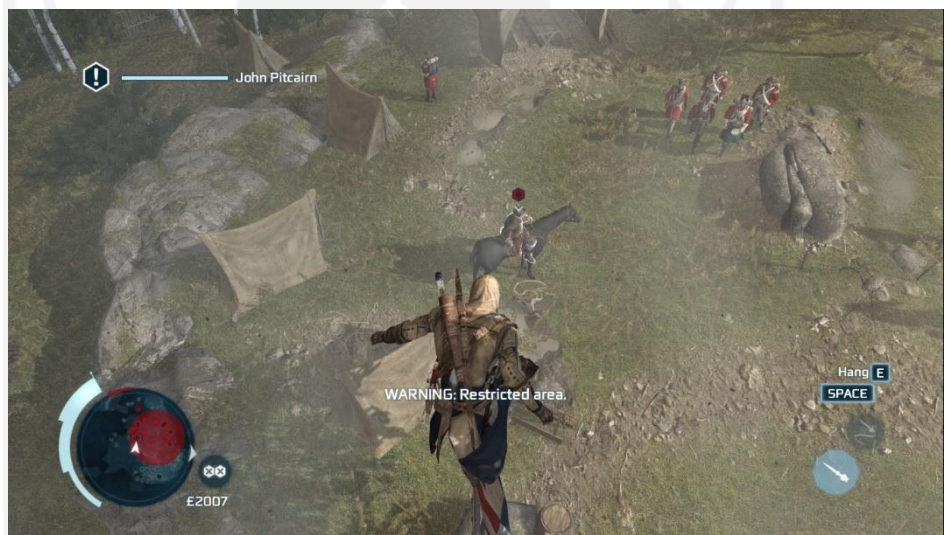


Gambar 3.55. *Goal dan Optional Objective Player* saat Memburu John Pitcairn

Fase kedua dimulai ketika *player* berhasil menyebrang, kini harus menyusup kedalam kamp John Pitcairn. *Player* dapat memilih untuk melakukan *optional objective* dengan membatasi jumlah *NPC* yang dibunuh selama menuju target, dan melakukan *Air Assassination* tanpa terdeteksi satupun *NPC*.



Gambar 3.56. Serangkaian *Optional Objective* yang Dapat Diselesaikan Oleh *Player*



Gambar 3.57. *Player* Sesaat Sebelum Melakukan *Air Assassination* kepada John Pitcairn

Jika *player* memilih untuk mengabaikan *optional objective*, maka *player* harus menghadapi banyak *NPC* dalam keadaan *open conflict*. John Pitcairn juga akan melawan.



Gambar 3.58. Pendekatan *Open Conflict* dalam Upaya Pembunuhan John Pitcairn

Pergerakannya sama seperti jenis *NPC Officer*. Ia lebih banyak menggunakan pedang, namun juga dapat menembak menggunakan pistol. Namun bedanya, Pitcairn memiliki ketahanan yang lebih daripada *NPC* biasanya. Beberapa serangannya juga tidak dapat di *counter* oleh *player*. Pitcairn memiliki *HP* yang ditunjukkan oleh sebuah *meter* di pojok kiri atas layar pemain. Pitcairn dapat di *disarm* oleh *player* dan akan segera mengambil senjata terdekat dari posisinya.



Gambar 3.59. John Pitcairn Berpedang dengan *Player*



Gambar 3.60. John Pitcairn Menembaki *Player*

Ketika *HP* Pitcairn sudah habis, maka *player* akan menang dan mengakhiri *quest* tersebut.



Gambar 3.61. John Pitcairn Ketika Dikalahkan *Player*

3) Thomas Hickey

Di *sequence 8*, *player* akan memburu Thomas Hickey yang berencana untuk membunuh George Washington. *Player* akan “berhadapan” dengan Hickey dua kali. Pertama saat di fase akhir *quest* “*Something On The Side*”. Dimana *player* akan mengejar Hickey dengan *optional objective* untuk tidak menjegal atau mendorong orang selama mengejar.

Player tidak boleh sampai tertinggal dari Hickey dan memutuskan jarak pandang hingga lebih dari 15 detik agar tidak gagal. Ketika *player* sudah dekat, maka *player* harus menjegal Hickey menggunakan tombol serang (LMB).



Gambar 3.62. *Player* Mengejar Thomas Hickey

Pertemuan kedua *player* dengan Hickey terjadi di *quest* “*Public Execution*”. *Player* (Connor) dijebak dan dituduh sebagai konspirator yang ingin membunuh Washington dan hendak di eksekusi di depan publik. Setelah diselamatkan, *player* harus menghentikan Hickey agar tidak membunuh Washington yang hadir menyaksikan.

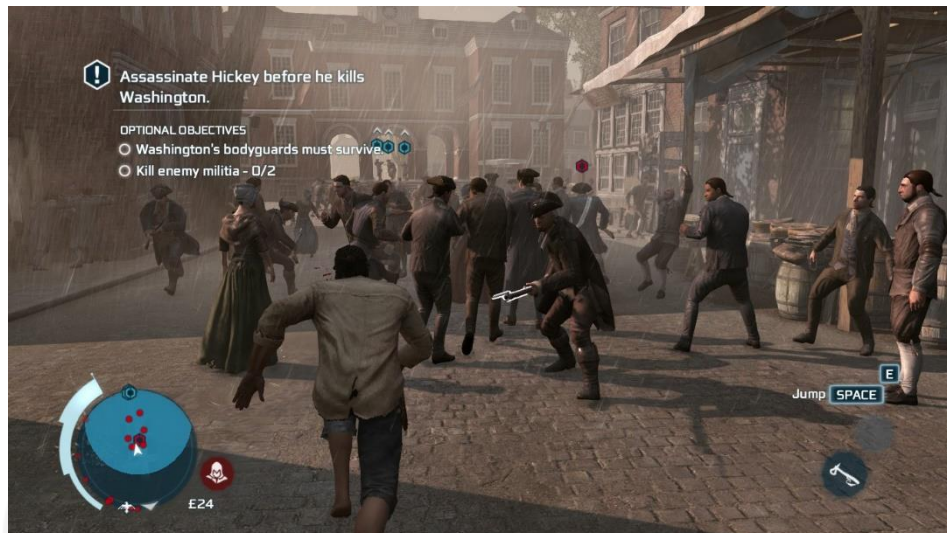
Level terakhir ini jenisnya serupa dengan pertemuan pertama *player* dengan Hickey diatas. *Player* melakukan misi berjenis *chase* namun kali ini jaraknya lebih dekat dari sebelumnya dan terdapat efek *slow-motion* ketika *quest* dimulai.



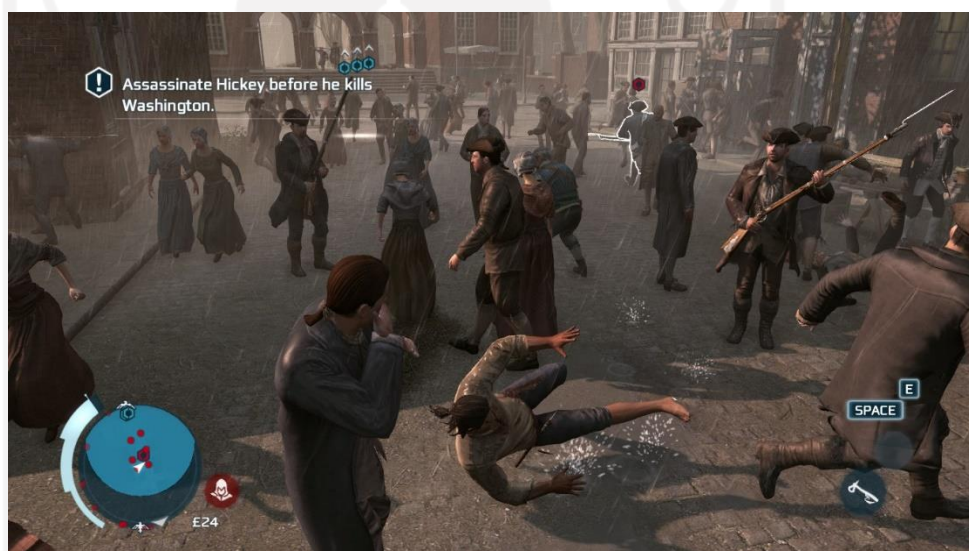
Gambar 3.63. Level *Chase* Kedua dengan Target Thomas Hickey

Peneliti menilai *slow-motion* yang ditambahkan berguna untuk meningkatkan *tension*. *Player* sedang berusaha mencegah pembunuhan di depan mata mereka dan ini kesempatan satu-satunya untuk menghentikan Hickey. Selain itu, *slow-motion* disini dinilai sebagai bentuk *balancing* level. Jarak antara Hickey dan Washington cukup dekat sehingga *player* dapat menavigasikan avatar mereka dengan lebih baik.

Selain itu, banyak *NPC* pasif (berupa masyarakat yang menonton eksekusi) berlarian di sekitar titik awal *player* dan Washington. Mereka berguna sebagai *obstacle* karena *player* berpotensi terdorong oleh “massa” dan memperlambat pergerakan *player* yang harus mendorong-dorong *NPC* tersebut.



Gambar 3.64. *Player* Mengejar Hickey Namun Dihalangi Oleh *NPC* Aktif dan Pasif



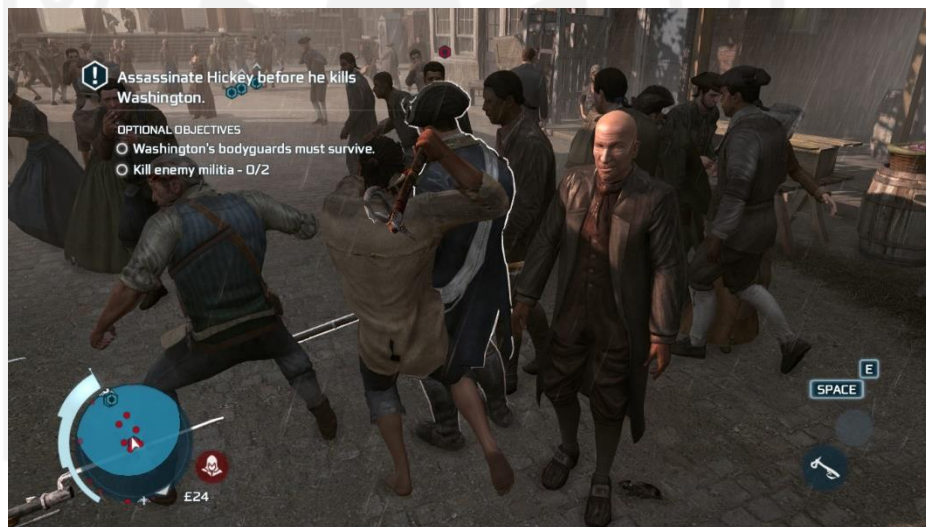
Gambar 3.65. *Player* Terjatuh Setelah Terdorong Oleh Kerumunan *NPC* Pasif

Bentuk *obstacle* lain adalah terdapat dua penjaga (jenis *Infantrymen*) yang ingin menghentikan Connor dan peneliti dari banyak percobaan cukup sering di serang hingga terjatuh dan memperlambat *player* untuk mencapai Hickey sebelum ia membunuh Washington. Membunuh kedua *Infantry* tersebut sebelum Hickey membunuh Washington juga merupakan salah satu

optional objective. *Optional objective* lainnya adalah untuk mencegah agar penjaga Washington juga tidak ikut terbunuh.

Thomas Hickey dalam level ini sangat mudah untuk dibunuh. Jika *player* mampu menghindari semua *obstacle* diatas dan mengejar Hickey, *player* hanya perlu melakukan *Assassinate* dengan menekan tombol serang (LMB) dari belakang sambil berlari dan Hickey akan mati, dan level selesai.

Tetapi, peneliti juga mengulang berkali-kali level ini dan menemukan bahwa Hickey juga dapat terdorong oleh *NPC* pasif yang berlarian sehingga memudahkan *player* untuk mengejarnya. Namun, ada hal aneh dalam sistem game dimana jika Hickey dibunuh sangat dekat dari titik awalnya, maka game memasuki keadaan *desynchronized* (sebutan *game over* di ACIII) dengan alasan “*Ally Dead*”. Sangat tidak masuk akal karena Hickey bukanlah teman dari Connor (*player*).



Gambar 3.66. Hickey yang Terhalang Oleh Kerumunan Tersusul oleh *Player* dan Dapat Dibunuh



Gambar 3.67. *Player* Gagal Menyelesaikan *Quest* Karena Membunuh Hickey “Terlalu Dini”

Peneliti mencoba berkali-kali dan memperhatikan bahwa *player* baru dapat membunuh Hickey ketika ia cukup dekat dengan Washington.



Gambar 3.68. *Player* Sesaat sebelum Membunuh Hickey didepan Washington

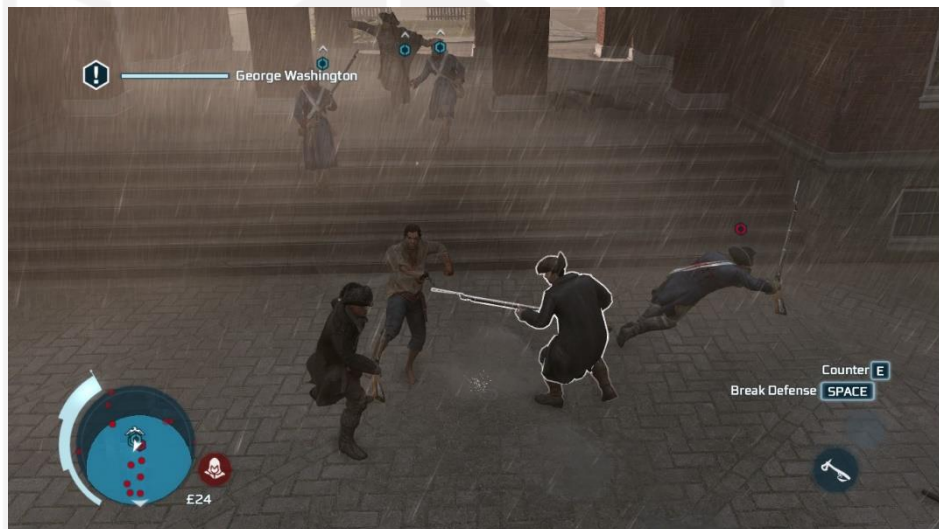


Gambar 3.69. *Player* Membunuh Hickey didepan Washington

Jika *player* mampu menghindari semua *obstacle* diatas, *player* sebenarnya mampu mendahului Hickey menuju Washington dan menunggunya disana, memicu *open conflict* yang dapat diselesaikan dengan mudah. Desain *combat* Hickey sama persis dengan *Infantry* biasa dan membunuhnya juga sangat mudah. Dengan memicu *open conflict*, sasaran Hickey berubah dari Washington menuju *player* sendiri. *player* juga dapat menyelesaikan *optional objective* lebih mudah karena sekarang tercipta situasi 3 lawan 1 antara *player* dan Hickey bersama dua penjaganya.



Gambar 3.70. *Player* Memicu *Open Conflict* dengan Hickey



Gambar 3.71. *Player* Dalam *Open Conflict* dengan Hickey

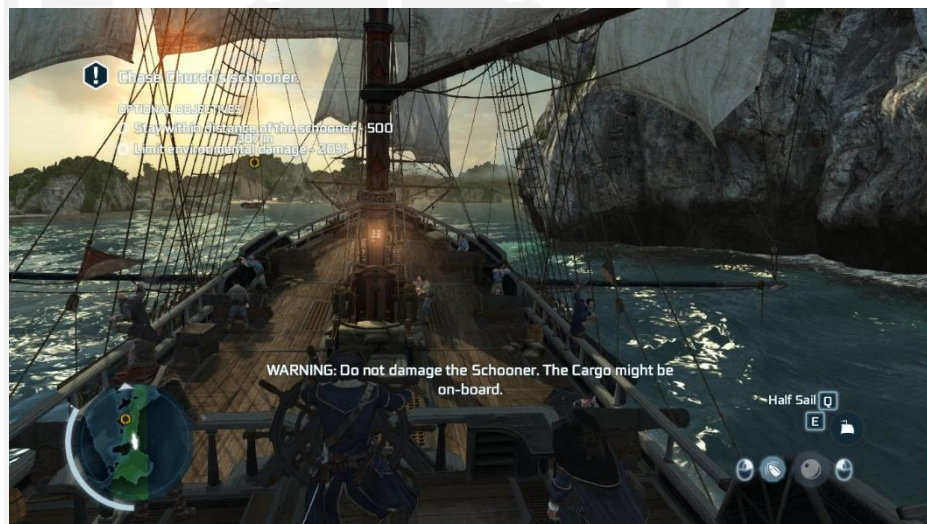
4) Benjamin Church

Benjamin Church menempati *Sequence 9* dan level dimana *player* “bertarung” dengan Benjamin ada di *quest* terakhir berjudul “*A Bitter End*”. sekilas, latar belakang *sequence* ini adalah Benjamin Church mengkhianati Patriot dan Templar dengan mencuri *supply* milik pasukan Koloni dan berusaha kabur dari Amerika. Ia kemudian dikejar oleh Connor dan Haytham yang bekerja sama karena kebetulan memiliki target yang sama. Dari investigasi mereka kemudian mendapati Benjamin sudah berada di sebuah

kapal dan siap untuk meninggalkan Amerika. Connor dan Haytham kemudian mengejar Benjamin menggunakan kapal milik Connor “Aquila”.

Quest “A Bitter End” merupakan jenis *naval quest* yang terbagi menjadi empat fase. Fase pertama adalah *chase*. Sejenis dengan *chase* mengejar orang, kini *player* harus mengejar kapal kecil berjenis *schooner* yang diduga milik Benjamin dan kargo yang dicari ada di kapal tersebut.

Player harus terus menjaga jarak dengan kapal target sembari menghindari *obstacle*, selain itu, *player* tidak boleh menembak dan menghancurkan kapal target. *Player* juga diberi *optional objective* untuk tidak kehilangan *HP* lebih dari 20% dan *player* tidak boleh tertinggal oleh kapal target lebih dari 500m



Gambar 3.72. *Objective* yang Harus Dilakukan *Player*

Apa saja bentuk *obstacle*-nya? Pertama adalah tebing-tebing batu dan pulau kecil sepanjang perairan.

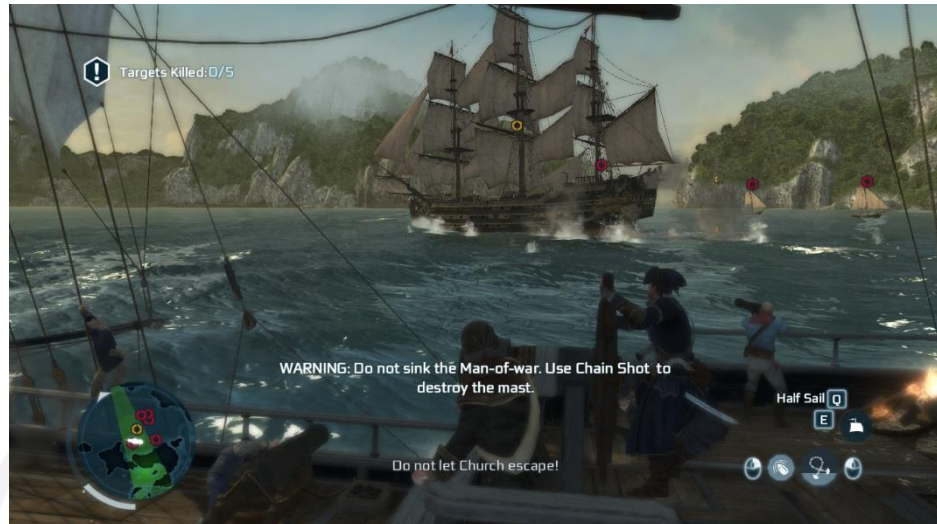


Gambar 3.73. Tebing di Kiri dan Kanan *Player* sebagai *Obstacle*

Selain itu, pada beberapa titik akan muncul *rouge wind*. Angin ini akan mempersulit *player* menyetir kapal karena akan mengarahkan kapal *player* ke arah angin tersebut (kiri atau kanan). *NPC* teman (Robert Faulkner) akan berteriak “*ROUGE WIND!!*” untuk menandakan akan munculnya *obstacle* tersebut. Selain itu, mini map akan menunjukkan arah angin yang melintang dari kapal.



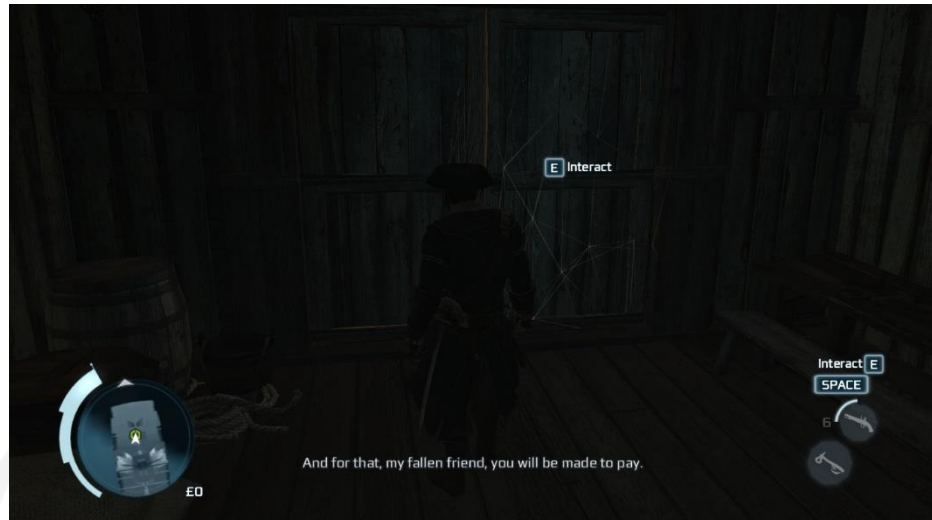
Gambar 3.74. *Obstacle Rouge Wind* yang Merubah Arah Kapal *Player*



Gambar 3.76. *Player* Diperintahkan untuk Tidak Menenggalamkan Kapal Church, Tetapi Menghancurkan Layarnya

Fase ketiga dimulai ketika *player* berhasil menghancurkan layar *man o' war* tersebut. *Player* harus mendekati kapal lawan kemudian memulai *boarding*. Fase ini adalah jenis level *open conflict* dimana *player* harus membunuh tiga perwira kapal lawan sebelum memasuki fase ke empat.

Fase keempat *player* hanya perlu mendatangi lokasi Benjamin Church yang sedang bersama Haytham. Mereka berada dalam ruangan di dek bawah yang tertutup pintu. Dapat terdengar Haytham sedang memukuli Benjamin dengan nada marah. *Player* hanya perlu berinteraksi dengan pintu untuk melanjutkan *quest*.



Gambar 3.77. *Player* Sebelum Memasuki Ruangan Untuk Menyusul Haytham dan Church

Setelah menekan tombol interaksi, akan muncul *cutscene* dan di tengah-tengah *cutscene*, *player* harus menekan tombol serang (LMB) untuk membunuh Benjamin Church. Setelah itu *cutscene* dilanjutkan dan *quest* selesai.



Gambar 3.78. *Player* Membunuh Benjamin Church

5) Haytham Kenway

Haytham Kenway akan menjadi target *player* di *sequence 11, quest "Lee's Last Stand"*. Sebenarnya Charles Lee merupakan target Connor, tetapi ketika Connor tiba pada lokasi yang ia percaya sebagai tempat persembunyian Lee (Benteng George, malah Haytham yang muncul untuk menghadapinya. Connor bekerja sama dengan Lafayette untuk menyerbu benteng dimana Lee bersembunyi. Ia hanya perlu menyalakan mercusuar di benteng, kemudian Lafayette akan membombardir benteng George sebagai pengalihan agar Connor dapat mencapai Lee.

Quest dimulai saat Connor menyusup kedalam Benteng George. Posisi *player* pertama kali akan berada dalam sumur yang sedang dijaga. *Player* hanya perlu mengeliminasi *NPC* tersebut untuk melanjutkan.



Gambar 3.79. Awal *Quest "Lee's Last Stand"*

Setelah itu, *player* harus pergi menuju sebuah titik yaitu puncak mercusuar dalam benteng untuk menyalakan sinyal agar Lafayette menyerang Benteng tersebut sebagai pengalihan. Terdapat tiga *optional objective* yang diberikan kepada *player*. Pertama, *player* harus mencapai tujuan tanpa terdeteksi. Kedua, *player* harus mencapai tujuan kurang dari tiga menit. Dan ketiga *player* tidak boleh kehilangan lebih dari 50% *HP*.



Gambar 3.80. Titik Tujuan *Player* Ditandai Dengan Ikon Kuning Beserta *Optional Objective Player*

Setelah mencapai tujuan, *player* hanya perlu berinteraksi (E) dengan mercusuar untuk menyalakannya dan memicu *cutscene* dimainkan. Benteng akan di serang dengan meriam oleh Lafayette dan *player* akan terkena serangan tersebut mengakibatkan keterbatasan pergerakan *player*.



Gambar 3.81. *Player* Setelah Terkena Serangan Meriam dan Terluka



Gambar 3.82. *Player* Melanjutkan Mencari Charles Lee

Ketika mencapai titik *objective*, yang ditemukan *player* adalah Haytham dan bukan Lee sehingga memicu konfrontasi dengan Haytham. *Boss Fight* dengan Haytham lebih unik dari *open conflict* biasanya. Keduanya terluka sehingga tidak dapat melakukan serangan yang baik.

Melawan Haytham memerlukan strategi khusus karena *player* tidak dapat menyerang dan melakukan *counter* kepada Haytham. Jika *player* melakukan aksi tersebut, Haytham akan melakukan *counter* dan melukai *player*.

Untuk mengalahkan Haytham, *player* harus melakukan *counter* dari serangan Haytham berdekatan dengan objek-objek seperti *meja* maupun *barel*, yang ditandai dengan garis-garis putih di sekitar objek saat *player* berada di dekat objek tersebut.



Gambar 3.83. *Player* Hanya Dapat Melawan Haytham Dengan Cara *Counter Attack* Pada Objek Yang Ditandai



Gambar 3.84. Objek Yang Dapat Digunakan Untuk Melawan Haytham

Ketika *player* berhasil melakukan *counter* di dekat objek, maka animasi akan muncul menunjukkan Connor melukai Haytham. Hanya dibutuhkan tiga kali *counter* untuk mengalahkan Haytham dan memicu *cutscene*.



Gambar 3.85. *Player* Menyerang Haytham

Tidak ada *Heads Up Display* (HUD) yang menampilkan senjata, *HP player* maupun Haytham menciptakan atmosfer layaknya *player* sedang mengendalikan karakter yang ada di film. Selain itu, layar juga dibuat *shaky* untuk menciptakan kesan bahwa *player* sedang sangat kesulitan melawan Haytham. Padahal, hanya diperlukan kemampuan *counter* yang baik.

Di tengah-tengah, *cutscene*, Haytham akan mencekik *player* dan *player* harus menekan tombol serang (LMB) untuk membunuh Haytham sebelum *HP player* habis. Setelah itu, *cutscene* akan muncul dan *quest* selesai.



Gambar 3.86. Ikon Mouse Yang Menandakan *Player* Dapat Membunuh Haytham

6) Charles Lee

Sequence 12 menjadi *sequence* terakhir dan Charles Lee adalah target terakhir bagi Connor untuk melenyapkan Templar di Amerika. *Quest* dimana *player* akan membunuh Lee adalah “*Chasing Lee*”. *Quest* ini merupakan level berjenis *chase*. Dimana *player* hanya perlu mengejar Lee di sepanjang pelabuhan Boston. *Player* hanya perlu menjaga jarak kurang dari 60m. *Player* diberi *optional objective* untuk tidak mendorong *NPC* di sekitar dan menjaga jarak dengan Lee tidak lebih dari 50m.



Gambar 3.87. *Player* Mengejar Charles Lee

Pada saat *player* mengejar Lee di dalam kapal yang terbakar, *player* diberi *optional objective* baru untuk tidak terkena *damage* dari api.



Gambar 3.88. Chase Berlanjut Ke Area Baru dan *Player* Diberikan *Optional Objective Baru* Ketika Mengejar Charles Lee

Player hanya butuh untuk menjaga jarak dan mengikuti Lee, rute yang diambil *player* terutama di bagian kapal akan sedikit berbeda dari Lee namun tetap berada di dekatnya. Peneliti membutuhkan beberapa kali pengulangan untuk menghafal jalur tercepat dan posisi *NPC* pasif yang akan menghalangi dan menghambat *player* mendekati Lee.

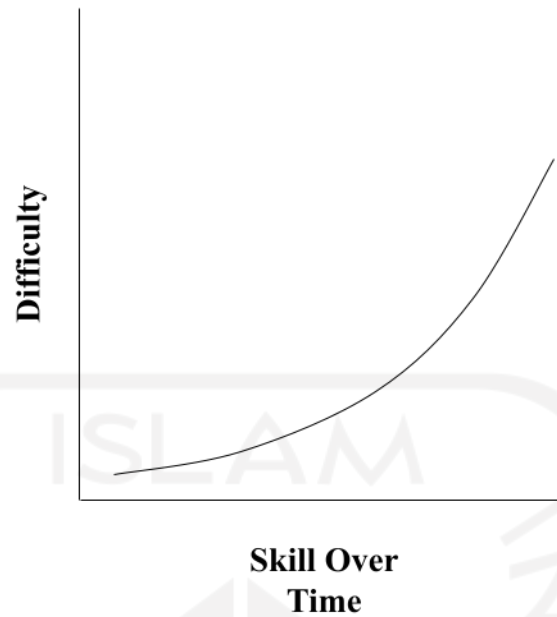
Jika *player* berhasil mengejar Lee pada titik yang sudah ditentukan di atas kapal, maka *cutscene* akan dimainkan dimana Connor dan Lee sama-sama terjatuh dan terluka. Connor tertusuk kayu dan terjebak di puing-puing, kemudian Lee akan menghampirinya namun dengan cepat Connor menembak Lee.

Ketika *cutscene* selesai, *player* harus berjalan menuju pelabuhan dan berbicara dengan kepala pelabuhan. Dalam perjalanan, *player* tidak akan dapat berlari dan melompat karena lukanya.

Charles Lee akan dibunuh *player* dalam *cutscene* di sebuah bar setelah Connor melacakinya (juga di *cutscene*). Setelah selesai, maka *quest* juga selesai.

d. Difficulty Curve dan Flow pada Video Game (Game Difficulty dan Balance)

Diatas sudah dijelaskan Level Design dan *obstacle* yang “diberikan” oleh Villain pada sub bagian diatas. Kita sudah tahu banyak sekali variasi level dan *obstacle* yang diberikan serta variasi tersebut berpengaruh pada tingkat kesulitan yang dirasakan pemain. Selain itu, seiring bertambahnya progres permainan, maka tingkat kesulitan juga semakin bertambah. Tetapi peningkatan kesulitan permainan sebenarnya tidak lurus, melainkan seperti kurva.



Gambar 3.89. Kurva Tingkat Kesulitan

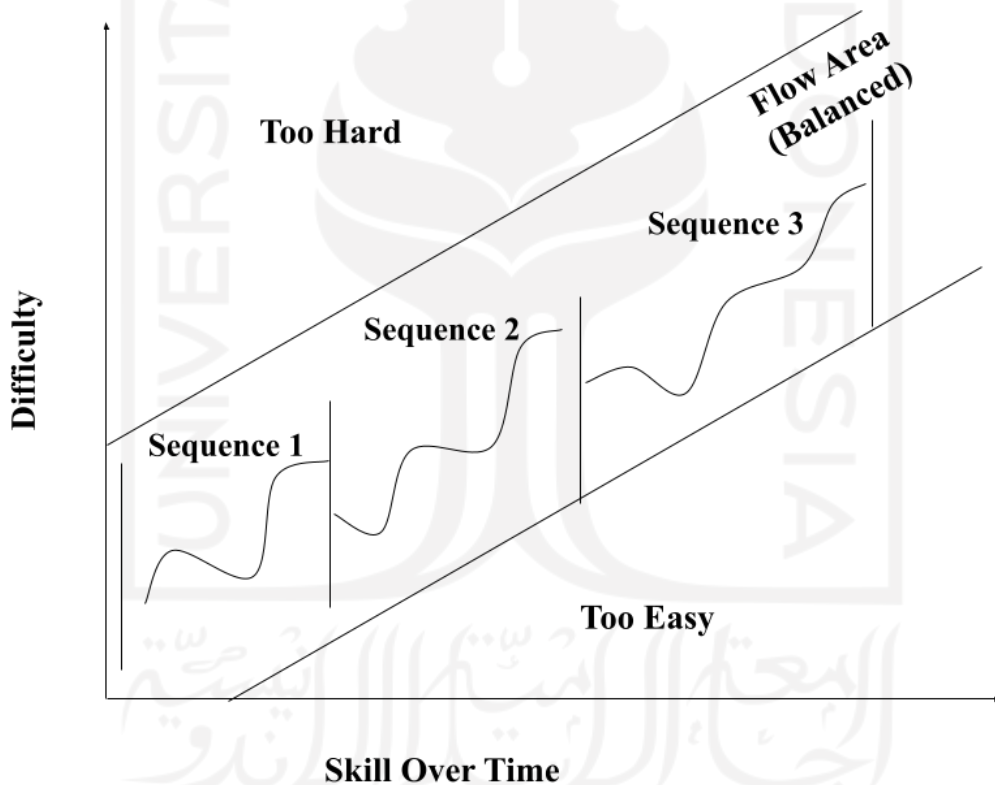
Meskipun demikian, bentuk kurva diatas tidak 100% akurat. Karena video game pada umumnya, termasuk ACIII menerapkan konsep *flow* pada desainnya. Menurut Vara (2015) *flow* merujuk pada keadaan dimana idealnya sebuah *game design* dimana *obstacle* dibuat menantang untuk membuat *player* terus tertarik untuk bermain tetapi juga tidak begitu mudah sehingga menjadi membosankan.

Pengaturan seperti itu sangat penting untuk menciptakan *balance*. Konsep *Balance* juga disebut oleh Vara (2015) sebagai proses penyesuaian *game dynamic* agar video game memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan target audiens agar tercipta sebuah ritme dan perasaan adanya progress ketika bermain. Sehingga, permainan dan tingkat kesulitannya semakin meningkat bersamaan dengan tingkat kemampuan pemain seiring waktu *player* bermain.

Realitanya, *quest* yang dilewati *player* dalam ACIII tidak melulu meningkat. Terkadang ada *quest* di bagian pertengahan atau akhir game yang tingkat kesulitannya relatif sama dengan yang ada di awal permainan. Hal ini memiliki beberapa fungsi yaitu; Pertama, *player* akan tidak begitu menyadari perbedaan signifikan terhadap kesulitan. agar permainan masih dapat dinikmati, daripada *player* terus dihantui oleh *obstacle* yang sulit satu setelah lainnya.

Kedua, menciptakan *pacing*. Terkadang ketika *player* baru saja menyelesaikan misi yang begitu sulit, misalnya setelah bertarung dengan banyak *NPC* secara bersamaan, atau *player* baru saja menyelesaikan misi *stealth* yang panjang dan melelahkan, rasanya *player* perlu “istirahat” dari semua aksi menegangkan yang baru saja mereka lakukan.

Player membutuhkan ruang bernafas agar tidak merasa terus dihantui oleh *obstacle* dan aksi yang sulit dan menegangkan satu setelah lainnya. Itulah mengapa dalam satu *quest*, *player* terkadang hanya diperlukan untuk berjalan menuju titik tertentu diantara *combat* dan *stealth* yang harus dilakukan. *Pacing* berguna untuk membuat *player* tidak kelelahan ketika bermain, karena video game memang seharusnya dinikmati.



Gambar 3.90. *Difficulty Flow*

Namun, walaupun tingkat kesulitan sudah mencapai *balance*, sebenarnya tingkat kesulitan sifatnya **relatif**. Orang yang sudah biasa dengan berbagai macam video game sejenis ACIII ketika bermain mungkin akan merasa game ini tidak

begitu sulit. Berbeda dengan orang yang tidak memiliki pengalaman bermain sama sekali. Oleh karena itu, lebih tepatnya kita menyebut *Perceived Difficulty*.

Berbicara tentang *Perceived Difficulty*, dalam ACIII saja setiap level pengalaman yang dirasakan oleh *player* bisa jadi berbeda dengan *player* lain walaupun level yang dimainkan sama. Mengapa demikian? Hal ini berhubungan dengan pembahasan *Optional Objective* yang dapat membentuk *gameplay*.

3. Values dan Rhetoric dari Assassin's Creed III

Diatas sudah dijelaskan bagaimana villain dimaknai dalam dimensi naratif. Di dimensi *game design* menunjukkan bahwa *rules* dan *mechanic* game ini mendukung argumen naratif diatas, khususnya ironi Assassin yang sekaligus memberikan “interpretasi yang lebih terbuka”.

Mari kita mendalami **poin pertama** yang menyoroti ironi dari Assassin. (1) *Assassin ingin menciptakan perdamaian, tetapi tidak segan melakukan pembunuhan.* Untuk sebuah game dimana *player* bermain sebagai kelompok yang mempromosikan perdamaian dan *freedom*, membunuh malah menjadi *mechanic* utama dalam game ini. *Combat mechanic* seperti yang dijelaskan diatas cukup kompleks dalam game ini. *Player* diberikan beragam senjata jarak dekat maupun jarak jauh. Tidak hanya itu, *player* juga memiliki beberapa *gadget* untuk mendukung tindakan itu.

Ketika *player* berada dalam *open conflict* dan aktif bertarung melawan *NPC*, *mechanic*-nya memungkinkan *player* untuk menciptakan *flow*, dimana *player* dapat bertarung dengan cakap (memungkinkan jika *player* memiliki kemahiran yang baik), membunuh musuh satu dan yang lain dengan cepat bahkan bisa tanpa terluka sama sekali. Ini dapat memberikan perasaan *excitement*, karena apa yang mereka lakukan sangat “keren” layaknya seorang pahlawan hebat sungguhan yang mampu menghabisi banyak musuh sekaligus.

Maka kemudian timbul pertanyaan, “apakah solusi dari konflik adalah dengan cara membunuh atau menghabisi setiap lawan yang ada didepan? Khususnya bagi para villain utama game tersebut. Tidak bisakah dalam menyelesaikan konflik kita melewati jalan yang lebih damai dan diplomatik?

Untuk menjawab itu, kita masuk ke **poin kedua**. (2) *Assassin berusaha untuk membuka pikiran manusia, tetapi membutuhkan ketaatan penuh pada Creed mereka.* Untuk menyelesaikan sebuah level, *player harus* membunuh villain yang menjadi target mereka. Berbeda dengan *NPC* biasa yang masih memungkinkan *player* untuk melumpuhkan mereka hingga tak sadarkan diri (jika *player* memilih untuk melakukan ini selama bermain), villain harus dibunuh dan ini juga berlaku di cerita ACIII dimana tidak ada resolusi yang lain.

Walaupun, dalam fungsi formalnya, keadaan menang atau “*victory*” tidak memiliki nilai moral didalamnya. Keadaan menang hanyalah keadaan dimana *player* berhasil mencapai *goal*, atau berhasil memenuhi serangkaian *objective* yang harus diselesaikan untuk melewati level tersebut. Persepektif *game design* tidak peduli dengan nilai emosional atau moral.

Namun, kita tidak dapat melupakan fungsi representasional dari keadaan “menang” itu. Absennya jalan lain yang dapat diambil *player* untuk menyelesaikan konflik dapat dimaknai sebagai jawaban atas pertanyaan diatas. Dalam kasus ini, membunuh adalah satu-satunya resolusi yang “benar”.

Lalu apakah tindakan itu dapat dijustifikasi karena tindakan tersebut untuk kebaikan yang lebih besar? (*it's for the greater good*). Ataupun tindakan ini terjustifikasi karena tindakan ini memang jahat, tetapi tidak sejahat apa yang mungkin dilakukan Templar. (*It's a lesser evil*). Hal ini tentu terbuka untuk diinterpretasi. Namun, peneliti mengingat tulisan Andrzej Sapkowski (1993) “*Evil is evil... Lesser, greater, middling, it's all the same. Proportions are negotiated, boundaries blurred.*”. Tindakan jahat apapun itu, baik kecil, besar, maupun diantaranya tetaplah jahat. Terkadang kita dapat terjebak untuk melonggarkan batasan dan proporsi moral kita untuk memenuhi agenda yang dikejar.

Lalu, apakah Assassin, dan kepanjangannya, *player*, juga masuk sebagai villain? Penjelasannya berlanjut ke **poin ketiga**, (3) *Assassin berusaha mengungkap bahaya keyakinan buta, namun mempraktikkannya sendiri.* Pada poin ini peneliti akan menjelaskan maksud pernyataan “interpretasi yang lebih terbuka” di awal sub-bab ini.

Player saat melewati *obstacle* khususnya dalam *open conflict* dapat memilih untuk menyelesaikannya dengan cara yang lebih “damai”. Jika *player* memilih untuk menggunakan tangan kosong saat menghadapi *NPC*, maka ketika *player* “membunuh” *NPC* tersebut game akan membacanya sebagai tindakan “melumpuhkan”. *NPC* hanya pingsan dan tidak terbunuh. Sehingga, *player* halnya harus membunuh ketika berhadapan dengan villain utama karena tidak ada pilihan lain. Tentunya *player* akan dihadapkan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, karena *player* berada dalam posisi yang tidak diuntungkan.

Atau, *player* dapat memilih pendekatan yang lebih brutal dan membunuh setiap lawan yang ada didepan mereka, baik didalam atau diluar *main quest*. Ingat, game ini ber-*genre open world*. *Player* dapat mengeksplorasi duni fiksi yang dibangun dan melakukan apapun yang mereka inginkan, dalam batasan *rule* dan *mechanic* tentunya. Tetapi, apakah itu salah? Nah, game ini “mengizinkan” hal tersebut

Player juga dapat mengambil jalan tengahnya saja. Menjadi seorang Assassin yang sebagaimana “didesain” oleh *game developer*. Seorang Assassin yang cerdas, pintar, dan mendekati target mereka dengan senyap. Menghindari konflik sebisa mungkin, dan jika harus membunuh, mereka lakukan bukan karena nafsu tetapi karena keadaan yang memaksa.

Kebebasan *player* untuk memilih pendekatan yang mereka pilih menyoroti keunikan video game. Benar, *player* tidak memiliki kontrol atas *ending* dari setiap quest. Tetapi, mengingat sifat video game sebagai media yang interaktif, *player* memiliki kontrol dalam batasan tertentu untuk memilih pendekatan mereka dalam menyelesaikan konflik.

Ini juga mendukung argumen yang peneliti sampaikan diatas, tiga ironi Assassin tidak hanya untuk mengekspos kemunafikan Assassin, tetapi sebagai peringatan kepada para Assassin lainnya untuk tetap waspada agar tidak jatuh pada keyakinan buta.

Player pada batasan tertentu sebenarnya masih diberi pilihan bagaimana mereka mereka menghadapi konflik yang ada didepan. Walaupun apa yang dilakukan bisa saja dapat dianggap jahat, mestinya menjadi pelajaran bagi *player* bahwa apapun

tindakan mereka pasti memiliki konsekuensi, walaupun itu diluar kendali mereka. *Creed* itu diciptakan untuk tidak membuat Assassin menjadi bebas, seperti yang mereka perjuangkan, tetapi untuk menjadi lebih bijak.

Selain itu, ini juga menyoroti argumen Thabet (2015) bagaimana naratif dalam video game bukan hanya sekedar cerita, melainkan juga pengalaman. Hal ini dimungkinkan Seorang *player*, tergantung dari pilihan mereka dalam berinteraksi dengan sistem game akan memiliki pengalaman yang kontras dengan *player* lain.

a. “Motivating Ludus” Melalui Optional Objectives.

Kita tahu genre *open world* ACIII memberikan kebebasan penuh bagi *player* untuk memilih aktivitas apa yang akan dilakukan. Mulai dari berburu, merekrut orang untuk bekerja di *homestead*, mencari harta karun, atau bahkan hanya ingin menikmati dunia fiksinya saja.

Aktivitas tersebut dapat kita sebut dengan *Paidea*, seperti yang sudah dijelaskan di BAB I. *Player* tidak dipaksa untuk harus menjalankan *Main Quest*, walaupun untuk membuka fitur baru dan menyelesaikan game hal itu dibutuhkan. *Player* dapat menciptakan *goal* sendiri ketika bermain. “Dibutuhkan” perlu digaris bawahi. Memang *player* dapat melakukan aktivitas apapun sesukanya, tetapi tetap dalam batasan *rule* dan *mechanic* game nya serta batasan *progression* yang terkait dengan *main quest*.

Main quest ACIII sendiri termasuk dalam kategori *Ludus* karena *goal* setiap *quest* jelas, *player* tidak dapat pergi meninggalkan area *quest* jika tidak ingin gagal, dan *player* di “dikte” untuk melakukan hal satu ke yang lainnya untuk mencapai keadaan “menang”.

Tetapi ada hal lain yang lebih menarik ketika *player* melakukan *main quest*, yaitu *optional objective*. Elemen ini masih terkait dengan pembahasan *difficulty* dan *obstacle* diatas. Walaupun namanya adalah *optional objective*, alias target “pilihan”, tetapi *game design* mem-framingnya sebagai sesuatu yang “harus” dilakukan. Bagaimana bisa?

Pertama, setiap *quest*, *goal* atau *objective*-nya akan ditampilkan di pojok kiri atas layar. Tepat di bawahnya, akan ditampilkan beberapa *optional objective* untuk *quest* tersebut. Jumlahnya beragam dari satu, hingga empat per *quest*. Ketika *player* gagal melakukan salah satu *optional objective*, akan muncul notifikasi di pojok kiri atas layar, merubah warna tulisan *optional objective* dari warna putih menjadi merah.



Gambar 3.91. *HUD* Ketika *Player* Gagal Melakukan *Optional Objective*



Gambar 3.92. HUD Ketika *Player* Gagal Melakukan *Optional Objective*

Kedua, *Optional objective* memiliki fungsi sebagai salah satu variabel *difficulty*. Kita tahu bahwa sifatnya yang *optional*, maka *player* tidak harus melakukannya. Namun, dalam *game design*, mereka diperlakukan sebagai bentuk *Achievement*. Untuk menyelesaikan game ini 100%, maka *player* harus menyelesaikan *optional objective* juga. Tentunya ini tidak cuma-cuma, selain mendapatkan “penghargaan”, *player* juga mendapatkan hadiah *item* dalam game yaitu *Altair’s Robe*. *Item* tersebut merupakan kosmetik yang mengganti jubah *player*. Jubah tersebut tidak memiliki fungsi lain dari *gameplay* selain tampilan visual nya saja, tetapi yang perlu ditekankan adalah *achievement* dan jubah tersebut dapat menjadi motivasi lain untuk *player* memainkan game ini. Bukan hanya untuk menikmati narasi, namun menikmati permainan dengan tantangan dan hadiah yang disajikan. Ini berkaitan dengan poin ketiga.

Keitga, membentuk *gameplay/style of play*. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, *player* memiliki kebebasan penuh untuk menyelesaikan *quest* dengan cara apapun asalkan syarat *quest* tersebut terpenuhi untuk mencapai keadaan *menang*. *Player* bisa saja tidak peduli dengan *optional objective* dan langsung melakukan *objective* utama saja.

Misalnya pada level dimana *player* memiliki *optional objective* untuk menuju titik tertentu tanpa ketahuan, tetapi *player* memilih pendekatan yang konfrontasional. Alhasil, game akan terasa relatif lebih mudah. *Player* tidak perlu memikirkan strategi untuk bergerak, menghafal lokasi dan pola pergerakan *NPC*, menyesuaikan *timing* yang tepat untuk bergerak agar tidak ketahuan, dsb.

Player bahkan dapat mempersulit diri mereka sendiri dengan menciptakan batasan sendiri. Misal, *player* memutuskan untuk menantang diri mereka agar tidak membunuh satupun *NPC* ketika menjalankan level tertentu.

Peneliti menilai *optional objective* hadir sebagai “pemandu” bagi *player* untuk menyelesaikan level sebagaimana *game designer* ingin level tersebut diselesaikan. *Assassin’s Creed* memang berfokus pada karakterisasi kelompok *Assassin* yang bergerak secara sembunyi-sembunyi. Itulah mengapa banyak *optional objective* yang menyuruh *player* untuk menyelesaikan level tanpa terdeteksi *NPC*.

Pada kebanyakan level yang membutuhkan *stealth* tidak sedikit desain level tersebut memfasilitasi *parkour mechanic* yang termasuk dalam *free run mechanic*. Misalnya *player* menyusup untuk membunuh John Pitcairn di *sequence 7, quest “Battle of Bunker Hill”*. *Player* dapat (bahkan strategi terbaik) menyusup ke kamp Pitcairn dengan memanjat ke atas pohon dan melompat dari pohon satu ke yang lainnya untuk memudahkan *player* bergerak tanpa dideteksi *NPC*.

Atau, *optional objective* juga dapat mengatur bagaimana *player* melakukan *Assassination*. *Sequence 3, quest “Execution is Everything”*, merupakan level jenis *stealth*, tetapi melarang *player* untuk membunuh satupun *NPC*. sehingga, *player* hanya bisa melakukan *takedown* menggunakan tangan kosong. Berbeda dengan *sequence 7, quest “Conflict Looms”* dimana *player* harus melakukan *Air Assassination* kepada *NPC Grenadier*.

Optional objective akhirnya membentuk sebuah *playstyle* yang “ideal”, yaitu seorang *Assassin* yang senyap, tidak terdeteksi dan mampu menyelesaikan aksi sulit apapun seperti *Assassination* dengan sempurna dan mereka juga mampu melakukan gerakan akrobatis tanpa melakukan kesalahan. *Player* tidak harus melakukan ini semua dan bermain dengan suka hati mereka tetapi karena *optional objective*

memberikan reward tertentu dan mendorong *player* untuk mengikuti *playstyle* tertentu, sehingga dapat menjadi *motivasi* sendiri untuk *player* menjadikan sesuatu yang *optional* menjadi *mandatory*.

Keinginan untuk menjadi *perfect* dan *ideal* sangat berpengaruh bagi *player* seperti peneliti yang memiliki sifat perfeksionis. Ketika peneliti bermain dan gagal melakukan *optional objective*, ada rasa tidak puas karena melakukan sesuatu yang tidak “ideal”. Terlebih lagi jika dihubungkan dengan konsep narasi serial Assassin’s Creed “*reliving the past*”, artinya ketika gagal melakukan *optional objective* tersebut maka tindakan *player* tidak sesuai dengan “fakta sejarah”. Sehingga ini memperkuat motivasi *player* untuk menyelesaikan sesuatu yang *optional*.

Oleh karena itu, peneliti menyebutnya sebagai **Motivational Ludus**. Walaupun secara tersurat *objective* itu sifatnya pilihan, tetapi secara tersirat *game designer* mendorong dan memotivasi *player* untuk melakukannya. Disini terlihat jelas bagaimana *procedural rhetoric* bekerja.

BAB IV PENUTUP

A. Simpulan

Untuk lebih memudahkan pemahaman atas temuan dan pembahasan diatas, maka dalam bagian ini peneliti akan menyimpulkan pembahasannya. Untuk menyegarkan ingatan kita, peneliti akan menuliskan ulang pertanyaan penelitian ini.

Mengapa Templar dan Nilai-Nilai yang diyakini mereka dianggap jahat?

Nilai-Nilai apa yang dianggap “jahat” oleh game developer Ubisoft dalam seri Assassin’s Creed?,

Apa yang membuat seseorang dianggap sebagai “villain”?

Pada **dimensi naratif**, terdapat dua konflik yang menjadi penggerak narasi, yaitu konflik Assassin-Templar dan konflik yang menyangkut Pasukan Kolonial-Kerajaan Inggris- Iroquois.

Konflik Assassin-Templar merupakan latar konflik utama dalam narasi ACIII. Berawal dari kegagalan ekspedisi artefak kuno, Templar yang tadinya hanya mendirikan markas sementara di Koloni Amerika kemudian membuat mendirikan markas tetap di tanah baru ini. Dipimpin oleh Haytham Kenway, Templar berniat untuk menanamkan pengaruh mereka dalam pemerintahan Kolonial untuk memperkuat posisi Templar.

Dibawah kepemimpinan Haytham, Templar mampu menghancurkan Assassin di Amerika Utara. Ini dapat di lihat dari Assassin's Creed Encyclopedia 2.0 yang juga merupakan sumber data sekunder. Barulah ketika game memasuki *sequence 4*, Assassin mulai bangkit untuk melawan dominasi Templar.

Revolusi Amerika menjadi latar konflik kedua yang menadahi tidak hanya Assassin-Templar, tetapi juga konflik yang melibatkan Pasukan Kolonial-Kerajaan Inggris- Iroquois. Koloni Amerika tumbuh tidak puas atas perlakuan Kerajaan Inggris terhadap mereka. Terutama dalam pembuatan kebijakan yang tidak pernah melibatkan mereka. Koloni merasa tertindas oleh tirani Kerajaan Inggris. Sedangkan, masyarakat

Iroquois yang merupakan penduduk asli benua Amerika tidak memiliki pilihan untuk terlibat.

Kolonialisasi benua Amerika juga menciptakan konflik antara penjajah dan penduduk asli. Para kolonis yang menginginkan lahan baru kemudian harus berhadapan dengan penduduk *native* yang ingin mempertahankan tanah dan kehidupan mereka.

Kemudian dari fungsi Villain, khususnya melalui *characterization* para Villain, disimpulkan bahwa “jahat” merupakan sebuah gagasan dan setiap manusia, siapapun mereka “*the enemy is a notion, not a nation*” sebuah kutipan dari protagonist Connor yang menggambarkan konflik Assassin-Templar dan apa yang membedakan antara “baik” dan “buruk”. Templar melalui *characterization* villain mereka di ACIII merepresentasikan *notion* atau sifat *Ekstremisme, Kolonialisme, Kediktatoran, Tirani, Penindasan, dan Kemunafikan (Hypocrisy)*.

Namun, ACIII juga menunjukkan bahwa *notion* itu tidak hanya ada di Templar, karena itu adalah sifat manusia. Assassin (dan *patriots*) tidak luput dari sifat itu. Melalui tiga ironi, Assassin mengakui kekurangan itu dan menjadikannya sebagai kesempatan untuk introspeksi diri.

Jika di dimensi naratif menyoroti bahwa semua orang tidak luput dari *notion* “jahat” itu, maka di **dimensi game design** memperkuat argumen itu. Khususnya tiga ironi Assassin. Dengan melihat *Rhetoric* ACIII, peneliti dapat melihat *idea* apa yang ingin disampaikan oleh Ubisoft melalui *rules* dan *game mechanic*-nya jika dihubungkan dengan ironi Assassin.

Pertama, *Assassin ingin menciptakan perdamaian, tetapi tidak segan melakukan pembunuhan. Combat mechanic* menjadi salah satu nilai jual untuk game ACIII. *Player* yang memainkan game ini pasti memiliki ekspektasi tertentu mengenai konten kekerasan yang ada didalam game. Membunuh rasanya menjadi solusi untuk setiap konflik didalamnya.

Maka timbullah “apakah solusi dari konflik adalah dengan cara membunuh atau menghabiskan setiap lawan yang ada didepan?” Khususnya bagi para villain utama game

tersebut. Tidak bisakah dalam menyelesaikan konflik kita melewati jalan yang lebih damai dan diplomatik?

Kedua, *Assassin berusaha untuk membuka pikiran manusia, tetapi membutuhkan ketaatan penuh pada Creed mereka*. Absennya pilihan lain untuk menyelesaikan konflik selain membunuh villain sangat menggambarkan ironi ini. *Player* jika ingin “menang” maka “taat” pada *rules* yang sudah ditentukan. Dalam fungsi formalnya, keadaan menang atau “*victory*” tidak memiliki mengabaikan nilai emosional atau moral. Berbeda dengan fungsi representasionalnya yang dalam kasus ini dapat dimaknai sebagai “membunuh adalah satu-satunya resolusi yang “benar””.

Orang dapat berargumen sebaliknya, apa yang *Assassin* lakukan dapat dijustifikasi untuk mencegah kejahatan lain yang mungkin dilakukan *Templar*. Tetapi, peneliti mengingat tulisan Andrzej Sapkowski (1993) “*Evil is evil... Lesser, greater, middling, it's all the same. Proportions are negotiated, boundaries blurred.*”. Tindakan jahat apapun itu, baik kecil, besar, maupun diantaranya tetaplah jahat. Seseorang harus berhati-hati agar tidak terjebak untuk melonggarkan batasan dan proporsi moralnya untuk memenuhi agenda yang dikejar.

Ketiga, *Assassin berusaha mengungkap bahaya keyakinan buta, namun mempraktikkannya sendiri*. Poin cukup *fleksibel* karena *player* masih memiliki sedikit ruang gerak untuk memilih pendekatan mereka untuk menyelesaikan konflik, khususnya melewati *obstacle* yang menghadapkan *player* dengan *NPC*.

Player saat melewati *obstacle* khususnya dalam *open conflict* dapat memilih untuk menyelesaikannya dengan cara yang lebih “damai”. Jika *player* memilih untuk menggunakan tangan kosong saat menghadapi *NPC*, maka ketika *player* “membunuh” *NPC* tersebut game akan membacanya sebagai tindakan “melumpuhkan” bukan membunuh. Atau, *player* dapat memilih untuk lebih brutal dan membunuh semua rintangan didepan mereka.

Player juga dapat memilih untuk bermain sebagaimana Ubisoft “mendesain” seorang *Assassin*. Yaitu *Assassin* yang cerdas, pintar, dan mendekati target mereka dengan senyap. Menghindari konflik sebisa mungkin, dan jika harus membunuh, mereka lakukan bukan karena nafsu tetapi karena keadaan yang memaksa.

Argumen di dimensi naratif yang menyoroti tiga ironi sebagai kesempatan bagi Assassin untuk mengintrospeksi diri agar menjadi lebih bijak diperkuat disini. *Player* pada batasan tertentu sebenarnya masih diberi pilihan bagaimana mereka mereka menghadapi konflik yang ada didepan. Walaupun apa yang dilakukan bisa saja dapat dianggap jahat, mestinya menjadi pelajaran bagi *player* bahwa apapun tindakan mereka pasti memiliki konsekuensi, walaupun itu diluar kendali mereka. *Creed* itu diciptakan untuk tidak membuat Assassin menjadi bebas, seperti yang mereka perjuangkan, tetapi untuk menjadi lebih bijak.

Temuan dan pembahasan diatas juga menyoroti pandangan Thabet (2015) bahwa naratif dalam game bukan hanya sekedar cerita, tetapi juga pengalaman. Selain itu, penelitian ini juga mampu membuktikan argumen Frasca (1999) dan Bogost (2008) bahwa elemen *play* dan kelanjutannya adalah *rules* dan *mechanic* dalam *game design* juga memiliki potensi pemaknaan, memiliki potensi untuk menyampaikan sebuah *idea*. Justru kedua dimensi ini saling melengkapi dan mendukung argumennya masing-masing.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini tentu dihadapkan dengan berbagai keterbatasan. Yang pertama adalah, teori yang berhubungan dengan *video game studies* sangatlah luas. Banyak perspektif dan metode tersedia untuk menganalisis sebuah game. Peneliti hanya menggunakan beberapa perspektif dan metode yang kemudian peneliti bentuk dengan sesederhana mungkin, walaupun tetap ingin melihatnya secara holistik. Harapannya, skripsi ini dapat menjadi jendela untuk peneliti berikutnya di Indonesia khususnya dalam studi kajian media atau semiotika untuk melihat betapa besarnya potensi video game sebagai media. Selain itu, penelitian ini juga berharap dapat menjadi batu loncatan untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian video game.

Kedua, dalam menganalisis ACIII, peneliti membatasi untuk menganalisis game ini dalam lingkum *main story*. Sehingga, beberapa porsi cerita sampingan yang ada dalam dunia ACIII tidak masuk dalam analisis. Peneliti menjustifikasikan keputusan itu dengan alasan, cerita utama dalam *sequence* yang disampaikan diatas adalah cerita yang konsisten dalam naratif serial Assassin's Creed keseluruhan. Sedangkan, konten pengisi lainnya (*side*

mission) hanya ada untuk alasan konten game saja. Walaupun demikian tidak dapat dipungkiri bagian tersebut memiliki potensi pemaknaan sendiri.

C. Saran/Rekomendasi

Satu hal yang peneliti sadari, *procedural rhetoric* menganggap *player* atau audiens lebih “pasif”. Dalam artian komunikasi antara *game developer* dengan *player* melalui *rules* dan *mechanic* yang mereka ciptakan yang memiliki potensi pemaknaan yang ideologis hanya berjalan satu arah. *Procedural rhetoric* menganggap *game developer* seperti “menyuapi” *player* dengan idealism dan pandangan mereka terhadap dunia, dan *player* hanya menerimanya saja.

Tetapi bukan berarti *procedural rhetoric* menjadi tidak kredibel, perspektif ini membuat pembaca khususnya dalam bidang ilmu komunikasi yang sudah familiar dengan semiotika. Nalarnya berfokus untuk membedah ideology yang dimiliki pencipta teks tersebut dengan membedah teks yang mereka buat. “Teks” tersebut berbentuk *rules* dan *game mechanic* yang memiliki kemampuan persuasif untuk menyampaikan *value* yang mereka miliki” Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan kajian yang mengakomodasi keaktifan *player* untuk menerima ideologi yang mereka terima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aarseth, E. (2014). Ludology. In *The Routledge companion to video game studies* (pp. 211-215). Routledge.
- Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: the longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *Journal of youth and adolescence*, 42(7), 1041-1052.
- Alexander, R. (2018). Representasi Karakter Perempuan dalam Game Online (Studi Semiotika tentang Representasi Karakter Perempuan dalam Game Online Mobile Legends Versi 1.2. 56.2551).
- Bailey, C. (1975). Games, winning and education. *Cambridge Journal of Education*, 5(1), 40-50.
- Barthes, R. (1968). *Elements of semiology*. Macmillan.
- Barthes, R. (1967). The structuralist activity. *MA ENGLISH*, 19.
- Barthes, R., & Duisit, L. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New literary history*, 6(2), 237-272.
- Barthes, R. (2013). *Mythologies: The complete edition*. NY: Hill and Wang.
- Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Routledge.
- Biscotti, F., Blau, B., Lovelock, J. D., Nguyen, T. H., Erensen, J., Verma, S., & Liu, V. (2011). Market trends: Gaming ecosystem, 2011. Retrieved from Gartner Newsroom: <http://www.gartner.com/it/page.jsp>.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Mit Press.
- Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games (pp. 117-40). MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.

- Caillois, R., & Halperin, E. P. (1955). The structure and classification of games. *Diogenes*, 3(12), 62-75.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.
- Cuny, J. (2012). *The Assassin's Creed encyclopedia* (2nd ed.). Beauceville, Canada: Transcontinental Interglobe.
- Cover, R. (2004). New media theory: Electronic games, democracy and reconfiguring the author–audience relationship. *Social Semiotics*, 14(2), 173-191.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed*
- Dharma, Y. W. (2019). *Representasi Karakter Perempuan Dalam Video Game (Analisis Semiotika Roland Barthes terhadap Karakter Perempuan pada Final Fantasy XV)* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Eskelinen, M. (2004). Six Problems in Search of a Solution: The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 6(3), 1-30.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to game analysis*. Routledge.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Ludology. Org*.
- Frasca, G. (2003, November). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In DiGRA conference (pp. 4-6).
- Frasca, G. "Simulation versus narrative." *The video game theory reader* (2003): 221-235.
- Gottschalk, S. (1995). Videology: video-games as postmodern sites/sights of ideological reproduction. *Symbolic Interaction*, 18(1), 1-18.

- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Vol. 2). Sage.
- Howard, J. (2022). *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. CRC Press.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. *Handbook of computer game studies*, 175-189.
- Jewitt, C. 2013. Multimodality. *Glossary of Multimodal Terms: A MODE Initiative*. Tersedia pada <http://multimodalityglossary.wordpress.com/multimodality/> (Diakses pada: 25 Mei 2022).
- Jones, S. E. (2008). *The meaning of video games: Gaming and textual strategies*. Routledge.
- Juul, J. (2005). Games telling stories. *Handbook of computer game studies*, 219-226.
- Kowert, R. (2015). *Video games and social competence*. Routledge.
- Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other. *Studies in media & information literacy education*, 3(4), 1-9.
- Majewski, J. (2003). *Theorising video game narrative*. Bond University.
- Malliet, S. (2007). Adapting the principles of ludology to the method of video game content analysis. *Game Studies*, 7(1), 1-18.
- Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2013). Value creation in the video game industry: Industry economics, consumer benefits, and research opportunities. *Journal of interactive marketing*, 27(3), 141-157.
- Murray, J. (2004). From game-story to cyberdrama. *First person: New media as story, performance, and game*, 1, 2-11.
- Mäyrä, F. (2007). The Contextual Game Experience: On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play. In *DiGRA Conference*.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. Sage.

Neel, J. (2012). *Anatomy of a villain: Play, story, and conflict in single-player video games*. Arizona State University.

Pérez-Latorre, Ó., Oliva, M., & Besalú, R. (2017). Video Game analysis: a social-semiotic approach. *Social Semiotics*, 27(5), 586-603.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. *Handbook of computer game studies*, 59, 79.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.

Siitonen, M. (2014). Conflict. In *The Routledge companion to video game studies* (pp. 192-198). Routledge.

Tesch, R. (2013). *Qualitative research: Analysis types and software*. Routledge.

Thabet, T. (2015). *Video game narrative and criticism: Playing the story*. Springer.

Toh, W. (2015). *A multimodal discourse analysis of video games: a ludonarrative model* (Doctoral dissertation, National University of Singapore (Singapore)).

Video

Ubisoft. (2012, Agustus 23). *Inside Assassin's Creed III - Episode One [UK]* [Video].

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=aELBUumQFNw&t=223s&ab_channel=Ubisoft

Ubisoft. (2012, Agustus 30). *Inside Assassin's Creed III - Episode Two [UK]* [Video].

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vep2BzeleyA&t=1s&ab_channel=Ubisoft

Ubisoft. (2012, September 13). *Inside Assassin's Creed 3: Episode Three [UK]* [Video].

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=o5JKCs--rJw&ab_channel=Ubisoft

Ubisoft. (2012c, September 19). *Inside Assassin's Creed III : Episode Four [UK]* [Video].

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=O_0RVLc9hi4&ab_channel=Ubisoft

Video Game

Assassin's Creed III. (2012). Ubisoft

Website

Assassin's Creed (series). (n.d.). Assassin's Creed Wiki. Diakses pada Juli 28, 2020, dari

[https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_\(series\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_(series))

