

**STUDI SIMBOL KARAKTER BAYEK DALAM
*VIDEOGAME ASSASSIN'S CREED ORIGIN (2017)***



SKRIPSI

Oleh:

Felix Jyesta Elka Aditya

NIM: 1312263024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

**STUDI SIMBOL KARAKTER BAYEK DALAM
VIDEOGAME ASSASSIN'S CREED ORIGIN (2017)**



SKRIPSI

Oleh:

Felix Jyesta Elka Aditya

NIM: 1312263024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2020

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul :

STUDI SIMBOL KARAKTER BAYEK DALAM VIDEOGAME ASSASSIN'S CREED ORIGIN (2017) diajukan oleh Felix Jyesta Elka Aditya, NIM 1312263024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia (Kode Prodi: 90241), telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro., M.Sn.

NIP : 19650522 199203 1 003 / NIDN : 0022056503

Pembimbing II/Anggota



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19801125 200812 1 003 / NIDN : 0025118007

Cognate / Anggota



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds

NIP : 19821113 201404 1 001 / NIDN : 0013118201

Ketua Program Studi S-1



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19720909 200812 1 001 / NIDN : 0009097204

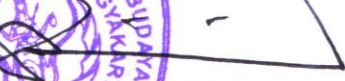
Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP : 197703152002121005 / NIDN : 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP : 195908021988032002 / NIDN : 0002085909



Karya ini terselesaikan atas berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa. Karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua yang selalu mendukung baik secara spiritual maupun finansial, serta Sylvester yang setia menemani selama penulisan Tugas Akhir ini dibuat.

“We must never give up a fight, the minute we do, we already lost”

- Bayek of Siwa, *Assassin's creed Origin* -

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felix Jyesta Elka Aditya

NIM : 1312263024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **STUDI SIMBOL KARAKTER BAYEK DALAM VIDEOGAME ASSASSIN'S CREED ORIGIN**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 24 Januari 2020

Penulis,

Felix Jyesta Elka Aditya
NIM. 1312263024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felix Jyesta Elka Aditya

NIM : 1312263024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya skripsi yang berjudul **STUDI SIMBOL KARAKTER BAYEK DALAM VIDEOGAME ASSASSIN'S CREED ORIGIN**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 24 Januari 2020

Penulis,

Felix Jyesta Elka Aditya

NIM. 1312263024

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat-Nya dan berbagai anugerah yang telah diberikan. Puji Tuhan, setelah melalui berbagai halangan, rintangan, dan beban pikiran selama proses pengerjaannya yang cukup panjang, akhirnya skripsi ini telah terselesaikan. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Pendidikan S-1 Penulis dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini ditulis dengan judul **STUDI SIMBOL KARAKTER BAYEK DALAM VIDEOGAME ASSASSIN'S CREED ORIGIN**. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu makna-makna dibalik elemen visual pada karakter Bayek yang merupakan tokoh protagonis dalam *videogame* yang berjudul *Assassin's creed Origin* (2017) yang dikaji menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Dari Hasil Penelitian yang telah dilakukan, Skripsi ini tentu masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, Penulis sangat mengharapkan adanya umpan balik berupa kritik, dan saran dari pembaca. Semoga karya ilmiah ini dapat dapat memberikan ilmu tambahan dan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2020

Penulis,

Felix Jyesta Elka Aditya

NIM. 1312263024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dari hati yang terdalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum., selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual (DKV), Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
7. Bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro., M.Sn. selaku Pembimbing I yang sangat berjasa dalam proses pembuatan Penelitian ini, karena beliau telah rela mengorbankan waktu yang berharga untuk berlibur dengan keluarga demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
9. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing II sekaligus Dosen Wali yang tak kalah berjasa dan senantiasa sabar dalam membimbing sejak tahun 2013 lalu dan terutama dalam pengerjaan Skripsi ini.
10. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, Pak Prayanto Widyo Harsanto, Pak I.T. Sumbo Tinarbuko, pak Asnar Zacky, Pak Wibowo, pak Hartono Karnadi, Pak Widyamoko (Koskow), M.Sn., Pak Faizal Rochman, Pak Umar Hadi, Pak Aditya Utama, Pak Daru Aji, Pak Andika Indrayana, Pak Arif Agung Suwasono, Bu Heningtyas Widowati, Bu (Almh) Novi Mayasari, Pak Nurhadi Siswanto, semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai anda-anda semua.
11. Ramane dan Biyunge serta Adik yang telah mendukung secara tenaga, waktu, dan pikiran selama ditempuhnya perjalanan hidup penulis.

12. Serafica, Sylvestr, dan Éclairé yang setia menemani dalam susah dan senang dan selalu menjadi motivasi positif bagi penulis.
13. Antonius “Vian” Kristiyanto yang selalu memberikan canda dan tawa selama kurang lebih 18 tahun, dan terus berlanjut hingga hari ini.
14. Segenap besar Bapak Sugiyono, dan Bu Diah yang turut dalam memberikan motivasi selama perkuliahan.
15. Yoga Sasmita yang mejalin pertemanan akrab selama proses perkuliahan hingga saat ini
16. Seluruh anggota grup Mateng Wit 2013, dan Pensil Kayu 2013 yang saling mendukung satu sama yang lain, Rizal Hassan, Sultan Rafi, Asyera Ratna C., Bayu Santossa, Indra Ardiansah, Nindya Kartika, Aryo, Dirra, Hanna, Fatia, dan seluruh Angkatan 2013 DKV ISI Yogyakarta. Semoga kita dapat menggapai mimpi masing-masing.
17. Segenap Tim Jago yang mengalami 1 tahun pengalaman bersama.
18. Seluruh teman-teman kerabat yang tidak dapat disebutkan satu persatu

ABSTRAK

Felix Jyesta Elka Aditya

NIM: 1312263024

STUDI SIMBOL KARAKTER BAYEK DALAM *VIDEOGAME ASSASSIN'S CREED ORIGIN*

Videogame merupakan salah satu media baru yang pada awal abad 21 ini menjadi media populer di berbagai kalangan secara global. Selain sebagai sarana hiburan layaknya media seperti film, buku, dan musik dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan pesan dari produsen ke konsumen serta sebagai ekspresi seni. Untuk itu dalam penelitian ini akan mengkaji desain visual dari karakter Bayek, seorang protagonis dari *videogame Assassin's creed Origin* (2017) yang merupakan seri kesepuluh dari *franchise Assassin's creed* yang telah ada sejak tahun 2007. *Videogame* yang dikembangkan oleh Ubisoft Montreal, Kanada ini akan dikaji kaitannya dengan makna simbol-simbol yang dimunculkan dari diri sang protagonis Bayek yang dalam *videogame* diceritakan sebagai pendiri Organisasi *Assassin* di peradaban Mesir Kuno. Dari obyek tersebut akan dikaji dengan menggunakan pendekatan Semiotika Rorland Barthes yang kemudian akan dicari makna-makna serta mitos-mitos dalam budaya Mesir yang berada pada simbol yang tampak pada objek.

Kata kunci: mesir, mitos, *videogame*, *assassin*, desain karakter, semiotika

ABSTRACT

Felix Jyesta Elka Aditya

NIM: 1312263024

STUDY OF THE VISUAL IDENTITY SYMBOL OF BAYEK CHARACTER IN THE ASSASSIN'S CREED ORIGIN VIDEOGAME

Videogame is one of the new media which at the beginning of the 21st century became a popular media in various circles around the world. Aside from being a means of distribution like media such as films, books, and music it can also be used as a means to convey messages from producers to consumers as well as expressions of art. For this reason, this study will examine the visual design of Bayek character, a protagonist from the Assassin's creed Origin (2017) videogame, which is the tenth series of the Assassin's creed franchise that has been around since 2007. The videogame developed by Ubisoft Montreal, Canada will be examined in relation to the meaning of the Assassin's creed the symbols that appear from the protagonist Bayek, who in the videogame is portrayed as the founders of the Assassin Organization in Ancient Egyptian civilization. This object will then be examined using the Roland Barthes Semiotic approach which will then be used to looking for the meanings and myths derived from Egyptian culture symbols that appears on the object

Kata kunci: *egypt, videogame, assassin, character design, semiotic*

DAFTAR ISI

HALAMAN DEDIKASI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTIVASI	iv
PPERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTER GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Landasan Teori	6
1. Videogame sebagai media baru	6
2. <i>Assassin's creed</i> Origin	8
3. Semiotika	13
4. Pakaian dalam budaya Mesir Kuno	15
5. Karakter	16
B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
A. Metode Penelitian	20
B. Populasi dan Sample	20
C. Instrumen Penelitian	22

D. Metode Pengumpulan Data	23
E. Teknik Analisis Data	24
F. Definisi Operasional	25
BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN	26
A. Hasil penelitian	26
B. Analisis	38
1. Penutup Kepala	38
2. Jenggot	41
3. Usekh	43
4. Kalung tengkorak burung	45
5. Lencana Medjay	47
6. Selempang Berwarna Kuning dan Merah	49
7. Perlengkapan Perang	52
8. Senjata Signatur Bayek	54
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gb.1.1. Poster <i>Assassin's creed</i> , 2007	2
Gb.1.2. Poster <i>Assassin's creed Origin</i> , 2018	3
Gb.2.1. Platform videogame	7
Gb.2.2. Poster <i>Assassin's creed</i> , 2007	10
Gb.2.3. Layla hassan menggunakan Animus	11
Gb.2.4. Bayek & khemu.....	11
Gb.2.5. Bayek dan Senu peliharaannya	12
Gb.2.6. Diagram Semotika Barthes	14
Gb.2.7. Pakaian pada jaman Mesir Kuno yang ... dinding makam Mesir	16
Gb.3.1. 12 protagonist <i>Assassin</i> dari 10 seri videogame <i>Assassin's creed</i> ...	21
Gb.3.2. Bayek.....	22
Gb.4.1. Bayek T-Pose	27
Gb.4.2. Perbandingan 4 desain <i>Assassin</i> sebelum t... <i>Creed Origin</i> 2017	28
Gb.4.3. Kepala Bayek	29
Gb.4.4. Rambut dan jenggot Bayek	29
Gb.4.5. <i>Usekh</i>	30
Gb.4.6. Lencana Medjay	30
Gb.4.7. Bayek power pose	31
Gb.4.8. Torso Bayek	32
Gb.4.9. <i>Gauntlet</i> pelindung tangan	32
Gb.4.10. Hidden Blade	33
Gb.4.11. Tattoo	33
Gb.4.12. Alas dan pelindung kaki	34
Gb.4.13. Hidden blade	35
Gb.4.14. Perisai	35
Gb.4.15. <i>Khopesh</i>	36
Gb.4.16. Busur panah	37
Gb.4.17. Bayek mengenakan <i>Keffiyeh</i>	38
Gb.4.18. Tentara mengenakan <i>keffiyeh</i>	39
Gb.4.19. protester mengenakan <i>keffiyeh</i> saat melakukan protes	39

Gb.4.20. kepala Bayek dengan 4 konfigurasi rambut. Dan jenggot	40
Gb.4.21. perbandingan jenggot patung pharaoh dengan patung orang biasa.	41
Gb.4.22. <i>usekh</i> milik Bayek	42
Gb.4.23. <i>usekh</i> dari jaman Mesir Kuno	42
Gb.4.24. patung Tutankhamun dan ukiran ... <i>usekh</i> berwarna emas.	43
Gb.4.25. kalung dari tengkorak kepala elang	44
Gb.4.26. Dewa Horus.	45
Gb.4.27. lencana medjay.	46
Gb.4.28. selempang berwarna merah dan kuning	47
Gb.4.29. 12 Protagonis pada <i>franchise Assassin's creed</i>	48
Gb.4.30. rendisi seniman dari busana Mesir ... di situs piramid.	49
Gb.4.31. patung pasukan pemanah Nubia di kerajaan baru	50
Gb.4.32. gambar pasukan helenistik di era Ptolemaic	51
Gb.4.33. hidden blade milik Bayek	52
Gb.4.34. Perisai signatur Bayek	53
Gb.4.35. <i>Khopesh</i> milik Bayek	55
Gb.4.36. busur panah komposit	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. matriks semiologi mitos keffiyeh.....	40
Tabel 2. matriks semiologi mitos jenggot.....	42
Tabel 3. matriks semiologi mitos Usekh.....	45
Tabel 4. matriks semiologi mitos kalung tengkorak elang	47
Tabel 5. matriks semiologi mitos lencana Bayek.....	49
Tabel 6. matriks semiologi mitos selempang Bayek.....	51
Tabel 7. matriks semiologi mitos perlengkapan perang Bayek	54
Tabel 8. matriks semiologi mitos hidden blade	56
Tabel 9. matriks semiologi mitos perisai	57
Tabel 10. matriks semiologi mitos khopesh.....	59
Tabel 11. matriks semiologi mitos busur panah.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“Simbol tidak akan pernah berdiri sendiri, dan pemaknaan simbol akan selalu terikat dengan ratusan atau bahkan ribuan benang benang berupa kisah. Selama manusia hidup manusia akan selalu berinteraksi dengan simbol, karena manusia adalah satu satunya makhluk yang berkomunikasi dengan simbol. simbol dapat ditemukan hampir di setiap aspek kehidupan manusia mulai dari sistem simbol untuk tanda peringatan dan bersifat fungsional, hingga simbol yang melambangkan sesuatu yang bersifat sentimental “, Haniffah (2019: 1). Simbol sangatlah erat kaitannya dengan ranah seni rupa dan desain dan di era digital ini salah satu media yang sangat dekat dengan manusia adalah *videogame*.

Menurut Esposito, Nicolas. (2005: 2) “*videogame* adalah permainan yang dimainkan menggunakan *apparatus audio visual* dan dapat juga digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita”. Di tahun 2019 Steam (penyedia *software online*) kini menawarkan koleksi lebih dari 30.000 *videogame* bagi penggunanya, angka itu belum termasuk *DLC (Downloadable Content)*, *software*, dan film yang jumlahnya mencapai lebih dari 21.000 (<https://www.pcgamer.com>), dengan jumlah total pemain *videogame* aktif sekitar lebih dari 18 juta orang. Angka ini belum termasuk pemain *videogame* konsol dan *mobile* yang jumlahnya mencapai 2,5 milyar orang (<https://www.wepc.com>), data ini menunjukkan bahwa setidaknya lebih sepertiga populasi dunia pernah bermain *videogame*, dan memainkan *video game* sudah menjadi bagian dari kegiatan yang biasa dilakukan di jaman sekarang.

Salah satu *videogame* yang cukup terkenal adalah *Assassin's creed*. *Videogame* ini pertama rilis pada tahun 2007 diikuti dengan sepuluh sekuel berikutnya hingga judul terbaru *Assassin's creed Odyssey* yang dirilis pada tahun 2018. Seri kedua *Assassin's creed (brotherhood)* pernah dinobatkan sebagai *game of the year* pada tahun 2010 dalam ajang *Spike videogame award* yang merupakan ajang bergengsi di kalangan pengembang *videogame* dan *gamer*. Selain itu *Assassin's creed* merupakan salah satu *videogame* dengan cerita yang

sangat mendalam hingga diadaptasi ke dalam media lain seperti novel dan 2 film layar lebar.

Assassin's creed adalah *videogame* yang diproduksi oleh Ubisoft Montreal pada sejak tahun 2007 dengan seri yang pertama berjudul *Assassin's creed* hingga seri yang terbarunya *Assassin's creed* Odyssey. Dari mekanisme permainannya, *Assassin's creed* termasuk dalam genre *videogame Open World RPG (Role Playing Game)* dengan sub-genre Action, dan Adventure. *Videogame Assassin's creed* dapat dimainkan pada beberapa *platform* permainan yaitu pada PC (Windows), X-box, dan PlayStation. Dari awal hingga akhir *videogame Assassin's creed* memiliki 11 Judul. Meskipun setiap judul dalam *videogame Assassin's creed* memiliki petualangan dan cerita yang yang dapat berdiri sendiri, namun jika *videogame* ini dimainkan dari seri pertama hingga seri terakhir *videogame Assassin's creed* memiliki suatu kesatuan cerita yang saling terhubung sehingga memberikan kepuasan tersendiri bagi pemain yang memainkannya hingga akhir.



Gb.1.1. Poster *Assassin's creed*, 2007
(Sumber : IMdb.com)

Dari kesepuluh seri *videogame* yang telah dirilis, *Assassin's creed* *Origin* (2018) menjadi sangat menonjol dibandingkan dengan seri sebelumnya.

karena dalam seri inilah diceritakan tentang awal mula dibentuknya organisasi pembunuh (*Assassin*) yang jika dilihat dari segi latar waktunya terjadi sebelum seri pertama *Assassin's creed*. *Assassin's creed Origin* bercerita mengenai Bayek of Siwa, seorang pengawal kerajaan Mesir yang memiliki banyak pengetahuan, keahlian dan pengalaman dalam menjalankan tugasnya.



Gb.1.2. Poster *Assassin's creed Origin*, 2018
(Sumber: [Assassincreed.fandom/Assassin-creed-origin](https://assassincreed.fandom.com/Assassin-creed-origin))

Assassin's creed Origin menceritakan bagaimana Bayek membalaskan dendam atas kematian anak semata wayangnya, hingga berakhir dengan terbentuknya organisasi Hidden One, yang selanjutnya dikenal sebagai *Assassin*. Di dalam *videogame* ini terdapat banyak sekali penjelasan mengenai berbagai hal yang terjadi di seri *videogame* sebelumnya, seperti mengapa *Assassins* memiliki 3 *Creed* (kewajiban) untuk diikuti sebagai anggotanya, mengapa *Assasins* memiliki tradisi untuk memotong jari manis dari tangan kirinya, dan masih banyak lagi.

Karena dalam penelitian ini akan mencari makna simbol-simbol dalam sebuah objek yang dalam hal ini adalah sebuah karakter dalam *videogame*, penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes. untuk mengkaji simbol-simbol yang terdapat dalam desain karakter Bayek dalam *videogame Assassin's creed Origin*. Pendekatan ini dipilih karena kuatnya tinjauan filosofi yang dikembangkan sebagai salah satu metode dalam memahami simbol

Videogame merupakan sebuah media seni yang masih baru dan di Indonesia terutama di ISI Yogyakarta belum banyak penelitian yang mengkaji tentang *video game* sebagai sebuah karya seni, untuk itu penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan terkait *videogame*, dan bahasa visual.

B. Identifikasi Masalah

Dari topik *Assassin's creed Origin*, dalam penggambaran karakter utamanya yaitu Bayek ditemukan sebuah masalah yaitu dalam semua judul *Assassin's creed* yang mendahului *Assassin's creed Origin*, karakter Utamanya selalu mengenakan semacam jubah atau *robe* yang merupakan pakaian seragam, dan menjadi ciri khas identitas anggota Organisasi *Assassin*. Hal ini berbeda dengan penggambaran karakter Bayek, dan keunikan dan makna dari desain karakter inilah yang akan dikaji dalam penelitian ini.

C. Batasan Masalah

1. Objek yang diteliti dibatasi pada desain visual karakter tokoh Bayek dalam *videogame Assassin's creed Origin* dari kenampakan fisik hingga atribut yang dikenakannya.
2. Penelitian ini hanya akan membahas *outfit* (pakaian) dalam *game* dengan nama "Bayek's Outfit". Karena pakaian ini dipakai dalam berbagai media promosi serta produk yang berkaitan dengan *Assassin's creed Origin*.
3. Dalam penelitian ini akan dibahas 4 senjata signatur dari karakter Bayek yang muncul dalam *videogame* serta muncul juga dalam berbagai media promosi serta produk yang berkaitan dengan *Assassin's creed Origin*.
4. Penelitian ini tidak akan membahas item atribut yang merupakan konten tambahan yang dapat dibeli secara terpisah dari *videogame* utama, dan tidak akan membahas desain karakter tokoh yang lain secara lengkap.
5. Melalui *purposive sampling* akan diambil *outfit* karakter Bayek dalam *Assassin's creed Origin* sebagai sampel dari penelitian kali ini.
6. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika Roland Barthes dan teori budaya Mesir Kuno sebagai teori pendamping.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana menginterpretasikan makna simbol pada karakter Bayek dalam *videogame Assassin's creed Origin* dengan menggunakan pendekatan semiotika?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membedah dan menganalisis makna simbolik dari karakter Bayek dalam *videogame Assassin's creed Origin*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kepakaran mengenai kajian desain karakter tokoh Bayek dalam *videogame Assassin's creed Origin* dengan tinjauan semiotika.

2. Bagi Lembaga

Menjadi material informasi bagi kalangan akademik untuk memahami simbol dalam *videogame* sebagai media suatu karya seni.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai sumber referensi dalam bidang keilmuan dan akademis pada bidang penelitian Bahasa visual dan *videogame*.