

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dalam penelitian ini pada awalnya bertujuan untuk menggali lebih dalam makna dari simbol-simbol visual yang terdapat dalam elemen desain karakter Bayek dalam *Assassin's creed Origin* yang kemudian dicari kedekatannya dengan budaya Mesir Kuno yang merupakan latar waktu, dan tempat dari *videogame* tersebut.

Pada akhir penelitian Hasil kesimpulan yang ditemukan dari penelitian studi simbol dari desain karakter Bayek dalam *videogame Assassin's creed Origin* adalah, dalam *videogame Assassin's creed Origin* karakter Bayek digambarkan sebagai seorang pejuang yang melawan penindasan kepada rakyatnya. Hal ini ditunjukkan dari gaya pemakaian kain penutup kepala yang dipakai seperti memakai *keffiyeh* yang menjadi simbol perlawanan dan perjuangan.

Desain karakter Bayek menggambarkan sosok seorang petarung yang mematikan dan tidak mengenal ampun di mata musuh-musuhnya, namun di sisi lain pelindung bagi rakyat yang membutuhkan. Hal ini ditunjukkan dari pemaknaan simbol mata Horus yang terdapat pada perisai dan lencana yang dikenakannya. Selain itu pemaknaan ini juga diperkuat dengan banyaknya simbolisme elang pada diri Bayek mulai dari arti namanya, binatang peliharaannya, hingga kalung yang dikenakannya. Simbolisme elang yang berkelanjutan ini dapat dimaknai sebagai tanda bahwa Bayek adalah titisan dari Dewa Horus yang merupakan dewa langit dan penjaga kerajaan Mesir.

Selain sebagai seorang pejuang. Dari pakaian yang dikenakannya dapat diambil kesimpulan bahwa Bayek adalah seorang yang memiliki status sosial yang cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan dari *usekh*, yang memiliki ornamen dari emas, selempang warna kuning yang tidak menggunakan bahan linen. Serta perlengkapan perangnya yang selain terbuat dari kulit juga dilengkapi dengan plat logam serta emas.

Dari sudut pandang *franchise videogame* desain karakter Bayek berfungsi untuk melengkapi cerita dari organisasi *Assassin*. Meskipun *Assassin's creed Origin* (2018) adalah seri ke 10 dari *franchise Assassin's creed*, namun desain karakter Bayek dibuat seolah-olah menjadi inspirasi untuk membuat desain karakter Altair Bin La-A'had protagonis dari *Assassin's creed* (2007) dan kesembilan protagonis *Assassin's creed* yang lain. Hal ini ditunjukkan dari penggunaan penutup kepala, logo kepala elang, jari manis yang terpotong, selempang merah yang diikatkan di pinggang,

Meskipun desain karakter bayek dibuat untuk melengkapi ruang kosong dalam cerita *Assassin's creed*, dalam desain karakter Bayek terdapat elemen desain yang tidak ditemukan makna dan arti yang berhubungan dengan lore dari keseluruhan *franchise Assassin's creed* yaitu keberadaan selempang berwarna merah yang ada pada setiap karakter protagonis dalam seri *Assassin's creed*. Meski demikian, dari mitologi Mesir didapatkan bahwa warna merah yang terdapat pada selempang.

B. Saran

Dalam proses melakukan penelitian ini kesulitan yang dialami adalah terbatasnya referensi kajian mengenai *videogame* yang bisa digunakan sebagai kajian pustaka. Selain tentang *videogame* secara umum. Oleh karena itu dalam hal ini diberikan saran bagi pihak pengelola perpustakaan kampus ISI Yogyakarta untuk dapat memfasilitasi mahasiswa dengan bahan bacaan terkait *videogame*, dan karena keterbatasan tersebut penelitian ini juga masih dirasa jauh dari sempurna dan masih bisa diteliti dengan lebih mendalam dan lebih baik lagi.

Faktor lain yang membuat penelitian ini belum sempurna adalah fakta bahwa penulis memang kurang memahami obyek formal dalam penelitian ini yaitu Semiotika. Jadi bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan penelitian ini sebagai acuan disarankan untuk tidak melakukan kesalahan yang sama.

Bagi peneliti berikutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa disarankan untuk lebih menguasai obyek yang akan diteliti terlebih dahulu. Dalam penelitian ini media obyeknya yaitu *videogame Assassin's creed Origin*, telah dimainkan hingga selesai baik dalam main quest, maupun side quest-nya. Hal tersebut adalah salah satu faktor yang mempermudah proses penelitian mengenai tokoh protagonis *Assassin's creed* ini.

Daftar Pustaka

Buku

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Barthes, Roland. (2007). *Membedah Mitos - Mitos Budaya Massa*. Yogyakarta: Jalansutra.
- Barthes, Roland. (1957). *Mythologies, Les Lettres Nouvelles*. France.
- Bungin, HM Burhan. (2007), *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan*
- Davis, Scott. M. (2001), *Brand Aset Management Driving Profitable Growth Through Your Brand*. Jossey-Bass Publisher, San Fransisco.
- Dijk, Jan van, (2006). *The Network Society*. Sage Publication. London. Hal 6.
- Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln. 2000, *Handbook of Qualitative Research*, terjemahan Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi.2009, *Pustaka Pelajar*, Yogyakarta.
- Fiske, S.T. (2004), *social being A core motives approach to social Psychology*, Wiley, Priceton.
- Geertz, Clifford. (1960), *The Religion of Java, atau Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat jawa*, terjemahan Aswab Mahasin. 1981, Dunia Pustaka, Jakarta.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A.Foss. (2009), *Theories of Human Communication Eight Edition*, Belmont, California: Thomson Wadsworth.
- Tierney, Tom. (1999). *Ancient Egyptian fashions*. Mineola, New York: Dover.
- Tyldesley, Joyce. (2010) *Myths & Legends of Ancient Egypt*, Penguin books Ltd.
- Tsukamoto, Hiroshi. (2012). *Super Manga Matrix, Create Amazing Character Using the Matrix System*, Harper Design Publisher: New York 2012
- Smith Jeremy, (2010) *Ancient Egypt, 1000 facts*, Miles Kelly Publishing Ltd.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Husaini. Akbar, Purnomo Setiady. (2017). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumiaksara 2017

Makalah dan jurnal

Esposito, Nicolas. (2005). A Short and Simple Definition of What a *Videogame* Is.

Hanifah, Sarah. (2019). Studi Simbol Identitas Visual Bregada Prajurit Kraton Yogyakarta, skripsi ISI Yogyakarta tahun 2019.

Purnomo, Wahyu Seto. (2017). Kajian Semiotika Gundam RX-78-2 Sebagai Hero Dalam Mobile Suit Gundam (1979-1980) skripsi ISI Yogyakarta tahun 2017

Website

<https://www.pcgamer.com/steam-now-has-30000-games/> (diakses penulis pada tanggal 29 Agustus 2019, jam 16 WIB)

<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780195399301/obo-9780195399301-0161.xml> (diakses penulis pada tanggal 29 Agustus 2019, jam 20 WIB)

<http://Assassinscreed.wikia.com/wiki/Timeline> (diakses penulis pada tanggal 1 September 2019, jam 16 WIB)

<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> (diakses penulis pada tanggal 2 September 2019, jam 21 WIB)

<https://www.ancientegyptonline.co.uk/> (diakses penulis pada tanggal 5 september 2019, jam 20 WIB)