

**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

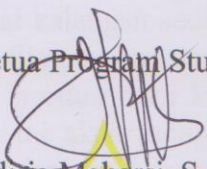
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2020

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 tanggal28.01.20..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi S-1


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

NIP/NIDN : 19720909 200812 1 001 /0009097204



STUDI SIMBOL KARAKTER BAYEK DALAM VIDEOGAME ASSASSIN'S CREED ORIGIN

Felix Jyesta Elka Aditya
NIM: 1312263024

ABSTRAK

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 Roland 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

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

A. Pendahuluan

Menurut Esposito, Nicolas. (2005: 2) “*videogame* adalah permainan yang dimainkan menggunakan *apparatus audio visual* dan dapat juga digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita”. Salah satu *videogame* yang cukup terkenal adalah Assassin’s Creed. 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* memiliki petualangan dan cerita 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.

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. Dan dari kesepuluh seri tersebut, desain karakter dari bayek sangatlah berbeda jika dibandingkan dengan karakter-karakter protagonist sebelumnya. Hal ini membuat desain karakter Bayek menarik untuk diteliti.

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

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 makna dari keunikan desain karakter inilah yang akan dikaji dalam penelitian ini.

A. Pembahasan



Gb.4.1. Bayek T-Pose

(Sumber: assassincreed.fandom.com/wiki/Bayek)

1. Keffiyeh

Dalam *videogame*, pakaian yang dikenakan Bayek dilengkapi dengan kain yang dapat digunakan untuk menutupi kepala. Penggunaan penutup kepala karakter bayek memiliki kesamaan dengan penggunaan *keffiyeh* yang merupakan kain penutup kepala yang berasal dari daerah *fertile crescent* (Iraq, Levant, dan Mesir). *Keffiyeh* adalah salah satu pakaian multifungsi yang biasanya dipakai oleh para pengembara dan tantara di daerah gurun di timur tengah.

Dari penjelasan tersebut makna konotasi yang dapat dimunculkan dari kain penutup kepala bayek adalah perlindungan, dan keserbagunaan.

Hal ini ditunjukkan dari banyaknya fungsi yang dapat dimanfaatkan dari selembar kain yang kemudian menjadi busana khas di daerah timur tengah.

Mitos yang dimunculkan dari kain ini adalah *keffiyeh* atau *shemagh* menjadi simbol sebuah perlawanan dan simbol sebuah perjuangan dan keberanian. Mitos ini muncul karena *keffiyeh* sering digunakan oleh para pejuang, dan tantara di daerah konflik terutama di daerah timur tengah. Mitos ini menjadi sangat populer secara internasional sehingga sering ditemukan orang orang mengenakan *keffiyeh* atau sekedar kain biasa di kepala mereka ketika sedang melakukan aksi protes atau demo. Dalam *videogame* mitos ini ditunjukkan dari perjuangan Bayek dalam mendirikan sebuah organisasi Hidden One (selanjutnya dikenal sebagai Assassin) yang bertujuan untuk melawan kekuasaan tirani yang semena-mena.

	(1) Signifier keffiyeh	(2) Signified kain pelindung kepala masyarakat di daerah gurun	
Conotative	(3) Sign kain pelindung kepala		
Myth	(I) Signifier		(II) Signified pejuang
	(III) Sign kain pelindung kepala merupakan simbol perjuangan		

Tabel.1. matriks semiologi mitos keffiyeh

2. Jenggot

Dalam *videogame* pemain memiliki beberapa pilihan kombinasi untuk kenampakan penampilan rambut dan jenggot. Dalam budaya Mesir Kuno masyarakat memiliki kecenderungan untuk mencukur rambut dan jenggotnya, hal ini terlihat dari ditemukannya pisau yang digunakan untuk bercukur serta temuan mumi yang tidak memiliki rambut. Meski demikian bukan berarti masyarakat Mesir pada jaman itu tidak suka menumbukan jenggot dan rambutnya. Justru sebaliknya pada patung patung raja dan sarkofagus serta gambar di dinding, digambarkan bahwa pharaoh pada jaman Mesir Kuno dapat menumbuhkan jenggot.

Makna konotasi yang dimunculkan dari sini adalah jenggot hanya dimiliki oleh orang yang memiliki kuasa atau kekuatan. Hal ini ditunjukkan dari ukiran ukiran di dinding serta patung patung yang berasal dari jaman

Mesir Kuno, yang menunjukkan bahwa jenggot hanya diukir atau ditampilkan pada obyek Dewa dan Pharaoh, sedangkan pada orang-orang biasa tidak digambarkan memiliki jenggot.

Mitos yang dimunculkan dari jenggot pada karakter Bayek adalah Bayek bukanlah manusia biasa. Dalam *videogame* hal ini ditunjukkan dalam beberapa hal seperti kemampuan Bayek untuk melihat dari sudut pandang elang peliharaannya, kemampuan untuk memanjat dinding bangunan yang tinggi, kemampuan untuk memimpin beberapa orang dan menjatuhkan kekuasaan tirani, hingga keberhasilannya mengalahkan Anubis yang merupakan dewa kematian bagi bangsa Mesir. Pada masyarakat Mesir dan Timur Tengah secara umum, jenggot dianggap sebagai simbol kejantanan dan kekuatan karena tidak semua pria-orang dapat menumbuhkannya. Dalam masyarakat Mesir Kuno, mitos ini sangat terasa karena jika mereka berada di kelas bawah seperti petani dan ingin menghadap Pharaoh atau penguasa di daerah tertentu, datang dengan memiliki jenggot adalah suatu bentuk ketidakhormatan atau penghinaan, karena jenggot hanya boleh dimiliki oleh Pharaoh atau Dewa dan merupakan sebuah kehormatan untuk memilikinya.

Conotative	(1) Signifier Jenggot	(2) Signified rambut pada bagian dagu pria	
	(3) Sign Jenggot		kekuatan
Myth	(I) Signifier	(II) Signified	
	(III) Sign jenggot melambangkan kekuatan		

Tabel.2. matriks semiologi mitos jenggot

3. *Usekh* (plat dada)

Pada karakter Bayek *usekh* termasuk item yang dapat di-*upgrade*. *Usekh* yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah iterasi *usekh* paling akhir yang dikenakan oleh Bayek dan muncul tidak hanya dalam *videogame*, namun juga dalam media promosi dari Ubisoft.

Perhiasan merupakan sesuatu yang sangat wajar dikenakan oleh masyarakat Mesir Kuno lintas status sosial. Hal ini terlihat dalam berbagai

ukiran-ukiran dinding dan temuan-temuan dalam situs makam. Dalam hal ini *usekh* lebih berfungsi sebagai aksesoris daripada sebagai pakaian. *Usekh* dalam budaya Mesir digunakan seperti halnya baju formal pada jaman sekarang. Hal ini ditunjukkan dalam ukiran ukiran dinding bahwa orang-orang mengenakan *usekh* ketika sedang melakukan sebuah ritual atau pertemuan. Dan seperti baju formal di jaman modern semakin tinggi kelas sosial pemakainya, semakin mewah juga *Usekh* yang dikenakan. Dalam ukiran dinding dewa-dewa selalu digambarkan mengenakan aksesoris ini dengan dibubuhkan simbol-simbol yang berkaitan dengan dewa yang mengenakannya.

Dari penjelasan tersebut ditemukan bahwa makna konotasi dari *usekh* adalah sebuah aksesoris dapat digunakan untuk menunjukkan status sosial di masyarakat. Hal ini diperkuat dengan adanya perbedaan bentuk dan ornamen pada orang dengan status sosial yang berbeda. Hal ini disebabkan karena semakin tinggi kelas sosial pemakainya, tentu tidak ingin memakai *Usekh* yang sama dengan orang yang memiliki status sosial di bawahnya.

Dalam budaya Mesir Kuno, mitos berhubungan dengan dalam *usekh* adalah para dewa digambarkan mengenakan *Usekh* dengan bahan emas, dan selain dewa-dewa, Hanya pharaoh dan beberapa orang dengan tingkat sosial yang paling tinggi yang boleh mengenakan *Usekh* dengan bahan emas. Sedangkan dalam *videogame* dapat ditarik kesimpulan bahwa Bayek termasuk dalam kelompok sosial yang elit. Hal ini terlihat dari kerumitan desain dan warna serta material yang terdapat pada *usekh* milik bayek.

		(1) Signifier usekh	(2) Signified plat penutup dada	
	Conotative	(3) Sign perhiasan		
Myth		(I) Signifier	(II) Signified	status sosial
		(III) Sign Usekh menunjukkan status sosial penggunanya dalam masyarakat		

Tabel.3. matrix semiologi mitos Usekh

4. Kalung tengkorak burung

Dalam *videogame*, Bayek mengenakan sebuah kalung dengan tengkorak kepala burung elang sebagai liontinnya. Kalung ini diceritakan sebagai kalung yang sebelumnya dimiliki oleh Khemu anaknya, dan semenjak Khemu meninggal Bayek selalu mengenakan kalung ini sebagai tanda penganang seperti kain penutup kepala yang dikenakannya. Jimat yang berasal dari tulang biasanya akan berhubungan langsung dengan Dewa yang dihormati oleh pemilik jimat, dan dalam *videogame* ini kalung tengkorak kepala elang sangat mungkin berkaitan dengan Dewa Horus. Horus dalam mitologi Mesir Kuno digambarkan dalam beberapa bentuk, namun sebagian besar dari gambar tersebut adalah seorang berbadan tinggi dan berkepala elang dengan menggunakan topi pschent. Horus adalah dewa langit dan dewa yang menjadi simbol kerajaan dari penguasa seluruh kerajaan Mesir.

Dari penjelasan tersebut dapat dimunculkan makna konotasi dari kalung tengkorak elang milik Bayek adalah kalung ini tidak hanya berfungsi sebagai aksesoris namun kalung ini berfungsi sebagai jimat untuk meminta perlindungan dari dewa Horus.

Mitos yang muncul dalam masyarakat Mesir Kuno diyakini bahwa dengan mengenakan jimat yang mengandung simbol dari dewa yang disembah akan membawa keberuntungan dalam kehidupannya. Dalam Hal ini Horus dipercayai merupakan salah satu dewa terbesar yang berada di Mesir. Selain sebagai jimat ditemukan juga bahwa simbol elang dalam pada kalung ini memiliki kaitan dengan identitas dari Bayek, yang mana arti dari

kata “Bayek” dalam Bahasa Mesir Kuno bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti “elang”. Selain dari identitasnya elang juga berhubungan dengan binatang peliharaan Bayek yang bernama Senu yang merupakan seekor elang.

		(1) Signifier kalung	(2) Signified tengkorak elang	
	Conotative	(3) Sign Jimat		
Myth		(I) Signifier		(II) Signified Dewa Horus
		(III) Sign mengenakan jimat tengkorak elang akan mendapat perlindungan dari Dewa Horus		

Tabel.4. matrix semiologi mitos kalung tengkorak elang

5. Lencana medjay

Lencana ini terletak pada pundak sebelah kiri Bayek. Dalam *videogame* Bayek diceritakan sebagai seorang medjay dan lencana ini adalah bukti dari statusnya tersebut. Pada lencana ini terdapat logo mata Horus. Istilah Medjay dalam peradaban Mesir Kuno pada era kerajaan baru sekitar 1520-1075 SM mengacu pada kesatuan paramiliter elit yang menjadi pengawal Pharaoh atau melayani langsung kepentingan Pharaoh. Kata medjay berasal dari kata Med:j yang merupakan di daerah utara Sudan di sebelah selatan Mesir sekarang. Di daerah ini kerajaan Mesir sering merekrut tantara bayaran untuk dimasukkan dalam pasukan militer. Namun seiring berjalannya waktu istilah Medjay tidak lagi hanya digunakan untuk menyebut nama etnik tertentu dan digunakan untuk menyebut nama pasukan itu sendiri serta memiliki sinonim dengan kata polisi secara umum. Dalam pencarian data mengenai lencana medjay, tidak ditemukan dokumentasi atau penelitian mengenai temuan bukti fisik lencana yang digunakan oleh medjay pada masa dinasti keduapuluh bangsa Mesir.

Dari data yang berhasil dikumpulkan, lencana medjay yang dikenakan Bayek tidak dirancang berdasarkan lencana medjay yang sesungguhnya. Meski demikian keputusan untuk menggunakan simbol mata Horus memiliki dua alasan yaitu:

- a) Mata Horus dimaknai sebagai simbol perlindungan dan dalam *videogame*, Bayek juga memiliki peran aktif sebagai seorang pelindung, baik sebagai pelindung pharaoh, di awal cerita, dan pelindung rakyat Mesir di akhir cerita.
- b) Horus adalah dewa berkepala elang, kata Bayek memiliki arti elang, dan Bayek memiliki ikatan secara spiritual dengan elang peliharaannya.

Dari kedua alasan tersebut, makna dari lencana yang dikenakan oleh Bayek lebih mengarah pada penguatan identitas Bayek dalam *Assassin's Creed Origin* sebagai titisan Dewa Horus untuk melindungi rakyatnya.

Myth	Connotative	(1) Signifier lencana	(2) Signified bergambar mata Dewa Horus	
		(3) Sign lencana Medjay		petarung elit
		(I) Signifier	(II) Signified	
		(III) Sign pemilik Lencana Medjay adalah seorang petarung handal		

Tabel.5. matrix semiologi mitos lencana Bayek

6. Selempang berwarna kuning dan merah

Pada bagian perut, Bayek mengenakan dua selempang berupa kain berwarna merah dan kuning. Tidak seperti kelima objek sebelumnya, tidak ditemukan penjelasan mengenai kedua kain ini dalam *videogame Assassin's Creed Origin* baik secara jalan cerita, maupun melalui deskripsi item pada inventaris. Pembahasan mengenai kain selempang ini justru terlihat ketika desain karakter Bayek dibandingkan dengan desain karakter kesepuluh protagonis *Assassin's Creed* dari seri *videogame Assassin's Creed* yang muncul sebelum *Assassin's Creed Origin* (2017). Jika dilihat dari kesepuluh protagonis *franchise videogame Assassin's Creed* yang lain, dapat dilihat bahwa setiap karakter selalu memiliki elemen desain berupa kain berwarna merah, entah sebagai kerah, jubah, jaket, namun sebagian besar memiliki kain merah yang diikatkan di area pinggang. Jika dibandingkan dengan peradaban masa kini, orang-orang pada jaman Mesir Kuno sangat menguasai penggunaan pigmen warna dalam pakaian. Hal ini

dapat dilihat dari peninggalan sejarah dan ukiran di dinding yang menggambarkan pakaian yang berwarna warni.

Makna konotasi yang terdapat pada elemen kain ini adalah Jika dilihat dari sudut pandang budaya Mesir warna kuning merupakan warna yang selalu diasosiasikan dengan dewa dan matahari. Warna kuning juga digunakan untuk menggantikan warna emas yang diyakini merupakan warna kulit dari para dewa. Dari keyakinan tersebut maka warna kuning juga dimaknai sebagai tanda kekekalan dan keabadian. Warna merah dalam budaya Mesir sering diasosiasikan dengan batu mulia Jasper, dan Carnelian. Warna merah juga diasosiasikan dengan darah, dari sini diyakini bahwa warna merah melambangkan kekuatan, kehidupan, dan kematian.

	(1) Signifier	(2) Signified	
	kain selempang	berwarna merah	
	(3) Sign		
	identitas seorang anggota Assassin		kekuatan dan kematian
	(I) Signifier	(II) Signified	
	(III) Sign		
	Assassin adalah seorang pembunuh yang kuat		
Connotative			
Myth			

Tabel.6. matrix semiologi mitos selempang Bayek

7. Perlengkapan perang

Seperti halnya *Usek* dalam pembahasan sebelumnya, perlengkapan perang seperti *gauntlet*, sepatu, tas dan *quiver* merupakan perlengkapan yang dapat di-*upgrade*. Dalam *videogame* setiap *upgrade* dapat menambah kemampuan Bayek atau menambah kapasitas maksimum item yang dapat dibawa. Seperti *Usek* juga, dalam *Videogame* tidak ada penjelasan verbal mengenai dari mana Bayek mendapatkan perlengkapan ini, namun dari beberapa *cutscene* di awal permainan dapat disimpulkan bahwa perlengkapan ini adalah perlengkapan yang sama yang dipakai Bayek selama mengabdikan sebagai pengawal Pharaoh Ptolemy XII. .

Dalam pemakaian perlengkapan perang yang dikenakan oleh Bayek, ditemukan makna konotasi yang melambangkan Perubahan. Hal ini disimpulkan dari temuan sebelumnya yaitu Bayek digambarkan sebagai orang yang religius dan mengikuti tradisi budaya Mesir seperti mengenakan

jimat dan mengenakan simbol Dewa Horus. Namun ketika dibutuhkan Bayek tidak segan melakukan perubahan dari yang biasa dilakukannya. Hal ini ditunjukkan dari perlengkapan perangnya yang mengadopsi dari perlengkapan perang bangsa Roma yang merupakan musuh dari Bayek.

		(1) Signifier Perlengkapan perang	(2) Signified Tas, sepatu, gauntlet,	
Myth	Connotative	(3) Sign identitas seorang tentara Helenis		perubahan (II) Signified
		(I) Signifier perlengkapan perang bayek menunjukkan perubahan prioritas dalam berpakaian		

Tabel.7. matrix semiologi mitos perlengkapan perang Bayek

8. Senjata signatur Bayek

1) Hidden Blade

Hidden blade milik Bayek adalah sebuah senjata yang kecil dan tersembunyi di pergelangan tangan bagian dalam dan dapat dikeluarkan sewaktu-waktu untuk membunuh lawan secara diam-diam.

Makna konotasi yang dapat dimunculkan dari hidden blade adalah sebagai lambang kesetiaan. Hal tersebut ditunjukkan dari peran hidden blade terhadap kesuksesan Bayek, dan dalam organisasi Assassin secara umum. Tidak seperti senjata yang lain, dalam *videogame* hidden blade adalah satu-satunya senjata yang tidak dapat digantikan ataupun dilepas.

Mitos yang dimunculkan dari hidden blade adalah dalam perekrutan anggota Assassin, setiap orang yang akan bergabung diwajibkan untuk memotong jari manis tangan kirinya sebagai simbol komitmen dan kesetiaan terhadap Assassin, dan simbol kepercayaan terhadap hidden blade. Mitos ini muncul karena dengan desain pisau yang di bagian dalam tangan, jari manis akan menghalangi pisau ketika dipanjangkan. Hal inilah yang menyebabkan Bayek kehilangan jari manis tangan kirinya. Pemotongan jari manis dijadikan sebagai bukti komitmen jika ingin bergabung menjadi Assassin.

		(1) Signifier Hidden Blade	(2) Signified Pisau kecil di pergelangan tangan	
	Conotative	(3) Sign Senjata signatur anggota Assassin		kesetiaan
Myth		(I) Signifier	(II) Signified	
		(III) Sign Hidden blade adalah simbol kesetiaan seseorang anggota Assassin		

Tabel.8. matrix semiologi mitos hidden blade

2) Perisai

Perisai adalah sebuah senjata yang dipakai untuk melindungi diri dari serangan lawan. Dalam *videogame* ini perisai signatur yang dipakai oleh Bayek adalah perisai berbentuk lingkaran dengan cekungan setengah lingkaran pada bagian atas dan bawahnya.

Makna konotasi yang terdapat dalam perisai milik Bayek adalah perisai ini menjadi simbol perlindungan. Selain karena fungsi tameng adalah untuk melindungi, makna tersebut dimunculkan dengan simbol mata horus yang tergambar dalam perisai milik Bayek.

Horus dalam mitologi Mesir adalah sosok yang sangat diagungkan dan dihormati, dan menyematkan simbol mata Horus sudah menjadi kepercayaan yang sangat kuat di masyarakat Mesir untuk mendapatkan kesehatan dan perlindungan dari-Nya. Penggunaan simbol mata Horus juga dapat digunakan seperti pada penjelasan tentang lencana Medjay, dimana orang yang mengenakan simbol ini dianggap menjadi utusan dari Dewa Horus itu sendiri.

		(1) Signifier perisai	(2) Signified perisai dengan insignia Hidden One	
	Conotative	(3) Sign Perisai signatur Bayek		mata Dewa Horus
Myth		(I) Signifier	(II) Signified	
		(III) Sign perisai Bayek melambangkan perlindungan dari Dewa Horus		

Tabel.9. matrix semiologi mitos perisai

3) *Khopesh*

Khopesh adalah sebuah Senjata yang dikembangkan oleh bangsa Mesir sendiri pada masa kerajaan baru. Dalam *videogame khopesh* milik Bayek juga merupakan peninggalan semasa terlibat dalam perang saudara di masa Ptolemaic akhir sebagai Medjay.

Makna konotasi yang dapat diambil dari *khopesh* adalah superioritas. Hal ini ditunjukkan dari keunggulan desain pedang sabit ini yang membuatnya unggul dalam segi pertahanan maupun penyerangan.

Mitos yang timbul dari *khopesh* adalah *khopesh* memiliki keunggulan luar biasa karena memakai bentuk seperti bulan sabit, dan bulan dalam mitologi Mesir sering diasosiasikan dengan kegelapan dan kematian. Meski demikian keunggulan yang didapat dari desain sabit yang dimiliki *khopesh* hanya muncul ketika penggunaanya juga mahir dalam menggunakan *khopesh*. Dengan kata lain kemampuan *khopesh* bisa dikatakan dilebih-lebihkan. Meski demikian *khopesh* tetap menjadi simbol superioritas karena kejayaan pedang ini turut mendampingi kejayaan bangsa Mesir Kuno selama beberapa abad dan merupakan salah satu peradaban terlama dan tertua di bumi ini. Bayek sebagai seorang Medjay diceritakan memiliki kemahiran yang luar biasa dan mampu menggunakan *khopesh* pada potensi maksimalnya. Hal ini membuat orang-orang di daerah Siwa tempat asal bayek segan dan hormat dengan dia dan membuatnya disebut sebagai titisan Dewa Amun.

		(1) Signifier khopesh	(2) Signified pedang berbentuk Sabit	
	Conotative	(3) Sign Pedang signatur Bayek		
Myth		(I) Signifier		(II) Signified kekuatan bangsa mesir
		(III) Sign Pedang berbentuk Sabit akan membawa kemenangan dalam pertarungan		

Tabel.10. matrix semiologi mitos khopesh

4) Busur panah

Busur panah milik Bayek dapat diidentifikasi sebagai busur panah komposit Mesir. Dalam budaya Mesir Kuno, panah merupakan faktor lain yang membuat bangsa Mesir tidak terkalahkan selama berabad abad, yaitu kemampuan untuk menyerang musuh dari jarak jauh.

Makna konotasi yang ditimbulkan oleh panah komposit ini sama dengan makna yang timbul dari *khopesh* di pembahasan sebelumnya, yaitu superioritas. Mesir merupakan salah satu bangsa tertua yang menggunakan beberapa jenis pasukan dengan senjata yang berbeda dan berperan saling mendukung dalam peperangan.

Mitos yang muncul dari panah komposit ini juga kurang lebih sama dengan *khopesh* dimana pasukan panah Mesir ditakuti karena dipercaya mendapat perlindungan khusus dari Dewa Montu, yang membuat pasukan pemanah Mesir susah untuk dikalahkan. Padahal, seperti pembahasan dalam *khopesh*, keefektifan menggunakan panah di bangsa Mesir Kuno sangat tergantung dari keahlian penggunanya.

Myth	Conotative	(1) Signifier busur panah	(2) Signified busur dengan ornamen pada gagang dan lengannya
		(3) Sign busur panah komposit signatur Bayek	(I) Signified kekuatan tentara Nubia
		(II) Sign Busur panah komposit akan membawa kemenangan dalam pertarungan	

Tabel.11. matrix semiologi mitos busur panah

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.

Bayek digambarkan sebagai sosok 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.

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.

Daftar Pustaka

Buku

Barthes, Roland. (2007). *Membedah Mitos - Mitos Budaya Massa*. Yogyakarta: Jalansutra.

Barthes, Roland. (1957). *Mythologies, Les Lettres Nouvelles*. France.

Dijk, Jan van, (2006). *The Network Society*. Sage Publication. London. Hal 6.

Tierney, Tom. (1999). *Ancient Egyptian fashions*. Mineola, New York: Dover.

Tyldesley, Joyce. (2010) *Myths & Legends of Ancient Egypt*, Penguin books Ltd.

Smith Jeremy, (2010) *Ancient Egypt, 1000 facts*, Miles Kelly Publishing Ltd.

Makalah dan jurnal

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

Website

<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)