

"Assassin's Creed": Inovasi untuk Representasi Eropa dan Kontribusinya dalam Industri Digital. Analisis Seni Budaya dan Ekonomi Eropa = "Assassin's Creed": Innovations for European Representation and its Contribution in Digital Industry. European Economic and Cultural Arts Analysis

Adhitya M. Maheswara, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20516718&lokasi=lokal>

Abstrak

Video game merupakan salah satu bentuk seni digital yang sering dijadikan hiburan alternatif oleh banyak orang. Inovasi dan ide-ide kreatif menjadi elemen penting dalam penciptaan produk video game hingga saat ini. Assassin's Creed yang merupakan waralaba unggulan dari sebuah pengembang video game asal Prancis, Ubisoft, dianggap sebagai video game yang memiliki konsep yang sangat baik dalam merepresentasikan identitas nasional sejumlah negara Eropa. Melalui penggambaran arsitektur, tokoh bersejarah, hingga kebudayaan Eropa, Assassin's Creed mampu menarik minat masyarakat untuk mempelajari lebih dalam lagi peristiwa sejarah yang disajikan di dalam seri Assassin's Creed. Berlandaskan teori Simulakra dari Jean Baudrillard dan teori Ekonomi Kreatif dari John Howkins, penelitian ini menganalisis mengapa dunia virtual Eropa yang dihadirkan di dalam Assassin's Creed sangat menarik bagi para pemainnya dan mengapa seri Assassin's Creed sejauh ini masuk ke dalam komponen-komponen ekonomi kreatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa seri Assassin's Creed, meskipun berupa video game, memiliki nilai edukasi yang tinggi berupa representasi sejarah Eropa yang dikemas dengan sangat menarik. Hiperrealitas dunia virtual yang diciptakan di dalamnya juga memiliki nilai interaktivitas tinggi, sehingga membuat pemain senang berlama-lama mengeksplorasi dunia virtual tersebut. Selanjutnya, terbukti juga bahwa Assassin's Creed mampu menciptakan multiplier effect terhadap beberapa industri, seperti industri media, digital, dan pariwisata.

.....Video games are digital art frequently used by many people as an alternative form of entertainment. As a matter of fact, innovation and creative ideas have been important elements in video games creation.

Assassin's Creed, the most outstanding franchise of French developer, Ubisoft, has the best concept of representing national identity of a number of European countries. Through architectural portrayal, historical figures, and European culture representation in its series, Assassin's Creed succeeds in enhancing public interest eager to learn more about history of Europe. Using Simulacra theory from Jean Baudrillard and Creative Economy theory from John Howkins, this study analyzes the reasons behind the success of virtual Europe represented in Assassin's Creed in attracting the huge number of players and how far the series can cover the creative economic components. This study shows that Assassin's Creed series, even though it is only a video game, has a high educational value as it represents European history in a very attractive way. Hyperreality world created in the game also has a high interactive value, giving the players the enjoyment and even addiction spend hours exploring the virtual world. Furthermore, the study proves that Assassin's Creed is able to create a multiplier effect on several industries, such as the media, digital, and tourism industries.