

Unsur Kebudayaan Mesir Kuno Dalam Gim Assassin's Creed Origins Discovery Tour Dan Efektivitasnya Dalam Pembelajaran Kebudayaan = Ancient Egyptian Cultural Elements in the Assassin's Creed Origins Discovery Tour Game and Its Effectiveness in Cultural Learning

Muhammad Rasyid Taqiy, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920540334&lokasi=lokal>

Abstrak

Assassin's Creed Origins merupakan gim aksi yang dirilis tahun 2017 oleh Ubisoft Montreal. Gim ini merupakan edisi ke-10 dari serial gim Assassin's Creed yang mengambil latar di Mesir Kuno menjelang akhir periode Ptolemaik. Lebih dari hanya sekedar permainan, Assassin's Creed mulai mengadaptasi mode baru di dalam gimnya yang diberi nama Discovery Tour. Mode ini merupakan tur edukasi berpemandu dengan latar peradaban Mesir kuno. Proses produksi selama empat tahun, melibatkan hampir 700 orang, serta berkonsultasi dengan ahli sejarah Mesir kuno, menjadikan gim ini sangat ambisius dalam menciptakan mesin waktu bagi para pemainnya untuk kembali ke peradaban Mesir Kuno. Mengeksplorasi bagaimana gim ini menghidupkan kembali kebudayaan Mesir kuno menjadi hal yang menarik untuk dijadikan sebagai objek penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis kualitatif dengan menggunakan teori Tujuh unsur kebudayaan dari Koentjaraningrat (1985). Selain itu teori konstruktivitas dalam pendidikan juga digunakan untuk menentukan efektivitas gim ini dalam pembelajaran kebudayaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan Mesir kuno yang meliputi bahasa, pengetahuan, sosial, peralatan hidup dan Teknologi, mata pencaharian hidup, dan religi sudah tervisualisasi melalui Assassin's Creed Origins: Discovery

.....Assassin's Creed Origins is an action adventure game released in 2017 by Ubisoft Montreal. This game is the 10th edition of the Assassin's Creed game franchise, this game is set in Ancient Egypt towards the end of the Ptolemaic period. More than just a game, Assassin's Creed is starting to adapt a new mode in the game called Discovery Tour. This mode is a guided educational tour set in an ancient Egypt. With almost four year of production, involving nearly 700 people, as well as consulting with ancient Egyptian historians, makes the game very ambitious in creating a time machine for players to return to Ancient Egyptian civilization. Exploring how this game revives Ancient Egyptian culture is an interesting thing to use as an object of research. The method used in this research is qualitative analysis using the theory of the Seven elements of culture from Koentjaraningrat (1985). Apart from that, constructivity theory in education is also used to determine the effectiveness of this game in cultural learning. The results of this research show that elements of ancient Egyptian culture including language, knowledge, social life, equipment and technology, livelihoods, and religion have been visualized through Assassin's Creed Origins: Discovery Tour.