



JURNAL ARSITEKTUR ARCADE

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade>



VIDEO GAME SEBAGAI REPRESENTASI ARSITEKTUR DAN PERSILANGANNYA DENGAN SEJARAH DALAM SERI ASSASSIN'S CREED

Aditya Bayu Perdana¹

¹ Program Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung

E-mail: adityabayuperdana@telkomuniversity.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:

5 Maret 2024

Direvisi:

17 Mei 2024

Disetujui terbit:

13 Juni 2024

Diterbitkan:

Cetak:

29 Juni 2024

Online

29 Juni 2024

Abstract: Throughout its history, abstract ideas in architecture are conveyed through representational media such as writing and drawings. Video games are among the newest medium of representation with their own unique advantage: games necessitate active participation in a virtual space that has become increasingly realistic thanks to technological advancements. This short paper aims to explore how games can be situated with other forms of architectural representation by discussing historical shifts that predated it. This paper also aims to show one of video game's strength in representing architecture by using Assassin's Creed game series as an example case. The series shows how careful craft and detailed research on historical details within the game can create engaging and immersive architectural experience with educational value. This immersivity however is also limited by gameplay constrains and require extensive resource investment. The author hopes that this exploration could be useful stepping stone in Indonesia to expand new studies of architectural representation and exploration of more engaging learning tools.

Keyword: game, architectural representation, historical setting, educational media

Abstrak: Sepanjang sejarah, ide abstrak arsitektur disampaikan melalui sejumlah media representasional seperti tulisan dan gambar. Video game merupakan salah satu media representasi yang paling baru dengan keunikannya sendiri: game menuntut partisipasi aktif dalam ruang virtual yang semakin realistis berkat perkembangan teknologi. Tulisan singkat ini bertujuan untuk menempatkan game sebagai representasi arsitektur dengan mengulas pergeseran media representasi yang telah terjadi di masa-masa sebelumnya. Tulisan ini juga bertujuan untuk menunjukkan salah satu kekuatan media game dalam merepresentasikan arsitektur dengan menggunakan sebuah seri game berjudul *Assassin's Creed* sebagai contoh kasus. Game tersebut menunjukkan bahwa kriya telaten dan riset mendalam akan detail sejarah dalam game dapat menghasilkan pengalaman arsitektural yang menarik, dan imersif dengan nilai edukatif. Namun begitu imersivitas ini juga dibatasi oleh kekangan *gameplay* dan membutuhkan sumber daya yang tidak sedikit. Penulis berharap eksplorasi ini dapat menjadi landasan di Indonesia untuk memperluas kajian media representasi arsitektur sekaligus eksplorasi alat pengajaran yang menarik.

Kata Kunci: game, representasi arsitektur, setting sejarah, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Sepanjang sejarah, ide abstrak dalam arsitektur perlu disampaikan melalui berbagai media representasi, seperti tuturan lisan, tulisan, maupun gambar. Seiring waktu, semakin banyak media yang tersedia bagi arsitek, dan ini turut membuka kemungkinan baru dalam mengkomunikasikan serta mengartikulasikan ide arsitektur yang semakin beragam, terutama dalam konteks pendidikan. Video game (selanjutnya game saja) merupakan salah satu media representasi yang paling muda namun dengan keunikan tersendiri; game menuntut partisipasi aktif dalam ruang virtual yang semakin realistis berkat perkembangan teknologi. Ini menghasilkan imersivitas yang sulit ditiru media representasi lain. Namun begitu dalam kajian arsitektur, terutama di Indonesia, representasi

berbentuk game tampaknya belum begitu banyak didalami dibanding representasi di media lain seperti gambar atau film. Bisa jadi juga game masih dianggap sebagai suatu hal di luar topik arsitektur. Dalam rangka memperkenalkan topik game dalam khazanah tulisan arsitektur Indonesia, artikel singkat ini memiliki beberapa pembahasan. Pertama adalah menempatkan game sebagai representasi arsitektur dengan mengulas pergeseran media representasi yang telah terjadi di masa-masa sebelumnya. Kedua adalah menunjukkan salah satu kekuatan media game dalam merepresentasikan arsitektur, terutama dari segi otentisitas suasana sejarah yang sulit ditiru di dunia nyata, dengan menggunakan sebuah seri game berjudul *Assassin's Creed* sebagai contoh kasus. Penulis berharap eksplorasi ini dapat menjadi

landasan untuk kajian arsitektur yang lebih mendalam dalam media *game*.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam pembahasan representasi arsitektur, artikel ini menggunakan metode ulasan pustaka (*literature review*) dari segi kesejarahan dalam pembahasan. Dalam pembahasan *game*, penulis menggunakan metode studi kasus dan analisis kualitatif yang dideskripsikan secara naratif. Penulis dalam hal ini membahas *game Assassin's Creed* yang penulis telah mainkan, maka dari itu deskripsi berasal dari pengalaman langsung penulis dengan *game* bersangkutan didukung oleh kajian yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pergeseran Media Representasi dalam Arsitektur

Kerja arsitek masa kini identik dengan gambar, baik denah, potongan, tampak, detail, *render* suasana, dan sebagainya. Gambar kini seringkali dianggap sebagai media utama untuk merepresentasikan arsitektur, baik yang sudah ada maupun yang direncanakan. Namun begitu, menarik untuk ditelisik bahwa hal ini adalah kelumrahan yang relatif baru. Untuk waktu yang cukup lama dalam dunia pra-modern, gambar seringkali tidak dianggap sebagai media representasi yang penting dalam praktek arsitek.

Dalam banyak tradisi dunia, karya arsitektur dibangun tanpa gambar kerja, sementara pengetahuan praktis dan konseptual arsitektur dipelajari langsung di lapangan melalui kerja magang atau *apprenticeship*. Ketika perihal arsitektur perlu dikomunikasikan secara tidak langsung, tuturan verbal baik dalam bentuk lisan atau tulisan seringkali menjadi alat representasi utama. Salah satu contoh paling tua dari fenomena ini barangkali dapat kita lihat dari naskah *De Architectura* oleh insinyur Romawi Vitruvius yang hidup sekitar abad 1 SM. *De Architectura* hingga kini masih dirujuk berkat tiga prinsip utama arsitektur yang Vitruvius kemukakan di dalamnya: firmitas 'kekokohan', utilitas 'kegunaan', dan venustas 'keindahan.' Pelaku arsitektur kini terbiasa dengan buku arsitektur yang sangat grafis, namun naskah kuno seperti *De Architectura* dalam bentuk aslinya didominasi oleh tuturan verbal yang hampir tidak memiliki gambar panutan. Hal ini, menurut Carpo (2001: 17-22, 35) tidak terlepas dari terbatasnya kemampuan untuk mereplikasi gambar di masa hidup Vitruvius. Pada zaman ketika suatu karya hanya bisa disebarluaskan melalui salinan tulisan tangan, Vitruvius tidak mungkin memastikan gambar yang ia buat dapat dengan tepat disalin oleh puluhan juru tulis (banyak di antaranya yang pasti menyalin dari naskah perantara) sebelum sampai ke pembaca. Meski tulisan juga memiliki risiko terdistorsi dalam proses penyalinan berantai, risiko tersebut relatif lebih kecil dibanding distorsi gambar. Maka dari itu, Vitruvius harus membatasi diri dalam media tulisan yang kemudian perlu dilengkapi sendiri oleh pembaca dengan pengamatan langsung bangunan Romawi asli untuk benar-benar dipahami.

Di luar tradisi Barat, hal serupa juga terlihat dalam naskah-naskah arsitektur India klasik yang disebut *vāstuśāstra*. Meski *vāstuśāstra* mengenal gambar arsitektural dan kadang menyertakan sejumlah diagram penjelas, media gambar tidak menjadi unsur esensial representasi arsitektur (Sachdev & Tillotson, 2002: 43-44, 147-149).

Carpo (2001: 42-78) menulis bahwa gambar baru menjadi representasi arsitektur yang penting di Barat seiring dengan menyebarnya teknologi cetak pada masa Renaisans. Ketika 'ditemukan' kembali pada masa tersebut, pembaca era Renaisans tidak lagi bisa memahami tulisan murni seperti *De Architectura* yang juga menjadi semakin sulit ditelaah karena hilangnya bangunan Romawi asli di seantero Eropa. Menanggapi hal tersebut, sarjana Renaisans mulai 'melengkapi' *De Architectura* dengan gambar denah, tampak, potongan, dan segala detail-detail arsitektural yang dapat direproduksi secara tepat di tiap salinan buku berkat teknologi cetak. Sejak itu, gambar menjadi alat representasi penting dalam diskursus arsitektur Barat yang turut mempengaruhi perkembangan ilmu arsitektur sendiri.

Salah satu aspek unik dari representasi gambar menurut Davies (2011: 60) adalah kemampuannya untuk memisahkan rupa (*form*) dengan materi (*matter*) yang menyatu dalam konstruksi dunia nyata. Misal, di dunia nyata seorang arsitek mungkin sulit mendirikan suatu bola sempurna karena berbagai batasan seperti bahan dan teknik konstruksi. Namun rupa bola yang sempurna dapat dengan mudah direpresentasikan dalam bentuk gambar. Bagi perancang Renaisans yang banyak berkuat pada skala, rasio, dan geometri dasar yang diturunkan dari hitungan matematis cermat, gambar terukur menjadi media ideal untuk menuangkan ide arsitektural sebelum diterjemahkan ke dalam kenyataan. Bahkan, terdapat semacam obsesi dalam mensejajarkan gambar dengan bangunan nyata pada masa tersebut. Arsitek Philibert de l'Orme's (1514-1570) misal memuji rancangan kubah Kapel Château d'Anet di Eure-et-Loir, Prancis yang baginya merupakan penerjemahan sempurna dari pola geometris di lantai bawahnya. Hal ini cukup dikagumi dan terus dirujuk dalam berbagai tulisan ke depannya (Evans, 1997). Menurut Dittmar et al (1980), Evans (1997: 165), dan Forty (2000: 137-138), eratnya hubungan arsitektur dengan gambar pada arsitektur Barat mendorong eksplorasi aspek desain yang semakin kompleks dan abstrak.

Namun begitu sebagai suatu bentuk representasi, perlu disadari bahwa gambar apapun selalu memiliki unsur subjektif atau konvensi yang tidak benar-benar sesuai kenyataan. Sebagai contoh, proyeksi orthogonal sebagaimana dalam gambar tampak tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Mata manusia selalu dibatasi oleh hal seperti titik hilang dan kondisi atmosfer yang menghasilkan perspektif. Begitu pula gambar potongan dan denah merupakan kumpulan notasi abstrak yang merepresentasikan *perkiraan* bangunan ketika dibelah. Hal ini sebenarnya sudah diketahui, meski tidak diakui secara eksplisit, pada masa Renaisans. Terkait kubah Kapel Château

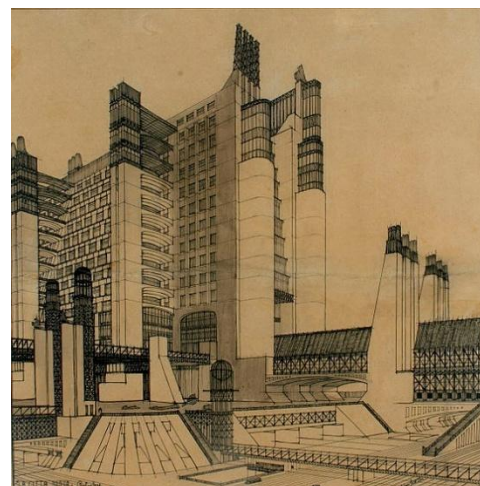
d'Anet di Eure-et-Loir sebelumnya misal, investigasi Evans (1997: 173) menunjukkan bahwa pola lantai ternyata dimanipulasi agar timbul ilusi kesejajaran antara gambar dengan bangunan fisik. Hal ini menunjukkan gambar tidaklah harus bersifat realistis atau sempurna meniru kenyataan untuk memberi pengalaman arsitektural.

Gambar, teks, dan tuturan bukanlah satu-satunya media representasi yang tersedia. Memasuki abad ke-20 M, muncullah media massa baru seperti fotografi dan film yang mampu mengkomunikasikan ide arsitektur dengan jangkauan lebih luas. Sejak abad tersebut, persepsi khalayak akan suatu kriya arsitektur seringkali bermula dari representasinya pada media alih-alih pengalaman langsung. Media baru juga membawa kemungkinan baru dalam eksplorasi arsitektur. Penulis seperti Colomina (1994) dan Mennel (2019) misal banyak meneliti peran film dalam menguak arsitektur urban. Film dalam bentuknya yang paling dasar sebenarnya tidak lebih dari kumpulan gambar yang diputar dalam kecepatan tinggi hingga menimbulkan ilusi gerakan. Namun begitu, ilusi ini menjadi penting karena menambah unsur waktu dalam representasi arsitektur. Kemudian berkembangnya teknik-teknik sinematografi seperti *mise-en-scène* dan *montage* menjadikan film sebagai media ideal untuk menguak dinamika kompleks masyarakat urban dibanding gambar statis atau pengamatan terbatas manusia di lapangan. Maka dari itu, Colomina (1994: 14-15) menganggap bahwa semua media memiliki potensi sebagai representasi arsitektur, yang mana fotografi, film hanyalah perkembangan terbaru dari media bangunan fisik, gambar, dan tuturan yang digunakan pada abad-abad sebelumnya (gambar 1).



Gambar 1. Perkembangan media representasi arsitektur sepanjang waktu, dari bangunan saja kemudian tulisan, gambar, hingga foto. Sumber: penulis Colomina (1994) juga berpendapat bahwa representasi arsitektur menjadi penting untuk dikaji karena representasi turut mengukuhkan arsitektur dalam imajinasi publik dan bisa jadi lebih langgeng dibanding bangunan fisik. Sebagai contoh, gubahan *Art Nouveau* pada gerbang masuk utama *Exposition Universelle 1900* di Paris oleh René Binet (1866-1911) hingga kini masih bisa dipelajari dalam representasi foto meski bangunannya telah lama digusur, begitu pula banyak karya *Art Nouveau* lain dari masa tersebut. Di sisi sebaliknya, ide-ide imajinatif arsitektural yang tidak terwujud di dunia nyata tetap dapat menginspirasi apabila sempat

dituangkan ke dalam media representatif. Semisal, gerakan futuris Italia banyak terinspirasi oleh gambar-gambar Antonio Sant'Elia (1888-1916). Namun sebelum Sant'Elia berkesempatan untuk membangun satu bangunan apapun, ia meninggal di medan PD I. Maka dari itu menurut Crysler et al (2012: 411-413), bangunan dan representasi non bangunan (baik pada media gambar, film atau lainnya) sama-sama memiliki nilai arsitektural. Representasi patut diapresiasi sebagai salah satu bentuk perwujudan arsitektur karena kemampuannya dalam menyampaikan ide arsitektural.



Gambar 2. Atas: Gerbang masuk utama *Exposition Universelle 1900* di Paris oleh René Binet dengan gaya *Art Nouveau*. Bawah: Gambar rumah futuris oleh Antonio Sant'Elia. Sumber: Koleksi Library of Congress no. ppmc 05229; Sant'Elia (1914)

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat terlihat bahwa representasi arsitektur sebenarnya tidak terbatas pada bangunan fisik atau gambar kerja saja sebagaimana kini sering dipahami dalam profesi arsitektur. Sejak zaman dahulu ide arsitektur disampaikan oleh sejumlah media representasional yang digunakan sesuai keadaan. Meski media yang dominan mengalami pergeseran dari zaman ke zaman, semua media representasi saling mendukung karena keunggulan masing-masing dalam mengkomunikasikan aspek arsitektural tertentu. Dengan semakin banyaknya bentuk media yang tersedia bagi arsitek, maka semakin banyak pula kemungkinan dalam mengkomunikasikan dan mengartikulasikan ide arsitektur yang semakin

kompleks. Berdasarkan kesimpulan sementara ini, marilah kita melihat bagaimana *game* dapat merepresentasikan arsitektur.

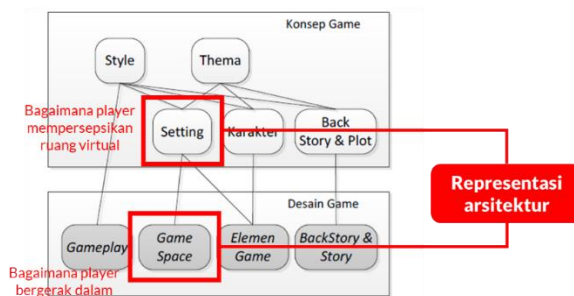
Representasi Arsitektur dalam Video Game

Di antara media-media representasi yang disebut di bagian sebelumnya, *game* merupakan salah satu media yang muncul paling belakangan. Persilangan antara *game* dan arsitektur sudah mulai dibahas dalam literatur misal *Space Time Play* oleh Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, dan Matthias Böttger (2007) serta *Semiotics of Architecture in Video Games* oleh Gabriele Aroni (2022). Namun dengan begitu cepatnya siklus pembaharuan dalam industri *game*, kajian arsitektural belum memberi landasan teoritis yang kokoh atau menangkap perkembangan paling mutakhir dari fenomena ini, terutama di Indonesia.

Game dapat dianggap sebagai berkembang paling baru dari media representasi arsitektur yang bersifat visual. Gambar adalah representasi arsitektur yang bersifat statis. Film adalah gambar bergerak yang menambahkan unsur waktu. *Game* adalah film interaktif yang memberikan sebagian unsur kendali kepada pengamat, sehingga pengamat pasif berubah menjadi pemain (*player*) aktif. Partisipasi ini menjadi salah satu unsur pembeda utama *game* dengan representasi visual sebelum-belumnya (Pearson, 2020: 131). Ruang virtual dalam *game-game* paling awal cenderung terbatas dalam ruang dua dimensi dan render sederhana yang tidak lebih dari abstraksi piksel. Namun perkembangan teknologi terkini memungkinkan *game* dengan dunia terbuka (*open world*) tiga dimensi dan kualitas render yang semakin realistis. Partisipasi aktif pemain dan ruang virtual tiga dimensi ini menghasilkan unsur spasial yang kuat (Borries et al, 2007: 26-30; Joson, 2022).

Elemen dalam *game* dapat dijabarkan dengan sejumlah cara. Dengan membandingkan sejumlah pustaka eksisting, Agustin (2017) membagi *game* ke dalam dua komponen utama yang masing-masingnya memiliki sub-komponen tersendiri: konsep dan desain. Kedua komponen ini mungkin bisa dibayangkan dengan perumpamaan catur. Konsep catur mencakup narasi yang menjadi latar belakang pemain. Pemain diumpakan sebagai salah satu kubu dalam perang. Dengan mengantisipasi gerak musuh serta mengendalikan sumber daya yang terbatas (direpresentasikan dengan bidak), maka salah satu pemain dapat menangkap raja musuh dan memenangi perang. Desain dari catur adalah aturan-aturan mekanis yang membuat catur dapat dimainkan: tiap pemain menggerakkan bagiannya secara bergantian, pion hanya bisa bergerak satu ubin ke depan, raja hanya bisa bergerak satu ubin namun bisa ke semua arah, dst. Dalam *game*, elemen arsitektur dapat ditemukan dalam bentuk setting (konsep) dan *gamespace* (desain). Setting berkaitan dengan karakterisasi visual serta bagaimana pemain mengaitkan ruang virtual dengan suatu latar narasi spesifik. Pertanyaan seperti apakah pemain memahami suatu ruang sebagai kota futuristik atau desa abad pertengahan

menjadi ranah setting. Seniman konsep (*concept artist*) akan banyak terlibat dalam pengembangan setting dan lumrahnya banyak memiliki referensi untuk diolah sesuai kebutuhan. *Gamespace* lebih menyangkut persoalan navigasi dan interaksi. Perancangan ruang virtual dalam *game* dibatasi dengan hal-hal seperti memori, *coding*, serta kemampuan developer *game*. Tidak seperti di dunia nyata yang semua orang bisa memutuskan untuk duduk di lantai ruang apapun, pemain suatu *game* tidak dapat duduk di sebuah ruang virtual apabila developer tidak menulis *code*, menganimasikan model karakter, dan segala hal teknis lain yang membuat pilihan duduk tersedia. Pertanyaan seperti berapa banyak ruang yang dapat ditelusuri dan unsur ruang mana saja yang interaktif atau statis menjadi ranah *gamespace*.



Gambar 3 Relasi antara komponen dalam Konsep dan Desain Game

Gambar 3. Dua komponen utama *game* menurut Agustin (2017). Representasi arsitektur dapat ditemukan dalam elemen setting dan *gamespace*. Sumber: dimodifikasi dari Agustin (2017).

Persilangan Arsitektur, Sejarah, dan Game

Sebagaimana gambar dapat mengkomunikasikan rupa yang tidak mungkin terjadi di kenyataan, begitu pula rancangan arsitektur pada *game* dapat memberikan rancangan imajinatif. Namun dalam rangka menunjukkan kekuatan media *game*, maka ada baiknya kita mendiskusikan representasi arsitektur yang tidak sepenuhnya fantasi namun menyadur kenyataan sebagai titik berangkat, sebagaimana yang dilakukan Pearson (2020). Dalam kasus ini, penulis akan membahas sebuah seri yang menyilangkan setting dan *gamespace* dengan unsur sejarah, yakni *game Assassin's Creed* yang dikembangkan oleh Ubisoft.

Assassin's Creed (selanjutnya akan disingkat AC) adalah RPG (*role playing game*) dengan mekanika kegiatan (*gameplay*) *stealth-combat* bersudut pandang orang ketiga serta konsep narasi konspirasi-historis. Narasi AC mengandaikan adanya pertempuran abadi di sepanjang sejarah manusia antara dua kubu rahasia yang bernama Assassin dan Templar. Pemain di sebagian besar *game AC* mengendalikan protagonis dari kubu Assassin yang berupaya merebut kekuasaan dari Templar dengan menyelesaikan kumpulan misi linear untuk memajukan jalan cerita. AC adalah salah satu seri *game* Ubisoft yang paling sukses secara komersial. Hingga September 2019, 190 juta salinan *game AC* telah dibeli oleh 95 juta lebih pemain dan pada September 2022 angka pembelian

telah meningkat hingga 200 juta (Avinash, 2022; Jones, 2019). Maka dari itu sebagaimana juga disinggung oleh Dow (2013: 216) dan Gilbert (2019: 8), *game AC* merepresentasikan suatu produk budaya populer signifikan yang layak dikaji sebagai contoh kasus.

Dalam perkembangannya, setting dan otentisitas suasana periode sejarah menjadi salah satu kekhasan *AC* yang kian dipertajam oleh Ubisoft. *Game AC* pertama yang dirilis tahun 2007 mengambil setting Levant pada masa perang salib (sekitar abad 12 M). *AC II* (2009) dan *AC Brotherhood* (2010) mengambil setting Italia zaman Renaisans (abad 16 M). *AC Revelations* (2011) di Istanbul pada zaman Renaisans juga. *AC III* (2012) di Amerika masa Perang Revolusi Amerika (abad 18 M). *AC IV Black Flag* (2013) di Karibia masa keemasan bajak laut (abad 17 M). *AC Unity* (2014) di Paris masa Revolusi Prancis (abad 18 M). *AC Syndicate* (2015) di London masa Victoria (abad 19 M). Empat rilis terbaru *AC* mengambil setting yang lebih kuno dari rilis sebelumnya; *AC Origins* (2017) di Mesir dinasti Ptolemik (abad 1 SM). *AC Odyssey* (2018) di Yunani era Perang Peloponnesian (400an SM). *AC Valhalla* (2020) di Inggris sekitar abad 9 M. *AC Mirage* (2023) terbaru mengambil setting di Baghdad sekitar abad 9 M. Ini adalah game-game 'utama' *AC* yang dirilis pada *platform* konsol Playstation, Xbox, serta komputer. Terdapat pula sejumlah game tambahan pada *platform mobile* yang tidak disebut di sini namun juga mengambil setting sejarah.



Gambar 4. Tangkapan layar *game* dari beberapa setting waktu *game AC*. Dari atas ke bawah: Roma abad 16 M dalam *AC Brotherhood* (2010), Istanbul/Konstadinopel abad 16 M dalam *AC Revelations* (2011), Perpustakaan Alexandria, Mesir abad 1 SM dalam *AC Origins* (2017). Sumber: Ubisoft

Pada tiap *game AC*, tim perancang Ubisoft melakukan riset sejarah yang mendalam agar berbagai detail dalam ruang virtual *game* dapat menampilkan suasana zaman bersangkutan seotentik mungkin. Salah satu detail yang menerima banyak perhatian adalah arsitektur karena salah satu mekanika utama *AC* adalah kemampuan untuk memanjat, ber-*parkour*, dan (terutama pada *game-game* terbaru) memasuki hampir tiap bangunan dalam *game* (Gilbert, 2019; Radošinská, 2018). Bentuk, gaya, dan materi bangunan dalam *game* direkonstruksi agar selaras dengan tren serta teknologi zaman bersangkutan, begitu pula mebel dan materi budaya lain di dalam bangunan. Rekonstruksi tidak hanya dilakukan oleh seniman tapi juga melibatkan berbagai sejarawan yang dikonsultasikan sesuai bidang. Tidak hanya bangunan, penghuni bangunan tersebut juga memakai busana dan melakukan kegiatan sehari-hari yang sesuai zaman. Upaya Ubisoft ini kian diapresiasi oleh penulis-penulis seperti DeSouto (2020), Dow (2013), Gilbert (2019), Mkaouar (2022), Politopoulos et al (2019: 317-320), Radošinská (2018), dan Taher (2020) sebagai bentuk representasi arsitektur sekaligus upaya rekonstruksi yang signifikan terutama dari segi pendidikan sejarah. Rekonstruksi kondisi historis yang imersif seperti dalam *AC* adalah salah satu aspek arsitektur yang sulit disampaikan melalui media lain maupun dalam kenyataan. Potensi pendidikan dari rekonstruksi *AC* ini tidak luput dari perhatian Ubisoft. *Game AC* terbaru kini menghadirkan *Discovery Mode*, mode yang melepas pemain dari misi linear utama dan membiarkan penjelajahan setting dengan bantuan pemandu virtual yang menarasikan riset serta sejarah dunia nyata yang menjadi rujukan perancangan komponen *game*.



Gambar 5. *Concept art* bangunan-bangunan bergaya Ottoman di Istanbul abad 16 M yang digunakan dalam *AC Revelations* (2011), oleh Olivier Martin. Sumber: Ubisoft

Untuk menggambarkan detail representasi AC, berikutnya penulis akan ulas sedikit setting pada salah satu game AC yang penulis langsung mainkan, yakni *AC Origins*. *AC Origins* ber-setting di Mesir pada periode Ptolemik sekitar abad ke-1 SM. Ini adalah masa antara 305 hingga 30 SM ketika Mesir dikuasai oleh dinasti berdarah Yunani keturunan Ptolemy I Soter (Πτολεμαῖος Σωτήρ), salah satu jenderal penting dari masa kekuasaan Alexander (atau Iskandar) Agung. Dengan kecepatan berjalan kaki normal, perlu sekitar 2 jam 56 menit waktu nyata untuk menapaki Mesir virtual *AC Origins* dari ujung ke ujung. Ini merupakan ruang virtual yang sangat besar bahkan dalam standar *open world game* terkini dan berbagai sudutnya diisi dengan representasi kesejarahan yang sangat mendetail. Dalam *AC Origins*, pemain bisa mengunjungi kota Alexandria di hulu Nil, kemudian bergerak ke selatan menuju kota Memphis, Piramida Giza (gambar 6), Krokodilopolis di oasis Faiyum, dan berbagai lokasi lainnya. Masing-masing lokasi tersebut dipenuhi dengan rumah, kuil, kendaraan, dan NPC (*non player character*, karakter yang tidak dikendalikan oleh pemain) yang sesuai setting.

Di Memphis (gambar 7) yang merupakan ibukota bagi berbagai dinasti, misal, keseluruhan kota di bantaran sempit sungai Nil memiliki *layout* organik dengan susunan padat kanal, jalan, serta rumah-rumah rakyat dari bata lumpur. Ini mencerminkan norma perancangan masyarakat Mesir kuno (yang bertujuan untuk memaksimalkan lahan pertanian subur di sekitar kota dengan memadatkan tapak permukiman) serta umur Memphis yang sangat tua sehingga berbagai lapisan berkembang saling bertumpang tindih dalam *layout* kota yang terlihat berantakan. Di kota tersebut, pemain bisa mengunjungi rekonstruksi kuil agung Ptah yang kini (di dunia nyata) sudah sedikit tersisa. Depiksi kota dalam *game* ini dapat dibandingkan dengan uraian yang lebih ilmiah misal di Thompson (2012). Alexandria (gambar 7) yang merupakan kota pelabuhan kosmopolitan dengan umur relatif muda pada masa itu menghadirkan suasana yang sepenuhnya berbeda. Lanskap urbannya mencerminkan norma desain Yunani dengan bangunan-bangunan bekolom order klasik, beratap genteng tanah liat, susunan jalan rektilinear, serta fasilitas publik seperti pemandian dan teater. Pemain bisa mengunjungi kuil Serapion serta perpustakaan Alexandria yang sebagian besarnya bergaya Yunani

namun dengan campuran seni Mesir di sejumlah sudut. Depiksi ini dapat dibandingkan dengan uraian di Stephens (2010). Ketika pemain berjalan di kedua tempat ini, bahkan celotehan NPC terdengar berbeda. NPC di Memphis menggunakan rekonstruksi bahasa Mesir kuno sementara NPC di Alexandria menggunakan bahasa Yunani Koine. Ini adalah level imersi yang sulit disampaikan dalam representasi arsitektur lain seperti tulisan, gambar, atau film.

AC Origins adalah game pertama AC yang menghadirkan *Discovery Mode*. Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, mode ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk mempelajari lebih dalam setting sejarah AC tanpa harus keluar dari *game*. Misal saat menjelajahi perpustakaan Alexandria (gambar 4), narasi *discovery mode* menjelaskan bahwa perpustakaan Alexandria adalah salah satu institusi paling terkenal di dunia kuno dan banyak dirujuk oleh berbagai penulis historis. Namun rupa perpustakaan sendiri tidak diketahui pasti karena sedikitnya deskripsi arsitektural yang tersedia (MacLeod, 2005: 67-68), ditambah sulitnya mempelajari sisa-sisa fisik perpustakaan asli yang kini sebagian besar berada di bawah laut akibat abrasi garis pantai kuno. Maka dari itu, representasi virtual perpustakaan Alexandria dalam *AC Origins* direka berdasarkan yang model perpustakaan Celsus di Ephesus Turki yang juga dibangun dalam latar budaya Helenistik sebagaimana perpustakaan Alexandria. Penjelasan ini menjadi menarik karena menunjukkan keterbatasan dari ilmu sejarah terkini sekaligus landasan tim Ubisoft dalam membuat keputusan desain yang imajinatif. Pada kasus lain misal di Piramida Khufu, narasi *discovery mode* menjelaskan bahwa tim Ubisoft menggunakan analisis dan teori yang dikemukakan oleh arsitek Prancis Jean-Pierre Houdin untuk merekonstruksi sejumlah ruang dalam piramida yang normalnya tidak dapat dijangkau di dunia nyata.



Gambar 6. Nekropolis Giza dalam *AC Origins* (2017). Danau Mareotis dan Alexandria seharusnya tidak terlihat apabila mempertimbangkan jarak geografis nyata kedua tempat ini, namun jarak keduanya dipangkas dalam *game*. Sumber: Ubisoft





Gambar 7. Rekonstruksi suasana dua kota di Mesir kuno dalam *AC Origins* (2017). Atas: Memphis. Bawah: Alexandria. Sumber: Ubisoft

Selain keterbatasan riset sejarah, distorsi *AC Origins* kadang juga disebabkan oleh alasan praktikal dan *gameplay*. Hal ini terutama terlihat dari segi ukuran. Pada gambar 6, kota Alexandria terlihat dari sekitar piramida Giza. Hal ini tidak mungkin terjadi di dunia nyata karena jarak kedua tempat ini terlalu jauh. Padang pasir luas yang membatasi dua lokasi tersebut dipangkas dari ukuran dunia nyata. Selain mengurangi beban memori pada *hardware*, hal ini disengaja agar pemain tidak merasa jenuh dalam menjelajahi setting yang terlalu luas. Dalam hal ini, *game* lebih mengutamakan suasana serta pengalaman subjektif dibanding akurasi fisik (Pearson, 2020: 129; Politopoulos et al, 2019: 319). Patut dicatat bahwa distorsi semacam ini terjadi di semua game AC. Katedral Notre-Dame de Paris dalam *AC Unity* (2013), misal, menyederhanakan beberapa detail dan menambah-nambahkan unsur fiktif dalam interior demi *gameplay* (Rochefort, 2021). Sebagaimana kubah Château d'Anet yang disinggung sebelumnya, pengalaman ruang arsitektural yang kohesif tetap dapat dicapai melalui representasi yang tidak sepenuhnya sesuai kenyataan fisik. Meskipun begitu, terdapat pula penulis seperti Dow (2013: 227) yang berargumen bahwa ketidaktepatan dalam beberapa kasus AC justru mengantarkan pada interpretasi sejarah yang lebih bermakna secara sosio-budaya. Pendidik dalam hal ini bisa menjadi pemandu bagi murid untuk membedakan unsur fiktif dan nyata dalam representasi *game*.

Bagaimanakah representasi sejarah dalam AC mempengaruhi persepsi pemain? Investigasi dari segi spesifik arsitektur belum tersedia, namun gambaran lebih umum dapat terlihat dalam penelitian Gilbert (2019) yang menggunakan *AC III*. *AC III* bersetting di Amerika pada masa Revolusi Amerika (1775-1783 M). Karakter utama dari *game* ini adalah Ratonhnhaké:ton (yang kemudian menggunakan nama Connor), seorang keturunan campuran antar ayah berdarah Inggris dan ibu berdarah Kanien'kehá:ka (suku Mohawk, bagian dari Konfederasi Iroquois) yang hidup pada masa perang Revolusi Amerika. Connor berinteraksi dengan penduduk pribumi Amerika, kolonis revolusioner, kolonis loyalis, para budak, dan berbagai pihak lainnya dalam lanskap politik yang tengah bergejolak

pada masa itu. Perjalanan narasi Connor merupakan kreasi fiktif, namun karakter dan lokasi yang berinteraksi dengan Connor dibuat berdasarkan preseden historis. Dengan latar belakang semacam itu, Gilbert memilih sejumlah remaja di sekolah Amerika Serikat dan mewawancarai mereka untuk mencari tahu persepsi siswa tentang sejarah setelah memainkan *game* tersebut.

Gilbert menemukan bahwa siswa yang memainkan *AC III* menginternalisasikan konsep sejarah dalam *game* – baik narasi, karakter, dan setting – ke dalam empati kesejarahan yang sulit muncul dalam pembelajaran konvensional. Konsep AC juga mendorong perenungan yang memerlukan pemikiran kompleks seperti perbedaan tafsir antar pihak serta bias pribadi (Gilbert, 2019: 16-20). Hal ini disebabkan oleh konsep dan desain *game* AC yang memberikan sensasi pengalaman langsung serta interaksi manusiawi (Gilbert, 2019: 12-16). Hal ini juga tidak terlepas dari imersivitas *game* AC yang meningkatkan ketertarikan atau *engagement* siswa dengan topik sejarah. *Engagement* ini dapat menjadi potensi besar *game* dalam pengajaran sejarah arsitektur.

Sejak Gilbert, peran AC dalam ruang kelas menjadi kajian yang terus berkembang dan beberapa penelitian terkini bisa disimak di Champion dan Hiriart (2024). Meski *engagement* masih menjadi salah satu daya tarik AC, *engagement* juga dapat menjadi pedang bermata dua. *Engagement* tinggi pada AC banyak dikaitkan dengan setting *game* yang sangat mendetail. Tuntutan detail yang setara dengan AC memerlukan sumber daya dan beban kerja yang sangat besar. Manajemen Ubisoft telah beberapa kali dituduh menciptakan kondisi kerja eksploitatif akibat tuntutan detail tinggi yang tidak diimbangi tenggat waktu dan kompensasi/gaji memadai (Mertens, 2022; Schreier, 2022). Selain itu, *engagement* pada *game* sebenarnya tidak hanya muncul dari kedetailan setting, namun juga interaktivitas *game space* melalui *gameplay*. Dari sisi *gameplay*, interaksi pemain dengan dunia virtual AC didominasi oleh *stealth-combat* yang kadang tidak memberikan banyak pilihan selain interaksi repetitif dengan *game space* di sekitarnya (Politopoulos et al, 2019: 322). Ketika *gameplay* dibatasi atau dihilangkan, maka terdapat risiko berubahnya *game space* menjadi diorama dengan *engagement* rendah. Ini adalah salah satu kritik dari *Discovery Mode AC* yang menurut Politopoulos et al (2019: 319) rentan dianggap lebih membosankan dibanding *gameplay* utama. Dari sisi gubahan imajinatif, percampuran unsur subjektif tentu tidak terhindarkan dalam *game* yang tujuan pertamanya adalah hiburan. Di tengah representasi bangunan tua asli, misal, perancang *game* dapat dengan mudah menambah suatu ruang tersembunyi yang tidak ada di kenyataan namun dibutuhkan plot cerita. Siswa dalam penelitian Gilbert mengakui secara sadar bahwa *game* yang mereka mainkan bersifat fiktif. Namun akibat imersi dan detail sejarah AC, siswa menjadi kurang kritis dalam membedakan bagian faktual dengan gubahan imajinatif. Ini masih perlu menjadi perhatian pendidik

apabila bagian-bagian tertentu dari *game* ingin dipresentasikan sebagai informasi objektif atau setidaknya interpretasi sejarah yang cukup absah. Siswa perlu diajak untuk berpikir kritis dalam memilah informasi serta membandingkan representasi dalam *game* dengan representasi di luar *game*.

KESIMPULAN

Representasi arsitektur dalam perkembangan sejarah meliputi media seperti tulisan, gambar, foto, film, dan lainnya yang turut berkontribusi dalam artikulasi ide yang semakin kompleks. *Game* merupakan salah satu media representasi terbaru dengan laju perkembangan yang pesat. *Game* mengundang adanya partisipasi aktif dari pemain dan memungkinkan adanya pengalaman spasial dalam ruang virtual yang dimediasi oleh rancangan *gameplay*.

Tulisan ini mengambil contoh seri *Assassin's Creed* yang mampu menyilangkan *game* dan sejarah ke dalam suatu pengalaman arsitektural unik. Kekuatan utama AC dalam hal ini adalah kemampuannya untuk menghasilkan rekonstruksi suasana masa lampau secara imersif dan *engaging*. Ini adalah salah satu aspek arsitektural yang sulit disampaikan melalui media lain maupun dalam kenyataan. Sejumlah studi telah menunjukkan bahwa hal ini memiliki efek nyata dan kentara bagi pemain dan mampu memupuk rasa empati sejarah. Namun seperti representasi apapun, *game* memiliki batasan seperti tuntutan *gameplay* dan sumber daya yang akan membatasi kualitas representasi arsitektur di dalamnya. Namun begitu, penulis setuju dengan penelitian terdahulu seperti Gilbert (2019) dan Politopoulos et al (2019) bahwa *game* seperti AC memiliki potensi edukasi yang signifikan, dan dapat menjadi media representasi yang bermanfaat bagi pendidikan sejarah arsitektur. Bagaimana *game* merepresentasikan arsitektur serta pengaruhnya pada pemain masih menjadi topik garda depan yang layak dikaji lebih dalam terutama dalam konteks Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Versi awal tulisan ini pertama disusun dalam *workshop* program studi Magister Arsitektur kekhususan Sejarah, Teori, dan Kritik Arsitektur Universitas Indonesia. Penulis berterima kasih kepada Prof. Kemas Ridwan Kurniawan dan Dr.-Ing. Yulia Nurliani Lukito atas bimbingannya. Penulis juga berterima kasih kepada Rebecca Victoria Simatupang, Dea Aulia Widyaevan, dan Arnanti Primiana Yuniati atas masukannya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, R. D. (2017). Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan (JITTER)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol3.iss2.2017.125>

Aroni, G. (2022) *Semiotics of Architecture in Video Games*. Bloomsbury Academic

Avinash, J (2022, September 10). Assassin's Creed Franchise Has Sold Over 200 Million Games Worldwide. *Tech4Gamers*. <https://tech4gamers.com/assassins-creed-200-million-games-sold/>

Borries, F. von, Walz, S. P., & Böttger, M. (2007). *Space time play: Computer games, architecture and urbanism, the next level*. Birkhauser Verlag.

Carpo, M. (2001). *Architecture in the Age of Printing: Orality, writing, typography, and printed images in the history of architectural theory*. MIT Press.

Champion, E., & Hiriart, J. (Eds.). (2024). *Assassin's Creed in the classroom: History's playground or a stab in the dark?* De Gruyter Oldenbourg.

Colomina, B. (1994). *Privacy and publicity: Modern architecture as mass media*. MIT Press.

Crysler, G., Cairns, S., & Heynen, H. (Eds.). (2012). *The SAGE handbook of architectural theory*. SAGE Publications.

Davies, C. (2011). *Thinking about Architecture: An introduction to architectural theory*. Laurence King.

DeSouto, D. (2020). *Gaming Art History: A Study of Game-Based Pedagogy and Its Applications in Art History* [Thesis for Departmental Honors in Art History, Bridgewater State University]. https://vc.bridgew.edu/honors_proj/321

Dittmar, G., Rogers, K., & Ginis, E. (1980). Architecture and Depiction. *Design Quarterly*, 113/114, 4. <https://doi.org/10.2307/4091023>

Dow, D. N. (2013). Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II. In M. Wilhelm & A. B. R. Elliott (Eds.), *Playing with the Past: Digital games and the simulation of history* (pp. 215–232). Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781628928259>

Evans, R. (1997). *Translations from Drawing to Building*. MIT Press.

Forty, A. (2004). *Words and Buildings: A vocabulary of modern architecture* (1st paperback edition). Thames & Hudson.

Gilbert, L. (2019). "Assassin's Creed" Reminds Us that History is Human Experience: Students' senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), 1–30. <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713>

Jones, A. (2019, September 27). Assassin's Creed all-time sales top 140 million. *PCGamesN*. <https://www.pcgamesn.com/assassins-creed-sales>

Joson, J. (2022, January 15). *How Video Game Architecture is Speaking to You*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/974690/how-video-game-architecture-is-speaking-to-you>

MacLeod, R. M. (Ed.). (2005). *The Library of Alexandria: Centre of learning in the ancient world* (Paperback ed., repr). Tauris.

Mennel, B. C. (2019). *Cities and Cinema* (Second edition). Routledge.

Mertens, J. (2022). Broken Games and the Perpetual Update Culture: Revising Failure With Ubisoft's Assassin's Creed Unity. *Games and Culture*, 17(1), 70–88. <https://doi.org/10.1177/15554120211017044>

Mkaouar, W. (2022). *Architecture of Video Games: Potential Reference* [Master Thesis, Rochester Institute of Technology]. <https://repository.rit.edu/theses/11288>

Pearson, L. C. (2020). A Machine for Playing In: Exploring the videogame as a medium for architectural design. *Design Studies*, 66, 114–143. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2019.11.005>

- Politopoulos, A., Mol, A. A. A., Boom, K. H. J., & Ariese, C. E. (2019). History Is Our Playground: Action and authenticity in "Assassin's Creed: Odyssey." *Advances in Archaeological Practice*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.1017/aap.2019.30>
- Radošinská, J. (2018). Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed. *Acta Ludologica*, 1(2), 4–17.
- Rochefort, S. de. (2021, November 24). Assassin's Creed Unity can't help rebuild Notre-Dame, and that's OK. *Polygon*. <https://www.polygon.com/features/22790314/assassins-creed-unity-notre-dame-restoration-accuracy>
- Sachdev, V., & Tillotson, G. (2002). *Building Jaipur: The making of an Indian city*. Reaktion Books.
- Sant'Elia, A. (1914). *L'architettura futurista: Manifesto*. Yale University Library <https://collections.library.yale.edu/catalog/2005431>
- Schreier, J. (2022, September 9). Video Game Industry Still Has Much to Learn About Excessive Overtime. *Bloomberg.Com*. <https://www.bloomberg.com/news/newsletters/2022-09-09/video-game-executive-faces-backlash-over-comments-about-crunch>
- Stephens, S. (2010). Ptolemaic Alexandria. In J. J. Clauss & M. Cuypers (Eds.), *A Companion to Hellenistic Literature* (1st ed., pp. 46–61). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118970577.ch4>
- Taher, H. (2020). *Representation of History in Assassin's Creed* [Bachelor thesis, Lund University]. <http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/9012747>
- Thompson, D. J. (2012). *Memphis under the Ptolemies* (2nd ed). Princeton University Press.