

BAB V

PENUTUP

Bab ini akan terdiri dari dua sub-bab yang mengandung simpulan terkait dengan penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya beserta rekomendasi yang peneliti temukan selama menyusun penelitian ini. Pada sub-bab pertama dalam bab ini, yakni simpulan, peneliti akan memaparkan penafsiran dan pemaknaan terkait dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Sementara itu, pada sub-bab rekomendasi, peneliti akan memaparkan rekomendasi berdasarkan kegiatan penelitian sebelumnya yang diperuntukkan bagi penelitian selanjutnya maupun bagi pembelajaran sejarah itu sendiri.

4.1 Simpulan

Peristiwa Revolusi Prancis dapat terlihat tergambar dalam isi cerita *video game Assassin's Creed: Unity*. Peneliti melihat bahwa isi cerita, terutama cerita utama yang dibawakan di dalam *video game* ini mengandung unsur-unsur dari peristiwa Revolusi Prancis. Baik itu dari latar yang dibawakan maupun tokoh yang terlibat di dalamnya. Pada cerita utama, dapat terlihat peristiwa sejarah yang identik dengan Revolusi Prancis tergambarkan menjadi latar dari cerita, seperti peristiwa Sidang *General Estates* 5 Mei 1789, yang hanya menampilkan momen ketika proses pidato pembukaan sidang berlangsung. Kemudian peristiwa penyerangan Bastille, yang digambarkan melalui sudut pandang sang tokoh utama yang sedang berada di dalam sel, dan diserbu dengan tembakan meriam serta kerumunan massa di luar penjara. Peristiwa 10 Agustus juga tergambarkan di dalam *video game* ini dengan menampilkan Istana Tuileries sebagai latar sekaligus disertai dengan kerumunan massa dan pertumpahan darah di dalamnya. Peristiwa *September Massacre* pun tergambar melalui latar yang dibawakan dalam salah satu misi yang memperlihatkan penyerangan terhadap salah satu penjara, yang mana di sini diperlihatkan penjara *Grand Chatelet*. Peristiwa Eksekusi Raja Louis XVI diperlihatkan dengan jelas, dimulai dari eksekusi menggunakan *guillotine* itu sendiri, hingga suasana irungan drum dan latar tempat yang digunakan. Peristiwa Pemerintahan Teror hingga Peristiwa *Festival Supreme Being* pun turut

diperlihatkan melalui cerita utama yang disajikan di dalam *video game*. Meskipun pada beberapa kesempatan, peristiwa tersebut disisipkan dengan unsur fiksi dari serial ini, namun unsur fiksi yang disisipkan lebih bersifat mengisi detail-detail kecil dalam peristiwa tersebut yang tidak dijelaskan di dalam sejarah, dan secara garis besar tidak terlalu mempengaruhi peristiwa sejarah yang dibawakan. Kecuali pada beberapa misi yang mengubah jalannya peristiwa sehingga tidak sesuai dengan sejarah, seperti peristiwa pemungutan suara untuk menentukan hukuman raja dan peristiwa malam sebelum eksekusi Maximillien Robespierre.

Kemudian peneliti pun menemukan beberapa fakta sejarah di luar dari cerita utama yang juga dihadirkan dalam *video game* ini. Fakta tersebut yakni bangunan bersejarah yang ikonik pada masa tersebut. Bangunan bersejarah dapat terlihat tersebar di dalam peta *video game*. Beberapa contoh bangunan tersebut diantaranya yaitu Notre-Dame, Istana Tuileries, Bastille, *Place de la Revolution* serta keseluruhan dari Kota Paris itu sendiri. Adapun beberapa bangunan tidak dapat diakses secara langsung melalui peta dan hanya dapat diakses melalui misi. Beberapa contoh bangunan yang hanya dapat diakses melalui misi ini seperti Istana Versailles dan bagian dalam dari Hotel des Menus Plaisirs yang menjadi tempat pelaksanaan sidang *Estates General*. Bangunan yang ditampilkan di dalam *video game* ini digambarkan menyerupai dengan bangunan aslinya, meskipun terdapat beberapa kekeliruan, dikarenakan bangunan yang terdapat di dalam *video game* ini menggunakan referensi bangunan pada masa kini, sementara tentunya terdapat perbedaan detail antara bangunan yang eksis pada masa kini dengan bangunan yang eksis pada masa Revolusi Prancis.

Adapun tak hanya tokoh dan bangunan bersejarah yang eksis, detail kecil seperti pakaian yang dikenakan oleh tokoh yang selaras dengan zaman pun turut dihadirkan di dalam *video game* ini. Dalam *video game*, dapat terlihat para tokoh, baik itu tokoh penting maupun tokoh sampingan mengenakan pakaian yang selaras dengan zaman. Terlihat dalam situasi tertentu, para tokoh yang hadir digambarkan mengenakan pakaian yang selaras dengan latar tempat dan tingkatan sosialnya. Seperti yang terlihat pada Istana Versailles, pada momen tertentu para NPC (*Non-Playable Character*) terlihat menggunakan gaun dengan *panier* yang identik dengan busana yang menjadi tren pada masa itu. Terlihat pula pada tempat

yang berbeda, busana yang dikenakan pun disesuaikan, di Pasar misalnya, para NPC terlihat mengenakan celemek. Begitupun pada area sekitar gereja, diperlihatkan beberapa karakter yang menggunakan pakaian biarawati. Pakaian pun dalam *video game* ini menjadi ciri pembeda dari tiap faksi yang hadir di dalamnya. Salah satu contohnya yakni faksi Garda Nasional yang digambarkan mengenakan seragam khas dari faksi tersebut dan *sans-cullotes* yang mengenakan celana tanpa kulot yang menjadi identitas dari faksi tersebut. Selain itu, terdapat pula simpul tiga warna yang menjadi benda yang ikonik di dalam lintas sejarah Revolusi Prancis. Meskipun simpul tiga warna ini tidak ditemukan di dalam *gameplay video game*, dan hanya dapat ditemukan melalui bagian *database* yang tersedia di dalam *menu video game* ketika pemain menjeda permainan.

Secara umum, *video game Assassin's Creed: Unity* sudah cukup merepresentasikan peristiwa Revolusi Prancis yang diangkat menjadi latar dalam cerita. Hal ini terlihat dari unsur-unsur yang identik dengan Revolusi Prancis yang muncul di dalam *video game* ini, baik itu berupa peristiwa sejarah, bangunan bersejarah, maupun ilustrasi pakaian yang dihadirkan. Terlepas dari bumbu fiksi yang sudah tentu dihadirkan untuk menambah kesan dalam cerita. Peneliti merasa bahwa *video game* ini cocok untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari peristiwa Revolusi Prancis. Hal tersebut karena Revolusi Prancis dalam *video game* ini dapat dihadirkan dengan interaktif, didukung dengan sistem *open world* yang digunakan dalam *video game* ini sehingga peserta didik dapat lebih bebas untuk mengeksplor Prancis pada masa revolusi. Sifatnya yang interaktif dapat membuat peserta didik akan merasa lebih menyatu dengan suasana revolusi yang dihadirkan di dalam *Assassin's Creed: Unity*. Meskipun begitu, perlu adanya arahan dari pengajar sehingga sejarah yang dipahami oleh peserta didik tetap pada jalur sejarah yang semestinya dan mengesampingkan unsur fiksi yang dihadirkan di dalamnya.

4.2 Rekomendasi

Berikut rekomendasi yang peneliti berikan berdasarkan pengalaman peneliti selama menyusun penelitian ini.

1. Bagi mahasiswa Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia, penelitian ini dapat menjadi referensi sekaligus sumber bacaan berharga mengenai Representasi Konten Revolusi Prancis dalam *Video Game Assassin's Creed: Unity*. Melalui penelitian ini, secara garis besar pembaca akan mendapatkan wawasan terkait dengan representasi sebuah peristiwa sejarah dalam media *video game*.
2. Bagi dunia pendidikan, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam penggunaan *video game* dengan konten sejarah untuk pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi sumber belajar untuk menarik minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang dinilai membosankan, terutama pada materi yang termuat di dalam mata pelajaran Sejarah Peminatan dalam Kompetensi Dasar 3.4 Menganalisis pemikiran-pemikiran yang melandasi revolusi-revolusi besar dunia (Amerika, Perancis, Cina, Rusia, dan Indonesia).
3. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menyusun penelitian dengan menggunakan metode konten analisis kualitatif. *Video game* terkhusus serial *Assassin's Creed* sangat jarang diangkat di dalam penelitian, terutama untuk mencari suatu representasi di dalamnya. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk melakukan riset mendalam sebelum melakukan pengkajian dikarenakan *Assassin's Creed* merupakan sebuah *game* bertemakan sejarah yang konsisten menyisipkan unsur fiktif pada tiap serinya. sehingga perlu ketelitian agar tidak tercampur dengan unsur sejarah yang sebenarnya.
4. Bagi konten/game kreator untuk berhati-hati dalam menghasilkan *video game*, sehingga dapat memunculkan *game* yang betul-betul mendidik dan menarik dengan konten kesejarahan yang mengeliminasi unsur-unsur kekerasan.