

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Assassin adalah pasukan khusus Islam golongan Syiah Ismailiyah Nizari yang bermarkas di Alamut, Iran. Kelompok ini sangat taat kepada Imam Syiah Ismailiyah Nizari bahkan rela tidak bernyawa demi melaksanakan perintah Imam Syiah Ismailiyah Nizari katakana. Assassin adalah anggota dari kelompok Ismailiyah, sebuah sekte dari sekte dan masuk kedalam cabang dari Syiah. Permusuhan Syiah dengan golongan Sunni menjadi permusuhan terbesar dalam dunia Islam (d'Herbelot 1697).

Assassin merupakan kelompok pembunuh yang radikal dan dikenal kejam. Assassin melakukan praktik pembunuhan secara diam-diam dan mampu berubah menjadi seseorang yang baru dengan cara mengubah kebiasaan, bahasa, pakaian, sikap, dan perilaku dari berbagai bangsa dan rakyat. Sambil menghilangkan jejak dibalik penyamaran, pembunuhan bisa Assassin lakukan kapan pun menggunakan sebuah belati yang selalu Assassin bawa (Brocardus 1906). Assassin lahir dalam golongan Syiah Ismailiyah Nizari sebagai bentuk perlawanan serta jawaban atas sikap Dinasti Seljuk di bawah Khilafah Abbasiyah yang berlaku zalim dan memburu pengikut Ismailiyah. Golongan Ismailiyah dengan taktik yang militan dan memiliki cita-cita revolusioner mampu menggunakan Assassin dalam sebuah makar kepada penguasa yang sedang bertakhta (Lewis 2009).

Selain Assassin dari Timur Tengah yang terkenal di atas, terdapat berbagai kelompok atau organisasi aksi pembunuhan profesional yang tumbuh di berbagai belahan dunia dengan *background* dan tujuan yang berbeda-beda. Organisasi-organisasi tersebut antara lain; Werwolf dari Nazi Jerman, Vishkanya yang berasal dari India kuno, The Black Hand dari Serbia, Sicarii yang berasal dari Yerusalem, serta Petrus yang berasal dari Indonesia. Kelompok-kelompok pembunuhan tersebut memiliki tujuan dan metode pembunuhannya masing-masing.

Kata *Assassin* ini awalnya dipopulerkan di Eropa oleh para sarjana, penulis, dan pengelana bangsa Eropa seperti Marco Polo di abad ke-13 serta para pasukan tentara

salib dari Eropa yang menceritakan kisah kesetiaan kaum Assassin serta keberanian Assassin menghadapi bahaya yang ada dan bahkan rela dieksekusi mati demi pemimpin Assassin. Hal itu membuat bangsa Eropa menjadikan nama Assassin identik dengan kesetiaan dan pengorbanan diri sebelum akhirnya berubah makna menjadi pembunuhan (Lewis 2009). Menurut Silvestre de Sacy, sarjana ahli dunia Arab paling besar di zaman itu, kata Assassin berasal dari kata *hasyisyi* dari bahasa lokal Suriah yang merupakan pengertian dari penyalahgunaan yang menjadi bahan ejekan kepada sekte-sekte tertentu sebagai bentuk ungkapan keburukan atas kepercayaan aneh dan kebiasaan yang berlebihan dalam beribadah (Sacy 1818).

Dalam budaya pop, Assassin diperkenalkan lewat *video game*, film dan novel dengan cerita dan asal-usul yang berbeda. Dalam seri *game* terkenal ada sebuah *franchise* dari Ubisoft yang bernama *Assassin's Creed* yang diluncurkan pada akhir tahun 2007 dengan jumlah 21 seri sampai saat ini dan dimainkan di berbagai macam *platform*. Seri *game* ini bercerita tentang pertarungan di antara Assassin yang memperjuangkan perdamaian dengan cara kebebasan melawan Templar yang menginginkan perdamaian yang diawasi secara sistem dan aturan di bawah kekuasaan Assassin. Berdasarkan sumber dari media-media yang menceritakan tentang Assassin, terjadi miskonsepsi yang sesungguhnya dengan informasi yang diterima oleh masyarakat usia remaja, hal ini salah satunya disebabkan kurangnya informasi yang valid dan informasi yang sulit dipahami oleh masyarakat usia remaja karena cerita tentang Assassin yang masyarakat terima melalui informasi yang awalnya bersumber dari dunia hiburan seperti *game*, film dan novel.

Topik tentang Assassin ini menarik untuk diangkat, dikarenakan sebagian banyak orang yang mempersepsikan pembunuhan yang Assassin lakukan sebagai hal yang negatif dan atas urusan pribadi, padahal Assassin melakukan praktik pembunuhan yang dirancang sedemikian rupa berupaya untuk meredam gejolak yang ada di masyarakat. Assassin juga bertujuan untuk melawan siapa saja yang menghalangi dan mengganggu dakwah Syiah Ismailiyah. Dengan pengetahuan perancang yang bersumber dari berbagai referensi kisah Assassin didukung dengan kompetensi yang perancang miliki

dalam disiplin ilmu desain komunikasi visual, maka perancang mencoba menyampaikan kembali kisah Assassin dalam bentuk *board game*.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Adanya *game* seperti Assassin's Creed mengubah cara pandang dari kaum Assassin yang sebenarnya, padahal Assassin melakukan pembunuhan untuk membebaskan suatu negara atau wilayah.
- Banyak masyarakat menganggap organisasi pembunuhan seperti halnya Assassin merupakan organisasi kejahatan semata, padahal pada dasarnya organisasi ini melakukan tindakan pembunuhan bukan atas dasar kepentingan pribadi melainkan untuk menyelamatkan daerah Ismailiyah dari serangan tentara Seljuk serta melawan siapa saja yang menghalangi dan mengganggu dakwah Syiah Ismailiyah.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dapat dirumuskan adalah bagaimana mengenalkan Assassin pada masyarakat?

## **I.4 Batasan Masalah**

Luasnya permasalahan yang ada berfokus pada visualisasi Assassin, Wazir Seljuk, Pengawal Wazir, Tentara Seljuk, serta strategi pembunuhan Assassin, senjata Assassin, dan bagaimana Assassin tersebut melaksanakan misi pada saat kepemimpinan Hasan bin Sabbah di Alamut pada periode klasik Islam fase disintegrasi yaitu tahun 1092 sampai 1124 dan berdasarkan rujukan dari buku yang berjudul Assassin: Kaum Pembunuh dari Lembah Alamut karya Bernard Lewis yang juga seorang sejarawan membahas kaum Assassin dari berbagai perspektif Sejarawan Eropa, Persia dan, sejarawan Sunni yang mendapatkan sumber-sumber dari kitab Ismailiyah.

## **I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **I.5.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk mengenalkan visualisasi kisah Assassin pada Islam periode klasik fase disintegrasi agar masyarakat di usia remaja sampai dewasa mengetahui kisah yang sesungguhnya.

### **I.5.2 Manfaat Perancangan**

Memberi pengetahuan dan wawasan baru kepada masyarakat tentang kisah *Assassin*.

1. Masyarakat dapat mengetahui visualisasi karakter Assassin.
2. Masyarakat mengetahui visualisasi karakter Wazir.
3. Masyarakat dapat mengetahui visualisasi karakter Pengawal Wazir.
4. Masyarakat mengetahui visualisasi Tentara Seljuk.
5. Masyarakat dapat mengetahui strategi pembunuhan Assassin.
6. Masyarakat mengetahui senjata yang digunakan Assassin ketika mengeksekusi target pembunuhan.
7. Masyarakat mengetahui alur pembunuhan yang Assassin lakukan.
8. Masyarakat menjadi paham akan tujuan Assassin didirikan.
9. Masyarakat mengetahui kastil-kastil Assassin.