

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberadaan sebuah sistem ekonomi perdagangan, industri dan alat-alat produksi yang dikendalikan oleh pemilik swasta dengan melakukan perdagangan langsung antar pembeli dan penjual dengan tujuan memperoleh keuntungan dalam ekonomi pasar bebas dapat dianggap sebagai suatu bentuk kapitalisme. Sistem ekonomi semacam ini memperlihatkan bahwa pemilik modal berusaha untuk meraih keuntungan sebesar-besarnya dengan modal usaha sekecil-kecilnya. Dengan prinsip tersebut, pihak pemerintah negara tidak dapat melakukan intervensi perdagangan guna memperoleh keuntungan bersama, tetapi intervensi pemerintah dapat dilakukan untuk kepentingan-kepentingan publik.

Walaupun demikian, kapitalisme berkembang di Eropa sejak abad ke-16 hingga abad ke-19. Perkembangan sistem ekonomi ini meliputi perbankan dan perindustrian komersial di Eropa yang berujung pada munculnya sebuah perusahaan-perusahaan yang melakukan produksi sebuah barang dengan skala besar, dengan cara mengolah bahan baku menjadi barang jadi/produk baru yang memiliki nilai lebih tinggi. Dalam proses produksi suatu barang, komoditas seperti tanah untuk ruang produksi, mesin untuk mempercepat proses produksi dan tenaga kerja sangat dibutuhkan sehingga proses perubahan dari bahan baku ke barang jadi dapat dilakukan secara tuntas.

Proses produksi tersebut tidak dapat dilakukan secara individu karena prosesnya membutuhkan kapital yang besar sebagaimana yang disebutkan di atas. Kondisi tersebut mendorong munculnya sekumpulan individu yang tergabung dalam sebuah komunitas dan dikenal dengan sebutan *guild* sebagai cikal bakal perusahaan yang ada di era modern. Melalui keberadaan *guild* tersebut kapitalisme tidak hanya dipandang sebagai suatu pandangan hidup yang menginginkan keuntungan belaka melainkan juga sebagai alat menguasai ekonomi dan politik. Hal ini sejalan dengan gagasan Marx (1876) mengenai bagaimana sebuah perusahaan yang disebut kapitalis akan selalu mencari profit sebanyak-banyaknya dengan cara apapun seperti monopolisasi pasar, menyogok aparat pemerintah dan mengeksploitasi pekerja.

Fenomena kapitalisme ini muncul pula pada *video games Assassin's Creed: Syndicate* yang menceritakan keberhasilan sebuah organisasi bernama *Knight Templar* dalam menguasai masyarakat London melalui ekonomi dan kekuasaan mereka. Keberhasilan tersebut dapat dicapai setelah *Knight Templar* menunjuk Crawford Starrick sebagai pemilik Starrick Industries yang kemudian diangkat sebagai Grand Master di kawasan Inggris. Melalui Starrick dan kepemimpinannya, *Knight Templar* berhasil mengendalikan sektor Industri, komunikasi, transportasi, perbankan, farmasi, dan medis, sehingga Dia memiliki pengaruh terhadap kerajaan Inggris. Pengaruh itu merupakan bukti bahwa *Knight Templar* mempunyai kuasa atas hajat hidup masyarakat London.

Terkait dengan hal di atas, beberapa penelitian mengenai *video games Assassin's Creed* telah dilakukan Pertama, Lisa Gilbert (2016) dalam penelitiannya yang berjudul "*The past is your playground : The challenges and Possibilities of Assassin's Creed: Syndicate for Social Education*". Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana *video game Assassin's Creed: Syndicate* digunakan sebagai media untuk tujuan pendidikan sosial karena aspek historis yang ditunjukkan dalam permainan cukup akurat, isu sosial yang diangkat dari penelitian ini berfokus pada membandingkan kehidupan sosial di London di masa lalu dan sekarang. . Penelitian kedua adalah, "*The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III*" oleh Adrienne Shaw (2015). Penelitian ini berfokus pada keakuratan historis dan politik dalam *Assassin's Creed III* dan membandingkan kondisi politik saat pertama kali amerika memperjuangkan kemerdekaanya dengan kondisi politik amerika modern. Penelitian ketiga adalah "*The Working-Class Struggle in Assassin's Creed Underworld Novel*" oleh Satryo Priyambodho dan Nenden Rikma Dewi (2018) yang berfokus pada perjuangan kehidupan kelas pekerja di kota London. Ketiga penelitian membahas realisme historis dan membandingkan satu kondisi di masa lalu yang direpresentasikan pada *Assassin's Creed* dengan masa sekarang.

Sementara itu, penelitian kali ini berfokus untuk memaparkan fenomena kapitalisme yang terjadi pada revolusi industri di London pada tahun 1868 yang dilakukan oleh organisasi *Knight Templar* pada *video games Assassin's Creed: Syndicate*. Untuk menganalisis fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan gagasan Kapitalisme dari Marx (1867) gagasan Nitsche (2008) mengenai *video*

games spaces untuk membahas data berupa *screenshot*. Selain itu, gagasan Newman (2004) mengenai *video games* sendiri untuk membedah data. Maka, Penelitian ini berjudul “**Praktik Kapitalisme *Knight Templar* pada *Assassin’s Creed: Syndicate Video Games*”**”

1.2 Rumusan Masalah

Perihal dengan pendekatan yang penulis pergunakan dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Aspek Kapitalisme apa yang muncul pada game *Assassin’s Creed: Syndicate*?
2. Apa dampak dari aspek Kapitalisme terhadap masyarakat London pada game *Assassin’s Creed: Syndicate*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi aspek kapitalisme yang muncul pada game *Assassin’s Creed: Syndicate*
2. Mengidentifikasi dampak dari aspek Kapitalisme terhadap masyarakat London pada game *Assassin’s Creed: Syndicate*

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berharap ada manfaat yang bisa diambil oleh semua pihak. Secara teoretis, tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi kapitalisme dalam permainan *video games* menggunakan Teori Kapitalisme oleh Karl Marx. Penelitian ini juga memberikan informasi berupa paparan tentang bertumbuhnya awal Kapitalisme di era Revolusi Industri dan pengaruhnya terhadap masyarakat London di era itu. Selain itu, penelitian ini juga menyarankan bahwa *video game* dapat digunakan sebagai sumber dan literatur dalam memahami masalah-masalah sosial seperti kapitalisme, kelas sosial dan lainnya.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan informasi kepada pembaca tentang kapitalisme dalam revolusi industri dan dapat membandingkannya dengan kapitalisme modern. Terlebih agar peneliti dan pembaca lebih menyadari tentang masalah-masalah kapitalisme dan ragam bentuknya. Mengenai *video games* sebagai sebuah sumber penelitian, peneliti menyadari bahwa *video games* layak dipelajari dan tidak dipandang sebelah mata karena *video game* dapat digunakan sebagai bahan pendidikan dan belajar tentang sejarah seperti *Assassin's Creed* yang selalu menempatkan latar sejarah dan tokoh-tokoh terkenal dalam kisah permainan .

1.5 Kerangka Pemikiran

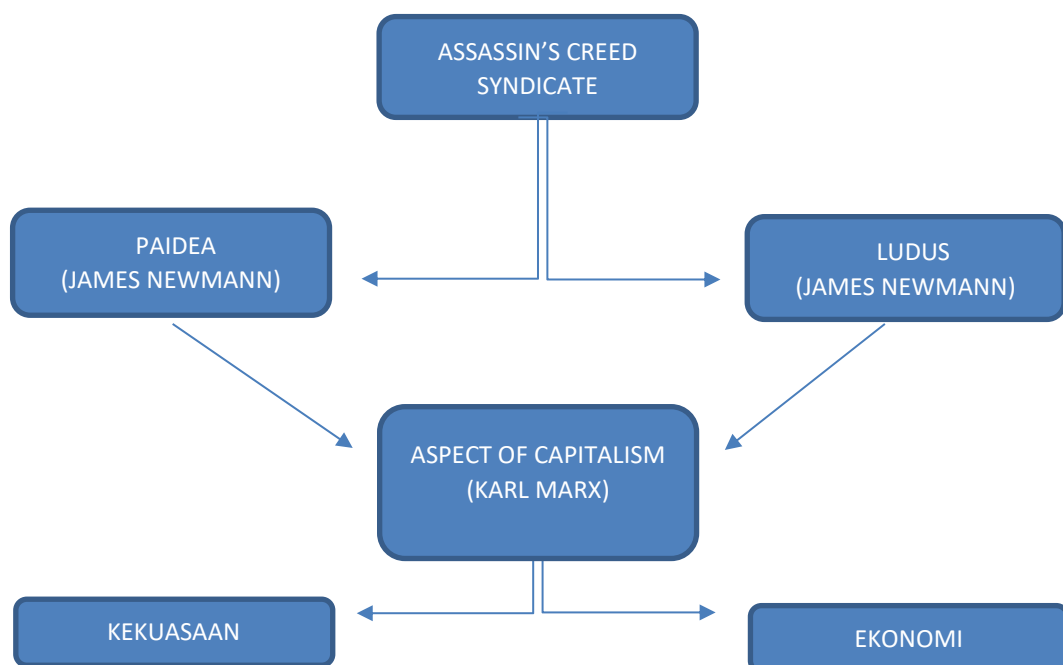
Assassin's Creed: Syndicate adalah permainan yang memiliki konsep dunia terbuka yang memberikan pilihan pemain untuk berjalan dan menjelajahi kota London untuk mendapatkan misi dan melanjutkan plot ceritanya, karena ini

adalah permainan dunia terbuka, itu artinya para pemain dapat menjelajahi dunia permainan mencapai apa pun. Seperti yang dikatakan Newman (2004) bahwa dalam *videogame* ada dua jenis cara bagi pemain untuk memainkan permainan, *Paidea* dan *ludus*. *Paidea* adalah jenis bermain game dengan tidak mengikuti aturan dan hanya bermain-main tanpa mencapai apa pun, *Ludus* adalah jenis bermain game dengan mengikuti aturan dan petunjuk dari *video games* yang memiliki tujuan dimana pemain harus menyelesaikan tugas untuk melanjutkan permainan.

Dalam *Assassin's Creed: Syndicate*, para pemain dapat memainkan game dengan kedua gaya permainan, ada dua jenis misi dalam game ini, Misi utama dan Misi sekunder. Misi utama adalah tujuan wajib yang pemain dipaksa untuk bermain untuk menyelesaikan cerita utama. Sementara misi sekunder adalah tujuan sekunder yang tidak memiliki kaitan langsung dengan cerita utama permainan. Kedua misi itu penting untuk menemukan aspek kapitalisme yang ada pada *video games* ini.

Dalam Misi utama, ditunjukkan cara *Knight Templar* mempertahankan kendali dan pengaruh terhadap orang-orang London dengan menguasai sektor ekonomi seperti Pabrik Besi dan jaringan transportasi. Selain itu, mereka juga mengendalikan informasi melalui perusahaan *Telegraph* mereka dan menjaga pengaruh mereka di sektor politik dengan cara menyuap pejabat tinggi di Parlemen. Meski demikian, semua hal itu dipertahankan melalui satu hal penting yaitu sektor ekonomi. Oleh karena itu, *Knight Templar* melihat peluang melalui sistem ekonomi kapitalisme dengan mengeksploitasi para pekerjanya dengan menurunkan upah dan menghasilkan sebanyak mungkin keuntungan dalam bisnis mereka.

Fenomena ini adalah praktik umum dalam Kapitalisme, sebagaimana Marx (1867) menyatakan bahwa mode produksi Kapitalis menciptakan masyarakat Kapitalis yang terbagi menjadi dua kelas, Kapitalis dan pekerja. Kapitalis adalah orang-orang yang memiliki alat-alat produksi seperti alat, pabrik, dan infrastruktur. Pekerja adalah orang-orang yang memiliki tenaga dan menjualnya dengan upah untuk bekerja di pabrik kapitalis. Karena Kapitalis adalah orang yang menentukan upah para pekerja, sistem ini mudah disalahgunakan oleh Kapitalis untuk mengeksploitasi para pekerja seperti Marx (1867) percaya bahwa kapitalis selalu mencari untuk membuat keuntungan sebesar mungkin, baik oleh menurunkan upah dan meningkatkan produktivitas. Penting bagi Ksatria Templar untuk mengendalikan sektor ekonomi sebanyak mungkin untuk mempertahankan kekuasaan mereka di London.



Bagan 1. Kerangka Teori