

**NOVELISASI GAME ASSASSIN'S CREED UNITY  
(KAJIAN INTERTEKSTUAL)**

***NOVELIZATION OF THE GAME ASSASSIN'S CREED UNITY  
(INTERTEXTUAL STUDY)***

Muhammad Hafiz Ansari; Sainul Hermawan; Dewi Alfianti  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
FKIP Universitas Lambung Mangkurat  
hafizansari214@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persamaan dan perbedaan antara unsur pembangun dari novel dengan versi gamenya. Fokus utama penelitian ini ialah permainan video dan novelisasi *Assassin's Creed Unity* sebagai kajian penelitian dengan mengkaji persamaan dan perbedaan yang terdapat pada keduanya. Perbedaan dan persamaan yang dimaksud ialah pada unsur intrinsiknya terdiri atas tokoh penokohan, latar, alur, dan sudut pandang pada gim dan novel. Metode yang digunakan adalah deskriptif komparatif, yaitu mendeskripsikan dan membandingkan. Hasil pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan yang disebabkan oleh adanya penambahan dan pengurangan pada setiap unsur intrinsiknya.

Kata kunci: intertekstual, novelisasi, dan gim

***Abstract***

*The purpose of this study is to describe the similarities and differences between the elements of the novel and the game version. The main focus of this research is the video game and novelization of Assassin's Creed Unity as a research study by examining the similarities and differences found in both. The differences and similarities in question are in the intrinsic elements consisting of characterization, setting, plot, and point of view in the game and novel. The method used is descriptive comparative, which is describing and comparing. The results in this study are similarities and differences caused by the addition and subtraction of each intrinsic element.*

*Keywords: intertextual, novelization, game*

**Pendahuluan**

Sampai saat ini, membaca novel telah menjadi kegiatan yang menghibur untuk mengisi waktu luang. Novel tidak hanya tersedia di Indonesia saja, tetapi juga di berbagai negara yang ada di dunia. Seorang pembaca novel kebanyakan tidak puas dan merasa cukup dengan berbagai karya dari negaranya sendiri sehingga minat terhadap novel dari pengarang asing terlampau cukup tinggi.

Begitu juga dengan video gim, terutama dengan gim buatan negara asing dengan popularitasnya baik di kalangan anak-anak maupun dewasa. Hal tersebut dikarenakan mekanisme permainan yang tiap tahun berkembang menjadi sangat kreatif, inovatif, tingkat kesulitan yang sangat tinggi, serta cerita yang sangat indah untuk ditonton penuh dengan drama dan lika-liku di dalam gim tersebut, oleh sebab itu ada beberapa

novel yang mengadaptasi cerita dari sebuah gim karena kisah yang terdapat dalam gim tersebut sangat cocok untuk diangkat menjadi sebuah novel.

Gim yang diadaptasi ke dalam bentuk novel ada banyak seperti *Alan Wake*, *Resident Evil*, *Assassin's Creed*, dan masih banyak lagi. Judul-judul yang disebutkan adalah beberapa gim yang sangat terkenal di seluruh dunia dan karena popularitasnya banyak dijadikan adaptasi ke dalam bentuk media lain termasuk novel.

*Assassin's Creed Unity* adalah gim lanjutan dari *series Assassin's Creed* yang dibuat pada tahun 2014 di Playstation 4, Xbox one, dan Komputer. Cerita dari gim ini masih sama, yaitu perselisihan antara Assassin dengan Templar. Cerita utamanya sendiri berada di Paris, Prancis pada tahun 1789-1794. Karakter utama dari gim ini adalah Arno Dorian.

Pada tanggal 20 November 2014, Oliver Bowden menerbitkan novel *Assassin's Creed Unity* di Inggris dan setelahnya terbit di Amerika pada tanggal 2 Desember 2014 yang diterbitkan oleh Penguin Books. Bulan Januari 2017 penerbit Fantasio menerbitkan versi terjemahan bahasa Indonesia dari novel ini yang diterjemahkan oleh Melody Violon. Novel ini diadaptasi dari gim dengan judul yang sama, tetapi diceritakan dari sudut pandang karakter yang berbeda. Sementara gim ini menggunakan sudut pandang Arno Dorian, novelnya menggunakan sudut pandang Elise de la Serre, teman masa kecil Arno.

Pengalihan suatu karya ke dalam bentuk karya lain disebut sebagai alih wacana. Damono (2014: 13) berpendapat alih wacana adalah transformasi dari satu bentuk seni ke bentuk lain atau sebaliknya seperti, ekranisasi pengubahan karya seni menjadi film atau gim, musikalisasi pengubahan puisi menjadi bentuk lagu, dramatisasi pengubahan bentuk dari salah satu bentuk seni menjadi pertunjukan teater atau drama, dan novelisasi mengubah film atau gim menjadi sebuah novel.

Pengalihan dari media seperti film atau gim menjadi bentuk novel disebut sebagai novelisasi. Novelisasi adalah “sebuah fiksi (biasanya novel paperback) berdasarkan film beranggaran besar yang perilisannya (kurang lebih) terkait dengan perilis film tersebut” (Mahlknecht, 2012: 138).

Walaupun sebuah novel diadaptasi dari suatu media seperti gim atau film. Tetapi terdapat sebuah perbedaan di dalamnya yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti sulit ditulis, terlalu panjang untuk ditulis sehingga ada yang ringkas atau penulis yang mengubah cerita karena tidak sepemikiran. Kajian yang meneliti tentang hal ini adalah kajian intertekstual. Julia Kristeva (Culler, 1977:139 dalam Jabrohim, 2012:172), setiap teks karya sastra merupakan mosaik dari kutipan-kutipan, serapan, dan transformasi teks-teks lain. Oleh karena itu, suatu teks baru bermakna penuh dalam hubungannya dengan teks lain (teeuw, 1983: 65).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana persamaan dan perbedaan antara unsur pembangun dari novel *Assassin's Creed Unity* dengan versi gimnya. Alasan peneliti memilih permainan video dan novelisasi *Assassin's Creed Unity* sebagai kajian penelitian karena persamaan dan perbedaan yang terdapat pada keduanya, dan juga peneliti tertarik dengan bagaimana cara si penulis dalam menuliskan cerita, penggambaran karakter, latar dan alur pada novel *Assassin's Creed Unity* kemudian menghubungkannya pada versi gimnya.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif komparatif. Natsir dalam Santosa (2015: 270) memaparkan bahwa metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa di masa sekarang.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan metode gabungan deskriptif komparatif, yaitu mendeskripsikan dan membandingkan. Penulis menggunakan metode ini untuk mendeskripsikan perbandingan antara unsur pembangun berdasarkan kata-kata pada setiap paragraf dan dialog pada setiap adegan dari gim dan novel *Assassin's Creed Unity*.

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif. Alasan penulis memilih jenis penelitian ini karena data yang dihasilkan dalam penelitian berupa unsur-unsur pembangun yang ditemukan dari kata pada setiap paragraf dalam novel, dialog dan adegan di dalam gim *Assassin's Creed Unity*.

### **Sumber Data**

Sumber data yang digunakan adalah gim *Assassin's Creed Unity* buatan Ubisoft 2014 dan Novel *Assassin's Creed Unity* karya Oliver Bowden. Novel *Assassin's Creed Unity* memiliki ketebalan 404 halaman merupakan cetakan ketiga yang diterbitkan oleh Fantasio pada bulan Januari 2017. Data-data yang diambil merupakan paragraf dan kalimat yang ada di dalam novel.

Pada gim *Assassin's Creed Unity* dibuat oleh Ubisoft pada tahun 2014 dengan cerita utamanya memiliki dua belas bagian yang disebut sebagai sequences. Data- data yang akan diambil hanya pada misi atau cerita utamanya, yaitu berupa adegan dan dialog pada setiap cutscene (potongan adegan), kemudian gambar dari setiap tempat yang menjadi latar pada misi utamanya.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memainkan gim dan membaca novel yang akan dianalisis dan diteliti.
2. Melakukan kajian pustaka guna memahami konsep teoretis yang berkaitan dengan fokus permasalahan.
3. Mengumpulkan data yang relevan berasal dari gim dan novel yang diteliti, yaitu unsur pembangun dari gim dan novel.
4. Menginterpretasi dan penilaian terhadap penelitian yang dilakukan.
5. Membuat kesimpulan berdasarkan hasil penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah teknik analisis perbandingan, yaitu membandingkan persamaan dan perbedaan unsur pembangun pada subjek yang diteliti.

Tahapan analisis data sebagai berikut: (1) menemukan persamaan antara dua objek yang dibandingkan dalam hal ini alur, penokohan, latar, dan sudut pandang (2) menemukan perbedaan antara dua objek yang dibandingkan dalam hal tema, alur, penokohan, latar, sudut pandang, amanat; dan (3) memaknai novel sebagai hasil perbandingan tersebut.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Dalam karya adaptasi pasti ada perbedaan dan persamaan pada karya pendahulunya. Begitu juga dengan novelisasi *Assassin's Creed Unity* yang di dalamnya juga terdapat persamaan dan perbedaan dengan versi gimnya. Perbedaan yang paling dasar adalah bagaimana cara penyampaian ceritanya, versi gim menggunakan visual, sedangkan versi novel menggunakan narasi tulisan. Kemudian, persamaan dan perbedaannya dapat dilihat dari unsur pembangunnya terutama pada unsur intrinsik yang mendukung jalannya cerita sehingga menjadi padu.

Perubahan tersebut mempermudah penulis novelisasi *Assassin's Creed Unity* untuk memperluas alur serta pengembangan tokoh yang ada di dalam versi gimnya, hal tersebut memberikan ruang bagi pembaca untuk mempelajari latar belakang karakter dan memperdalam hubungan antarkarakter.

#### **a. Unsur pembangun gim *Assassin's Creed Unity***

Pada gim *Assassin's Creed Unity* aspek utama untuk memuaskan para pemain ialah dengan melalui tampilan visual. Dalam penelitian ini peneliti hanya fokus pada unsur intrinsik, yaitu:

1. Tema, tema pada gim *Assassin's Creed Unity* membahas tentang persatuan (Unity) hal tersebut dapat dilihat secara langsung dari hubungan antara tokoh utamanya, yaitu Arno yang seorang *Assassin* dengan Élise yang seorang *Templar*, dua orang dari ordo yang saling bertentangan bersatu untuk melawan musuh sama.
2. Tokoh penokohan, Abrams Nurgiyantoro (2002: 165) menjelaskan bahwa tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, drama, film yang oleh pembaca dan penonton ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Dalam gim *Assassin's Creed Unity* semua karakter ditampilkan melalui visual jadi pemain dapat melihat wujud si tokoh baik tokoh utama maupun tokoh antagonisnya. Tokoh utama (protagonis) dalam versi gim adalah Arno Dorian seorang pemuda yang suka bermain. Tetapi semua berubah sejak kematian ayah angkatnya dan dituduh sebagai pembunuhnya.
3. Alur, alur merupakan rangkaian peristiwa yang terdapat pada sebuah cerita. Sayuti (Wiyatmi, 2008: 36) alur adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Secara garis besar alur dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, pertengahan, dan akhir. Bagian awal berisi penjelasan yang mengandung ketidakstabilan dan konflik. Pada cerita *Assassins Creed* dalam versi gim menunjukkan rangkaian peristiwanya melalui misi yang disebut sebagai *sequences* (urutan) dan di dalamnya terdapat *memory* (ingatan) hal tersebut dilakukan karena ceritanya sendiri adalah melihat ingatan karena itulah menggunakan dua kata tersebut.
4. Latar, Wiyatmi (2008: 40) menjelaskan bahwa dalam cerita latar dibagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar latar sosial. Pada versi gim, latar tempat ditunjukkan secara visual. Artinya setiap bangunan bisa dilihat bukan cuma dilihat tetapi bisa diintraksi dan dijelajahi. Selanjutnya, untuk latar waktu sendiri ditunjukkan pada saat misi dimulai. Maksudnya ialah pada setiap misi sudah ditentukan tanggal dan untuk waktunya seperti pagi, siang, dan malam akan ditunjukkan melalui visual saat misi dimulai. Latar sosial pada versi gim menunjukkan keadaan Paris saat revolusi berlangsung. Yaitu dengan ditunjukkannya demo yang dilakukan masyarakatnya, serta kerusuhan dengan membakar bendera atau benda lain secara visual.
5. Sudut pandang, tidak seperti karya sastra yang cara menunjukkan sudut pandangnya dengan menggunakan kata aku sebagai sudut pandang orang pertama dan dia sebagai sudut pandang orang ketiga. Pada video gim sudut pandang ditunjukkan melalui kamera dengan bagaimana tokoh utama dalam gim tersebut disorot. Sudut pandang orang pertama kamera akan hanya menunjukkan wilayah sekitarnya tidak termasuk tokoh yang digerakkan pemain dengan alasan sebagai cara agar pemain seolah-

olah melihat lingkungan sekitarnya melalui mata si tokoh yang dimainkan. Pada gim *Assassin's Creed Unity*, sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang ketiga. Pemain mengontrol karakter utama, Arno Dorian, serta dapat melihatnya dari belakang atau atas. Sudut pandang orang ketiga memberikan gambaran yang lebih luas sehingga pemain dapat melihat lingkungan sekitar, pergerakan karakter, dan interaksi dengan objek atau tokoh lain di dalam gim.

6. Amanat, dalam gim *Assassin's Creed Unity* juga memiliki pesan yang ingin disampaikan oleh penulisnya. Pesan tersebut ialah jangan dibutakan oleh balas dendam. Hal tersebut dapat dilihat pada dua tokoh pada ceritanya, yaitu Arno yang bisa terlepas dari balas dendamnya dengan berusaha membantu dan melindungi orang terakhir yang dia cintai, yaitu Élise. Kemudian, ada Élise yang sudah dibutakan dengan balas dendam atas kematian ayah sampai memilih untuk mengejar pembunuh ayahnya daripada menolong Arno.

#### **b. Unsur pembangun novel *Assassin's Creed Unity***

Berbeda dengan versi gim-nya yang menggambarkan semuanya melalui narasi deskripsi atau dijelaskan melalui tulisan. Tetapi dari hal tersebut penulis bisa mengembangkan atau menguatkan karakter, latar, dan Alur di dalam versi novelisasi ini yang tidak bisa dilakukan dalam versi gim dengan adanya batasan yang disebabkan oleh kurang kuatnya kemampuan perangkat pada saat gim tersebut dibuat. Unsur pembangun pada novel yang menjadi fokus peneliti seperti berikut:

1. Tema, tema pada novel *Assassin's Creed Unity* memiliki persamaan seperti versi gimnya, yaitu tentang persatuan (*Unity*). Tetapi cara menunjukkan persatuan itu ada sedikit perbedaan, perbedaan itu terdapat dari adanya penambahan penyampaian tema tersebut. Pada gim persatuan ditunjukkan secara visual, yaitu kerja sama antara Arno dan Élise yang berbeda organisasi meninggalkan permusuhan antar organisasi untuk melawan musuh yang sama. Tetapi tema tersebut ditunjukkan melalui tujuan dan pemikiran Élise bahwa Assassin dan Templar memiliki tujuan yang sama, tetapi memiliki cara dan ideologi yang berbeda.
2. Tokoh penokohan, pada versi novel setiap tokoh yang ada dideskripsikan melalui tulisan berbeda dengan versi gim menampilkan karakternya melalui visual. Untuk versi novel karakter diberikan penguatan dari segi sifat dan hubungan antar sesama karakter. Pada versi novel tokoh adalah Arno dan Élise de la Serre, tetapi yang paling disorot adalah Élise de la Serre, sedangkan Arno akan menyimpulkan dan menjelaskan kejadian tersebut menurut sudut pandangnya. Tokoh Élise pada novel ini akan diperluas asal usulnya serta hubungan baik dengan keluarganya maupun dengan Arno itu sendiri. Untungnya pada versi novel

ini sifat dari tokoh yang ada pada versi gimnya seperti Arno dan lise tidak diberikan perubahan yang membuat para pemain tidak merasa aneh saat membaca versi novelisasinya.

3. Alur, alur dalam novel *Assassin's Creed Unity* menggunakan alur maju mundur dengan menggunakan sudut pandang yang berbeda. Sudut pandang Arno nanti akan ada di tanggal 12 September 1794 yang akan membaca jurnal punya Élise, saat itulah sudut pandang akan berganti kepada Élise pada tahun 9 April 1778 sampai 28 Juli 1794.
4. Latar, latar pada novel *Assassin's Creed Unity* digambarkan secara tertulis oleh penulis. Karena diuraikan melalui tulisan yang membuat penulis harus menggambarkan latar pada cerita novel ini secara detail dengan tujuan agar para pembaca mampu mendapatkan gambaran dari isi teks novelnya.
5. Sudut pandang, dalam novel *Assassin's Creed Unity*, sudut pandang orang pertama digunakan sebagai sudut pandang naratif yang memberikan pengalaman langsung dari sudut pandang karakter utama. Dalam hal ini, perspektif naratif novel mengambil posisi aku atau saya yang mengacu pada karakter utama, yaitu Arno Dorian dan Élise. Pada novel *Assassin's Creed Unity* sudut pandang tokoh utama dalam cerita akan berpindah saat pergantian bab dengan menunjukkan kata jurnal Élise atau Jurnal Arno dengan tujuan agar para pembaca dapat mengetahui dalam bab tersebut kata aku itu merujuk ke tokoh utama yang mana.
6. Amanat, Dalam Novel *Assassin's Creed Unity* memiliki persamaan amanat pada versi gimnya, yaitu janganlah dibutakan oleh balas dendam. Amanat tersebut dapat dilihat dari tokoh Élise yang telah dibutakan oleh balas dendamnya dan tidak peduli dengan rekan yang ada disampingnya, yaitu Arno.

**c. Transformasi Unsur Pembangun Gim *Assassin's Creed Unity* pada Novel**

Dalam sebuah karya, tidak terlepas dari namanya inspirasi dan adaptasi dari karya yang sudah ada sebelumnya. Berbagai karya yang dijadikan bahan inspirasi tersebut fondasi dasar dalam terbentuknya karya baru. Hal tersebut tidak terlepas dari subjek penelitian. Endraswara (2013: 132) berpendapat bahwa hipogram merupakan karya sastra yang melandasi karya selanjutnya, dan karya selanjutnya disebut transformasi. Transformasi tersebut bisa ditemukan dalam ceritanya atau media penyampaianya.

Dalam sebuah karya yang sudah di transformasi seperti novel *Assassin's Creed Unity* pada unsur pembangunnya terdapat persamaan dan perbedaan di dalamnya. Tujuan dari perbedaan dan persamaan pada novel *Assassin's Creed Unity* adalah untuk memberikan pengembangan cerita dan karakter yang tidak ada pada versi gimnya.

1. Transformasi tema, pada unsur tema memiliki tema yang sama, yaitu tentang persatuan Unity. Tetapi cara penulis menunjukkan tema tersebut ada perbedaan, yaitu pada novel tema persatuannya

ditunjukkan melalui pandangan Élise yang dia terima dari beberapa surat punya adik dari Jennifer Scott. Sedangkan pada versi gimnya tema persatuan tersebut hanya ditunjukkan secara langsung dan visual dari kerja sama antara Arno dan Élise dalam mengalahkan musuh mereka.

2. Transformasi Tokoh dan penokohan, perubahan yang paling tampak pada novel *Assassin's Creed Unity* terdapat dari cara mendeskripsikan para tokohnya pada versi gim para tokoh ditampilkan secara visual, sedangkan pada versi novel dalam bentuk teks. Dalam novel *Assassins Creed* tokoh utama dalam ceritanya tetap Arno Dorian, tetapi dengan penambahan karakter utama baru yaitu Élise de la Serre yang pada versi gimnya sebagai karakter tritagonis, kedua tokoh ini diperluas karakternya berdasarkan asal-usul, motivasi dan emosi pada karakter dan yang membuat para pemain gim yang membaca novelnya bisa lebih mengenal karakter Élise.
3. Transformasi alur, perubahan alur yang terjadi pada novelisasi gim *Assassin's Creed Unity* terjadi adanya penambahan dan pengurangan pada cerita. hal tersebut bisa terjadi disebabkan oleh pergantian tokoh utamanya yang awalnya Arno menjadi Élise. Jadi ada penambahan cerita seperti masa kecil Élise bersama ibunya sampai ibunya meninggal karena sakit, pertemuannya untuk pertama kali dengan mentornya.
4. Transformasi latar, pada latar novel *Assassins Creed Unity* terdapat perubahan di dalamnya. Perubahan yang paling mudah adalah bagaimana penulis menggambarkan latar dalam cerita. Karena dalam versi gimnya menggambarkan latarnya menggunakan visual, penulis dapat menjelaskan secara detail mengenai lingkungan, bangunan, dan tempat yang ada di dalam gim.
5. Transformasi sudut pandang, perubahan sudut pandang dalam gim dan novel *Assassin's Creed Unity* mencerminkan perbedaan cara penyajian cerita kepada pemain dan pembaca. Dalam gim *Assassin's Creed Unity*, cerita disajikan melalui sudut pandang orang ketiga. Pemain mengendalikan karakter utama, dalam hal ini Arno Dorian, tetapi melihatnya dari luar layaknya seorang pengamat. Di samping itu, dalam novel *Assassin's Creed Unity*, cerita disajikan melalui sudut pandang orang pertama. Pembaca mengalami cerita melalui mata karakter utama, yang mungkin Arno Dorian dan Élise. Pembaca mendapatkan pemahaman langsung ke dalam pikiran, perasaan, dan pengalaman karakter melalui narasi yang menggunakan kata-kata seperti “aku” atau “saya”. Sudut pandang orang pertama memberikan pendalaman emosional yang lebih besar dan memungkinkan pembaca untuk lebih dekat dengan pikiran dan perasaan karakter utama.
6. Transformasi amanat, amanat pada kedua kedua versi memiliki pesan yang sama, yaitu jangan dibutakan oleh balas dendam. Tetapi walaupun sama ada sedikit perbedaan pada kedua versi, yaitu

pada versi gim pesan yang disampaikan melalui adegan secara visual menggunakan bahasa Inggris jadi pemain bisa melihat secara langsung adegan yang dijadikan sebagai amanat.

## Pembahasan

*Assassin's Creed Unity* adalah serial populer yang menghubungkan unsur video gim dan novel. Gim *Assassin's Creed Unity* menawarkan pengalaman bermain yang memukau dengan mengikuti perjalanan karakter utama, Arno Dorian, dalam situasi Revolusi Prancis yang bersejarah. Di sisi lain, novelisasi *Assassin's Creed Unity* menawarkan narasi tertulis yang mendalam, memperluas cerita dan karakter dalam gim. Dalam perubahan dari gim ke novel, ada perubahan menarik dalam unsur pembentukan karakter, plot, dan latar. Pembahasan ditulis melekat dengan data yang dibahas. Pembahasan diusahakan tidak terpisah dengan data yang dibahas agar keterkaitan keduanya dapat tergambar jelas.

1. Unsur tema antara gim dan novel, Tema yang disampaikan pada gim *Assassin's Creed Unity* adalah tentang persatuan Unity. Persatuan yang dimaksud dalam gim ini digambarkan secara langsung oleh hubungan kerja sama antara Arno dan Élise yang di mana mereka berdua berasal dari dua organisasi yang saling bermusuhan, yaitu Arno dari Assassin sedangkan, Élise berasal dari Templar. Mereka berdua bekerja sama untuk membalas dan menyelidiki kematian dari ayah mereka. Pada versi novel *Assassin's Creed Unity* juga memiliki tema yang sama, yaitu tentang persatuan Unity, tetapi tema atau gagasan tersebut tidak hanya terdapat dari kerja sama Arno dan Élise saja, tetapi ada tambahan lain dari penulis yang tidak ada pada versi gimnya.
2. Tokoh Penokohan antara Gim dan Novel, Tokoh utama dalam gim *Assassin's Creed Unity* adalah Arno Dorian, yang menjadi Assassin untuk menebus kesalahannya di masa lalu sehingga menyebabkan kematian ayah angkatnya. Arno dapat berganti perlengkapan seperti pakaian dan senjata sesuai dengan kehendak pemain. Asal-usul Arno setelah itu tidak dijelaskan lebih banyak dikarenakan cerita pada gim itu sendiri yang fokus pada pencarian seorang Sage yang akan ditemui oleh Arno, hal tersebut membuat masa kecil Arno setelah diadopsi keluarga De la Serre tidak diceritakan lanjut. Di dalam gim ini terdapat banyak tokoh antagonis, namun ada satu tokoh antagonis utama yang menjadi sumber konflik di dalam cerita. Sedangkan pada versi novelnya sendiri tokoh utama dalam cerita ini adalah Arno dan Élise. Walaupun ada dua tokoh utama di dalam ceritanya, tokoh yang paling disorot adalah Élise dengan memberikan banyak pengembangan karakter seperti asal-usul motivasi difokuskan daripada Arno yang pada novel ini diceritakan sebagai seseorang yang akan menyimpulkan semua perjalanan Élise serta menjadi tokoh yang menutup cerita.

3. Unsur Alur Gim dan Novel *Assassin's Creed Unity*, Unsur alur dalam *Assassins Creed* menggunakan alur maju. Cerita dalam gim diceritakan melalui berbagai misi yang disebut sebagai *sequences* (urutan), di mana setiap *sequences* terdiri dari beberapa *memory* (ingatan). Penggunaan istilah *sequences* dan *memory* berkaitan dengan fakta bahwa cerita dalam gim ini disajikan sebagai ingatan seseorang yang dilihat melalui komputer. Sedangkan pada versi novel tidak jauh berbeda dengan versi gim. Dalam novel, saat awal bab dimulai akan menunjukkan tanggal ceritanya berlangsung dan lebih detail daripada versi gimnya yang membuat para pemain saat membaca novelnya dapat mengetahui pada tanggal berapa saat misi-misi tertentu yang tidak memasukkan tanggal di dalamnya.
4. Unsur latar gim dan novel *Assassin's Creed Unity*, Unsur latar dalam gim *Assassin's Creed Unity* disajikan secara visual, di mana lingkungan dan isinya dapat dilihat dan berinteraksi dengan pemain. Permainan ini berlatar di Prancis, khususnya di Paris dan Versailles. Setiap sequence awal menampilkan informasi mengenai hari, bulan dan tanggal sehingga pemain dapat mengetahui peristiwa bersejarah yang terjadi pada tanggal tersebut. Sedangkan pada versi novel dideskripsikan melalui tulisan. Seluruh keadaan baik bangunan, waktu dan masyarakatnya digambarkan melalui tulisan. Pada latar tempat masih sama dengan versi gimnya, yaitu berada di Prancis, tetapi dideskripsikan melalui tulisan yang membuat para pembaca baru atau para pemain gim yang ingin membaca novel tersebut harus mengimajinasikan latar tempatnya.
5. Unsur Sudut Pandang dalam Gim dan Novel *Assassin's Creed Unity*, Pada gim *Assassin's Creed Unity* sudut pandang yang digunakan merupakan sudut pandang orang ketiga, yaitu dengan pemain sebagai pengamat yang bisa melihat wujud fisik dari tokoh Arno sekaligus menggerakkannya dalam permainan. Dalam versi novel, sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang pertama dalam novel berarti narator, tokoh utama dalam novel yaitu, Arno dan lise menceritakan peristiwa dan pengalaman yang mereka alami melalui perspektif mereka masing-masing.
6. Unsur Amanat dalam Gim dan Novel, Unsur amanat pada versi gim dan novel memiliki persama yang ingin disampaikan, yaitu tentang jangan tebutakan oleh balas dendam. Amanat yang berasal dari gim dan novel juga berada di dialog yang sama. Hal yang membedakan dari amanat pada gim dan novel hanya pada cara menampilkannya.

## **Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini, ialah; (a) Dalam gim *Assassins Creed* dideskripsikan secara audio visual. Artinya para pemain bisa mendengar dialog pembicaraan dan setiap karakter dan tempat

pada gimnya. Dalam gim ini pemain juga bisa menjelajahi setiap lokasi yang sudah dibuat, yaitu kota Paris. Cerita pada gim ini diurutkan dengan yang namanya Sequences dan memory dengan alasan bahwa tokoh yang dilihat pemain berasal dari masa lalu yang dilihat melalui simulasi komputer. (b) Pada novel *Assassin's Creed Unity* dideskripsikan secara tertulis. Artinya semua yang ada disampaikan melalui tulisan. Novel ini termasuk dalam karya adaptasi yang di mana cerita terinspirasi dari versi gimnya. (c) Novel *Assassin's Creed unity* merupakan karya adaptasi dari versi gimnya. Pada karya adaptasi ada beberapa perubahan dari versi aslinya. Perubahan tersebut bisa berupa penambahan maupun pengurangan pada unsur pembangunnya. Dalam novel *Assassin's Creed unity* perubahan yang paling dasar adalah cara pendeskripsian yang awalnya ditunjukkan secara visual menjadi tertulis. Kemudian, adanya cerita, tokoh dan latar yang tidak ada pada versi gimnya.

## Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti berharap ada penelitian-penelitian selanjutnya yang mengenai tentang intertekstual atau penelitian lain yang mengkaji dari objek karya sastra terjemahan, atau gim. Peneliti berharap selanjutnya tentang penelitian intertekstual yang menggunakan objek novel terjemahan dan gim, film dan gim, gim dan film. Dari penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam studi adaptasi media dan pemahaman terhadap narasi yang berasal dari gim dalam bentuk novelisasi.

## Daftar Rujukan

- Bowden, Oliver. (2017). *Assassin's Creed Unity*. Jakarta: Fantastious.
- Damono, Sapardi Djoko. (2018). Alih Wahana. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Endraswara, Suwardi. (2013). *Metodologi Penelitian Sastra, Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Jabrohim. (2012). *Teori Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mahlknecht, Johannes. (2012). "The Hollywood Novelization: Film as Literature or Literature as Film Promotion?" *Poetics Today*. 33 (2): 137–168.
- Nurdiyantoro, Burhan. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rokhmansyah, Alfian. (2014). *Studi dan Pengkajian Sastra; Perkenalan Awal terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santosa, Puji. (2015). *Metodologi Penelitian Sastra Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan Penerapan*. Yogyakarta: Azzagrafika.
- Teeuw, A. (1983). *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia.

Ubisoft. (2014). *Gim Assassin's Creed Unity*. Playstation.

Wiyatmi. (2008). *Pengkajian Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.