

Representasi Sejarah Islam dalam Video Game: Analisis Assassin's Creed Mirage

by 032 Yuda

Submission date: 03-Dec-2025 06:44PM (UTC+0700)

Submission ID: 2834242229

File name: 032_Yuda.pdf (817.52K)

Word count: 4442

Character count: 28888

Representasi Sejarah Islam dalam Video Game: Analisis *Assassin's Creed Mirage*

Muhammad Yuda Ardhiyansyah
UIN Sunan Ampel Surabaya
muhammadyudaardhiyansyah@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengkaji representasi sejarah Islam dalam video game *Assassin's Creed Mirage* yang berlatar di Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah abad ke-9. Fokus utama penelitian adalah bagaimana game tersebut menggambarkan kehidupan sosial, politik, dan budaya masyarakat Islam, serta tingkat keakuratan historisnya dibandingkan dengan sumber sejarah yang otentik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bentuk representasi sejarah, dan menilai potensi game sebagai media edukasi nonformal. Metode yang digunakan adalah metode historiografi. Langkah-langkah ini digunakan untuk menelusuri data sejarah yang relevan dengan konteks masa Abbasiyah, lalu membandingkannya dengan elemen naratif dan visual dalam *Assassin's Creed Mirage*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini menyajikan representasi yang cukup akurat mengenai kehidupan sosial dan budaya Baghdad abad ke-9, meskipun terdapat unsur fiksi untuk memperkuat alur cerita. Secara keseluruhan, *Assassin's Creed Mirage* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan berpotensi menjadi sarana pembelajaran sejarah Islam yang interaktif bagi generasi modern.

Kata Kunci: *Assassin's Creed Mirage*, *Dinasti Abbasiyah*, *Representasi*, *Sejarah Islam*, *Video Game*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi dengan sejarah dan budaya. Salah satu media sarana yang kini banyak digunakan untuk merekonstruksi peristiwa-peristiwa masa lampau adalah video game. Game online merupakan permainan berbasis elektronik dan visual yang dapat diakses melalui jaringan internet. Melalui platform daring, berbagai jenis game disediakan dan memungkinkan banyak pengguna dari berbagai tempat untuk bermain secara bersamaan dan saling terhubung dalam satu sistem jaringan (Anisya et al., 2023). Video game, sebagai produk budaya populer, kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkembang menjadi medium baru dalam penyampaian narasi sejarah kepada masyarakat modern. Melalui visualisasi interaktif dan alur naratif, sejarah dapat dihadirkan kembali dalam bentuk pengalaman yang lebih hidup dan partisipatif. Antara video game dan cerita sejarah sebenarnya memiliki hubungan yang saling menyokong. Banyak jenis permainan yang mengambil latar dari peristiwa masa lampau,

sehingga keberadaan video game secara tidak langsung turut merawat memori kolektif manusia terhadap masa lampau (Johan., 2014).

Dalam video game, pemain disajikan dengan berbagai bentuk visual yang menghadirkan pengalaman imersif dan bermakna. Melalui gerak karakter, dialog, simbo, serta latar tempat, pemain tidak hanya menikmati hiburan, tetapi juga merasakan narasi yang hidup. Kompleksitas elemen visual dan interaktif ini menjadikan video game sebagai media digital yang melampaui sekedar tontonan, berbeda dari film karena melibatkan partisipasi langsung pemain. Seiring berkembangnya industri game, karakterisasi dalam video game juga semakin berkembang. Karakter kini digambarkan dengan identitas yang lebih beragam mencakup ras, etnis, gender, hingga agama sebagai bentuk upaya menghadirkan realitas sosial yang lebih kompleks dan inklusif. Namun demikian, keberagaman representasi ini tidak selalu menjamin penerimaan positif dari masyarakat. Penggambaran identitas tertentu dalam game sering kali menimbulkan perbedaan etid dan budaya, terutama ketika dianggap mestereotipkan atau menyimpang dari realitas sosial dan sejarah yang sesungguhnya (Maheswara dan Fatwa, 2021).

Dalam konteks ini, seri *Assassin's Creed* karya Ubisoft merupakan salah satu judul game paling populer di industri hiburan yang berlatar pada berbagai periode sejarah. Dengan perilsan judul baru hampir setiap tahun dengan masing-masing menampilkan latar tempat, peristiwa, dan tokoh bersejarah yang berbeda. Franchise ini telah menjelajahi berbagai era pascaklasik, mulai dari wilayah Levant pada masa perang Salib ketiga hingga masa feodal di Jepang pada akhir periode Sengoku (Politopoulus dkk., 2019). Seri terbaru, *Assassin's Creed Mirage* (2023), secara khusus mengangkat latar tempat di Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah pada abad ke-9, yaitu salah satu periode paling gemilang dalam sejarah peradaban Islam. *Assassin's Creed Mirage* merupakan seri ketiga belas dalam waralaba *Assassin's Creed* yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2007. Sejak kemunculannya, waralaba ini telah melibatkan ratusan juta pemain di seluruh dunia dan menjadi salah saatu seri game paling populer dalam industri hiburan digital. Edisi *Mirage* sendiri, yang dirilis pada tahun 2023, berlatar di Baghdad abad ke-9 dan berfokus pada tokoh Basim Ibn Ishaq karakter yang sebelumnya diperkenalkan dalam *Assassin Creed Valhalla* (2020) (Slingluf dkk., 2025).

Fenomena ini menarik karena game tersebut selain menyuguhkan arsitektur dan lanskap kota kuno, juga berupaya menampilkan aspek-aspek sosial, politik, dan budaya masyarakat era tersebut. Dinasti Abbasiyah dikenal dengan masa keemasan Islam, ketika pusat-pusat ilmu pengetahuan dan kebudayaan, seperti sekolah, observatorium, dan pusat penerjemahan bersinar (Hasibuan, 2021). Namun, tantangan besar muncul ketika representasi sejarah tersebut diuji terhadap keakurasian fakta historis. Dalam konteks representasi media, game sering kali melakukan adaptasi atau modifikasi demi kepentingan gameplay atau narasi, sehingga interpretasi sejarah menjadi suatu konstruksi (Pradana, 2024). Karena itu, penelitian ini penting untuk mengevaluasi bagaimana unsur-unsur sejarah Islam dalam game *Assassin's Creed Mirage*, serta sejauh mana game ini dapat menjadi sarana edukatif.

Dari perspektif akademik di Indonesia, tema representasi sejarah dalam video game belum banyak mendapat perhatian, terutama yang berkaitan dengan peradaban Islam. Beberapa penelitian lokal memang telah membahas mengenai tema representasi budaya atau mitos dalam game, seperti studi tentang representasi folklor Bali dalam *Pamali: The Hungry Witch* (2018) yang menunjukkan bahwa video game dapat merefleksikan memori kolektif dan tradisi lokal (Thabathaba'i & Widyananda, 2021). Penelitian lain mengenai representasi karakter Indonesia dalam *Mobile Legends* juga menyoroiti bagaimana mitos lokal dibentuk dan disebarluaskan melalui media digital (Gunawan & Bahaduri, 2020). Namun demikian, hingga saat ini masih belum ditemukan penelitian secara khusus menganalisis representasi sejarah Islam dalam konteks abad ke-9 di Dunia Arab melalui game *Assassin's Creed Mirage*. Penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya karena berfokus pada representasi sejarah Islam dalam video game, bukan sekadar budaya lokal. Selain itu, *Assassin's Creed Mirage* dipilih sebagai studi kasus utama karena berlatar Baghdad masa Dinasti Abbasiyah.

Dalam konteks historiografi, *Assassin's Creed Mirage* menarik karena menghadirkan aspek-aspek autentik peradaban Abbasiyah, seperti Baitul Hikmah, sistem pemerintahan khalifah, hingga kehidupan sosial masyarakat urban (Ubisoft, 2023). Namun, sebagai karya fiksi game ini tentu melakukan seleksi terhadap fakta sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini akan menilai bagaimana batas antara sejarah dan imajinasi dikonstruksi, serta bagaimana hal tersebut menjadi persepsi pemain terhadap Islam sebagai peradaban.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi sejarah Islam dalam game *Assassin's Creed Mirage* serta menilai tingkat unsur-unsur historis yang ditampilkan dibandingkan dengan catatan sejarah Islam klasik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi potensi game sebagai media edukasi nonformal (edutainment) yang dapat memperkenalkan nilai-nilai, tokoh, dan warisan peradaban Islam kepada masyarakat modern melalui pendekatan visual interaktif dan narasi digital yang insentif.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode historis dengan empat tahapan sebagai berikut:

1. Heuristik

Heuristik adalah mencari dan mengumpulkan sumber-sumber sejarah yang relevan dengan topik penelitian, sumber sendiri dibagi menjadi dua, yakni sumber primer dan sumber sekunder.

2. Verifikasi

Verifikasi adalah proses menilai keaslian dan kebenaran sumber yang telah dikumpulkan, tahapan ini sendiri dibagi menjadi dua, kritik intern (menilai isi sumber, apakah informasinya dapat dipercaya, dan sesuai dengan fakta lain yang ditemukan), dan kritik ekstern (memeriksa keaslian sumber dari segi fisik, seperti tanggal, bahan penulis, atau bentuk dokumen).

3. Interpretasi

Setelah sumber-sumber diverifikasi, selanjutnya masuk ke tahapan interpretasi, yaitu menafsirkan dan menghubungkan fakta-fakta sejarah yang telah teruji.

4. Historiografi

Tahap terakhir adalah historiografi, yaitu penulisan hasil penelitian sejarah dalam bentuk karya ilmiah atau narasi sejarah (Kuntowijoyo, 2013).

Secara teoritis, penelitian ini menggunakan teori representasi (Stuart Hall), secara garis besar teori representasi adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami bagaimana makna dan pemahaman tentang dunia serta budaya dihasilkan, dikomunikasikan, dan dipertahankan melalui berbagai simbol, gambar, atau tanda. Representasi tidak hanya menggambarkan realitas, tetapi juga menciptakan cara pandang tertentu terhadap realitas itu sendiri. Dengan demikian, representasi memiliki peran penting dalam membentuk persepsi, identitas, serta hubungan sosial di dalam masyarakat (Sofia dan Sunjaya, 2024). Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi gameplay, dokumentasi visual, dan studi literatur sejarah serta teori media.

Penelitian ini memiliki dua signifikansi utama. Pertama, penelitian ini memperkaya kajian media dan budaya populer dengan menghadirkan analisis representasi Islam yang lebih mendalam dan kontekstual dalam arus utama (*mainstream*). Kedua, penelitian ini menawarkan perspektif baru tentang video game sebagai media edukatif lintas budaya dan lintas generasi, yang mampu menyampaikan nilai dan warisan peradaban Islam melalui pengalaman interaktif.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka permasalahan utama yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana *Assassin's Creed Mirage* merepresentasikan kehidupan sosial, politik, dan budaya Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah abad ke-9?
2. Bagaimana unsur-unsur sejarah Islam yang ditampilkan dalam *Assassin's Creed Mirage* memiliki akurasi terhadap sumber-sumber sejarah?
3. Bagaimana representasi tokoh sejarah dalam *Assassin's Creed Mirage*?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi Kehidupan Sosial, Politik, dan Budaya Baghdad Abad ke-9 dalam Video Game *Assassin's Creed Mirage*

Sejak pertengahan abad ke-8, Dinasti Abbasiyah muncul sebagai kekuatan politik baru yang menggantikan Dinasti Umayyad dan memindahkan pusat pemerintahan Islam dari Damaskus ke Baghdad. Masa kekuasaan Abbasiyah sering disebut sebagai "Masa Keemasan Islam" karena menandai puncak kemajuan dalam berbagai bidang seperti politik, ilmu pengetahuan, filsafat, ekonomi, dan seni. Keberhasilan ini tidak terlepas dari sikap terbuka Abbasiyah terhadap berbagai pengaruh luar, terutama dari peradaban Persia, India, dan Yunani yang kemudian diserap, dikembangkan, dan disesuaikan dengan nilai-

nilai Islam (Wulandari dkk., 2025). Kejayaan Baghdad tidak hanya terbatas pada wilayah Arab, tetapi juga mencakup seluruh dunia Islam. Kota ini menjadi tempat berkumpulnya para ilmuwan, filsuf, dan sastrawan dari berbagai bangsa. Salah satu pencapaian besar pada saat itu adalah berdirinya *Bait al-Hikmah* (Rumah Kebijaksanaan), sebuah perpustakaan sekaligus pusat penerjemahan dan penelitian yang didirikan oleh Khalifah al-Ma'mun. Di tempat inilah berbagai karya ilmiah dari Yunani, Persia, dan India diterjemahkan ke dalam bahasa Arab, melahirkan kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan, filsafat, matematika, astronomi, dan kedokteran (Tarmizi dan Roya, 2025).

Dalam konteks modern, representasi sejarah periode ini tidak hanya ditemukan dalam karya ilmiah atau film dokumenter, tetapi juga dalam bentuk media interaktif seperti video game. *Assassin's Creed Mirage*, yang dikembangkan oleh Ubisoft pada tahun 2023, menghadirkan latar Baghdad abad ke-9 dengan pendekatan yang berupaya menggabungkan unsur hiburan dan akurasi sejarah. Game ini menjadi menarik untuk diteliti karena mampu menyajikan pengalaman imersif yang membawa pemain ke dalam atmosfer kehidupan masyarakat Islam klasik, dengan kompleksitas sosial, politik, dan budaya pada masa tersebut. Analisis terhadap representasi Baghdad dalam *Assassin's Creed Mirage* menjadi penting karena media digital video game kini memiliki peran besar dalam membentuk cara pandang masyarakat modern terhadap sejarah. Melalui visualisasi yang mendetail dan narasi yang imersif, game ini mampu menghadirkan suasana kehidupan Baghdad abad ke-9 secara nyata dan menarik, sehingga dapat berfungsi sebagai sarana alternatif pembelajaran sejarah dan peradaban Islam.

Assassin's Creed Mirage menampilkan representasi yang menarik tentang keberagaman sosial Baghdad abad ke-9 pada masa Dinasti Abbasiyah. Dalam game ini, pemain dapat menjelajahi *Round City*, pusat kehidupan urban yang digambarkan sebagai kota kosmopolitan dengan dinamika sosial dan budaya yang tinggi. Berbagai golongan masyarakat dari ulama, pedagang, biarawan, hingga pendeta hidup berdampingan dalam harmoni, mencerminkan inklusivitas masyarakat Baghdad pada masa keemasan Islam. Karena pada abad ke-9, Baghdad memang dikenal dengan pusat pengetahuan dunia, tempat orang-orang dari berbagai penjuru datang untuk berdagang dan menuntut ilmu, terutama di Bait al-Hikmah. Salah satu aspek penting yang ditonjolkan oleh Ubisoft adalah kehadiran komunitas Yahudi, yang jarang diangkat dalam narasi populer tentang peradaban Islam. Representasi ini tampak melalui simbol menorah di area pemakaman sekitar Distrik Park dan adanya NPC yang berbicara dalam bahasa Ibrani. Detail semacam ini menunjukkan keseriusan pengembang dalam menghadirkan citra sosial yang historis dan beragam.



Gambar 1: Simbol menorah di area pemakaman (Codex Assassin, 2025)



Gambar 2: NPC yang berbicara dalam bahasa Ibrani (Codex Assassin, 2025)

Secara historis, penggambaran tersebut memiliki dasar kuat. Pada masa Khalifah al-Mansur hingga Harun al-Rasyid, Baghdad memang menjadi pusat ilmu pengetahuan dan perdagangan yang menampung berbagai komunitas agama dan etnis. Meskipun non-Muslim tunduk pada aturan seperti pembayaran jizyah dan ketentuan berpakaian, mereka tetap memperoleh perlindungan dan kebebasan hid²⁴ dalam struktur pemerintahan Islam. Melalui pendekatan ini, *Assassin's Creed Mirage* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang menyoroti toleransi dan pluralitas dalam peradaban Islam klasik.

Selain menggambarkan kehidupan sosial yang beragam, *Assassin's Creed Mirage* juga menampilkan dinamika politik yang kompleks di Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah. Melalui narasi dan latar permainan, Ubisoft berupaya merekonstruksi atmosfer politik abad ke-9 yang ditandai dengan intrik kekuasaan, perebutan kekuasaan, dan birokrasi khalifah. Permainan *Assassin's Creed Mirage* menggambarkan dinamika politik kota Baghdad pada era Dinasti Abbasiyah abad ke-9 sebagai sebuah sistem pemerintahan yang kompleks.

Pemain ditempatkan sebagai karakter utama yang bernama Basim Ibn Ishaq yang tergabung dalam kelompok rahasia *Hidden Ones* (Ubisoft, 2023). Kelompok ini secara naratif bertindak sebagai penyeimbang moral dan kekuatan bawah tanah yang menentang penyalahgunaan kekuasaan oleh institusi khalifah dan para wazir. Representasi ini meskipun bersifat fiktif, sejatinya menggambarkan realitas politik pada masa Abbasiyah, di mana perebutan kekuasaan di istana sering kali melibatkan konflik antarfraksi, antara pejabat sipil, militer, dan ulama istana (al-Tabari, 1989).

Beberapa misi dalam permainan menyinggung langsung peranan wazir (menteri besar) yang memiliki pen²⁸ruh besar terhadap kebijakan khalifah. Hal ini sesuai dengan catatan sejarah, seperti pada masa Khalifah al-Mutawakkil (847-861 M), di mana kekuasaan administratif sering kali dipegang oleh pejabat-pejabat non-Arab seperti bangsa Persia atau Turki, yang kemudian memunculkan ketegangan politik internal. Dalam konteks game ini berhasil menampilkan suasana politik yang penuh intrik namun tetap menggambarkan struktur pemerintahan Islam yang hierarkis dan terpusat.

Selain itu, arsitektur kota seperti Istana Khalifah (*Capital Palace*) dan area administratif di *Round City* juga dirancang dengan detail yang merepresentasikan simbol kekuasaan dan kemegeahan Abbasiyah. Pemain dapat melihat bagaimana politik dan agama saling berkelid, di mana kekuasaan khalifah tidak hanya bersifat duniawi tetapi juga spiritual sebagai *Amir al-Mu'minin* (Pemimpin Orang Beriman). Dalam beberapa adegan, legitimasi politik khalifah bahkan dikaitkan dengan dukungan moral dari ulama dan tokoh agama, memperlihatkan bahwa kekuasaan pada masa itu dibangun di atas dasar politik sekaligus keagamaan.

Selain dari aspek sosial dan politik, *Assassin's Creed Mirage* juga menghadirkan representasi budaya Islam yang mendalam, khususnya yang berkaitan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, seni, dan kehidupan urban di Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah. Ubisoft menggambarkan Baghdad abad ke-9 sebagai kota kosmopolitan yang menjadi pusat peradaban dunia Islam, di mana ilmu, sastra, dan seni berkembang pesat (Ubisoft, 2023).

Kota Baghdad sendiri digambarkan secara historis akurat dengan kehadiran Bayt al-Hikmah (*House of Wisdom*) sebagai simbol kebangkitan kehadiran Islam. Dalam permainan ini, lokasi ini dapat dijelajahi oleh pemain dan digambarkan sebagai tempat berkumpulnya para cendekiawan, penerjemah, dan ilmuwan dari berbagai latar belakang budaya. Representasi ini konsisten dengan fakta sejarah bahwa Bayt al-Hikmah memang menjadi pusat penerjemahan karya-karya Yunani, Persia, dan India ke dalam Bahasa Arab di bawah patronase khalifah seperti al-Ma'mun (813-883 M) (Pratama dkk, 2023).

Selain menggambarkan lembaga ilmu pengetahuan, *Assassin's Creed Mirage* juga menonjolkan aspek arsitektur, pakaian, dan seni kaligrafi yang khas dunia Islam klasik. Arsitektur yang menampilkan lengkungan tapal kuda, kubah besar, serta ukiran geometris memperlihatkan pengaruh seni Persia dan Bizantium yang diserap dalam gaya Islam Abbasiyah. Kostum tokoh-tokohnya juga dirancang mengikuti gaya pakaian abad ke-9, seperti *jubbah*, *aba'ah* dan sorban, yang memperkuat imersi sejarah pemain dalam konteks budaya Islam (Ubisoft News, 2023).



Gambar 3 : Suasana pasar di Baghdad abad ke-9 dalam *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft, 2023)

Secara keseluruhan, representasi budaya dalam *Assassin's Creed Mirage* berfungsi sebagai bentuk edukasi kultural digital, yang memperkenalkan pemain modern pada kompleksitas peradaban Islam klasik. Melalui pendekatan sinematik dan interaktif, Ubisoft tidak sekedar menciptakan hiburan visual, tetapi juga menawarkan refleksi historis mengenai warisan intelektual, seni, dan nilai-nilai kemanusiaan Islam pada masa kejayaannya.

Analisis Akurasi Sejarah Islam Dalam *Assassin's Creed Mirage*

Salah satu aspek yang membedakan *Assassin's Creed Mirage* dari seri sebelumnya adalah upaya Ubisoft dalam menghadirkan representasi sejarah Islam yang akurat dan sensitif terhadap konteks budaya serta religius. Setting permainan di Baghdad abad ke-9 pada masa Dinasti Abbasiyah memperlihatkan keseimbangan antara fakta sejarah dan elemen fiksi naratif yang mendukung jalan cerita (Ubisoft, 2023).

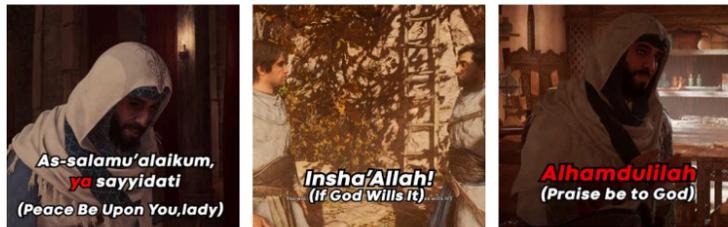
Secara historis, Baghdad memang merupakan pusat peradaban Islam yang didirikan oleh Khalifah Abu Ja'far al-Mansur pada tahun 762 M sebagai "Madinat al-Salam" (Kota Perdamaian). Ubisoft memanfaatkan rekonstruksi arkeologis dan manuskrip klasik untuk menciptakan ulang tata kota melingkar (*Round City*) yang legendaris. Struktur konsentris dengan istana khalifah di tengah kota yang digambarkan dalam game memiliki kesesuaian dengan catatan sejarah dari al-Ya'qubi dan al-Tabari, yang menyebutkan bahwa Baghdad memiliki empat gerbang utama dan terbagi dalam distrik-district administratif (al-Tabari, 1989).



Gambar 4: *Round City* Baghdad dalam *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft, 2023)

Kehadiran Bayt al-Hikmah (*House of Wisdom*) dalam game juga menunjukkan perhatian besar terhadap akurasi ilmiah. Tempat ini tidak hanya berfungsi sebagai latar misi tertentu, tetapi juga menjadi simbol intelektual Islam, di mana karya-karya Yunani dan Persia diterjemahkan ke dalam bahasa Arab. Hal ini konsisten dengan temuan sejarah bahwa pada masa al-Ma'mun (813-833 M), aktivitas penerjemahan di Bayt al-Hikmah menjadi bagian penting dan kebijakan ilmiah negara (Encyclopaedia Britannica, tt).

Selain itu, aspek linguistik dan religius juga digarap dengan tingkat ketelitian tinggi. Dialog karakter dalam game menampilkan ucapan salam dan doa berbahasa Arab seperti “*Assalamu ‘alaykum*”, “*Bismillah*”, dan “*In Sha’ Allah*” dengan pelafalan yang benar, serta disuarakan oleh aktor keturunan Arab.



Gambar 5 : Representasi dialog islami dalam *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft, 2023)

Hal ini menegaskan komitmen Ubisoft terhadap autentitas budaya dan kegamaan dunia Islam. Studi oleh (Deni Albar, 2023) menyoroti bahwa *Assassin's Creed Mirage* merupakan salah satu contoh representasi positif umat Muslim dalam media digital modern, karena berupaya menampilkan Islam secara rasional, humanis, dan intelektual.

Selain aspek sosial dan politik, *Assassin's Creed Mirage* juga menampilkan dimensi religius yang kuat melalui suara adzan (panggilan salat) yang berkumandang di berbagai sudut kota Baghdad. Dalam permainan, pemain dapat mendengar adzan yang dikumandangkan secara periodik dari menara masjid, lengkap dengan lafaz Arab yang benar dan sesuai tradisi Islam. Kehadiran unsur ini bukan hanya sekedar kosmetik, tetapi juga mencerminkan ritme spiritual masyarakat Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah. Ubisoft secara eksplisit menyebutkan bahwa mereka bekerja sama dengan penasihat budaya dan ulama dari Timur Tengah untuk memastikan akurasi lafaz, intonasi, dan waktu adzan dalam permainan. Hal ini menunjukkan bentuk penghormatan terhadap nilai-nilai Islam dan upaya menampilkan dunia Islam dengan cara yang autentik.

Namun, unsur fiktif tetap hadir terutama melalui keberadaan kelompok *Hidden Ones*, organisasi rahasia yang menjadi cikal bakal *Assassin Brotherhood* dalam semesta *Assassin's Creed*. Kelompok ini terinspirasi secara longgar dari kelompok Hashashin (*Assassin*) yang dipimpin oleh Hasan bin Sabbah pada abad ke-11 M di Persia (Ubisoft, 2023). Dalam sejarah nyata, Hasan Bin Sabbah adalah tokoh Ismailiyah Nizari yang mendirikan basis kekuasaan di Benteng Alamut, wilayah pegunungan Iran Utara, sekitar tahun 1090 M. Kelompok ini dikenal karena strategi politiknya yang menggunakan pembunuhan selektif terhadap tokoh politik untuk mempertahankan eksistensi komunitasnya, sebuah praktik yang kemudian menginspirasi istilah “*assassin*” di Dunia Barat (Daftary, 2007).



Gambar 6 : Alamo Castle dalam *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft, 2023)

Walaupun *Assassin's Creed Mirage* mengambil latar dua abad sebelum Hasan bin Sabbah, Ubisoft secara kreatif menempatkan *Hidden Ones* sebagai pendahulu ideologis para Assassin, yaitu kelompok yang memperjuangkan kebebasan, kebenaran dan perlawanan terhadap tirani (Game Infomer, 2023). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa akurasi sejarah dalam *Assassin's Creed Mirage* bersifat semi-realistis, setia terhadap konteks sosial, politik, dan budaya Islam klasik, namun fleksibel dalam aspek naratif dan kronologis.

Representasi Tokoh Sejarah dalam *Assassin's Creed Mirage*

Representasi tokoh-tokoh sejarah dalam *Assassin's Creed Mirage* menjadi aspek penting dalam memahami bagaimana media digital mengonstruksi kembali narasi masa lalu Islam melalui perspektif kontemporer. Game ini menghadirkan sosok-sosok bersejarah yang masing-masing mencerminkan dinamika politik, sosial, dan moral pada masa Dinasti Abbasiyah. Melalui penggambaran yang fiktif namun berakar pada realitas sejarah, *Assassin's Creed Mirage* memperlihatkan bagaimana permainan video dapat menjadi medium representasi budaya yang kompleks dengan menggabungkan hiburan dan edukasi sejarah.

Selain itu, pemunculan tokoh-tokoh tersebut menunjukkan bahwa *Assassin's Creed Mirage* berupaya menghidupkan kembali ingatan sejarah Islam dengan mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan, keadilan, dan perjuangan sosial. Melalui representasi yang kompleks dan kontekstual, game ini tidak hanya merekonstruksi masa lalu, tetapi juga menantang pemain untuk merefleksikan hubungan antara sejarah.

Dalam *Assassin's Creed Mirage*, Ubisoft menampilkan sejumlah tokoh sejarah yang memiliki peran penting dalam dinamika politik dan sosial Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah abad ke-9, antara lain:

1. Ja'far al-Mutawakkil

Ja'far al-Mutawakkil Alallah adalah putra Muhammad al-Mukhtasim Billah dan cucu Harun ar-Rasyid, ia lahir di Baghdad pada bulan Syawal pada tahun 206 H, al-Mutawakkil diangkat sebagai khalifah pada usia 26 tahun, menggantikan saudaranya, Khalifah al-Wasiq. Masa pemerintahannya berlangsung dari tahun 232-247 H (847-861 M) ia dikenal sebagai sosok yang dermawan, memiliki sifat terpuji dan gemar membangun berbagai infrastruktur. Salah satu warisannya adalah pembangunan Istana al-Mutawakkiliah di Baghdad. (Muhazir, 2025). Dalam game *Assassin's Creed Mirage* al-Mutawakkil digambarkan sebagai pemimpin tertinggi (khalifah) yang berupaya menegakkan otoritas keagamaan dan politik Islam, namun juga dikelilingi oleh intrik dan pengkhianatan di istananya. Gambaran ini selaras dengan fakta sejarah, di mana al-Mutawakkil dikenal sebagai khalifah yang memperkuat ortodoksi Sunni, menekan pengaruh Mu'tazilah, serta memulihkan simbol-simbol keagamaan tradisional.



Gambar 7 : Penggambaran al-Mutawakkil dalam *Assassin's Creed Mirage*

Namun, di balik upaya tersebut, masa pemerintahannya juga diwarnai oleh ketegangan internal dan meningkatnya dominasi militer Turki dalam politik Abbasiyah. Akhir tragis al-Mutawakkil yang dibunuh dalam konspirasi oleh putranya, al-Muntasir, dengan dukungan pasukan Turki mencerminkan keretakan kekuasaan yang sebenarnya. Dalam konteks naratif permainan, sosok al-Mutawakkil menjadi simbol ambivalensi kekuasaan yang di mana di satu sisi mewakili idealisme sebagai *Amir al-Mu'minin* (pemimpin umat), namun di sisi lain menunjukkan kerapuhan moral dan politik dari struktur kekuasaan Abbasiyah (al-Tabari, 1989).

2. Ali bin Muhammad

Ali bin Muhammad adalah seorang Persia yang mengaku sebagai keturunan Ali bin Abi Thalib dan putri Nabi Muhammad, Fatimah. Ali bin Muhammad juga dikenal dengan sebutan Sahib al-Zanj (Pemimpin Zanj), adalah seorang mantan pejabat Abbasiyah dan pemimpin Pemberontakan Zanj pada akhir abad ke-9, merupakan salah satu gerakan sosial terbesar dalam sejarah Islam, yang melibatkan kaum budak Afrika di wilayah selatan Irak (Republika, 2023).



Gambar 8 : Penggambaran Ali bin Muhammad dalam *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft)

Dalam permainan, sosok Ali digambarkan secara historis sebagai pemimpin karismatik dengan kemampuan yang tajam dan pandangan sederajat, menentang ketimpangan sosial serta eksploitasi yang terjadi di bawah sistem ekonomi Abbasiyah. Representasi ini memberikan dimensi baru terhadap citra Islam klasik, tidak hanya sebagai pusat ilmu pengetahuan, spiritualitas, dan kebudayaan, tetapi juga sebagai ruang pergulatan sosial dan politik tempat ide-ide keadilan, kebebasan, dan kemanusiaan diuji. Melalui karakter ini, *Assassin's Creed Mirage* mengajak pemain untuk merenungkan bahwa sejarah Islam tidak tunggal dan bebas konflik, melainkan sarat dengan dinamika perjuangan kelas.

KESIMPULAN

Representasi kehidupan sosial, politik, dan budaya Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah dalam *Assassin's Creed Mirage* ditampilkan melalui visualisasi kota yang hidup, interaksi sosial multikultural, serta simbol-simbol keagamaan seperti adzan, salam, dan busana masyarakat. Elemen-elemen ini menggambarkan pluralitas dan vitalitas peradaban Islam abad ke-9 secara kontekstual dan immersif.

Aspek sejarah Islam direpresentasikan dengan tingkat akurasi tinggi, terutama dalam hal tata kota, struktur pemerintahan, dan keberadaan institusi intelektual Bayt al-Hikmah (*House of Wisdom*). Meskipun terdapat elemen fiktif seperti kelompok *Hidden Ones*, penyimpangan tersebut bersifat naratif dan tidak mengubah substansi sejarah yang menjadi fondasi permainan.

Selain itu, penggambaran tokoh-tokoh sejarah menghadirkan lapisan politik dan sosial yang kompleks, mencerminkan dinamika kekuasaan serta pergulatan antara idealisme dan realitas. Mereka tidak hanya dihadirkan sebagai figur historis, tetapi juga sebagai simbol ideologis yang mencerminkan kompleksitas politik dan spiritualitas Islam klasik.

Dengan demikian, *Assassin's Creed Mirage* berhasil menjembatani antara historiografi Islam dan budaya populer digital, menjadikannya bukan sekedar hiburan, melainkan juga media reflektif dan edukatif untuk memahami nilai-nilai peradaban Islam melalui pengalaman interaktif modern.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

al-Ṭabarī. (1989). *The history of al-Ṭabarī, Vol. 30: The Abbasid caliphate in equilibrium*. New York, NY: State University of New York Press.

Al-Ṭabarī. (1989). *The history of al-Ṭabarī, Vol. 34:ipient decline: The caliphates of al-Wathiq, al-Mutawakkil, and al-Muntasir*. New York, NY: State University of New York Press.

al-Ṭabarī. (1992). *The history of al-Ṭabarī, Volume 36: The revolt of the Zanj* (D. Waines, Trans.). Albany, NY: State University of New York Press.

Kuntowijoyo. (2013). *Metodologi sejarah* (Edisi Revisi). Yogyakarta: Tiara Wacana.

2. Tesis/Disertasi

Albar, D. (2022). Visualisasi Muslim dalam video game sebagai citra Islam dalam dunia game. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 12(1).

Daftary, F. (2007). *The assassins: The Nizari Isma'ilis of Alamut*. London, England: Tauris Parke.

Gunawan, P. R., & Bahaduri, B. A. (2020). KAJIAN REPRESENTASI INDONESIA PADA KARAKTER GATOTKACA DALAM GIM MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN METODE TRIANGULASI. *Serat Rupa: Journal of Design*, 4(2), 111–134. <https://doi.org/10.28932/srjd.v4i2.2038>

Maheswara, A. M., & Fatwa, N. (2021). Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games. *IBDA' : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 19(1), 141–151. <https://doi.org/10.24090/ibda.v19i1.4427>

Muhazir, F. J. (2025). *Kebijakan terhadap kaum Syiah dan Imam Ali al-Hadi pada masa Khalifah Ja'far al-Mutawakkil (847–861 M)* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon]. Fakultas Ushuluddin dan Adab.

Ubisoft Entertainment. (2023). *Assassin's Creed Mirage* [Video game]. Paris, France: Ubisoft.

Politopoulos, A., Mol, A. A. A., Boom, K. H. J., & Ariese, C. E. (2019). "History is our playground": Aion and authenticity in *Assassin's Creed: Odyssey*. *Digital Reviews*, 7(S3). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/dre.2019.xx>

Radja, I. G. S., & Sunjaya, L. R. (2024). Representasi budaya Jember dalam Jember Fashion Carnival: Pendekatan teori representasi Stuart Hall. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(3), 13–20. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i3.160>

Tarmizi, M., & Roza, E. (2025). Kota Baghdad sebagai mutiara dunia peradaban Islam. *Kalpataru*, 11(1), 31–40. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/kalpataru/article/view>

Wahyudhi, J. (2014). Video game sebagai media pembelajaran sejarah (suatu alternatif dalam menyelenggarakan pembelajaran sejarah). *Saqinah: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1262>

Artikel Web

Encyclopaedia Britannica. (n.d.). Bayt al-Hikmah (House of Wisdom). In Encyclopaedia Britannica online. Retrieved from <https://www.britannica.com/>

Game Informer. (2023). Assassin's Creed Mirage – Developer interview. Retrieved from <https://www.gameinformer.com/>

Republika, “Pemberontakan Kaum Budak Era Abbasiyah,” Republika, 10 Juli 2023, diakses pada 26 September 2025, <https://www.republika.id/posts/42955/pemberontakan-kaum-budak-era-abbasiyah>

Representasi Sejarah Islam dalam Video Game: Analisis Assassin's Creed Mirage

ORIGINALITY REPORT

18%	16%	8%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya	2%
	Student Paper	
2	repository.uinsaizu.ac.id	1%
	Internet Source	
3	eprints.ums.ac.id	1%
	Internet Source	
4	kc.umn.ac.id	1%
	Internet Source	
5	edukatif.org	1%
	Internet Source	
6	pure.uva.nl	1%
	Internet Source	
7	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	1%
	Student Paper	
8	journal.uinjkt.ac.id	1%
	Internet Source	
9	ro.uow.edu.au	1%
	Internet Source	
10	Arifah Zaitun. "Pengaruh Dinasti Abbasiyah Terhadap Kemajuan Peradaban Islam", Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan, 2024	1%
	Publication	

11	Submitted to Universitas Islam Negeri Raden Fatah Student Paper	1 %
12	hdl.handle.net Internet Source	1 %
13	Rudi Hermawan, Arfan Hamdani, Mulyanto Mulyanto. "Jejak Intelektual Al-Khawarizmi: Dari Khwarizm ke Pusat Ilmu Baghdad", TSAQOFAH, 2025 Publication	<1 %
14	ojs.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
15	Peter Parkes. "Milk kinship in Islam. Substance, structure, history*", Social Anthropology, 01/19/2007 Publication	<1 %
16	Submitted to Modern College of Business and Science Student Paper	<1 %
17	Submitted to The Islamic College Student Paper	<1 %
18	opac.uinssc.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
20	Submitted to Colorado Technical University, Institute for Advanced Studies Student Paper	<1 %
21	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
22	inusharts.ui.ac.id Internet Source	<1 %

23	www.matapendidikan.com Internet Source	<1 %
24	Robby Haryanto. "Representasi Optimisme dalam Relasi Pasangan: Analisis Semiotika pada Lirik Lagu "Kita Usahakan Lagi" Karya Batas Senja", Jurnal Pendidikan Non formal, 2025 Publication	<1 %
25	aulad.org Internet Source	<1 %
26	thesis.binus.ac.id Internet Source	<1 %
27	alkautsarkalebbi.wordpress.com Internet Source	<1 %
28	cahayuanaa77.blogspot.com Internet Source	<1 %
29	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
30	roboguru.ruangguru.com Internet Source	<1 %
31	www.gatestoneinstitute.org Internet Source	<1 %
32	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
33	e-journal.ukri.ac.id Internet Source	<1 %
34	filsafatindonesia1001.wordpress.com Internet Source	<1 %
35	islamiccoins.ancients.info Internet Source	<1 %

36 journal.tofedu.or.id <1 %
Internet Source

37 jurnal.sekawansiji.org <1 %
Internet Source

38 jurnal.uinsu.ac.id <1 %
Internet Source

39 makalahilmupendidikandanperpustakaan.blogspot.com <1 %
Internet Source

40 repository.unismabekasi.ac.id <1 %
Internet Source

41 repository.unika.ac.id <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off