

**PSCHOANALYSIS OF EZIO AUDITORE DEVELOPMENT AS SEEN IN
ASSASSINS CREED II TRILOGY IN GAME CUTSCENE**

MUHAMMAD HAFIZH AULIA AMRULLAH

ABSTRACT

This research aims to see if a psyche of a video game character like Ezio Auditore from Assassin's Creed franchise is able to be analyzed using theories of psychoanalysis. In order to achieve this, the researcher use Freud's Theory of Psychoanalysis that focuses on the 3 parts of human mind Id, Ego, and Super Ego and Erikson's Theory of Psychosocial development stages to see if said character shows any significant changes in their motivation and how they would react to certain crucial moments and how they develop throughout their lifespan. In order to achieve this the researcher played the game and watch the cutscene then screenshot some of the crucial moments that could be used as a data and analyzed said data using the theories mentioned prior. The researcher found that Ezio was first mainly used his Id to solve his problem but gradually matured and use his Ego more often, and his life development was considered to be a successful one. The researcher believes that there are many of video game characters out there that has a more complex writing that is worth analyzed and proof that a character in a narrative that was put into a unusual media to convey a story is possible to be analyzed

Keywords: psychoanalysis, psychosocial development, Assassin's Creed II
Trilogy

**ANALISIS PERKEMBANGAN PSIKOANALISIS EZIO AUDITORE
SEPERTI YANG TERLIHAT DALAM CUTSCENE GAME TRILOGI
ASSASSINS CREED II**

MUHAMMAD HAFIZH AULIA AMRULLAH

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah kehidupan seorang karakter video game seperti Ezio Auditore dari franchise Assassin's Creed mampu dianalisis dengan menggunakan teori psikoanalisis. Untuk mencapai hal ini, peneliti menggunakan Teori Psikoanalisis Freud yang berfokus pada 3 bagian pikiran manusia Id, Ego, dan Super Ego dan tahap perkembangan Teori Psikososial Erikson untuk melihat apakah karakter tersebut menunjukkan perubahan signifikan dalam motivasi mereka dan bagaimana mereka akan bereaksi terhadap momen-momen penting tertentu di dalam cerita mereka dan bagaimana mereka berkembang sepanjang masa hidup mereka. Untuk mencapai hal ini peneliti memainkan permainan dan menonton cutscene kemudian screenshot beberapa momen penting yang dapat digunakan sebagai data dan menganalisis data tersebut menggunakan teori-teori yang disebutkan sebelumnya. Peneliti menemukan bahwa Ezio pertama kali menggunakan ID-nya untuk menyelesaikan masalahnya tetapi secara bertahap menjadi dewasa dan lebih sering menggunakan Ego-nya, dan perkembangan hidupnya dianggap berhasil. Peneliti percaya bahwa ada banyak karakter video game di luar sana yang memiliki latar belakang yang lebih kompleks yang layak dianalisis dan bukti bahwa karakter dalam sebuah narasi yang dimasukkan ke dalam media yang tidak biasa untuk menyampaikan sebuah cerita adalah mungkin untuk dianalisis..

Kata Kunci: *psikoanalisis, perkembangan psikososial, trilogi Assassin's Creed II*