

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas resistensi terhadap implementasi ideologi “Woke” dalam game Assassin’s Creed Shadow yang dikembangkan oleh Ubisoft, dengan fokus pada reaksi komunitas gamers Indonesia di grup Facebook Assassin’s Creed Indonesia Forum. Menggunakan teori kontra hegemoni Antonio Gramsci, penelitian ini menganalisis bagaimana anggota komunitas melakukan perlawanan terhadap pesan ideologi “Woke” yang dihadirkan oleh pihak dominan yaitu developer game melalui konten game. Metode yang digunakan adalah analisis isi kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi pasif yang mendokumentasi unggahan dan komentar terkait isu “Woke” di dalam grup tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa resistensi terjadi dan terbentuk dalam lima pola utama; Narasi tandingan dan kritik ideologis (*War of Position*), Perlawanan keras dan aksi kolektif digital (*War of Movement*), Revolusi pasif (*Passive Revolution*), Resistensi simbolik dan bahasa digital, serta Pembentukan blok historis dan aliansi sosial. Para pemain menolak tiga nilai pesan ideologi “Woke” dalam game Assassin’s Creed Shadow yaitu; kesetaraan dengan pemilihan Yasuke sebagai tokoh protagonist, representasi dan body positivity dengan adanya karakter Yaya sebagai tokoh sampingan, dan narasi LGBTQ+ pada adegan ciuman sesama jenis. Temuan ini menegaskan bahwa game dapat menjadi arena perlawanan ideologis, di mana komunitas gamers mempraktikkan kontra hegemoni terhadap nilai-nilai dominan yang dihadirkan oleh industri game.

Kata kunci: “Woke”, game, ideologi, resistensi, gamers

## **ABSTRACT**

*This study discusses resistance to the implementation of “Woke” ideology in the game Assassin's Creed Shadow developed by Ubisoft, focusing on the reactions of the Indonesian gaming community in the Facebook group Assassin's Creed Indonesia Forum. Using Antonio Gramsci's theory of counter-hegemony, this study analyzes how community members resist the “Woke” ideological messages presented by the dominant party, namely the game developers, through game content. The method used is qualitative content analysis, with data collection through passive observation documenting posts and comments related to the “Woke” issue within the group. The research findings indicate that resistance occurs and forms in five main patterns: Counter-narratives and ideological criticism (War of Position), Hard resistance and collective digital action (War of Movement), Passive Revolution, Symbolic resistance and digital language, and The formation of historical blocs and social alliances. Players rejected three ideological values of the “Woke” message in the game Assassin's Creed Shadow: equality through the selection of Yasuke as the protagonist, representation and body positivity through the character Yaya as a supporting character, and LGBTQ+ narratives through same-sex kissing scenes. This finding underscores that games can serve as an arena for ideological resistance, where gaming communities practice counter-hegemony against the dominant values promoted by the gaming industry.*

*Keywords: “Woke,” games, ideology, resistance, gamers*