

Analisis penggambaran prajurit Jerman dalam permainan video Battlefield V: the Last Tiger = Reimagining World War II: a semiotic approach of the video game Battlefield v: the Last Tiger

Farid Juliano, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20510516&lokasi=lokal>

Abstrak

Perang Dunia II sudah terjadi 75 tahun yang lalu. Perang diakhiri dengan kalahnya Jepang dan Jerman. Hingga saat ini masih topik ini terus dipelajari dan diangkat kembali. Salah satunya adalah melalui permainan video. Pengembang permainan tertarik dengan PDII karena selain dari unsur sejarahnya, pengembang tidak perlu menciptakan yang sepenuhnya baru. Pengembang permainan membuat permainan ini sedemikian rupa agar pemain tertarik dengan permainan mereka. Salah satunya adalah Battlefield V campaign The Last Tiger yang dibuat oleh Electronic Arts di California Amerika Serikat. Dalam campaign ini pemain dapat bermain sebagai prajurit Jerman dalam tank tiger mereka pada masa PDII. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif untuk melihat tampilan visual dan karakter dari setiap tokoh. Tujuannya adalah untuk melihat penokohan-penokohan dan ideologi-ideologi dari prajurit Jerman PDII pada Battlefield V. Hasil yang ditemukan adalah setiap tokoh memiliki perbedaan tingkatan nasionalisme dan patriotisme. Perbedaan tersebut diperjelas dengan adanya generation gap. Generasi yang lebih tua memegang ideologi-ideologi Nazi lebih banyak dibanding yang muda, mereka juga lebih bijak dalam peperangan. Peperangan juga membuat tentara mendapatkan berbagai sifat-sifat tertentu yang memengaruhi sifat mereka. Disimpulkan bahwa permainan Battlefield V menggambarkan tentara memiliki berbagai tingkat nasionalisme dan mereka adalah orang yang tidak stabil, baik generasi tua maupun generasi muda.

.....World War II happened 75 years ago. To this day, this topic is still discussed through various media form, one of them is video games. Games developer are interested in WWII not only from its historical factor, but also they do not have to invent something completely new. One of them is Battlefield V, made by Electronic Arts in California, United States. In the Last Tiger campaign, players play the role of Nazi tank commander in WWII supported by his 4 crewmen. This research uses qualitative and descriptive methods to examine each of the character visual and character. The purpose of this research is to understand their visual representation, character, and ideologies from each character in this game. The research found that, each character has their own level of nationalism and patriotism. Their differences are magnified by their generation gap. The older generation has more nationalism and wiser, compared to the younger generation. Because of the war, they have adopted certain traits to be able to survive the war. These made them an emotionally unstable soldier.