

Representasi identitas anak Lebensborn dan keluarganya pada Gim My Child Lebensborn = Identity representation of The Lebensborn children and their families in The Game My Child Lebensborn

Karmelita Nur Andini, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920566063&lokasi=lokal>

Abstrak

Di era digital yang terus berkembang pesat ini, selain menjadi sarana hiburan gim juga telah berkembang menjadi sarana untuk menceritakan sejarah. Namun, cara gim menggambarkan peristiwa, objek, dan tokoh sejarah tidak selalu mencerminkan sejarah dengan benar dan akurat. Hal ini karena pengembang gim video seringkali memberikan prioritas lebih besar pada aspek yang berkontribusi pada kepuasan pemain saat bermain gim. Sejak awal, gim video My Child Lebensborn dirancang untuk memberikan hiburan dan memberikan informasi tentang peristiwa bersejarah Lebensborn. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas bagaimana anak Lebensborn direpresentasikan dalam gim My Child Lebensborn. Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode kualitatif dengan Teori Representasi dari Stuart Hall. Hasil analisis menyatakan bahwa gim My Child Lebensborn berhasil merekonstruksi kehidupan sehari-hari anak Lebensborn yang penuh tantangan. Stigma yang melekat pada anak Lebensborn sebagai anak hasil program Nazi membuatnya sulit untuk diterima dan membangun hubungan sosial yang sehat. Keakuratan sejarah dalam gim ini terlihat dari upaya pengembang gim video untuk menggambarkan secara realistis stigma sosial yang dihadapi oleh anak-anak Lebensborn.

.....In this fast-growing digital era, games have also evolved into a means of telling history. However, the way games portray historical events, objects and figures does not always reflect history correctly and accurately. This is because video game developers often give greater priority to aspects that contribute to player satisfaction while playing the game. From the outset, My Child Lebensborn video game was designed to provide entertainment and provide information about the historical events of Lebensborn. Therefore, this research will discuss how the Lebensborn child is represented in My Child Lebensborn. This research was prepared using a qualitative method with Stuart Hall's Representation Theory. The results of the analysis state that the game My Child Lebensborn successfully reconstructs the daily life of Lebensborn children who are full of challenges. The stigma attached to Lebensborn children as children of the Nazi programme makes it difficult for them to be accepted and build healthy social relationships. The historical accuracy in the game can be seen from the video game developers' efforts to realistically portray the social stigma faced by Lebensborn children.