

**Mitos *Clean Wehrmacht* dan *Victimhood Nationalism* dalam gim *Battlefield V***

Hanan Rizky Alfathah, Lisda Liyanti

Program Studi Jerman FIB UI

[hananrizkya@gmail.com](mailto:hananrizkya@gmail.com), [lisda.liyanti31@ui.ac.id](mailto:lisda.liyanti31@ui.ac.id)**Abstrak**

Mitos *Clean Wehrmacht* muncul dari keinginan mantan perwira *Wehrmacht* untuk lepas dari pertanggungjawaban kejahatan perang serta merehabilitasi citra mereka pasca Perang Dunia II. Mitos ini menggambarkan *Wehrmacht* sebagai prajurit profesional, terpisah dari ideologi Nazi, serta juga korban dari perang. Dari awal kemunculan mitos, sudah terlihat bagaimana mitos ini memasuki media seperti dalam film *08/15 (1954)* dan *Der Arzt von Stalingrad (1958)*. Selain itu, mitos ini juga muncul dalam media-media lain seperti media pers, seri film, serta video gim. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana *Wehrmacht* direpresentasikan dalam gim *Battlefield V*, game tembak-menembak *single-player* yang dikembangkan oleh DICE dan diterbitkan oleh EA pada tahun 2018. Penelitian ini menggunakan metode analisis naratif dengan teori representasi oleh Hall (2013) serta *victimhood nationalism* oleh Lim (2025). Penelitian ini menemukan bahwa representasi *Wehrmacht* dalam *Battlefield V* memiliki unsur-unsur mitos *Clean Wehrmacht*. *Wehrmacht* direpresentasikan sebagai prajurit profesional yang terpisah dari ideologi Nazi, hanya mematuhi perintah, serta korban dari perang.

**Kata kunci:** representasi, mitos clean wehrmacht, wehrmacht, victimhood nationalism.

**Abstract**

Clean Wehrmacht myth appears from ex-officers of the Wehrmacht to avoid responsibilities to any war crimes and to fix their image in the post-World War II era. The myth consists of the portrayal of Wehrmacht as a professional soldier that has nothing to do with nazism and also the victim of the nazism itself. Since the early days of the myth, it already influences the portrayal of Wehrmacht in films like “08/15” (1954) and “Der Arzt von Stalingrad” (1958). It also shows up in media like the press, film series, and video games. This study wants to look at how Wehrmacht is represented in the video game “Battlefield V”, a singleplayer shooter that’s developed by DICE and published by EA in 2018. This study uses narrative analysis method with representation theory by Hall (2013) and victimhood nationalism by Lim (2025). This study finds that “Battlefield V” represented the Wehrmacht with the Clean Wehrmacht myth, it shows that the Wehrmacht soldiers are professionals that’s separated from nazism, only obeying orders, and the victim of the war.

**Keywords:** representation, clean wehrmacht myth, wehrmacht, victimhood nationalism.

**PENDAHULUAN****Latar Belakang**

Pasca Perang Dunia II muncul sebuah mitos yang diasosiasikan dengan *Wehrmacht* sebagai angkatan darat Nazi. Mitos dengan nama *Clean Wehrmacht* ini berisikan narasi bahwa *Wehrmacht* tidak terlibat dalam kejahatan-kejahatan yang dilakukan oleh Nazi (Saviskas, 2020). Salah satu argumen yang digunakan untuk mendukung narasi tersebut adalah pasukan *Wehrmacht* hanya melaksanakan perintah sehingga tidak dapat dikatakan sebagai pelaku dalam kejahatan perang. Argumen ini disebut juga dengan *superior orders*. Pembelaan *superior orders* sudah digunakan sepanjang sejarah konflik bersenjata. Seperti pada Perang Meksiko–AS, seorang perwira AD Amerika Serikat menjadi terdakwa atas perampasan barang dagang dari

seorang pedagang lokal. Dalam pengadilan, perwira tersebut mengatakan bahwa ia mendapatkan perintah dari perwira atasannya, namun pembelaan ini ditolak oleh pengadilan. Contoh lainnya adalah dalam Perang Boer, patroli Inggris yang sedang menjalani misi, bertengkar dengan salah satu penduduk asli karena ia ragu-ragu ketika dimintai bantuan. Pertengkaran ini berujung dengan dibunuhnya penduduk lokal tersebut oleh Smith, salah satu prajurit Inggris, atas perintah atasannya. Smith sempat diadili pasca perang, namun ia dibebaskan (AHA, 1944). Permasalahan terbesar dari *superior orders* adalah ketidakjelasan rantai pertanggungjawaban. Jika seorang prajurit beralasan bahwa ia mendapatkan perintah dari seorang letnan, letnan tersebut bisa menyebutkan bahwa ia mendapatkan perintah dari seorang kapten, dan seterusnya sampai rantai komando tertinggi yaitu kepala negara (AHA, 1944). Oleh karena itu, dibuatlah dua aturan mengenai *superior orders* dalam Hukum Humaniter Internasional (HHI), yaitu aturan 154 dan 155. Aturan 154 menjelaskan bahwa dalam suatu konflik bersenjata, seorang prajurit memiliki tugas untuk tidak mematuhi perintah yang bertentangan dengan hukum, sementara aturan 155 menjelaskan lebih lanjut bahwa alasan “mematuhi perintah atasan” tidak membebaskan bawahan dari segala pertanggungjawaban jika bawahan tersebut mengetahui perintah tersebut bertentangan dengan hukum atau memiliki sifat yang bertentangan dengan hukum. HHI tidak hanya untuk mengatur mengenai *superior orders*, namun juga untuk meminimalisir penderitaan serta korban dari konflik bersenjata (ICRC, 2021). Selain itu, HHI juga mengatur mengenai pelanggaran-pelanggaran dalam konflik bersenjata, salah satunya adalah kejahatan perang. Kejahatan perang dapat berupa penggunaan senjata kimia, pembunuhan atau penyiksaan terhadap warga sipil, ataupun merusak fasilitas kesehatan dan pendidikan. Setiap negara memiliki kewajiban untuk mengadili para pelaku kejahatan perang melalui pengadilan domestik ataupun pengadilan internasional seperti Mahkamah Pidana Internasional (PBB, 2024 & ICRC, 2010).

Partisipasi *Wehrmacht* dalam kejahatan perang Nazi bukanlah hal yang dapat dibantah dengan argumen “hanya melaksanakan perintah”. Meskipun demikian, mitos *Clean Wehrmacht* tetap muncul. Diterbitkannya “Himmerord Memorandum” pada tahun 1950 menjadi awal dari pembentukan mitos ini. Memorandum yang ditulis oleh dua Mantan Jenderal *Wehrmacht*, Adolf Heusinger dan Hans Speidel, beserta beberapa perwira senior *Wehrmacht*, berisi pernyataan untuk membebaskan para tentara *Wehrmacht* yang ditahan oleh pihak sekutu atas keterlibatan mereka dalam kejahatan perang. Mereka berargumen bahwa tentara *Wehrmacht* hanya melaksanakan tugas mereka sebagai tentara yang terhormat dan tidak melakukannya berdasarkan ideologi Nazi. Selain itu, memorandum ini juga meminta untuk diadakannya perbaikan citra para mantan tentara *Wehrmacht*. Memorandum ini juga digunakan sebagai bentuk penawaran para mantan perwira *Wehrmacht* untuk membantu Jerman dalam pengaktifan kembali angkatan bersenjatanya. Hal ini diperlukan dalam keadaan Perang Dingin yang semakin memanas dan Jerman membutuhkan angkatan bersenjata untuk mengantisipasi serangan dari Uni Soviet. Oleh karena itu, Konrad Adenauer, kanselir Jerman pada saat itu, mendeklarasikan secara publik mengenai rehabilitasi citra para tentara *Wehrmacht* sebagai tentara terhormat dan pihak sekutu setuju untuk membebaskan para tentara *Wehrmacht* yang ditahan (McCracken, 2017 & Saviskas, 2020).

Mitos *Clean Wehrmacht* sudah memasuki media dari awal mitos ini terbentuk. Penggambaran *Wehrmacht* di Film-film perang Jerman seperti *08/15* (1954) dan *Der Arzt von Stalingrad* (1958) memberikan kesan mereka sebagai korban perang atau bahkan sebagai pahlawan dengan aksi-aksi heroik, tanpa menyebutkan ataupun menunjukkan segala kejahatan perang yang terjadi pada Perang Dunia II (Saviskas, 2020). Contoh lainnya adalah media pers Austria. Setelah tahun 1945, media pers Austria yang membahas mengenai Perang Dunia II sering menggambarkan *Wehrmacht* sebagai korban atau bahkan pahlawan. Kejahatan perang

tidak dijadikan fokus atau bahkan diperhalus (Pollak, 2007). Selain itu, buku-buku seperti *A Bridge too Far* (1974) dan *The Longest Day* (1959), yang dilihat dari perspektif barat, tidak menggambarkan segala kejahatan perang yang terjadi. Penggambaran ini dipengaruhi oleh pandangan petinggi-petinggi militer sekutu mengenai pertempuran mereka dengan Jerman. Mereka melihat pertempuran ini sebagai pertempuran antara dua pihak yang terhormat. Ditambah kurangnya pembahasan secara akademik mengenai kejahatan *Wehrmacht*, mitos ini cukup tertanam di benak publik dan akademisi (Bartov, 1997). Namun pada tahun 1980-an, mulai adanya upaya dari sejarawan-sejarawan Jerman dan AS untuk meneliti dan melihat kembali sejarah Jerman pada Perang Dunia II, termasuk kejahatan-kejahatan perang yang terjadi. Upaya ini disebut juga dengan *Historikerstreit* (Saviskas, 2020). Lalu pada tahun 1990-an, diadakannya pameran-pameran dengan nama *Wehrmachtausstellung* dan sempat mendapat penolakan dan kritik dari publik. Tujuan dari pameran ini adalah untuk menunjukkan kepada publik kejahatan-kejahatan perang yang dilakukan oleh tentara *Wehrmacht* pada Perang Dunia II (McCracken, 2017 & Saviskas, 2020).

Meskipun demikian, mitos ini masih muncul di dalam media-media modern. Seperti dalam seri *Band of Brothers* (2001), seorang kolonel *Wehrmacht* digambarkan sebagai seorang prajurit yang baik dan terhormat serta terdapat rasa saling menghormati antara pasukan AS beserta *Wehrmacht*. Contoh lainnya adalah dalam film *Enemy At The Gates* (2001), salah satu jenderal *Wehrmacht*, Paulus, digambarkan sebagai seorang yang tenang dan peduli dengan prajuritnya (Rispaud, 2024). Selain seri ataupun film, media lainnya yang menampilkan unsur-unsur mitos *Clean Wehrmacht* adalah gim video. Seperti di dalam gim *Hearts of Iron IV* (2016) yang memberikan kontrol terhadap pemain untuk menggulingkan rezim Hitler dengan bantuan perwira-perwira tinggi *Wehrmacht*. Hal ini memberikan gambaran bahwa *Wehrmacht* akan senang hati untuk menggulingkan Hitler serta memberikan citra baik terhadap beberapa perwira tinggi *Wehrmacht* yang terlibat, seperti Heinz Guderian (Matlack, 2021).

Dilihat dari contoh-contoh sebelumnya, kemunculan mitos ini dalam media populer tidak ada dorongan langsung dari pemerintah Jerman. Akan tetapi, pemerintah Jerman memberikan fondasi kepada mitos ini untuk terus berkembang, melalui upaya mereka merehabilitasi citra para prajurit *Wehrmacht* yang ditangkap oleh pasukan Sekutu. Meskipun sudah ada upaya untuk menghilangkan mitos ini dari dunia akademik melalui pameran *Wehrmachtausstellung* (McCracken, 2017 & Saviskas, 2020), mitos ini masih berdampak terhadap representasi *Wehrmacht* dalam media populer. *Wehrmacht* yang direpresentasikan dengan unsur-unsur mitos *Clean Wehrmacht* dapat memunculkan anggapan *Wehrmacht* tidak terlibat kejahatan-kejahatan perang (Rispaud, 2024), sehingga terjadi adanya dehistorisasi ataupun pengaburan fakta sejarah.

Penelitian ini akan menganalisis gim video *Battlefield V*, sebuah gim tembak-menembak yang menggunakan Perang Dunia II sebagai latarnya. Rekaman permainan berasal dari dua kanal YouTube, Generic Gaming dan AFGuidesHD. Kanal pertama digunakan untuk mendapatkan rekaman tanpa adanya sesi permainan, sementara rekaman dari kanal kedua lengkap berisi adegan sisipan/*cutscene* beserta sesi permainan. Meskipun demikian, tidak ada perbedaan alur cerita gim di antara kedua kanal. Alur cerita sudah ditetapkan secara pasti oleh pengembang gim dan tidak dapat dipengaruhi oleh pemain. *Battlefield V* pertama kali diumumkan pada Mei 2018 dan dirilis pada November 2018, gim ini dikembangkan oleh DICE dengan Electronic Arts sebagai penerbit. Dalam gim ini, pemain dapat memilih 2 mode bermain, yaitu mode *multiplayer* dan *single-player*. Dalam mode *multiplayer*, pemain akan bermain dengan pemain lain, sementara mode *single-player* pemain hanya bermain sendiri dan akan mengikuti alur cerita yang sudah disediakan oleh pengembang gim. Mode *single-player* dibagi menjadi 1 tutorial, yaitu *My Country Calling* (tutorial kepada pemain mengenai

mekanik-mekanik di dalam gim) dan 4 kampanye<sup>1</sup>, yaitu: *Under No Flag*, *Nordlys*, *Tirailleur*, dan *The Last Tiger*. *Under No Flag* mengikuti perjalanan seorang napi yang bergabung dengan pasukan Inggris dalam Kampanye Afrika Utara pasukan sekutu, *Nordlys* mengikuti upaya seorang anak dari salah satu anggota Gerakan Perlawanan Norwegia menyelamatkan ibunya yang sedang membantu *Operation Checkmate*, *Tirailleur* mengikuti perjalanan prajurit Tirailleurs Senegal, pasukan korps Angkatan Darat Perancis yang berasal dari Senegal, dalam membantu operasi pembebasan Perancis dari Okupasi Jerman), dan *The Last Tiger* (yang akan menjadi fokus dari penelitian ini), mengikuti perjalanan personil tank Tiger I dengan nomor 237, yang dinamai Stefan, dalam menghadapi bulan-bulan terakhir Perang Dunia II di Front Barat serta menghadapi keraguan mereka mengenai negara yang mereka bela).

Penelitian ini menggunakan kampanye *The Last Tiger* karena kampanye ini satu-satunya kampanye dalam *Battlefield V* yang menggunakan perspektif *Wehrmacht*. Kampanye *The Last Tiger* dibagi menjadi 3 babak, *The Tiger's Bite*, *Turning Point*, dan *Tooth and Nail*. Kampanye ini mengikuti 4 personil tank, yaitu: Peter Müller sebagai komandan dan tokoh utama dari kampanye ini, Kertz sebagai pengemudi, Hartmann sebagai pemuat amunisi, dan Schröder sebagai penembak. Keempat personil memiliki karakteristik yang berbeda-beda, Peter yang berpengalaman dan memahami tugas sebagai prajurit, Kertz yang sinis terhadap tujuan perang ini dari awal, Hartmann yang mudah panik, dan Schröder yang memiliki loyalitas buta terhadap ideologi dan negara yang ia bela. Perbedaan ini menawarkan perspektif yang berbeda-beda mengenai apa tugas dan posisi mereka sebagai prajurit *Wehrmacht*.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai mitos *Clean Wehrmacht* dalam media meliputi penelitian yang ditulis oleh Saviskas (2020) berjudul "The Clean *Wehrmacht*: Myths about German War Crimes Then and Now" yang membahas mengenai kelahiran mitos *Clean Wehrmacht* beserta contoh-contoh awal kemunculan mitos tersebut di dalam media populer. Selain itu Pollak (2007) dalam "The Myth of the 'Untainted Wehrmacht': The Structural Elements of Wehrmacht Mythology in the Austrian Press since 1945" dan Rispaud (2024) dalam "American Media and Memories: How Visual Media Tells the History of the World Wars in the 21st Century" mengangkat kemunculan mitos *Clean Wehrmacht* dalam media, baik dalam media pers ataupun media populer seperti film dan seri. Yang terakhir adalah "Operation Barbarossa 2021: Practices (Re)Rendering the Myth of the 'clean' Wehrmacht in Contemporary Grand Strategy Computer Gaming" oleh Jon-Wyatt Matlack pada tahun 2021 yang membahas kemunculan mitos *Clean Wehrmacht* dalam video gim, terutama gim *Hearts of Iron IV* (2016). Terlihat studi yang membahas mitos *Clean Wehrmacht* dalam media cukup banyak dan luas. Mulai dari meneliti media tahun 1950-an sampai media modern. Namun masih terdapat rumpang penelitian sekaligus yang akan menjadi fokus dari penelitian ini, yaitu pembahasan mengenai koneksi antara mitos *Clean Wehrmacht* dengan *victimhood nationalism*, sebuah istilah yang dipakai oleh Jie-Hyun Lim dalam bukunya *Victimhood Nationalism: History and Memory in a Global Age*.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan rumpang penelitian tersebut, penelitian ini akan membahas mengenai "Bagaimana gim kampanye *The Last Tiger* dalam gim video *Battlefield V* menampilkan pengaruh mitos *Clean Wehrmacht*?"

---

<sup>1</sup> *campaign/kampanye*: mode berbasis cerita dalam video gim yang biasanya dibagi menjadi misi, bab, ataupun tahapan. (G2A.com, 2025)

### Hipotesis Penelitian

Kampanye *The Last Tiger* di gim video *Battlefield V* (2018) menggambarkan unsur-unsur mitos *Clean Wehrmacht* yang memperkuat narasi bahwa *Wehrmacht* adalah prajurit-prajurit terhormat yang hanya melaksanakan tugas mereka sebagai tentara. Selain itu, penggambaran tersebut juga menggambarkan konsep *victimhood nationalism*.

### Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan masih adanya mitos *Clean Wehrmacht* dan *victimhood nationalism* dalam media populer modern, dalam hal ini ditunjukkan oleh gim *Battlefield V* kampanye *The Last Tiger*.

## TINJAUAN LITERATUR

### Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang meneliti mengenai mitos *Clean Wehrmacht* dalam media tidak lepas dari pembahasan mengenai penggambaran *Wehrmacht* dalam media yang terkesan heroik atau tidak menyinggung mengenai kejahatan perang.

Saviskas pada tahun 2020 dalam studinya *The Clean Wehrmacht: Myths about German War Crimes Then and Now* membahas mengenai kelahiran dari mitos *Clean Wehrmacht*. Dengan melihat memoar-memoar yang ditulis oleh para perwira *Wehrmacht*, dapat dilihat awal dari lahirnya mitos ini adalah keinginan para perwira *Wehrmacht* untuk memisahkan diri mereka dari rezim Nazi. Mereka menyalahkan Hitler dan Partai Nazi serta menolak untuk mengakui, bertanggung jawab, atau bahkan berbohong atas segala kejahatan perang yang terjadi. Mitos ini semakin kuat karena gagalnya proses denazifikasi, peran media-media populer seperti film *08/15* (1954) dan *Der Arzt von Stalingrad* (1958), serta Perang Dingin yang semakin memanas memaksa Jerman untuk mendirikan angkatan bersenjata baru. Semua hal tersebut mempermudah proses pembebasan para perwira dan veteran *Wehrmacht* dari segala bentuk pertanggungjawaban.

Lalu studi mengenai kemunculan mitos *Clean Wehrmacht* dilihat dari studi Alexander Pollak pada tahun 2007 dalam *The Myth of the 'Untainted Wehrmacht': The Structural Elements of Wehrmacht Mythology in the Austrian Press since 1945* dan Rispaud pada tahun 2020 dengan studinya *American Media and Memories: How Visual Media Tells the History of the World Wars in the 21st Century*. Pollak menyoroti penggambaran *Wehrmacht* dalam media press Austria dari tahun 1945 sampai 1998 dengan menggunakan pendekatan-pendekatan lingyistik seperti pendekatan historis-diskursus. Pollak menggunakan istilah "myth of the untainted Wehrmacht". Unsur-unsur mitos yang ia temukan di antaranya: prajurit dianggap sebagai seorang yang naif dan tidak berpolitik, dibayangkan sebagai pahlawan atau korban perang, dianggap tidak dapat berbuat apa-apa dan hanya melaksanakan perintah; cerita pengalaman prajurit yang dikemas terpisah dari konteks perang secara keseluruhan, adanya pengecilan makna secara linguistik ketika membicarakan mengenai kejahatan-kejahatan perang Nazi yang melibatkan *Wehrmacht* serta melebih-lebihkan kejahatan perang oleh sekutu, atau bahkan adanya penolakan untuk pertanggungjawaban atas dimulainya Perang Dunia II. Penggambaran-penggambaran tersebut menimbulkan adanya rasa empati terhadap *Wehrmacht* serta adanya pemisahan dalam benak publik antara *Wehrmacht* dengan Nazi.

Sementara Rispaud membahas mengenai penggambaran Perang Dunia I & II dalam media-media modern AS serta dampaknya terhadap ingatan populer orang AS terhadap Perang Dunia I & II. Salah satu pembahasan di studi ini adalah pengaruh dari mitos *Clean Wehrmacht* terhadap penggambaran *Wehrmacht* di media modern AS. Mitos ini menjadi istilah umum untuk segala penggambaran *Wehrmacht* yang positif; mulai dari profesionalitas tinggi, teknologi yang

lebih superior, simpatetik atau bahkan terhormat. Meskipun demikian, hal ini bukan berarti para kreator media mendukung mitos ini, namun menunjukkan bagaimana mitos *Clean Wehrmacht* masuk kedalam media dikarenakan gambaran-gambaran tersebut sudah diterima sebagai fakta.

Pembahasan mengenai mitos *Clean Wehrmacht* dalam video gim dapat dilihat dari essay oleh Jon-Wyatt Matlack yang diterbitkan pada tahun 2021, *Operation Barbarossa 2021: Practices (Re)Rendering the Myth of the 'clean' Wehrmacht in Contemporary Grand Strategy Computer Gaming*. Essay ini membahas bagaimana gim video bergenre *grand strategy* menggambarkan mitos *Clean Wehrmacht*. Matlack menggunakan *Hearts of Iron IV* (HoI IV) yang dirilis oleh Paradox Interactive pada tahun 2016 sebagai fokus dari essay ini. Penggambaran *Wehrmacht* dalam gim ini terkesan positif, dengan teks yang mendeskripsikan beberapa perwira *Wehrmacht* sebagai orang yang setia yang melanjutkan warisan militer Prusia dan tidak dipengaruhi oleh Nazisme, ditambah penggunaan retorika-retorika fasis dengan alasan untuk meningkatkan keimersifan. Hal ini dipandang dapat mempengaruhi perspektif pemain mengenai *Wehrmacht* yang pada akhirnya akan menganggap hal tersebut sebagai fakta.

Studi-studi terdahulu akan menjadi tolak ukur dalam menentukan hal-hal apa saja yang termasuk dalam unsur mitos *Clean Wehrmacht* dan *victimhood nationalism* di media. Jika *Wehrmacht* digambarkan dengan karakteristik-karakteristik positif (prajurit terhormat, memiliki teknologi yang lebih maju atau kuat dibandingkan dengan pasukan sekutu, korban dari rezim Nazi serta tidak ada penyebutan apapun terkait dengan kejahatan-kejahatan perang) atau terdapat pemisahan asosiasi antara *Wehrmacht* dengan Nazi secara keseluruhan. Penelitian ini akan menggunakan teori representasi Stuart Hall (2013).

## Teori

Representasi menurut Hall (2013) adalah proses pembuatan makna suatu konsep dengan bahasa. Proses tersebut terbagi menjadi dua, yang pertama adalah sistem konseptual yang ada di kepala kita. Sistem ini adalah cara kita untuk menginterpretasikan dunia di dalam kepala kita yang akan menjadi suatu konsep. Proses kedua, yaitu sistem bahasa, berguna untuk menyampaikan konsep, yang kita buat di dalam pikiran kita, lalu dikeluarkan melalui berbagai media sebagai bentuk representasi dari konsep yang ada di pikiran kita. Media tersebut seperti kata, suara, maupun gambar visual. Untuk menjelaskan bagaimana proses representasi bekerja, Hall membagi menjadi 3 pendekatan, yaitu: pendekatan reflektif, dimana makna berasal dari objek-objek yang ada di dunia nyata dengan sistem bahasa yang berfungsi seperti cermin dari dunia nyata tersebut; pendekatan intensional, dimana suatu makna dihasilkan dari keinginan dari kreator media tersebut melalui sistem bahasa; dan pendekatan konstruksionis/konstruktivis, pendekatan yang maknanya dibuat/dibangun (constructed) dari fungsi simbolis dari suatu media. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan intensional sebagai pendekatan utama yang akan didukung oleh pendekatan reflektif dan konstruksionis.

Untuk menganalisis mitos *Clean Wehrmacht* akan digunakan konsep *victimhood nationalism*. Konsep *victimhood nationalism* sendiri diambil dari buku Jie-Hyun Lim, *Victimhood Nationalism: History and Memory in a Global Age* (2025). *Victimhood Nationalism* menurut Lim (2025) adalah sebuah kerangka naratif yang suatu negara/bangsa gunakan untuk mendapatkan superioritas moral dan legitimasi politik melalui status “victimhood” yang mewariskan status “victimhood” leluhur. Narasi ini sering digunakan untuk menjustifikasi segala hal yang dilakukan suatu negara serta hak mereka untuk tetap ada di dunia dan sering menjadi tempat kompetisi “siapa yang lebih menderita”. Negara yang menjadi “pelaku” dalam hubungan pelaku-korban dengan negara lain dapat menggeser posisinya menjadi “korban” juga melalui proses dehistorisasi. Dehistorisasi adalah proses dimana negara

“pelaku” berusaha untuk membersihkan masa lalunya dengan menafsirkan ulang trauma masa perang menjadi penderitaan orang-orang tidak bersalah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif analisis naratif dengan kampanye *The Last Tiger* dalam gim video *Battlefield V* (2018) sebagai objek penelitiannya. Data akan diambil dari adegan-adegan dan dialog tokoh-tokoh di dalam gim. Adegan diambil melalui tangkapan layar dari rekaman gim dan dialog akan diambil dari transkrip takarir ketika para tokoh sedang berbicara. Data yang diambil akan dianalisis menggunakan teori representasi oleh Hall (2013) beserta *victimhood nationalism* oleh Lim (2025).

## HASIL PENELITIAN

### I. Penggambaran Mitos *Clean Wehrmacht* dalam Kampanye *The Last Tiger*

#### 1. Adegan dengan Dialog

Data yang diambil akan dibagi menjadi 6 bagian. Setiap bagian berisi dialog-dialog yang dipilih karena terdapat gambaran Wehrmacht sebagai prajurit yang mulia, pemisahan dengan Nazi, serta Wehrmacht sebagai korban. Berikut adalah dialog dalam bagian-bagian tersebut.

#### Video yang dipakai: “BATTLEFIELD 5 - The Last Tiger - All Cutscenes”

| Dialog                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Konteks Tambahan |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <p style="text-align: center;"><b>Prolog</b><br/>(01:20 - 02:09)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                  |
| <p>Müller: When I was a child, a group of boys were caught stealing from the local shop.<br/>Müller: My father was furious when he found out.<br/>Müller: I protested to him “but I didn’t take anything”<br/>Müller: Maybe not he said. But... you were there.</p> <p>Müller: My name is Peter Müller... Commander of Tiger tank number 237.<br/>Müller: And I was there.</p> |                  |
| <p style="text-align: center;"><b>Adegan 1</b><br/>(02:43 - 04:50)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |
| <p>Kertz: It’ll all be over soon.<br/>*Müller dan Schröder menghampiri tank.<br/>Kertz: Müller! Tell me we have supplies. And a new radio guy.<br/>Müller: I could, but that’d be a lie, Kertz... and I don’t tell lies. You know that”<br/>Kertz: That’s very noble of you, Commander.</p>                                                                                    |                  |

Müller: Well, Commanders don't have the luxury of saying any old shit that comes into their heads like drivers do Schröder.

Schröder: Yes, Commander

Müller: To your position.

\*Schröder masuk ke dalam tank

Kertz: Does he have to follow you everywhere like a lost dog?

Müller: He's just a boy.

Kertz: So you gave him the party line.

Müller: I reminded him who we are, Kertz.

\*Di dalam tank

Schröder: Trust strength, trust Germany. Trust strength, trust Germany.

Hartmann: Well?

\*Hartmann menjatuhkan peluru dan tangannya bergetar

\*Tank melewati barisan prajurit yang dihukum karena pembangkangan

\*Schröder memberikan hormat kepada perwira yang mengawasi barisan prajurit tersebut

Hartmann: What's going to happen to them?

Schröder: They'll get what they deserve, the cowards.

Müller: Remember, we're stronger together.

## Adegan 2 (05:39 - 08:34)

Schröder: Send Hartmann.

Kertz: What the hell are you talking about? The man is in no state to be—

Schröder: Trust in our strength, Commander. That's what you said, right? No Weakness, no sentimentality.

Kertz: Oh, for God's Sake.

Schröder: You are too important to risk. And I operate the gun.

Kertz: Then I'll do it.

Schröder: No, you have to drive. But Hartmann - he's damaged. Expendable

Kertz: Are you really going to send him?

\*Müller terdiam untuk sesaat

Müller: Hartmann!

Hartmann: Yes?

Müller: Get out of the tank. Scout us a way out of here.

Setelah dikejar oleh pesawat sekutu mereka bersembunyi di dalam reruntuhan bangunan. Kertz menyarankan untuk mengirim seseorang untuk mengintai kedepan untuk mengecek keadaan.

Kertz: Jesus Christ, Müller. No! The man is in no fit state!

Hartmann: I can't. Please, Peter. I really can't—

Müller: Get out the tank, Hartmann. I'm asking you to do your duty

\*Hartmann mematuhi perintah tersebut, Kertz memukul kemudi tank

Müller: That goes for all of you

\*Hartmann yang mengintai kedepan tiba-tiba hilang dari pandangan semua personil.

Kertz: Where is Hartmann? Where did he go?

Schröder: He deserted!

Kertz: You don't know that!

Müller: Quiet!

\*Terlihat pasukan sekutu mengelilingi mereka

Schröder: Movement at nine o'clock!

Kertz: And at twelve!

Müller: Kertz! Get us out of here!

Kertz: We can't leave Hartmann here!

\*Müller melihat semakin banyak pasukan sekutu

Müller: Get us out! Go!

### Adekan 3 (09:35 - 11:27)

\*Müller menghela nafas melihat mayat Hartmann yang digantung

Schröder: Hartmann. That damn idiot.

Müller: Shut up! He did his duty, as requested.

Schröder: His duty? No, he was a traitor.

Kertz: He was one of us

Müller: Drive on to the headquarters

\*Ketika sampai di markas

Schröder: Where are they? Where's the big defense?

Sir? What's happening?

Müller: I'll find out. And you pull yourself together, Schröder!

\*Müller masuk ke tank untuk mengecek radio

Kertz: God almighty... It's all falling apart. What do we do now, Peter?

Menyusuri antar bangunan yang hancur untuk menuju markas, para personil tank melihat banyak prajurit yang dihukum mati karena pembangkangan. Di antara para prajurit tersebut, terlihat ada tubuh Hartmann

### Adekan 4 (11:53 - 13:03)

\*Müller berbicara dalam hati

Müller keluar tank untuk mencari radio lain. Dia memerintahkan para

Müller: There'd be a time for thinking, for reassessment, on the other side of all this when my men were safe.

Müller: At least, that's what I told myself... I struggled to recognise my own lies.

Komando: Attention! All mobile forces located at the cathedral! Defend the bridgehead at all costs.

\*Pasukan Sekutu mulai mengepung

Pasukan Sekutu: All German forces! The cathedral is surrounded! Lower your weapons! You cannot win this fight!

Schröder: For Germany! We are here to defend Germany!

\*Schröder menembakan peluru ke arah tank sekutu

Müller: Damn it! Are you out of your mind?

Kertz: Peter, hurry! Back in the tank!

Müller: Quiet! Both of you! Keep us either moving or in cover!

personil untuk diam di posisi mereka.

#### Adegan 5 (14:35 - 17:00)

Müller: "Kertz..."

Kertz: "They lied to us! They blew the bridge and left us to die"

Müller: "We don't know that, Kertz. Come, we need to-"

Kertz: "What? Show Strength?... Jesus Christ... The things we believed, Peter... God help us... Look around you... The thing we've done. It's over..."

Müller: "No, Kertz. Come. Don't do it"

Kertz: "It's over, Peter"

\*Kertz menjauh dari tank

\*Kertz ditembak oleh Schröder

Schröder: "He was a deserter"

\*Müller menghampiri badan Kertz sambil meneriakan namanya.

Schröder: "I know he was your friend. But he was a deserter. We're stronger together. Right?"

Schröder: "The weak don't survive. Those were your words! Say it! It was like that!"

\*Pasukan Sekutu mulai mengepung dan memerintahkan mereka untuk menyerah

\*Schröder menembak ke arah pasukan sekutu

Schröder: "You need to get back in the tank!"

\*Pasukan sekutu menembak balik

\*Müller melepas medali Iron Crossnya dan

Mereka lari dari kepungan pasukan Sekutu menuju jembatan. Namun ketika ingin sampai, jembatan diledakan.

menaruhnya di tanah.  
 \*Müller mengangkat tangannya untuk menyerah ke pasukan Sekutu.  
 \*Schröder mengarahkan senjatanya ke Müller.  
 Terdengar suara tembakan namun layar sudah hitam.

## 2. Adegan non-Dialog

Tabel di bawah berisi foto-foto yang akan digunakan menjadi data dalam penelitian

| <b><u>Video yang dipakai: Battlefield 5 German War Story “The Last Tiger” Gameplay Walkthrough</u></b> |                                                                                     |                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>No.</b>                                                                                             | <b>Gambar/Foto</b>                                                                  | <b>Konteks Tambahan</b>                                                                                                                   |
| 1                                                                                                      |   | <p>Gambar atas: Barisan prajurit yang dituduh sebagai pembangkang.</p> <p>Gambar bawah: Prajurit yang dihukum mati karena membangkang</p> |
| 2                                                                                                      |  | Kota ketika kampanye dimulai                                                                                                              |

|   |                                                                                    |                                |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 3 |   | Kota pada awal kampanye        |
| 4 |   | Kota pada pertengahan kampanye |
| 5 |  | Kota pada akhir kampanye       |

## II. Penggambaran Mitos *Clean Wehrmacht* dalam Kampanye *The Last Tiger*

Berdasarkan penemuan-penemuan di atas dan dengan mengaplikasikan teori Hall, kampanye *The Last Tiger* memperlihatkan adanya upaya untuk menggambarkan *Wehrmacht* dengan citra yang positif dan bersih. Hal ini dilihat dari *Wehrmacht* yang digambarkan sebagai prajurit yang baik/mulia, adanya pemisahan dengan Nazi, dan korban dari perang.

### *Wehrmacht* sebagai prajurit yang baik/mulia

Dalam bukunya *Lost Victories: The War Memoirs of Hitler's Most Brilliant General*, Erich von Manstein menggambarkan *Wehrmacht* sebagai prajurit yang profesional, taat kepada tugas, serta membela negaranya bukan untuk Nazisme namun untuk kehormatan. Berbanding terbalik dengan orang-orang partai Nazi seperti Hermann Göring atau Heinrich Himmler (Rispaud, 2024). Penggambaran seperti ini terlihat dalam karakter Peter Müller. Ia menjadi simbol representasi pembangunan narasi karakteristik *Wehrmacht* adalah prajurit yang baik/mulia. Müller digambarkan sebagai orang yang bertanggung jawab, jujur, peduli, dan selalu melaksanakan tugasnya sebagai seorang prajurit. Sifat bertanggung jawab dilihat dari cerita masa kecilnya yang mengajarkan Müller untuk selalu bertanggung jawab meskipun ia secara

tidak berpartisipasi secara langsung. Lalu ketika Müller enggan untuk berbohong kepada Kertz mengenai personil serta suplai tambahan, menggambarkan ia sebagai orang yang jujur. Kepedulian Müller terhadap bawahannya terlihat ketika ia butuh waktu sejenak untuk memikirkan apakah akan mengirim Hartmann untuk mengintai atau tidak, lalu rasa hormat yang ia berikan kepada Hartmann meskipun Schröder menganggap Hartmann sebagai pembangkang. Lalu, medali *Iron Cross* yang dimiliki Müller menjadi bukti keberhasilan Müller dalam melaksanakan tugasnya sebagai prajurit, dimana medali tersebut hanya diberikan kepada prajurit yang menampilkan keberanian atau keahlian dalam kepemimpinan (Britannica, 2025). Semua hal tersebut menjadi gambaran bahwa Müller adalah seorang prajurit yang baik/mulia. Narasi tersebut, selain membuat *Wehrmacht* terkesan prajurit yang ideal, terhormat dan profesional, juga merupakan upaya untuk memisahkan *Wehrmacht* dengan Nazi sebagai cara untuk menangkal segala kritik terhadap *Wehrmacht* sebagai sebuah institusi.

### **Pemisahan *Wehrmacht* dengan Nazi**

Pemisahan *Wehrmacht* dengan Nazi juga dapat dilihat dari bagaimana cerita ke-4 personil tank dikemas. Kampanye ini mengemas cerita ke-4 personil tank terpisah dari konteks Perang Dunia II secara keseluruhan. Pada adegan 1, ketika Kertz mengkonfrontasi Müller mengenai Schröder menyiratkan bahwa seorang prajurit perlu percaya kepada kekuatan dan negara yang ia bela. Namun, tidak ada lagi adegan yang menunjukkan koneksi antara *Wehrmacht* dengan partai Nazi sepanjang kampanye berlangsung. Tidak ada diskusi mengenai Perang Dunia II ataupun partai Nazi antar personil ataupun penjelasan secara luas dari teks di beberapa bagian kampanye. Teks-teks tersebut hanya menjelaskan kondisi Jerman yang saat ini berada dalam posisi defensif untuk menghadang pasukan Sekutu untuk masuk lebih jauh ke daerah Jerman. Pemain jadi tidak tahu mengapa perang ini terjadi, untuk apa perang ini terjadi. Kampanye ini tidak memberikan kesempatan atau ruang untuk adanya pembahasan mengenai kejahatan-kejahatan apa saja yang sudah dilakukan oleh *Wehrmacht*. Hal ini memperkuat narasi *Wehrmacht* ‘bersih’ dari segala campur tangan kejahatan-kejahatan yang dilakukan oleh Nazi (Pollak, 2007).

### ***Wehrmacht* juga Korban Perang**

Latar kampanye yang berada di wilayah Rhine-Ruhr menunjukkan Jerman dalam posisi defensif dan para prajurit bertugas untuk melindungi negara mereka dari serangan pasukan sekutu, namun akhirnya mereka juga menjadi korban dari peperangan. Adegan 1 dan pada foto 1 memperlihatkan barisan prajurit yang dituduh sebagai pembangkang atau pengkhianat negara yang akan dihukum mati atas pembangkangan tersebut. Para prajurit seperti tidak memiliki pilihan lain, tewas di tangan musuh atau ditangan sesama orang Jerman karena tuduhan pembangkangan. Ke-4 personil tank juga menggambarkan hal ini, dimana kesetiaan mereka terhadap negara hanya berujung kepada akhir yang tragis. Müller sebagai perwujudan prajurit profesional dengan nasib yang tidak pasti ketika Schröder menodongkan senjata ke arah dirinya. Kertz yang awalnya memiliki harapan perang ini akan usai berakhir ditembak mati oleh Schröder, Kertz dianggap pengkhianat karena berusaha untuk menyerah setelah merasa dikhianati oleh negaranya ketika jembatan untuk keluar kota diledakan. Hartmann yang terlihat gugup (dilihat dari tangannya yang bergetar ketika menjatuhkan peluru dalam adegan 1) atau bahkan memiliki masalah mental (dilihat dari dialog Kertz mengenai dia yang “tidak fit) berakhir dengan hukuman mati karena tuduhan pembangkangan ketika ia hilang setelah diperintahkan untuk mengintai kedepan oleh Müller. Sementara Schröder menjadi sisi lain penggambaran prajurit sebagai korban. Seseorang yang selalu patuh dengan perintah dan hanya mengikuti nilai-nilai yang ditanamkan kepadanya. Penggambaran tersebut menaruh kondisi

prajurit *Wehrmacht* yang menyedihkan, hanya mematuhi perintah dan tidak dapat berbuat apa-apa mempunyai potensi untuk menarik rasa empati terhadap prajurit *Wehrmacht* (Pollak, 2007).

Semua penggambaran ini berujung kepada citra *Wehrmacht* yang lebih positif dan bersih ataupun memanusiakan *Wehrmacht* di mata pemain. Humanisasi/memanusiakan sendiri bukanlah hal yang buruk, humanisasi dapat membantu kita untuk memahami perang yang terjadi adalah perang antar manusia, bukan antar orang jahat dan baik yang terlalu satu dimensional. Namun, penggambaran-penggambaran yang sebelumnya dibahas terlalu sempit (Rispaud, 2024). Tidak ada memberikan konteks perang secara penuh yang membuat adanya pemisahan antara *Wehrmacht* dengan Nazi. Hal ini berujung kepada anggapan bahwa *Wehrmacht* tidak terlibat dalam segala kejahatan perang yang dilakukan oleh Nazi Jerman (Rispaud, 2024).

### **Victimhood Nationalism dan Mitos *Clean Wehrmacht***

Perwujudan *victimhood nationalism* dalam mitos *Clean Wehrmacht* tidak jauh dari kata *victim*/korban, dilihat dari adanya usaha untuk mengubah posisi dari yang tadinya sebagai ‘pelaku’ menjadi ‘korban’. Kampanye *The Last Tiger* memperlihatkan kehancuran-kehancuran yang terjadi akibat perang. Bangunan-bangunan banyak yang runtuh akibat pertempuran, penduduk Jerman yang kelaparan, dan prajurit Jerman terkesan tidak bisa melakukan apa-apa karena perintah untuk tetap bertahan dan tidak menyerah. Tidak sedikit yang merasa sudah kehilangan harapan dan berusaha lari untuk menyelamatkan diri mereka sendiri yang akhirnya hanya berujung dianggap sebagai pembangkang dan dihukum mati. Penderitaan yang dirasakan oleh para prajurit serta kehancuran kota seperti menggambarkan penderitaan yang dirasakan oleh seluruh Jerman. Hal ini serupa dengan upaya dehistorisasi yang terjadi pasca Perang Dunia II yang disebutkan oleh Jie-Hyun Lim di dalam bukunya (2025). Dengan menggunakan kampanye-kampanye pengeboman kota-kota Jerman, seperti kota Dresden, oleh Sekutu serta diajakannya pertanyaan-pertanyaan seperti “Mengapa manusia harus berperang?” sebagai upaya untuk memperbaiki citra Jerman serta membuat Jerman sebagai sesama ‘korban’ yang menderita akibat perang.

### **KESIMPULAN**

Kelahiran mitos *Clean Wehrmacht* berhubungan dengan keadaan perang dingin dan gagalnya proses denazifikasi di Jerman. Upaya untuk membersihkan citra *Wehrmacht* juga muncul di dalam media populer, mulai dari media pers, film, seri film, dan juga video gim. Penelitian ini menggunakan gim *Battlefield V* dengan kampanye *The Last Tiger*. Kampanye ini adalah satu-satunya kampanye dalam *Battlefield V* yang mengikuti perjalanan prajurit *Wehrmacht* di dalam ceritanya.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, ditemukan bahwa penggambaran *Wehrmacht* dalam kampanye *The Last Tiger* memiliki unsur-unsur mitos *Clean Wehrmacht*. Penggambaran *Wehrmacht* yang memberikan citra yang lebih positif, menghumanisasikan *Wehrmacht*, serta memposisikan *Wehrmacht* sebagai korban yang juga menderita dari perang. Namun, penggambaran tersebut terlalu sempit, tidak memberikan ruang untuk konteks perang secara keseluruhan, dan pemisahan antara partai Nazi dengan *Wehrmacht*. Hal ini juga berujung dengan memposisikan *Wehrmacht* sebagai korban. Selain itu, gim ini memposisikan *Wehrmacht* sebagai korban serupa dengan proses dehistorisasi dalam *victimhood nationalism*. Hal ini dilakukan dengan melakukan pengubahan posisi dari Jerman yang awalnya “pelaku”

menjadi “korban” melalui gambaran-gambaran penderitaan dan kehancuran yang dirasakan oleh Jerman.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AFGuidesHD. (5 Desember 2018). *Battlefield 5 German War Story “The Last Tiger” Gameplay Walkthrough*. [Video]. YouTube. Diunduh pada 8 April 2026 melalui <https://youtu.be/wKAO3KXe8a4>
- Bartov, O. (1997). German Soldiers and the Holocaust: Historiography, Research and Implications. *History and Memory*, 9(1/2), 162–188. <http://www.jstor.org/stable/25681004>
- Britannica Editors (2025, November 14). Iron Cross. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Iron-Cross>
- Generic Gaming. (5 Desember 2018). *BATTLEFIELD 5 – The Last Tiger – All Cutscenes*. [Video]. YouTube. Diunduh pada 8 April 2026 melalui <https://youtu.be/JmlpHDeHjDE>
- Gournelos, T. (2019). *Doing academic research: A practical guide to research methods and analysis*. Routledge.
- Hall, S. (2013). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (ed.2). Milton Keynes, Inggris: The Open University
- ICRC Database, Customary IHL , Defence of Superior Orders, diakses melalui <https://ihl-databases.icrc.org/en/customary-ihl/v1/rule155>
- ICRC Database, Customary IHL , Obedience to Superior Orders, diakses melalui <https://ihl-databases.icrc.org/en/customary-ihl/v1/rule154>
- ICRC Database, Treaties, States Parties and Commentaries, Amendment to the Rome Statute of the International Criminal Court on War Crimes, amended article 8, 10 June 2010, Article 8 - War crimes, diakses melalui <https://ihl-databases.icrc.org/en/ihl-treaties/icc-statute-amendment-art8-2010/article-8>
- Lim, J. H. (2025). *Victimhood nationalism: History and Memory in a global age*. Columbia University Press.
- Matlack, J. W. (2023). Operation Barbarossa 2021: Practices (Re)Rendering the Myth of the ‘clean’ Wehrmacht in Contemporary Grand Strategy Computer Gaming. *Leibniz ScienceCampus Europe and America*. Accessed, 24.
- McCracken, K. R. (2017). The Legend of the Wehrmacht’s “Clean Hands”: The Attempt to Remove Nazism from the German Military.
- Pollak, A. (2007). The Myth of the ‘Untainted Wehrmacht’: The Structural Elements of Wehrmacht Mythology in the Austrian Press since 1945. Heer, H., Manoschek, W., Pollak, A., Wodak, R. *The Discursive Construction of History: Remembering the Wehrmacht’s War of Annihilation* (132–154). Hampshire dan New York: Palgrave Macmillan. doi:10.1017/S0047404509990625
- Rispaud, J. A. (2024). American Media and Memories: How Visual Media Tells the History of the World Wars in the 21st Century.
- Saviskas Jr, N. J. (2020). The Clean Wehrmacht: Myths about German War Crimes Then and Now.
- Tim Editorial G2A. (5 Mei 2025). *What is Campaign Mode in Games? Definition & Explanation*. Diunduh pada 24 Juni 2026 melalui <https://www.g2a.com/news/glossary/what-is-campaign-mode-definition/>
- UNRIC. (27 Maret 2024). *International Law: Understanding Justice in Times of War*. Diakses melalui <https://unric.org/en/international-law-understanding-justice-in-times-of-war/>