

REPRESENTASI LATAR BELAKANG KONFLIK NAZI DAN YAHUDI PADA SERIAL ANIME ATTACK ON TITAN

Yohannes Novaldi Tampubolon¹, Sholihul Abidin²

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam
email:pb181110040@upbatam.ac.id

ABSTRACT

The similarities between Attack on Titan and the history of human civilization can be seen during World War II, when the Nazis rose to power in Germany in 1933, which was the first year the Nazis established concentration camps (Ghetto) to separate and imprison Jews, political opponents, and people who were considered inferior such as homosexuals, Roma people (Gypsies), some Slavic peoples (Russians, Poles and others) and people with disabilities. The purpose of this study is to determine the results of the representation of the background of the Nazi and Jewish conflict in the attack on titan anime series. The research method used is descriptive research conducted using a qualitative approach and using the semiotic analysis method. The researcher will observe in depth the Scene pieces from the anime series entitled attack of titan with a total of 10 scenes, the data collection used is documentation and literature study, the analysis flow follows the interactive analysis model as expressed by Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results show the anime "Attack on Titan" and historical events involving Nazis and Jews. Understanding how dialog and scenes in the anime "Attack on Titan" can be linked to actual historical events involving Nazis and Jews requires analysis of Roland Barthes' semiotic approach.

Keywords: Representation, Background Conflict, Semiotic Theory

PENDAHULUAN

Sebuah budaya dapat dibuktikan keberadaannya dengan adanya film. Amerika dan Jepang merupakan dua negara yang paling banyak memproduksi film animasi untuk penonton Indonesia. Jenis animasi yang ditampilkan pun berbeda-beda di kedua negara tersebut. Berbeda dengan Amerika yang lebih memilih untuk membuat film 3D sebagai hasil dari kemajuan teknologi digital, Jepang lebih sering menggunakan pendekatan 2D dalam membuat animasi untuk pasar dunia (Arends, 2020).

Jepang adalah salah satu negara yang menciptakan film yang merepresentasikan budayanya; sebagai komponen industri hiburan yang masih terasa sampai sekarang, Jepang memproduksi film animasi dalam jumlah besar. Animasi frame-by-frame mengacu pada metode di mana satu bidikan diambil untuk setiap gambar. Sebuah film yang berdurasi satu detik harus memiliki 30 frame untuk standar NTSC Jepang dan Amerika Serikat dan 25 gambar untuk standar PAL Eropa dan Indonesia. Sebagai bentuk klasik dari sinematografi dan seni visual, film animasi Jepang memiliki estetika tersendiri yang sering kali menekankan pada keunggulan grafis yang digambar dengan tangan. Meskipun munculnya item animasi yang dihasilkan komputer di Hollywood yang bergaya CGI, pola ini terus berlanjut (Endarini, 2019).

Sekelompok karya animasi dengan judul seri yang sama dan tema yang sama disebut sebagai serial animasi. Karakter utama yang sama, serta berbagai karakter pendukung dan tema

mendasar, sering kali hadir dalam setiap episode. Sebuah serial bisa jadi bersifat terbuka, dengan jumlah episode yang tidak ditentukan, memiliki jumlah episode tertentu, seperti miniseri, atau memiliki akhir cerita yang tetap. Serial animasi dapat ditayangkan di bioskop, di televisi, di internet, atau dalam bentuk rilis langsung ke video. Target pemirsa untuk tayangan animasi dapat berkisar dari anak-anak hingga orang dewasa, dan dapat terdiri dari berbagai genre, seperti halnya film animasi (Muhammad, 2018).

Hasil budaya populer yang dikenal sebagai anime, atau "anime", didasarkan pada tradisi pencetakan blok kayu dan seni teater di Jepang. Karena kurangnya minat di Jepang, para pembuat anime mengeksport produksi mereka, yang berkontribusi pada kesuksesan awal anime. Sejak booming komersial Astroboy karya Tezuka Osamu, kegiatan ekspor ini terus berlangsung. Saat ini, One Piece, Kimetsu no Yaiba, Jujutsu Kaisen, dan Attack on Titan adalah beberapa serial anime yang paling terkenal (Adinata & Islam, 2022).

Hajime Isayama adalah pengarang dan ilustrator buku komik Attack on Titan. Awalnya dirilis sebagai satu cerita pada tahun 2006, dan Kodansha kemudian mengubahnya menjadi komik berseri pada tahun 2009. Wit Studio mulai mengerjakan adaptasi anime Attack on Titan. Adaptasi ini memiliki empat musim, yang pertama ditayangkan pada tahun 2013 di jaringan televisi Jepang, MBS. Musim ketiga memulai debutnya pada tahun 2019 di jaringan televisi yang sama

setelah musim kedua ditayangkan pada tahun 2017 di MBS dan NHK General TV. Di alam semesta dystopian *Attack on Titan*, umat manusia mendiami pulau Paradis, di mana sebuah kota metropolitan dikelilingi oleh tiga tingkatan tembok besar. Umat manusia terlindung dari para Titan, monster pemakan manusia yang sangat besar, oleh tembok besar ini. Setelah para Titan menghancurkan desanya, karakter utama Eren Yeager, yang tinggal di balik tembok, bertekad untuk mengakhiri keberadaan para Titan. Narasi berkembang hingga terungkap bahwa perang politik antara Eldia, bangsa yang tinggal di pulau Paradis, dan Marley, bangsa yang tinggal di seberang pulau Paradis, menjadi penyebab munculnya para Titan pemakan manusia dan tembok besar. Menurut kutipan dari *vice.com*, komik karya Hajime Isayama ini membahas tentang rasisme dan fasisme. Film adalah sarana yang memungkinkan untuk menyampaikan pesan, dan baru-baru ini, film berfokus pada masalah sosial yang ada di masyarakat. Pertarungan antara orang Yahudi dan Nazi adalah salah satunya. Ketegangan yang muncul dalam narasi *Attack on Titan* (AOT) atas perlakuan terhadap orang Yahudi oleh kediktatoran Nazi Jerman cukup jelas terlihat. Eren Yeager, sang tokoh utama, dan teman-temannya menemukan misteri di balik tembok di musim keempat AOT. Sepanjang narasi, orang-orang Marley dan penduduk Yahudi di Negeri Marley, Eldians, keduanya dapat disebut sebagai orang Yahudi. Hal ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana plot *Attack on Titan* (AOT) dipengaruhi oleh konflik antara orang-orang Yahudi (Eldia) dan kediktatoran Nazi Jerman (Marley).

Perlakuan Marleyan terhadap kaum Eldian yang fanatik juga mungkin sebanding dengan pola pikir Nazi, sebuah kelompok yang memiliki cita-cita fasis. Tentara Adolf Hitler melakukan beberapa kekejaman terhadap orang Yahudi di Jerman sepanjang Perang Dunia II. Beberapa di antaranya adalah memaksa orang Yahudi mengenakan pakaian yang sama dengan orang lain, memisahkan mereka di sebuah wilayah kecil bernama Geto, dan mengenakan ban lengan yang juga memiliki lambang bintang. Pembantaian massal terhadap orang-orang ini, yang sekarang dikenal sebagai bencana Holocaust, sebenarnya merupakan kekejaman paling kejam yang pernah dilakukan terhadap orang Yahudi oleh Nazi.

Berlanjut dari peristiwa Perang Dunia II yang dikenal sebagai Holocaust, ketika kelompok Yahudi dianggap bertanggung jawab atas konsekuensi dan konflik antara dua kelompok sejak adanya kampanye pogrom anti-Yahudi pada tanggal 9-10 November 1938. Hingga Negara Jerman menjadikannya sebagai kebutuhan hukum untuk mengeluarkan orang Yahudi dari kehidupan politik. Setelah itu,

pemerintah Nazi Jerman mengumpulkan orang-orang Yahudi di satu kamp dan membunuh mereka di sana.

Attack on Titan adalah gambaran tentang betapa mengerikan dan kejamnya manusia ketika mereka berada dalam posisi berkuasa. Kekuasaan absolut benar-benar merusak karena kekuasaan cenderung korup. Ketika Nazi berkuasa di Jerman pada tahun 1933 - tahun dimana mereka pertama kali mendirikan kamp konsentrasi (Ghetto) untuk memisahkan dan memenjarakan orang Yahudi, lawan politik, dan orang-orang yang mereka anggap lebih rendah, seperti homoseksual, Roma (Gipsi), beberapa orang Slavia (Rusia, Polandia, dan lainnya) dan orang-orang dengan disabilitas - kita dapat melihat kesamaan antara *Attack on Titan* dan sejarah peradaban manusia.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari penggambaran latar belakang pertarungan Nazi dan Yahudi dalam serial anime *Attack on Titan* yang sesuai dengan definisi topik yang akan diteliti.

KAJIAN TEORI

2.1 Teori Semiotika

Metode analisis yang digunakan untuk menyelidiki tanda disebut semiotika. seperti yang kita lihat setiap hari. Semiotika secara etimologis berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti "tanda". Simbol didefinisikan sebagai sesuatu yang, menurut norma-norma sosial yang telah diterima sebelumnya, dapat dianggap mewakili objek lain. Secara terminologis, semiotika adalah ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, dan seluruh peradaban sebagai tanda. Semiotika disebut sebagai "ilmu tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan berfungsinya tanda, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya" oleh Van Zoest (Ivada, 2022).

Proses menganalisis dan memberikan interpretasi terhadap lambang-lambang yang terdapat dalam kumpulan lambang-lambang pesan atau teks dikenal dengan istilah semiotika. Teks yang dimaksud di sini mengacu pada semua jenis dan sistem lambang (tanda), termasuk yang ditemukan di media massa (seperti berbagai paket acara televisi, karikatur di media cetak, sandiwara di radio, dan berbagai bentuk iklan) dan yang ditemukan di luar media massa (seperti karya seni, patung, candi, dan monumen) (Sobur, 2004).

Jika dilihat dari sudut pandang semiotika, film dapat dilihat sebagai sebuah upaya untuk mengkomunikasikan ide melalui sistem tanda. Sama halnya dengan tanda pada umumnya, yang merupakan kesatuan yang tak terpisahkan antara penanda dan petanda, film dalam semiotika dapat

diamati dan diciptakan tergantung pada hubungan antara penanda (Signifier) dan petanda (Signified) (Putri, 2021).

Makna objektif tingkat pertama (first order) yang dapat diberikan pada simbol adalah makna denotasi, yang dicapai dengan mengasosiasikan simbol secara langsung dengan realitas atau gejala yang dilambangkan. Makna konotasi adalah makna tingkat kedua yang dapat diberikan pada simbol dengan mengacu pada nilai-nilai budaya (Muhammad Khairul Nizam & Susanti, 2020).

2.2 Teori Representasi

Teori utama yang mendukung penelitian ini adalah Teori Representasi Stuart Hall. Penggunaan bahasa untuk mengkomunikasikan makna kepada orang lain merupakan hal yang sangat penting untuk memahami teori representasi. Metode yang digunakan untuk menciptakan dan mentransfer makna di antara anggota kelompok dalam suatu budaya sangat bergantung pada representasi. Representasi adalah penggunaan bahasa untuk menerjemahkan ide-ide yang ada dalam pikiran kita. Stuart Hall menyatakan dengan tegas bahwa representasi adalah tindakan menghasilkan makna melalui kata-kata (Hall, 2020).

Menurut Muhammad (2018), teori representasi terbagi menjadi tiga teori atau pendekatan:

1. Pendekatan reflektif, yang berpendapat bahwa bahasa bekerja sebagai cermin yang memantulkan makna yang sebenarnya. Bangsa Yunani memberi nama mimitik sekitar abad ke-4 SM. Sebagai contoh, bunga mawar hanya menandakan bunga mawar; ia tidak memiliki makna tambahan.
2. Pendekatan yang disengaja, di mana seorang penulis, seniman, dan lain-lain secara sengaja menggunakan bahasa untuk menyampaikan makna pribadi. Metode ini memiliki kelemahan karena memandang bahasa sebagai permainan pribadi (private games), meskipun faktanya metode ini menyatakan bahwa tujuan bahasa adalah untuk memungkinkan komunikasi dengan menggunakan aturan-aturan yang diterima secara sosial dan bukan aturan-aturan pribadi.
3. Metode konstruksionis adalah metode yang merepresentasikan gagasan (konsep) kita dengan menggunakan sistem bahasa (language) atau sistem lainnya. Metode ini mencoba untuk memahami bahasa (language), bukan untuk menghasilkan makna melalui sistem representasi (konsep dan tanda).

Metode diskursif, yang dikembangkan oleh filsuf Prancis Micheal Foucault, dan pendekatan semiotik, yang dipengaruhi oleh ahli bahasa

Swiss Ferdinand de Saussure, merupakan contoh dari ketiga pendekatan tersebut. Teknik semiotika dan diskursif tidak digunakan dalam penelitian ini karena framing adalah metode yang digunakan, meskipun pendekatan konstruksionis merupakan asumsi dari penelitian ini. Penjelasan bahwa bahasa yang ditemukan dalam berita, yang terdiri dari berbagai indikator (artikel, gambar, video, dan frasa), memiliki makna yang mencerminkan budaya yang ada di masyarakat, termasuk media, merupakan aplikasi utama dari teori konstruksionis dalam penelitian ini (Fiske, 2018).

Melalui penggunaan bahasa, representasi membantu kita membuat hubungan antara ide-ide di kepala kita dan dunia yang dibayangkan berupa benda, orang, dan peristiwa yang tidak nyata (fiksi) (Afidah, 2018).

2.3 Teori Konflik

Teori konflik Simon Fisher dan Deka Ibrahim antara lain adalah Teori Kebutuhan dan teori identitas (Akbar, 2018).

Teori kebutuhan dan teori identitas adalah dua teori konflik yang dikembangkan oleh Simon Fisher dan Deka Ibrahim (Akbar, 2018).

1. Menurut hipotesis kebutuhan manusia, konflik yang mendalam adalah hasil dari kebutuhan dasar manusia - fisik, mental, dan sosial - yang tidak terpenuhi atau terhalang. Menurut pandangan ini, konflik muncul sebagai akibat dari manusia yang bersaing untuk memenuhi kebutuhan dasar yang tidak terpenuhi secara fisik, mental, dan sosial.
2. Menurut teori identitas, konflik disebabkan oleh identitas yang terancam, yang sering kali didasarkan pada kehilangan atau penderitaan masa lalu yang belum terselesaikan.

Hubungan antara dua pihak atau lebih (individu atau kelompok) yang memiliki atau meyakini bahwa mereka memiliki tujuan yang tidak dapat didamaikan disebut sebagai konflik. Ketika para pihak mengejar tujuan yang tidak dapat didamaikan, maka terjadilah konflik. Konflik, dalam bentuknya yang paling sederhana, tercipta ketika dua orang atau organisasi mengejar tujuan yang secara nyata atau dibayangkan tidak dapat didamaikan (Fiske, 2018).

2.4 Serial Anime

Animasi Jepang yang dikenal sebagai anime biasanya dicirikan oleh gambar yang hidup dengan karakter dalam berbagai latar dan narasi yang ditujukan untuk berbagai penonton. Manga, sebuah buku komik Jepang, memiliki gaya grafis yang mempengaruhi anime. Tiga huruf katakana a, ni, dan me digunakan untuk menulis kata anime, yang merupakan singkatan dari istilah bahasa Inggris Animation dan dilafalkan Animeshon (Muhammad, 2018).

Secara umum, anime dikategorikan ke dalam tiga kategori berdasarkan jenis produksinya (Endarini, 2019), ialah:

1. Film, yang biasanya secara eksklusif dapat ditemukan di bioskop dan biasanya memiliki biaya produksi terbesar dan kualitas visual terbaik. Anime biasanya berdurasi lebih pendek dan terkadang memiliki biaya produksi yang lebih rendah. Anime terkadang dapat ditemukan di festival film atau festival animasi.
2. Animasi Video Asli, sering dikenal sebagai OVA. OVA terkadang bisa menyerupai serial mini. OVA biasanya terdiri dari minimal dua episode dan maksimal dua puluh episode. Mayoritas OVA tersedia dalam bentuk video, meskipun mereka juga dapat dilihat melalui televisi, kabel, atau satelit. OVA (Original Animated Video) adalah nama lain dari format ini. OVA sering kali memiliki kualitas gambar yang bagus yang sebanding dengan standar film.
3. Acara TV ini disindikasi dan disiarkan secara teratur di televisi. Secara umum, anime TV memiliki kualitas yang lebih buruk daripada OVA dan anime film. Hal ini karena ada banyak episode, bukan hanya satu film atau serial pendek karena perataan biaya produksi. Rata-rata acara TV berlangsung selama 23 menit. ketika iklan televisi disertakan, waktunya dibulatkan menjadi 30 menit. Ada acara TV yang terkadang memiliki episode yang hanya berdurasi 12 menit, yang memungkinkan penayangan dua episode secara bersamaan dalam satu jam acara. Acara televisi anime biasanya memiliki musim. Satu musim penuh biasanya terdiri dari 26 episode, namun bisa juga terdiri dari 13 episode. Sebagai hasil dari kebiasaan ini, jumlah episode dalam sebagian besar serial TV anime sering kali merupakan kelipatan dari 13. Namun, OVA lain, seperti Tenchi Muyo, hanya berdurasi setengah musim.

Dalam hal struktur, semua acara anime TV mengikuti pola yang sama, dengan pening atau pembukaan diikuti oleh paruh pertama episode, eyecatch diikuti oleh bagian kedua dari episode, akhir dan kredit, dan pratinjau dari eyecatch episode berikutnya. Sebelum dan sesudah iklan, ada segmen singkat anime yang disebut Eyecatch (Muhammad Khairul Nizam & Susanti, 2020).

2.5 Nazi

Nazisme, yang juga dikenal sebagai Sosialisme Nasional, adalah filosofi totaliter dari Partai Nazi, yang juga dikenal sebagai Partai Pekerja Sosialis Nasional Jerman (NSDAP) dan dipimpin oleh Adolf Hitler. Reich Ketiga, sering dikenal sebagai Jerman Nazi, atau Reich Ketiga, adalah nama yang diberikan kepada kebijakan yang diterapkan pemerintah Jerman antara tahun

1933 dan 1945. Sosialisme Nasional, atau Nationalsozialismus dalam bahasa Jerman, adalah sebutan untuk Nazi. Neonazi, yang berarti baru dalam bahasa Yunani, masih merupakan istilah umum bagi mereka yang jauh ke kanan dan rasis (Amri, 2018).

Awalnya dikenal sebagai Partai Pekerja Jerman (DAP), Anton Drexler memulai organisasi ini pada tanggal 5 Januari 1919. Hitler menjadi anggota partai kecil ini pada September 1919, mengambil alih propaganda pada 1 April 1920, dan mengubah namanya menjadi Partai Pekerja Jerman Sosialis Nasional pada 29 Juli 1921 (Endarini, 2019).

2.6 Yahudi

Yahudi sering disebut sebagai sebuah bangsa dan agama. Yahudi adalah kelompok yang cukup besar dan terkenal yang dapat ditemukan hampir di semua tempat di dunia. Sementara agama Yahudi sering disebut sebagai Yudaisme (Nina & Prasetyaningih, 2018).

Orang yang mempraktikkan apa yang dikenal sebagai Yudaisme, atau agama Yahudi, dikenal sebagai orang Yahudi. Menurut Britannica, seorang Yahudi adalah seseorang yang memiliki hubungan keluarga dengan orang Ibrani dalam Alkitab. Seorang Yahudi dulunya adalah anggota suku Yehuda, salah satu dari 12 suku yang memerintah di Tanah Perjanjian pada zaman dahulu. Seorang Yahudi mungkin juga tinggal di Kerajaan Yehuda (Amri, 2018).

Agama monoteistik tertua di dunia adalah agama Yahudi. Agama ini diciptakan pada tahun 2.000 SM. Orang Yahudi yang ingin mempraktikkan Yudaisme biasanya pergi ke sinagoga untuk beribadah. Rabi adalah sebutan untuk pemimpin spiritual mereka. Bintang Daud berujung enam berfungsi sebagai lambang Yudaisme. Tanakh, atau Alkitab Ibrani, adalah teks yang paling sakral bagi orang Yahudi. Menurut Sejarah, ada beberapa aliran agama dalam Yudaisme, termasuk Yudaisme Ortodoks, Yudaisme Reformasi, Yudaisme Konservatif, Yudaisme Rekonstruksionis, dan Yudaisme Humanistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat deskriptif, kualitatif, dan menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes, yang mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos melalui analisis sintagmatik dengan analisis leksia dan analisis paradigmatik.

Dokumentasi, termasuk mengumpulkan informasi berupa screenshot gambar dan transkrip dialog dari adegan-adegan yang merepresentasikan konflik Nazi dan Yahudi, serta studi literatur yang melibatkan kajian teori dari buku, jurnal, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian, merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Obyek Penelitian

Serial televisi animasi yang didasarkan pada Attack on Titan dibuat oleh Wit Studio untuk musim 1 hingga 3, dan MAPPA Studio untuk musim 4. 25 episode merupakan musim pertama, yang tayang dari April hingga September 2013. 12 episode membentuk musim kedua, yang ditayangkan dari April hingga Juni 2017. 12 episode pertama dari musim ketiga, yang dibagi menjadi dua bagian dan ditayangkan dari Juli hingga Oktober 2018, Musim keempat dan terakhir memulai debutnya pada Desember 2020, dengan 16 episode yang tersisa berfokus pada babak pertama narasi. 12 episode yang membentuk paruh kedua musim keempat disiarkan dari Januari hingga April 2022. Pada tahun 2023, episode ketiga dan penutup akan ditayangkan.

Pencarian untuk menyelamatkan umat manusia dari kemusnahan dalam kisah animasi ini disebabkan oleh serangan monster raksasa yang dikenal sebagai Titan atau Kyojin. Titans adalah predator dan ancaman bagi umat manusia yang memiliki ukuran antara 3 hingga 15 meter. Akibatnya, tiga penghalang melingkar raksasa setinggi 50 meter harus dibangun oleh manusia. Tembok Maria, Tembok Mawar, dan Tembok Sina adalah nama-nama tembok tersebut. Sejak awal mula, manusia telah dilindungi oleh tembok-tembok ini dari ancaman yang ditimbulkan oleh para Titan, yang masih berkeliaran di bumi untuk mencari mangsa. Para Titan percaya bahwa tembok-tembok tersebut tidak dapat ditembus, sehingga para penduduk percaya bahwa mereka dikelilingi oleh keamanan dan ketenangan. Mereka tidak menyadari bahwa ada peradaban lain yang berada di luar tembok.

4.2 Scene 1

Tabel 1. Penyerangan pasukan Eldia

Scene 1	
Durasi	Season 4 episode 21, menit ke 12:41 – 12:47
Dialog	Raja Fritz : "Atas nama Fritz, hancurkanlah <i>Marley</i> "

Penanda tingkat satu :

Adegan flashback (kilas balik) pada season 4 episode 21 menit ke 12:41 memperlihatkan barisan pasukan berkuda eldia yang bergerak maju didampingi oleh raksasa yang berdiri tepat dibelakang pasukan tersebut.

Petanda tingkat satu :

Dari penanda tersebut memperjelas bahwa gambar tersebut adalah sebuah medan perang yang sedang berlangsung antara dua kelompok, yaitu eldia dan kelompok marley.

Tanda Denotasi :

Pada awalnya, kelompok Marley adalah negara yang kuat dan tak terkalahkan. Namun, Ymir Fritz, orang pertama yang memperoleh kemampuan Titan secara misterius muncul sekitar seribu tahun yang lalu, membahayakan kesuksesan mereka.

Penanda tingkat dua :

Mencerminkan berbagai kemampuan dan tugas militer , orang-orang Eldia sendiri tampaknya diperlengkapi dan dipersenjatai. Beberapa dari mereka mengenakan baju besi dan membawa tombak untuk menunjukkan kemahiran mereka dalam pertempuran di antara jajaran tentara.

Petanda tingkat dua :

Raja Fritz, Komandan sekaligus raja dari kelompok Eldia meneriakkan perintah kepada prajuritnya di tengah pertempuran, "Atas nama Fritz, hancurkanlah Marley!" Ini menunjukkan bahwa Raja Fritz dan pasukannya siap menyalahkan prajurit lawan mana pun yang menghalangi jalan mereka.

Tanda Konotasi :

Kelompok Eldia akhirnya berhasil mengalahkan kelompok Marley dalam pertempuran berkat kekuatan tempur mereka yang lebih unggul, dan memaksa kelompok Marley untuk menyerah. Eldia menggantikan otoritas dan administrasi sebelumnya dengan memperluas wilayahnya serta menjadikan Marley sebagai wilayah jajahan mereka.

Mitos :

Konflik antara kelompok Eldia dan Marley untuk menguasai wilayah, sumber daya, dan otoritas pemerintahan digambarkan dalam mitos sebagai perebutan kekuasaan.

Tabel 2. Raksasa mengangkat seseorang dan orang-orang panik

<p>Scene 2</p>	
<p>Durasi</p>	<p>Season 3 episode 20, menit ke 04.24 – 04.27</p>
<p>Dialog</p>	<p>Yeager : “ Dari situlah dimulainya zaman kegelapan”</p>

Penanda tingkat satu :

Gambar tersebut diambil pada menit 04.24 – 04.27 dalam season 3 episode 20, terlihat raksasa yang sedang mengangkat seorang pria yang tidak berdaya menggunakan jari, sementara sekelompok prajurit menyita barang-barang dari sebuah rumah yang sedang terbakar dan mengawal beberapa warga sipil sebagai tahanan.

Penanda tingkat satu :

Dari penanda tersebut dapat dikatakan kejadian ini terlihat jelas terjadi di lingkungan perumahan yang padat, menandakan lokasinya dekat dengan tempat tinggal warga.

Tanda Denotasi :

Adegan ini menggambarkan bagaimana kelompok Eldia yang dulunya adalah pasukan brutal mengambil tindakan tanpa ampun terhadap warga sipil karena tidak ada yang berani melawan mereka. Tindakan mereka seringkali merupakan bentuk penindasan yang keji terhadap penduduk lokal, yang tidak memiliki keberanian atau kekuatan untuk menghadapi kekuatan dominan.

Penanda tingkat dua :

Kelompok Eldia memiliki reputasi sangat kejam karena mendapatkan tambahan dukungan kekuatan dari Ymir Fritz, sang raksasa pertama. Mereka menjadi lebih rela membunuh dan menyiksa warga sipil. Selain itu, kelompok ini melakukan tindakan prokreasi yang mengerikan, seperti memperkosa orang, untuk memperbanyak keturunan mereka.

Penanda tingkat dua :

Kelompok Eldia sebagai entitas yang kejam, berkuasa, dan tidak segan-segan menggunakan kekuatannya untuk menindas dan merugikan warga sipil.

Tanda Konotasi :

Hak istimewa dan kekuasaan yang tak terkendali dapat memicu siklus kekerasan tanpa akhir yang menimbulkan penderitaan pada sejumlah besar orang yang tidak bersalah.

Mitos :

Hal ini merepresentasikan realitas sosial di

mana sejumlah besar individu terjebak dalam relasi kuasa yang tidak seimbang, sehingga menimbulkan ketidakadilan dan ketimpangan dalam kehidupan sehari-hari

Dalam pembuatan jurnal ini peneliti menggunakan 2 dari 10 scene yang ada sebagai perwakilan untuk menyelesaikan jurnal ini.

4.4 Pembahasan

Peneliti menemukan bahwa anime “Attack on Titan” menggambarkan konflik dengan latar belakang yang mirip dengan konflik antara Nazi dan Yahudi berdasarkan analisis adegan dan dialog menggunakan semiotika Roland Barthes. Anime ini menggambarkan skenario konflik bernuansa rumit serta aspek penindasan, konflik, dan perjuangan antara berbagai kelompok manusia. Kajian ini mengungkapkan unsur kekuasaan, dominasi, perlawanan, dan perjuangan yang mencerminkan latar belakang konflik seperti peristiwa sejarah antara Nazi dan Yahudi melalui analisis semiotika Roland Barthes. Adapun penemuan ini yaitu :

1. Perebutan kekuasaan

Mirip dengan konflik historis antara Nazi dan Yahudi, kelompok Eldia dan Marley bersaing satu sama lain untuk menguasai wilayah, sumber daya alam, dan otoritas pemerintahan di scene 1. Konflik antara kedua suku tersebut merupakan cerminan dari perjuangan mereka masing-masing untuk menguasai sumber daya yang berharga, perluasan wilayah, dan pemeliharaan. Setiap kelompok terlibat dalam proses ini dalam upaya untuk menguasai populasi dan wilayah lain dan untuk mendapatkan keuntungan melalui kekuatan politik, ekonomi, dan militer. Persaingan untuk supremasi atas kelompok lain dan sifat ambisi bersaing membuat perbandingan dengan perang Nazi dan Yahudi. Nazi berusaha menguasai wilayah, sumber daya, dan otoritas pemerintahan selama konflik sebelumnya antara Yahudi dan Nazi, sementara Yahudi berjuang untuk bertahan hidup, mempertahankan identitas

mereka, dan melawan penindasan.

2. Realitas sosial

Kaitan antara realitas sosial dan ketakutan Nazi yang berkembang pesat terhadap orang Yahudi menunjukkan betapa banyak orang terjebak dalam ketidakseimbangan kekuatan yang menyebabkan ketidakadilan dan ketidaksetaraan dalam kehidupan sehari-hari. Karena orang Yahudi dipandang sebagai kelompok minoritas yang berbeda dan berpotensi berdampak pada banyak aspek kehidupan, Nazi takut pada orang Yahudi yang pandai beradaptasi. Dalam realitas sosial semacam ini, komunitas Yahudi menjadi sasaran penindasan dan diskriminasi, yang memperkuat ketidakadilan yang dialami kelompok minoritas.

3. Konflik identitas

Mirip dengan situasi yang dihadapi orang Yahudi di Nazi Jerman, yang ditunjukkan oleh tanda bintang Yahudi, Dalam konteks sejarah Holocaust, penggunaan ban lengan Yahudi oleh Nazi adalah contoh konflik identitas yang kompleks. Orang Yahudi diharuskan memakai ban lengan ini sebagai penanda untuk membedakan mereka dari populasi umum. Nazi menggunakan ban lengan ini sebagai alat untuk menunjukkan kontrol mereka atas komunitas Yahudi, sedangkan bagi orang Yahudi itu melambangkan penindasan dan diskriminasi yang mereka alami di tangan Nazi.

Orang Yahudi dipaksa untuk menunjukkan identitas mereka di tempat terbuka sambil mengenakan ban lengan, yang membuat mereka takut akan tindakan negatif lebih lanjut. Sebaliknya, Nazi dengan sengaja mengenakan ban lengan untuk memamerkan kendali mereka dan mempromosikan superioritas ras mereka. Ketika orang Yahudi diperlakukan secara tidak manusiawi dan diidentifikasi dengan identitas mereka selama Holocaust, pemakaian ban lengan Yahudi menjadi simbol konflik identitas yang tragis, sementara Nazi dengan kejam menggunakan ban lengan sebagai alat untuk memajukan tujuan dominasi dan kekuasaan mereka.

4. Eksploitasi

Hal ini diperlihatkan pada scene ke 5 dimana pihak Marley memanfaatkan kemampuan yang dimiliki kelompok Eldia demi tujuan tertentu. Dalam sejarah Nazi ada formasi militer yang disebut "Mischlinge" atau "Wehrmacht-Mischlinge". Orang-orang dari keturunan campuran, terutama keturunan Yahudi dan non-Yahudi, membentuk unit ini. Orang-orang ini kemudian direkrut dan diorganisir menjadi pasukan oleh militer Nazi Jerman.

Keberadaan pasukan Mischling ini merupakan cerminan dari inkonsistensi dalam ideologi rasial Nazi. Beberapa Mischlinges diizinkan untuk bergabung dengan militer karena mereka dinilai memiliki keturunan "Arya" atau non-Yahudi yang

cukup, meskipun Nazi secara keseluruhan menekankan pemisahan rasial dan penindasan terhadap orang Yahudi. Ini menunjukkan bagaimana perlakuan Nazi terhadap orang-orang keturunan campuran sangat bernuansa dan terkadang ambigu.

5. Diskriminasi

Diskriminasi terlihat di scene 6, di mana kelompok Eldia diwajibkan tinggal di daerah terpencil bernama Liberio yang telah disisihkan hanya untuk mereka. Dalam "Attack on Titan", wilayah Liberio yang ditujukan untuk kelompok Eldia menyerupai ghetto di Nazi Jerman. Kelompok Eldia juga disuruh tinggal di daerah terpencil yang terpisah seperti ghetto dan dilarang bepergian ke tempat lain.

Kelompok Marley yang dominan memperlakukan mereka dengan tidak adil dan merendahkan. Kedua gagasan ini menggambarkan ketidakadilan dan ketidaksetaraan yang dapat ditimbulkan oleh diskriminasi dan segregasi rasial dalam masyarakat. Baik kelompok Eldia di wilayah Liberio maupun orang Yahudi yang tinggal di ghetto Nazi sama-sama mengalami penderitaan dan ketakutan karena diisolasi dan dipandang rendah oleh kelompok yang dominan.

Mengenai scene 7, ada diskriminasi verbal yang dialami Grisha dan keluarganya pada saat berada di penjara. Ini juga berkaitan dengan diskriminasi verbal yang dihadapi komunitas Yahudi secara historis Selama Holocaust, orang Yahudi di Jerman menghadapi bentuk diskriminasi verbal dan fisik yang mengerikan. Mereka sering mengalami pelecehan, penyerangan, dan pemukulan di tangan organisasi anti-Semit. Harta mereka sering dihancurkan dan diambil.

Selain itu, mereka mengalami diskriminasi verbal terhadap mereka, termasuk penghinaan, pelecehan, dan diskriminasi di tempat umum. Kemudian Nazi menyebarkan propaganda anti-Semit yang merendahkan martabat dan merendahkan orang Yahudi. Tujuan dari semua praktik diskriminatif ini adalah untuk menghilangkan populasi Yahudi dari Jerman dan seluruh Eropa. Kebencian, intoleransi, dan rasisme ekstrem menjadi pemicu diskriminasi ini, yang mengakibatkan penderitaan Holocaust dan kematian tragis jutaan orang Yahudi.

6. Pemberontakan

Dari segi tujuan dan strategi perlawanan, Gerakan Restorasi Eldia dari anime "Attack on Titan" dan Organisasi Tempur Yahudi dari zaman sejarah memiliki beberapa kesamaan, tujuan utama kedua gerakan ini adalah memerangi penindasan dan kekejaman yang menimpa kelompok masing-masing. Sementara Ydowska Organisasi Bojowa berjuang melawan penindasan dan kekejaman Nazi yang dilakukan terhadap komunitas Yahudi, Gerakan Restorasi

Eldia berupaya mengembalikan kejayaan bangsa Eldia dan mengakhiri dominasi kelompok Marley. Selain itu, Gerakan Restorasi Eldia dan ydowska organizacja bojowa melakukan operasi mereka secara diam-diam dan menerapkan strategi aksi rahasia terhadap musuh mereka. Keduanya membuat rencana yang efektif dan bersiap untuk memperjuangkan tujuan dan tujuan mereka.

Dalam konteks penelitian ini, penting untuk ditekankan bahwa latar belakang konflik dalam anime "Attack on Titan" dan pertemuan historis antara Yahudi dan Nazi dimotivasi oleh pembalasan, yang merupakan elemen kunci dalam menggambarkan ketegangan dan konflik antara berbagai kelompok manusia.

Dalam anime "Attack on Titan", keinginan untuk membalas dendam adalah salah satu faktor yang mendorong karakter untuk bertindak kasar terhadap faksi lawan, khususnya Gerakan Restorasi Eldia, yang bertujuan untuk menggulingkan kekuasaan kelompok Marley. Pembalasan ini bisa dijelaskan dengan penindasan dan penderitaan yang dialami kelompok Eldia di masa lalu. Keinginan untuk melawan dan merebut kembali martabat mereka yang telah hilang memengaruhi perjuangan mereka untuk melawan demi kejayaan para eldia.

Keinginan untuk membalas dendam juga penting dalam menggambarkan ketegangan sosial yang intens sebagai analogi dari peristiwa sejarah Nazi dan Yahudi. Komunitas Yahudi merasa terdorong untuk membalas dendam dan melawan penindasan yang mereka alami karena penderitaan dan kekejaman yang mereka alami di bawah pemerintahan Nazi. Karena rasa sakit yang mereka alami, mereka mengembangkan keinginan untuk balas dendam dan meraih keadilan.

Keinginan untuk balas dendam adalah salah satu dari sekian banyak faktor yang menurut teori konflik Simon Fisher dan Deka Ibrahim, mempertinggi kompleksitas dan ketegangan konflik sosial. Situasi konflik diperburuk oleh kecenderungan balas dendam untuk menyulut siklus kekerasan dan mengembangkan sikap yang tidak menyenangkan dari kelompok lain.

Oleh karena itu, hasil temuan ini menjelaskan bagaimana anime "Attack on Titan" dan kejadian sejarah yang melibatkan Nazi dan Yahudi mencerminkan konfrontasi yang rumit dan parah antara berbagai kelompok manusia. Desakan untuk menuntut pembalasan dan memerangi tirani merupakan salah satu faktor yang menimbulkan ketegangan dan perjuangan dalam konflik sosial yang mendalam, sebagaimana dapat dilihat melalui analisis teori konflik. Ini memberikan pengenalan yang luas tentang seluk-beluk dan dinamika perselisihan sosial yang berlaku baik untuk latar sejarah maupun fiksi.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis melihat anime Attack on Titan dan peristiwa-peristiwa bersejarah yang melibatkan orang Yahudi dan Nazi. Dibutuhkan studi dari perspektif semiotika Roland Barthes untuk memahami bagaimana dialog dan situasi dalam anime Attack on Titan dapat dihubungkan dengan peristiwa sejarah nyata yang melibatkan Nazi dan Yahudi. Kita dapat lebih memahami bagaimana konflik dipicu oleh pencarian keadilan, kebebasan, dan balas dendam dengan menggunakan teori konflik yang diciptakan oleh Simon Fisher dan Deka Ibrahim. Salah satu hasil dari tujuan-tujuan ini, yang juga menambah kompleksitas dan tekanan konflik sosial, adalah siklus kekerasan.

Untuk membantu penonton lebih memahami alur cerita, produser anime "Attack on Titan" dengan sengaja menyisipkan makna tersembunyi di seluruh karyanya. Semiotika Roland Barthes digunakan oleh penulis untuk mengidentifikasi simbol-simbol yang mewakili dominasi, oposisi, dan konflik dalam pengaturan yang kompleks. Melalui semua topik ini, anime "Attack on Titan" mengajarkan penonton pelajaran yang tak ternilai harganya.

Karya ini memaksa kita untuk berpikir tentang dampak merugikan dari ketidakadilan, rasisme, dan kekuasaan serta pentingnya menghindari kejadian sejarah yang merusak. Dengan menceritakan sebuah kisah yang bermakna, pendongeng mampu menciptakan sebuah kisah yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menginspirasi dan memberikan wawasan yang mendalam tentang proses gejala masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, I., & Islam, M. A. (2022). Interpretasi Semiotika Dalam Title Sequence Pertama Anime Attack on Titan: the Final Season. *Jurnal Barik*, 3(3), 1–15.
- Afidah, A. N. (2018). Representasi konflik ideologi antar kelas dalam film THE HELP. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 100.
- Akbar, M. F. (2018). Amuk Massa: Konflik dan Resolusi di Desa Suradadi, Kota Tegal. *Conflict Management Unnes Student Working Paper Series 2017*.
- Amri, M. (2018). *Sejarah, Teologi, dan Kebudayaan Yahudi* (p. 241). <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/15272>
- Arends, R. (2020). Representasi idola pada film Shingeki no Kyojin. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Endarini, E. R. (2019). Representasi Idola Film Animasi Shingeki No Kyojin Pada Tokoh

- Levi Dan Mikasa. *ARTic*, 4(10), 177–192.
<https://doi.org/10.34010/artic.2019.4.2448.1>
77-192
- Fiske. (2018). Penyelesaian konflik yang direpresentasikan dalam film Tarung Sarung. *Jurnal Komunikasi*, 1(1), 1–10.
- Hall, S. (2020). *Teori representasi (theory of representation)*.
- Ivada, S. M. (2022). Representasi penyelesaian konflik keluarga dalam film gara gara warisan. *Jurnal*, 1(1), 1–10.
- Muhammad. (2018). *Analisis Semiotik Representasi Kegigihan Dalam Serial Animasi Hunter X Hunter*.
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/40246)
- 123456789/40246
- Muhammad Khairul Nizam, & Susanti, A. (2020). ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI ATTACK ON TITAN THE FINAL SEASON. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 5–24.
- Nina, & Prasetyaningsih. (2018). *Representasi idola pada film Shingeki no Kyojin*. 41807023, 20–50.
- Putri, E. M. A. (2021). REPRESENTASI KONFLIK DALAM FILM NANTI KITA CERITA TENTANG HARI INI (pp. 19–61).
- Sobur, A. (2004). *Analisis Teks Media*. PT Remaja Rosdakarya.