

**REPRESENTASI ABSOLUTISME
KARAKTER EREN JAEGER
PADA SERIAL *ATTACK ON TITAN***



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Disusun Oleh:

Rizky Viali

18321128

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2022**

**REPRESENTASI ABSOLUTISME
KARAKTER EREN JAEGER
PADA SERIAL *ATTACK ON TITAN***



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Disusun Oleh:

Rizky Viali

18321128

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**REPRESENTASI ABSOLUTISME
KARAKTER EREN JAEGER
PADA SERIAL *ATTACK ON TITAN***



Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Tanggal: 15 Desember 2022
الجمعة، الأستد الأندرو

Dosen Pembimbing Skripsi,



Sumekar Tanjung, S. Sos., M.A.

NIDN 0514078702

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**REPRESENTASI ABSOLUTISME
KARAKTER EREN JAEGER
PADA SERIAL *ATTACK ON TITAN***

Disusun oleh

Rizky Viali
18321128

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Tanggal: 15 Desember 2022

Dewan Penguji:

Ketua : Sumekar Tanjung, S. Sos., M.A.

NIDN 0514078702

Anggota: Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A.

NIDN 0523098701



Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia




Iwan Awaludin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D

NIDN: 0506038201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizky Viali

Nomor Mahasiswa : 18321128

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama Menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya penjiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari, setelah saya lulus dari Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan surat ini saya setuju dengan sesungguhnya

Tangerang, 20 Desember 2022

Yang menyertakan.


Rizky

NIM: 18321128



MOTO

Just let things go, man.

Ain't nobody cares about your struggle.

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan kepada:

Allah SWT yang telah meridhoi saya untuk mencapai langkah ini.

Lalu, kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan untuk melanjutkan pendidikan saya, serta orang-orang terdekat yang telah ikut memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Terima kasih untuk semua yang sudah mendukung hingga penelitian ini selesai. Pengalaman akademis luar biasa selama 4 tahun lebih ini. Terima kasih kepada Bapak Udda Pabendon dan juga Ibu Jamalia. Mereka bukan pasangan terbaik tapi telah menjadi orang tua yang sudah berjuang penuh untuk anak-anaknya. Lebih dari cukup dan sangat bersyukur untuk itu. Selanjutnya, terima kasih untuk pembimbing, Ibu Sumekar Tanjung yang sudah sabar menuntun penelitian ini. Salah satu dosen yang tidak hanya mengajarkan tetapi juga ingin memiliki koneksi kuat dengan para mahasiswa/mahasiswi dan membuat semuanya jadi lebih mudah untuk dipelajari. Terbaik.

Hajime Isayama, tanpa mahakarya Attack on Titan tidak ada penelitian ini. Terima kasih telah menghadirkan suatu karya yang menginspirasi dan menjadi tanda sebuah era dalam dunia animasi. Teman-teman, perjuangan penelitian ini adalah bentuk dukungan lingkungan yang kalian tunjukkan yaitu, suportif dan terus memajukan. Kalian memberikan yang terbaik, dan memicu sekitar kalian untuk memberikan yang terbaik pula. Petualangan ini kenangan terindah. Angga Hadi dengan lelucon receh tapi asik, Teuku Fajar dan Dhidan dengan sifat polos dan penyabar, Diaz Luthfan dengan semangat perjuangannya, Raihan Taruna teman terbaik sejak semester awal yang selalu memotivasi, serta Ramdhani, Ega Riadiska dan Chamdan Husein yang sudah memberikan arahan-arahan secara akademis selama penelitian ini dibuat. Tidak sabar untuk melihat kita semua pada level selanjutnya.

戦え！—Tatakae

Yogyakarta, 8 Oktober 2022

Penulis

Rizky Viali

ABSTRAK

Viali, Rizky. 18321128. (2022). Representasi Absolutisme Karakter Eren Jaeger pada Serial *Attack on Titan*. Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Serial Attack on Titan menjadi fenomena mendunia. Hajime Isayama seorang kreator serial ini mengambil konsep-konsep yang berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan dunia nyata dari seorang *tyrant* yang memiliki nilai absolutisme, Eren Jaeger. Karakter utama serial anime ini dikenal sebagai seorang pahlawan yang berubah menjadi penjahat karena pilihan krusial yang Eren buat, namun dibalik itu ada sebuah latar belakang yang mendasari perbuatan karakter ini, karena Eren memiliki kekuatan mendominasi dan dapat mengubah dunia secara signifikan membuat perubahan Eren Jaeger dari pahlawan ke penjahat sangat krusial bagi golongan Marley, Eldia, dan juga seluruh dunia. Keputusan-keputusannya, pandangan, pemikiran dan dampak karakter Eren Jaeger menunjukkan nilai-nilai absolutisme. Absolutisme menjadi topik pilihan penelitian yang sering disandingkan dengan fanatisme dan ekstremisme. Ide-ide fanatik, ekstrem, dan absolut mengarah kepada perilaku arogan yang tentu ditunjukkan oleh penelitian ini yang diambil dari 10 adegan sebagai unit analisis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa sebuah serial anime dengan menggunakan Teori Semiotika Peirce, yang dikenal segitiga makna yaitu terdiri dari *representment*, *object*, dan *interpretant*. Selanjutnya, penelitian menggunakan metode kualitatif, studi pustaka dengan penulisan deskriptif kualitatif. Peneliti mencari tahu bagaimana pemaknaan tanda-tanda absolutisme yang direpresentasikan karakter Eren Jaeger dalam serial *Attack on Titan*. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa dalam serial *Attack on Titan* ada dua kategori tanda-tanda yang merepresentasikan nilai absolutisme oleh karakter utama yaitu Eren Jaeger, yaitu representasi moral absolutisme Eren Jaeger dan representasi absolutisme dalam strategi politik Eren Jaeger.

Kata kunci: representasi, absolutisme, semiotika, sanders, anime.

ABSTRACT

Viali, Rizky. 18321128. (2022). *Representation of Character Eren Jaeger Absolutism in Attack on Titan Series. Bachelor's Thesis. Department at Communication Studies Program Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia.*

The Attack on Titan series has become a worldwide phenomenon. Hajime Isayama, the creator of this series, takes concepts related to real world values from a tyrant who has absolutist values, Eren Jaeger. The main character of this anime series is known as a hero who turns into a villain because of the crucial choice that Eren made, but behind that there is a background that underlies the actions of this character, because Eren has dominating power and can change the world significantly making Eren Jaeger change from a hero. to the criminals was crucial for the Marley faction, Eldia, as well as the entire world. His decisions, views, thoughts and impact on the character of Eren Jaeger exemplify the values of absolutism. Absolutism is a topic of choice for research that is often juxtaposed with fanaticism and extremism. Fanatical, extreme, and absolute ideas lead to arrogant behavior which is certainly shown by this study taken from 10 scenes as the unit of analysis. This study aims to analyze an anime series using Peirce's Semiotic Theory, which is known as the triangle of meaning which consists of a representant, an object, and an interpretant. Furthermore, research using qualitative methods, literature study with qualitative descriptive writing. Researchers find out how the meaning of the signs of absolutism represented by the character Eren Jaeger in the Attack on Titan series. In this study, the researcher found that in the Attack on Titan series there are two categories of signs that represent the value of absolutism by the main character, namely Eren Jaeger, namely the representation of Eren Jaeger's moral absolutism and the representation of absolutism in Eren Jaeger's political strategy.

Keywords: *representation, absolutism, semiotics, sanders, anime.*

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Tinjauan Pustaka	4
F. Kerangka Teori	9
G. Metode Penelitian	13
BAB II GAMBARAN UMUM PENELITIAN	17
A. Serial Anime Attack on Titan	17
B. Alur Cerita	27
C. Eren Jaeger	29
D. Unit Analisis	34
BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Representasi Moral Absolutisme Eren Jaeger.	60
B. Representasi Absolutisme dalam Strategi Politik Eren Jaeger.	74
C. Pembahasan	93
BAB IV PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Keterbatasan Penelitian	101
C. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Tembok di Pulau Paradis.	18
Tabel 2.2 Daftar Titan dalam Serial Anime Attack on Titan.	23
Tabel 2.3 Karakter penting yang dekat dengan rencana Eren Jaeger.	30
Tabel 3.1 Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 5 (#64)	61
Tabel 3.2 Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 9 (#68)	64
Tabel 3.3 Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 10 (#69)	66
Tabel 3.4 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 4 (#79)	69
Tabel 3.5 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 5 (#80)	71
Tabel 3.6 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 12 (#73)	74
Tabel 3.7 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 3 (#78)	78
Tabel 3.8 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 4 (#79)	81
Tabel 3.9 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 5 (#80)	85
Tabel 3.10 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 12 (#87)	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambaran Semiotik Charles S. Peirce.	14
Gambar 2.1 Sampul Serial Attack on Titan musim 1	17
Gambar 2.2 Gambaran Peta Tembok.	18
Gambar 2.3 Logo Tembok Maria. (attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)	18
Gambar 2.4 Logo Tembok Rose. (attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)	19
Gambar 2.5 Logo Tembok Sina. (attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)	19
Gambar 2.6 Lanskap Salah Satu Kota Marley.	22
Gambar 2.7 Ilustrasi Warrior Unit.	22
Gambar 2.8 Mindless Titan	23
Gambar 2.9 Wall Titan	24
Gambar 2.10 Founding Titan Ymir	24
Gambar 2.11 Attack Titan Eren Jaeger	25
Gambar 2.12 Armored Titan Reiner Braun	25
Gambar 2.13 Beast Titan Zeke Jaeger	25
Gambar 2.14 Cart Titan Pieck	25
Gambar 2.15 Colossus Titan Armin Arlert	26
Gambar 2.16 Female Titan Annie Leonhart	26
Gambar 2.17 Jaw Titan Porco Galliard	26
Gambar 2.18 WarHammer Titan Lara Tybur	27

Gambar 2.19 Eren Jaeger.	29
Gambar 2.20 Ymir Fritz.	31
Gambar 2.21 Grisha Jaeger.	31
Gambar 2.22 Zeke Jaeger.	32
Gambar 2.23 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	35
Gambar 2.24 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	35
Gambar 2.25 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	36
Gambar 2.26 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	36
Gambar 2.27 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	36
Gambar 2.28 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	36
Gambar 2.29 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.	37
Gambar 2.30 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.	38
Gambar 2.31 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.	38
Gambar 2.32 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.	38
Gambar 2.33 Eren berbicara dengan diri sendiri	39
Gambar 2.34 Eren berbicara dengan diri sendiri	40
Gambar 2.35 Hanji menangkap basah perilaku Eren.	40
Gambar 2.36 Hanji menangkap basah perilaku Eren.	40
Gambar 2.36 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	41
Gambar 2.37 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	41
Gambar 2.38 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	42
Gambar 2.39 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	42
Gambar 2.40 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	42
Gambar 2.41 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	43
Gambar 2.42 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	43
Gambar 2.43 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabdikan permintaan Euthanasia Eldia.	44
Gambar 2.44 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabdikan permintaan Euthanasia Eldia.	44
Gambar 2.45 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabdikan permintaan Euthanasia Eldia.	45
Gambar 2.46 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabdikan permintaan Euthanasia Eldia.	45
Gambar 2.47 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh Ayahnya.	46
Gambar 2.48 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh Ayahnya.	46
Gambar 2.49 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh Ayahnya.	46
Gambar 2.50 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	47
Gambar 2.51 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	47

Gambar 2.52 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	48
Gambar 2.53 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	48
Gambar 2.54 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	48
Gambar 2.55 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	49
Gambar 2.56 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	49
Gambar 2.57 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	49
Gambar 2.58 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	50
Gambar 2.59 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	50
Gambar 2.60 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	51
Gambar 2.61 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	51
Gambar 2.62 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	51
Gambar 2.63 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	52
Gambar 2.64 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	52
Gambar 2.65 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	52
Gambar 2.66 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	53
Gambar 2.67 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	53
Gambar 2.68 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	54
Gambar 2.69 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	54
Gambar 2.70 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	54
Gambar 2.71 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	55
Gambar 2.72 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	55
Gambar 2.72 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	56
Gambar 2.73 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Floch (Pemimpin Jaegerist)	56
Gambar 2.74 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Floch (Pemimpin Jaegerist)	56
Gambar 2.75 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	57
Gambar 2.76 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	57
Gambar 2.77 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	57
Gambar 2.78 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	58
Gambar 2.79 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	58
Gambar 2.80 Eren Jaeger memotong kakinya untuk menyamar menjadi prajurit cedera dalam perang.	58
Gambar 3.1 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	61
Gambar 3.2 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	61
Gambar 3.3 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	62
Gambar 3.4 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	62
Gambar 3.5 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	62
Gambar 3.6 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.	62

Gambar 3.7 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.	64
Gambar 3.8 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.	65
Gambar 3.9 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.	65
Gambar 3.10 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.	65
Gambar 3.11 Eren berbicara dengan diri sendiri	67
Gambar 3.12 Eren berbicara dengan diri sendiri	67
Gambar 3.13 Hanji menangkap basah perilaku Eren.	67
Gambar 3.14 Hanji menangkap basah perilaku Eren.	67
Gambar 3.15 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.	69
Gambar 3.16 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.	70
Gambar 3.17 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.	70
Gambar 3.18 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	71
Gambar 3.19 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	72
Gambar 3.20 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	72
Gambar 3.21 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	72
Gambar 3.22 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	73
Gambar 3.23 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.	73
Gambar 3.24 Armin, Mikasa, dan Eren sebelum rumbling.	75
Gambar 3.25 Armin, Mikasa, dan Eren sebelum rumbling.	75
Gambar 3.26 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	75
Gambar 3.27 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	75
Gambar 3.28 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	76
Gambar 3.29 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	76
Gambar 3.30 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum rumbling.	76
Gambar 3.31 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabdikan permintaan Euthanasia Eldia.	79
Gambar 3.32 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabdikan permintaan Euthanasia Eldia.	79
Gambar 3.33 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabdikan permintaan Euthanasia Eldia.	79
Gambar 3.34 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabdikan permintaan Euthanasia Eldia.	79
Gambar 3.35 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	81
Gambar 3.36 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	81
Gambar 3.37 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	82
Gambar 3.38 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	82
Gambar 3.39 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	82
Gambar 3.40 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	83

Gambar 3.41 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	83
Gambar 3.42 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	83
Gambar 3.43 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	84
Gambar 3.41 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.	84
Gambar 3.42 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	85
Gambar 3.43 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	86
Gambar 3.44 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	86
Gambar 3.45 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	86
Gambar 3.46 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	87
Gambar 3. 47 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	87
Gambar 3.48 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)	87
Gambar 3.49 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	89
Gambar 3.50 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Floch (Pemimpin Jaegerist)	89
Gambar 3.51 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Floch (Pemimpin Jaegerist)	89
Gambar 3.52 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	90
Gambar 3.53 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	90
Gambar 3.54 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	90
Gambar 3.55 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	91
Gambar 3.56 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.	91
Gambar 3.57 Eren Jaeger memotong kakinya untuk menyamar menjadi prajurit cedera dalam perang.	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Nappier (dalam Millah, 2018:12) menyampaikan bahwa anime merupakan salah satu kata serapan dari kata *animation* dalam kamus bahasa Inggris, dan untuk pelafalan dalam bahasa Jepang adalah ‘animeshon’ 「アニメーション」 kata ini kemudian disingkat menjadi ‘anime’ 「アニメ」. Animasi atau gambar bergerak ini dibuat menggunakan teknik penggambaran yang biasanya melibatkan emosi-emosi pada karakter di dalamnya seperti contohnya anime seperti film yang terdapat tokoh dengan watak serta memiliki alur cerita anime yang kompleks khas Jepang. Anime digambar dengan tangan ataupun menggunakan produksi digital atau menggunakan bantuan komputer. Anime biasanya bercerita dengan format yang berisikan 13 episode hingga 25 episode dalam satu musim (*season*) atau anime juga dapat berupa satu film yang menceritakan alur dari awal hingga tamat. Soal kepopuleran tidak hanya Jepang, anime juga banyak terkenal di luar Jepang seperti anime *One Piece* karya Eiichiro Oda, *Naruto* karya Masashi Kishimoto, *Doraemon* karya Fujiko F. Fujio, *Attack on Titan* 進撃の巨人 (*Shingeki no Kyojin*) karya Hajime Isayama dan ada masih banyak lagi. Anime ini bergenre drama, aksi, dan *dark-fantasy* tentang monster berkekuatan yang ingin dikendalikan oleh manusia demi kepentingan masing-masing. *Attack on Titan* atau adalah sebuah karya film/serial anime yang dibuat oleh Hajime Isayama, *Attack on Titan* sendiri diadaptasi dari manga (gambar atau komik) populer dengan judul yang sama pula.

Eren Jaeger sendiri adalah seorang karakter utama dalam serial *Attack on Titan* yang memiliki kekuatan untuk mengubah takdir suatu golongan, Eren Jaeger digambarkan sebagai pahlawan pada awal hingga tengah serial lalu menumbuhkan karakter seorang penjahat pada tahap akhir cerita serial. Mike Alford (2006:71) yaitu transisi dari pahlawan ke penjahat karena penggunaan kekuatan yang tidak tepat dan metode yang meragukan, menurut saya, biasanya merupakan proses bertahap dan yang umumnya tidak diperhatikan sampai terlambat. Membenarkan penerapan kekuatan kekerasan terhadap orang yang tidak bersalah atas nama tujuan yang lebih tinggi adalah strategi yang cukup umum di antara para pemimpin dunia.

Irisan absolutisme dan karakter Eren Jaeger jahat adalah pada musim 4 bagian 1 Eren Jaeger mulai menginisiasi rencana yang tidak disetujui oleh hampir semua kelompok kecuali Fraksi/Partai Jaegerist. Kristiyanto (2005:215) Wujud dari absolutisme adalah ketika dalam kebijakan suatu otoritas yang menekan atau membatasi otonomi kekuasaan daerah dan pengembangan keseragaman. Selanjutnya, absolutisme secara sosial berdasarkan ketidaksamaan antara berbagai golongan dalam masyarakat dan pemimpin hanya memberikan hak istimewa kepada beberapa kelompok saja. Kembali pada inisiasi rencana Eren Jaeger yang berubah, dan termasuk pemberontakan tidak bisa dihindari semua orang. Karakter-karakter besar dalam serial ini mulai Eren tundukkan demi kelancaran rencananya.

Peneliti juga melihat euforia yang diberikan kepada penggemar karena anime ini, seperti salah satu contohnya pada platform quora.com terdapat diskusi tentang spekulasi kenapa Eren berubah menjadi kearah penjahat dikarenakan latar belakang Eren Jaeger, seseorang berbagi dengan gagasan "*bagaimana Eren dapat berubah menjadi jahat*", postingan gagasan tersebut mendapatkan 103 jawaban dan total ada 2.4 juta answer views. Beberapa menjawab dengan menjelaskan latar belakang Eren dengan memberikan bukti-bukti cuplikan *Manga* (komik jepang) lalu memberikan jawaban secara subjektif seperti jawaban dari Neithorn Ballad yang diartikan dalam Bahasa Indonesia "*Bagi saya, secara pribadi, Eren bukanlah orang yang sepenuhnya jahat. Dia adalah karakter yang sangat cacat (tidak sempurna) dengan kualitas positif dan negatif. Kedua sisi dirinya sangat kuat dan telah ditunjukkan beberapa kali. Namun, pada akhirnya, kombinasi alam dan keadaan membuatnya merangkul bagian jahatnya, sambil mengubur sisi baiknya jauh di lubuk hati.*". Walaupun adanya perubahan peran karakter karena berpindah pihak ini, Eren Jaeger malah memiliki kelompok baru dengan keinginan yang sama dengannya. Pada kelompok yang dijuluki 'fraksi pemberontak' inilah Eren Jaeger diakui sebagai pemimpin. Poin fokusnya terlihat pada diskusi fans yang mendalam pada platform sosial media juga tergolong masif, penjelasan/diskusi mulai dari instagram berupa foto/gambaran dan tulisan, hingga youtube berupa penjelasan video.

Penelitian ini juga dilakukan karena melihat animo dari fans anime, yang serial ini

seperti berdasarkan website *MyAnimeList* serial *Attack on Titan* memiliki (setidaknya per tanggal 24 Maret 2021) penggemar 2.709.168. Karakter Eren Jaeger juga mendapatkan nominasi protagonis terbaik dan antagonis terbaik pada acara penghargaan Crunchyroll 2022 yaitu salah satu *anime stream platform* terbesar di dunia. Alasan-alasan inilah yang membuat peneliti sangat tertarik untuk meneliti lebih lanjut karya dari Hajime Isayama, peneliti sendiri memiliki latar belakang pembuat film dan tertarik untuk mendalami cerita dari serial anime *Attack on Titan*.

B. Rumusan Masalah

Seperti penjelasan latar belakang diatas sudah dapat ditarik bahwa rumusan masalah dalam penelitian kali ini, adalah: Bagaimana representasi absolutisme tokoh Eren Jaeger dalam serial *Attack on Titan*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk menjelajahi topik dan menganalisis representasi absolutisme terutama dalam serial anime *Attack on Titan*. Penelitian ini ingin memaknai representasi absolutisme dalam serial animasi jepang *Attack on Titan* sehingga menghasilkan temuan yang berupa nilai, konsep, dan isu yang mengaitkan tanda-tanda dalam serial animasi, film, agar dapat menjadi referensi lebih lanjut terhadap karya audio visual peneliti dan komunitas sekitarnya.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat secara akademis, seperti dapat memberikan kontribusi lebih baik pada penelitian yang akan mendatang terutama yang berkaitan dengan pengembangan konsep, teori, metodologi yang terbaru. Lalu khususnya untuk memperdalam studi topik absolutisme dalam serial anime. Selain itu, peneliti berharap dapat memberikan referensi lebih atau kontribusi akademik pada komunitas anime tentang informasi dan ilmu pengetahuan dan bagaimana tanda diimplementasikan pada industri kreatif.

E. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian kali ini, peneliti belajar dari penelitian-penelitian sebelumnya. Untuk memahami penelitian ini menggunakan lima penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada deskripsi berikut.

1. Representasi Kepemimpinan Karakter Monkey D. Luffy dalam Serial Anime “One Piece” (2021) oleh Faisal Maulana (Fakultas Ilmu Komunikasi, Prodi Manajemen Komunikasi, Universitas Islam Bandung)

Pada penelitian dilakukan oleh Faisal, dengan mengangkat topik representasi kepemimpinan pada karakter utama serial anime One Piece karya Eiichiro Oda. ‘One Piece’ bercerita tentang petualangan seorang kapten bajak laut yang mana juga karakter utama yaitu, Monkey D. Luffy. Penelitian ini menganalisis bagaimana teks media digunakan melalui analisis semiotik model Pierce untuk melihat sisi kepemimpinan karakter utama dan melakukan analisis yang menyarankan struktur tanda terdapat pada kepemimpinan Monkey D. Luffy dan elemen lain yang mendukung.

Cakupan pada penelitian yang dilakukan oleh Faisal terdiri dari dua bagian analisis diantaranya adalah, struktur penandaan pada unsur elemen lain yang dapat mewakili bagaimana kepemimpinan Monkey D. Luffy. Selanjutnya adalah hasil penelitian yang ditemukan bahwa representasi kepemimpinan karakter dapat dilihat dari aspek penekanan dan identitas karakter pada tokoh utama, lalu secara metode terdapat berbagai macam struktur tanda sinematik yang terdiri dari simbol, indeks, ikon dimana ketiga aspek ini berdasarkan oleh teori semiotik perspektif.

Beberapa persamaannya terdapat pada metode dan fokus masalah, dimana penelitian dari Maulana membahas representasi kepemimpinan pada tokoh utama serial anime. Namun, perbedaan juga terdapat pada tokoh utama dan serial anime. Jika

pada penelitian Maulana membahas tokoh utama ‘Monkey D. Luffy’ pada serial Anime “One Piece” sedangkan pada penelitian saya membahas tokoh utama ‘Eren Jaeger’ pada serial anime “*Attack on Titan*”.

2. Perubahan Efikasi Diri pada Tokoh Armin dalam Anime *Attack on Titan* (2020) oleh Muhammad Farid Ramadhan (Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro)

Penelitian ini mengangkat serial anime yang sama yaitu ‘Attack on Titan’ tetapi dengan karakter (subjek penelitian) yang berbeda. Selain itu, teori yang dipakai oleh peneliti sebagian besar tentang penilaian diri karakter atau bisa dibilang fokus masalah dalam penelitian tersebut adalah ‘*Character Development*’. Pada penelitian ini juga menggunakan teori naratif film yang ditulis oleh Himawan Pratista dan juga teori kognitif sosial oleh Albert Bandura. Metode yang dipakai penelitian ini adalah metode kualitatif studi pustaka.

Penemuan efikasi diri pada tokoh Armin dapat membuat karakter ini memaksimalkan potensi dirinya dan jika melihat dari hasil penelitian, peneliti mengetahui bahwa bentuk efikasi atau penilaian diri Armin salah satunya tidak mampu bertindak sendiri karena banyak memikirkan banyak hal, meragukan akan apa yang ada dalam dirinya, dan berani menanggung beban tanggung jawab yang diberikan. Faktor yang dinilai mempengaruhi efikasi diri pada karakter Armin yaitu pengalaman vikarius atau juga disebut sebagai pemodelan sosial, pengalaman keberhasilan, persuasi sosial, dan keadaan psikologis seseorang dan juga emosi.

Persamaan pada penelitian adalah serial anime yang sama, namun perbedaannya terdapat pada karakter yang diteliti dan penelitian ini berfokus pada perubahan karakter dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kognitif sosial oleh Albert Bandura.

3. Representasi Idola Film Animasi *Shingeki no Kyojin* pada Tokoh Levi dan Mikasa (2018) oleh Endah Riana Endarini (Program Studi Magister Desain, Universitas

Komputer Indonesia)

Pada hasil penelitian, peneliti menemukan tokoh idola di serial anime '*Attack on Titan*' lebih dipilih bukan dikarenakan tampilan visual tetapi karena kepribadiannya. Lalu, tokoh yang diidolakan adalah tokoh yang punya kepribadian dingin, tenang, dan juga bisa menyisihkan perasaan meskipun masih punya rasa empati, kuat, tidak terlalu banyak berinteraksi, dan kemampuan hebatnya sangat diakui oleh orang lain. Selain itu tokoh juga biasanya pemberani dan sangat cekatan. Peneliti juga membahas secara visualisasi jika tokoh yang dianggap sebagai idola ditampilkan melalui tema warna yang cenderung hitam, abu-abu, dan juga putih, lalu dalam aspek bentuk mata dan bibir yang memiliki makna kekuatan. Aspek yang lain, yang dapat mempengaruhi adalah dari sinematografi seperti bagaimana pencahayaan, bagaimana ukuran aspek rasio pengambilan gambar, bagaimana pemilihan sudut atau angle gambar dari animator, dan garis tambahan yang berpengaruh untuk mewakili rasa kekuatan karakteristik tokoh yang ditayangkan dalam adegan.

Walaupun masih dalam serial anime yang masih sama, tetapi dengan tokoh karakter (subjek penelitian) yang berbeda dan juga fokus yang berbeda. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat dan menemukan aspek visual dan kepribadian karakter Levi dan Mikasa, apa yang menjadikan mereka sebagai seorang idola. Fokus penelitian ini terdapat pada representasi idola yang menggunakan teori semiotika John Fiske dan juga ada indikator kode kelas sosial oleh Karl Marx. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif, analisis deskriptif. Seperti yang disebutkan penelitian ini menggunakan nilai-nilai visual dari dua tokoh penelitian tersebut.

Persamaan dari penelitian ini adalah penelitian berasal dari serial anime yang sama dan metode penelitian semiotika. Namun, perbedaan terdapat pada karakter yang dijadikan subjek/objek penelitian yaitu Levi dan Mikasa, lalu perbedaan juga terdapat pada teori semiotika yang dipakai dimana penelitian ini memakai teori John Fiske.

4. Representasi Kepemimpinan Hadji Oemar Said Tjokroaminoto Dalam Film (Analisis Semiotika Film Guru Bangsa Tjokroaminoto, 2017) oleh Yofiendi Indah Indainanto

(Program Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara)

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti demi mengetahui representasi kepemimpinan karakter Hadji Oemar Said Tjokroaminoto menggunakan metode penelitian teori semiotika Roland Barthes yang digunakan analisis semiotika yang bersifat deskriptif kualitatif. Lalu, berdasarkan model kepemimpinan yang berada pada tokoh Tjokroaminoto dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto merepresentasikan tokoh utama memiliki model kepemimpinan transformasional, dimana pemimpin yang melakukan stimulasi motivasi kepada para pengikut dengan cara memperjelas visi, dan misi serta tugas dan peran semua orang. Serta ada pula gambaran seorang pemimpin demokratis yang selalu berkoordinasi dengan semua orang.

Berdasarkan penelitian tersebut, hasil penelitian ditemukan bahwa kepemimpinan Tjokroaminoto berkembang dan tumbuh karena teori yang bernama ekologi dimana kepemimpinan berasalkan dari keturunan, namun juga diproses sebagaimana pengalaman dan konflik yang dihadapi tokoh.

Persamaan penelitian Indainanto dengan penelitian yang saya lakukan adalah memakai teori-teori yang sama seperti teori semiotika Roland Barthes dan beberapa teori kepemimpinan yang saya jabarkan. Lalu, perbedaannya adalah subjek penelitian yang mana Indainanto mengambil tokoh Tjokroaminoto dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto, dimana penelitian saya adalah tokoh Eren Jaeger dari serial anime ‘Attack on Titan’.

5. Representasi Kepemimpinan dalam Talk Show “Makna & Peristiwa” di TVONE (2016) oleh Tiara Desta Arum (Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri)

Penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian diatas namun masih mengandung unsur semiotika dan representasi kepemimpinan. Seperti yang telah ada di judul dan telah dituliskan oleh Arum, jika penelitiannya berdasarkan oleh acara talk show televisi dalam negeri. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Arum

menggunakan pendekatan kualitatif dan paradigma yang dikaji dan biasa dipakai untuk konstruktivis. Lalu metode analisis yang dipakai adalah metode semiotika teori Charles Sander Peirce dimana makna dapat memberikan makna yang lain.

Dari hasil temuan, ditemukan bahwa pemimpin ideal adalah sosok yang dipilih karena berdasarkan nilai-nilai keagamaan. Namun, Arum juga banyak menjelaskan tipe-tipe pemimpin dimana pemimpin atau tokoh pemimpin agama pun masih berpegang dalam tipe-tipe yang biasanya digunakan.

Persamaan penelitian Arum ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah representasi kepemimpinan sebagai objek penelitian, namun perbedaan terdapat dalam subjek penelitian dimana Arum mengangkat topik dari acara televisi dalam negeri sedangkan saya berdasar pada tokoh utama serial anime.

6. *Representational Imperialism in Aguirre, The Wrath of God* (2012) oleh James Ramey.

Penelitian ini mengandung representasi absolutisme lewat perspektif imperialisme dalam film, yaitu *Aguirre, The Wrath of God*. Ada penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dan juga analisis deskriptif, juga tidak memakai penelitian semiotika. Penelitian James Ramey banyak menjelaskan berbagai scene dari film dan mendukung pernyataannya lewat referensi yang ditunjukkan olehnya. Penelitian Ramey menunjukkan bahwa film tersebut menemukan nilai-nilai absolutisme lewat kehadiran-kehadiran karakter dan apa yang karakter representasikan.

Pembeda dari penelitian yang peneliti teliti adalah, peneliti mencoba untuk mendalami topik absolutisme dengan metode semiotika, studi pustaka, dan juga deskriptif kualitatif. Pembeda ini memunculkan pembaharuan dalam penelitian terutama pada bidang semiotika absolutisme dalam film/serial. Belum lagi, penelitian Ramey memperlihatkan absolutisme dalam perspektif imperialisme.

F. Kerangka Teori

1. Representasi

Merujuk dalam buku *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* oleh Stuart Hall (1997:19) ada dua sistem terkait representasi. Hall menyebutnya '*system of representation*'. Pertama, yang memungkinkan kita untuk memberi sesuatu pemaknaan pada dunia dengan menciptakan satu set korespondensi atau rantai kesetaraan antara sesuatu yang seperti orang, objek, peristiwa, ide abstrak, dan lainnya. Selain itu, sistem konsep kita seperti peta konseptual kita juga dianggap sebagai pembangun set korespondensi rantai kesetaraan juga.

Dapat dikatakan Hall merumuskan pemaknaan mungkin terjadi dari sistem yang sudah ada dalam manusia, konsep-konsep yang telah dipahami, peta konsep yang sudah dipelajari, dan lainnya. Bahkan, dari sistem yang pertama ini Hall juga percaya bahwa tanpanya kita tidak bisa menafsirkan secara penuh arti, yang utama adalah tergantung dari sistem konsep yang telah terbuat dalam pikiran kita dan itu pula yang 'merepresentasikan' dunia.

Setelah itu masih dalam buku yang sama, sistem kedua Stuart Hall (1997) menyebutkan, bergantung pada penyusunan dan pengaturan korespondensi antara peta konsep dan sekumpulan tanda yang diatur ke dalam bahasa-bahasa yang dapat mewakili konsep. Stuart Hall (1997) menjelaskan bahwa:

"The Second depends on constructing a set of correspondences between our conceptual map and a set of signs, arranged or organized into various languages which stand for or represent those concepts. The relation between 'things', concepts and signs lies at the heart of the production of meaning in language."

Tentu 'representasi' juga menyangkut bahasa lalu dari bahasa dapat terjadi pemaknaan konsep-konsep dari visual maupun verbal melalui eksplisit dan juga implisit yang terjadi seiring berjalannya waktu. Begitu juga sebaliknya dari visual maupun verbal menjadi bahasa yang memaknai akan sesuatu.

2. Anime

Gilles Poitras (2008) merumuskan ada dua definisi singkat untuk anime, yaitu (1) animasi apapun; dan (2) animasi berasal dari negara Jepang. Definisi yang pertama jika kita melihat dari sudut pandang orang Jepang yang mana dalam bahasa Jepang 'anime' secara harfiah memang 'animasi'. Lalu untuk definisi yang kedua, sudut pandang yang biasanya digunakan bagi orang luar dari negara Jepang. Jika melihat dari orang Jepang yang memanggil animasi dengan kata 'anime', orang di luar negara Jepang mengenal animasi yang diproduksi dari negara Jepang sebagai 'anime' yang membuat orang di luar Jepang akhirnya memanggil dengan sebutan yang sama.

Anime sendiri adalah sebuah istilah untuk film animasi dari Jepang. Kebanyakan anime adalah hasil dari adaptasi dari komik Jepang (manga) dan dibuat dalam bentuk animasi dua dimensi. Cerita yang disuguhkan pun beragam hingga para tokoh dari anime yang dibuat sangat berkarakter yang membuat para penontonnya tertarik untuk menontonnya. Saat ini anime yang sangat populer di dunia sering dikatakan bahwa anime sudah sejajar dengan budaya populer lainnya seperti musik, fashion, cosplay, dan idol grup.

Anime yang sangat populer di belahan dunia ini juga masuk di Indonesia. Masuknya anime di Indonesia berawal dari penayangan seri anime secara bersamaan di berbagai stasiun televisi di Indonesia yang sampai sekarang masih eksis di beberapa stasiun televisi. Hal ini pun semakin kuat ketika internet mulai mudah di akses yang memberikan kemudahan dalam streaming anime di berbagai platform perangkat seperti handphone, laptop, dan juga tablet yang membuat anime sangat mudah di temukan pada situ-situs pemutaran anime secara online yang lengkap dengan teks berbahasa Indonesia (Aisyah, 2019).

Sebelum menjadi budaya pop mendunia, anime juga pernah menjadi industri berkembang. Ye (2022:35) menuliskan pada awal periode kerajaan Meiji (1868-1912)

dalam ancaman perang dari negara barat, bahwasannya Jepang dianjurkan untuk belajar dan mengadaptasi ide-ide dari barat. Mulai dari teknik, industri, seni, edukasi, legislasi dan lainnya. Anjuran ini mempengaruhi film lokal termasuk anime untuk belajar dari karya asing, terutama dari Amerika. Singkatnya, banyak seniman Jepang bermunculan kartun dari Amerika menginspirasi seniman besar Jepang dan secara beruntun menginspirasi para mangaka (orang yang membuat manga/komik Jepang) dan animator di Jepang.

Menurut Seaton, Yamamura, dan lainnya (2018) anime juga merupakan salah satu produk Jepang yang biasanya menjadi salah satu metode untuk mempromosikan kebudayaan Jepang. Seperti contohnya memperlihatkan bagaimana ritual tradisional yang biasa dilakukan oleh orang Jepang melalui adegan-adegan anime dan lewat strategi '*Cool Japan*', kini anime menjadi salah satu dari budaya populer Jepang yang dapat membantu perekonomian negara dan menjadi *soft power* suatu negara. *Soft power* disana adalah bagaimana penggunaan dan pengaruh kultural terhadap ekonomi dari suatu negara dengan tujuan persuasif kepada negara lainnya demi melakukan sesuatu tanpa bantuan militer. (Cambridge Dictionary, 2019)

3. Absolutisme

Durand, G (1969) dalam *Louis XIV and Absolutism* editorial Hatton (1976:18) secara etimologis, istilah absolutisme menunjukkan suatu bentuk kekuasaan yang tidak terkendali; lebih khusus ini menyiratkan bahwa tidak ada lembaga eksternal yang dapat menanggulangi atau menunda tindakan kekuasaan yang berdaulat. Sebagai kekuatan yang bebas untuk bertindak, absolutisme, dengan berlalunya waktu, dianggap sebagai kekuatan yang terbebas dari pengekanan. Tidak ada deklarasi, dekrit, piagam, atau konstitusi yang pernah membentuk sistem kekuasaan absolut, tetapi penguasa secara bertahap membebaskan diri dari pengekanan yang dikenakan pada pelaksanaan kekuasaan oleh tradisi, kombinasi kekuatan sosial, atau hukum yang dibuat oleh pendahulu mereka.

F. Purnama (2018:288) meringkas penjelasan A. Shomali (2005) bahwa pada dasarnya absolutisme etika adalah meyakini terdapat kebenaran moral bersifat universal, atau setidaknya satu kebenaran moral yang universal dan absolutisme etika bisa didefinisikan sebagai pandangan yang meyakini hanya ada satu moralitas yang benar. Etika absolutisme menurut Immanuel Kant, tokoh deontologi di dalam Hariyanto & Fahrurrozi (2016) berpandangan bahwa etika kebaikan dan kebenaran itu ada secara universal tanpa terkecuali, karena dimana ada kejahatan disana terdapat kebaikan yang universal, meskipun etika absolut Kant masih cenderung abstrak.

Kael McDonald (2010) Absolutisme juga mengarahkan bahwa perilaku harus dievaluasi dengan aturan yang sama terlepas dari tindakan atau konsekuensinya. Absolutisme etis mirip dengan etika konfusianisme dalam satu dimensi yang menyatakan bahwa pihak-pihak yang saling bergantung harus mengikuti aturan kepatuhan, loyalitas, rasa hormat, dan kerja keras yang telah ditentukan sebelumnya untuk mengoptimalkan keuntungan bersama mereka (Miesing dan Preble, 1985:469). Selain itu, Hariyanto dan Fahrurrozi (2016) menilai pandangan Immanuel Kant bahwa absolutisme etika itu memang ada seperti kebaikan yang diterima secara universal oleh semua orang tanpa terkecuali, karena dia berpandangan bahwa melakukan hal yang baik itu adalah sebuah kewajiban atau yang disebut dengan etika deontologis (*deontological ethics*).

Dalam imperatif kategoris ini ada “kewajiban” yang menentukan sikap dan perilaku setiap manusia. Kewajiban itu sendiri menurut Kant adalah paham *a priori* akal budi praktis yang murni, maka kewajiban itu tidak bersandar dari suatu realitas empiris. Kriteria itu tidak hanya sekedar perintah. Inti dari imperatif kategoris ini adalah bertindaklah secara moral. Ada dua segi yang perlu dalam imperatif kategoris ini, pertama, bahwa dia berupa perintah, dan kedua, bahwa perintah itu kategoris. (Franz Magnis Suseno dalam Hariyanto dan Fahrurrozi, 2016) Imperatif kategoris ini adalah keharusan yang tidak bersyarat, melainkan mutlak. Imperatif ini memerintahkan sesuatu bukan untuk mencapai tujuan tertentu, melainkan karena perintah itu baik pada

dirinya.

Secara politik dalam Miller (1990:175) Longworth (1990) menjelaskan ada kesepakatan umum jika absolutisme adalah bentuk dari kekuasaan monarki yang tidak dapat dihalangi oleh institusi lain. Lebih lanjut, absolutisme biasanya diasosiasikan dengan penyusunan hukum yang berlaku di seluruh wilayah, dengan pengorganisasian tentara tetap yang profesional, dan dengan tujuan kebijakan yang dirancang untuk memperkaya penguasa dan negara. Scott (1990) juga menyatakan absolutisme pada dasarnya dilihat sebagai orang bangsawan/aristokrat, menjadi monarki demi kepentingan dan didukung oleh kelas sosial yang dominan.

Dalam Suryaningrum, Mushlihin, Hadiyanto (2017:36-37) menjabarkan absolutisme juga disejajarkan dengan fanatisme dan ekstremisme dalam konteks radikalisme.

1. Fanatisme

Paham atau perilaku yang menunjukkan ketertarikan terhadap sesuatu secara berlebihan, fanatisme merupakan suatu kesombongan emosional. Dalam Rinata, Dewi (2019) fanatisme merupakan sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang dikaitkan dengan sesuatu yang berlebihan pada suatu objek, sikap fanatik ini ditunjukkan dengan aktivitas, rasa antusias yang ekstrem, keterikatan emosi dan rasa cinta dan minat yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama (Eliani, Yuniardi, Masturah, 2018:62). Marimaa (2011) dalam Eliani, Yuniardi, Masturah (2018:62) juga menjelaskan yang menjadi permasalahan dalam perilaku fanatisme adalah saat perilaku ini sudah berkembang menjadi perilaku yang dapat membahayakan ataupun sampai melukai orang lain, perilaku fanatisme yang ditunjukkan penggemar ini seringkali mengarah pada perilaku negatif lain seperti perilaku agresif.

2. Ekstremisme

Suatu sikap keras mempertahankan pendirian dengan berbagai cara walaupun

melanggar ketentuan-ketentuan dasar negara yang menyebabkan berlebihan dalam bersikap. Nikhil Kanade (2016), Scarcella et. al. (2016), Kartini et. al. (2019) dalam Ismail & Kamaruddin (2020:104) ekstremisme mengacu pada suatu pemahaman, sikap atau perilaku yang melampaui batas sehingga melampaui hak dan ketentuan yang semestinya baik dari segi peraturan maupun dari segi kemanusiaan. Dalam terminologi ekstrim, sikap dan keyakinan ekstrim tersebut biasanya diikuti dengan tindakan keras dan kekerasan yang sering meresahkan masyarakat dan mengancam keamanan nasional.

Dalam Suryaningrum, Mushlihin, Hadiyanto (2017:37) yang berbicara dalam konteks keagamaan menjelaskan bahwa absolutisme, fanatisme, dan ekstremisme yang berlebihan juga akan melahirkan sikap permusuhan terhadap pemeluk agama lain. Inilah yang juga terkadang menjadi biang lahirnya *truth claim* (klaim kebenaran) yang selanjutnya akan memandang penganut agama lain sebagai musuh sehingga melahirkan arogansi sosial.

G. Metode Penelitian

Langkah awal yang peneliti ambil dalam penelitian ini adalah mencari topik dengan mengeksplorasi pembahasan yang dianggap menarik. Setelah mendapatkan topik yang menarik, peneliti melakukan konsultasi kepada pembimbing dan orang terdekat lalu terbitlah penelitian “Representasi Absolutisme Karakter Eren Jaeger pada Serial *Attack on Titan*”. Tahapan ini dilanjutkan dengan merumuskan dari ide topik ke latar belakang, tujuan yang dicapai, dan mengapa penelitian diputuskan untuk dikaji lebih lanjut. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode jenis semiotika. Selain itu, penelitian ini juga akan mengamati bagaimana representatif yang dalam bentuk teks dan juga konten media terbentuk dari gabungan tanda-tanda yang ada di dalam konteks visual juga audio seperti konten film atau serial. Maka dari itu, peneliti mengklasifikasi data dengan cara:

1. Identifikasi scene, yaitu penetapan dan penentuan adegan serial *Attack on Titan* yang

akan diteliti. Dalam hal ini peneliti menentukan 10 adegan serial yang mengandung muatan bentuk dan makna nilai absolutisme pada tokoh utama serial yaitu Eren Jaeger.

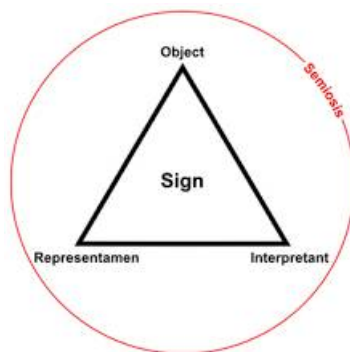
2. Menentukan pola semiosis yang umum dengan mempertimbangkan hierarki maupun sekuennya atau pola sintagmatik dan paradigmatis serta kekhasan simbol komunikasi yang terdapat pada serial.

Pada teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian kali ini adalah semiotika dari Charles S. Peirce, Peneliti memilih model ini karena peneliti berusaha mengetahui bagaimana nilai absolutisme karakter Eren Jaeger dalam serial *Attack on Titan* melalui tanda/sign (representasi), penggunaan tanda (interpretasi), acuan tanda (objek) yang terdapat pada sebagian 10 adegan dalam serial. Selain itu, peneliti juga berusaha memahami kemudian mendeskripsikan bagaimana nilai absolutisme yang direpresentasikan dalam serial. Tangkapan gambar menunjukkan adegan yang telah dianggap dapat menjelaskan bentuk pesan absolutisme yang ditunjukkan oleh Eren Jaeger yang dianalisis. Data yang akan diterima pada serial nanti dapat berupa, *setting* yang menunjukkan lokasi dan waktu, *angle* yang berupa sudut pengambilan gambar, audio menunjukkan dialog, efek suara dan suara pendukung, dan visual Gambaran situasi/ suasana dan adegan, dialog dan juga gestur yang ditunjukkan antar karakter.

Merujuk buku *Semiotics: The Basics Second Edition* yang ditulis oleh Daniel Chandler (2005:2), seorang ahli semiotika asal Italia Umberto Eco (1976:7) menyimpulkan secara singkat '*semiotics is concerned with everything that can be taken as a sign*' yang mana artinya 'semiotika juga berkaitan dengan segala apapun yang diasumsi atau dianggap sebagai tanda'. Lalu mengutip langsung didalam buku yang sama, Saussure (1983: 15-16) menyatakan semiotika adalah bagian dari psikologi sosial dan secara tidak langsung psikologi umum. Para ahli menyebutkan bahwa semiologi yang terdiri dari bahasa Yunani *semeion* atau '*sign*' atau juga 'tanda' memiliki sifat makna atau tanda dan hukum dibaliknya.

Berangkat dari definisi singkat tersebut Saussure (1983: 66) akhirnya melahirkan sebuah teori dengan menyiratkan bahwa tanda dari linguistik tidak hanya sebagai pengait diantara satu unsur atau nama, tetapi juga antara konsep-konsep (*signified*) yang ada dan pola

bunyi (signifier). Pola suara sebenarnya bukanlah suara; karena suara adalah sesuatu yang berupa fisik. Pola suara adalah kesan psikologis pendengar dari suatu suara, seperti yang diberikan kepadanya oleh bukti indranya. Pola suara ini dapat disebut elemen 'material' hanya karena itu adalah representasi dari kesan sensorik kita. Dengan demikian, pola suara dapat dibedakan dari elemen lain yang terkait dengannya dalam tanda linguistik.



Gambar 1.1 Gambaran Semiotik Charles S. Peirce.

Charles Sanders Peirce menjabarkan tanda itu menjadi tiga bagian yaitu pertama ada representamen atau *ground* yang merupakan sebuah perwakilan yang konkret. Kedua, objek merupakan sebuah kognisi. Charles S. Peirce juga menjelaskan bahwa dari representamen ke objek ada sebuah proses yang berhubungan yaitu disebut semiosis (*semeion*, Yun. “tanda”). Yang ketiga yaitu proses lanjutan karena pada proses semiosis pemaknaan suatu tanda belumlah sempurna yang disebut interpretant (proses penafsiran). Karena sifatnya yang mengaitkan ketiganya yaitu representamen, objek, dan interpretan dalam satu proses semiosis, maka teori semiotik Charles Sanders Peirce ini disebut teori yang bersifat trikotomis adalah ajaran yang mengatakan bahwa diri manusia menjadi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: roh, jiwa dan tubuh. Pada buku *Images: The Reader* karya Maghani, Piper, dan Simons (2006:107) Charles Sanders Peirce (1960) mengemukakan bahwa tanda, “*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity.*” Pernyataan ini merujuk pada sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce disebut *ground*. Akibatnya, tanda (*sign* atau representamen) selalu berada dalam hubungan triadik, yakni *representment*, *object*, dan *interpretant*. Sementara dalam Danesi (2010), Charles Sanders Peirce menyebut tanda sebagai

representasi dan konsep, benda, gagasan dan seterusnya, yang diakuinya sebagai *object*. Makna (impresi, kogitasi, perasaan dan seterusnya) yang peneliti peroleh dari tanda diberi nama interpretan (proses penafsiran), tiga dimensi ini selalu hadir dalam signifikasia.

Teknik Pengumpulan Data adalah Pengamatan Menyeluruh karena menggunakan teori Charles Sanders Peirce yang bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari sebuah tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal (Wibowo, 2011:29). Penjelasan secara koheren dan lebih sederhana tanda (*sign*), *object*, dan *interpretant* menjadi tahapan analisis yang disesuaikan dengan judul penelitian, maka tahapan analisis tersebut adalah;

1. *Sign*: Dialog, gambar, gesture (non-verbal) dalam serial anime yang memuat absolutisme karakter Eren Jaeger.
2. *Object*: Adegan/*scene* yang berkaitan dengan unsur absolutisme karakter Eren Jaeger yang akan diklasifikasikan secara indeks, ikon dan simbol.
3. *Interpretant*: Pemberian makna kemudian menafsirkan data ke dalam bentuk kalimat.

Lebih lanjut berdasarkan objek, Charles Sanders Peirce membagi tanda sebagai ikon, indeks, dan simbol. Ikon sebagai hubungan antara tanda dan objek adalah kemiripan, misalnya gambaran dan peta. Indeks adalah tanda yang mengacu langsung pada kenyataan, misalnya aliran sebagai tanda adanya sungai. Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara tanda dan objeknya. Berlandaskan penjelasan lengkap dan penjabaran diatas, rekap metode penelitian ini adalah;

1. Mencari pembahasan menarik, yaitu representasi absolutisme tokoh Eren Jaeger pada serial *Attack on Titan*.
2. Merumuskan ide menjadi latar belakang, permasalahan, tujuan yang akan dicapai, serta mengumpulkan temuan berupa tangkapan layar adegan untuk dianalisis.
3. Melakukan pengamatan pada serial yaitu dengan melakukan analisis semiotik dalam serial anime *Attack on Titan*, dengan berdasarkan teknik analisis semiotik dari Charles

S. Peirce.

4. Tahap keempat adalah tahap terakhir dari penelitian serial, yaitu dengan membuat kesimpulan terkait hasil analisis semiotik dan pembahasan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PENELITIAN

A. Serial Anime *Attack on Titan*

Serial *Attack on Titan* adalah serial animasi Jepang yang diangkat dari manga (komik Jepang) dengan judul yang sama. *Attack on Titan* memiliki total 4 musim namun pada musim ke 3 dan 4 serial animasi dibagi menjadi 2 bagian dan 3 bagian. Setiap musim seperti serial animasi pada umumnya yang memiliki 25 episode per musim dan setiap episode memiliki durasi 24 menit.



Gambar 2.1 Sampul Serial *Attack on Titan* musim 1
(attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)


Kreator *Attack on Titan* adalah Hajime Isayama seorang animator yang lahir pada 29 Agustus 1986, Ōyama, Ōita, Japan. Karya Hajime Isayama ini pertama kali dimuat dan dipertunjukkan pada majalah bulanan *Bessatsu Shōnen Magazine* (attackontitan.fandom.com, diakses pada 11 Mei 2022). Hajime Isayama terinspirasi dari banyak hal dalam pengerjaan *Attack on Titan*. Seperti contohnya monster-monster horror *Godzilla* dan juga dinosaurus *Jurassic Park*. Gaya pertarungan Titan terinspirasi dari seni bela diri terutama UFC (*Ultimate Fighting Championship*) atau singkatnya tarung bebas. (Singh, 2022, gamerant.com, diakses 11 Mei 2022).



Set lokasi berada pada pulau yang bernama Pulau Paradis, yang dihuni oleh para manusia dan monster titan/*Mindless Titan*. Monster titan (Titan tanpa Akal) yang begitu superior terhadap umat manusia memaksa manusia untuk hidup dibalik tembok besar untuk menghadang titan masuk ke daerah penduduk. Tembok besar ini mengatur kehidupan penduduk dan juga membagi kelas sosial penduduk berdasarkan lapisan tembok. Terdapat 3 lapisan tembok, Wall Maria, Wall Rose, dan Wall Sina.



Gambar 2.2 Gambaran Peta Tembok.
(dafunda.com diakses pada 20 Mei 2022)

Tabel 2.1 Daftar Tembok di Pulau Paradis.

Nama	Deskripsi	Gambar
<p>Wall Maria (ウォール・マリア <i>Wōru Maria</i>)</p>	<p>Wall Maria sebagai terdiri dari rakyat kelas bawah, tembok ini adalah tembok terluar dan juga terluas dengan diameter sekitar 710 km, dalam Wall Maria terdapat beberapa distrik seperti Shiganshina (Kota asal Eren Jaeger), Quinta, serta beberapa distrik yang tidak disebutkan.</p>	 <p>Gambar 2.3 Logo Tembok Maria. (attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)</p>

<p>Wall Rose (ウォール・ローゼ <i>Wōru Rōze</i>)</p>	<p>Wall Rose, yang terdiri dari rakyat kelas menengah. Bisa dilihat dari gaya rumah-rumah yang lebih modern dan elegan. Mencerminkan penduduk yang lebih sejahtera jika dibandingkan dengan Wall Maria. Wall Rose memiliki diameter 510 km dan posisi Wall Rose adalah antara Wall Maria dan Wall Sina.</p>	 <p>Gambar 2.4 Logo Tembok Rose. (attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)</p>
<p>Wall Sheena (ウォール・シーナ <i>Wōru Shīna</i>)</p>	<p>Wall Sina, atau tembok terdalam dengan diameter 125 km. Tembok Sina melindungi Raja dan para petinggi kerajaan dikarenakan penempatan tembok berdasarkan keamanan dan keselamatan yang jauh dari serangan monster titan.</p>	 <p>Gambar 2.5 Logo Tembok Sina. (attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)</p>

Tema keseluruhan yang diangkat pada serial animasi ini adalah tentang kemerdekaan umat manusia. Bagaimana manusia dapat merdeka dari monster titan dan juga merdeka dari perbudakan pemerintahan atau pun kerajaan.

1. Eldia (Sejarah Ymir)

Eldia adalah sebuah kerajaan yang terletak pada Pulau Paradis, sebelum mengasingkan/terperangkap di pulau tersebut. Mereka sempat berada pada di wilayah Marley pada 2000 tahun sebelum era Eren Jaeger, Ymir adalah seorang budak perempuan yang mendapatkan kekuatan Titan pertama kalinya yaitu The Founding Titan. Lalu karena kekuatan tersebut Raja Fritz menikahi Ymir untuk mengeksploitasi kekuatan Titan demi meningkatkan kekuatan militer kerajaan. Tragisnya, Ymir Fritz

terbunuh karena insiden percobaan pembunuhan Raja Fritz. Ketiga anak keturunan Ymir Fritz akhirnya diperintahkan oleh Raja Fritz untuk mengonsumsi tubuh Ymir Fritz demi mendapatkan kekuatan Titan.

Singkatnya Eldia pun berjaya atas kehancuran Marley karena memegang kekuatan The Founding Titan dan berhasil menurunkan kekuatan Titan kepada keturunan Ymir dan melahirkan 9 Jenis Titan. Namun, kejayaan Eldia tidak bertahan selamanya. Pada waktu tertentu terjadi perang saudara antara sesama Eldian dan keluarga pemegang kekuatan Warhammer Titan yaitu keluarga Tybur berusaha untuk merestorasi kehancuran Marley yang disebabkan oleh Eldia, gerakan restorasi ini juga diikuti oleh keluarga Titan bangsawan lainnya. Perpindahan kekuatan militer ini membuat Eldia kehilangan 7 dari 9 Titan dan juga kehilangan wilayah. Keadaan ini memaksa Raja Fritz pada saat itu untuk mempertahankan bangsa Eldia dengan memindahkan rakyatnya ke Pulau Paradis dan melindungi diri. Karena krisis ini bangsa Eldia terbagi pada dua wilayah, yaitu Pulau Paradis dan Marley. Kedua bangsa Eldia ini sama-sama menanggung akibat buruk.

a. Eldian di Pulau Paradis

Ketika Raja Fritz memindahkan rakyat Eldia, Raja Fritz menggunakan kekuatan The Founding Titan menghapuskan ingatan Eldian Pulau Paradis tentang sejarah masa lalu umat manusia, Titan, dan semua pengetahuan di luar tembok, Raja Fritz pun membentuk tembok mereka hanya memahami bahwa bangsa mereka satu-satunya di dunia dan tidak bisa keluar tembok karena banyaknya *Mindless Titan*. Eldian Pulau Paradis pun memulai kehidupan mereka di dalam tembok. Mulai dari bercocok tanam, menjalankan roda pemerintahan, hingga memperkuat militer. Eldian Pulau Paradis membentuk tim militer untuk bertahan dari *Mindless Titan* yang lapar akan manusia.

- i. **Survey Corps (Resimen Penyelidik)**, sebagai unit militer elite yang secara langsung berkonfrontasi dengan Titan Murni Pulau Paradis.

Survey Corps sebelum Eren Jaeger bergabung, memiliki kesulitan untuk menjelajah jauh dari luar tembok dan selalu mengorbankan nyawa setiap bertugas keluar tembok. *Survey Corps* menjadi sorotan utama pada serial ini karena menjadi alasan Eren Jaeger mengeksplorasi fakta-fakta luar tembok dan tentang titan.

- ii. ***The Garrison***, unit militer Pulau Paradis ini bertugas untuk menjaga 3 lapis tembok. *The Garrison* juga bertugas untuk membasmi titan yang terlalu dekat dengan tembok dan menjadi petugas evakuasi utama jika terjadi serangan titan.
- iii. ***Military Police***, termasuk dalam sektor prioritas satuan militer kerajaan Pulau Paradis *Military Police* memiliki akses persenjataan yang tidak dimiliki oleh unit militer lain. Alasan ini dikarenakan *Military Police* bekerja dalam wilayah terdalam kerajaan yang membutuhkan sumber kekuatan tertinggi.

b. Eldian di Marley

Ketika eldian Pulau Paradis dihapus ingatannya tentang masa lalu dan sejarah titan, eldian yang di Marley masih memiliki pengetahuan tersebut. Namun, nasib eldian yang masih di Marley tidak membahagiakan. eldian menjadi masyarakat kelas dua yang dimusuhi oleh rakyat Marley karena dituduh sebagai penyalahgunaan kekuatan dan Ymir Fritz mendapatkan kekuatan Iblis. Maka dari itu para eldian disebut ‘Iblis’ dan Pulau Paradis dijuluki ‘Pulau Iblis’ oleh Marleyan. Akan tetapi, keluarga bangsawan Eldia yang masih di Marley, termasuk Ayah Eren Jaeger mencoba untuk mengembalikan kejayaan Eldia dengan menuju Pulau Paradis dan menggunakan kekuatan The Founding Titan, sayangnya Marley menggagalkan rencana tersebut. eldian di Marley mendapat Ban Lengan berwarna coklat untuk warga sipil Eldia biasa, berwarna putih untuk warga sipil yang memiliki kontribusi militer Marley, warna kuning untuk status sebagai prajurit, dan ban lengan warna merah yang berarti eldian tersebut sebagai Titan Shifter.

2. Marley



Gambar 2.6 Lanskap Salah Satu Kota Marley.
(attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)

Sebuah negara yang berlokasi di luar Pulau Paradis, teknologi Marley juga lebih maju ketimbang Pulau Paradis. Namun, orang Marley atau yang disebut pada anime ‘Marleyan’ pernah dikuasai oleh Eldia/eldian lalu seiring berjalannya waktu Marley mengembalikan kejayaannya dan ingin menaklukkan seluruh Eldia termasuk Eldia Pulau Paradis dengan Unit Prajurit.

a. Unit Prajurit (*Warrior Unit*)



Gambar 2.7 Ilustrasi *Warrior Unit*.
(attackontitan.fandom.com diakses pada 20 Mei 2022)

Warrior Unit terdiri dari orang Eldia yang membela Marley dan menguasai kekuatan Titan. Sehingga yang tadinya hanya orang Eldia (Pulau Paradis) yang hanya dapat menguasai kekuatan Titan. *Warrior Unit* juga dipilih


sejak remaja, dikarena *Titan Shifter* (orang yang dapat berubah menjadi titan) hanya hidup selama 13 Tahun, sebelum itu kekuatan Titan harus diturunkan kepada calon *Titan Shifter* selanjutnya. Maka dari itu *Warrior Unit* memilih prajurit remaja. *Warrior Unit* juga dijanjikan Marley untuk dimerdekakan di tanah Marley agar mendapat kehormatan sebagai pejuang atau pahlawan Marley.




b. Negara-negara.




Pada serial anime tidak dijelaskan secara detail tentang negara lain. Namun, negara-negara selain marley ini menjadi tujuan Marley untuk mendominasi dunia terutama lewat kekuatan teknologi militer dan *Warrior Unit*.




Kembali pada pembahasan Titan, eldian biasa dapat berubah menjadi monster titan dengan cairan serum titan yang diinjeksikan, akan tetapi eldian yang diinjeksikan cairan tersebut akan berubah menjadi *Mindless Titan*, titan yang tidak memiliki akal dan menjadi monster murni pemakan manusia dan jika monster titan memakan eldian yang memiliki kekuatan dari 9 Titan Bangsawan, monster titan atau *Mindless Titan* akan berubah kembali bentuk menjadi manusia dan akan memiliki kekuatan dari manusia yang dimakannya.


Tabel 2.2 Daftar Titan dalam Serial Anime *Attack on Titan*.

No.	Nama	Deskripsi	Gambar
1.	<i>Mindless Titan</i> / Titan Murni (bukan Titan Bangsawan)	Titan ini memiliki sejarah sebagai manusia (bangsa Eldia) yang diinjeksikan cairan titan, dan tidak memiliki akal seperti 9 Titan Bangsawan lainnya. Sehingga Titan ini dapat dikategorikan monster murni dan memakan semua manusia yang berada di depannya. Titan	 <p data-bbox="1156 1703 1406 1776">Gambar 2.8 <i>Mindless Titan</i> (dafunda.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>

		ini pun memiliki tinggi beragam dengan jangkauan sekitar 3 hingga 15 meter.	
2.	Wall Titan / Titan Tembok (bukan Titan Bangsawan)	Pada masa pengasingan bangsa Eldia ke Pulau Paradis, jutaan titan berukuran 50 meter ini berbaris dan mengeraskan diri agar membentuk tembok Pulau Paradis atas perintah Raja Fritz. Pada awalnya pun eldian Pulau Paradis tidak mengetahui tentang keberadaan titan di dalam tembok karena ingatan yang telah dihapus akan tetapi pengetahuan tersebut terkuak setelah serangan <i>Warrior Unit</i> pada distrik Trost, Wall Rose.	 <p>Gambar 2.9 <i>Wall Titan</i> (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>
3.	The Founding Titan / Titan Pendiri	Sesuai dari namanya titan ini keturunan langsung dari Ymir, <i>The Founding Titan</i> yang dapat mengubah orang Eldia (garis keturunan Ymir) menjadi Titan Murni dan tidak sampai disitu, <i>Founding Titan</i> juga dapat mengendalikannya. <i>Founding Titan</i> turun temurun dikuasai keluarga kerajaan yaitu keluarga Fritz dan keluarga Reiss.	 <p>Gambar 2.10 <i>Founding Titan Ymir</i> (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>
4.	Attack Titan	Salah satu titan pertama yang dikuasai oleh Eren Jaeger. <i>Attack Titan</i> dapat melihat masa lalu dan masa depan lewat ingatan orang yang akan atau sudah menguasai Attack Titan dengan kata lain,	

		<i>Attack Titan</i> dapat melihat masa depan dan masa lalu.	Gambar 2.11 <i>Attack Titan</i> Eren Jaeger (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)
5.	<i>Armored Titan</i> / Titan Armor	<i>Armored Titan</i> diselimuti oleh pelindung keras yang menyatu di tubuh titan, dan juga memiliki kemampuan untuk menumbuhkan pelindung keras di area tubuh tertentu.	 <p>Gambar 2.12 <i>Armored Titan</i> Reiner Braun (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>
6.	<i>Beast Titan</i> / Titan Monyet	Berdasarkan namanya <i>Beast Titan</i> adalah titan dengan rupa binatang buas seperti ular, dinosaurus, singa atau binatang lainnya, tetapi titan ini berubah sesuai dengan karakteristik pewarisnya. Pada animasi serial <i>Attack on Titan</i> , <i>Beast Titan</i> memiliki rupa seperti monyet yang sedang dikuasai oleh Zeke Jaeger.	 <p>Gambar 2.13 <i>Beast Titan</i> Zeke Jaeger (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>
7.	<i>Cart Titan</i> / Titan Gerobak	Titan Gerobak memiliki kemampuan ketahanan dalam hal bertahan dalam bentuk titan selama mungkin dibandingkan titan bangsawan lain dan juga titan bangsawan ini dapat berubah dari bentuk titan ke manusia dan sebaliknya berulang-ulang kali dalam satu hari. Belum lagi titan ini salah satu titan yang dapat berbicara.	 <p>Gambar 2.14 <i>Cart Titan</i> Pieck (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>

8.	Colossus Titan <i>/ Colossal Titan</i>	Titan terbesar dibandingkan semua titan. Titan Kolosal memiliki tinggi 60 meter (lebih tinggi dari Titan Tembok, yang melindungi Eldia di Pulau Paradis. Karena ukurannya yang besar, Titan ini digunakan seperti bom atom hanya dengan mendaratkannya dari ketinggian tertentu.	 <p>Gambar 2.15 <i>Colossus Titan</i> Armin Arlert (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>
9.	Female Titan	Titan Perempuan dapat mengeraskan bagian tubuhnya seperti Titan Armor dan kekuatan titan adalah dapat memanggil Mindless Titan/monster titan dari teriaknya.	 <p>Gambar 2.16 <i>Female Titan Annie Leonhart</i> (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>
10.	Jaw Titan / Titan Rahang	Karena begitu keras rahang titan ini, hampir semua hal dapat dihancurkan dengan gigitannya. Walaupun, titan ini tergolong berukuran kecil dibanding titan bangsawan lain, tetapi <i>Jaw Titan</i> sangat lincah.	 <p>Gambar 2.17 <i>Jaw Titan Porco Galliard</i> (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>

11.	WarHammer Titan / Titan Palu Perang	Titan Palu Perang dapat membentuk/merubah segala senjata dari dagingnya. Titan ini dapat dikendalikan dari kejauhan sementara pewarisnya tersembunyi dan diselubungi kristal keras.	 <p data-bbox="1133 667 1425 766">Gambar 2.18 <i>WarHammer Titan</i> Lara Tybur (attackontitan.fandom.com diakses pada 8 Agustus 2022)</p>
-----	--	---	---

B. Alur Cerita

2000 tahun sebelum era Eren Jaeger, bangsa Eldia mendominasi dunia karena Ymir yang menguasai kekuatan Titan. Namun, setelah Ymir meninggal karena sebuah insiden kekuatan Titan diturunkan kepada keluarga-keluarga tertentu, zaman selanjutnya Marley berhasil mendominasi dunia. Eldia yang jatuh dari masa keemasannya, Raja bangsa Eldia memutuskan untuk mengamankan rakyat dan wilayahnya dan memilih Pulau Paradis. Raja Eldia menyatukan semua titan dan membuat tembok titan dari sini tercipta Wall Maria, Wall Rose, dan Wall Sina. Tidak sampai disitu, Raja Eldia juga menghapus ingatan rakyatnya tentang sejarah masa lalu bangsa Eldia sebelum Pulau Paradis demi melupakan perang yang mereka pernah hadapi dengan Marley, tetapi tidak dengan Marley. Marley masih mengingat apa yang terjadi di antara dua bangsa ini dan mencoba untuk menguasai kekuatan yang tersisa dari Eldia.

Pada masa kini, terjadi serangan Titan pada distrik Eren Jaeger tinggal yang berakibat tembusnya tembok Maria sehingga *Mindless Titan* dapat masuk ke pemukiman penduduk, Eren pun melihat dengan mata kepala sendiri ibunya yang menjadi korban *Mindless Titan*. Selanjutnya terungkap fakta lain bahwa Eren dapat menjadi titan (*Attack Titan*) dan juga

menguasai kekuatan *Founding Titan* namun tidak bisa menggunakannya karena ayahnya. Ayah Eren yang menyimpan rahasia dunia di luar Pulau Paradis akhirnya terbongkar. Pengetahuan di luar Pulau Paradis, tanah di seberang Pulau Paradis, yaitu Marley.

Ternyata Marley mencoba untuk menguasai titan bangsawan lain dengan mengirim *Warrior Unit* untuk menculik penguasa titan dan dirampas kekuatannya, *Warrior Unit* juga yang menyebabkan Tembok Maria tembus. Eren sekarang memiliki dendam karena mengetahui bahwa Marley terlibat dalam kematian ibunya. Eren merencanakan untuk melakukan serangan balik ke tanah Marley, Liberio dimana Eren melumpuhkan militer Marley dan mengambil kekuatan titan *WarHammer*.

Eren Jaeger yang memiliki kekuatan *Founding Titan* dapat membangkitkan kekuatan militer pulau paradisi yang disebut sebagai *Rumbling* (Guncangan) dimana Titan dalam tembok untuk hidup kembali dan dikendalikan oleh *The Founding Titan*. Kekuatan *Rumbling* ini dapat mengakibatkan kehancuran massal skala global. Maka dari itu *Founding Titan* memiliki kekuatan kontrol absolut, yang dapat menentukan masa depan dunia. Eren Jaeger sebagai pewaris *The Founding Titan* menjadi kunci takdir dunia. Namun, untuk melaksanakan rencananya, Eren membutuhkan tahapan-tahapan yang dinilai arogan dan kekuatan yang dikuasai Eren dapat dikategorikan sebagai kekuatan absolut. Orang terdekat, Marleyan maupun Eldian berusaha untuk membujuk Eren Jaeger, dari sini setiap karakter seperti memiliki agendanya tersendiri untuk mensejahterakan golongannya lewat kekuatan absolut tersebut.

Sayangnya Eren Jaeger, memiliki pandangannya tersendiri tentang dunia. Eren ingin kebebasan, dirinya sendiri dan juga semua Eldian. Eren memiliki tujuan untuk mengakhiri rantai kebencian antara Eldia dan Marley, apalagi Eren didukung dengan memiliki kekuatan tiga titan bangsawan sekaligus dalam dirinya, Eren dapat menentukan takdirnya sendiri dan memilih bangsa Eldia dan membinasakan Marley. Akhir dari bangsa Marley, tidak disetujui oleh semua orang termasuk orang terdekat Eren Jaeger yang mana seorang Eldian.

C. Eren Jaeger

Sosok karakter utama yang lahir dan tumbuh di Pulau Paradis tepatnya pada Distrik Shiganshina, Wall Maria (tembok terluar), memiliki garis keturunan dan kekuatan untuk menentukan takdir seluruh umat manusia. Eren Jaeger pada awalnya tidak menyukai monster titan dan bahkan membencinya karena telah membunuh ibunya yang dimakan salah satu mindless titan, kejadian tersebut dikarenakan serangan para Titan Shifter Warrior Unit ke Shiganshina. Warrior Unit Marley berhasil menyelip di antara Eldia Pulau Paradis dan Eren Jaeger harus mengungsi ke Distrik Trost, Wall Rose (antara tembok Maria dan tembok Sina). Setelah peristiwa serangan tersebut Eren Jaeger bersama Armin dan Mikasa memutuskan untuk bergabung dalam militer kerajaan Pulau Paradis, yaitu *Survey Corps* untuk menebus dendamnya terhadap titan. Setelah tujuan menjadi *Survey Corps* dicapai, terjadi serangan lagi pada Distrik Trost dan pada kejadian tersebut Eren Jaeger menemukan fakta bahwa dirinya juga seorang Titan Shifter, Attack Titan.



Gambar 2.19 Eren Jaeger.

Fakta bahwa Eren Jaeger menjadi Attack Titan, Warrior Unit Marley berencana untuk menjadi teman Eren Jaeger dalam *Survey Corps* dengan tujuan mengambil kekuatan titan yang tersisa pada Pulau Paradis demi mempersenjatai Marley yang juga sedang dalam perang *Mid-East*. Setelah melakukan penetrasi tersebut, Warrior Unit Marley melakukan penyerangan dan penculikan Eren Jaeger, pada momen ini Eren Jaeger berhasil lolos dengan menggunakan

kekuatan titan. Artinya, militer kerajaan Eldia kembali mempersenjatai kekuatan titan.

Setelah serangan-serangan Warrior Unit Marley di Pulau Paradis, Eren Jaeger merasa yakin ada misteri dari ayahnya, yaitu Grisha Jaeger, seorang dokter Eldia dari Marley yang diakui keilmuan pengobatannya di Pulau Paradis. Fakta pun terungkap dan Eren Jaeger juga mengetahui adanya konflik antara keluarga Jaeger dan Reiss (Keluarga kerajaan pewaris The Founding Titan) dimana Grisha Jaeger mengkonfrontasi keluarga Reiss yang ingin terus menutupi fakta dunia luar pulau dan masa lalu Eldia dan menghancurkan Eldia. Grisha Jaeger mengambil kekuatan Founding Titan dengan mengalahkan Frieda Reiss. Setelah itu, Grisha Jaeger menurunkan kekuatannya kepada Eren dan membuat Eren menguasai 2 dari 9 kekuatan titan bangsawan.

Tidak sampai disitu, fakta Grisha Jaeger yang lain pun juga terungkap. Pulau Paradis mengetahui kehidupan luar lewat buku Grisha Jaeger dan foto keluarga Grisha Jaeger, Dina Fritz, dan juga Zeke Jaeger. Eldia di Pulau Paradis akhirnya mengetahui bahwa ada kehidupan manusia lain di luar pulau. Selanjutnya, mereka juga sadar bahwa pulau mereka sebenarnya adalah pengasingan dari keputusan Raja Fritz. Belum lagi, bangsa Marley membenci seluruh Eldia tanpa terkecuali. Eren yang memiliki 2 dari 9 kekuatan titan bangsawan, dan Eldia Pulau Paradis ingin memiliki kekuatan lebih maka mereka melakukan serangan balik dan melakukan penyerangan terhadap kekuatan titan bangsawan lainnya. Peristiwa serangan balik di kota Liberio, Marley berakhir kemenangan dipihak Eldia Pulau Paradis dan Eren Jaeger juga berhasil mengambil kekuatan Titan Warhammer, ditambah Eldia Pulau Paradis menculik Titan Beast, Kakak Eren Jaeger.

Tabel 2.3 Karakter penting yang dekat dengan rencana Eren Jaeger.

Nama Karakter	Deskripsi	Gambar
----------------------	------------------	---------------

<p>Ymir Fritz</p>	<p>Karakter yang merupakan ibu dari semua Titan dan juga Eldia. Bangsa Eldia bahkan disebut sebagai subjek Ymir. Awalnya Ymir hanya seorang budak, lalu Ymir tanpa sengaja menguasai kekuatan Titan dan menikah dengan Raja Fritz dengan kepentingan militer bangsa Eldia.</p> <p>Ymir memiliki kekuatan untuk mengontrol keturunannya, dia dapat melakukan apapun yang berkaitan dengan keturunannya dan Titan. Siapapun penguasa Titan Pendiri dan juga keturunan murni kerajaan Fritz dapat menguasai kekuatan penuh dari Ymir.</p>	 <p>Gambar 2.20 Ymir Fritz.</p>
<p>Grisha Jaeger</p>	<p>Seorang dokter dan restorasi Eldia yang tumbuh di Marley lalu dibuang ke Pulau Paradis karena hukuman. Saat di Marley, Grisha memiliki keluarga dengan istri yang seorang keturunan Fritz yaitu Dina Fritz dan juga memiliki satu anak yaitu Zeke Jaeger. Saat di Pulau Paradis Grisha tidak memiliki ingatan masa lalunya, dan memulai keluarga baru dan memiliki anak, yaitu Eren Jaeger. Grisha Jaeger menjadi alasan kenapa Eren Jaeger memiliki kekuatan <i>Founding Titan</i> dan <i>Attack Titan</i>.</p>	 <p>Gambar 2.21 Grisha Jaeger.</p>

<p>Zeke Jaeger</p>	<p>Keturunan pertama Grisha Jaeger dan juga saudara tiri Eren Jaeger yang memiliki darah Fritz, artinya Zeke Jaeger dapat membangkitkan kekuatan Titan Pendiri (Ymir Fritz). Selain itu Zeke Jaeger yang memiliki kekuatan <i>Beast Titan</i> membentuk kelompok Anti-Marley secara diam-diam.</p> <p>Untuk melaksanakan rencana <i>euthanasia</i> ataupun <i>rumbling</i>, Eren Jaeger membutuhkan Zeke karena Eren Jaeger hanya menguasai Titan Pendiri namun bukan keturunan murni dari keluarga kerajaan Fritz.</p>	 <p>Gambar 2.22 Zeke Jaeger.</p>
---------------------------	---	---

Eren Jaeger yang sekarang telah memiliki 3 kekuatan titan bangsawan, The Founding Titan, Attack Titan, Warhammer Titan. Kekuatan besar Eren membuatnya sebagai sebuah figur penentu akhir dari umat manusia. Eren Jaeger dapat mengakhiri konflik diantara dua bangsa ini dengan dua skenario yang sudah pasti harus memilih salah satu pihak;

1. **Rencana *Euthanasia***, ini adalah rencana pemandulan bangsa Eldia, sehingga bangsa Eldia akan menua dan pada akhirnya akan menghilang (punah). Tetapi rencana *euthanasia* akan melemahkan bangsa Eldia dan akan kehilangan kekuatan. Rencana ini diwacanakan oleh Zeke Jaeger secara diam-diam, hanya Anti-Marley dan Eren Jaeger saja yang tahu.
2. **Rencana *Rumbling***, rencana ini merupakan skenario yang paling menakutkan. *Rumbling* yang diartikan sebagai ‘Guncangan’, adalah kekuatan dari *Founding Titan* yang dapat membangkitkan semua atau beberapa Titan Tembok yang berukuran 50 meter dan berjumlah jutaan di sepanjang Tembok Pulau Paradis, dengan begitu Titan

Tembok menjadi prajurit *The Founding Titan* dan berpotensi menghancurkan seluruh dunia. Rencana *rumbling* sebagian awalnya diajukan oleh Zeke Jaeger secara terbuka, tetapi *rumbling* sebagian hanya untuk menghancurkan Marley saja agar menakuti dunia sehingga Pulau Paradis tidak diganggu oleh negara-negara lain di dunia. Namun Eren Jaeger memiliki rencana untuk membangkitkan kekuatan *Rumbling* penuh untuk menghancurkan seluruh dunia agar mengakhiri perang-perang di dunia dan menyisakan Pulau Paradis.

Namun, untuk inisiasi rencana *Rumbling* atau *Euthanasia* ini membutuhkan kekuatan *Founding Titan* yang berasal dari darah keluarga bangsawan *Founding Titan*, yaitu keluarga Reiss atau keluarga Fritz. Eren Jaeger memang menguasai *Founding Titan*, akan tetapi dia butuh darah asli keturunan keluarga *Founding Titan* untuk benar-benar menggunakan kekuatan *Rumbling*. Pada dasarnya, untuk membangkitkan kekuatan *Founding Titan* dibutuhkan akses untuk berkomunikasi dengan Ymir karena Ymir-lah yang memiliki kehendak atas semua keturunannya.

Rencana *euthanasia* lalu *rumbling* sebagian ke Marley adalah rencana Zeke Jaeger sedangkan rencana *rumbling* penuh adalah rencana Eren Jaeger, walaupun kedua saudara ini memiliki tujuan yang sama yaitu mengakhiri rantai kebencian antara Eldia dan Marley namun tetap saja rencana Zeke dan Eren ini berbeda. *Euthanasia* dan *rumbling* sebagian ke Marley tentu akan memusnahkan kaum Eldia dan Marley, Rencana Zeke ini ditolak oleh Eren Jaeger karena merasa tanah airnya dirugikan. Rencana Eren melakukan *rumbling* penuh ke seluruh dunia akan menyelamatkan Pulau Paradis. Karena rencana masing-masing, karakter seperti Eren Jaeger dan Zeke Jaeger telah melakukan persiapan dengan membentuk kelompoknya sendiri;

1. Jaegerist (Fraksi Jaeger pembela Eren Jaeger)

Fraksi Jaeger yang umumnya dikenal Jaegerist adalah partai pendukung Eren Jaeger yang memiliki ideologi memerdekakan bangsa Eldia dan memiliki tujuan untuk reformasi Eldia Baru dengan Eren Jaeger sebagai pemimpin, Jaegerist juga mendukung

rencana *Rumbling* penuh sebagai bentuk perlawanan Eldia kepada Marley dan juga dunia. Karakter Eren Jaeger yang begitu kuat dan berkuasa menjadikannya sebagai ikon, pemimpin, dan juga figur pemegang takdir semua umat manusia. Jaegerist di cap sebagai pemberontak oleh kerajaan pulau paradisi. Eren Jaeger membentuk kelompok ini lewat salah satu bawahannya dan juga orang kepercayaannya, Floch Forster.

2. Anti-Marley. (Aliansi dibentuk oleh Zeke Jaeger)

Kelompok ini dibentuk oleh Zeke Jaeger secara diam-diam, pada keadaan perang Marley memperkuat armada perangnya dengan merekrut prajurit dari negara yang dikalahkan Marley. Zeke memanfaatkan kesempatan tersebut untuk merekrut prajurit non-Marleyan dan membentuk divisinya sendiri. Anti-Marley memiliki ideologi untuk menghancurkan Marley, yang di pimpin oleh Yelena. Zeke memanfaatkan Anti-Marley untuk dapat melakukan rencananya.

Ketika Ymir mengabdikan permintaan Eren untuk *rumbling* penuh untuk menghancurkan segala rantai kebencian antar dua bangsa dengan menghancurkan seluruh dunia kecuali Eldia Pulau Paradisi.

D. Unit Analisis

Menurut Basuki (2012) dalam buku karya Hermawan dan Amirullah (2016) karena unit analisis adalah “apa yang diteliti” oleh peneliti maka dari itu unit analisis juga sangat penting untuk memudahkan peneliti tentang apa yang sedang diteliti. Dalam memilih adegan-adegan untuk menjadi unit analisis, peneliti memiliki beberapa indikator untuk adegan yang layak dimasukkan. Seperti adegan memiliki dialog, gambaran, alur cerita merepresentasikan nilai-nilai absolutisme seperti yang dijelaskan A. Shomali dalam F. Purnama (2018:288) bahwa pada dasarnya absolutisme etika adalah meyakini terdapat kebenaran moral bersifat universal, atau setidaknya satu kebenaran moral yang universal dan absolutisme etika bisa didefinisikan sebagai pandangan yang meyakini hanya ada satu moralitas yang benar. Selanjutnya, adegan memiliki nilai fanatisme yang dijelaskan dalam

Rinata, Dewi (2019) oleh Eliani, Yuniardi, & Masturah, (2018:62) sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang dikaitkan dengan sesuatu yang berlebihan pada suatu objek, sikap fanatik ini ditunjukkan dengan aktivitas, rasa antusias yang ekstrem, keterikatan emosi dan rasa cinta dan minat yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama. Terakhir, adegan memiliki nilai ekstremisme mengacu pada suatu pemahaman, sikap atau perilaku yang melampaui batas sehingga melampaui hak dan ketentuan yang semestinya baik dari segi peraturan maupun dari segi kemanusiaan. Dalam terminologi ekstrim, sikap dan keyakinan ekstrim tersebut biasanya diikuti dengan tindakan keras dan kekerasan yang sering meresahkan masyarakat dan mengancam keamanan nasional. (Nikhil Kanade, 2016; Scarcella et. al; 2016, Kartini et. al; 2019 dalam Ismail & Kamaruddin; 2020:104)

Berikut adalah unit analisis karakter Eren Jaeger pada serial anime ‘*Attack on Titan*’ yang memperlihatkan nilai-nilai diatas:

1. Dialog Eren Jaeger dan Reiner Braun (Warrior Unit) saat memulai rencana serangan balik Marley. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 1 Episode 5 (#64) menit 17:26 - 20:12.



Gambar 2.23 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



Gambar 2.24 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



Gambar 2.25 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



Gambar 2.26 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



Gambar 2.27 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



Gambar 2.28 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.

Object fokus pada dialog antara Reiner Braun (salah satu Warrior Unit) baru menyadari keberadaan Eren Jaeger di wilayah Marley yaitu Kota Liberio, di ruang bawah tanah panggung deklarasi perang terhadap Pulau Paradis (Eldia). Dialog adegan ini secara verbal menunjukkan etika absolutisme.

Lalu, *interpretant* pada adegan ini adalah Eren Jaeger sebagai pembuka rencana penyerangan balik bangsa Eldia ke Marley, scene ini dianggap krusial karena Reiner Braun adalah orang yang melakukan penyerangan Pulau Paradis Distrik Shiganshina Tembok Maria dan kali ini Reiner orang pertama yang tahu bahwa Marley sedang diserang. Willy Tybur mengklaim Eren Jaeger adalah orang jahat yang dapat menghancurkan dunia, tetapi bagi Eren mereka (orang-orang Marley) juga orang jahat. Eren merujuk pada serangan tembok yang dilakukan Unit Prajurit Marley dan memakan korban orang tua Eren Jaeger. Scene tersebut adanya kontradiksi perspektif

tentang siapa yang sebenarnya jahat dan baik.

2. Armin bersama Mikasa mengungkapkan keinginan untuk bernegosiasi dengan bangsa Marley dan juga dunia namun ditolak mentah Eren Jaeger. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 1 Episode 9 (#68) Menit 14:35 - 15:33.



Gambar 2.29 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.



Gambar 2.30 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.



Gambar 2.31 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.



Gambar 2.32 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.

Object dalam adegan ini adalah Armin, Mikasa, dan Eren sedang latihan menembak senjata api dan Armin membahas kemauan untuk bernegosiasi dengan Marley dan dunia luar sebelum menguasai dan menggunakan kekuatan *Rumbling* (Guncangan). Namun Eren dengan keras menolak karena tidak ada yang perlu dijelaskan lagi, dunia telah berpikir kalau Pulau Paradis adalah kumpulan orang yang dapat berubah menjadi Titan.

Sehingga *Interpretant* pada adegan ini adalah Armin dan Mikasa yang mengungkapkan keinginan untuk bernegosiasi dengan Marley dan negara lain namun ide tersebut ditolak mentah oleh Eren Jaeger. Peneliti menganggap adegan ini menjadi tanda Eren Jaeger mempercayai bahwa kekuasaannya dapat membawa Eldia menjadi lebih baik. Belum lagi Eren Jaeger berkata yang merujuk jika Eldia memberikan waktu lebih untuk Marley, waktu itu hanya untuk menyingkirkan Marley dan dunia.

3. Eren Jaeger berbicara dengan diri sendiri seakan-akan dia dalam situasi berperang.
Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 10 (#69) Menit 00:00 - 00:32.



Gambar 2.33 Eren berbicara dengan diri sendiri



Gambar 2.34 Eren berbicara dengan diri sendiri



Gambar 2.35 Hanji menangkap basah perilaku Eren.



Gambar 2.36 Hanji menangkap basah perilaku Eren.

Object adegan ini adalah Eren berinteraksi dengan diri sendiri di depan cermin. Menunjukkan ambisi dan komitmen untuk inisiasi rencana pilihannya. Namun, Hanji Zoë (Petinggi Militer Eldia Pulau Paradis) menangkap basah monolog Eren Jaeger. Hanji mencurigai kelakuan Eren.

Interpretant adegan ini menggambarkan Eren memiliki keinginan untuk terus bertarung demi mendapatkan apa yang dia inginkan, kemenangan. Namun, tentu kemenangan bagi dirinya belum tentu kemenangan bagi seluruh golongan yang dia bela. Melihat perilaku Eren, Hanji Zoë bertanya-tanya apakah sebenarnya ada pertarungan yang tidak diketahui oleh Pulau Paradis. Jika dimasukkan konteks pada situasi tersebut Eldia Pulau Paradis tidak harus mengambil langkah perang atau berkonfrontasi dengan pihak mana pun. Mereka hanya perlu menunjukkan kekuatan Pulau Paradis lewat kekuatan *Rumbling*. Maka dari itu, adegan ini menggambarkan bahwa Eren memiliki rencana sendiri dan akan menginisiasi rencana tersebut tanpa

diketahui orang-orang.

4. Pertemuan Armin, Mikasa, dan Eren Sebelum Memulai Rencananya sendiri yaitu *Rumbling* seluruh dunia. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 1 Episode 14 (#73) Menit 02:45 - 8:15.



Gambar 2.36 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 2.37 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 2.38 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 2.39 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 2.40 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 2.41 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 2.42 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.

Object pada adegan ini adalah Armin dan Mikasa tawar-menawar tentang kemauan Eren terhadap masa depan bangsa Eldia, pada pertemuan mereka terjadi perselisihan dan Eren Jaeger bersikap arogan meskipun mereka berteman dekat sejak kanak-kanak. Dialog Eren yang menyatakan dirinya bebas menentukan kehendaknya sendiri dan sikap arogan terhadap orang yang akan menghalangi pilihannya menggambarkan etika absolutisme.

Armin dan Mikasa (sahabat Eren) bertanya tentang kenapa Eren ingin bergerak seorang diri yang membuatnya seperti memihak kepada orang-orang Marley, Eren menjawab jika dia merasa dirinya bebas untuk melakukan apapun termasuk mengambil keputusan masa depan bangsanya. Saat dalam pertemuan mereka bertiga. Pada awalnya, Eren masih ingin melakukan tindakan birokrasi. Namun, sayangnya diakhir pertemuan semuanya tidak terkendali, Eren mengatakan pengetahuannya tentang titan. Armin yang masih memiliki ingatan dari penguasa Titan sebelumnya yang mana termasuk penghianat, dan juga Mikasa yang berasal dari keluarga budak pelindung tuannya. Armin yang tidak tega mendengar Eren berbicara seperti itu mulai terpancing emosi dan memberontak. Mereka berkelahi dan Eren melempar Armin ke arah lemari kaca berisikan keramik, karena benturan tersebut keramik dan lemari kaca tersebut pecah. Suara tersebut terdengar oleh prajurit pemberontak yang ada di luar ruangan dan masuk dengan mengkhawatirkan Eren, para prajurit Jaegerist berkata '*Tuan Jaeger!*'. Dari adegan ini, menginterpretasikan bahwa Eren menemukan ideologi

sendirinya dan bagi orang yang berlawanan dengan Eren akan disingkirkan tanpa peduli siapapun. Eren menegaskan ideologi kebebasannya secara terbuka.

5. Zeke Jaeger (Warrior Unit/Kakak Eren Jaeger) membujuk Eren untuk meminta kepada Ymir agar melakukan Rencana Euthanasia. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 2 Episode 3 (#78) Menit 18:43 - 19:25.



Gambar 2.43 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabulkan permintaan Euthanasia Eldia.



Gambar 2.44 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabulkan permintaan Euthanasia Eldia.



Gambar 2.45 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabulkan permintaan Euthanasia Eldia.



Gambar 2.46 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabulkan permintaan Euthanasia Eldia.

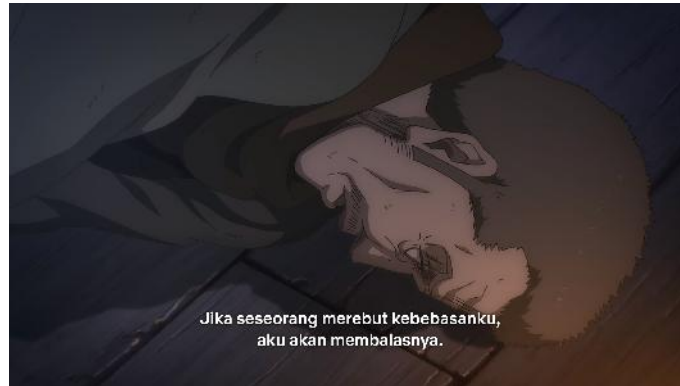
Object dari adegan ini pengkhianatan dan penolakan Eren Jaeger terhadap rencana Zeke Jaeger karena Eren memiliki ideologi untuk bebas mengambil keputusannya sendiri.

Interpretant adegan ini adalah penentuan dimana Zeke Jaeger dan Eren Jaeger melakukan kontak untuk menginisiasi rencana mana yang akan di pilih. Zeke yang terlanjur percaya pada adik laki-lakinya, yaitu Eren sekarang malah dikhianati. Eren hanya menggunakan Zeke sebagai alat untuk bertemu Ymir yang dapat mengabulkan kehendak apapun terkait Titan dan bangsa Eldia. Eren memilih untuk kebebasan dirinya dan bangsa Eldia. Rencana awal Zeke yang akan melakukan *Euthanasia* dan *Rumbling* ke Marley ditolak Eren.

6. Eren Jaeger menegaskan ideologi kebebasannya kepada Zeke Jaeger saat perjalanan masa lalu. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 2 Episode 4 (#79) Menit 08:01 - 09:35.



Gambar 2.47 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.



Gambar 2.48 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.



Gambar 2.49 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.

Object fokus adegan ini adalah penjelasan Eren Jaeger soal asal ideologi kebebasannya. Eren mengatakan jika seseorang merebut kebebasannya maka dia akan membalasnya.

Interpretant pada adegan ini Zeke Jaeger dan Eren Jaeger yang sedang dalam perjalanan kilas balik, mencari tahu asal dari semua hal yang telah terjadi lewat ingatan-ingatan Grisha Jaeger yang mana adalah ayah Zeke dan Eren sekaligus penguasa Attack Titan sebelum Eren. Ketika itu, Eren menjelaskan kepada Zeke bahwa asal ideologinya bukan dari siapa pun melainkan kemauan dirinya sendiri, Eren yang menjadi dirinya sendiri bukan karena pengaruh dari siapapun. Siapapun yang menghalanginya akan dibalas. Kata ‘membalas’ disana dapat diartikan sebagai ‘melawan’.

7. Saat Eren Jaeger melakukan perjalanan masa lalu bersama Zeke Jaeger, Eren Jaeger mengintervensi kejadian masa lalu antara Grisha Jaeger dan Frieda Reiss untuk merampas kekuatan *Founding Titan*. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 2 Episode 4 (#79) Menit 18:06 - 22:00.



Gambar 2.50 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



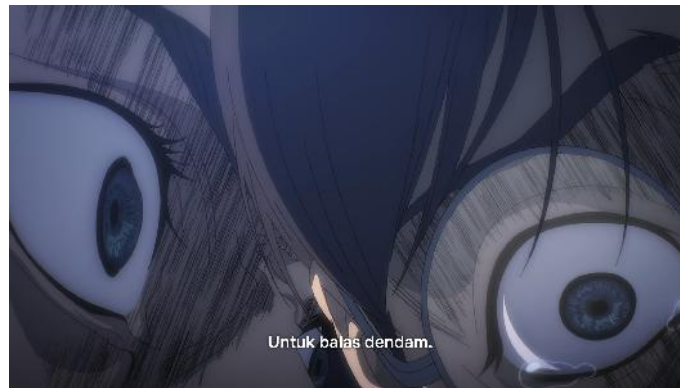
Gambar 2.51 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 2.52 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 2.53 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 2.54 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 2.55 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



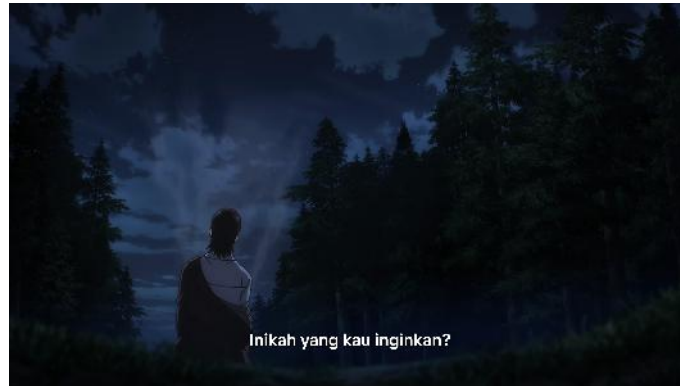
Gambar 2.56 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 2.57 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 2.58 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 2.59 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.

Eren Jaeger menggunakan kekuatan Titan Bangsawannya untuk mempengaruhi kejadian masa lalu antara Grisha Jaeger dan Frieda Reiss, Eren memerintahkan Grisha untuk merampas kekuatan *Founding Titan* disaat Grisha Jaeger tidak ingin membunuh anak-anak. Namun, Grisha tetap melakukan perintah Eren seperti yang Eren inginkan.

Menggunakan kekuatannya demi kelangsungan rencananya adalah salah satu contoh tindakan absolutisme, Eren Jaeger menunjukkan arogansi lewat interaksi dialognya dengan Ayahnya sendiri di masa lalu. Eren menganggap hal ini penting karena dengan Grisha Jaeger mengambil kekuatan *Founding Titan*, Eren sendiri nantinya akan menguasai kekuatan *Attack Titan* lewat Grisha.

8. Eren Jaeger mengutarakan ideologi kebebasannya kepada Ymir demi menuruti keinginan Eren Jaeger. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 2 Episode 5 (#80) Menit 16:37 - 17:45.



Gambar 2.60 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.



Gambar 2.61 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.



Gambar 2.62 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.



Gambar 2.63 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.



Gambar 2.64 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.



Gambar 2.65 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.

Object pada adegan ini yaitu Eren ingin Ymir berhenti untuk menuruti perintah kerajaan dan mulai untuk mengambil keputusannya sendiri. Eren meyakinkan Ymir untuk berhenti menjadi budak dan mulai menjadi apa yang Ymir mau. Ymir terpengaruh oleh Eren, ini dilihat dari Ekspresi Ymir yang mulai menangis.

Interpretant pada adegan ini Eren Jaeger yang menyakinkan Ymir lewat kalimat-kalimat yang disampaikannya, seperti “*Kau bukan budak! Kau bukan Tuhan! Kau hanya manusia.*” Eren berusaha untuk memperlihatkan jika tidak apa-apa untuk menjadi tidak sempurna dengan Ymir menuruti Eren, Ymir dapat bebas dari apapun, dan berhenti menderita. Eren mencoba memerdekakan Ymir. Adegan ini mirip sekali seperti Eren yang tampil tulus seperti yang dia lakukan kepada Reiner Braun demi terkabulnya rencananya.

9. Eren Jaeger menyatakan keberpihakannya kepada semua Subjek Ymir. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 2 Episode 5 (#80) Menit 21:07 - 22:07.



Gambar 2.66 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 2.67 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 2.68 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 2.69 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 2.70 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 2.71 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 2.72 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)

Object fokus ada pada dialog Eren yang menjelaskan bahwa dia ingin Pulau Paradis bertahan hidup dan bebas dari ancaman luar pulau, maka dari itu dia akan menghancurkan seluruh dunia.

Interpretant ada pada pernyataan terbuka untuk seluruh Eldian ini dinilai sangat radikal karena Eren begitu membela salah satu pihak dan mengharuskan untuk mengeliminasi pihak lainnya. Menghancurkan seluruh dunia demi Pulau Paradis.

10. Dialog antara Historia Reiss, Floch Forster, dan Eren Jaeger yang menunjukkan komitmen dan kemauan Eren kepada warga Eldia. *Attack on Titan* Season 4 Bagian 2 Episode 12 (#87) Menit 15:40 - 19:40.



Gambar 2.72 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 2.73 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Floch (Pemimpin Jaegerist)



Gambar 2.74 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Floch (Pemimpin Jaegerist)



Gambar 2.75 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 2.76 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 2.77 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 2.78 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 2.79 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 2.80 Eren Jaeger memotong kakinya untuk menyamar menjadi prajurit cedera dalam perang.

Object ada pada Eren Jaeger memberitahu Historia Reiss dan Floch Forster apa tujuan sebenarnya, namun respon kedua orang ini berbeda walaupun mereka ada pada pihak yang sama. Historia yang merupakan keturunan Raja menolak untuk menghancurkan dunia, di sisi lain Floch yang mana adalah tangan kanan Eren dan memimpin gerakan Jaegerist. Floch tidak perlu dijelaskan lebih lanjut oleh Eren karena mereka memiliki visi yang sama. Historia menolak dan Eren menjelaskan bahwa dia harus menghabisi musuh di seluruh dunia dengan cara mengubur sejarah bersama peradabannya. Komitmen Eren soal rencana ini juga dilihat dari bagaimana Eren menyamar menjadi prajurit cedera dalam perang demi dapat menyusup ke Marley.

Interpretant pada adegan ini adalah Eren Jaeger yang sebelum melakukan *Rumbling*, memberitahu orang-orang yang dia percayai. Tetapi tidak semua orang yang setuju dengan keputusan Eren. Historia seperti merepresentasikan semua orang yang

akan menolak tujuan Eren, walaupun maksud Eren melindungi Eldia tetapi dosa tersebut tidak akan bisa dilupakan bagi orang yang terlibat dalam rencana tersebut. Sedangkan Floch Forster yang sudah dari awal satu visi dengan Eren, Floch tidak dapat berkata-kata namun pada akhirnya setia dengan Eren. Eren Jaeger menganggap tidak ada cara lain untuk mengakhiri perang antara Eldia dan Marley selain menghancurkan seluruh dunia dan bagi orang yang tidak dapat menerima keputusan Eren, maka akan dihapus ingatannya seperti apa yang Raja Fritz lakukan kepada semua penduduk Eldia Pulau Paradis menggunakan kekuatan *Founding Titan*.

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, peneliti akan menganalisa adegan-adegan yang diambil dalam serial anime *Attack on Titan* dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles S. Peirce. Peneliti akan membahas scene yang berkaitan dengan absolutisme pada karakter Eren Jaeger. Adegan yang akan dianalisa akan dibahas dengan teori segitiga milik Charles S. Peirce, yaitu *representament* atau *sign*, *interpretant*, dan *object*.




Pada bab ini peneliti membagi dua bagian absolutisme Eren Jaeger berdasarkan representasi moral dan representasi sistem politik. Moral yang dimaksud pada bagian ini adalah pola pemikiran dan mentalitas Eren Jaeger, sedangkan sistem politik adalah dimana Eren menunjukkan perencanaannya dalam mewujudkan keinginannya. Kedua bagian ini tentu masih memegang dan mengarah kepada prinsip-prinsip absolutisme.

A. Representasi Moral Absolutisme Eren Jaeger.

Harmon (1984:370) dalam McDonald (2010) telah mendefinisikan moral absolutisme sebagai pandangan tentang alasan moral orang harus melakukan sesuatu dan menginginkan atau mengharapkan hal-hal yang setiap orang memiliki alasan untuk berharap atau menginginkannya. Lanjut McDonald (2010) menyatakan bahwa menurut moral absolutisme, ada satu hukum moral yang berlaku untuk setiap orang yang berasal dari kebutuhan dan penalaran bersama. Dengan kata lain, ada tuntutan moral bahwa setiap orang memiliki cukup alasan untuk mengikuti dan tuntutan ini adalah sumber dari semua alasan moral. Berikut adalah daftar temuan yang merepresentasikan moral absolutisme dalam Eren Jaeger:

1. Eren membandingkan Eldia Pulau Paradis dan Marley yang sebenarnya sama-sama memiliki kebaikan dan kejahatan.

Tabel 3.1 Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 5 (#64)

Dialog Eren Jaeger dan Reiner Braun (<i>Warrior Unit</i>) saat memulai rencana serangan balik Marley.	
Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 5 (#64) menit 17:26 - 20:12	
<i>Sign</i>	 <p>Seperti yang dikatakan Willy, aku orang jahatnya.</p>
	<p>Gambar 3.1 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.</p>  <p>Namun, bagiku, kau juga orang jahat.</p>
	<p>Gambar 3.2 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.</p>  <p>Namun, kemudian, aku menyeberangi laut,</p>

Gambar 3.3 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



Gambar 3.4 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



Gambar 3.5 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



Gambar 3.6 Eren Jaeger berbicara dengan Reiner Braun.



<i>Object</i>	Ikon	Eren dengan luka yang dapat disembuhkan sendiri bertemu musuhnya yaitu, Reiner Braun berada di wilayah musuh yaitu distrik Liberio, Marley dengan penuh cedera perang.
	Indeks	Eren membandingkan kesamaan Eldia Pulau Paradis dan

		Marley, mengakui jika mereka saling memandang jahat satu sama lain tanpa saling memahami.
	Simbol	Eren terlihat seperti tidak berdaya karena lukanya dan juga menyampaikan sebenarnya Eldia dan Marley menginginkan hal yang sama yaitu kekuasaan. Luka palsu Eren sebagai simbol bahwa Eldia juga dapat mempersenjatai ketulusan seperti yang dilakukan Marley pada saat masuk menyusup ke Pulau Paradis Eldia.
<i>Interpretant</i>	<p>Sebagai pembuka penyerangan balik bangsa Eldia ke Marley, scene ini dianggap krusial karena Reiner Braun adalah orang yang melakukan penyerangan Pulau Paradis Distrik Shiganshina Tembok Maria dan kali ini Reiner orang pertama yang tahu bahwa Marley sedang diserang.</p> <p>Willy Tybur mengklaim Eren Jaeger adalah orang jahat yang dapat menghancurkan dunia, tetapi bagi Eren mereka (orang-orang Marley) juga orang jahat. Eren merujuk pada serangan tembok yang dilakukan Unit Prajurit Marley dan memakan korban orang tua Eren Jaeger. Scene tersebut adanya kontradiksi perspektif tentang siapa yang sebenarnya jahat dan baik.</p>	

Ikon pada adegan ini adalah Eren menuju Marley dari Pulau Paradis dan secara langsung melihat keadaan musuh dan duduk di depan hadapan musuhnya. Indeks, Eren membandingkan keadaan kedua pihak dari situasi sosial, militer, dan juga Eren mendapatkan pemahaman bahwa Marley memiliki kemiripan dengan Eldia, kedua pihak saling memandang jahat satu sama lain tanpa ada rasa ingin saling memahami. Ini menuju pada simbol di depan musuhnya Eren mengakui jika Eldia dan Marley sama dan Eren menyatakan bahwa kebaikan tergantung dari sudut pandang masing-masing.

2. Eren Jaeger tidak menerima cara lain, selain menjauhkan musuh-musuh Pulau Paradis.

Tabel 3.2 Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 9 (#68)

<p>Armin bersama Mikasa mengungkapkan keinginan untuk bernegosiasi dengan bangsa Marley dan juga dunia namun ditolak mentah Eren Jaeger.</p>	
<p>Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 9 (#68) Menit 14:35 - 15:33</p>	
<p><i>Sign</i></p>	 <p>Apa menggunakan guncangan bumi untuk mengancam dunia</p> <p>Gambar 3.7 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.</p>  <p>adalah satu-satunya cara untuk melindungi Eldia?</p>

Gambar 3.8 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.



Gambar 3.9 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.



Gambar 3.10 Armin, Mikasa, dan Eren berlatih senjata api.

<i>Object</i>	Ikon	Eren sedang menembak ke target kaleng.
	Indeks	Saat sedang berdiskusi soal solusi konflik Eldia dan Marley, Eren menembakkan pelurunya dan mengenai target sasaran.
	Simbol	Eren ingin menjauhkan musuh-musuh Pulau Paradis tanpa cara diplomatis seperti senjatanya yang mengenai target kaleng.
<i>Interpretant</i>	Armin dan Mikasa yang mengungkapkan keinginan untuk bernegosiasi dengan Marley dan negara lain namun ide tersebut ditolak mentah oleh Eren Jaeger. Peneliti menganggap adegan ini menjadi tanda Eren Jaeger mempercayai bahwa kekuasaannya dapat membawa Eldia menjadi lebih	

	<p>baik. Belum lagi Eren Jaeger berkata yang merujuk jika Eldia memberikan waktu lebih untuk Marley, waktu itu hanya untuk menyingkirkan Marley dan dunia.</p>
--	--

Adegan ini memperlihatkan arogansi Eren Jaeger yang tidak ingin menyelesaikan masalah secara birokrasi dan ingin melakukan kekerasan, senjata api yang digunakan Eren Jaeger saat berdiskusi dengan Armin dan Mikasa merepresentasikan jika Eren ingin menyelesaikan masalah dengan kekerasan, karena ikon senjata api dekat dengan peperangan, kekerasan, dan agresi. Lalu saat Eren membidik target kaleng disana sebuah indeks bahwa Eren ingin menyelesaikan permasalahan sekali untuk selamanya dengan cepat dan tepat. Simbol bahwa Eren ingin menjauhkan dan mengakhiri semua musuh-musuh Pulau Paradis dengan cara kekerasan yang cepat dan tepat untuk selamanya.

3. Eren Jaeger berbicara kepada diri sendiri untuk meyakinkan dirinya akan apa yang telah direncanakan.

Tabel 3.3 Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 10 (#69)

Eren Jaeger berbicara dengan diri sendiri seakan-akan dia dalam situasi berperang.	
Attack on Titan Season 4 Bagian 1 Episode 10 (#69) Menit 00:00 - 00:32	
<i>Sign</i>	

Gambar 3.11 Eren berbicara dengan diri sendiri






Gambar 3.12 Eren berbicara dengan diri sendiri



Gambar 3.13 Hanji menangkap basah perilaku Eren.



Gambar 3.14 Hanji menangkap basah perilaku Eren.


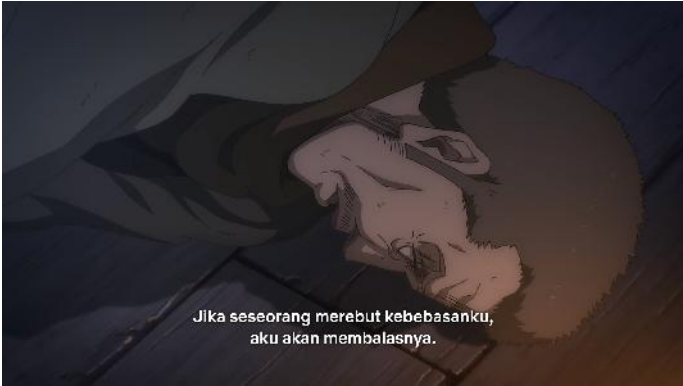
		<p>Gambar 3.11 Eren berbicara dengan diri sendiri</p>  <p>Gambar 3.12 Eren berbicara dengan diri sendiri</p>  <p>Gambar 3.13 Hanji menangkap basah perilaku Eren.</p>  <p>Gambar 3.14 Hanji menangkap basah perilaku Eren.</p>
<i>Object</i>	Ikon	Cermin sebagai media Eren melihat dirinya sendiri, dalam penjara bawah tanah.
	Indeks	Eren Jaeger berbicara dengan diri sendiri dengan melihat ke cermin terdengar oleh Hanji Zoë dari luar penjara.


	Simbol	Saat sedang berbicara dengan diri sendiri Eren tertangkap basah oleh Hanji Zoë. Rahasia apapun yang ditutupi Eren akan terungkap walaupun Eren terkurung sekalipun.
<i>Interpretant</i>		Adegan ini menggambarkan Eren yang memiliki keinginan untuk terus bertarung demi mendapatkan apa yang dia inginkan, kemenangan. Namun, tentu kemenangan bagi dirinya belum tentu kemenangan bagi seluruh golongan yang dia bela. Melihat perilaku Eren, Hanji Zoë bertanya-tanya apakah sebenarnya ada pertarungan yang tidak diketahui oleh Pulau Paradis. Jika dimasukkan konteks pada situasi tersebut Eldia Pulau Paradis tidak harus mengambil langkah perang atau berkonfrontasi dengan pihak mana pun. Mereka hanya perlu menunjukkan kekuatan Pulau Paradis lewat kekuatan <i>Rumbling</i> . Maka dari itu, adegan ini menggambarkan bahwa Eren memiliki rencana sendiri dan akan menginisiasi rencana tersebut tanpa diketahui orang-orang.

Eren Jaeger yang berada dalam penjara bawah tanah karena dianggap telah membahayakan bangsa Eldia Pulau Paradis. Pada suatu saat Eren sedang berdialog dengan diri sendiri di harapan cermin “*Satu-satunya cara untuk menang adalah dengan bertarung, bertarung!*”, Ikon cermin dan penjara yang menandakan Eren sedang berbicara dengan diri sendiri dan sedang terkurung dalam penjara. Eren meyakinkan dirinya bahwa tidak ada cara lain selain bertarung, indeks Eren berbicara sendiri seperti menanamkan keyakinannya lagi namun sayangnya Eren tertangkap basah oleh rekan militer eldia, Hanji Zoë. Simbol yang terdapat pada adegan ini adalah seberapa terkurungnya rahasia, seberapa kuat penghalang antara diri sendiri dan ruang publik cepat ataupun lambat rahasia tersebut akan terungkap.

4. Ungkapan Eren Jaeger tentang orang yang merebut kebebasannya akan mendapatkan balasan.

Tabel 3.4 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 4 (#79)

Eren Jaeger menegaskan ideologi kebebasannya kepada Zeke Jaeger saat perjalanan masa lalu	
Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 4 (#79) Menit 08:01 - 09:35	
<i>Sign</i>	 <p>Aku adalah aku.</p> <p>Gambar 3.15 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.</p>  <p>Jika seseorang merebut kebebasanku, aku akan membalasnya.</p>



	<p>Gambar 3.16 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.</p>  <p>Gambar 3.17 Eren menjelaskan ideologinya tumbuh bukan karena pengaruh ayahnya.</p>	
<i>Object</i>	Ikon	Eren memperlihatkan peristiwa semasa kecilnya.
	Indeks	Eren menyelamatkan Mikasa dari perampok dan membunuhnya.
	Simbol	Eren melawan kepada siapapun yang membahayakan dirinya, dan memperlihatkan kemampuannya walaupun dia dalam situasi yang tidak menguntungkan.
<i>Interpretant</i>	<p>Zeke Jaeger dan Eren Jaeger yang sedang dalam perjalanan kilas balik, mencari tahu asal dari semua hal yang telah terjadi lewat ingatan-ingatan Grisha Jaeger yang mana adalah ayah Zeke dan Eren sekaligus penguasa Attack Titan sebelum Eren. Ketika itu, Eren menjelaskan kepada Zeke bahwa asal ideologinya bukan dari siapa pun melainkan kemauan dirinya sendiri, Eren yang menjadi dirinya sendiri bukan karena pengaruh dari siapapun. Siapapun yang menghalanginya akan dibalas. Kata ‘membalas’ disana dapat diartikan sebagai ‘melawan’.</p>	

Saat kejadian melawan perampok ini, Eren masih anak-anak. Eren memperlihatkan dirinya yang masih kecil kepada Zeke, kejadian dimana Eren menyelamatkan Mikasa dari perampok padahal mereka masih kecil. Ikon Eren saat masih kecil memperlihatkan dirinya yang melawan perampok, dan Indeks disana

adalah Eren dan Mikasa yang masih kecil dapat melawan perampok. Simbol yang ditunjukkan adalah walaupun dalam situasi yang tidak menguntungkan sekalipun, Eren Jaeger akan melawan seperti apa yang dia katakan, “*Jika seseorang merebut kebebasanku, aku akan membalasnya.*”.

5. Eren menyampaikan ideologinya ke Ymir agar dapat menuruti kemauan Eren.

Tabel 3.5 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 5 (#80)

Eren Jaeger mengutarakan ideologi kebebasannya kepada Ymir demi menuruti keinginan Eren Jaeger.	
Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 5 (#80) Menit 16:37 - 17:45	
<i>Sign</i>	 <p>Aku akan mengakhiri dunia ini!</p> <p>Gambar 3.18 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.</p>  <p>Pinjamkan aku kekuatanmu!</p>

Gambar 3.19 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.




Gambar 3.20 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.



Gambar 3.21 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.



	<p>Gambar 3.22 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.</p>  <p>Gambar 3.23 Eren Jaeger meminta Ymir untuk menuruti permintaannya.</p>	
<i>Object</i>	Ikon	Eren menyampaikan ideologi kebebasannya kepada Ymir.
	Indeks	Eren membutuhkan Ymir untuk menuruti permintaannya.
	Simbol	Eren menularkan ideologi kebebasannya kepada Ymir yang selama ini terbelenggu oleh perintah-perintah orang lain, Eren melakukan ini semua untuk meminta Ymir meminjamkan kekuatan titannya.
<i>Interpretant</i>	Eren Jaeger menyakinkan Ymir lewat kalimat-kalimat yang disampaikannya, seperti “ <i>Kau bukan budak! Kau bukan Tuhan! Kau hanya manusia.</i> ” Eren berusaha untuk memperlihatkan jika tidak apa-apa untuk menjadi tidak sempurna dengan Ymir menuruti Eren, Ymir dapat bebas dari apapun, dan berhenti menderita. Eren mencoba memerdekakan Ymir.	


Ikon Eren menyampaikan ideologi kebebasannya, Indeks Eren membujuk Ymir untuk bebas tanpa harus meminta perintah orang lain lagi karena seumur hidupnya Ymir selalu menuruti perintah orang lain. Ini semua menyimbolkan Eren ingin Ymir tidak hanya menuruti perintah untuk terakhir kalinya tetapi juga untuk membebaskan Ymir dari masa lalunya. Karena Ymir dalam cerita adalah seorang budak dan mendapatkan kekuatan terkuat Titan.

B. Representasi Absolutisme dalam Strategi Politik Eren Jaeger.

Strategi dalam politik adalah suatu mekanisme bagaimana seseorang ataupun kelompok dengan ide politik yang dipahaminya, mampu memenangkan suatu pertarungan politik disaat banyak orang yang berkepentingan menghendaki hal yang sama, ide politik tentu saja akan menciptakan perbedaan antar masyarakat yang menjadi pendukung ide tersebut, dan dalam setiap keadaan pasti ada pihak yang dirugikan dan diuntungkan, karena hasil dari satu keputusan politik akan melahirkan perubahan ataupun kondisi yang sama disaat *status quo* yang memenangkan pertarungan itu, oleh karena itu setiap ide/pemikiran pasti memiliki pendukung dan penentang (Marijan 2010: 98).

1. Sebelum melaksanakan rencana *rumbling* penuh, Eren mengungkapkan keinginan kebebasannya secara terbuka kepada Armin dan Mikasa.

Tabel 3.6 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 12 (#73)

Pertemuan Armin, Mikasa, dan Eren Sebelum Memulai Rencananya sendiri yaitu <i>Rumbling</i> seluruh dunia.	
Season 4 Bagian 1 Episode 14 (#73) Menit 02:45 - 8:15	
<i>Sign</i>	

Gambar 3.24 Armin, Mikasa, dan Eren sebelum *rumbling*.



Gambar 3.25 Armin, Mikasa, dan Eren sebelum *rumbling*.



Gambar 3.26 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 3.27 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 3.28 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 3.29 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.



Gambar 3.30 Armin, Mikasa, dan Eren bertemu sebelum *rumbling*.

<i>Object</i>	Ikon	Eren melakukan pertemuan dengan Mikasa dan Armin.
	Indeks	Pertemuan diawali dengan ancaman Eren Jaeger yang telah siap berubah menjadi titan jika Mikasa dan Armin tidak menuruti perintahnya dan berakhir dengan perkelahiannya dengan Armin.

	Simbol	Ancaman Eren Jaeger terhadap Mikasa dan Armin menunjukkan posisi kekuasaan yang berada di tangan Eren, dan Eren bebas melakukan apapun karena memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang kekuasaan dan kekuatannya.
<i>Interpretant</i>	<p>Armin dan Mikasa (sahabat Eren) bertanya tentang kenapa Eren ingin bergerak seorang diri yang membuatnya seperti memihak kepada orang-orang Marley, Eren menjawab jika dia merasa dirinya bebas untuk melakukan apapun termasuk mengambil keputusan masa depan bangsanya.</p> <p>Saat dalam pertemuan mereka bertiga. Pada awalnya, Eren masih ingin melakukan tindakan birokrasi. Namun, sayangnya diakhir pertemuan semuanya tidak terkendali, Eren mengatakan pengetahuannya tentang titan. Armin yang masih memiliki ingatan dari penguasa Titan sebelumnya yang mana termasuk penghianat, dan juga Mikasa yang berasal dari keluarga budak pelindung tuannya.</p> <p>Armin yang tidak tega mendengar Eren berbicara seperti itu mulai terpancing emosi dan memberontak. Mereka berkelahi dan Eren melempar Armin ke arah lemari kaca berisikan keramik, karena benturan tersebut keramik dan lemari kaca tersebut pecah. Suara tersebut terdengar oleh prajurit pemberontak yang ada di luar ruangan dan masuk dengan mengkhawatirkan Eren, para prajurit Jaegerist berkata ‘Tuan Jaeger!’.</p> <p>Dari adegan ini, menandai bahwa Eren menemukan ideologi sendirinya dan bagi orang yang berlawanan dengan Eren akan disingkirkan tanpa peduli siapapun. Eren menegaskan ideologi kebebasannya secara terbuka.</p>	

Ikon Eren Jaeger melakukan pertemuan dengan Mikasa Ackerman dan Armin, Indeks dimana Eren mengancam akan berubah menjadi titan jika Mikasa dan Armin tidak menuruti perintahnya. Simbol dari pertemuan ini adalah Eren ingin menunjukkan kekuasaan dan pengetahuannya, kekuasaannya karena dapat mengontrol pertemuan sesuai kemauannya lewat ancaman dan juga Eren memperlihatkan pengetahuan dengan membongkar sejarah keluarga Ackerman, ini semua Eren tunjukkan demi mendapatkan figur otoriter di hadapan orang terdekat yang mana sekaligus petinggi militer Pulau Paradis.

2. Eren Jaeger mengkhianati Zeke Jaeger untuk bertemu dengan Ymir dan mengabaikan permintaan Eren daripada Zeke.

Tabel 3.7 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 3 (#78)

Zeke Jaeger (Warrior Unit/Kakak Eren Jaeger) membujuk Eren untuk meminta kepada Ymir agar melakukan Rencana Euthanasia	
Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 3 (#78) Menit 18:43 - 19:25	
<i>Sign</i>	 <p>Perintahkan Pendiri seperti ini,</p>

Gambar 3.31 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabulkan permintaan Euthanasia Eldia.



Gambar 3.32 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabulkan permintaan Euthanasia Eldia.



Gambar 3.33 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabulkan permintaan Euthanasia Eldia.



Gambar 3.34 Zeke Jaeger membujuk Eren Jaeger mengabulkan permintaan Euthanasia Eldia.




<i>Object</i>	Ikon	Zeke dirantai dan Eren menolak rencana <i>euthanasia</i> Zeke
	Indeks	Zeke meminta Eren untuk mengabulkan permintaan Zeke untuk <i>euthanasia</i> bangsa Eldia dan menyerang Marley setelahnya.

	Simbol	Rantai Zeke menyimbolkan bahwa sejak awal Zeke dan semua orang telah dikontrol oleh Eren, dan Eren pada akhirnya akan mengkhianati semuanya demi tercapainya rencana yang Eren inginkan.
<i>Interpretant</i>		Penentuan dimana Zeke Jaeger dan Eren Jaeger melakukan kontak untuk menginisiasi rencana mana yang akan di pilih. Zeke yang terlanjur percaya pada adik laki-lakinya, yaitu Eren sekarang malah dikhianati. Eren hanya menggunakan Zeke sebagai alat untuk bertemu Ymir yang dapat mengabdikan kehendak apapun terkait Titan dan bangsa Eldia. Eren memilih untuk kebebasan dirinya dan bangsa Eldia. Rencana awal Zeke yang akan melakukan <i>Euthanasia</i> dan <i>Rumbling</i> ke Marley ditolak Eren.

Untuk melaksanakan rencana *rumbling* ataupun *euthanasia* Zeke dan Eren harus meminta kepada Ymir untuk meminjamkan kekuatan *Founding Titan* karena Zeke adalah seorang keturunan Raja Fritz namun tidak memiliki kekuatan *Founding Titan* sedangkan Eren yang memiliki kekuatan *Founding Titan* tidak memiliki darah Raja Fritz. Ikon Zeke memerintahkan Eren untuk meminta kepada Ymir tentang *euthanasia* dan *rumbling* ke Marley. Indeks Eren mengkhianati Zeke karena Eren merasa kesepakatannya akan merugikan Eldia Pulau Paradis. Ini menjadi simbol bahwa Eren mengetahui bahwa rencana Zeke memang memiliki tujuan yang akan mengakhiri perang Eldia-Marley, namun Eren memanfaatkan tujuan dan rencana Zeke dan membuat keputusannya sendiri dan memilih kehidupan Eldia Pulau Paradis diatas lainnya.

3. Eren Jaeger mengintervensi keputusan Grisha Jaeger demi kelancaran rencananya.

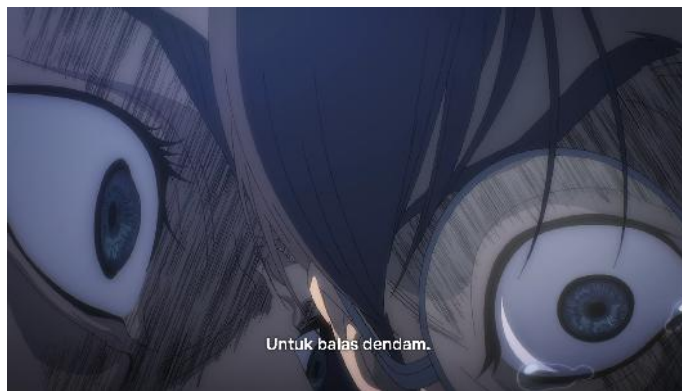
Tabel 3.8 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 4 (#79)

Saat Eren Jaeger melakukan perjalanan masa lalu bersama Zeke Jaeger, Eren Jaeger mengintervensi kejadian masa lalu antara Grisha Jaeger dan Frieda Reiss untuk merampas kekuatan <i>Founding Titan</i> .	
Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 4 (#79) Menit 18:06 - 22:00	
<i>Sign</i>	 <p>Apa yang kau lakukan? Bangun, Ayah.</p>
	<p>Gambar 3.35 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.</p>
	 <p>Sudah lupa untuk apa kau datang ke sini?</p>
	<p>Gambar 3.36 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.</p>
	 <p>Balas dendam untuk adikmu yang dimakan anjing.</p>

Gambar 3.37 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 3.38 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 3.39 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 3.40 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.




Gambar 3.41 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.



Gambar 3.42 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.





	<p>Gambar 3.43 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.</p>  <p>Gambar 3.41 Eren Jaeger mempengaruhi Grisha Jaeger untuk membunuh keluarga Reiss.</p>	
<i>Object</i>	Ikon	Eren mengintervensi masa lalu ayahnya (Grisha Jaeger) saat bertemu keluarga Reiss dan mengambil kekuatan <i>Founding Titan</i> .
	Indeks	Ayah Eren menuruti kemauannya dan menyesali keputusan yang dipengaruhi oleh Eren.
	Simbol	Eren mempengaruhi keputusan Grisha Jaeger dan akhirnya Grisha menuruti kemauan Eren, menunjukkan kekuatan Eren untuk mengubah masa lalu agar dapat menjalankan masa depannya sendiri, rencana <i>rumbling</i> .
<i>Interpretant</i>	Menggunakan kekuatannya demi kelangsungan rencananya adalah salah satu contoh tindakan absolutisme, Eren Jaeger menunjukkan arogansi lewat interaksi dialognya dengan ayahnya sendiri di masa lalu. Eren menganggap hal ini penting karena dengan Grisha Jaeger mengambil kekuatan <i>Founding Titan</i> , Eren sendiri nantinya akan menguasai kekuatan <i>Attack Titan</i> lewat Grisha.	

Eren mengintervensi masa lalu Grisha Jaeger untuk mengambil kekuatan *Founding Titan*, ini menjadi Ikon pada adegan ini. Selanjutnya, indeks yang ditunjukkan adalah Grisha Jaeger menuruti kemauan Eren dan menyesali

perbuatannya. Ini menyimbolkan bahwa Eren dapat melakukan apapun bahkan merubah masa lalu untuk melancarkan rencananya.

4. Eren Jaeger memberitahukan seluruh Eldian di Pulau Paradis maupun di Marley bahwa *rumbling* telah dimulai dan seluruh daratan di luar Pulau Paradis akan dimusnahkan.

Tabel 3.9 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 5 (#80)

Eren Jaeger menyatakan keberpihakannya kepada semua Subjek Ymir.	
Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 5 (#80) Menit 21:07 - 22:07	
<i>Sign</i>	 <p>Aku berbicara kepada semua Subjek Ymir dengan kekuatan Titan Pendiri.</p> <p>Gambar 3.42 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)</p>  <p>Tujuanku adalah melindungi penduduk Paradis,</p>

Gambar 3.43 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 3.44 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 3.45 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)





Gambar 3.46 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 3. 47 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)



Gambar 3.48 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)

	<p>Gambar 3.46 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)</p>  <p>Gambar 3. 47 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)</p>  <p>Gambar 3.48 Eren Jaeger berbicara kepada semua subjek Ymir (semua Eldian)</p>	
<i>Object</i>	Ikon	Eren berbicara kepada semua Eldian di Pulau Paradis maupun di Marley.
	Indeks	Eren mengumumkan menolak keinginan global untuk menghancurkan Pulau Paradis dan akan <i>rumbling</i> penuh seluruh dunia kecuali Pulau Paradis.
	Simbol	Menunjukkan kekuatan penuh dan menunjukkan keberpihakannya terhadap golongan yang dia pilih, Eren menyatakan penolakannya dengan balasan penuh.
<i>Interpretant</i>	Pernyataan terbuka untuk seluruh Eldian ini dinilai sangat radikal karena Eren begitu membela salah satu pihak dan mengharuskan untuk mengeliminasi pihak lainnya. Menghancurkan seluruh dunia demi Pulau	

	Paradis.
--	----------

Eren menggunakan kekuatan Founding Titan untuk mengirimkan pesan kepada seluruh Eldian di Pulau Paradis maupun di Marley menjadi ikon adegan ini. Indeks yang ditunjukkan adalah Eren menolak keinginan dunia untuk menghancurkan Pulau Paradis, entah dunia akan mengeksploitasi sumber daya Pulau Paradis atau memanfaatkan kekuatan Eldia untuk kebutuhan militer. Maka dari itu simbol pada adegan ini adalah Eren yang menunjukkan penolakannya dan menyerukan kepada semua Eldian bahwa Eren akan mengakhiri perang dengan menghancurkan seluruh dunia kecuali Pulau Paradis lewat *rumbling* penuh daripada harus menerima konsekuensi lain seperti Pulau Paradis yang akan di eksploitasi. Ini juga menyimbolkan keberpihakan yang Eren pilih, dan totalitas terhadap membela golongannya yaitu Eldia Pulau Paradis.

5. Eren Jaeger melakukan perencanaan kepada Floch Forster sebagai pihak yang dapat menguntungkan tujuannya dan memastikan Historia Reiss tidak mengganggu rencananya.

Tabel 3.10 Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 12 (#87)

Dialog antara Historia Reiss, Floch Forster, dan Eren Jaeger yang menunjukkan komitmen dan kemauan Eren kepada warga Eldia.	
Attack on Titan Season 4 Bagian 2 Episode 12 (#87) Menit 15:40 - 19:40	
<i>Sign</i>	

Gambar 3.49 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 3.50 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Floch (Pemimpin Jaegerist)



Gambar 3.51 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Floch (Pemimpin Jaegerist)



Gambar 3.52 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 3.53 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 3.54 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 3.55 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 3.56 Eren Jaeger membicarakan tujuannya kepada Historia.



Gambar 3.57 Eren Jaeger memotong kakinya untuk menyamar menjadi prajurit cedera dalam perang.

<i>Object</i>	Ikon	Eren Jaeger mengungkapkan rencananya kepada Historia Reiss dan Floch Forster.
	Indeks	Eren Jaeger mendapatkan respon yang berbeda pada dua karakter ini, Historia Reiss menolak namun tidak dapat berbuat banyak dan Floch Forster tidak merespon dan mendukung Eren.
	Simbol	Ketika Eren Jaeger memiliki sebuah rencana, Eren mengungkapkan rencananya untuk melihat siapa saja yang dapat berada dipihaknya dan apa yang terjadi jika orang melawan kemauannya.
<i>Interpretant</i>	Eren Jaeger sebelum melakukan <i>Rumbling</i> , memberitahu orang-orang	

	<p>yang dia percayai. Tetapi tidak semua orang yang setuju dengan keputusan Eren. Historia seperti merepresentasikan semua orang yang akan menolak tujuan Eren, walaupun maksud Eren melindungi Eldia tetapi dosa tersebut tidak akan bisa dilupakan bagi orang yang terlibat dalam rencana tersebut. Sedangkan Floch Forster yang sudah dari awal satu visi dengan Eren, Floch tidak dapat berkata-kata namun pada akhirnya setia dengan Eren.</p> <p>Eren Jaeger menganggap tidak ada cara lain untuk mengakhiri perang antara Eldia dan Marley selain menghancurkan seluruh dunia dan bagi orang yang tidak dapat menerima keputusan Eren, maka akan dihapus ingatannya seperti apa yang Raja Fritz lakukan kepada semua penduduk Eldia Pulau Paradis menggunakan kekuatan <i>Founding Titan</i>.</p>
--	--

Eren Jaeger memiliki rencana *rumbling* penuh ke seluruh dunia, namun Eren tidak ingin merelakan Historia Reiss karena pengorbanan Historia yang Historia lakukan untuk warga Eldia, Historia adalah Ratu muda Pulau Paradis yang memiliki darah kerajaan Fritz. Eren sebenarnya bisa saja melakukan rencana *rumbling* totalnya dengan melakukan kontak dengan Historia, tapi jika Eren melakukannya itu akan membahayakan nyawa Historia. Di sisi lain Eren tidak ingin Historia menghalangi rencananya. Eren memberitahukan rencana *rumbling* yang akan dia inisiasi dan akan memberitahu jika Historia tidak dapat menerima keputusannya, Eren akan menghapus memori Historia atau orang-orang yang melawan keputusannya. Berbeda dengan Historia, Eren memberikan arahan kepada Floch Forster. Floch menjadi orang kepercayaan Eren untuk memimpin gerakan pemberontakan, Jaegerist. Eren tahu jika Floch adalah seorang nasionalis eldia, maka dari itu Eren tahu bahwa Floch akan mendukung rencananya dan mengumpulkan orang-orang yang memiliki pemikiran yang sama.

C. Pembahasan

1. Representasi Moral Absolutisme Eren Jaeger

Salah satu contoh Eren Jaeger memiliki moral absolutisme adalah ketika Eren bertemu dengan Reiner sebelum rencana penyerangan ke tanah Marley. Eren seperti mempersenjatai kejujuran dan sikap apa adanya demi melumpuhkan musuhnya yaitu Reiner Braun, Eren membuat Reiner menyesal akan apa yang dilakukannya dan ingin berhenti berkontribusi akan perang antara mereka. Reiner pun kehilangan motivasi untuk hidup dan potensi melumpuhkan kekuatan Titannya. Aksi kebaikan, kemurahan hati, kejujuran seringkali menjadi bentuk kekuatan paling ampuh untuk distraksi karena dapat menghilangkan rasa marah dan curiga, dengan kata lain membuat musuh ‘menurunkan senjata’ (Greene 1998:91). Menurut absolutisme moral, ada satu hukum moral yang berlaku untuk semua orang yang berasal dari kebutuhan dan penalaran bersama. Dengan kata lain, ada tuntutan moral yang setiap orang memiliki cukup alasan untuk mengikutinya dan tuntutan ini adalah sumber dari semua alasan moral (McDonald, G., 2010:455). Eren memang mengakui situasi Eren yang di Pulau Paradis dan Reiner (eldian) yang di Marley memiliki kemiripan satu sama lain, namun Eren tetap ingin membela Eldia yang Eren anggap benar. Saat Eren membicarakan soal kebaikan dan keburukan kedua pihak, hal tersebut memperjelas teori Immanuel Kant, tokoh deontologi di dalam Hariyanto & Fahrurrozi (2016) yang berpandangan bahwa etika kebaikan dan kebenaran itu ada secara universal tanpa terkecuali, karena dimana ada kejahatan disana terdapat kebaikan yang universal. Eren Jaeger mengakui jika di Marley juga ada orang baik dan juga ada orang berperilaku jahat. Namun, Eren tetap melaksanakan rencana serangan baliknya dan tentu memakan banyak korban jiwa. Serangan balik ini tergolong tindakan jahat yang diambil Eren seorang diri dan Eren rela untuk melakukan tindakan ini karena Eren berpikir demi mengakhiri rantai perang Eldia-Marley. A. Shomali (2005)

dalam F. Purnama (2018:288) bahwa pada dasarnya absolutisme etika adalah meyakini terdapat kebenaran moral bersifat universal, atau setidaknya satu kebenaran moral yang universal dan absolutisme etika bisa didefinisikan sebagai pandangan yang meyakini hanya ada satu moralitas yang benar. Eren tidak mempertimbangkan orang-orang baik yang ada pada sisi Marley yang mana Eren menganggap mereka adalah orang jahat. McDonald (2010:456) menjelaskan bahwa seorang absolutis juga mengakui kerapuhan individu dan menerima bahwa terlepas dari adanya standar moral umum dan indikasi tentang apa yang sebenarnya benar, apa yang menurut individu benar akan berbeda. Mengacu pada dimensi budaya, kaum absolutis etis menegaskan bahwa meskipun apa yang dianggap benar oleh orang berbeda-beda di berbagai negara, apa yang sebenarnya benar di mana-mana dan selalu sama.

Selain itu, Eren memang secara penuh membela Eldia karena dendam kepada Marley. Karena tumbuh disakiti oleh Marley, Eren menumbuhkan rasa benci tersebut. Pada Wang dan Sun (2016:78) individu yang kuat lebih cenderung memiliki persepsi stereotip dari orang-orang di sekitar mereka (Fiske, 1993, 2001; Goodwin, Gubin, Fiske, & Yzerbyt, 2000), menganggap orang lain sebagai benda mati (Gruenfeld, Inesi, Magee, & Galinsky, 2008), kurang menunjukkan empati dan pengertian terhadap orang lain (Galinsky, Magee, Inesi, & Gruenfeld, 2006), dan menunjukkan sikap sinis terhadap tindakan murah hati orang lain (Inesi, Gruenfeld, & Galinsky, 2012). Eliani, Yuniardi, Masturah (2018:68) secara psikologis seseorang yang fanatik biasanya tidak mampu memahami apa yang ada di luar dirinya dan tidak paham terhadap masalah orang atau kelompok lain. Tanda-tanda yang jelas dari sifat fanatik adalah ketidakmampuan dalam memahami karakteristik individu atau orang lain yang berada di luar kelompoknya, baik benar ataupun salah (Rizkita, 2012).

Perasaan sinis terhadap tindakan murah hati orang lain muncul pada saat Eren Jaeger bertemu dengan Armin bersama Mikasa, mereka mengungkapkan keinginan untuk bernegosiasi dengan bangsa Marley dan juga dunia namun ditolak mentah oleh Eren Jaeger. Eren bahkan menyimbolkan kekerasan/peperangan pada adegan tersebut, yang mana ide Armin adalah ide perdamaian tanpa melukai orang-orang. Dalam Eliani, Yuniardi, Masturah (2018) menjelaskan jika perilaku fanatisme seringkali berbuah pertikaian dan perkelahian, fanatisme juga dipandang sebagai penyebab menguatnya perilaku kelompok yang menimbulkan perilaku agresif (Ancok & Suroso, 2011). Eren memaksakan ideologinya dipahami oleh orang-orang terdekat, namun sayang Eren juga secara moral dan mental menyerang Armin dan Mikasa. Menjelaskan sejarah gelap keluarga Mikasa dan juga menjelaskan jika Armin adalah proyeksi dari *Titan Shifter* sebelumnya. Lanjut masih dalam Eliani, Yuniardi, Masturah (2018:61) Individu dengan fanatisme tinggi akan cenderung memaksakan pemikirannya pada orang lain dan mementingkan baik emosi negatif atau positif yang berkaitan dengan kecintaan terhadap suatu objek, dimana dalam situasi negatif yang menekan agresif verbal akan dilakukan karena adanya emosi negatif dari dalam diri, namun jika kondisi positif yang menekan pada individu ataupun kelompok maka emosi prososial positif yang tercipta dalam bentuk dukungan (Hamilton, 2012). Perilaku agresif dapat dikelompokkan menjadi agresi fisik, agresi dalam bentuk kemarahan, agresi dalam bentuk kebencian, serta agresi verbal. Agresi fisik adalah perilaku menyakiti orang lain melalui tindakan fisik. Agresi dalam bentuk kemarahan adalah perilaku melukai orang yang diluapkan dalam wujud ekspresi emosi marah. Sedangkan agresi dalam bentuk kebencian adalah tindakan menyakiti orang lain yang ditunjukkan dengan tindakan permusuhan. Agresi verbal ialah komponen motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui ungkapan verbal, misalnya berdebat menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, menyebar gossip, dan kadang bersikap sarkastis (Buss & Perry, 1992). Eren

yang merasa ideologinya harus menjadi universal tidak dapat diterima semua orang, akan ada orang yang menolaknya dan sayangnya karena Eren telah merasa absolut tentang ideologinya Eren menjadi fanatis dan melakukan agresi-agresi terhadap oposisinya. Belum lagi Eren memiliki banyak pengikut yang tentu meyakinkan ideologinya disetujui massa. Eliani, Yuniardi, Masturah (2018:67) menjelaskan dari Susantyo (2011) perilaku agresif semakin menguat dalam suatu massa yang luas, hal ini sering kali dijumpai pada kelompok yang mempunyai sub budaya agresif seperti gang remaja, kelompok militer, maupun kelompok olah raga beladiri seperti tinju dan silat. Dengan rasa antusias, cinta dan keterikatan emosi berlebihan yang dimiliki oleh individu yang fanatik akan menimbulkan pemikiran bahwa hal yang mereka yakini merupakan hal yang paling benar adanya sehingga mereka akan cenderung untuk membela dan mempertahankan suatu kebenaran yang mereka yakini. Lalu Supelli (2011) mereka (fanatis) akan membela dan mempertahankan apa yang mereka yakini sebagai suatu kebenaran, karena adanya kecenderungan pembenaran yang berakhir dengan pemaksaan pemikiran pada orang lain. Segala tindakan dilakukan karena anggapan bahwa pemahaman mereka yang paling benar, sehingga kritik yang ditujukan pada orang lain adalah sesuatu yang diperkenankan. Penjelasan Susantyo dan Supelli ini linier dengan penjelasan Hogg, Kruglanski, & van den Bos (2013) dalam Gelfand dan LaFree (2013:498) yaitu, satu karakteristik yang dimiliki oleh semua dimensi budaya ini adalah bahwa mereka semua terkait dengan kompleksitas pemikiran yang lebih rendah—sebuah “penutupan pikiran”—yang dikaitkan dengan ekstremisme. Hal ini sesuai dengan kejadian Eren bertemu dengan Armin dan Mikasa yang menyiratkan seorang individu dengan fanatisme terhadap suatu objek yaitu pada konteks ini adalah ‘kebebasan’ akan cenderung melakukan sesuatu yang berlebihan terhadap suatu objek tersebut. Sikap berlebihan ini cenderung menimbulkan perilaku yang tidak menyenangkan seperti perilaku agresif salah satunya adalah perilaku agresif verbal (Ramazanoğlu & Çoban,

2005). Eren juga melakukan kekerasan kepada Armin, seperti dalam Eliani, Yuniardi, Masturah (2018:62) yang menjadi permasalahan dalam perilaku fanatisme adalah saat perilaku ini sudah berkembang menjadi perilaku yang dapat membahayakan ataupun sampai melukai orang lain, perilaku fanatisme yang ditunjukkan penggemar ini seringkali mengarah pada perilaku negatif lain seperti perilaku agresif (Marimaa, 2011).

Saat Eren membujuk Ymir, Ymir tentu memotretkan sosok Eren sebagai orang yang memiliki kekuasaan karena dapat mengendalikan keadaan dan mengerti apa yang dirasakan oleh Ymir. Green (1998: 372) menyatakan bahwa kunci persuasi adalah melunakkan orang dan menghancurkan mereka, dengan lembut. Rayu mereka dengan pendekatan dua arah: Kerjakan emosi mereka dan mainkan kelemahan intelektual mereka. Eren membujuk Ymir lewat sisi emosional Ymir, dan tahu bahwa Ymir memiliki kelemahan intelektual karena latar belakang Ymir adalah seorang budak yang membela untuk tuan pilihannya. *Once you move their emotions you have reduced their control, making the more vulnerable to persuasion.* Lanjut Greene (1998: 372) tentang kajian persuasifnya. Begitu Eren menggerakkan emosi Ymir, Eren telah mengurangi kendali Ymir, membuat Ymir lebih rentan terhadap bujukan Eren. Wang dan Sun (2016: 86) kekuasaan dikonseptualisasikan dan dipusatkan pada kapasitas pemegang kekuasaan untuk mengendalikan sumber daya dan hukuman (Keltner et al., 2003 masih dalam referensi yang sama Kipnis (1976) menyatakan orang sering mengasosiasikan pemegang kekuasaan dengan tindakan yang ditujukan untuk tujuan yang berpusat pada diri sendiri. Namun pada konteks karakter Eren Jaeger, dialah yang menjadi perwakilan orang-orangnya, Jaegerist, Eldian yang lelah untuk terus dirundung oleh dunia luar. Maka dari itu, Eren menjadi simbol perlawanan dan mewakili golongannya. Kruglanski, Shah, Fishbach, Friedman, Chun, dan Sleeth-kepler (2002) dalam Wang dan Sun (2016: 78) menyatakan tampaknya kekuasaan itu multifaset, instrumen yang fleksibel untuk mencapai tujuan unik seseorang atau

memfasilitasi pencapaian tujuan. Durand, G (1969) dalam Hatton (1976:18) absolutisme menunjukkan suatu bentuk kekuasaan yang tidak terkendali; lebih khusus ini menyiratkan bahwa tidak ada lembaga eksternal yang dapat menanggukkan atau menunda tindakan kekuasaan yang berdaulat. Sebagai kekuatan yang bebas untuk bertindak, absolutisme, dengan berlalunya waktu, dianggap sebagai kekuatan yang terbebas dari pengekangan. Tidak ada deklarasi, dekrit, piagam, atau konstitusi yang pernah membentuk sistem kekuasaan absolut, tetapi penguasa secara bertahap membebaskan diri dari pengekangan yang dikenakan pada pelaksanaan kekuasaan oleh tradisi, kombinasi kekuatan sosial, atau hukum yang dibuat oleh pendahulu mereka. Absolutisme selalu mencari kekuasaan.

Eren yang menyimpan dendam yang mendalam selama ini sehingga ingin mengakhiri semua peperangan, fitnah, dan kebencian diantara Eldia dan Marley. Walaupun Armin dan Mikasa sebagai orang terdekat Eren menyarankan sebuah cara perdamaian Eren nampaknya tetap yakin dengan memilih caranya sendiri. Greene (1998:228) menyatakan dengan mengintimidasi secara berani dapat membentuk teladan, Eren Jaeger merasa yakin dan dengan kekuatan penuh meyakini keputusannya. Latar belakang Eren yang juga telah menjadi tokoh masyarakat yaitu salah satu pahlawan serangan balik Shiganshina membuatnya semakin percaya diri dan terlalu jauh merangkul keberanian tersebut. Ketika kekuatan keberanian membawa seseorang pada kesuksesan, maka berakibat terjebak hingga menjadi pola seumur hidup kekerasan dan sadisme (Greene, 1998:234). Rencana yang dijalankan oleh Eren memiliki unsur pemusnahan massal walaupun Eren mengambil rencana Zeke sekali pun tetap saja akan memakan korban jiwa yang sangat besar. Eren tidak mengambil jalan perdamaian dengan asumsi meminimalisir korban peperangan, sayangnya karakter utama ini memilih

skenario terburuk yang pernah ada untuk mengakhiri perang. Stephens, Sieckelinck, & Boutellier (2019) konsep “ekstremisme kekerasan” cenderung lebih ke definisi perilaku daripada idealis, yang menempatkan fokus pada kekerasan sebagai sarana, daripada berpegang pada pandangan ekstrim itu sendiri—dengan kata lain, dimungkinkan untuk memegang “ekstremisme”. Lanjutnya Sieckelinck, & Boutellier (2019:4) untaian pemikiran lain berfokus pada pengembangan sifat-sifat karakter tertentu. Logika yang mendasari perspektif ini tampaknya adalah bahwa kualitas dan sifat psikologis tertentu, seperti empati, bisa lebih kuat daripada faktor yang menarik individu untuk terlibat dalam ekstremisme kekerasan.

Eren memiliki kekuatan-kekuatan yang sangat mendominasi sehingga dapat mengontrol apa yang Eren mau. Kekuatan memiliki ritme dan polanya sendiri. Mereka yang berhasil dalam permainan adalah mereka yang mengontrol pola dan mengubahnya sesuka hati, membuat orang tidak seimbang saat mengatur tempo. Inti dari strategi adalah mengontrol apa yang akan terjadi selanjutnya, dan kegembiraan atas kemenangan dapat mengganggu kemampuan Anda untuk mengontrol apa yang akan terjadi selanjutnya dalam dua cara. Pertama, Anda berhutang kesuksesan Anda pada pola yang cenderung Anda coba ulangi. Anda akan mencoba untuk terus bergerak ke arah yang sama tanpa berhenti untuk melihat apakah ini masih arah yang terbaik untuk Anda. Kedua, kesuksesan cenderung mengarah ke kepala Anda dan membuat Anda emosional. Merasa rentan, Anda melakukan gerakan agresif yang pada akhirnya membatalkan kemenangan yang telah Anda peroleh. (Greene, 1998: 415)

2. Representasi Absolutisme dalam Strategi Politik Eren Jaeger

Eren menggunakan kekuatannya begitu bijak dan mengambil keputusan sampai mengetahui informasi terlebih dahulu. Seperti contohnya ketika Eren membutuhkan kakaknya, Zeke Jaeger untuk bertemu dengan Ymir demi tujuan

mereka bersama yaitu *euthanasia*. Tetapi, Eren Jaeger dari awal memiliki rencana *rumbling* ke seluruh dunia karena *euthanasia* merugikan Eldia, untuk rencana tersebut Eren membutuhkan Zeke. Kedua rencana harus lewat kontak Eren dan Zeke untuk bertemu Ymir dan meminta kepada Ymir. Eren tidak langsung mengkhianati Zeke sampai dirinya bertemu dengan Ymir terlebih dahulu. Saat bertemu Ymir, saat itu pula Eren tidak menyebutkan permintaan *euthanasia* kepada Ymir melainkan permintaan *rumbling*. Hal ini sebanding dengan ketika mengincar kekuatan, atau mencoba untuk menguasainya. Lihatlah selalu rute tidak langsungnya (Greene, 1998: 73). Eren tidak terburu-buru untuk melakukan kontak walaupun ada beberapa kali kesempatan. Saat waktunya telah tiba, Eren melakukan pergerakan. Robert Greene (1998: 103) menyebutkan dalam kekuasaan, tujuannya adalah tingkat kendali atas masa depan. Durand, G (1969) menyatakan dalam Hatton (1976:19) jika absolutisme dilihat sebagai kecenderungan dan bukan sebagai sistem politik, absolutisme adalah realitas yang tak terbantahkan. Di setiap negara, penguasa berusaha membebaskan dirinya dari tekanan dan kendali. Tanpa kecuali Eren yang ingin bebas dari peperangan.

Absolutisme Eren juga didukung karena Eren memiliki kekuasaan, Eren memiliki kekuatan Titan Pendiri, Titan *WarHammer*, dan juga *Attack Titan*, yang mana diturunkan oleh Grisha Jaeger, ayahnya dan menjadi semua titan ini seperti takdir yang ditentukan oleh Eren. Pada Wang dan Sun (2016:77) Kekuasaan didefinisikan oleh Keltner, Gruenfeld, dan Anderson (2003) sebagai “kapasitas relatif individu untuk mengubah keadaan orang lain dengan menyediakan atau menahan sumber daya atau memberikan hukuman”. Eren menunjukkan ini semua pada beberapa adegan dimana Eren mencoba untuk membujuk Ymir yang mana seorang dewi dari segala titan, dan juga Eren yang mengubah takdirnya sendiri lewat intervensi Grisha Jaeger untuk mengambil keputusan berdasarkan kemauan Eren Jaeger. Masih dalam Wang dan Sun (2016:77) cara orang secara mental membangun pemahaman mereka tentang

kekuasaan tergantung pada kebutuhan mereka dan cara mereka menggunakan kekuasaan. Ketersediaan kekuasaan tidak hanya memberikan kesempatan untuk menggunakan kekuasaan untuk kepentingan sendiri tetapi menyiratkan kesempatan untuk membantu dan bertanggung jawab untuk orang lain (Chen, Lee-Chai, & Bargh, 2001; Sassenberg, Ellemers, & Scheepers, 2012; Sassenberg, Ellemers, Scheepers, & Scholl, 2014; Scheepers, Ellemers, & Sassenberg, 2013; Torelli & Shavitt, 2010; Zhong, Magee, Maddux, & Galinsky, 2006). Eren memiliki kebutuhan untuk mendominasi lewat kekuatannya, dan juga membela semua Eldian. Eren mengambil keputusan untuk menggunakan kekuatan-kekuatannya demi mencapai tujuannya. Intervensi yang dilakukan oleh Eren pada masa lalu Grisha Jaeger menyimpulkan bahwa Eren dapat membuat garis masa depannya sendiri, yaitu menjalankan rencana *rumbling*. Fakta bahwa masa lalu sudah mati dan terkubur memberi kebebasan untuk menafsirkannya kembali. Untuk mendukung tujuan Anda, bermain-main dengan fakta. Masa lalu adalah teks di mana dapat dengan aman menyisipkan baris Anda sendiri. (Greene 1998: 397)

Pada adegan Eren Jaeger memberitahukan seluruh Eldian di Pulau Paradis maupun di Marley bahwa *rumbling* telah dimulai dan seluruh daratan di luar Pulau Paradis akan dimusnahkan, Eren menunjukkan keberpihakannya kepada Eldia dan tidak ada pengampunan kepada Marley. Green (1998: 111-112) menyatakan tidak memiliki belas kasihan. Hancurkan musuh Anda sepenuhnya seperti mereka akan menghancurkan Anda. Pada akhirnya satu-satunya kedamaian dan keamanan yang dapat diharapkan dari musuh adalah hilangnya mereka. Lanjut Green (1998: 261) dalam perjuangan Anda dengan saingan Anda, sering kali Anda perlu menyakiti mereka. Dan jika Anda jelas-jelas pelaku hukuman mereka, harapkan serangan balik—harapkan balas dendam. Inilah yang dilakukan Eren Jaeger terhadap musuh-musuhnya, Eren tidak memiliki kemauan untuk bernegosiasi. Layaknya ular beracun berada dibawah kaki, Eren menginjak ular tersebut hingga tidak berkutik karena Eren

tahu bahwa jika Eren tidak melakukannya pada akhirnya Eren bisa digigit ular beracun tersebut. Dalam hal ini absolutisme tidak dapat menangani kesulitan yang diciptakan dengan memperlakukan devaluasi dengan sengaja membunuh orang yang tidak bersalah sebagai tidak terbatas dengan membuat devaluasinya sangat besar tetapi terbatas. (Jackson, F., & Smith, M. 2006: 273)

Ketika Eren bertemu dengan orang yang memiliki potensi menjadi sekutunya yaitu Floch Forster dan Historia Reiss. Ketika Floch setuju dengan rencana Eren, Eren menjelaskan rencananya kepada Floch dan apa saja yang dapat Eren lakukan dan juga Floch dapat lakukan. Pada reaksi Historia Reiss, Eren mendapatkan respon yang berbeda karena Historia tidak menyukai cara Eren menyelesaikan peperangan. Sayangnya Historia tidak memiliki banyak kekuasaan. Scott (1990) juga menyatakan absolutisme pada dasarnya dilihat sebagai orang bangsawan/aristokrat, menjadi monarki demi kepentingan dan didukung oleh kelas sosial yang dominan. Robert Greene (1998:211) dalam bukunya menjelaskan mereka (pemimpin) tahu bagaimana menemukan atau mengumpulkan orang-orang yang tepat untuk melakukan pekerjaannya ketika dia dapat menyimpan energinya dan menjauhkannya dari bahaya-bahaya. Sebelum melakukan rencananya Eren telah mengetahui siapa yang ada dipihaknya dan siapa yang akan menghalanginya. Eren sudah tahu musuhnya namun Eren juga paham akan ada orang-orang Pulau Paradis yang akan menghalanginya dengan cara mengumpulkan orang-orang yang sepemikiran dengannya Eren tidak perlu melakukan pekerjaan kecil yang akan menghabiskan tenaganya. Lanjut Green (1998: 425) menyatakan jika manusia berevolusi ke arah abstraksi, ke arah yang lebih mental dan kurang material. Evolusi ini jelas dalam seni, yang, pada abad ini, membuat penemuan besar tentang abstraksi dan konseptualisasi; itu juga dapat dilihat dalam politik, yang dari waktu ke waktu menjadi tidak terlalu keras, lebih rumit, tidak langsung dan otak. Eren memanfaatkan golongan yang setuju dengan ideologinya dengan begitu Eren dapat fokus pada tujuan besarnya. Dalam Rinata, Dewi

(2019) Eliani, Yuniardi, & Masturah (2018:62) menjelaskan fanatisme merupakan sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang dikaitkan dengan sesuatu yang berlebihan pada suatu objek, sikap fanatik ini ditunjukkan dengan aktivitas, rasa antusias yang ekstrem, keterikatan emosi dan rasa cinta dan minat yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama. Fanatisme adalah suatu keyakinan yang membuat seseorang buta sehingga mau melakukan segala hal apapun demi mempertahankan keyakinan yang dianutnya (Goddard, 2001). Sekali lagi, pada Eliani, Yuniardi, Masturah (2018:67) menjelaskan dari Susantyo (2011) perilaku agresif semakin menguat dalam suatu massa yang luas, hal ini sering kali dijumpai pada kelompok yang mempunyai sub budaya agresif seperti gang remaja, kelompok militer, maupun kelompok olah raga beladiri seperti tinju dan silat. Kolektivisme menghasilkan realitas bersama yang menentukan bahwa individu harus menundukkan tujuan individu mereka untuk tujuan kelompok; peran gender yang kuat memberikan harapan khusus untuk perilaku yang dapat diterima dan bukan yang lain; dan terakhir, jarak kekuasaan yang tinggi mengharuskan tunduk kepada otoritas dan tidak menantang status quo. (Gelfand & LaFree, 2013:498)

Eren Jaeger memahami bahwa dirinya ingin memerdekakan bangsa Eldia dari peperangan bahkan memusnahkan seluruh dunia kecuali bangsa Eldia, akan tetapi yang Eren lupakan adalah bagaimana dia secara linier membuktikan pemikirannya adalah seorang murni seorang absolutis, dimana memberikan janji kemerdekaan dengan membuat orang-orang tetap dikuasai oleh kekuatannya. Eren mengatakan kepada Historia Reiss bangsa Eldia akan dihapus ingatannya agar dapat hidup tenang tanpa tahu adanya pemusnahan massal. Durand, G (1969) menyatakan dalam Hatton (1976:18) ini menyiratkan bahwa monarki 'absolut' terus bergerak ke arah kemerdekaan yang lebih besar tanpa pernah mencapai kebebasan penuh untuk bertindak. Lanjut Durand menjelaskan bahwa jika mereka (absolutis) menghadapi tantangan yang serius, mereka menganggap absolutisme sebagai 'sistem konstitusional' berarti

berurusan dengan mitos, bukan realitas. Seperti yang sudah Eren peringatkan secara literal bahwa Eren tidak sungkan untuk menghapus ingatan orang yang menjadi oposisi dan membuka fakta jika kemerdekaan dan ketentraman yang mereka capai hasil dari pengorbanan seluruh dunia. Kalaupun ada oposisi yang mengetahui fakta ini, Eren dapat melabeli hal tersebut sebagai mitos atau bahkan dapat melakukan hapus ingatan kepada oposisi tersebut. Durand, G (1969) menyatakan dalam Hatton (1976:19) bahwa absolutisme bukanlah bentuk pemerintahan sebagai kecenderungan, arah, yang mana absolutisme selalu ingin mencari kekuasaan atau siapa yang berkuasa.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dalam pembahasan, peneliti menarik kesimpulan representasi absolutisme karakter Eren Jaeger dalam serial *Attack on Titan* yang menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce ternyata Eren Jaeger memiliki absolutisme dalam dirinya. Walaupun dalam serial anime ini kreator tidak menekankan absolutisme secara harfiah namun nilai-nilai absolutisme sangat kental, mulai dari set yang secara cerita bangsa Eldia menganut sistem kerajaan yang dalam oligarki kekuatan titan. Representasi absolutisme Eren dibangun karena Eren memiliki kekuasaan dan kekuatan titan-titan bangsawan, ini ditunjukkan dengan pengaruh Eren kepada Ymir dimana tokoh Ymir adalah Dewi dari semua Titan dan juga pengaruh Eren terhadap orang-orang penting untuk menyusun semua strategi demi mencapai tujuan dan mencapainya menggunakan cara Eren Jaeger.

Secara moral dan strategi politik Eren menunjukkan absolutisme dengan memperlihatkan motivasinya kepada karakter lain untuk membela tanah air Pulau Paradis dan golongan Eldia, motivasi ini dibangun dari latar belakang Eren yang membenci titan, Marley, dan juga ingin mengakhiri perang secepatnya dengan pembantaian seluruh dunia kecuali Pulau Paradis. Eren melakukan perjalanan ke tanah Marley dan melihat situasi musuh. Bahkan Eren mengakui bahwa Marley dan Eldia Pulau Paradis sama, sama-sama memiliki orang baik dan jahat bahkan kedua pihak saling menuduh pihak musuhlah yang harusnya menjadi penjahat. Perbedaan antara Eldia dan Marley hanyalah sudut pandang mana seorang individu melihatnya latar belakang mana seorang individu dilahirkan, tumbuh dengan pengetahuan lokal, maka seorang individu dapat mengambil keputusan pihak mana yang jadi penjahat. Walaupun sudah melihat kemiripan situasi musuh dan tanah airnya, Eren masih tetap membela Eldia.

Eren pun ditawarkan pilihan perdamaian tanpa peperangan, tetapi Eren ingin mengakhirinya dengan caranya sendiri dan tidak peduli pendapat orang terdekatnya. Bahkan Eren mengancam sahabatnya untuk tidak mengganggu rencana Eren atau akan dihapus ingatannya seperti yang dia katakan ke Historia dan saat berkelahi dengan Armin dan Mikasa karena mereka berusaha untuk mengubah pemikiran Eren. Tujuan perdamaian yang dipilih Eren adalah dengan cara pembantaian dan menyingkirkan orang-orang yang menghalangi rencananya walaupun orang-orang tersebut orang terdekatnya.

B. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian representasi absolutisme karakter Eren Jaeger pada serial anime *Attack on Titan* topik utama yang menjadi kendala adalah kata kunci absolutisme yang masih kurang berkembang pada karya tulis atau penelitian terdahulunya. Peneliti kesulitan mendapat referensi buku, jurnal, penelitian dalam bahasa Inggris atau Indonesia. Walaupun peneliti dapat menemukan referensi, seringkali referensi sudah berumur lebih dari 20 tahun dan butuh diperbaharui dengan konteks dan pengetahuan yang lebih modern.

Selain itu, keterbatasan lain ada pada kurangnya pengetahuan tentang tulisan akademik dan pengenalan mendalam tentang riset. Beruntungnya peneliti memiliki lingkungan sosial yang lebih dari cukup untuk memperdalam dan meminimalisir keterbatasan tersebut.

C. Saran

Peneliti mengharapkan penelitian-penelitian terbaru dapat meneruskan topik absolutisme atau topik yang mirip dikarena topik absolutisme masih kurang populer terutama di Indonesia. Dikarenakan topik absolutisme sangat berkembang di benua Eropa maka peneliti yang akan meneliti topik absolutisme akan menjumpai berbagai referensi dalam jurnal berbahasa asing dan harapannya dapat menerjemahkannya

dalam bahasa Indonesia agar dapat membuka pandangan-pandangan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum, Tiara Desta. (2016). Representasi kepemimpinan islam dalam talk show “makna & peristiwa” di Tvone. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/37256>
- Aisyah, Ida. 2019. Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ballad, Neithorn (2021). Why did Eren turn evil?. <https://www.quora.com/Why-did-Eren-turn-evil>, diakses pada 23 Juni 2021 pukul 03:16.
- Chandler, Daniel. (2005). Semiotics: The Basics. New York: Routledge.
- Danesi, Marcel. (2010). Pengantar Memahami Semiotika Media. Yogyakarta: Jalasutra.
- Durand, G. (1976). What is Absolutism?. In: Hatton, R. (eds) Louis XIV and Absolutism. Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1007/978-1-349-16981-8_2
- Endarini, Endah Riana. (2018). Representasi Idola Film Animasi Shingeki no Kyojin pada Tokoh Levi dan Mikasa. Universitas Komputer Indonesia. DOI: 10.34010/artic.2019.4.2448.177-192
- Gelfand, M.J. & LaFree, Gary. (2013). *Culture and Extremism*. Journal of Social Issues, Vol. 69, No. 3, 2013, pp. 495-517.
- Greene, Robert. (1998). *The 48 Laws of Power*. London: Penguin Book.
- Setiadi, Erwan. (2020). “Penjelasan Warna Ban Lengan Orang Eldia yang ada di Marley”. Pada 20 Mei 2022 pukul 19:47 dari <https://dafunda.com/otaku/arti-ban-lengan-orang-eldia/>.
- Elvy, Craig. (2019). “Attack on Titan Basement Reveal: The Eldians’ Origin Story”. Diakses pada 20 Mei 2022 17:59 dari <https://screenrant.com/attack-titan-basement-reveal-eldian-origin-marley-explained/>.
- Attack on Titan Fandom*. “Ymir Fritz”. Diakses pada 20 Mei 2022 pukul 17:53 dari [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Ymir_Fritz_\(Anime\)/Image_Gallery](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Ymir_Fritz_(Anime)/Image_Gallery).

- Attack on Titan Fandom*. “Shiganshina District”. Diakses pada 20 Mei 2022 pukul 17:26 dari [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Shiganshina_District_\(Anime\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Shiganshina_District_(Anime)).
- Attack on Titan Fandom*. “Nine Titans”. Diakses pada 11 Maret 2022 pukul 22:28 dari https://attackontitan.fandom.com/wiki/Nine_Titans#:~:text=The%20nine%20Titan%20opowers%20were.and%20the%20War%20Hammer%20Titan.
- “Liberio”. Diakses pada 20 Mei 2022 pukul 17:24 dari [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Liberio_\(Anime\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Liberio_(Anime)).
- Attack on Titan Fandom*. “Hajime Isayama”. Diakses pada 20 Mei 2022 pukul 16:17 dari https://attackontitan.fandom.com/wiki/Hajime_Isayama.
- Singh, Tanveer. (2022). “*Attack on Titan: 10 Sources That Influenced Creator Hajime Isayama*” . Diakses pada 11 Mei 2022 pukul 17:04 dari <https://gamerant.com/attack-on-titan-hajime-isayama-influences/>.
- Attack on Titan Fandom*. “Walls”. Diakses pada 20 Mei 2022 pukul 16.13 dari <https://attackontitan.fandom.com/wiki/Walls>.
- Hall, S., Evans, J., & Nixon, S. (1997). *Representation: Cultural representation and signifying practices*. London: The Open University/SAGE.
- Hermawan, S., Amirullah. (2016). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*.
- Hariyanto, Ishak, & Fahrurrozi. (2016). PANDANGAN FILSAFAT ETIKA REALISME, IREALISME, ABSOLUTISME DAN RELATIVISME ETIKA DALAM KEHIDUPAN MANUSIA MODERN. *Komunike*. Vol. 8, No. 1.
- Indainanto, Yofiendi Indah. (2017). Representasi Kepemimpinan Hadji Oemar Said Tjokroaminoto Dalam Film (Analisis Semiotika Film Guru Bangsa Tjokroaminoto). <http://repositori.umsu.ac.id/xmlui/handle/123456789/13029>
- Ismail, Ahmad M., & Kamaruddin, Siti M. (2020). Reaksi Masyarakat Islam di Malaysia terhadap Ekstremisme. *ISLĀMIYYĀT* 42(1) 2020: 103 - 112. <http://journalarticle.ukm.my/15862/1/40752-130129-1-SM.pdf>
- Jackson, F., & Smith, M. (2006). Absolutist Moral Theories and Uncertainty. *The Journal of Philosophy*, 103(6), 267–283. <http://www.jstor.org/stable/20619943>
- Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. (2011). *Semiotika Komunikasi- Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011.

- Kristiyanto, Eddy, OFM. (2005). Absolutisme Negara dan Lembaga Agama: Pasca Aufklärung di Eropa Barat. *Melintas*. 21.2.2005 [211-230].
- Marijan, Kacung. *Sistem Politik Indonesia Konsolidasi Demokrasi Pasca Orde Baru* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2010).
- Maulana, Faisal. (2021). Representasi Kepemimpinan Karakter Monkey D. Luffy dalam Serial Anime “One Piece”. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 7(01), 218-224.
- Maghani, S., Piper, A., Simons, J. (2006). *Images: A Reader*. London: SAGE Publications.
- McDonald, G. (2010), "Ethical relativism vs absolutism: research implications", *European Business Review*, Vol. 22 No. 4, pp. 446-464. <https://doi.org/10.1108/09555341011056203>
- Millah, Isma. (2018). *Psikologi Anime (Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*. Skripsi, S1. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Miller, John. (1990). *ABSOLUTISM IN SEVENTEENTH CENTURY EUROPE*. London. The Macmillan Press Ltd.
- MyAnimeList. “Shingeki no Kyojin - Attack on Titan”. Diakses Maret 24, 2021 dari https://myanimelist.net/anime/16498/Shingeki_no_Kyojin.
- Miesing, P., Preble, J.F. (1985), "*A comparison of five business philosophies*", *Journal of Business Ethics*, Vol. 4 pp.186-7.
- Purnama, Fahmi Farid. (2018). MENGURAI POLEMIC ABADI ABSOLUTISME DAN RELATIVISME ETIKA. *Living Islam*. Vol. 1, No. 2.
- Ramadhan, M. F. (2020). Perubahan Efikasi Diri pada Tokoh Armin dalam Anime Attack on Titan. Diakses pada Maret 24, 2021, dari http://eprints.undip.ac.id/80868/1/0._Skripsi_Full_Farid.pdf
- Ramey, James. (2012). Representational Imperialism in Aguirre, The Wrath of God. *The Latin Americanist*. 56. 10.1111/j.1557-203X.2012.01153.x.
- Rinata, A.R., Dewi, S.I. (2019). FANATISME PENGGEMAR KPOP DALAM BERMEDIA

SOSIAL DI INSTAGRAM. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 8, No. 2, Desember 2019, pp.13-23 ISSN 2310-6051. ISSN 2548-4907. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi>

Scott, H. M. (1990). *Introduction: The Problem of Enlightened Absolutism*. London: Macmillan Publishers Ltd.

Seaton, P. A., & Yamamura, T. (2018). *Japanese popular culture and contents tourism*. Routledge.

Suryaningrum, Dirana S., Mushlihin, & Hadiyanto, Andy. (2017). Pandangan Anggota Rohis SMA Tentang Radikalisme Agama (Studi Komparatif Rohis SMA Labschool Jakarta dan SMKN 26 Jakarta). Jurnal Studi Al-Qur'an. Vol. 13, No. 1 , Tahun. 2017. doi.org/10.21009/JSQ.013.1.03

Stephens, W., Sieckelinck, S., & Boutellier, H. (2019). *Preventing Violent Extremism: A Review of the Literature*. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2018.1543144>

Utsa. (2022). "Eren Nominated for Best Protagonist and Best Antagonist of 2022". Diakses pada 8 Oktober 2022. dari <https://omnitos.com/eren-nominated-for-best-protagonist-and-antagonist-of-2022/>.

Wang, Fang & Xunwei, Sun. (2016). *Absolute power leads to absolute corruption? Impact of power on corruption depending on the concepts of power one holds*. *European Journal of Social Psychology*. 46. 77-89. 10.1002/ejsp.2134.