

**REPRESENTASI RASISME DALAM SERIAL ANIME
“ATTACK ON TITAN” (INTERPRETASI PERMASALAHAN RASISME
DALAM REALITAS SOSIAL)**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana pada Program Studi
Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia**

Disusun oleh:

M. Rangga Maulana

21321272

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**Representasi Rasisme dalam Serial Anime “Attack on Titan” (Interpretasi
Permasalahan Rasisme dalam Realitas Sosial)**

Disusun Oleh:


M.Rangga Maulana

21321272

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

Tanggal: 26 Februari 2026

Mengetahui
Dosen Pembimbing Skripsi


Dr. Zaki Habibi, S.I.P., M.Comms.

NIDN 0517078101

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Representasi Rasisme dalam Serial Anime “Attack on Titan “ (Interpretasi
Permasalahan Rasisme dalam Realitas Sosial)

Disusun Oleh: |

M.RANGGA MAULANA

21321272

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya

Universitas Islam Indonesia

Pada Hari : Jumaat
Tanggal : 13 Maret 2026

Dewan Penguji:

1. Ketua : **Dr. Zaki Habibi, S.I.P., M.Comms.**

NIDN : 0517078101

2. Anggota : **Iwan Awaluddin Yusuf, S.I.P., M.Si., Ph.D.**

NIDN : 0506038201



Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya

Universitas Islam Indonesia



Dr. Zaki Habibi, S.I.P., M.Comms.

NIDN 0517078101

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. Rangga Maulana

Nomor Mahasiswa : 21321272

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Islam Indonesia

Dengan ini menyatakan hal – hal sebagai berikut:

1. Selama proses penyusunan skripsi ini, saya tidak melakukan pelanggaran akademik dalam bentuk apa pun, termasuk pada plagiarisme, penggunaan jasa penulisan karya ilmiah oleh pihak lain, atau bentuk pelanggaran lainnya yang bertentangan dengan prinsip dan etika akademik yang dijunjung tinggi oleh Universitas Islam Indonesia.
2. Oleh karena itu, skripsi ini sepenuhnya merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri sebagai penulis, dan bukan merupakan hasil plagiarisme atau karya milik pihak lain.
3. Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya memanfaatkan teknologi Generative Artificial Intelligence secara bertanggung jawab dan terbatas pada aspek-aspek berikut:Grok, digunakan untuk mencari contoh rasisme didunia nyata, mencari teori-teori yang akan digunakan sebagai kerangka teori, dan mengkoreksi kesalahan penulisan dan kekurangan dalam segi subtansial pada skripsi
4. Apabila di kemudian hari, setelah saya dinyatakan lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti yang meyakinkan bahwa skripsi ini bukan merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri, melainkan merupakan hasil plagiarisme atau karya milik pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Januari 2026

Yang menyatakan,



(M.Rangga Maulana 21321272)

MOTTO

“Tiadalah lagi dipikirkan jalan, cara, metode mana yang dipakai dan cara mana yang pendek dan jitu diantara beberapa cara. Yang dipikirkan ialah lekas mendapat hasil, pendapatan yang betul, *result*. Sedangkan sebetulnya cara mendapatkan hasil itulah yang lebih penting daripada hasil itu sendiri.”

-Madilog, Tan Malaka

“...Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu buruk bagimu. Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui.

-Al-Baqarah:215

PERSEMBAHAN

Peneliti mempersembahkan penelitian ini kepada seluruh masyarakat Indonesia bahkan dunia sebagai bentuk kepedulian peneliti terhadap salah satu fenomena sosial (rasisme) yang selalu terjadi dimanapun dan kapanpun. Sebagai bentuk komitmen peneliti dalam meraih gelar Sarjana, peneliti dengan rasa bangga mempersembahkan penelitian ini kepada kedua orang tua peneliti yang telah mendukung dan selalu hadir dalam kehidupan peneliti.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah Swt. atas ridho dan nikmat yang telah diberikan kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan lancar dan baik. Sebuah kebanggaan besar bagi peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini sebagai kewajiban untuk meraih gelar Sarjana. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini bertujuan untuk melatih dan menguji kemampuan mahasiswa dalam menguasai dan membuktikan teori-teori yang dipelajari di program studi Ilmu Komunikasi. Namun peneliti berharap, penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat terhadap sekitar. Setidaknya pembaca dari skripsi ini menjadi sadar dan peduli terhadap permasalahan rasisme. Melalui kata pengantar ini, izinkan peneliti untuk sedikit bercerita mengenai proses perjalanan penelitian ini barangkali sebagian dari pembaca memiliki masalah yang sama dengan peneliti dan sedang mencoba mencari jawaban atas permasalahan yang dialami.

Selama proses penelitian ini, peneliti melewati banyak fase yang akhirnya membuat peneliti banyak belajar dari fase-fase tersebut. Fase kemalasan pasca sempro adalah sebuah fase pertama bagi peneliti dimana penelitian ini seharusnya dapat diselesaikan dalam waktu yang cukup namun peneliti terlena dalam fase ini sehingga penelitian ini sempat tidak berjalan hingga berbulan-bulan. Pada akhirnya permasalahan ekonomi keluarga menampar peneliti untuk segera menyelesaikan penelitian ini.

Fase mimpi adalah fase kedua yang peneliti lewati dimana peneliti kembali mengerjakan penelitian ini karena peristiwa ekonomi keluarga. Peneliti teringat kembali mimpi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana dan mendapatkan status *cumlaude*. Status ini sangat penting bagi peneliti karena status ini sebagai bentuk rasa terima kasih dan rasa bangga peneliti terhadap kedua orang tua yang telah mendukung peneliti hingga sekarang. Namun fase ini bukanlah fase akhir bagi peneliti, selanjutnya peneliti kembali terlena dan penelitian ini kembali berhenti selama berminggu-minggu.

Fase penyadaran adalah fase ketiga yang peneliti lewati. Ada beberapa variabel yang akhirnya membuat peneliti terlena dalam menyelesaikan skripsi ini hingga peneliti sempat merasa kehilangan arah. Teman-teman terdekat mencoba menyadarkan dan membantu peneliti untuk menyelesaikan kewajiban akademik ini, namun beberapa kalipun disadarkan peneliti

tetap merasa nyaman pada zonanya. Pada akhirnya peneliti memasuki fase selanjutnya yaitu fase tersadarkan.

Pada fase ini, peneliti sadar bahwa peneliti telah jauh tertinggal, pada fase ini peneliti sadar tidak dapat lagi mengajar mimpi itu, pada fase ini peneliti sadar bahwa peneliti sudah terlalu lama diam, dan pada fase ini peneliti sadar bahwa banyak hal yang perlu di evaluasi. Fase ini sangat penting bagi peneliti karena di fase inilah awal bab baru bagi kehidupan peneliti. Untuk mengevaluasi segala hal yang ada dalam diri, peneliti memutuskan untuk keluar kota agar peneliti dapat berpikir dengan tenang dan tahu langkah apa yang harus diambil.

Masih dalam fase tersadarkan ini, peneliti belajar untuk mengikhlaskan banyak hal, peneliti belajar untuk bertanggung jawab terhadap kewajiban peneliti, peneliti kembali membuat rencana baru, dan peneliti mencoba *recall* mimpi yang pernah peneliti impikan dan masih bisa diperjuangkan dan membuat sebuah mimpi baru. Sepulangnya peneliti dari luar kota, peneliti merealisasikan hasil dari evaluasi tersebut.

Fase komitmen menjadi sebuah fase pembuktian bahwa peneliti masih memiliki kesempatan lain. Pada fase inilah kedua orang tua peneliti tetap bangga dengan anaknya karena mampu menyelesaikan tanggung jawabnya. Pada fase inilah, peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini selama seminggu tepat sebelum teman-teman peneliti wisuda dan pergi meninggalkan kota Jogja. Satu bulan setelah penelitian ini diselesaikan dan disetujui oleh Bapak Zaki selaku dosen pembimbing, peneliti mendapatkan kabar bahwa peneliti diterima magang pada salah satu stasiun televisi ternama di Indonesia yaitu Trans TV. Masih pada fase yang sama, satu persatu mimpi kecil maupun besar yang peneliti impikan sejak dulu mulai terwujud walaupun peneliti harus banyak melewati lika-liku selama perjalanan penelitian ini.

Melalui berbagai fase yang peneliti lewati, banyak pembelajaran yang peneliti ambil. Peneliti belajar bahwa, apa yang sudah dimulai harus bisa dipertanggungjawabkan. Peneliti belajar bahwa, adakalanya manusia ditampar oleh realitas agar dapat tersadarkan. Peneliti belajar bahwa, masih banyak orang-orang yang memberi dukungan. Peneliti belajar bahwa, setiap orang memiliki perjalanannya sendiri. Peneliti belajar bahwa, apa yang hilang dari manusia akan diberikan pengganti yang lebih baik. Peneliti juga belajar bahwa, melibatkan Tuhan dalam segala urusan merupakan sebuah awal dari terbukanya berbagai pintu keajaiban.

Masih banyak hal yang peneliti tidak ceritakan mengenai perjalanan ini, namun peneliti menyadari keterbatasan peneliti untuk menceritakan semuanya dalam kata pengantar ini.

Peneliti berharap melalui sepenggal cerita ini, pembaca dapat sedikit-banyak belajar dari masalah-masalah yang peneliti alami. Kepada pembaca penelitian ini, peneliti berpesan, jangan pernah lari dari tanggung jawab dan berusaha untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Selama perjalanan peneliti dalam perkuliahan terutama dalam penelitian ini, peneliti ingin banyak mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam kehidupan peneliti. Tanpa pihak-pihak tersebut peneliti tentunya tidak akan pernah sampai pada titik ini. Dengan penuh rasa sadar, haru, dan bangga peneliti ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kedua orang tua peneliti yang tidak pernah meninggalkan peneliti dalam setiap aspek kehidupan, selalu mendukung peneliti dalam segala hal, selalu memberikan pelajaran yang berarti kepada peneliti, dan selalu bangga dengan anaknya yaitu M.Rangga Maulana (peneliti). Tanpa kedua orang tua, peneliti tidak akan pernah sampai di titik ini. Apapun kondisinya, kedua orang tua peneliti tetap bangga karena telah memiliki anak bernama M.Rangga Maulana
2. Keluarga besar peneliti yang selalu memberikan dukungan positif dan selalu membantu peneliti dalam menghadapi permasalahan. Tanpanya, peneliti tidak akan dengan mudah melalui semua perjalanan yang telah peneliti lalui
3. Bapak Zaki Habibi, S.I.P., M.Comms. selaku dosen pembimbing skripsi peneliti yang telah menerima judul penelitian peneliti dan menerima peneliti sebagai mahasiswa bimbingannya. Dengan penuh rasa sabar dan masih mau membimbing peneliti yang sempat hilang (tidak melanjutkan penelitian), peneliti ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada beliau
4. Bapak Dr. Herman Felani, S.S., M.A selaku dosen pembimbing akademik peneliti yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti selama masa perkuliahan. Peneliti ucapkan terima kasih kepada Bapak Herman atas segala kontribusi beliau dalam segala urusan akademik maupun non-akademik peneliti
5. Bapak Kamil Alfi Arifin, S.I.Kom.,M.A. selaku dosen di beberapa mata kuliah yang peneliti ambil. Melalui cara pengajaran beliau, peneliti dengan sangat mudah memahami semua mata kuliah yang diajarkan oleh beliau. Salah satunya adalah mata kuliah Analisis Teks Komunikasi. Dalam mata kuliah inilah peneliti belajar lebih dalam mengenai Semiotika yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Terima

kasih yang begitu dalam peneliti ucapkan kepada Bapak Kamil atas ilmu yang telah beliau berikan

6. Teman-teman dekat peneliti seperti Ale, Bas, Bima, Ajis, Tasya, Ninoy, Syifa, Dapa, Sugih, Uyen, Ojak, dan Adel yang telah mewarnai kehidupan perkuliahan peneliti. Teman-teman dekat peneliti inilah yang selalu hadir dalam setiap fase perkuliahan peneliti. Sebuah kebanggaan yang luar biasa dapat mengenal dan berteman baik dengan mereka. Peneliti berharap mereka dapat meraih mimpi-mimpi yang telah diimpikan dan dapat menjadi orang yang selalu memberikan manfaat baik terhadap sekitar
7. Tintou dan Rika selaku teman dekat peneliti sejak masa sekolah. Terima kasih atas canda dan tawa, suka dan duka, dan telah menjadi teman yang baik serta selalu menjadi obat rindu bagi peneliti tatkala peneliti sedang merindukan kampung halaman.
8. Semua organisasi yang ada di KM UII yang telah membantu saya berproses lebih jauh dan menjadi wadah bagi peneliti untuk mengenal banyak orang, mendapatkan ilmu baru, dan mendapatkan pengalaman yang sangat berharga bagi peneliti
9. Seluruh dosen dan staf program studi Ilmu Komunikasi yang turut berkontribusi dalam urusan perkuliahan peneliti
10. Dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah turut berkontribusi dan memberikan banyak pelajaran penting bagi peneliti

Terakhir, melalui kata pengantar ini peneliti ingin menyampaikan tiga kalimat yang selalu peneliti gunakan untuk mengakhiri sebuah pertemuan. “Maaf atas segala hal yang telah peneliti buat. Terima Kasih atas perjalanannya. Tolong terima kata maaf dan terima kasih itu serta tolong jangan lupa kisah yang telah dibuat.” Sebagai penutup, peneliti berpesan kepada semua pembaca; “Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan dimenangkan. Jangan pernah berhenti untuk terus berjuang dan berusaha dalam meraih mimpi-mimpi itu walaupun terdengar mustahil. Kadangkala Allah punya cara sendiri untuk mewujudkannya meskipun cara itu diluar akal sehat manusia.”

ABSTRAK

Maulana, M. Rangga, 21321272, Representasi Rasisme dalam Serial Anime “*Attack on Titan*” (Interpretasi Permasalahan Rasisme Dalam Realitas Sosial), Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya, Universitas Islam Indonesia, Tahun 2026

Penelitian ini membahas representasi rasisme dalam serial anime *Attack on Titan* menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengkaji tanda-tanda rasisme yang muncul pada serial tersebut. Kuatnya unsur rasisme dalam serial ini menjadi daya tarik peneliti untuk meneliti rasisme dalam serial ini. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk-bentuk rasisme dalam serial anime *Attack on Titan* dengan tujuan untuk mengetahui penggambaran dan pemaknaan bentuk-bentuk rasisme dalam serial anime *Attack on Titan*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika model Charles Sanders Peirce, dimana peneliti mengambil delapan episode dari empat musim sebagai sampel penelitian untuk mengkaji tanda-tanda rasisme. Hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa rasisme institusional muncul lebih banyak daripada bentuk lain sebanyak tiga episode, secara umum peneliti menyimpulkan bahwa rasisme yang terjadi pada serial *Attack on Titan* disebabkan oleh adanya keterlibatan pemerintah dalam kasus-kasus rasisme, terdapat lima episode yang menunjukkan secara implisit maupun eksplisit adanya keterlibatan pemerintah dalam permasalahan rasisme yaitu episode enam musim kedua, episode 15 dan 20 musim ketiga, episode satu dan dua musim keempat, di mana rasa superior, kecurigaan, dan dendam akibat konflik masa lalu menjadi latar belakang pemerintah Marley melakukan diskriminasi terhadap ras Eldia. Hal ini menjadi representasi dari realitas sosial seperti fenomena Islamophobia yang dipengaruhi oleh konflik agama dan keterlibatan pemerintah di dunia nyata.

Kata kunci:

Representasi, Rasisme, Attack on Titan

Abstract

Maulana, M. Rangga. 21321272. The Representation of Racism in the Anime Series “Attack on Titan” (An Interpretation of Racism Issues in Social Reality). Undergraduate Thesis, Communication Science Study Program, Faculty of Social and Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia, 2026.

This study examines the representation of racism in the anime series Attack on Titan by applying Charles Sanders Peirce’s semiotic approach to analyze the signs of racism portrayed throughout the series. The strong presence of racist elements within the narrative has attracted the researcher’s interest to further investigate the issue of racism in this anime. The research problem addressed in this study concerns the forms of racism represented in the anime series Attack on Titan, with the aim of identifying how these forms of racism are depicted and interpreted within the series. This research employs a qualitative approach using semiotic analysis based on Charles Sanders Peirce’s model. In this study, the researcher selected eight episodes from four different seasons as the research sample in order to examine the signs of racism presented in the series. The findings indicate that institutional racism appears more frequently than other forms, occurring in three episodes. Overall, the researcher concludes that the racism portrayed in Attack on Titan is closely related to the involvement of governmental authorities in racist practices. Five episodes implicitly and explicitly demonstrate the involvement of the government in issues of racism, namely Episode 6 of Season Two, Episodes 15 and 20 of Season Three, and Episodes 1 and 2 of Season Four. In these episodes, feelings of superiority, suspicion, and resentment resulting from past conflicts form the underlying background for the Marleyan government’s discrimination against the Eldian race. Furthermore, this portrayal reflects social realities in the real world, such as the phenomenon of Islamophobia, which is influenced by religious conflicts and the involvement of governmental institutions in contemporary society.

Keywords:

Representation, Racism, Attack on Titan

Daftar Isi

BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Penelitian Terdahulu.....	5
2. Kerangka Teori.....	10
a. Representasi dalam Film.....	10
b. Konflik Sosial dan Rasisme.....	11
c. Sinematografi pada Animasi.....	14
F. Metode Penelitian.....	16
1. Pendekatan dan paradigma penelitian.....	16
2. Semiotika Charles Sanders Peirce.....	16
3. Analisis Data.....	18
4. Unit Analisis.....	20
BAB II.....	22
A. Profil Serial Anime <i>Attack on Titan</i>	22
B. Sinopsis <i>Attack on Titan</i>	24
1. Musim 1.....	24
2. Musim 2.....	25
3. Musim 3.....	26
4. Musim 4.....	28
C. Tokoh dan Watak Tokoh.....	29
1. Eren Yeager.....	29
2. Mikasa Ackerman.....	30
3. Armin Arlert.....	30
4. Jean Kirschtein.....	31
5. Connie Springer.....	31
6. Sasha Braus.....	31

7. Rainer Braun.....	32
8. Zeke Yeager.....	32
9. Theo Magath.....	33
10. Gabi Braun.....	33
11. Falco Grice	34
12. Floch Forster.....	34
BAB III.....	35
A. Analisis tanda dalam anime <i>Attack on Titan</i> pada musim 1	35
1. Episode 2: Sono Hi -Shiganshina Kanraku	35
2. Episode 6: Shōjo ga Mita Sekai -Torosuto-ku Kōbōsen (2).....	39
B. Analisis tanda dalam anime <i>Attack on Titan</i> pada musim 2	43
1. Episode 6 : Heishitachi	43
2. Episode 10: Shiritai Koto	46
C. Analisis Tanda dalam anime <i>Attack on Titan</i> Musim Ketiga.....	50
1. Episode 15: Kōrin.....	50
2. Episode 20: Ano Hi	52
D. Analisis Tanda dalam anime <i>Attack on Titan</i> Musim Keempat	56
1. Episode 1: Umi no Mukougawa	56
2. Episode 2: Yamiyo no Ressha	59
E. Rasisme dalam Anime <i>Attack on Titan</i>	63
1. Sosialisasi rasial.....	64
2. Rasisme institusional	65
3. Diskriminasi ras secara tidak langsung	66
F. Rasisme dalam realitas sosial lebih luas.....	66
BAB IV.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Keterbatasan Penelitian	69
C. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 TRIKONOMI SEMIOSIS CHARLES SANDERS PIERCE	17
GAMBAR 1. 2 CONTOH ANALISIS TRIKONOMI PIERCE PADA SCENE ANIME ATTACK ON TITAN	19
GAMBAR 2.1 POSTER MANGA ATTACK ON TITAN	22
GAMBAR 2.2 POSTER ANIME ATTACK ON TITAN MUSIM 1	24
GAMBAR 2.3 POSTER ANIME ATTACK ON TITAN MUSIM 2	25
GAMBAR 2.4 POSTER ANIME ATTACK ON TITAN MUSIM 3 BAGIAN 2	26
GAMBAR 2.5 POSTER ANIME ATTACK ON TITAN MUSIM 3 BAGIAN 1	26
GAMBAR 2.6 POSTER ANIME ATTACK ON TITAN MUSIM 4 BAGIAN 2	28
GAMBAR 2.7 POSTER ANIME ATTACK ON TITAN MUSIM 4 BAGIAN 1	28
GAMBAR 2.8 POSTER ANIME ATTACK ON TITAN MUSIM 4 BAGIAN 3	28
GAMBAR 2.9 POSTER ANIME ATTACK ON TITAN MUSIM 4 BAGIAN 4	28
GAMBAR 2.10 EREN YEAGER	29
GAMBAR 2.11 MIKASA ACKREMAN	30
GAMBAR 2.12 ARMIN ARLERT	30
GAMBAR 2.13 JEAN KIRSCHTEIN	31
GAMBAR 2.14 CONNIE SPRINGER	31
GAMBAR 2.15 SASHA BRAUS	31
GAMBAR 2.16 RAINER BRAUN	32
GAMBAR 2.17 ZEKE YEAGER	32
GAMBAR 2.18 THEO MAGATH	33
GAMBAR 2.19 GABI BRAUN	33
GAMBAR 2.20 FALCO GRICE	34
GAMBAR 2.21 FLOCH FORSTER	34
GAMBAR 3.1 PENGUNSI DARI TEMBOK MARIA DI WILAYAH TEMBOK ROSE	35
GAMBAR 3.2 EKSPRESI SEORANG PRAJURIT SAAT MENDENGAR PERCAKAPAN ARMIN, EREN, DAN MIKASA	36
GAMBAR 3.3 PERKELAHIAN PENGUNSI DARI TEMBOK MARIA	36
GAMBAR 3.4 PRAJURIT TEMBOK ROSE MEMUKUL EREN	37
GAMBAR 3.5 DUA PRAJURIT MENATAP KE ARAH EREN YANG TERGELETAK DI TANAH	38
GAMBAR 3.6 TANGAN DAN KAKI MIKASA DIKAT OLEH PARA PENCULIK	39
GAMBAR 3.7 SEORANG PENCULIK MENGINJAK TUBUH MIKASA	40
GAMBAR 3.8 MIKASA MENDENGARKAN PERCAKAPAN PARA PENCULIK	41
GAMBAR 3.10 BENDERA BERKIBAR KUAT DAN CUACA YANG MENDUNG	43
GAMBAR 3.9 EREN, RAINER, BERTHOLD DAN MIKASA BERDIRI DI ATAS TEMBOK DAN PERUBAHAN CUACA MENJADI TERANG	43
GAMBAR 3.11 PERCAKAPAN ANTARA EREN, RAINER, DAN BERTHOLD	44
GAMBAR 3.12 SEKELOMPOK ORANG BERSUJUD KEPADA YMIR	46
GAMBAR 3.13 APARAT MENODONGKAN SENJATA KE ARAH YMIR	47
GAMBAR 3.14 YMIR DAN PARA PENGIKUTNYA DILEMPARI BATU OLEH WARGA	48
GAMBAR 3.15 RAINER MENJEPIT LEHER MARCO DARI BELAKANG	50
GAMBAR 3.16 KONDISI LINGKUNGAN DI LUAR KAMP ELDIA	52
GAMBAR 3.17 EKSPRESI PENDUDUK MARLEY SAAT MELIHAT GRISHA DAN ADIKNYA	53
GAMBAR 3.18 GRISHA DAN ADIKNYA MENDAPAT PERLAKUAN KASAR	53
GAMBAR 3.19 KOMANDAN MAGATH MEMBERIKAN PERINTAH	56
GAMBAR 3.20 ATASAN MILITER MENYAMPAIKAN PERINTAH KOMANDAN MAGATH KE PASUKAN ELDIA	57
GAMBAR 3.21 EKSPRESI PASUKAN ELDIA	58
GAMBAR 3.22 GERBANG TEMBOK ELDIA DI LIBERO DIBUKA	59
GAMBAR 3.23 PRAJURIT ELDIA MEMASUKI TEMBOK KAMP ELDIA	60
GAMBAR 3.24 RAINER DAN GABY MENEMUI KELUARGA MEREKA DI DALAM TEMBOK KAMP ELDIA	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anime merupakan sebuah istilah yang dipakai untuk mengacu pada sebuah karya digital berupa animasi yang berasal dari Jepang. Dalam dunia internasional istilah ini digunakan untuk seluruh animasi Jepang baik berupa serial televisi, film ataupun video pendek (Gama, 2024). Anime berawal dari eksperimen animasi yang dilakukan pada tahun 1913 oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro. Pada tahun 1917 muncullah sebuah film pendek dengan judul *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* karya Oten. Film tersebut dikerjakan selama 6 bulan dan hanya memiliki durasi singkat yaitu lima menit dan belum memiliki suara (film bisu). Tahun-tahun selanjutnya bermunculan berbagai anime, namun sayangnya masih berupa film bisu (Masdifa, 2021).

Amerika Serikat melalui studio animasi yang terkenal saat ini yaitu Disney, pada tahun 1927 membuat sebuah karya animasi yang memiliki suara. Sayangnya suara yang ada dalam film tersebut hanya berupa musik latar saja yang mengiring jalannya film animasi tersebut. Pada tahun yang sama, Jepang juga mengikuti langkah ini dengan meluncurkan sebuah anime yang juga memiliki musik latar dengan judul *Kujira* karya Nobura Ofuji. Seiring berjalannya waktu, muncullah anime pertama yang tokohnya dapat berbicara karya dari Nobura Ofuji. Anime ini diluncurkan pada tahun 1930 dengan hanya memiliki durasi yang singkat yaitu 90 detik (Masdifa, 2021).

Mendekati masa perang dunia 2, produksi animasi Jepang semakin berkembang, pembuatan anime mulai menggunakan *optic track* seperti yang digunakan pada saat ini. Anime pertama yang menggunakan teknik ini adalah *Chikara To Onna No Yononaka* karya Kenzo Masoka pada tahun 1932. Anime ini tercatat menjadi karya animasi Jepang pertama yang menggunakan teknik pembuatan *optical track* (Masdifa, 2021). Selama masa perang dunia kedua, terdapat sebuah anime yang dijadikan sebagai alat propaganda yaitu *Momotaro: Umi no Shinpei* pada tahun 1945. Anime ini sekaligus menjadi animasi Jepang pertama yang memiliki durasi Panjang (Gultom, 2024).

Pasca perang dunia kedua, animasi dari Jepang semakin populer. Hal ini ditandai dengan munculnya anime dengan judul *Astro Boy*. Anime karya dari Osamu Tezuka populer pada tahun 1960 di kalangan anak-anak dan remaja. Masuk ke tahun 1980an, anime makin

populer di dunia dengan munculnya anime berjudul Pokemon dan Digimon yang banyak dinikmati oleh anak-anak di Amerika dan Eropa (PUTRA, 2024). Hingga saat ini, banyak sekali anime yang bermunculan dan populer hingga ke Indonesia. Hal ini tak dapat dipungkiri bahwa animasi dari Jepang ini menyuguhkan berbagai anime dengan cerita-cerita yang bervariasi dan menarik hingga berbagai genre anime.

Sebagai film animasi, anime memiliki banyak genre yang dikelompokkan berdasarkan estetika atau aspek-aspek sosial, kultural, dan institusional dan psikologis yang lebih luas (Brahmantha, Utami, & Yaqin, 2024). Beberapa genre yang terdapat dalam anime diantaranya adalah *action*, *adventure*, *comedy*, *fantasy*, dan *romance*. Namun terdapat juga anime yang memiliki beberapa genre gabungan di dalamnya. Salah satunya yaitu anime “*Attack on Titan*” yang memiliki genre *action-fantasy*.

Attack on Titan merupakan adaptasi dari manga karya Hajime Isayama dengan judul yang sama. Anime ini menceritakan sebuah perjuangan umat manusia yang berlindung di balik tembok besar dari serangan para titan (raksasa) yang siap memangsa manusia itu sendiri. Teror dari para titan ini berlangsung lama hingga akhirnya umat manusia bangkit dan mampu menumpas para titan. Walaupun demikian, secara tidak langsung umat manusia juga mengungkap sejarah Bangsa Eldia yang selama ini disembunyikan oleh keluarga kerajaan (Syafiq, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa realitas yang diangkat dalam anime ini tidak hanya sekedar perlawanan melawan titan, melainkan juga terdapat konflik lain yang terjadi dalam serial anime ini.

Dalam serial anime *Attack on Titan*, konflik yang terjadi tidak hanya mengenai konflik melawan dominasi titan, terdapat juga berbagai konflik lain yang menjadi plot dalam ceritanya. Konflik politik dan konflik sosial hingga permasalahan rasisme menjadi sebuah permasalahan yang terjadi dalam serial ini (Fajri, Mutahir, & Hariyadi, 2025). Kompleksnya permasalahan yang terjadi dalam cerita *Attack on Titan* menjadi sebuah hal yang sangat menarik untuk dibahas. Melalui anime ini, peneliti sangat tertarik untuk mengkaji permasalahan rasisme mengingat bahwa, rasisme merupakan sebuah permasalahan sosial yang selalu terjadi dimanapun.

Rasisme merupakan segala bentuk tindakan diskriminasi, terpisah atau tidak, dan perilaku yang didasarkan pada perbedaan warna kulit, keturunan, ras, atau asal-usul dengan tujuan untuk meniadakan dan merusak pengakuan, penghormatan, dan penggunaan hak asasi

manusia dan kebebasan dasar dalam ranah sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Tindakan dan perilaku rasisme dapat mengarah kepada perlakuan yang tidak adil dan dapat merugikan individu atau kelompok dalam berbagai aspek kehidupan mereka seperti pekerjaan, pendidikan, kesehatan ataupun segala hal yang berkaitan dengan hak asasi manusia (Ramadhani, Ahmadi, & Abdillah, 2023).

Banyak sekali tindakan rasisme yang terjadi di dunia nyata bahkan sudah terjadi sejak lama. Salah satu tindakan rasisme yang terkenal pada saat perang dunia kedua adalah peristiwa Holocaust. Holocaust merupakan sebuah peristiwa penindasan dan pembantaian secara sistematis yang dilakukan oleh Nazi Jerman terhadap enam juta orang Yahudi yang ada di benua Eropa. Nazi Jerman memberlakukan sebuah peraturan yang bertujuan untuk mengusir dan membasmi bangsa Yahudi dari negara Jerman (Ensiklopedia Holocaust, 2022). Pada tahun 1938, Nazi Jerman menangkap dan mengurung kaum Yahudi Jerman dan Austria di kamp konsentrasi yang telah mereka dirikan. Dalam kamp konsentrasi inilah, Nazi Jerman melakukan tindakan genosida terhadap kaum Yahudi yang telah mereka tangkap sebelumnya. Peristiwa Holocaust ini direpresentasikan dalam cerita anime *Attack on Titan*, dimana Bangsa Marley menangkap dan mengurung Bangsa Eldia di kamp konsentrasi yang telah dibuat. Tujuannya sama seperti yang dilakukan Nazi Jerman, untuk menyingkirkan dan membasmi Bangsa Eldia sampai habis.

Dalam satu dekade ini juga terjadi kasus rasisme yang menggemparkan seluruh dunia. Kejadian ini terekam melalui kamera gawai dan di unggah ke sosial media sehingga hampir seluruh orang di dunia mengecam tragedi tersebut. Kejadian ini terjadi tahun 2020 lalu di Amerika Serikat. Polisi Amerika menjadi pelaku rasisme terhadap seorang pria berkulit hitam tak bersenjata yang bernama George Floyd. Kronologi dari peristiwa tersebut adalah ketika seorang polisi kulit putih Minneapolis menindih leher George Floyd seorang pria kulit hitam tak bersenjata. Saat itu Floyd sudah berkata jika ia tidak bisa bernapas, namun polisi tersebut tetap menindih leher Floyd hingga beberapa menit dan akhirnya Floyd meninggal dunia (Vanessa & Sinaga, 2022).

Dalam konteks *Attack on Titan*, tindakan rasisme kemudian dialami oleh Bangsa Eldia. Bangsa Eldia merupakan bangsa keturunan titan yang sebagian penduduknya tinggal di sebuah pulau yang bernama Paradise dan sebagian lagi tinggal di negara Marley. Dikenal sebagai keturunan titan, banyak dari bangsa lain akhirnya menganggap bahwa Bangsa Eldia

merupakan keturunan iblis. Akibatnya, Bangsa Eldia yang tinggal di negara Marley sering kali mendapatkan perlakuan rasis dari bangsa marley itu sendiri. Tindakan rasis yang dilakukan bangsa Marley terhadap penduduk Eldia adalah dengan menempatkan Bangsa Eldia di wilayah terpencil yang dikelilingi tembok besar dan dijaga oleh militer Marley. Tujuannya adalah untuk membatasi dan mengawasi segala kegiatan penduduk Eldia.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, rasisme dapat terjadi dalam berbagai aspek seperti aspek politik dan sosial. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti rasisme yang terjadi dalam serial anime *Attack on Titan*. Penelitian ini akan berfokus pada pemaknaan tindakan dan perilaku rasisme yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang ada dalam serial animasi Jepang tersebut.

B. Rumusan Masalah

Fokus dari penelitian ini akan dibatasi dalam lingkup rasisme yang terjadi dalam anime *Attack on Titan* seperti yang telah dijelaskan di bagian latar belakang. Penelitian ini akan menganalisis apa saja bentuk-bentuk rasisme yang terjadi baik melalui tindakan personal, ucapan, bahkan dalam segi kebijakan politik. Oleh karena itu

?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

D. Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian, tentunya sangat penting untuk memberikan kebermanfaatan dari sebuah penelitian kepada dunia akademis hingga publik. Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan pengetahuan komunikasi terutama dalam ranah semiotika. Mengingat perkembangan komunikasi kini kian cepat dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Sehingga perkembangan dalam ranah semiotika terutama melalui media juga turut ikut berkembang.

Tidak hanya itu, melalui penelitian ini, diharapkan pembaca dapat mengetahui dan memahami tindakan apa saja yang tergolong ke dalam rasisme baik itu secara verbal maupun non-verbal. Mengingat perlakuan rasisme saat ini masih terus ada baik tindakan rasistis terhadap kulit, bangsa, ras, maupun agama.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

- a. Representasi Latar Belakang Konflik Nazi pada Serial Anime *Attack on Titan*.

Penelitian berupa skripsi yang dilakukan tahun 2023 oleh Yohanes Novaldi Tampubolon dan Sholihul Abidin dari Universitas Putera Batam mencoba mengkaji latar belakang konflik Yahudi dan Nazi yang direpresentasikan dalam serial anime *Attack on Titan* melalui potongan adegan. Pada penelitian ini, terdapat persamaan antara Konflik Nazi dan Yahudi dengan konflik yang ada dalam anime *Attack on Titan*. Konflik Nazi dan Yahudi dilatar belakangi oleh anggapan orang-orang Nazi terhadap orang-orang Yahudi bahwa, orang Yahudi merupakan penyebab dari segala masalah yang terjadi pada saat itu, baik dalam aspek sosial, ekonomi, dan politik. Oleh Karena itu, Nazi melakukan pembantaian terhadap orang-orang Yahudi di kamp-kamp konsentrasi. Hal ini juga serupa terjadi dalam anime *Attack on Titan* dimana kaum Eldia merupakan representasi dari kaum Yahudi dan kaum Marley merupakan representasi dari kaum Nazi.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik analisis sintagmatik. Adapun subjek penelitian adalah anime *Attack on Titan* dan objek dari penelitian adalah permasalahan sosial yang terdapat pada subjek penelitiannya. Rumusan masalah pada penelitian ini mengenai bagaimana representasi konflik Nazi dan Yahudi pada anime *Attack on Titan*. Adapun tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengetahui representasi konflik Nazi dan Yahudi pada anime *Attack on Titan*.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada topik atau isu yang diangkat. Pada penelitian terdahulu topik yang diangkat adalah mengenai latar belakang konflik Nazi dan Yahudi sedangkan, dalam penelitian ini mengangkat topik rasisme. Selain itu, terdapat perbedaan dalam segi metode

penelitian dimana pada penelitian terdahulu menggunakan metode semiotika model Roland Barthes sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode semiotika model Charles Sanders Peirce, Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terdapat pada subjek yang diteliti yaitu anime *Attack on Titan*.

- b. Representasi Rasisme Dalam Film (Studi Semiotika Rasisme dalam Film *Get Out*). Jurnal ini ditulis oleh Emerald Surya JR tahun 2021 dalam sebuah jurnal bernama Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna yang membahas bentuk-bentuk representasi rasisme dalam film *Get out* karya Jordan Peele. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis semiotika model Roland Barthes yang membedah suatu makna melalui level denotatif, konotatif, dan mitos. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bentuk-bentuk rasisme yang ditampilkan dalam film *Get Out*. Subjek dari penelitian ini adalah bentuk perilaku rasisme dan objek dari penelitian ini adalah film *Get Out*. Film *Get Out* menceritakan sepasang kekasih yang memiliki perbedaan ras antara Negro Afrika Amerika dan Kaukasia yang berencana akan menghabiskan akhir pekan di rumah keluarga di dekat Pocantico Lake. Dalam film ini, mengandung rasisme satir yang dibungkus dengan komedi.

Peneliti mengidentifikasi tiga bentuk utama representasi rasisme dalam film ini yang meliputi prasangka terhadap kulit putih, diskriminasi terhadap kulit hitam, dan perubahan nilai terhadap rasisme itu sendiri. Melalui analisis setiap adegan, ditemukan bagaimana sebuah prasangka muncul akibat trauma historis, bagaimana diskriminasi masih terjadi di ruang publik, serta bagaimana tubuh kulit hitam dipandang sebagai komoditas oleh kulit putih baik secara simbolik maupun harfiah.

Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terdapat pada metode dan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika model Charles Sanders Peirce dengan subjek penelitiannya adalah serial anime *Attack on Titan*. Sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes dengan subjek penelitiannya adalah film *Get Out*. Adapun persamaan dari kedua penelitian ini

terdapat dari topik yang diangkat yaitu representasi rasisme dalam sebuah karya fiksi.

- c. Representasi Rasisme Dalam Film: Kajian Analisis Semiotika Dalam *Mudbound*. Penelitian dalam bentuk skripsi yang dilakukan oleh Yassinta Alifia Fiorenita tahun 2020 dari Universitas Islam Indonesia menjelaskan bagaimana representasi rasisme, *racial inequality* dan diskriminasi yang terdapat pada film *Mudbound* dengan mengetahui tanda konotasi, denotasi, dan mitos yang terdapat dalam film tersebut. Film tersebut memiliki latar tahun 1940an yang menceritakan sebuah persahabatan antara seorang berkulit putih dengan seorang berkulit hitam di sebuah daerah bernama Mississippi yang masih tertinggal dan memiliki tingkat rasis yang kuat. Persahabatan mereka berakhir tragis akibat hukuman yang pada saat itu dianggap wajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis semiotika model Roland Barthes. Subjek dari penelitian ini adalah isu rasisme yang digambarkan dalam film, sedangkan objek penelitiannya adalah film *Mudbound* karya Dee Rees, yang berlatar tahun 1940-an di Mississippi, Amerika Serikat.

Dalam pembahasannya, peneliti membagi temuan menjadi tiga kategori utama yang meliputi rasisme terhadap orang kulit hitam, diskriminasi dan ketimpangan rasial (*racial inequality*). Penelitian ini menyoroti berbagai bentuk-bentuk penindasan yang terjadi kepada orang berkulit hitam seperti larangan memiliki tanah, ketidaksetaraan hak, serta relasi sosial yang tidak setara antara kulit putih dan kulit hitam. Melalui pendekatan Barthes, penelitian ini mengungkapkan bahwa rasisme dalam film tidak hanya terjadi secara eksplisit tetapi juga terjadi melalui simbol-simbol dan narasi kultural yang menggambarkan keistimewaan dan power kulit putih.

Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan sekarang, terdapat pada metode penelitian yang digunakan dan juga subjek penelitiannya. Metode yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah semiotika model Roland Barthes sedangkan pada penelitian yang dilakukan sekarang menggunakan metode semiotika model Charles Sanders Peirce. Subjek penelitian terdahulu adalah film *Mudbound* yang terinspirasi dari kisah nyata

sedangkan subjek dari penelitian yang sedang dilakukan sekarang adalah serial *Attack on Titan* yang merupakan sebuah karya fiksi digital Jepang. Adapun kesamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sekarang terdapat pada topik penelitian mengenai rasisme pada karya digital.

- d. Representasi Praktik Dehumanisasi dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023). Jurnal ini ditulis oleh Ahsani Taqwiim Fajri, Arizal Mutahir, dan Hariyadi pada tahun 2025 dalam sebuah jurnal bernama Arus Jurnal dan Humaniora. Penelitian ini berfokus pada dehumanisasi yang terjadi pada anime *Attack on Titan* dengan menggunakan alat analisis semiotika model Roland Barthes. Anime *Attack on Titan* merupakan sebuah anime yang menceritakan tentang sebuah perlawanan umat manusia terhadap titan pemakan manusia hingga perjuangan mengungkapkan kebenaran mengenai titan. Sepanjang cerita anime ini, banyak isu sosial yang menarik untuk dibahas, salah satunya mengenai dehumanisasi yang kemudian menjadi fokus dalam penelitian ini

Dalam pembahasannya, peneliti menganalisis dan mendeskripsikan bentuk-bentuk dehumanisasi yang terjadi di dalam anime *Attack on Titan*. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa terdapat dua bentuk dehumanisasi yang terjadi yaitu dehumanisasi kebinatangan dan dehumanisasi mekanistik. Dehumanisasi kebinatangan dialami oleh bangsa Eldia yang dilabeli kotoran oleh bangsa Marley. Dehumanisasi mekanistik pun muncul dari objektivitas bangsa Eldia sebagai sebuah senjata sekali pakai.

Adapun perbedaan terdahulu ini dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada objek dan metode penelitian. Pada penelitian terdahulu representasi dehumanisasi menjadi fokus penelitian untuk menganalisis bentuk-bentuk dehumanisasi yang terjadi dalam anime *Attack on Titan*. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan, fokus penelitian tertuju pada representasi rasisme. Adapun dalam hal metode penelitian yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan semiotika model Rolan Barthes sebagai alat analisis sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan semiotika model Charles Sanders Peirce. Antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sekarang

juga memiliki persamaan. Hal tersebut terletak pada subjek yang diteliti yaitu anime *Attack on Titan*.

- e. Analisis Semiotika Tentang Representasi Kekerasan pada Anime *Attack on Titan* (Analisis Semiotik Model Charles Sanders Peirce). Penelitian dalam bentuk skripsi yang dilakukan oleh Aryo Nur Syafiq tahun 2022 dari Universitas Islam Sultan Agung membahas mengenai representasi kekerasan yang terdapat dalam anime *Attack on Titan* dengan metode penelitian semiotika model Charles Sanders Peirce. Anime ini menceritakan tentang sekelompok orang yang berjuang untuk bertahan hidup dari serangan raksasa dan berusaha untuk bebas sepenuhnya. Anime ini juga mengangkat sebuah topik mengenai konflik antar ras yang sudah terjadi sejak lama hingga berujung kekerasan yang dilakukan antar ras. Subjek dari penelitian ini adalah anime *Attack on Titan* dan objek dari penelitian ini adalah representasi kekerasan.

Dalam pembahasannya, peneliti mengidentifikasi berbagai bentuk kekerasan yang dilakukan oleh karakter utama, Eren Yeager, sebagai bentuk balas dendam terhadap kekejaman bangsa Marley kepada bangsa Eldia. Kekerasan yang dianalisis meliputi kekerasan verbal (ancaman, ujaran kebencian), non-verbal (penyiksaan fisik), serta psikologis (trauma, tekanan mental). Penelitian ini juga menyoroti bagaimana anime ini memuat unsur kekerasan yang cukup eksplisit baik dari segi narasi maupun visual yang memiliki nilai representatif atas konflik identitas, kolonialisme, dan pembalasan dendam dalam konteks fiksi distopia.

Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan terdapat pada objek penelitian. Pada penelitian terdahulu, objek penelitiannya adalah representasi kekerasan sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan sekarang, objek penelitiannya adalah representasi rasisme. Adapun persamaan dari kedua penelitian ini terdapat pada subjek dan metode penelitian. Subjek dari kedua penelitian adalah anime *Attack on Titan* dan metode penelitian menggunakan kualitatif dengan analisis semiotika model Charles Sander Peirce.

Penelitian terdahulu menjadi landasan bagi peneliti untuk memberikan keterbaruan dalam penelitian semiotika terutama mengerucut pada konteks rasisme.

Tindakan rasisme merupakan sebuah fenomena yang sudah ada sejak dahulu dan akan terus ada hingga kapan pun. Perkembangan dunia komunikasi yang begitu masif turut mendorong perubahan pola rasisme saat ini. Penggambaran rasisme melalui sebuah media merupakan sebuah pesan kepada publik bagaimana tindakan rasisme itu terjadi dalam bentuk apa pun. Rasisme yang terjadi pada anime *Attack on Titan* menjadi pesan yang disampaikan kepada publik mengenai perilaku dan tindakan rasisme yang digambarkan melalui media animasi baik secara verbal maupun non-verbal.

2. Kerangka Teori

a. Representasi dalam Film

Menurut Marcel Danesi, dalam bukunya yang berjudul “Pesan Tanda dan Makna” menjelaskan bahwa representasi merupakan penggunaan tanda seperti bunyi, gambar, dan sebagainya dalam bentuk fisik tertentu dan dapat dirasakan, dibayangkan, dilihat melalui Indera manusia dengan tujuan untuk memproduksi, memotret, menghubungkan, dan menggambarkan tanda tersebut. Secara sederhananya adalah proses dalam menempatkan variabel X dan Y secara bersamaan. Dalam menentukan makna dari $X = Y$ merupakan sebuah faktor yang rumit dan saling berhubungan karena melibatkan konteks sejarah dan sosial saat representasi dibuat, maksud dari pembuat-bentuk, tujuannya pembuatannya, dan sebagainya. Faktor-faktor inilah yang menjadi salah satu tujuan dari semiotika (Danesi, 2012). Charles Sander Peirce seorang tokoh dalam bidang semiotika menyebutkan bahwa variabel X merupakan bentuk fisik secara utuh dari representasi dan variabel Y sebagai objek representasi dalam artian mengarah kepada makna-makna yang dapat diterjemahkan dari representasi sebagai interpretasi (Danesi, 2012). Peirce juga menyebutkan bahwa sebuah tanda yang menggambarkan atau mewakili sebuah hal dari sudut ide yang dihasilkan atau yang diubahnya. Apa yang diwakilkan dari tanda ini disebut sebagai objek. Objek representasi merupakan representasi itu sendiri yang menjadi interpretan dari persentasi yang paling awal (Eco, 1976).

Menurut Stuart Hall, representasi merupakan sebuah proses pengelolaan kebudayaan yang di dalamnya berkaitan dengan sebuah pengalaman seseorang,

dapat disebut kebudayaan apabila sekelompok orang membagikan pengalaman yang saling memiliki kemiripan. (Dwidant, 2021). Stuart menyebutkan bahwa sebuah objek tidak hanya diklasifikasikan melalui konsep individu saja, namun bagaimana cara mengenali, mengkategorikan konsep, menyusun dan dapat mempertahankan sebuah hubungan yang kompleks di dalamnya. Pemikiran setiap individu berbeda-beda dan cara untuk mengartikan suatu hal juga bermacam-macam (Fiorenita, 2020).

Jika melihat berbagai pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya representasi merupakan bagian dari proses semiotika dalam memaknai suatu simbol yang diproses melalui kognitif manusia dan dipengaruhi oleh sosial dan kebudayaan di sekitar. Sebagai bagian proses dari semiotika, representasi bisa ditemui dalam berbagai bidang seperti film (Danesi, 2012). Film sebagai produk media digital menyuguhkan kepada penonton mengenai sebuah cerita yang dibungkus secara visual dan dipadukan dengan audio serta berbagai aspek sinematografi. Oleh karena itu, film mengandung berbagai aspek yang dapat menjadi representasi bagi penontonnya untuk memahami cerita yang ada di dalamnya.

b. Konflik Sosial dan Rasisme

Rasisme merupakan sebuah sikap diskriminasi rasial dari individu ataupun kelompok terhadap orang atau kelompok masyarakat yang berbeda ras, suku, agama, dan warna kulit. Umumnya, tindakan ataupun sikap ini terjadi pada kaum minoritas di sebuah wilayah yang ditinggali ras atau kaum mayoritas. Menurut Clive Gifford dalam bukunya yang berjudul *World Issues* menyebutkan bahwa rasisme adalah sebuah pemahaman yang keliru yang menganggap bahwa kemampuan seseorang ditentukan dari wilayah mana mereka berasal dan menganggap rendah kelompok ras lain (Gifford, 2003). Rasisme sendiri muncul karena adanya pemahaman yang keliru pada seseorang ataupun kelompok masyarakat dalam memandang individu atau kelompok lainnya. Perasaan yang ada pada seseorang ataupun masyarakat yang merasa golongan mereka lebih baik

dari golongan lain dalam konteks ras, suku, agama dan warna kulit menjadi kesalahpahaman yang mengakibatkan munculnya rasisme.

Terdapat beberapa kondisi yang menyebabkan rasisme terjadi seperti adanya kelompok masyarakat yang memiliki ras dan kebudayaan berbeda dari yang lain hingga penerapan nilai ketidaksetaraan pada setiap ras yang saling berhubungan satu sama lain (Koedoeboen & Ingsaputro, 2023). Rasisme tidak hanya melihat ras sebagai alasan untuk melakukan tindakan diskriminasi. kadang kala rasisme menjadi sebuah doktrin politis untuk mengagungkan sebuah ras daripada ras lainnya (Liliweri, 2005). Tindakan rasisme seakan sudah menjadi budaya di dalam tatanan sosial masyarakat sehingga tindakan rasisme tidak hanya terjadi dalam bentuk verbal dan non-verbal dalam masyarakat melainkan juga terjadi dalam kebijakan politik. Liliweri dalam bukunya yang berjudul “Prasangka Dan Konflik: Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultural” menyebutkan bahwa terdapat diskriminasi ras tidak langsung, rasisme institusional, kekerasan rasial, dan sosialisasi rasial

- 1) Diskriminasi Ras Tidak Langsung. Diskriminasi ras tidak langsung merupakan sebuah penerapan kebijakan yang terlihat netral dan adil kepada ras tertentu. Kebalikan dari diskriminasi ras tidak langsung adalah diskriminasi ras langsung dimana dalam hal ini praktik diskriminasi dilakukan secara terang-terangan seperti pemisahan peran kelompok masyarakat hingga pembunuhan ras.
- 2) Rasisme Institusional. Rasisme institusional adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh berbagai institusi negara seperti pemerintah, kesehatan, ataupun pendidikan melalui sebuah sistem yang diimplementasikan melalui peraturan. Hal ini berakibat pada pembatasan dan pemisahan kelompok ras masyarakat tertentu dengan kelompok masyarakat yang lebih diuntungkan.
- 3) Kekerasan Rasial. Kekerasan rasial merupakan sebuah tindakan yang berbentuk ancaman ataupun intimidasi baik secara fisik, sosial, bahkan psikologis yang diarahkan terhadap suatu individu atau kelompok yang berasal dari ras tertentu.

- 4) Sosialisasi Rasial. Sosialisasi rasial merupakan sebuah segi sosialisasi yang mengandung pesan-pesan yang ditujukan secara khusus dan praktis terkait sifat-sifat dari kedudukan suatu ras dan etnik dari kelompok masyarakat tertentu.

Rasa egois yang ada pada diri manusia menjadi dasar atau landasan bagi seseorang untuk merasa dirinya lebih baik dari siapa pun. Hal ini menjadi alasan munculnya sikap ataupun perilaku rasisme dalam diri seseorang. Terutama jika rasa egois tersebut didukung ataupun dirasakan oleh orang lain yang memiliki banyak kesamaan dengan dirinya, maka akan terciptalah sebuah kelompok yang merasa sempurna dan merendahkan kelompok masyarakat lainnya yang banyak memiliki perbedaan. Fenomena seperti ini akan terus ada dalam kelompok masyarakat.

Rasisme kerap kali disandingkan dengan masalah perbedaan atau tindak diskriminasi mengenai golongan, suku, ras, agama, bahkan ciri-ciri fisik seseorang (Koedoeboen & Ingsaputro, 2023). Sebagai sebuah pemahaman yang mendiskriminasi kelompok tertentu berdasarkan agama, suku, ras, golongan dan ciri fisik, rasisme dapat dikatakan sebagai sebuah konflik sosial dan budaya. Berdasarkan definisinya konflik merupakan perselisihan alamiah terbentuk oleh individu ataupun kelompok yang memiliki perbedaan etnik (ras, agama, suku bangsa, dan golongan) yang disebabkan perbedaan dalam hal keyakinan, kepercayaan atau nilai. Perselisihan antar etnik ini disebabkan perbedaan perilaku yang terlibat mengenai kebutuhan, nilai, dan motivasi (Liliweri, 2005). Liliwei menjabarkan unsur-unsur yang terdapat pada konflik antar etnik yaitu:

- 1) Terdapat dua etnik atau lebih yang berinteraksi secara antar personal ataupun antar kelompok
- 2) Terdapat tujuan yang ingin dicapai oleh pihak yang terlibat dimana tujuan itulah yang menjadi penyebab konflik antar etnik
- 3) Terdapat perbedaan perasaan, pemikiran, dan tindakan antar etnik dalam konflik tersebut untuk mencapai tujuan.
- 4) Terakhir, terdapat situasi konflik diantara kelompok yang terlibat seperti situasi antar personal, kelompok maupun antar organisasi.

c. Sinematografi pada Animasi

Sinematografi diartikan sebagai hubungan antara kamera terhadap objek yang diambilnya serta perlakuan terhadap kamera dan filmnya (Pratista, 2017). Sinematografi merupakan unsur terpenting dalam sebuah film karena melalui sinematografi, emosional dalam film dapat terbangun dan tersampaikan kepada penonton. Sinematografi tidak hanya sekedar proses pengambilan gambar, melainkan juga sebuah proses kreatif yang menghubungkan aspek visual untuk membangun sebuah cerita (Bordwell & Thompson, 2019). Pada umumnya unsur sinematografi terbagi dalam tiga unsur yang meliputi kamera dan film, framing dan durasi gambar.

Kamera dan film mencakup berbagai teknik pada kamera dan data mentah dari film yang akan dibuat, hal ini meliputi penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar efek visual, dan sebagainya. Framing merupakan hubungan antara kamera dengan objek yang diambilnya. Terdapat beberapa aspek dalam framing seperti sudut pengambilan, jarak antara kamera dan objek, ketinggian serta pergerakan kamera. Durasi memiliki arti seberapa lama sebuah objek yang diambil oleh kamera (Pratista, 2017). Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua aspek yang terdapat pada unsur framing sebagai landasan peneliti untuk mengkaji tanda-tanda yang terdapat pada serial anime *Attack on Titan*. Aspek yang dimaksudkan adalah dimensi kamera terhadap objek: jarak dan sudut.

- 1) Jarak. Dalam konteks film adalah jarak antara kamera terhadap objek yang akan direkam. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul “Memahami Film”, dia menyebutkan bahwa terdapat tujuh jenis tipe *shot*. *Shot* yang dimaksud meliputi *Extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close-up*, *close-up*, dan *extreme close-up*. Setiap *shot* memiliki maksud dan tujuannya tersendiri untuk menghidupkan suasana dalam film dan memperkuat sebuah pesan yang ada di dalamnya.
 - a) *Extreme long shot*. Pada *shot* ini, pengambilan gambar sangatlah luas bahkan objek dari gambar ini sendiri tidak terlihat lagi. Umumnya *shot* ini digunakan untuk menunjukkan sebuah objek yang jauh atau panorama yang luas.

- b) *Long shot*. Pada *shot* ini, objek atau fisik manusia terlihat semua bagian fisiknya namun masih didominasi oleh latar belakang. *Shot* ini biasanya digunakan sebagai *shot* pembuka atau *establishing shot*.
 - c) *Medium long shot*. *Shot* ini hanya menunjukkan fisik manusia dari lutut hingga ke atas. Dalam *shot* ini proporsi antara objek dan lingkungan sekitar cenderung seimbang.
 - d) *Medium shot*. Pada *medium shot* tubuh manusia hanya terlihat dari pinggang hingga ke atas sehingga gestur dan ekspresi wajah bisa terlihat jelas. Pada *shot* ini, manusia sebagai objek secara proporsional lebih dominan daripada lingkungan sekitarnya.
 - e) *Medium close-up*. *Medium close-up* biasanya digunakan untuk adegan percakapan normal. Dalam *shot* ini, fisik manusia hanya terlihat dari dada hingga ke atas dan objek secara proporsional sangat mendominasi daripada latar belakang.
 - f) *Close-up*. Berbeda dengan *shot* sebelumnya, *shot close-up* digunakan untuk memperlihatkan hal-hal kecil atau sebagian detail pada objek seperti wajah, tangan, kaki atau sebagiannya. *Shot* ini biasanya digunakan untuk menunjukkan sebuah percakapan yang sangat intim.
 - g) *Extreme close-up*. *Shot* ini menunjukkan bagian-bagian objek yang lebih detail lagi daripada *shot close-up* seperti detail wajah, tangan, kulit, kaki, atau beberapa bagian detail objek lainnya.
- 2) Sudut. Sudut merupakan arah pandangan ketinggian kamera terhadap objek. Umumnya terdapat tiga sudut yang sering digunakan yaitu *high-angle*, *low-angle*, dan *straight-on angle*.
- a) *High-angle*. Pada sudut *high-angle*, posisi kamera berada lebih tinggi dari objek sehingga objek terlihat kecil dan pendek. Objek yang terlihat kecil dan pendek, memberikan kesan sebuah objek terlihat seperti terintimidasi dan lemah.
 - b) *Low-angle*. Seperti namanya, posisi kamera pada sudut ini lebih rendah dari objeknya sehingga menunjukkan objek terlihat lebih besar dan tinggi.

Umumnya *shot* ini digunakan untuk memberikan kesan kepada objek seolah dominan, percaya diri, dan kuat.

- c) *Straight-on angle*. Pada sudut ini, posisi ketinggian kamera sejajar lurus terhadap objeknya sehingga menimbulkan kesan objek yang normal.

Pada dasarnya sinematografi merupakan aspek terpenting dalam dunia audio visual baik dalam bentuk film, serial tv iklan, bahkan animasi. Semua hal tersebut membutuhkan sinematografi untuk membuat dan mengarahkan persepsi penonton terhadap emosi suasana dan cerita di dalamnya (Cinematography in Animation, 2025). Sinematografi dalam animasi dapat dikontrol secara penuh oleh pembuatnya baik dari pencahayaan, pergerakan kamera, bahkan latar animasi. Walaupun demikian, terdapat tantangan pada sinematografi dalam animasi yaitu penggunaan *camera movement* yang tidak realistis sehingga berdampak pada pengalaman menikmati animasi

F. Metode Penelitian

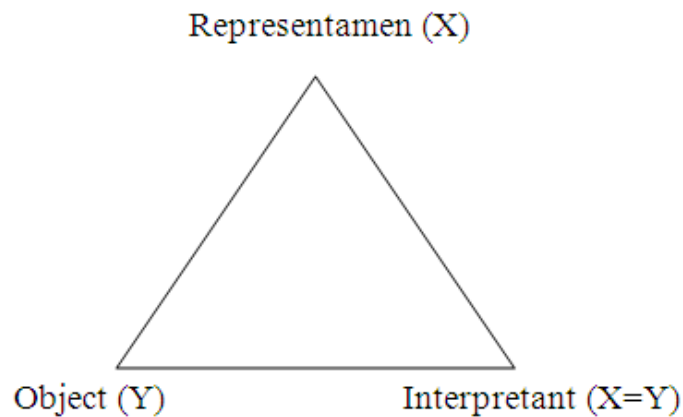
1. Pendekatan dan paradigma penelitian

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif . Kualitatif dapat membantu penelitian untuk menjelaskan sebuah fenomena dalam masyarakat, budaya, sejarah, konflik, dan berbagai fenomena dalam lingkup sosial masyarakat. Dalam penelitian ini, kualitatif dapat membantu peneliti untuk menjelaskan permasalahan yang akan diteliti yaitu representasi rasisme dalam serial anime *Attack on Titan*.

Untuk dapat menganalisis lebih dalam permasalahan yang akan diteliti, peneliti menggunakan analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce. Semiotika dari Peirce menjelaskan bagaimana pemaknaan berbagai macam tanda seperti gambar, teks, suara, simbol, gerakan tubuh, dan berbagai macam tanda lainnya melalui sebuah proses kognitif manusia yang terjadi secara spontan dan dipengaruhi oleh pengalaman manusia itu sendiri. Bagi Peirce proses pemaknaan sebuah tanda oleh manusia melalui tiga tahap yang disebut sebagai proses triadik yang terdiri dari representamen, objek, dan interpretan. Proses inilah yang dinamai oleh Peirce sebagai proses semiosis (Elu, 25).

2. Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce merupakan seorang filsuf dari Amerika Serikat yang lahir pada tahun 1839. Peirce berasal dari keluarga intelektual. Ayahnya bernama Benjamin seorang profesor matematika yang ada di Harvard. Peirce sendiri menekuni berbagai bidang ilmu yang meliputi, ilmu pasti dan alam, astronomi, kimia, agama, psikologis, dan linguistik. Oleh karena banyak bidang ilmu yang ia tekuni, Peirce banyak membuat tulisan-tulisan yang membahas berbagai macam masalah yang sebenarnya tidak saling berkaitan (Sobur, 2003). Sebagai seorang tokoh yang terkenal karena teori mengenai tanda, Peirce mengemukakan bahwa semiotika adalah studi yang mempelajari mengenai tanda dan segala sesuatu yang berkaitan dengan tanda itu sendiri, meliputi pengiriman dan penerimaan tanda, cara tanda berfungsi, dan hubungan antar tanda-tanda. Bagi Peirce, penalaran manusia sering kali dilakukan melalui tanda. Peirce menyamakan logika sebagai sebuah semiotika dan semiotika dapat ditempatkan di berbagai macam tanda (Nawiroh Vera, 2014).



Gambar 1.1 Trikonomi Semiosis Charles Sanders Pierce

(Sumber:
<https://www.muradmaulana.com/2016/09/mengenal-pemikiran-charles-sanders.html>)

Tanda dan pemaknaan bagi Peirce bukanlah sebuah struktur melainkan sebuah proses kognitif yang didapatkan oleh pancaindra dan disebut sebagai semiosis (Hoed, 2014). Semiosis dalam prosesnya melalui tiga tahap yaitu representamen, object, dan interpretan. Pada tahap pertama, seseorang memahami dan menyerap aspek representamen dari sebuah tanda melalui pancaindranya. Masuk pada tahap kedua Dimana seseorang mengaitkan tanda yang dilihatnya dengan kognisi yang terbentuk dari pengalaman orang tersebut (hal ini disebut object). Terakhir pada tahap ketiga seseorang mengartikan atau menerjemahkan objek berdasarkan keinginannya. Tahap ketiga ini

disebut sebagai interpretamen. Bagi Peirce semiosis tidak berakhir di interpretan melainkan dapat menjadi representamen baru yang kemudian akan menjadi object baru, membentuk interpretan baru, dan begitu pun seterusnya. Peirce menyebut hal ini dengan *unlimited semiosis* (Hoed, 2014).

Melalui metode semiotika model Charles Sanders Peirce, peneliti mencoba mengkaji unsur-unsur rasisme yang di representasikan dalam bentuk bahasa, lisan, simbol, maupun tindakan yang ada pada serial anime *Attack on Titan*. Realitas rasisme yang terjadi pada dunia nyata menjadi pemahaman peneliti untuk melihat berbagai bentuk rasisme yang pada subjek penelitian ini akan di representasikan.

3. Analisis Data

Melalui pendekatan kualitatif,, peneliti akan menganalisis dan mengkaji data-data yang didapatkan dengan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Melalui teori trikonomi milik Peirce akan membantu peneliti dalam menentukan perilaku atau tindakan yang tergolong ke dalam rasisme. Teori rasisme juga akan menjadi landasan dan juga acuan batasan bagi peneliti untuk mengetahui apa saja yang tergolong dalam perilaku atau tindakan rasisme.

Berdasarkan teori trikonomi milik Peirce, peneliti akan melakukan menganalisis melalui tiga tahap yaitu representamen, object, dan interpretan. Dalam tahap pertama yaitu representamen, peneliti menentukan tanda-tanda yang muncul dalam scene yang diteliti. Kemudian peneliti mencatat semua tanda yang muncul seperti, simbol, musik, *shot* dan *angle* kamera, hingga perilaku dan tindakan tokoh.

Setelah tahap representamen, proses semiosis berlanjut ke tahap object. Pada tahap ini, peneliti memahami makna dari tanda-tanda yang muncul berdasarkan kognisi peneliti yang telah terbentuk melalui pengalaman peneliti. Pada tahapan ini, pemaknaan yang muncul merumpakan makna yang sudah melekat pada tanda tersebut dan dimaknai secara spontan oleh peneliti. Dalam pengkajian sebuah *scene*, tanda-tanda yang muncul dimaknai sebagai satu kesatuan makna yang sama mengingat, *scene* berisikan rangkaian adegan yang memiliki berbagai macam tanda. Tanda-tanda yang sudah dimaknai secara spontan berdasarkan kognisi peneliti akan memasuki tahap akhir dari proses semiosis, yaitu interpretan.

Tahap ketiga inilah peneliti menerjemahkan lebih jauh tanda-tanda yang dirasakan oleh panca Indera. Peneliti mengkaji lebih jauh makna dibalik makna (object) dengan menghubungkannya ke dalam konteks rasisme dengan memperhatikan kerangka teori yang digunakan. Tahapan ini tentunya tidak dikaji secara sembarang, melainkan sebuah proses pemaknaan yang lebih jauh dengan melibatkan pengalaman peneliti dalam menonton anime ini dan juga kerangka teori yang digunakan sebagai batasan dalam penelitian.

Setelah peneliti mengkaji potongan *scene* secara utuh (berisikan rangkaian adegan) yang memiliki unsur rasisme, peneliti mengkaji makna secara luas mengenai unsur rasisme yang terjadi kemudian mengkategorikan bentuk rasisme yang terjadi dalam *scene* tersebut. Selanjutnya peneliti menarik kejadian nyata dalam realitas sosial yang serupa dan sama dengan *scene* yang sedang dikaji sebagai sebuah representasi nyata dari apa yang terjadi di dalam anime *Attack on Titan*. Terakhir, peneliti menyimpulkan kesamaan peristiwa atau kejadian rasisme yang terjadi di *Attack on Titan* sebagai bentuk representasi dari realitas sosial.

Contoh analisis semiosis trikonomi milik Peirce



Gambar 1. 2 Contoh Analisis Trikonomi Pierce Pada Scene Anime Attack on Titan
(Sumber: Bstation)

Pada tahap pertama, peneliti melihat berbagai tanda yang muncul dalam *scene* ini, seperti ekspresi, seseorang yang melempar botol, dan juga sikap orang-orang yang berada dibelakang seorang pelempar. Tanda yang dilihat oleh peneliti kemudian dicatat sebagai representamen seperti berikut:

Representamen: Ekspresi, seseorang melempar botol, dan sikap orang-orang dibelakang pelempar.

Setelah itu masuklah pada tahap selanjutnya yaitu object. Pada tahap inilah peneliti memaknai tanda-tanda yang muncul sebagai satu kesatuan makna sesuai dengan kognitif peneliti seperti berikut ini

Object: Orang Eldia mencoba menangkis botol yang dilempar oleh seseorang berdarah Marley ke arahnya namun, sikap orang-orang disekitarnya tak acuh terhadap perilaku orang Marley tersebut.

Tahap Akhir adalah interpretan. Tahap inilah peneliti mengkaji lebih jauh mengenai tanda-tanda yang muncul dengan mengubungkannya kedalam konteks rasisme seperti berikut:

Interpretan: Orang-orang Marley melakukan tindakan kasar kepada orang-orang Eldia seolah tindakan tersebut merupakan tindakan yang benar dan sudah tabu. Hal ini dapat dilihat dari respon orang-orang disekitarnya.

Setelah satu adegan dikaji maka adegan adegan berikutnya juga dikaji dengan cara yang sama sampai semua adegan dalam potongan *scene* yang diteliti selesai dikaji semua. Potongan scene yang telah dikaji dengan mekanisme yang sama, maka peneliti akan mengkaji secara utuh dan menyimpulkan mengenai makna dari tanda-tanda yang muncul dalam potongan *scene* tersebut. Peneliti akan mengkategorikan bentuk rasisme yang terjadi dalam potongan *scene* yang dikaji sesuai dengan kerangka teori yang digunakan. Kemudian peneliti akan menghubungkan kejadian atau peristiwa rasisme di dalam *scene* tersebut ke realitas sosial yang juga memiliki kesamaan rasisme. Hal inilah yang kemudian menjadi representasi bentuk rasisme dari realitas sosial.

4. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini akan mengambil delapan potongan *scene* dari sebagian episode yang mengandung unsur rasisme yang paling kuat dan kompleks diantara episode lainnya. Peneliti akan melihat semua episode dari musim satu sampai musim empat dan akan menyeleksi sebagian episode yang mengandung *scene* rasisme

yang kuat dan kompleks. *Scene* yang telah diseleksi akan menjadi bahan penelitian bagi peneliti untuk mengkaji representasi rasisme yang ada di dalamnya.

Peneliti akan melihat dan menentukan *scene* mana saja yang akan diambil sebagai sebuah data untuk dikaji berdasarkan kekompleksitasan unsur-unsur rasisme yang terkandung di dalamnya. Kekompleksitasan tersebut juga berdasarkan dari unsur-unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berhubungan dalam membentuk atau membangun sebuah film. Unsur naratif yang ada pada film meliputi tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu. Unsur sinematik *Mise-en-scene*, Sinematografi, *editing*, dan suara.

BAB II

GAMBARAN UMUM

A. Profil Serial Anime *Attack on Titan*



Gambar 2.1 Poster manga
Attack on Titan
(Sumber: <https://www.gramedia.com>)

Anime *Attack on Titan* merupakan sebuah karya animasi digital yang berasal dari negara Jepang. Pada mulanya, anime ini diadaptasi dari manga (komik Jepang) dengan judul yang sama karya Hajime Isayama pada tahun 2009 dan diterbitkan di majalah *Bessatsu Shinen Magazine*. Barulah pada tanggal 7 April 2013 anime *Attack on Titan* mulai diproduksi oleh sebuah studio animasi lokal Jepang yaitu Wit Studio. Wit Studio sendiri memproduksi 3 dari 4 musim serial anime *Attack on Titan* dengan total episode yang diproduksi berjumlah 59 episode. Saat masuk musim ke 4 tahun 2020 produksi anime ini berganti studio animasi ke MAPPA Studio dengan total episode 30 episode.

Attack on Titan terdiri dari 4 musim yang setiap musimnya memiliki sinopsis dan alur ceritanya masing-masing namun saling berkaitan secara linear dengan setiap musimnya. Musim pertama memiliki total 25 episode yang diproduksi dan ditayangkan pada bulan April hingga September 2013. Pada musim kedua terdapat total 12 episode yang diproduksi dan ditayangkan pada bulan April hingga Juni tahun 2017. Tahun 2018 masuk ke musim ketiga dengan total 22 episode namun dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama ditayangkan dari

bulan Juli hingga Oktober dari episode pertama hingga episode dua belas. Bagian kedua ditayangkan pada bulan April hingga Juli tahun 2019 dimulai dari episode tiga belas hingga episode dua puluh dua. Terakhir yaitu musim keempat dengan jumlah 30 episode termasuk 2 episode spesial. Seperti musim ketiga, pada musim keempat ini dibagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama dimulai dari episode pertama hingga episode enam belas yang ditayangkan dari bulan Desember 2020 hingga Maret 2021. Bagian kedua ditayangkan pada bulan Januari 2022 hingga April 2022 dimulai dari episode tujuh belas hingga episode dua puluh delapan. Barulah episode spesial pertama ditayangkan pada tanggal 4 Maret 2023 dan episode spesial kedua ditayangkan pada tanggal 5 November 2023.

Secara garis besar, anime ini menceritakan sebuah konflik berkepanjangan umat manusia yang berakibat timbulnya rasa benci antar ras hingga terjadinya tindakan rasisme dan perang. Konflik yang tak berkesudahan melibatkan sebuah kekuatan yang tak pernah dijumpai sebelumnya, yaitu kekuatan titan. Munculnya kekuatan titan yang dikuasai oleh ras Eldia justru memperparah keadaan dan membuat ras Eldia ditakuti dan dibenci oleh ras dan bangsa lain. Hingga akhirnya ras Eldia memiliki raja baru yang bersumpah akan mengakhiri perang dan tidak lagi menggunakan kekuatan titan untuk menyerang musuh-musuh mereka. Raja ini pun membawa sebagian kaum Eldia ke sebuah pulau bernama Paradise dan sebagian lagi ditinggal dan pulau libero (wilayah bangsa Marley). Saat itulah kaum Eldia akhirnya terbagi menjadi dua yaitu Eldia Paradise yang dicap sebagai para iblis dan Eldia libero yang diperlakukan rasis oleh ras dan bangsa lain secara diskriminasi akibat dari peperangan yang ras Eldia lakukan terhadap ras lain.

Cerita yang kompleks dan terstruktur membuat banyak orang tertarik untuk mengikuti serial ini dari awal hingga akhir. Banyak semua orang dari seluruh penjuru dunia, menikmatinya hingga banyak memunculkan *trend* di sosial media. Kepopuleran anime ini membuatnya mendapatkan berbagai penghargaan. Beberapa penghargaan yang pernah diraih seperti penghargaan dari Tokyo Anime Award Festival tahun 2014 dalam *Television Category* (Tokyo Anime Award, n.d.).

Adapun dari IGN Award memberikan penghargaan kepada *Attack on Titan* sebagai nominasi anime terbaik 2017, lalu tahun 2018 masuk nominasi episode anime terbaik (episode: Ruler of the Walls), hingga tahun 2019 menjadi pemenang sebagai anime terbaik (IGN Summer Movie Award, 2026). Adapun dari Crunchyroll Anime Awards (penghargaan

anime terbesar dunia) pada tahun 2022 memberikan penghargaan kepada *Attack on Titan* dengan kategori Anime of The Year (Crunchyroll News, 2022). Pada tahun 2024, *Attack on Titan* mendapat penghargaan dari Hollywood Critics Awards 2023 dalam kategori serial animasi *streaming* terbaik (Aditya, 2024). *Attack on Titan* menjadi anime pertama dan satu-satunya yang berhasil memenangkan penghargaan ini. Masih banyak lagi penghargaan yang diterima oleh anime ini di berbagai kategori.

Hal ini membuktikan bahwa baik dari segi cerita maupun visual, anime *Attack on Titan* menjadi salah satu karya animasi terbaik yang pernah ada. Hal ini tidak bisa lepas dari ide cemerlang dan tangan kreatif Hajime Isyama. Seorang yang telah membuat anime ini digemari di seluruh dunia.

B. Sinopsis *Attack on Titan*

1. Musim 1



Gambar 2.2 Poster Anime
Attack on Titan Musim 1

(Sumber:

<https://www.witstudio.co.jp/works/2014/11/47.html>)

Pada musim pertama yang diluncurkan pada tahun 2013 dengan total 25 episode, memperkenalkan sebuah dunia yang dimana manusia hidup di dalam tiga tembok raksasa yang melingkar. Setiap tembok tersebut memiliki namanya masing-masing. Tembok terluar diberi nama tembok Maria, tembok yang di tengah diberi nama tembok Rose, dan

tembok yang terdalam diberi nama tembok Shina. Tembok-tembok raksasa inilah yang melindungi umat manusia dari serangan Titan, sebuah makhluk raksasa yang tidak memiliki kecerdasan seperti manusia namun memiliki insting untuk menangkap dan memakan manusia. Pada musim pertama inilah penonton diperkenalkan dengan tiga tokoh yaitu Eren Yeager, Mikasa Ackreman, dan Armin Arlert.

Eren Yeager sebagai tokoh utama memiliki cita-cita untuk melihat dunia di luar tembok karena selama ini umat manusia dilarang untuk keluar tembok karena banyaknya titan yang berkeliaran di luar sana. Hingga akhirnya mereka bertiga memutuskan untuk bergabung dengan pasukan militer yang bertugas untuk memburu dan menghabisi titan. Pasukan ini diberi nama sebagai pasukan pengintai. Keputusan itu mereka ambil setelah kampung halaman mereka yang berada di dinding Maris hancur karena dijebol oleh sebuah titan yang berbeda dengan titan pada umumnya. Pada musim ini cerita berfokus pada peperangan melawan titan, namun telah memperlihatkan sedikit konflik sosial terutama setelah tragedi jebolnya tembok Maria. Perbedaan masyarakat yang tinggal di setiap tembok menunjukkan adanya ketimpangan sosial hingga menyebabkan diskriminasi.

2. Musim 2



Gambar 2.3 Poster anime
Attack on Titan musim 2

(Sumber:

<https://www.witstudio.co.jp/works/2017/04/61.html>)

Setelah musim pertama yang mengisahkan perjalanan umat manusia untuk terus hidup di balik tembok dari serangan para titan terutama setelah tembok maria dijebol oleh titan, musim kedua dengan jumlah 12 episode ini menceritakan tentang perjuangan pasukan pengintai yang berusaha mengungkap misteri mengenai titan dan mencoba mengungkapkan kebenaran yang selama ini disembunyikan. Rasa curiga antar pasukan pengintai menambah kekacauan yang ada. Rasa curiga ini disebabkan oleh terungkapnya kebenaran bahwa dua orang yang ada di pasukan pengintai merupakan manusia yang dapat berubah menjadi titan dan bertanggungjawab atas tragedi jebolnya tembok Maria di awal episode.

Pada musim kedua juga menceritakan masa lalu Ymir seorang tokoh yang juga merupakan seorang manusia yang memiliki kemampuan untuk berubah menjadi titan. Tidak hanya itu, melalui cerita masa lalu Ymir, mengungkapkan adanya hubungan antara dia dengan seorang Perempuan bangsawan bernama Historia Reiss yang nantinya akan menjadi bagian terpenting pada musim ketiga. Hal ini membuat cerita yang ada menjadi rumit dan sangat penuh konflik.

3. Musim 3



Gambar 2.5 Poster anime
Attack on Titan musim 3
bagian 1

(Sumber:
<https://www.witstudio.co.jp/works/2018/07/71.html>)



Gambar 2.4 Poster anime
Attack on Titan musim 3
bagian 2

(sumber:
https://myanimelist.net/anime/38524/Shingeki_no_Kyojin_Season_3_Part_2/pics)

Pada musim ketiga yang terbagi menjadi dua bagian memiliki fokus ceritanya pada kedua bagian. Bagian pertama dari musim ini berfokus pada permasalahan konflik politik yang terjadi di kerajaan dan perjuangan untuk mengungkapkan sejarah sebenarnya yang selama ini disembunyikan oleh pihak kerajaan. Saat musim ketiga inilah sebuah kebenaran terungkap bahwa pihak kerajaan selama ini menyembunyikan kekuatan titan pendiri. Sebuah titan yang mampu mengendalikan seluruh titan yang ada di dunia dan memiliki kemampuan spesial untuk memanipulasi ingatan manusia. Eren Yeager sebagai tokoh utama akhirnya menyadari kekuatan yang dia miliki ternyata memiliki hubungan dengan titan yang disembunyikan pihak kerajaan selama ini melalui hubungan dengan ayahnya yaitu Grisha Yeager. Konflik memasuki puncaknya saat pasukan pengintai memutuskan untuk menggulingkan pemerintah yang selama ini memimpin mereka dan membentuk pemerintah baru yang lebih terbuka.

Masuk pada bagian kedua dari musim ketiga ini, cerita berfokus pada misi yang akan dilakukan oleh pasukan pengintai yaitu misi perebutan tembok maria sekaligus membongkar kebenaran lain mengenai titan yang disembunyikan di dalam ruang bawah tanah rumah milik Grisha Yeager yang berada tepat di bawah rumahnya yang telah hancur karena serangan titan. Dalam misi ini pasukan pengintai tidak hanya berhadapan dengan titan yang biasa ditemui. Pasukan pengintai harus berhadapan dengan jenis titan yang memiliki kecerdasan seperti titan yang dimiliki oleh Eren.

4. Musim 4



Gambar 2.7 Poster anime Attack on Titan musim 4 bagian 1

(Sumber: <https://www.mapppa.co.jp/en/works-en/#shingekinokyojin-final>)



Gambar 2.6 Poster anime Attack on Titan musim 4 bagian 2

(Sumber: <https://www.mapppa.co.jp/en/works-en/#shingeki-final-part2>)



Gambar 2.9 Poster anime Attack on Titan musim 4 bagian 3

(Sumber: <https://www.mapppa.co.jp/en/works-en/#works-1804>)



Gambar 2.8 Poster anime Attack on Titan musim 4 bagian 4

(Sumber: <https://www.mapppa.co.jp/en/works-en/#works-1804>)

Musim keempat *Attack on Titan* menjadi musim terakhir dari serial anime ini walaupun terbagi menjadi empat bagian namun dalam setiap bagian pada musim keempat

ini memiliki fokus cerita yang sama. Pada musim keempat ini menceritakan konflik umat manusia yang tinggal di pulau Paradise tidak lagi terhadap titan, melainkan terhadap manusia yang tinggal di luar pulau mereka. Selain itu, transformasi karakter para tokoh dan juga latar cerita. Latar cerita yang sebelumnya di pulau Paradise berpindah ke sebuah kota yang bernama kota libero. Kota libero sendiri merupakan sebuah kota yang ditinggali oleh penduduk bangsa Marley dan Eldia. Bangsa Marley merupakan sebuah bangsa yang menjadi musuh bangsa Eldia di masa lalu. Namun bangsa Eldia yang tinggal di kota ini mendapatkan perlakuan diskriminasi dan juga hanya dijadikan alat untuk berperang. Tidak hanya perubahan pada latar cerita saja bahkan pada bentuk pertempuran yang dilakukan pada musim-musim sebelumnya juga turut berubah menjadi sebuah pertempuran alat perang yang lebih canggih

Pada musim keempat ini juga terjadi pertarungan ideologi antara sesama bangsa Eldia, yang membuat konflik terjadi lagi dipetakan-petakan dalam konteks ras, namun berubah menjadi sebuah konflik kepentingan. Konflik moral dan psikologis menjadi bumbu yang menambah kekuatan dari cerita musim ini. Banyak sekali plot yang dihadirkan pada musim ini yang memperkuat alur cerita dan menjadi penutup dari cerita *Attack on Titan*.

C. Tokoh dan Watak Tokoh

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan sebagian tokoh yang memiliki peran penting dan pengaruh besar dalam alur cerita serial anime *Attack on Titan*. Peneliti juga akan menjelaskan beberapa poin penting mengenai sebagian tokoh dan akan menjelaskan secara detail mengenai karakter pada setiap tokoh.

1. Eren Yeager



Gambar 2.10 Eren Yeager

(Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com>)

Eren Yeager atau di panggil dengan nama Eren, merupakan tokoh utama dalam serial anime *Attack on Titan*. Dalam ceritanya, Eren memiliki karakter yang keras kepala namun memiliki kepedulian yang besar terhadap orang-orang di sekitarnya. Selain itu Eren adalah sosok yang memiliki rasa ingin tahu dan keinginan yang kuat. Walaupun demikian, Eren memiliki sifat pendendam sehingga dia tumbuh sebagai sosok yang memiliki mimpi untuk

membalaskan rasa sakit yang pernah dia dan teman-temannya rasakan. Saat tumbuh dewasa, Karakter Eren yang awalnya dapat bersikap hangat dengan teman-temannya bertransformasi menjadi karakter yang dingin namun tetap dengan keinginan balas dendamnya.

2. Mikasa Ackerman



Gambar 2.11 Mikasa Ackerman

(Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com>)

Mikasa Ackerman atau dipanggil dengan nama Mikasa, merupakan salah satu karakter kunci yang ada pada serial anime *Attack on Titan*. Mikasa merupakan teman Eren dan sudah tinggal bersama keluarga Eren sejak kecil. Dalam ceritanya, Mikasa dikenal sebagai sosok yang dingin, Tangguh, dan berkarisma. Kedekatannya dengan Eren membuatnya menaruh perhatian lebih kepada Eren daripada ke orang lain. Tidak hanya itu, apa pun yang Eren lakukan, Mikasa akan terus berada di samping Eren agar dia bisa melindungi Eren dari hal apa pun. Kepribadian dia yang demikian, membuatnya menjadi sosok yang sulit menentukan pilihannya sendiri karena ia terus mengikuti Eren kemanapun Eren pergi. Selain karena kedekatannya dengan Eren yang membuatnya memiliki kepribadian demikian, Mikasa disinyalir memiliki rasa sayang terhadap Eren.

3. Armin Arlert



Gambar 2.12 Armin Arlert

(Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com>)

Armin Arlert atau dipanggil dengan nama Armin, merupakan salah satu dari karakter kunci yang ada pada serial anime *Attack on Titan*. Armin merupakan teman dekat Eren dan Mikasa sejak kecil. Sejak kecil Armin memiliki kecerdasan yang luar biasa dan mampu berpikir secara cepat dan tepat. Sayangnya Armin tidak sekuat Eren dan Mikasa, dia adalah sosok yang lemah dan memiliki rasa ketakutan dalam hal apa pun. Sehingga keputusan atau tindakan apa pun yang dia ambil, walaupun tepat namun Armin memiliki ketakutannya sendiri. Walaupun demikian, Armin adalah karakter yang cepat membaca situasi sehingga teman-temannya memiliki kepercayaan yang tinggi kepada Armin untuk menentukan langkah apa yang harus diambil.

4. Jean Kirschtein



Gambar 2.13 Jean Kirschtein

(Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com>)

Jean Kirschtein merupakan salah satu karakter kunci yang ada di serial anime *Attack on Titan*. Jean pertama kali bertemu dengan Eren, Mikasa, dan Armin saat mereka masih menjadi kadet. Pada awal kemunculannya Jean dikenal sebagai orang yang egois dan ingin dilirik oleh semua orang. Selama dia menjadi kadet dia selalu menggunakan cara kekerasan saat posisinya terdesak ditambah dengan sifat dia yang pemaarah. Di sisi lain, Jean mampu menunjukkan karakter kepemimpinannya dan mampu membaca situasi walaupun tidak sepeka Armin. Karakter kepemimpinan yang dimiliki Jean menjadikannya seorang yang dapat memahami orang lain.

5. Connie Springer



Gambar 2.14 Connie Springer

(Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com>)

Connie Springer atau dipanggil dengan nama Connie, merupakan salah satu tokoh yang menjadi teman Eren saat mereka masih menjadi kadet. Connie digambarkan sebagai seseorang yang gampang beradaptasi dengan orang lain dan memiliki rasa semangat yang kuat. Terkadang Connie melakukan tindakan ceroboh yang kadang kala itu dilakukan secara sendirinya tanpa disadari.

6. Sasha Braus



Gambar 2.15 Sasha Braus

(Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com>)

Sasha Braus atau lebih akrab di sapa dengan nama Sasha adalah karakter yang penuh humor, ceroboh, dan tidak mudah ditebak. Walaupun demikian, Sasha adalah orang yang ramah dan memiliki rasa keberanian yang kuat. Karakternya yang pemberani ini terbentuk karena dia tinggal di sebuah desa yang berada di hutan. Hal ini juga di dorong oleh didikannya ayahnya yang seorang pemburu. Hal inilah yang menjadikan Sasha sebagai sosok pemberani. Pada suatu ketika Sasha pernah mencuri daging dari Gudang perwira militer yang membuat teman-temannya tercengang atas tindakannya itu.

7. Rainer Braun

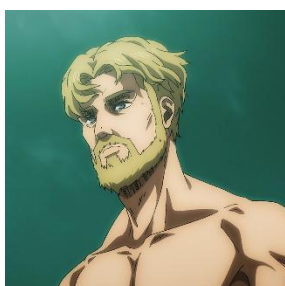


Gambar 2.16 Rainer Braun

Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com/>

Rainer Braun atau disapa dengan nama Rainer, merupakan seorang tokoh berbangsa Eldia namun lahir dan tinggal di benua Marley. Dia adalah salah satu tokoh kunci yang ada di serial anime *Attack on Titan*. Rainer adalah seorang tokoh yang memiliki karakter yang peduli dan senang membantu teman-temannya. Loyalitasnya yang tinggi membuatnya dipercaya oleh teman-temannya dan atasannya. Sayangnya Rainer memiliki kepribadian ganda. Hal ini disebabkan karena Rainer yang ditugaskan untuk menghancurkan dinding di pulau Paradise dan menyusup ke masyarakat Eldia Paradise, mempengaruhi kondisi psikologisnya yang membuatnya merasa bagian dari masyarakat Eldia Paradise.

8. Zeke Yeager



Gambar 2.17 Zeke Yeager

Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com/>

Zeke Yeager atau biasa dipanggil Zeke, merupakan kakak tiri Eren Yeager dari istri pertamanya Grisha Yeager (ayah Eren) yaitu Dina Fritz. Zeke berasal dari tempat yang sama seperti Rainer, yaitu bangsa Eldia yang tinggal di benua Marley. Zeke adalah sosok yang keras dan kejam. Dia tidak mempedulikan orang lain bahkan dia tidak ragu untuk mencelakakan orang lain asalkan tujuan dia dapat terwujud. Selain itu dia memiliki sifat-sifat kepemimpinan yang membuatnya lebih senang memberi perintah tetapi jika perintahnya tidak dituruti dia tidak segan menggunakan cara kekerasan.

Kepribadiannya yang demikian juga didukung oleh kecerdasannya yang mampu berpikir taktis dan strategis. Kecerdasannya itu juga yang membuat dia memiliki karakter licik.

9. Theo Magath



Gambar 2.18 Theo Magath

Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com/>

Theo Magath atau akrab disapa Magath adalah salah seorang petinggi militer negara Marley berpangkat Jenderal. Dia bukanlah seorang berbangsa Eldia seperti tokoh lainnya. Dia murni seorang yang memiliki darah Marley. Walaupun demikian, Magath memiliki perbedaan dengan orang-orang Marley lainnya. Orang-orang Marley pada umumnya bersikap rasial kepada kaum Eldia, namun Magath memiliki pemikiran dan sikap tersendiri kepada bangsa Eldia. Dia masih memiliki pandangan bahwa orang-orang Eldia memiliki hak yang sama seperti bangsa Marley. Latar belakangnya sebagai militer membuatnya memiliki kepribadian yang tegas dan patuh kepada atasan. Selain itu dia juga memiliki rasa kepedulian yang besar terutama terhadap para prajurit yang ada di bawah perintahnya. Sebagai seorang jenderal, Magath tak pernah ragu dalam mengambil keputusan dan dia berpegang teguh terhadap apa yang ada di dalam pikirannya.

10. Gabi Braun



Gambar 2.19 Gabi Braun

Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com/>

Gabi Braun atau kerap disapa Gabi, adalah seorang tokoh yang berasal dari keluarga yang sama seperti Rainer. Dia adalah seorang anak dari bangsa Eldia yang tinggal di benua Marley dan direkrut menjadi seorang prajurit Marley. Gabi memiliki karakter yang keras kepala, penuh rasa percaya diri dan semangat yang tinggi. Gabi pun memiliki keberanian yang besar untuk seukuran seorang anak kecil di medan pertempuran. Tidak hanya itu, Gabi dibekali dengan kecerdasan yang hebat dalam hal pertempuran. Rasa percaya dirinya ini membuat ini menjadi orang yang sombong dan ingin selalu tampil sempurna di depan orang lain. Dia pun adalah seseorang yang dipenuhi rasa kebencian terutama terhadap kaum Eldia yang tinggal di pulau Paradise. Rasa kebenciannya itu tumbuh karena doktrin dari keluarga dan negara kepada dirinya. Saat berada di pulau Paradise,

karakter Gabi yang penuh akan kebencian dan keras kepala bertransformasi menjadi pribadi yang merasa bersalah dan penuh penyesalan. Gabi pun akhirnya memiliki sifat yang lembut dan mau peduli terhadap orang lain.

11. Falco Grice



Gambar 2.20 Falco Grice

(Sumber: <https://attackontitan.fandom.com>)

Falco Grice atau yang sering dipanggil dengan Falco adalah salah seorang anak-anak yang menjadi prajurit sama seperti Gabi. Falco berasal dari kaum Eldia yang tinggal di benua Marley. Falco bukanlah seorang prajurit yang cerdas dan unggul seperti Gabi namun dia memiliki keberanian yang kuat dan juga peduli dengan semua orang tanpa memandang latar belakangnya. Kepribadiannya yang demikian juga didukung oleh kontrol emosi dia yang baik dan mau mendengarkan dan memahami orang lain. Dia juga dikenal sebagai seseorang yang sopan dan santun kepada orang lebih tua darinya. Hal inilah yang membuat orang lain tertegun dengan kepribadian Falco.

12. Floch Forster



Gambar 2.21 Floch Forster

Sumber: <https://attack-on-titan.fandom.com>)

Floch Forster atau akrab disapa dengan nama Floch adalah salah seorang prajurit pengintai sama seperti Eren, Mikasa, Armin, dan tokoh-tokoh lainnya. Pada awalnya Floch dikenal sebagai seorang yang penakut, blak-blakan, dan tidak memperhatikan perasaan orang lain saat berbicara. Saat pasukan pengintai melakukan serangan besar di benua Marley, kepribadian Floch yang penakut berubah menjadi kepribadian yang pemberani namun tetap blak-blakan terhadap orang lain. Selain itu perubahan karakter yang terjadi pada Floch membuat dirinya menjadi pemimpin pasukan Yeageris. Dia mampu membakar semangat rekan-rekannya dan tidak pernah ragu dalam mengambil keputusan. Loyalitasnya terhadap Eren menjadikan dirinya sebagai salah seorang kepercayaan Eren untuk memimpin fraksi Yeageris dalam merealisasikan tujuan dari Eren dan membangun kerajaan Eldia yang hebat.

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

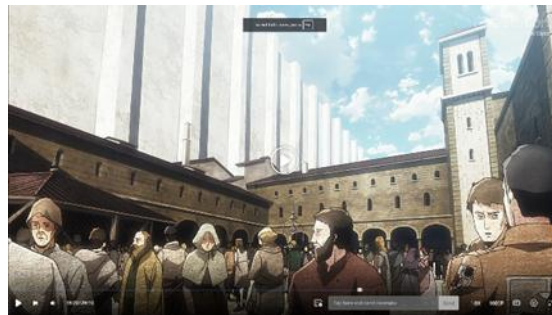
Pada bab ini, peneliti menganalisis tanda-tanda yang terdapat pada *scene* yang ada pada serial *Attack on Titan*. Peneliti akan mengambil dua *scene* dari dua episode setiap musim sebagai unit analisis untuk dikaji. Representamen, object, dan interpretan akan menjadi alat analisis tanda bagi peneliti untuk mengkaji unsur-unsur rasisme yang ada pada serial *Attack on Titan*.

A. Analisis tanda dalam anime *Attack on Titan* pada musim 1

1. Episode 2: Sono Hi -Shiganshina Kanraku

Pada episode ini, peneliti akan mengambil *scene* yang terdapat pada menit 15:25 – 17:24. *Scene* ini menceritakan kondisi penduduk tembok Maria pasca serangan titan di distrik Shiganshina. Semua penduduk tembok Maria mengungsi ke wilayah tembok rose yang tidak terdampak serangan titan. Dalam *scene* ini diperlihatkan penduduk tembok Maria sebagai pengungsi di wilayah tembok Rose sedang mengantre mengambil jatah makanan mereka yang disalurkan oleh pihak militer yang ada di wilayah tembok Rose.

a. Menit 15:29



Gambar 3.1 Pengungsi Dari Tembok Maria di Wilayah Tembok Rose

Representamen: Ekspresi wajah penduduk maria saat berkumpul dalam satu tempat yang sama sebagai pengungsi di wilayah tembok Rose

Object: Penduduk tembok Maria merasakan kesedihan karena kehilangan tempat tinggal mereka dan harus mengungsi ke wilayah tembok Rose

Interpretan: Penduduk tembok Maria akan dikucilkan di wilayah tembok Rose karena status mereka sebagai pengungsi dan bukan menjadi masyarakat asli yang menempati wilayah tembok Rose

b. Menit 16:03



Gambar 3.2 Ekspresi Seorang Prajurit Saat Mendengar Percakapan Armin, Eren, dan Mikasa

Representamen: Ekspresi seorang prajurit saat mendengar dialog antara Armin, Eren, dan Mikasa yang juga bagian dari penduduk tembok Maria

Object: Prajurit tidak senang dengan kehadiran penduduk tembok Maria yang mengungsi di wilayah tembok Rose

Interpretan: Kehadiran penduduk tembok Maria sebagai pengungsi, dianggap sebagai sebuah gangguan bagi para prajurit dan masyarakat lokal wilayah tembok Rose karena berdampak pada kebutuhan makanan yang meningkat secara drastis

c. Menit 16:2



Gambar 3.3 Perkelahian Pengungsi Dari Tembok Maria

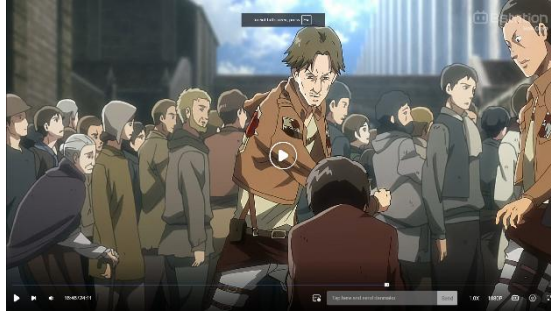
Representamen: Monolog seorang prajurit saat melihat para pengungsi yang bertengkar ketika sedang mengantre mengambil jatah makanan

Prajurit: “Kenapa membagikan makanan kita untuk orang luar. Bagaimanapun juga, titan sudah menembus tembok kota, biarkan mereka (titan) makan lebih banyak, dengan begitu pengemis pun akan berkurang.”

Object: Prajurit memandang rendah para pengungsi tembok Maria dan berharap mereka menjadi makanan titan

Interpretan: Prajurit merasa terganggu dengan kehadiran pengungsi tembok Maria yang membuat para prajurit kerepotan dan masyarakat tembok Rose harus membagikan stok makanan mereka kepada para pengungsi

d. Menit 16:46



Gambar 3.4 Prajurit Tembok Rose Memukul Eren

Representamen: Kekerasan yang dilakukan prajurit kepada Eren yang memiliki status sebagai seorang pengungsi

Object: Perilaku kekerasan yang dilakukan prajurit terhadap Eren dipicu oleh kemarahannya karena ucapan dia mengenai pengungsi ditentang oleh Eren

Interpretan: Prajurit yang merupakan bagian dari pemerintah dan memiliki kuasa lebih besar daripada masyarakat dapat bertindak semau mereka jika ada hal yang menentang mereka. Hal ini juga didukung dengan asal wilayah prajurit tersebut yang berasal dari tembok Rose sehingga prajurit tersebut merasa memiliki kebebasan dalam mengintimidasi seseorang.

e. Menit 16:53



Gambar 3.5 Dua Prajurit Menatap Ke Arah Eren Yang Tergeletak di Tanah

Representamen: Pengambilan sudut kamera dari arah bawah mengarah ke atas dan arah kamera dari sudut pandang Eren

Object: Pengambilan sudut kamera dari arah bawah menunjukkan dominasi dari subjek yang disorot terhadap lawannya (pov dari penonton)

Interpretan: Eren sebagai penduduk tembok Maria yang sedang mengungsi tidak bisa berbuat apa-apa karena tidak memiliki kekuatan untuk melawan perilaku prajurit yang telah mengintimidasinya dengan cara kekerasan

Analisis pada *scene* yang ada pada episode dua musim pertama ini menunjukkan adanya sikap dan perilaku yang dilakukan prajurit kepada pengungsi tembok Maria. Sikap dan perilaku tersebut mengartikan sebuah makna ketidaksukaan prajurit tersebut terhadap kehadiran pengungsi tembok Maria. Sebagai seorang prajurit yang tinggal di tembok Rose dan memiliki kuasa yang lebih daripada penduduk biasa, membuat prajurit tersebut merasa dapat berbuat apa pun kepada orang-orang pendatang. Penduduk Maria tak bisa berbuat apa-apa karena status sosial mereka sebagai pengungsi atau orang-orang pendatang yang tinggal sementara di wilayah orang lain.

Dalam realitas sosial hal serupa juga terjadi pada pengungsi dari Afghanistan di Iran. Sekitar 256.000 warga Afghanistan meninggalkan Iran setelah pemerintah Iran mengumumkan kepada seluruh pengungsi Afghanistan yang tidak memiliki dokumen segera meninggalkan Iran paling lambat 6 Juli 2025. Banyaknya warga Afghanistan yang mengungsi karena konflik di negara mereka menyebabkan timbulnya sentimen anti Afghanistan di Iran. Tidak hanya itu, saat terjadi konflik antara Israel dan Iran, pemerintah Iran menangkap sebagian imigran Afghanistan yang dianggap sebagai mata-

mata Israel. Hal ini tentunya meningkatkan sentimen rasial terhadap warga Afghanistan di Iran. Salah seorang pengungsi Afghanistan mengatakan bahwa “kami takut untuk pergi ke mana pun karena takut dituduh sebagai mata-mata” dalam sebuah wawancara yang dilakukan BBC (Pakzad, 2025).

Meskipun Iran dan Afghanistan memiliki banyak kesamaan dari segi etnis dan budaya namun perilaku rasisme tetap dapat terjadi. Hal yang terjadi pada pengungsi tembok Maria dan pengungsi Afghanistan tergolong ke dalam rasisme yang menyebabkan konflik sosial antar etnis yang memiliki perbedaan kepentingan. Perselisihan yang terjadi antar etnik ini disebabkan perbedaan pelaku yang terlibat mengenai kebutuhan, nilai, dan motivasi (Liliweri, 2005). Pada kasus yang terjadi pada episode dua musim satu ini Eren sebagai pengungsi yang berasal dari wilayah tembok Maria mendapatkan perilaku kekerasan rasial dari prajurit yang berasal dari tembok Rose. Kekerasan rasial merupakan sebuah tindakan yang berbentuk ancaman ataupun intimidasi baik secara fisik, sosial, bahkan psikologis yang diarahkan terhadap suatu individu atau kelompok yang berasal dari ras tertentu (Liliweri, 2005).

2. Episode 6: *Shōjo ga Mita Sekai -Torosuto-ku Kōbōsen* (2)

Pada episode ini peneliti akan mengambil *scene* pada rentang menit 12:27 – 13.30. *Scene* ini menceritakan masa lalu keluarga Mikasa yang dibunuh oleh tiga orang. Kemudian Mikasa diculik untuk diperjual belikan sebagai budak di pasar gelap. Mikasa sebagai orang yang memiliki darah Ackerman (ras yang hampir punah di pulau Paradise) menjadi alasan para penculik untuk menjual Mikasa di pasar gelap.

a. Menit 12:37



Gambar 3.6 Tangan dan Kaki Mikasa Diikat Oleh Para Penculik

Representamen: Kedua tangan Mikasa terikat tali, dan posisi tubuh Mikasa terbaring sejajar dengan kaki seseorang

Object: Mikasa disekap dengan posisi tubuh yang tergeletak di lantai membuat Mikasa tidak bisa bergerak bebas ataupun berusaha untuk kabur

Interpretan: Mikasa sebagai seorang yang memiliki darah ras yang hampir punah diperlakukan secara kasar dan tidak manusiawi. Perlakuan tersebut seolah mengartikan Mikasa sebagai seorang yang lemah dan memiliki kebebasan hidup yang terbatas dengan menahannya dan hendak dijual di pasar gelap sebagai budak

b. Menit 12:43



Gambar 3.7 Seorang Penculik Menginjak Tubuh Mikasa

Representamen: Kaki seorang penculik di atas tubuh Mikasa, gestur tubuh yang agak menduduk ke arah Mikasa, sudut kamera yang tinggi, dan menggunakan long shot

Object: Pengambilan gambar dengan long shot menunjukkan kondisi hubungan antara penculik dan Mikasa. Penculik memberikan perilaku yang tidak manusiawi terhadap Mikasa dan gestur tubuh yang seolah menatap tajam ke arah Mikasa. Sudut kamera yang tinggi memberikan kesan terhadap Mikasa yang sedang terintimidasi

Interpretan: Penculik yang berasal dari ras Eldia (ras mayoritas) memberikan sebuah perilaku tak pantas kepada Mikasa yang merupakan seorang dari ras Ackreman (ras minoritas). Perlakuan tersebut mengartikan bahwa seseorang yang berasal dari ras minoritas dapat diperlakukan dengan cara demikian seolah tak

memiliki harga diri. Selain itu, seseorang yang berasal dari ras minoritas dipandang rendah dari ras mayoritas

c. Menit 13:06



Gambar 3.8 Mikasa Mendengarkan Percakapan Para Penculik

Representamen: Dialog para penculik mengenai Mikasa

Penculik: “Dia satu-satunya dari keturunan “Oriental” (Ackreman) yang berhasil lari masuk ke dalam tembok. Bawa dia ke pasar gelap bawah tanah di Kota Raja untuk dijadikan bahan jualan para bos maniak.”

Object: Dalam dialog ini, pencuri menceritakan latar belakang ras Mikasa, dimana Mikasa merupakan seorang keturunan Oriental (Ackreman) yang akan diperjual belikan kepada bos maniak. Dalam hal ini, dapat dipahami bahwa konteks dari dialog tersebut menerangkan bahwa Mikasa akan dijadikan sebagai seorang budak yang akan melayani majikannya.

Representamen: Sebagai seorang keturunan Ackreman, Mikasa memiliki daya jual sebagai budak, hal ini disebabkan Mikasa berasal dari ras Ackreman yang populasi dari ras ini sudah berkurang. Hal ini mengartikan bahwa seseorang yang berasal dari ras yang berbeda terutama ras yang sudah berkurang populasinya hanya dianggap sebagai makhluk yang dapat diperjual belikan tanpa memperhatikan rasa kemanusiaannya atau lebih tepatnya dianggap sebagai budak.

Analisis pada *scene* ini menunjukkan adanya perilaku kekerasan secara verbal dan non-verbal yang dilakukan oleh seorang penculik yang berasal dari ras Eldia (ras mayoritas) terhadap Mikasa yang berasal dari ras Ackreman (ras minoritas). Perilaku

penculik tersebut menunjukkan bahwa ras Ackreman dipandang rendah dan dianggap sebagai barang yang dapat diperjual belikan. Mikasa hanya bisa terdiam dan tak dapat berbuat apa pun seolah kebebasan hidupnya direnggut oleh orang-orang yang berasal dari ras mayoritas. Dalam masalah ini Mikasa menjadi sebuah produk perdagangan manusia atau *human trafficking*.

Kasus *human trafficking* yang didasarkan pada diskriminasi ras juga terjadi dalam realitas sosial dan sering kali terjadi pada negara-negara yang mengalami penjajahan atau konflik. Salah satu negara yang pernah mengalami kasus ini adalah Libya. Sebagai negara yang berada di utara benua Afrika, Libya menjadi pintu masuk orang Afrika yang ingin menyeberang ke Eropa (Graham-Harrison, 2017). Namun pada tahun 2011 Muammar Gaddafi yang telah memimpin di Libya selama empat dekade akhirnya di kudeta. (Quackenbush, 2017). Pasca runtuhnya Muammar Gaddafi, Libya mengalami krisis perang saudara yang akhirnya memicu perdagangan manusia dan kasus ini baru diketahui tahun 2017 melalui sebuah video yang beredar di internet dimana dalam video tersebut memperlihatkan adanya praktik perdagangan manusia yang terjadi di Libya. Korban perdagangan manusia ini kebanyakan berasal dari negara Afrika yang hendak menyeberang ke Eropa melalui Libya. Namun karena konflik yang terjadi, dan kondisi politik yang tidak stabil mereka malah diculik dan dijadikan budak untuk diperjual belikan. Perdagangan manusia dianggap sebagai sebuah bisnis yang menguntungkan bagi orang-orang di Libya (Quackenbush, 2017).

Apa yang terjadi di Libya dengan yang terjadi pada Mikasa menunjukkan adanya pengambilan paksa hak hidup seseorang atau kelompok yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain yang memiliki latar belakang budaya dan ras yang berbeda. Kasus ini tentunya tergolong ke dalam tindakan rasisme atau secara khusus disebut sebagai kekerasan rasial. Orang-orang Afrika dan Mikasa kedua menjadi korban kekerasan rasial yang mendapatkan kekerasan secara fisik, sosial, dan psikologis yang berdampak pada korban yang merasa tertekan dan terintimidasi (Liliweri, 2005).

B. Analisis tanda dalam anime Attack on Titan pada musim 2

1. Episode 6 : Heishitachi

Pada episode ini, peneliti akan mengambil *scene* yang terdapat pada menit 11:02 – 20:10. *Scene* ini menjelaskan tentang pengkhianatan Rainer dan Berthold dimana selama ini mereka merupakan titan yang menjebol tembok Shina. Pada *scene* ini juga mengungkapkan bahwa Rainer dan Berthold merupakan orang yang berasal dari luar tembok. Mereka berdua selama ini menyamar menjadi masyarakat Eldia yang tinggal di pulau Paradise dan bergabung dalam pasukan pengintai.

a. Menit 18:31



Gambar 3.9 Bendera berkibar kuat dan cuaca yang mendung



Gambar 3.10 Eren, Rainer, Berthold dan Mikasa Berdiri di Atas Tembok dan Perubahan Cuaca Menjadi Terang

Representamen: Tiang bendera yang patah tertiuip angin, angin yang langsung berhenti bertiup setelah tiang bendera patah dan terjatuh, jarak kamera terhadap objek menggunakan *long shot*, perubahan cuaca dari mendung menjadi terang, musik latar yang baru diputar (sebelumnya tidak ada musik latar)

Object: Tanda-tanda yang terdapat pada *scene* ini menunjukkan adanya perubahan suasana dari datar menjadi tegang. Acuan perubahan suasana ini dimulai ketika tiang bendera patah yang dilanjutkan angin mulai berhenti berhembus dan musik latar mulai diputarkan

Interpretan: *Scene* ini menunjukkan adanya kebenaran yang akan diungkapkan sehingga berdampak kepada fokus dari alur cerita. Berdasarkan tanda-tanda yang terjadi pada *scene* ini mengartikan dimulainya sebuah babak baru dalam mengungkapkan teka-teki yang selama ini dicoba untuk dipecahkan oleh pasukan pengintai. Mulainya babak baru ini ditandai dengan jarak kamera yang menggunakan *long shot*. Pada umumnya *long shot* tidak hanya digunakan untuk

menunjukkan kondisi objek dan latarnya secara luas namun juga digunakan untuk membuka atau mengawali cerita. Dalam konteks *scene* ini *long shot* diartikan sebagai sebuah tanda bahwa adanya alur cerita baru

b. Menit 19:02



Gambar 3.11 Percakapan Antara Eren, Rainer, dan Berthold

Representamen: Dialog antara Rainer dan Eren

Rainer: “Pasti gara-gara aku terlalu lama di sini. Gara-gara di kelilingi orang-orang bodoh selama tiga tahun lamanya. Kita Cuma anak kecil yang tidak tahu apa-apa. Aku sudah tidak tahu mana yang benar atau bukan. Tapi yang harus aku lakukan, adalah menghadapi apa yang sudah kulakukan, dan sebagai pejuang, aku harus melakukan tugasku sampai akhir!”

Object: Dalam dialog tersebut, Rainer mengungkapkan jati dirinya yang sebenarnya. Secara tersirat Rainer menyampaikan sebuah fakta bahwa dia selama ini berada dalam lingkungan musuh (pasukan pengintai) yang mempengaruhi psikologis. Hal ini membuat rainer merasa bingung dan bimbang harus berpihak kepada siapa. Selain itu juga, Rainer menyebutkan “gara-gara dikelilingi orang-orang bodoh selama tiga tahun lamanya”, kalimat tersebut menjurus kepada orang-orang teman-teman Rainer yang ada di pasukan pengintai.

Interpretan: Rainer melalui dialognya menjelaskan bahwa Rainer dan Berthold bukanlah orang asli Eldia yang tinggal di pulau Paradise melainkan orang Eldia yang tinggal ditempat berbeda. Tujuan awal kedatangan mereka bukanlah untuk berteman ataupun mengenal budaya Eldia di Pulau Paradise, melainkan ingin menghancurkan orang Eldia yang tinggal di Paradise dengan cara merebut titan

Pendiri. “Orang-orang bodoh” pada dialog Rainer merujuk pada semua orang yang ada di pulau Paradise. Kalimat tersebut muncul dari mulut Rainer disebabkan Rainer terlalu lama menyamar menjadi penduduk Eldia Paradise sehingga membuat kondisi psikologisnya terganggu. Peristiwa pengkhianatan Rainer dan Berthold ini menandakan bahwa Marley berhasil memberikan doktrin mengenai masyarakat Eldia di Paradise kepada Eldia yang ada di Libero

Scene ini menjadi awal dari alur cerita yang baru dimana pasukan pengintai yang selama ini mencoba untuk mengungkapkan teka-teki mengenai umat manusia mulai menemui titik terang. Tidak hanya itu ucapan rainer mengenai “dikelilingi orang-orang bodoh” menjadi sebuah tanda bahwa adanya sebuah pandangan negatif yang bersifat rasial kepada masyarakat Eldia yang ada di pulau Paradise. Perlu diketahui bahwa Rainer dan Berthold bukanlah orang Eldia yang berasal dari pulau Paradise. Mereka adalah orang-orang Eldia yang tinggal di kota Libero, sebuah kota yang berada di Negara Marley.

Rainer dan Berthold yang merupakan bangsa Eldia yang tinggal di kota Libero, memiliki pandangan negatif terhadap masyarakat Eldia yang tinggal di pulau Paradise. Hal ini bisa jadi disebabkan adanya doktrin yang dilakukan oleh bangsa Marley terhadap masyarakat Eldia yang tinggal di negara mereka. Hal ini dapat dibuktikan dengan kebenaran yang diungkap Rainer dalam *scene* ini mengenai identitas mereka, tempat asal Dia dan Berthold, serta tujuan mereka datang ke pulau Paradise.

Dalam dunia nyata, peristiwa pengkhianatan Rainer dan Berthold juga terjadi pada etnis Uyghur di China. Pemerintah China merekrut beberapa orang etnis Uyghur sebagai mata-mata untuk mengawasi masyarakat etnis Uyghur. Mereka berani mengkhianati sesama etnisnya untuk bertahan hidup di tengah penindasan yang dialami masyarakat etnis Uyghur. Peristiwa pengkhianatan ini terungkap melalui laporan kesaksian korban dan adanya dokumen yang bocor. Berdasarkan kedua hal tersebut, informan Uyghur dipaksa untuk melaporkan keluarga serta tetangga mereka atas dasar tuduhan ekstrimisme yang menyebabkan adanya konflik di dalam etnis Uyghur.

Berdasarkan kedua peristiwa di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi konflik sesama etnis yang disebabkan adanya sosialisasi rasial. Sosialisasi rasial menurut Liliweri

adalah sebuah segi sosialisasi yang mengandung pesan-pesan yang ditujukan secara khusus dan praktis terkait sifat-sifat dari kedudukan suatu ras dan etnik dari kelompok masyarakat tertentu (Liliweri, 2005). Doktrinisasi serta paksaan yang dilakukan bangsa Marley terhadap orang-orang Eldia dan Pemerintah Cina terhadap etnis Uyghur menjadi penyebab terjadi konflik sesama Ras/Etnis. Dalam cerita *Attack on Titan*, bangsa Marley memberikan doktrin mengenai ras Eldia sebagai sebuah ras iblis dan rendahan.

2. Episode 10: Shiritai Koto

Pada episode ini peneliti akan mengambil *scene* yang terdapat pada menit 12:12–13:12. *Scene* ini menceritakan tentang masa lalu Ymir sebagai seorang anak gelandangan yang dijadikan sebagai seorang ratu dalam kelompok kecil masyarakat Eldia. Kelompok tersebut bahkan bersujud dan melayani Ymir selayaknya seorang ratu. Hal itu mereka lakukan karena mereka percaya bahwa Ymir merupakan seseorang yang memiliki darah keturunan Raja. Selama ada Ymir, mereka percaya bahwa mereka akan diberkati keadilan. Namun, kenyataannya Ymir hanyalah anak Perempuan biasa yang tidak memiliki darah keturunan Raja sama sekali. Posisinya sebagai Ratu tidak berlangsung lama, aparat akhirnya mengetahui adanya kelompok kecil masyarakat Eldia tersebut yang mengakibatkan semua pengikut Ymir termasuk Ymir itu sendiri ditangkap dan dijadikan sebagai titan.

a. Menit 12:12



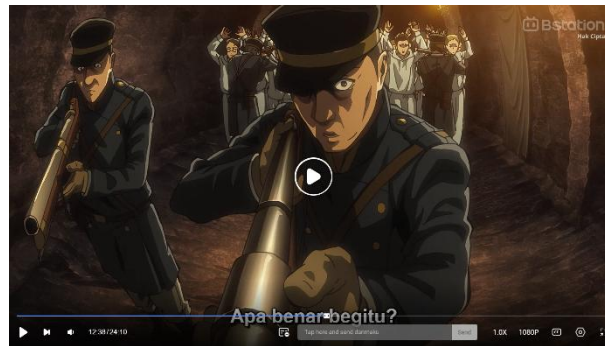
Gambar 3.12 Sekelompok Orang Bersujud Kepada Ymir

Representamen: Sekelompok orang sedang bersujud di dalam ruangan yang sempit dan sederhana

Object: Adanya sebuah praktik peribadatan yang dilakukan oleh orang-orang Eldia dengan cara menyembah Ratu (Ymir) di dalam ruangan yang sempit dan tidak memiliki fasilitas peribadatan yang memadai dan layak seperti tempat peribadatan pada umumnya.

Interpretan: Tanda yang muncul pada adegan ini menunjukkan adanya sebuah ancaman terhadap orang-orang Eldia yang melakukan praktik peribadatan sehingga membuat mereka harus melakukan praktik peribadatan secara sembunyi-sembunyi. Hal ini ditunjukkan dengan kondisi ruangan yang mereka gunakan sempit dan tidak memiliki fasilitas peribadatan yang layak dan memadai

b. Menit 12:38



Gambar 3.13 Aparat Menodongkan Senjata Ke Arah Ymir

Representamen: Senjata yang ditodongkan ke arah Ymir, *Shot* kamera menggunakan *medium close-up*, adanya distorsi kamera *fisheye*, ekspresi aparat dan orang-orang Eldia yang mengangkat tangan.

Object: Aparat mengintrogasi Ymir terkait apa yang kelompok mereka lakukan dengan cara menodongkan senjata ke arah Ymir disertai ekspresi wajah mengintimidasi. *Shot medium close-up* dan distorsi *fisheye* memberikan kesan intimidasi yang begitu kuat.

Representamen: Tanda-tanda yang muncul pada adegan ini mengartikan bahwa adanya larangan keras terhadap praktik peribadatan yang dilakukan oleh orang-orang Eldia. Larangan tersebut tentunya dibuat oleh pemerintah mengingat bahwa aparat yang memberikan perilaku intimidasi kepada Ymir dan pengikutnya merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pemerintah.

c. Menit 13:12



Gambar 3.14 Ymir dan Para Pengikutnya Dilempari Batu Oleh Warga

Reprentamen: Ymir dan pengikutnya diikat menggunakan tali dan dibawa oleh aparat, warga melemparkan batu ke arah mereka, ekspresi warga, dan bercak merah yang terdapat pada Ymir dan pengikutnya

Obejct: Ymir dan pengikutnya diarak oleh aparat menggunakan tali yang mengikat tangannya mereka. Selama diarak mereka mendapat amukan berupa lemparan batu dari warga non-eldia mengakibatkan mereka mendapatkan terluka secara fisik. Hal ini dapat dilihat dari bercak merah berupa darah yang ada di tubuh dan baju mereka.

Interpretan: Tanda-tanda yang muncul pada adegan ini memberikan makna bahwa Ymir dan pengikutnya akan dibawa ke suatu tempat oleh aparat untuk mendapatkan hukuman. Selain itu, tindakan yang dilakukan warga terhadap mereka, menunjukkan adanya ketidaksukaan warga terhadap Ymir dan pengikutnya. Aparat yang membawa Ymir dan pengikutnya terlihat tak acuh terhadap tindakan yang dilakukan warganya seolah apa yang dilakukan warga terhadap Ymir dan pengikutnya merupakan sanksi sosial yang layak mereka terima

Melihat kejadian praktik peribadatan Ymir dan pengikutnya dilakukan secara diam-diam dan dilakukan ditempat yang tidak memadai untuk praktik peribadatan, menandakan bahwa adanya rasa takut dalam diri mereka untuk melaksanakan peribadatan secara terang-terangan seolah akan ada suatu hal yang terjadi jika ada orang atau

kelompok lain yang mengetahui praktik peribadatan mereka. Hal yang mereka takuti dan hindari selama ini akhirnya terjadi dimana mereka ditangkap dan dibawa oleh aparat ke suatu tempat untuk mendapatkan hukuman. Selain itu warga di sana menunjukkan rasa ketidaksukaannya dengan cara melemparkan batu kepada Ymir dan pengikutnya.

Semua hal yang terjadi pada adegan ini menunjukkan adanya peran besar pemerintah atas apa yang dialami oleh Ymir dan pengikutnya. Hal ini dapat dilihat dari keterlibatan aparat sebagai bagian yang tak terpisahkan dari pemerintah. Dapat disimpulkan bahwa pemerintah telah menerapkan sebuah kebijakan yang melarang atau membatasi praktik peribadatan orang-orang Eldia.

Dalam dunia nyata, pembatasan praktik peribadatan juga terjadi di Afghanistan di bawah rezim Taliban. Setelah Taliban berkuasa di Afghanistan, terdapat kebijakan mengenai pembatasan praktik peribadatan termasuk kebebasan dalam memeluk agama selain Islam. Pemerintah Afghanistan menerapkan peraturan yang berlandaskan Islam sunni, namun penerapan peraturan ini tidak mempertimbang kelompok agama lain yang akhirnya menimbulkan diskriminasi. Seseorang yang meninggalkan Islam atau berpindah ke agama lain dianggap sebagai kejahatan dan akan dihukum mati oleh pemerintah (Fereshta Abbasi, 2025). Tahun 2023, pemerintah Taliban melarang Syiah merayakan Idul Ghadir, sebuah perayaan yang menandai pengangkatan Ali oleh Nabi Muhammad sebagai penerusnya (Ellingwood, 2023). Oleh karena itu, kelompok agama minoritas harus menjalankan praktik peribadatan mereka secara rahasia dengan rasa ketakutan jika praktik peribadatan mereka akan terungkap oleh pemerintah (Fereshta Abbasi, 2025).

Apa yang terjadi pada Ymir dengan pengikutnya dan kelompok agama minoritas di Afghanistan merupakan sebuah bentuk rasisme yang memandang perbedaan agama mengingat bahwa, rasisme kerap kali disandingkan dengan masalah perbedaan atau tindak diskriminasi mengenai golongan, suku, ras, agama, bahkan ciri-ciri fisik (Koedoeboen & Ingsaputro, 2023). Aparat yang menangkap Ymir dan pengikutnya merupakan sebuah representasi dari pemerintah Taliban terhadap kelompok minoritas agama. Adanya peran pemerintah terhadap tindakan rasisme ini digolongkan sebagai rasisme institusional. Rasisme institusional adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh berbagai institusi negara seperti pemerintah, kesehatan, ataupun pendidikan melalui sebuah sistem yang diimplementasikan melalui peraturan (Liliweri, 2005).

C. Analisis Tanda dalam anime *Attack on Titan* Musim Ketiga

1. Episode 15: Kōrin

Pada episode ini, peneliti akan mengambil *scene* yang terdapat pada menit 03:46-05:25. *Scene* ini menceritakan tentang Marco yang tidak sengaja mendengar obrolan antara Rainer dan Berthold saat misi menutup tembok distrik Trost yang dijebol oleh titan Kolosal dimana identitas titan Kolosal itu adalah Berthold. Marco mendengar obrolan mereka mengenai misi penjebolan tembok Rose yang ada di distrik Trost dengan tujuan merebut kekuatan titan Pendiri. Rainer yang takut misinya terbongkar karena obrolannya dengan Berthold didengar oleh Marco, memutuskan untuk menangkap dan membunuh Marco dengan cara mengambil mengambil alat manuver Marco agar dia tidak bisa bergerak kemanapun dan menjadi makanan titan. Pembunuhan Marco tidak hanya dilakukan oleh Rainer saja, Berthold dan juga Annie yang merupakan teman Rainer yang bukan berasal dari pualau Paradise juga turut terlibat di dalamnya.

a. Menit 04:45



Gambar 3.15 Rainer Menjepit Leher Marco Dari Belakang

Representamen: Rainer menjepit leher Marco dari belakang, ekspresi wajah Rainer dan Marco, dan ucapan Rainer mengenai Ras.

“Waktu itu, kau pernah menyelamatkan nyawa Connie, kan? Kenapa kau melakukan hal berbahaya itu? Apakah kau mulai bersimpati ke para ras iblis itu? Kalau tidak, maka buktikanlah padauk! Buktikan kalau kau dan ayahmu menunggumu pulang, berbeda dengan ras hina ini buktikanlah sekarang!”

Object: Rainer yang menjepit Marco dari belakang menunjukkan adanya tindakan kekerasan yang dilakukan Rainer kepada Marco. Hal ini diperkuat dengan ekspresi Marco yang menahan rasa sakit karena jepitan leher yang dilakukan Rainer. Selain

itu, ekspresi Rainer yang marah karena kesal dengan Annie yang menolak perintah Rainer untuk melucuti alat manuver Marco. Karena penolakan Annie juga, Rainer menyinggung tindakan Annie yang pernah menyelamatkan Connie dan menganggap Annie telah bersimpati kepada kaum Eldia Paradise yang dianggap Rainer sebagai ras iblis dan hina. Ucapan Rainer mengenai ras Eldia Paradise adalah sebuah hinaan yang merendahkan ras Eldia Paradise.

Interpretan: Berdasarkan tanda-tanda yang muncul dalam adegan ini, menunjukkan bahwa Rainer merasa berbeda dengan Marco yang merupakan ras Eldia Paradise. Padahal Rainer juga ras Eldia hanya saja Rainer, Berthold, dan Annie tidak berasal dari pulau Paradise. Hinaan dan tindakan yang dilakukan Rainer kepada Marco menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki perbedaan pandangan dengan orang lain pantas mendapatkan perlakuan yang demikian.

Berdasarkan tanda-tanda yang telah dikaji di *scene* ini menunjukkan adanya diskriminasi sesama ras yang disebabkan oleh perbedaan pandangan. Jika ditarik jauh, perbedaan pandangan ini disebabkan oleh doktrin bangsa Marley kepada ras Eldia yang tinggal di negaranya mengenai ras Eldia yang ada di pulau Paradise. Doktrin inilah yang membuat Rainer, Berhold, dan Annie memiliki pandangan buruk terhadap sesama rasnya.

Pada realitas sosial, diskriminasi terhadap sesama ras juga pernah terjadi di Indonesia. Hal ini terjadi pada salah seorang mahasiswa asal Madura bernama Tulah yang kuliah di Surabaya. Selama berkuliah di Surabaya, Tulah dan teman-teman yang juga berasal dari Madura kerap mendapat hinaan dari mahasiswa lain (Effendi, 2025). Menurut dosen IAIN Madura Saiful Hadi dalam sebuah buku yang berjudul “Dialektika Maduran dalam Pusaran Stigma” menjelaskan bahwa labeling terhadap orang Madura disebabkan oleh budaya pop yang memperlihatkan karakteristik tertentu orang-orang Madura contohnya dianggap Kriminal karena karena beberapa pemberitaan (Effendi, 2025). Oleh karena itu, label inilah yang dipercayai oleh orang lain termasuk orang Surabaya sendiri.

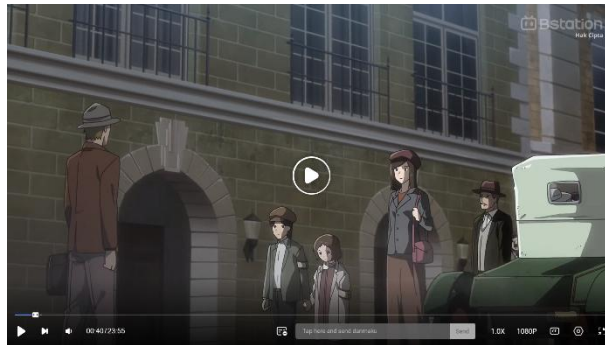
Marco yang berasal dari ras yang sama dengan Rainer dan Turah yang berasal dari ras yang sama dengan orang Surabaya lainnya namun antara Marco dan Turah sama-sama mendapatkan diskriminasi oleh sesama ras mereka. Hal ini dapat digolongkan kedalam sosialisasi rasial. Sosialisasi rasial merupakan sebuah segi sosialisasi yang

mengandung pesan-pesan yang ditujukan secara khusus dan praktis terkait sifat-sifat dari kedudukan suatu ras dan etnik dari kelompok masyarakat tertentu (Liliweri, 2005).

2. Episode 20: Ano Hi

Pada Episode ini, peneliti akan mengambil *scene* yang terdapat pada 00:34-01:00. *Scene* ini menceritakan masa lalu Grisha Yeager saat masih menjadi anak-anak yang sedang berjalan-jalan di luar kamp Eldia. Selama berada di luar, mereka mendapatkan perilaku dan tindakan yang tidak mereka duga sebelumnya.

a. Menit 00:40



Gambar 3.16 Kondisi Lingkungan di Luar Kamp Eldia

Representamen: Ban lengan yang digunakan Grisha dan adiknya

Object: Ban lengan yang hanya digunakan Grisha dan adiknya di Tengah keramaian menandakan bahwa mereka adalah orang Eldia

Interpretan: Grisha dan adiknya berasal dari ras Eldia yang tinggal di negara Marley. Ban lengan yang hanya digunakan Grisha dan adiknya di tengah keramaian orang-orang Marley menunjukkan adanya klasifikasi masyarakat yang didasarkan pada perbedaan ras. Penggunaan ban lengan ini seolah menunjukkan adanya kelompok minoritas yang harus diawasi dan dibatasinya kehidupan mereka

b. Menit 00:41



Gambar 3.17 Ekspresi Penduduk Marley Saat Melihat Grisha dan Adiknya

Representamen: Ekspresi orang-orang Marley saat melihat Grisha dan adiknya dan bayangan kontras yang terdapat pada wajah orang Marley

Object: Ekspresi yang terdapat pada wajah orang-orang Marley merupakan sebuah ekspresi sinis saat mereka melihat Grisha dan adiknya. Bayangan kontras yang terdapat pada wajah orang Marley mempertegas ekspresi sinis yang mereka tunjukkan kepada Grisha dan adiknya

Interpretan: Ekspresi sinis yang diperkuat dengan adanya bayangan kontras pada wajah orang Marley, memberikan kesan bahwa mereka merasa tidak senang dengan keberadaan Grisha dan adiknya seolah menaruh rasa curiga kepada mereka berdua. Hal ini tentunya menunjukkan adanya perbedaan dalam memperlakukan kelompok ras lain

c. Menit 00:46



Gambar 3.18 Grisha dan Adiknya Mendapat Perlakuan Kasar

Representamen: Tas yang ditabrakkan ke tubuh Grisha dan ucapan orang Marley terhadap Grisha dan adiknya

“Minggir tikus got. Apa? Darah iblis lagi? Dasar Eldia bikin sumpek tempat ini saja”

Object: Tas yang sengaja ditabrakkan ke tubuh Grisha disertai ucapan “minggir tikus got” diartikan sebagai sebuah tindakan mengusir disertai kekerasan fisik. Ucapan setelahnya yaitu “Apa? Darah iblis lagi? Dasar Eldia bikin sumpek tempat ini saja” merupakan sebuah hinaan yang merendahkan ras Eldia

Interpretan: Tindakan dan ucapan yang dilakukan orang Marley terhadap Grisha dan adiknya menunjukkan adanya tindakan kekerasan secara fisik dan verbal. Perlakuan tersebut menunjukkan bahwa orang Eldia sebagai ras minoritas dianggap sebagai sebuah hama dan tak layak berada di tengah orang-orang Marley. Selain itu, ucapan mengenai “darah iblis” mengartikan bahwa ras Eldia adalah ras yang memiliki nenek moyang yang selalu berbuat kejahatan layaknya iblis

Berdasarkan analisis adegan-adegan yang ada di *scene* tersebut, menunjukkan bahwa adanya bentuk diskriminasi yang beragam seperti ban lengan yang digunakan oleh Grisha dan adiknya, perlakuan kasar, serta ucapan yang merendahkan ras Eldia. Hal ini mengartikan adanya klasifikasi masyarakat berdasarkan ras yang dapat dilihat dari ban lengan. Pengklasifikasian ini menyebabkan kelompok orang-orang Eldia tidak diperlakukan setara dengan masyarakat lainnya. Seolah ras Eldia merupakan kelompok minoritas yang hina dan tidak layak mendapatkan kesetaraan sosial. Pemberian ban sebagai identitas pengklasifikasian ini tentunya berasal dari pemerintah Marley mengingat bahwa hanya pemerintah yang dapat menerapkan suatu aturan secara terstruktur kepada masyarakat luas. Maka dapat disimpulkan bahwa ada keterlibatan pemerintah Marley dalam pengklasifikasian ras melalui ban lengan.

Dalam kehidupan nyata, hal serupa juga pernah terjadi pada tahun 1950-1990 di Afrika Selatan. Kejadian ini dikenal sebagai Apartheid atau secara istilah dapat diartikan sebagai “pemisahan” atau “terpisah”. Apartheid sendiri merupakan sebuah kebijakan yang mengatur hubungan antara orang kulit putih dan orang kulit hitam. Sistem

pengklasifikasian ini tentunya membatasi berbagai hak kelompok atau ras tertentu seperti kebebasan bergerak, tempat tinggal, pendidikan bahkan pekerjaan (Arief & Nur, 2023). Adapun pengklasifikasian ini digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu kelompok kulit putih, kulit berwarna (ras campuran), kulit hitam, dan ras Asia. Pengklasifikasian dilakukan sejak lahir untuk menentukan kelompok ras seseorang dan orang tersebut akan diberikan dokumen identitas yang terdapat nomor identitas individu yang berisikan kategori ras (Boddy-Evans, 2019).

Rezim Apartheid yang berisikan orang-orang kulit putih melakukan diskriminasi melalui hukum negara. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa orang-orang kulit putih ingin menguasai Afrika Selatan secara keseluruhan (Arthomy & Amadeus, 2024). Sistem Apartheid ini tentunya membuat ras kulit putih dapat mendominasi dalam segi aspek apa pun dan membuat ras atau kelompok lainnya memiliki hak yang sangat terbatas. Hal ini tentunya menunjukkan diskriminasi rasial yang begitu kompleks dan pemerintah menjadi penanggung jawab besar terhadap apartheid ini.

Orang-orang non kulit putih di Afrika Selatan dan Grisha Yeager beserta adiknya yang merupakan orang Eldia, sama-sama mendapatkan perilaku diskriminasi melalui pengklasifikasian ras. Terjadinya pengklasifikasian ras ini muncul dari kebijakan pemerintah yang berusaha menyingkirkan ras tertentu atau mencabut hak-hak mereka. Hal ini dikategorikan sebagai rasisme institusional. Rasisme institusional adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh berbagai institusi negara seperti pemerintah, kesehatan, ataupun pendidikan melalui sebuah sistem yang diimplementasikan melalui peraturan (Liliweri, 2005). Penyebab rasisme institusional ini adalah sosialisasi rasial dimana berawal dari munculnya prasangka atau pandangan buruk dari ras kelompok ras tertentu terhadap kelompok ras lainnya yang berakibat terjadinya pembatasan hak-hak melalui kebijakan pemerintah.

D. Analisis Tanda dalam anime *Attack on Titan* Musim Keempat

1. Episode 1: Umi no Mukougawa

Pada Episode ini, peneliti mengambil *scene* yang terdapat pada menit 08:06-09:09. *Scene* ini menceritakan tentang pejuang Eldia yang ada di Marley sedang berperang melawan aliansi Timur Tengah. Pejuang Eldia diberi perintah untuk melakukan serangan dadakan agar dapat melemahkan musuh. Dalam konteks *scene* ini, perintah tersebut ingin mengorbankan 800 pejuang Eldia agar dapat melemahkan musuh.

a. Menit 08:06



Gambar 3.19 Komandan Magath Memberikan Perintah

Representamen: Alasan Komandan Magath mengenai Perintahnya untuk mengerahkan pejuang Eldia di garis terdepan

“Ini adalah kesempatan bagus buat kalian, 800 orang Eldia untuk memenangkan kehormatan negara.”

Object: Melalui perintahnya, Komandan Magath ingin mengorbankan 800 orang Eldia untuk melemahkan musuh. Secara tidak langsung Komandan Magath juga menjelaskan bahwa ini adalah kesempatan pejuang Eldia untuk mendapatkan kehormatan dari negara Marley

Interpretan: Berdasarkan tanda yang muncul pada adegan ini, menunjukkan bahwa kehormatan negara Marley adalah sebuah hal yang lebih berarti daripada nyawa para prajurit terutama pejuang Eldia. Mengerahkan 800 pejuang Eldia untuk melemahkan musuh dapat dipahami bahwa 800 nyawa Eldi hanyalah sebuah umpan yang tak berarti.

b. Menit 08:37



Gambar 3.20 Atasan Militer Menyampaikan Perintah Komandan Magath Ke Pasukan Eldia

Representamen: Monolog salah satu atasan militer Marley yang sedang memberi perintah kepada pejuang Eldia dan pejuang Eldia yang sedang duduk bersender “Semuanya berdiri untuk siap berperang! Selanjutnya pasukan Eldia akan mengerahkan serangan mendadak dan menghancurkan kereta musuh! Pasukan kematian menyerang kubu musuh dan matikan senapan mesin mereka! Dengarkan baik-baik! Ini kesempatan bagus untuk membersihkan reputasi kalian yang disebut keturunan iblis busuk, serta memenangkan kehormatan bagi Marley. Siapkan semangat bertempur!

Object: Petinggi militer Marley memberikan perintah kepada pejuang Eldia dengan menyisipkan kata-kata yang merendahkan ras Eldia. Posisi pejuang Eldia yang duduk bersender di tembok menunjukkan bahwa mereka sudah merasa kelelahan.

Interpretan: Perkataan merendahkan yang terdapat pada perintah yang diberikan petinggi militer tersebut secara tidak langsung menunjukkan adanya doktrin yang sedang ditanamkan kepada pejuang Eldia. Doktrin yang menyebutkan bahwa melalui pengorbanan yang akan dilakukan pejuang Eldia dapat membersihkan stereotip buruk terhadap ras Eldia yang sering disebut sebagai ras hina dan keturunan iblis. Selain itu, perintah yang diberikan saat pejuang Eldia kelelahan seolah memaksa pejuang Eldia untuk bertempur tanpa memperhatikan kondisi fisik mereka

c. Menit 08:48



Gambar 3.21 Ekspresi Pasukan Eldia

Representamen: Ekspresi pejuang Eldia

Object: Ekspresi yang terdapat pada pejuang Eldia merupakan ekspresi ketakutan dan keraguan saat mendengar perintah dari petinggi militer

Interpretan: Ekspresi takut tersebut menunjukkan adanya rasa takut dalam diri pejuang Eldia saat mendengar perintah atasan mereka seolah, pejuang Eldia paham bahwa perintah yang diberikan adalah sebuah perintah bunuh diri demi memenangkan pertempuran dan mendapat pengakuan dari negara Marley

Perintah yang diberikan Komandan Magath kepada pejuang Eldia pada saat mereka kelelahan seolah memaksa pejuang Eldia untuk terus berperang tanpa memperhatikan kondisi fisik mereka ditambah perintah tersebut juga berisikan hinaan kepada ras Eldia. Alasan untuk mendapatkan kehormatan serta membersihkan reputasi ras Eldia yang dianggap ras hina dan keturunan iblis seolah meyakinkan bahwa dengan pengorbanan 800 pejuang Eldia dapat membersihkan pandangan buruk terhadap ras mereka. Walaupun terlihat jelas rasa ketakutan mereka pada wajahnya dan kondisi fisik yang sudah sangat lelah namun demi kehormatan yang dijanjikan, pejuang Eldia rela mengorbankan nyawa mereka sebagai umpan.

Pemanfaatan SDM dari ras lain sebagai alat tempur terjadi pada perang Vietnam. Saat itu, pemerintah Amerika mengerahkan pasukan 300.000 pasukan yang berisikan orang Afrika-Amerika. Secara persentase, terdapat 12% warga kulit hitam dari total penduduk sipil AS yang dikirim ke perang Vietnam (Sejarah Tersembunyi Perlawanan Tentara Kulit Hitam, 2013). Seorang sosiolog Charles C. Moskos dalam buku yang

berjudul “All That We Can Be” menyebutkan bahwa selama perang Vietnam, orang kulit hitam seperti dijadikan umpan Meriam. Hal ini menjadi sebuah isu selama perang Vietnam yang menyebutkan bahwa adanya jumlah yang tak proporsional antara prajurit kulit putih dan prajurit kulit hitam yang diterjunkan dalam perang Vietnam sehingga, menimbulkan anggapan bahwa kulit hitam hanya dijadikan umpan. Kebijakan militer ini seolah mengorbankan lebih banyak kulit hitam daripada kulit putih untuk berperang.

Kedua peristiwa yang terjadi antara pejuang Eldia dan prajurit kulit hitam menunjukkan adanya kebijakan yang secara tak langsung mendiskriminasikan salah satu ras. Mengorbankan pejuang Eldia dan prajurit kulit hitam mengisyaratkan nyawa mereka tidak dianggap berharga oleh ras yang menjadi atasan mereka. Dalam konteks rasisme hal ini dikategorikan sebagai diskriminasi tidak langsung. Diskriminasi ras tidak langsung merupakan sebuah penerapan kebijakan yang terlihat netral dan adil kepada ras tertentu (Liliweri, 2005). Perintah Komandan Magath dan perintah menurunkan prajurit kulit hitam pada perang Vietnam terkesan sebuah kebijakan yang adil tanpa memandang perbedaan ras namun dibalik itu terdapat pesan rasisme secara implisit.

2. Episode 2: Yamiyo no Ressha

Pada episode ini, peneliti akan mengambil *scene* terdapat pada menit 13:47-14:59. *Scene* ini menceritakan kepulangan pejuang Eldia setelah memenangkan perang melawan aliansi timur tengah. Para pejuang Eldia kembali ke kamp Eldia yang dikeliling tembok besar dan hanya memiliki akses keluar masuk dari pintu gerbang. Mereka disambut oleh keluarga mereka di kamp tersebut yang telah menunggu dibalik pintu gerbang yang dijaga oleh penjaga gerbang.

a. Menit 13:37



Gambar 3.22 Gerbang Tembok Eldia Di
Libero Dibuka

Representamen: Gerbang yang sedang dibuka, dua orang yang membuka gerbang, senjata api yang terdapat di punggung dua orang yang membuka gerbang, dan keramaian orang dibalik gerbang

Object: Gerbang yang sedang dibuka oleh dua orang merupakan gerbang kamp Eldia yang dijaga oleh dua orang petugas bersenjata. Keramaian orang dibalik gerbang merupakan keluarga pejuang Eldia yang sedang menunggu para pejuang kembali ke kamp Eldia.

Interpretan: Dapat dilihat bahwa, selama ini ras Eldia memiliki keterbatasan akses untuk bergerak dan selalu diawasi oleh pemerintah Marley. Bahkan pengawasan tersebut dilakukan oleh petugas yang menggunakan senjata api. Hal ini menunjukkan bahwa ras Eldia merupakan sebuah ras yang dianggap berbahaya sehingga harus dibatasi pergerakannya dan diawasi dengan ketat. Kebebasan hidup ras Eldia dikontrol oleh pemerintah Marley yang membuat ras Eldia tidak memiliki kebebasan hak yang sama dengan ras lainnya yang juga tinggal di Marley.

b. Menit 13:53



Gambar 3.23 Prajurit Eldia Memasuki Tembok
Kamp Eldia

Representamen: Tembok besar dan Panjang

Object: Tembok besar dan panjang dalam *scene* ini merupakan sebuah tembok kamp Eldia. Semua ras Eldia yang tinggal di Marley tinggal di balik tembok itu.

Interpretan: Tembok tersebut merupakan sebuah tembok kamp Eldia yang mengartikan bahwa adanya sebuah batas wilayah antara Ras Eldia dengan ras lainnya yang tinggal di Marley. Kehadiran batas wilayah ini mengisyaratkan

adanya pembatasan tempat tinggal dan kebebasan bergerak terhadap ras Eldia seolah tembok kamp Eldia merupakan sebuah jeruji penjara.

c. Menit 14:41



Gambar 3.24 Rainer dan Gaby Menemui Keluarga Mereka di Dalam Tembok Kamp Eldia

Representamen: Ban lengan merah yang dipakai oleh Rainer dan ban lengan kuning yang dipakai oleh Gaby dan ban lengan abu-abu yang dipakai oleh prajurit lainnya

Object: Adanya perbedaan ban lengan yang digunakan antara Rainer, Gaby, dan prajurit lain. Setiap warna yang terdapat pada ban lengan memiliki arti yang berbeda-beda.

Arti ban lengan:

Merah: Seseorang yang memiliki kekuatan titan

Kuning: seseorang yang berbakat dalam militer dan akan menjadi pewaris titan

Abu-abu: Prajurit biasa

Interpretan: Adanya perbedaan warna ban lengan pada pejuang Eldia menunjukkan adanya pengklasifikasian prajurit berdasarkan kekuatan pada pejuang tersebut. Adanya pengklasifikasian ini secara tak langsung menunjukkan adanya strata sosial pada ras Eldia yang menjadi prajurit. Jika dilihat dari arti ban lengan tersebut maka dapat diartikan bahwa ban lengan dengan warna merah merupakan pejuang Eldia dengan strata sosial yang tinggi dan warna abu-abu merupakan pejuang Eldia dengan strata sosial yang rendah. Strata sosial ini mengakibatkan adanya perlakuan dari masyarakat Eldia ataupun dari pemerintah Marley terhadap orang-orang yang menggunakan ban lengan

Tanda-tanda yang muncul pada *scene* yang ada di episode ini secara implisit menunjukkan adanya sebuah diskriminasi yang dirasakan oleh ras Eldia. Ras Eldia yang tinggal di Marley tidak memiliki kebebasan hidup seperti masyarakat lainnya. Menempatkan ras Eldia menjadi satu tempat yang dikelilingi tembok dapat mempermudah pemerintah Marley untuk mengawasi kehidupan masyarakat ras Eldia. Jika dilihat kembali tanda-tanda yang muncul, Hanya ada satu akses keluar masuk kamp tersebut yang dijaga oleh dua orang bersenjata api. Mereka terisolasi dari dunia luar dan tidak bisa sesuka hati untuk keluar masuk dari kamp. Adanya kamp Eldia ini seolah menjadi penjara raksasa bagi semua orang yang memiliki darah ras Eldia. Pengawasan pemerintah Marley tidak hanya sekedar menempatkan ras Eldia dalam satu kamp yang sama. Pemberian ban dengan warna yang berbeda juga dapat mempermudah pemerintah Marley untuk klasifikasi orang Eldia berdasarkan warna ban lengan. Selain untuk tujuan mengawasi ras Eldia dengan cara penempatan di kamp dan pemberian ban lengan, secara tidak langsung kedua hal itu adalah bentuk pelecehan atau penghinaan terhadap ras Eldia.

Pembatasan hak kebebasan dengan menempatkan ras Eldia pada satu kamp yang sama serta pemberian ban lengan yang memiliki warna berbeda dengan tujuan mengawasi ras Eldia, juga pernah terjadi pada bangsa Yahudi selama pendudukan Nazi. Antara tahun 1939 dan 1945 setidaknya, sudah ada 44.000 kamp yang dibangun Nazi (The Nazi Concentration Camp System, 2025). Pembangunan kamp tersebut dimaksudkan untuk memenjarakan musuh negara, tempat transit tahanan, hingga membunuh seseorang di kamar gas. Banyak orang-orang Yahudi ditempatkan di kamp-kamp tersebut bahkan dibunuh. Ada alasan kuat mengapa kamp-kamp tersebut mayoritas diisi oleh orang Yahudi. Adolf Hitler dan partai Nazi sangat membenci Yahudi karena mereka menganggap bahwa Yahudi tidak berasal dari ras yang sama dengan mereka dan menganggapnya sebagai ras yang sangat rendah (Antisemitism And Holocaust , 2025).

Selama berada di dalam kamp, orang Yahudi dipaksa untuk menggunakan ban lengan atau lencana bintang daud yang dipasangkan pada dada atau punggung mereka. Tujuan pemasangan ban lengan tersebut adalah untuk membedakan mereka dengan penduduk lain sekaligus secara implisit melecehkan dan mengisolasi orang Yahudi (Star of David; Badges and Armbands, n.d.). Ada berbagai jenis dan warna pada ban lengan yang dikenakan orang-orang Yahudi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui strata sosial

berdasarkan jabatan publik bahkan orientasi seksual. Beberapa diantaranya adalah untuk membedakan Yahudi homoseksual dengan Yahudi non-homoseksual.

Ras Eldia dan ras Yahudi dianggap sebagai ras rendahan dan hina yang tidak memiliki kesamaan hak dengan ras lainnya. Penempatan ras Eldia dan Yahudi ke dalam kamp serta perintah menggunakan ban lengan merupakan tanggung jawab dari penguasa atas tindakan tersebut. Marley bertanggung jawab atas apa yang dirasakan ras Eldia begitu juga Nazi Jerman yang bertanggung jawab atas apa yang dirasakan bangsa Yahudi. Tindakan tersebut dapat digolongkan ke dalam tindakan rasisme institusional. Rasisme institusional adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh berbagai institusi negara seperti pemerintah, kesehatan, ataupun pendidikan melalui sebuah sistem yang diimplementasikan melalui peraturan (Liliweri, 2005). Akibat dari peristiwa yang dialami oleh Eldia dan Yahudi membuat kedua ras tersebut memiliki hak kebebasan yang terbatas. Secara tidak langsung juga memperkuat pandangan buruk masyarakat terhadap kedua ras tersebut.

E. Rasisme dalam Anime *Attack on Titan*

Rasisme merupakan sebuah fenomena sosial yang selalu terjadi sepanjang masa. Pengertian rasisme saat ini pun tidak hanya melihat perbedaan ras ataupun kulit, faktor perbedaan agama dan budaya juga menjadi indikator terjadinya rasisme. Menurut pemahaman peneliti, rasisme dapat terjadi secara eksplisit dan implisit tergantung pada bentuk rasisme yang terjadi. Terdapat empat bentuk rasisme yaitu diskriminasi ras tidak langsung, rasisme institusional, kekerasan rasial, dan sosialisasi rasial (Liliweri, 2005). Adapun beberapa hal yang dapat menjadi alasan munculnya rasisme seperti perasaan pada kelompok masyarakat yang merasa lebih baik bahkan spesial daripada kelompok masyarakat lain yang didasarkan pada ras, suku, agama, warna kulit, bahkan ciri fisik.

Berdasarkan delapan episode yang telah diteliti, bentuk rasisme institusional banyak ditemukan daripada bentuk rasisme lainnya. Tiga dari delapan episode yang diteliti mengandung bentuk rasisme institusional. Tiga episode tersebut meliputi episode 10 musim kedua, episode 20 musim ketiga, dan episode 2 musim keempat. Adapun untuk bentuk rasisme, peneliti menemukan sebanyak dua episode dalam musim pertama yang mengandung bentuk rasisme kekerasan rasial yaitu episode 2 dan episode 6. Sosialisasi rasial

ditemukan dalam dua episode, yaitu episode 6 musim kedua dan episode 15 musim ketiga. Diskriminasi ras tidak langsung menjadi bentuk rasisme yang sedikit peneliti temukan, hanya ada satu episode yang mengandung bentuk rasisme ini yaitu episode 1 musim keempat.

Selama penelitian ini, peneliti telah beberapa kali menonton serial *Attack on Titan* sehingga peneliti memahami akar permasalahan rasisme yang terjadi pada serial ini. Secara ringkasnya, salah satu penyebab utama munculnya berbagai bentuk rasisme dalam serial ini adalah kebencian ras Marley pada ras Eldia. Alasan ras Marley memiliki rasa benci pada ras Eldia adalah kekuatan titan yang dimiliki oleh ras Eldia. Kekuatan titan ini digunakan oleh ras Eldia untuk mengambil wilayah dan menindas ras Marley di masa lalu. Kekuatan titan ini pun menjadi fondasi dari pemerintah Eldia saat itu. Dominasi kekuatan titan Eldia berakhir ketika Raja Eldia bernama Fritz membuat kesepakatan dengan orang Marley untuk menghentikan dominasi tersebut. Hal ini tentunya dimanfaatkan ras Marley untuk membangun kekuatan baru agar bisa menyingkirkan ras Eldia sepenuhnya atau secara implisit dapat dipahami sebagai genosida pada ras Eldia. Rangkaian peristiwa tersebut menjadi penyebab ras Marley membenci ras Eldia sehingga berujung terjadinya berbagai bentuk rasisme dalam dunia *Attack on Titan*.

Sejalan dengan kerangka teori yang peneliti gunakan yaitu “konflik sosial dan rasisme”, rasisme merupakan sebuah konflik sosial. Konflik sosial terjadi karena adanya perbedaan mengenai kebutuhan, nilai, dan motivasi (Liliweri, 2005). Perang yang terjadi antara Eldia dan Marley di masa lalu tentunya berawal dari konflik sosial. Ketika ras Marley berhasil mendapatkan kebutuhan atau kepentingan yang diinginkan selama ini maka, muncul tindakan rasisme terhadap ras Eldia atas dasar kebencian di masa lalu. Pada delapan episode yang diteliti, peneliti menyadari akar permasalahan rasisme disebabkan adanya peran pemerintah Marley dalam berbagai kasus rasial.

Terdapat lima episode yang menunjukkan secara eksplisit maupun implisit adanya peran pemerintah Marley terhadap berbagai bentuk tindakan rasisme yang terjadi. Adapun bentuk-bentuk rasisme yang disebabkan adanya peran pemerintah Marley adalah sosialisasi rasial, rasisme institusional, dan diskriminasi ras tidak langsung. Berikut peneliti uraikan bentuk-bentuk rasisme yang disebabkan adanya hubungan pemerintah Marley dengan kejadian rasisme dalam serial *Attack on Titan*;

1. Sosialisasi rasial

Sosialisasi rasial merupakan sebuah segi sosialisasi yang mengandung pesan-pesan yang ditujukan secara khusus dan praktis terkait sifat-sifat dari kedudukan suatu ras dan etnik dari kelompok masyarakat tertentu. Sosialisasi rasial dapat berupa doktrin ataupun pemahaman yang beredar dalam lingkup masyarakat yang akhirnya memunculkan stereotip terhadap kelompok masyarakat tertentu. Dalam serial *Attack on Titan* yang peneliti teliti, terdapat dua episode yang mengandung bentuk sosialisasi rasial yaitu episode 6 musim kedua dan episode 15 musim ketiga.

Dalam episode 6 musim kedua memperlihatkan peristiwa pengkhianatan Rainer dan Berthold. Pada peristiwa itu, Rainer sempat mengucapkan “gara-gara aku dikelilingi orang-orang bodoh”. Ucapan Rainer mengenai orang-orang bodoh tertuju pada teman-temannya sendiri di satuan pasukan pengintai dimana mereka adalah ras Eldia Paradise. Walaupun Rainer juga ras Eldia namun, Rainer berasal dari negara Marley. Mayoritas ras Eldia yang ada di negara Marley memiliki pemahaman bahwa mereka berbeda dengan ras Eldia Paradise. Pemahaman ini muncul karena adanya doktrinisasi yang dilakukan pemerintah Marley kepada ras Eldia yang ada di negara Marley. Adapun dalam episode 15 musim ketiga, kasusnya hampir sama dengan episode 6 musim kedua. Secara jelas, Rainer menghina ras Eldia dengan menyebut “para iblis”. Hal ini juga tidak lepas dari adanya doktrinisasi yang dilakukan pemerintah Marley kepada ras Eldia di Marley termasuk Rainer, Berhold, dan Annie. Doktrin yang diberikan pemerintah Marley pada ras Eldia yang ada di Marley memicu terjadinya konflik sesama etnis.

2. Rasisme institusional

Rasisme institusional adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh berbagai institusi negara seperti pemerintah, kesehatan, ataupun pendidikan melalui sebuah sistem yang diimplementasikan melalui peraturan. Dalam serial *Attack on Titan* yang peneliti teliti, terdapat dua episode yang menunjukkan adanya bentuk rasisme institusional yaitu episode 20 musim ketiga dan episode 2 musim keempat.

Pada episode 20 musim ketiga menunjukkan Grisha dan adiknya yang merupakan ras Eldia menggunakan ban lengan di tengah masyarakat Marley. Penggunaan ban lengan bagi ras Eldia yang ada di Marley merupakan sebuah peraturan yang dibuat pemerintah Marley untuk mengidentifikasi ras seseorang. Begitu juga pada episode 2 musim

keempat. Pemerintah Marley juga menerapkan ban lengan pejuang Eldia yang tergabung dalam militer Marley untuk mengklasifikasi para pejuang Eldia berdasarkan kekuatan dan kemampuan yang dimiliki. Selain itu adanya kamp Eldia di Marley merupakan bagian dari kebijakan pemerintah Marley untuk mengisolasi ras Eldia.

3. Diskriminasi ras secara tidak langsung

Diskriminasi ras secara tidak langsung merupakan sebuah penerapan kebijakan yang terlihat netral dan adil kepada ras tertentu. Pada serial *Attack on Titan* yang peneliti teliti, terdapat satu episode yang menunjukkan adanya diskriminasi ras secara tidak langsung yaitu pada Episode 1 musim keempat. Episode ini menunjukkan Komandan Magath yang menggunakan kewenangannya untuk menjadikan pejuang Eldia sebagai umpan dalam perang melawan aliansi timur tengah. Komandan Magath memberikan perintah yang pada akhirnya Pengorbanan 800 pejuang Eldia pada perang melawan timur tengah dapat menjadi tebusan untuk membersihkan nama baik ras Eldia yang dianggap sebagai ras hina dan ras iblis. Hal ini tentunya dianggap keputusan yang baik dan adil bagi pejuang Eldia demi membersihkan nama baik ras mereka walaupun harus mempertaruhkan nyawa mereka sebagai umpan.

F. Rasisme dalam realitas sosial lebih luas

Berdasarkan uraian bentuk-bentuk rasisme yang disebabkan adanya keterlibatan pemerintah Marley, menunjukkan begitu besarnya peran pemerintah Marley dalam tindakan rasisme terhadap ras Eldia. Atas dasar kebencian di masa lalu, pemerintah Marley melalui kebijakan dan doktrinisasinya baik secara implisit maupun eksplisit bertanggung jawab atas segala bentuk rasisme yang dirasakan ras Eldia. Keterlibatan pemerintah dalam kasus-kasus rasisme juga terjadi dalam realitas sosial. Salah satunya adalah fenomena Islamophobia.

Islamophobia merupakan bentuk rasisme yang ditujukan pada umat Islam atas dasar prasangka buruk atau ketakutan terhadap umat Islam (Tander, n.d.). Islamophobia sebenarnya sudah ada sebelum istilah ini lahir. Sama seperti akar rasisme Marley terhadap Eldia, akar dari Islamophobia adalah konflik antar agama Islam dan agama lainnya terutama Kristen. Salah satu akar dari konflik Islam dan Kristen adalah perbuatan wilayah kekuasaan

dan perluasan pengaruh Islam yang akibatnya menimbulkan perang yang dikenal dengan Perang Salib (M.Kulik, 2025).

Islamophobia mulai meningkat pasca serangan 11 September 2001 di Amerika Serikat. Banyak muslim yang menjadi sasaran diskriminasi baik secara verbal maupun non-verbal (M.Kulik, 2025). Akibatnya sebagian negara barat yang mayoritas non-Islam membuat kebijakan yang mendiskriminasikan umat Islam. Salah satu negara barat yang terkenal dengan kebijakan islamophobia adalah Perancis. Pada tahun 2011, Perancis menerapkan sebuah aturan yang melarang Muslimah mengenakan cadar di luar rumah (Lamy, 2023). Tentunya hal ini membuat Muslimah kesulitan dalam menjalankan syariat Islam. Hal ini juga terjadi pada episode 10 musim kedua *Attack on Titan*. Ymir dan pengikutnya tidak memiliki kebebasan dalam praktik ibadahnya karena kebijakan pemerintah yang melarang praktik peribadatan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dilihat adanya kesamaan antara rasisme dalam anime *Attack on Titan* dengan fenomena rasisme Islamophobia. Antara keduanya memiliki akar permasalahan yang sama yaitu konflik antar ras, etnis ataupun agama (Liliweri, 2005) sehingga mengakibatkan munculnya bentuk rasisme institusional. Melalui keterlibat bentuk rasisme inilah berdampak ke ranah sosial yang lebih luas lagi sehingga memicu terjadinya bentuk-bentuk rasisme lainnya dimasyarakat.

Peneliti berpendapat, melalui serial *Attack on Titan* ini, Hajime Isayama ingin menunjukkan kepada penonton bahkan dunia bahwa permasalahan rasisme yang terdapat keterlibatan pemerintah di dalamnya adalah sebuah representasi dari realitas. Pemerintahan yang dipegang oleh seseorang atau suatu kelompok masyarakat yang memiliki kepentingan berdasarkan pada suku, etnis, ras ataupun agama akan mengakibatkan terjadinya konflik sosial yang mengerucut pada isu rasial atau bahkan dapat memperburuk permasalahan rasial di masyarakat. Permasalahan rasisme tidak akan pernah selesai jika di dalam sebuah pemerintahan masih terdapat seseorang atau kelompok yang hanya mementingkan kelompok ras, etnis, suku ataupun agama tertentu tanpa mempedulikan kelompok lain.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Attack on Titan merupakan salah satu anime yang terbaik yang ada dalam industri animasi Jepang. Sinematografi, Pembangunan karakter tokoh, alur cerita hingga semua konflik yang dibangun mampu memuaskan penonton takjub dan tercengang. Banyak unsur yang terdapat dalam setiap konflik pada serial ini, salah satunya yaitu rasisme. Rasisme menjadi permasalahan utama dalam alur cerita ini. Adanya rasa superior pada ras Marley mengakibatkan terjadinya diskriminasi terhadap ras Eldia. Permasalahan rasisme dalam serial ini menarik perhatian peneliti untuk mengetahui lebih dalam apa saja bentuk bentuk rasisme yang direpresentasikan dalam serial *Attack on Titan*.

Melalui pendekatan kualitatif, peneliti menjelaskan dan menjabarkan permasalahan yang diteliti. Analisis semiotika model Charles Sanders Peirce menjadi metode analisis yang peneliti gunakan untuk mengkaji tanda-tanda rasisme dalam serial ini. Untuk memudahkan peneliti dalam mengkaji tanda-tanda rasisme, peneliti mengambil dua episode dalam setiap musim untuk menjadi sampel penelitian. Terdapat delapan episode yang telah diteliti dari musim pertama hingga musim keempat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bentuk rasisme institusional muncul lebih banyak daripada bentuk lainnya sebanyak tiga episode. Secara umum, peneliti menyimpulkan bahwa rasisme yang terjadi pada serial *Attack on Titan* disebabkan oleh adanya keterlibatan pemerintah dalam kasus-kasus rasisme. Terdapat lima episode yang menunjukkan secara implisit maupun eksplisit adanya keterlibatan pemerintah dalam permasalahan rasisme yaitu episode 6 musim kedua, episode 15 dan 20 musim ketiga, episode 1 dan 2 musim keempat.

Adanya rasa superior dan kecurigaan terhadap kelompok lain bahkan dendam yang dipicu oleh konflik di masa lalu, menjadi latar belakang pemerintah Marley melakukan diskriminasi terhadap ras Eldia baik secara implisit maupun eksplisit dalam berbagai bentuk rasisme. Permasalahan ini menjadi representasi dari realitas sosial mengenai isu rasisme di seluruh dunia. Islamophobia merupakan contoh kasus fenomena rasisme yang terjadi di realitas sosial. Fenomena ini banyak dipengaruhi oleh banyak faktor seperti konflik di masa lalu antara Islam dan Kristen hingga adanya keterlibatan pemerintah dalam fenomena

Islamophobia. Secara general, isu rasisme yang muncul pada serial *Attack on Titan* yang menunjukkan adanya keterlibatan pemerintah Marley menjadi repressnetasi dari fenomena Islamophobia yang terjadi di dunina nyata.

B. Keterbatasan Penelitian

Selama melakukan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih banyaknya keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini. Sedikitnya sumber yang peneliti temui mengenai rasisme menjadi hambatan bagi peniliti untuk menyusun kerangka teori. Hal ini sekaligus menjadi kekurangan dari penelitian ini terutama pada bagian kerangka teori. Definisi rasisme yang semakin berkembang juga menjadi tantangan bagi peneliti untuk menentukan batasan dari bentuk-bentuk rasisme.

C. Saran

Dalam topik penelitian ini, Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mencari lebih dalam lagi sumber-sumber mengenai rasisme untuk dijadikan sebagai sebuah kerangka teori. Peneliti selanjutnya juga perlu mengkaji lebih dalam lagi tanda-tanda yang muncul dengan memperhatikan setiap detail kecil selama melakukan penelitian semiotika. Peneliti juga berharap, peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan penelitian dengan topik yang sama, dengan memperluas teori yang digunakan dan memperdalam kajian semiotika yang akan dilakukan.

Pada ranah akademik yang luas, peneliti berpendapat perlu adanya kajian sosial mengenai rasisme yang lebih luas sebagai acuan dalam ranah akademik mengingat bahwa rasisme merupakan sebuah bagian dari permasalahan sosial. Pergeseran kehidupan masyarakat ke ranah digital tidak serta merta melepas permasalahan di realitas sosial. Pada dunia digital sendiri permasalahan sosial juga terjadi dalam bentuk digital salah satunya rasisme. Hal ini juga perlu adanya kajian ilmiah mengenai permasalahan sosial seperti rasisme dalam ranah digital. Melalui kajian ini tentunya akan meberikan dampak yang luas pada ranah akademik.

Sebagai salah satu industri yang besar, peneliti beranggapan bahwa pelaku industri kreatif harus mulai peka dan adaptif terhadap masifnya perkembangan digital terutama AI. Hal ini harus dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin bagi para pelaku kreatif terutama

pada karya fiksi seperti film, anime, komik, ataupun musik. Cepatnya perubahan trend pada dunia digital dan banyaknya permintaan pasar, diperlukan sebuah tools untuk memproses produk kreatif tersebut secara tepat dan cepat. Oleh karena itu pemanfaatan AI sebagai sebuah tools menjadi sebuah solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan pasar kreatif. Selain itu, perlu adanya inovasi bentuk produk digital untuk para penikmat produk kreatif yang sebagian mudah jenuh dengan konsumsi digital yang terus berulang-ulang.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum dapat dikatakan sebagai penelitian yang sempurna namun di sisi lain peneliti juga berharap penelitian ini dapat menjadi acuan untuk meneliti fenomena sosial terutama rasisme ataupun menjadi landasan untuk mengembangkan sebuah penelitian terbaru.

Daftar Pustaka

- (2023, Juli 5). Retrieved from KBBI.web.id: <https://kbbi.web.id/representasi>
- Aditya, D. (2024, Januari 13). *Attack on Titan Memenangkan Penghargaan Hollywood, Jadi Satu-satunya Anime dalam Sepanjang Masa?* Retrieved from Galamedianews.com: <https://galamedia.pikiran-rakyat.com/humaniora/pr-357588258/attack-on-titan-memenangkan-penghargaan-hollywood-jadi-satu-satunya-anime-dalam-sepanjang-masa>
- Antisemitism And Holocaust* . (2025, Oktober 20). Retrieved from encyclopedia.ushmm.org: <https://encyclopedia.ushmm.org/content/id/article/antisemitism-1>
- Arief, F. R., & Nur, S. (2023, November 22). *Mengenal dan Memahami Apartheid, Sejarah Kelam Pembagian Ras di Afrika Selatan*. Retrieved from <https://timesindonesia.co.id/>: <https://timesindonesia.co.id/pendidikan/477279/mengenal-dan-memahami-apartheid-sejarah-kelam-pembagian-ras-di-afrika-selatan>
- Arthomy, S., & Amadeus. (2024, September 14). *Apartheid, Peristiwa Supremasi Kulit Putih di Benua Afrika*. Retrieved from <https://sahabatmuseumkaa.com/>: <https://sahabatmuseumkaa.com/apartheid-peristiwa-supremasi-kulit-putih-di-benua-afrika/>
- Boddy-Evans, A. (2019, Agustus 3). *Undang-Undang Pendaftaran Penduduk Era Apartheid Afrika Selatan*. Retrieved from www.thoughtco.com: <https://www.thoughtco.com/population-registration-act-43473>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill Education.
- Brahmantha, G. P., Utami, E., & Yaqin, A. (2024). Klasifikasi Genre Anime Berdasarkan Sinopsis Menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbors. *Manajemen Informatika & Sistem Informasi*.
- Cinematography in Animation*. (2025). Retrieved from <https://brinkhelsinki.com/>: <https://brinkhelsinki.com/logs/master-cinematography-in->

- Fereshta Abbasi. (2025, Maret 19). *Religious Freedom in Afghanistan: Three Years After the Taliban Takeover*. Retrieved from hrw.org:
<https://www.hrw.org/news/2025/03/20/religious-freedom-afghanistan-three-years-after-taliban-takeover#:~:text=Reports%20from%20Afghanistan%20indicate%20that,fear%2C%20exclusion%2C%20and%20intolerance.>
- Fiorenita, Y. A. (2020). Representasi Rasisme Dalam Film: Kajian Analisis Semiotika Dalam Mudbound. 11.
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandiri*.
- Gifford, C. (2003). *World Issues*. Roger Coote Publishing.
- Graham-Harrison, E. (2017, April 10). Retrieved from the guardian:
<https://www.theguardian.com/world/2017/apr/10/libya-public-slave-auctions-un-migration>
- Gultom, D. S. (2024). Anime & Perkembangannya.
- Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani, I. I. (2021). *KOMUNIKASI MASSA*. QIARA MEDIA.
- Hoed, B. H. (2014). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Komunitas Bambu.
- IGN Summer Movie Award*. (2026). Retrieved from imdb.com:
https://www.imdb.com/title/tt2560140/awards/?ref_=tt_ov_at_op_awd
- Islam, N. (2021). Representasi Rasisme Dan Media Massa. *Shoutika: Jurnal Studi Komunikasi dan Dakwah*, 59.
- JR, E. S. (2021). Representasi Rasisme dalam Film (Studi Semiotika Rasisme dalam Film Get Out).
- Koedoeboen, A., & Ingsaputro, M. H. (2023). Analisis Hukum Terkait Konflik Rasisme Dengan Kehilangan Nyawa Manusia Di Papua. *Jurnal Hukum Ius Publicum*, 69.

- Lamya. (2023, Agustus 28). *Di Prancis, Muslim tak Punya Hak Apa Pun*. Retrieved from republika.id: <https://www.republika.id/posts/44786/di-prancis-muslim-tak-punya-hak-apa-pun>
- Liliweri, A. (2005). *Prasangka Dan Konflik: Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultural*. LKiS Yogyakarta.
- M.Kulik, R. (2025, Oktober 28). *Islamofobia*. Retrieved from britannica.com: <https://www.britannica.com/topic/Islamophobia>
- Masdifa, G. A. (2021). Sejarah Anime dan Representasinya sebagai Produk Fenomenal Budaya Populer (1988-2000) : Studi Kasus AKIRA, Mononoke No Hime & Shin Seiki Evangelion. *Jurnal Sejarah*.
- Nawiroh Vera, M. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- Pakzad, S. (2025, Juni 30). *More than 250,000 Afghans left Iran in June, UN says*. Retrieved from bbc.com: <https://www.bbc.com/news/articles/clyzzxk5p38o>
- Pawito, P. (n.d.). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. 2007: LKiS YOGYAKARTA.
- Pratama, D. S. (2016). Representasi Rasisme Dalam Film Cadillac .
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Montase Press.
- PUTRA, A. P. (2024). Persepsi Wibu Tentang Perkembangan Anime Di Indonesia.
- Quackenbush, C. (2017, Desember 1). Retrieved from Time: <https://time.com/5042560/libya-slave-trade/>
- Ramadhani, D. A., Ahmadi, H., & Abdillah, M. I. (2023). Rasisme di Dunia Olahraga. *Sejarah Tersembunyi Perlawanan Tentara Kulit Hitam*. (2013, Februari 25). Retrieved from Liberationnews.org: <https://liberationnews.org/hidden-history-black-soldiers-resistance-html/>
- Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Star of David; Badges and Armbands*. (n.d.). Retrieved from <https://www.holocaust.org>: <https://www.holocaust.org.uk/star-of-david>

Syafiq, A. N. (2022). Analisis Semiotika Tentang Representasi Kekerasan Pada Anime Attack On Titan.

Tampubolon, Y. N. (2023). *Representasi Latar Belakang Konflik Nazi Dan Yahudi Pada Serial Anime Attack On Titan*.

Tander, H. (n.d.). *The shape of contemporary Islamophobia and its specific effects on young Muslims political and associative life*. Retrieved from coe.int:
<https://www.coe.int/en/web/all-different-all-equal/the-shape-of-contemporary-islamophobia-and-its-specific-effects-on-young-muslims-political-and-associative-life>

The Nazi Concentration Camp System. (2025, April 22). Retrieved from nationalww2museum.org: <https://www.nationalww2museum.org/war/articles/nazi-concentration-camp-system>

Tokyo Anime Award. (n.d.). Retrieved from imdb.com:
<https://www.imdb.com/event/ev0002682/2014/1/>

Vanessa, Y., & Sinaga, V. S. (2022). Diskriminasi Rasial Yang Melatarbelakangi Gerakan Black Lives Matter Di Amerika Serikat Ditinjau Dari Hukum Internasional. 42.