

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi Jepang, atau yang paling sering disebut dengan “Anime”, telah muncul sebagai fenomena budaya global yang cukup signifikan saat ini. Dengan dampak yang tidak hanya terjadi di Jepang tetapi juga di negara lain, anime telah berkembang menjadi bentuk seni dan hiburan yang mendunia dalam beberapa dekade terakhir. Meskipun anime berakar pada budaya populer Jepang abad ke-20, animasi Jepang telah meresap dalam kehidupan sehari-hari banyak negara dan dinikmati oleh pemirsa dari segala usia dan latar belakang dari berbagai genre.

Film animasi pertama buatan Jepang dirilis pada tahun 1917 dengan judul “Namakura Gatana”. Jepang saat itu masih berada dalam tahap percobaan dan belum dikenal luas. Baru pada tahun 1960-an, ketika mahakarya Osamu Tezuka seperti *Astro Boy* “Tetsuwan Atom” menjadi terkenal, animasi Jepang mulai menunjukkan potensi pertumbuhan sebagai bentuk hiburan. Tezuka, yang dianggap sebagai “Bapak Manga dan Anime”, berhasil mengembangkan metode animasi yang lebih efektif sehingga memungkinkan produksi serial animasi dalam jumlah lebih banyak dengan biaya lebih rendah. Hal ini membuka jalan bagi ekspansi industri anime, khususnya dalam bentuk acara televisi.

Menurut (Steinberg, 2012), karakter dalam anime dikenal dengan matanya yang besar, rambutnya yang cerah, dan ekspresi wajahnya yang ekspresif. Aksi, petualangan, drama, komedi, fantasi, horor, dan fiksi ilmiah hanyalah beberapa genre yang dicakup oleh anime. Hal ini memungkinkan anime menarik banyak pemirsa, termasuk orang dewasa. Anime sering kali menggunakan metafora dan simbolisme untuk mengekspresikan ide atau pesan tertentu. Oleh karena itu, anime menawarkan pemirsa sebuah platform untuk introspeksi dan analisis selain menghibur (Clements & McCarthy, 2001).

Kemampuan anime untuk mengkaji secara mendalam berbagai subjek sosial, intelektual, dan emosional adalah salah satu ciri uniknya. Selain memberikan kesenangan, banyak anime juga menawarkan kritik sosial, pelajaran moral, dan observasi terhadap kondisi kehidupan. Beberapa serial anime ternama, seperti *Neon*

Genesis Evangelion, *Ghost in the Shell*, dan Akira, kerap mengangkat topik-topik seperti teknologi, identitas, keterasingan, dan kedudukan seseorang dalam masyarakat. Hal ini memberikan nuansa dan kompleksitas narasi. Selain itu, anime sering kali mengangkat tema-tema universal seperti pertarungan antara kebebasan individu dan sistem yang lebih besar, pertarungan antara kebaikan dan kejahatan, dan pencarian tujuan hidup.

Tidak hanya itu, kemampuan anime dalam mengkomunikasikan pesan naratif melalui gambar yang indah dan ekspresif menjadi ciri khas lainnya. Komponen visual penting yang memberikan kedalaman emosional pada setiap adegan adalah penggunaan warna kontras, desain karakter unik, dan latar belakang yang rumit. Selain itu, ide-ide yang lebih dalam dan rumit yang memerlukan pemeriksaan lebih dekat sering kali disampaikan melalui penggunaan simbolisme di anime.

Pada era globalisasi saat ini, anime menjadi salah satu fenomena budaya terbesar di dunia. Seiring berkembangnya teknologi dan dunia semakin terhubung melalui internet, anime telah berdampak pada khalayak global yang luas selain menjadi komponen penting dari budaya Jepang. Selain mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap media animasi dan seni, fenomena ini juga berdampak signifikan pada industri hiburan global.

Salah satu serial anime paling terkenal dan berpengaruh di dunia saat ini adalah *Attack on Titan* “*Shingeki no Kyojin*” yang diadaptasi dari manga karya Hajime Isayama dan disutradarai oleh Tetsurō Araki. Selain plotnya yang gelap dan menegangkan, anime ini terkenal dengan banyaknya perangkat *cinematic avant-garde*, seperti penggunaan musik dan animasi dalam adegan-adegan tertentu yang mengangkat berbagai masalah politik, sosial dan psikologis.

Dalam beberapa tahun terakhir, serial animasi “*Attack on Titan*” atau yang biasa disebut dengan *Shingeki no Kyojin* merupakan adaptasi dari manga karya Hajime Isayama mencatatkan popularitas yang luar biasa, terutama di kalangan penonton internasional. Salah satu aspek yang menarik dari serial ini adalah bagian akhir atau “*ending theme*” setiap seasonnya yang menghadirkan berbagai elemen simbolik yang mendalam dan mempengaruhi pemahaman penonton terhadap pesan yang ingin disampaikan. Animasi Jepang telah berkembang pesat dan memantapkan dirinya sebagai bagian yang sangat berpengaruh dalam budaya global.

Salah satu aspek menarik dari *Attack on Titan* adalah hadirnya tema-tema mendalam seperti ketakutan, penindasan, kekuasaan, warisan sejarah, kebebasan, identitas, dan siklus kekerasan. Kisah ini tidak hanya tentang perjuangan umat manusia melawan Titan, tetapi juga memiliki lapisan naratif yang menggambarkan bagaimana penipuan sejarah dan penderitaan bersama dapat mengarah pada masyarakat yang tertutup dan penuh kecurigaan. Serial ini mengangkat isu siapa yang dianggap "lain," bagaimana sejarah disensor oleh kekuasaan, dan bagaimana kebebasan diperjuangkan di tengah kesulitan.

Alur cerita serial animasi *Attack on Titan* sangat berbeda dari buku atau komik fantasi lainnya. Di balik tembok-tembok raksasa dan pertempuran antara Titan dan umat manusia, terdapat refleksi mendalam tentang makna apa itu kebebasan, kekuatan, ketakutan, dan yang terpenting, pengorbanan. Tema pengorbanan berulang di setiap musim. Hampir setiap karakter utama dipaksa untuk memilih antara kepentingan pribadi mereka dan kebaikan kelompok, sebuah pilihan yang sulit secara moral. Dalam kerangka komunikasi, anime ini berhasil menyampaikan moralitas dan nilai-nilai kemanusiaan melalui simbolisme, dialog, dan plot yang kuat.

Selain alur cerita dan aksi dari tiap karakter, *Attack on Titan* menggunakan elemen pendukung seperti lagu tematik dan musik latar untuk menyampaikan makna pengorbanan. "A Child of Evil" adalah sebuah lagu yang ditulis oleh Hiroyuki Sawano dan dibawakan oleh Ai Higuchi, sangat berkaitan dengan konsep pengorbanan. Lagu ini merupakan bagian penting dari dunia *Attack on Titan*, menggambarkan banyak penjelasan halus terkait "beban moral, gejolak emosi, dan kesedihan yang disebabkan oleh keputusan buruk para karakter". Berdasarkan kerangka komunikasi simbolik, lagu ini merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang memperkuat nada emosional dan makna naratif keseluruhan karya tersebut.

Sebagai sebuah produksi yang mengambil budaya populer yang cukup kental, *Attack on Titan* secara intrinsik memiliki keterkaitan dengan konteks sosial dan politik tempat serial ini diciptakan. Desainer atau penulis *Attack on Titan*, Isayama, secara terbuka menyatakan bahwa dunia anime ini mencerminkan kondisi masyarakat manusia, yang dicirikan oleh konflik, fanatisme, dan perjuangan untuk kebebasan. Interpretasi ini menyatakan bahwa pengorbanan merupakan tindakan

heroik sekaligus alat wacana moral, yang menyoroti perjuangan batin manusia melawan masyarakat yang menindas. Melalui karakter-karakter seperti Eren Yeager, Mikasa Ackerman, dan Armin Arlert, penonton didorong untuk menyadari bahwa setiap keputusan yang dibuat seseorang memiliki dampak yang signifikan terhadap orang lain maupun diri mereka sendiri.

Jika dilihat dari perspektif komunikasi massa, musik dan anime merupakan media yang saling melengkapi. Anime menawarkan penceritaan visual dan dialog konkret, sementara musik meningkatkan emosi dan makna simbolis yang mungkin tidak tersampaikan hanya melalui kata-kata. "*A Child of Evil*", misalnya, bukan sekadar pengiring, tetapi juga narasi emosional yang mengungkap elemen terdalam dari subjek pengorbanan. Hal ini berkaitan dengan pendekatan semiotik terhadap musik dalam teori komunikasi, yang memandang setiap not, tempo, dan lirik sebagai penanda dengan makna yang unik.

Fenomena dari keberadaan serial animasi *Attack on Titan* sangat layak dikaji karena tema universalnya tentang penderitaan dan pengorbanan yang berhasil menyatukan beragam penonton dari seluruh dunia. Prinsip moral yang sama dapat dipahami oleh penonton dari berbagai latar belakang sosial. Hal ini menunjukkan bahwa *Attack on Titan* telah berhasil berkembang menjadi alat komunikasi antarbudaya. Terlepas dari bahasa atau asal usulnya, pengorbanan dalam latar anime ini dapat dipahami sebagai cara nonverbal untuk menyampaikan gagasan *universal* dan emosional tentang kemanusiaan, terutama jika kita lihat bagaimana dunia saat ini berjalan

"*A Child of Evil*" memperluas cakupan interpretasi dalam pembahasan saat ini. Lirik dan aransemennya yang menyentuh ini merepresentasikan sisi gelap pengorbanan dan perasaan yang nyata, keterasingan, dan hilangnya identitas yang dialami seseorang setelah bertindak demi kebaikan bersama. Di banyak bagian, atmosfer orkestra yang dramatis dan melankolis dalam lagu ini seolah mencerminkan pikiran terdalam para tokoh yang terbebani oleh dunia luar. Dari perspektif kontekstual, lagu ini menunjukkan bagaimana komunikasi musik dapat digunakan tidak hanya untuk memperkaya adegan tetapi juga untuk menyampaikan implikasi psikologis yang tidak selalu visual.

A Child of Evil, yang dinyanyikan oleh band Jepang SiM, adalah salah satu tema penutup yang menonjol dalam *Attack on Titan: The Final Part*. Drama diakhiri dengan lagu ini, yang memiliki dampak emosional dan simbolis yang mendalam. Selain menjadi penutup musik yang indah, lagu ini secara signifikan berkontribusi pada subjek utama anime, yaitu pengorbanan. Pengorbanan bukanlah ide yang mudah dalam *Attack on Titan*. Pengorbanan menjadi tema yang penuh dengan ambiguitas moral, konflik emosional, dan kehancuran yang tidak dapat dihindari, yang mengarah pada analisis kritis terhadap biaya dan hasil yang terkait dengan upaya mencapai nilai tersebut.

Pesan-pesan dalam *Attack on Titan* dan "*A Child of Evil*" dapat diinterpretasikan dengan menerapkan konsep *encoding* dan *decoding* Stuart Hall (1980) pada teori komunikasi. Penulis Isayama dan Sawano menanamkan nilai-nilai moral dan pelajaran tentang ketulusan dalam karya-karya mereka melalui penggunaan musik, penceritaan, dan simbolisme. Penonton dan pendengar mengartikan pesan-pesan ini berdasarkan pengalaman dan nilai-nilai pribadi mereka. Oleh karena itu, setiap orang dapat memaknai tindakan pengorbanan secara berbeda; beberapa mungkin menganggapnya heroik, sementara yang lain mungkin menganggapnya sebagai tragedi bagi umat manusia.

Elemen tambahan dari kelebihan komunikasi "*Attack on Titan*" adalah kemampuannya dalam membangkitkan emosi yang kuat dengan menggabungkan elemen visual dan audio. Untuk membangkitkan rasa empati yang kuat terhadap para protagonis, musik melankolis dan epik sering kali mengiringi intensitas visual pertempuran umat manusia melawan para Titan. "*A Child of Evil*", misalnya, menambahkan lapisan makna melalui harmoni antara akord minor dan vokal yang sarat emosi, menggambarkan bahwa pengorbanan bukan sekadar tindakan fisik, tetapi juga upaya mental yang berkelanjutan.

Lebih dari sekadar seni biasa, penggambaran arti pengorbanan dalam *Attack on Titan* dapat dikaji sebagai alat komunikasi sosial yang menyoroti dilema moral yang dihadapi umat manusia modern. Konflik, ketidakadilan, dan diskriminasi adalah contoh permasalahan dunia nyata yang memaksa orang untuk membuat keputusan sulit yang seringkali menuntut pengorbanan diri. Dengan penggambaran fiksinya, anime ini bisa berfungsi sebagai gambaran atau cermin bagi masyarakat saat ini

yang tidak lain adalah kita sendiri, menunjukkan bagaimana kekuasaan dan ideologi dapat memaksa orang untuk bertindak melawan prinsip moral mereka demi kemajuan bangsa dan negara.

Lagu "*A Child of Evil*" juga dapat dimaknai sebagai komentar tentang proses dehumanisasi dan beban moral yang menyertai pengorbanan yang berlebihan. Makna lirik lagu "*A child of Evil*" sedari awal telah membawa bermacam aneka makna dari awal alur cerita dimulai dengan hiasan plot twist dan ditutup dengan karakter utama yang diharuskan memilih jalan akhir. Pesan-pesan ini krusial untuk menciptakan empati sosial dan kesadaran kolektif dalam konteks komunikasi massa. Nilai-nilai moral lebih mudah dan emosional tersampaikan melalui budaya populer, seperti anime dan musik, daripada melalui wacana formal atau akademis.

Oleh karena itu, mengkaji konsep pengorbanan dalam serial *Attack on Titan* terutama lagu "*A Child of Evil*" dari perspektif ilmu komunikasi menjadi relevan. Hal ini dapat membantu saya sebagai peneliti untuk memahami bagaimana cita-cita moral dan nilai-nilai kemanusiaan diproduksi dan disampaikan melalui media populer modern. Lebih lanjut, penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana, selain menawarkan hiburan, media hiburan berfungsi sebagai alat komunikasi simbolis yang membentuk sikap dan nilai-nilai masyarakat yang tertuju.

Lebih lanjut, penelitian ini penting karena dapat memberikan informasi untuk studi lebih lanjut tentang komunikasi media populer, khususnya dalam memahami bagaimana elemen visual dan audio bekerja sama untuk menyampaikan pesan moral. Oleh karena itu, menganalisis *Attack on Titan* dan "*A Child of Evil*" akan membantu pembaca memahami pengorbanan sebagai tema naratif dan strategi komunikasi yang menekankan hubungan kompleks antara individu, masyarakat, dan sistem moral di sekitarnya.

Sebagai pengingat, banyak makna tersirat dalam lagu "*A Child of Evil*" yang terhubung langsung dengan kesulitan yang dihadapi oleh para protagonis serial tersebut, terkhususnya karakter utama disini, yaitu Eren Yeager, seorang protagonis yang sedang berjuang demi pembebasan umat manusia dari penindasan, terutama orang-orang yang ia anggap keluarga. Namun pengorbanan yang dilakukan Eren dibayar mahal. Kekangan, protes dari teman yang dianggapnya sebagai keluarga, pemeran utama diharuskan memiliki jalan yang relatif aman untuk dianggap

setimpal dari pengorbanan yang telah diberikan kepadanya. Upayanya untuk mencapai kemerdekaan menghasilkan pengkhianatan, kehancuran, dan potensi kerugian sangatlah serius bagi dirinya dan lingkungan. Karena menggambarkan aspek negatif dari pengorbanan, yang bisa menjadi pedang bermata dua yang mengancam kehancuran, lagu “*A Child of Evil*” sangat relevan untuk dibahas sebagai kajian skripsi saya sebagai peneliti.

Dalam paparan diatas, disebutkan bahwa *ending theme* atau tema dari anime Jepang *Attack on Titan* yang berjudul “*A Child of Evil*” memiliki pesan-pesan yang relevan untuk diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisis makna pesan kebebasan dari visual dan lirik lagu yang telah ditampilkan pada ending theme animasi jepang tersebut. Penelitian ini berfokus pada konstruksi tanda tanda nilai pengorbanan pada video musik jepang *Attack on Titan* yang berjudul *a child of evil*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana tanda tanda nilai pengorbanan dikonstruksi pada video musik jepang *Attack on Titan* yang berjudul *a child of evil*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dari uraian masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk menemukan makna tanda tanda nilai pengorbanan pada video musik jepang *Attack on Titan* yang berjudul *a child of evil*”

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat digunakan serta bermanfaat bagi literatur dan dapat dijadikan pembanding bagi karya tulis sebagai bahan referensi lain yang membahas hal yang serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis diharapkan pada penelitian ini dapat menjelaskan dan dapat menambah pengetahuan tentang konstruksi tanda tanda nilai pengorbanan pada video musik jepang *Attack on Titan* yang berjudul *a child of evil*.

1.4.3 Manfaat Sosial

Dapat menambah pengetahuan yang bisa bermanfaat bagi Masyarakat agar memahami makna atau arti pandangan tentang pengorbanan terutama dalam memilih atau bertindak akan adanya suatu pilihan baik yang terjadi pada saat itu atau hal yang bisa terjadi kapan saja.

