

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah hal yang penting dalam kehidupan manusia. Proses interaksi berinteraksi sosial melalui simbol dan sistem pesan. Komunikasi tentunya memiliki tujuan. Komunikasi adalah transmisi pesan dari suatu sumber kepada penerima. Komunikasi massa merupakan media yang sangat berpengaruh bagi manusia. Cara kerjanya bagaikan jarum hipodermik atau teori peluru yang banyak dicetuskan oleh pakar ilmu komunikasi, dimana kegiatan mengirimkan pesan sama halnya dengan tindakan menyuntikkan obat yang dapat langsung merasuk ke dalam jiwa penerima pesan. Dalam konteks komunikasi massa, film animasi merupakan salah satu media saluran yang penyampaian pesannya, apakah itu pesan verbal atau nonverbal. Hal ini disebabkan karena film animasi dibuat dengan tujuan tertentu, kemudian hasilnya diproyeksikan dan ditayangkan melalui berbagai media yang jangkauannya cukup luas sehingga dapat ditonton oleh sejumlah khalayak.

Film animasi ini juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, Diantara banyaknya media yang ada, film animasi merupakan bidang yang paling menarik dan populer diantaranya. Karena di dalamnya mengandung audio dan visual. Dimana pembuat film bisa bebas mencurahkan pesan yang ingin ia sampaikan, sehingga penonton film tersebut juga bisa langsung bisa menangkap pesan yang disampaikan pembuat film sesuai dengan yang diinginkan. Jadi kita tidak perlu repot-repot membaca (buku) atau harus mengangan-angan seperti mendengarkan radio, karena film sudah mencakup keduanya. Kita hanya perlu menonton dan menangkap pesannya. Film animasi adalah media komunikasi yang ampuh, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan pendidikan (edukatif dan interaktif) secara penuh (media yang komplit). Serta menghibur dengan warna dan ragam karakternya yang menarik. Hal ini membuat pesan lebih mudah diterima.

Kini, animasi dimanfaatkan untuk mewarnai konten dalam media khususnya di masa pandemi dan sangat bagus jika animasi itu sendiri menjadi jalan sosialisasi

pandemi karena bisa menumbuhkan kreativitas dan melahirkan animator indonesia yang lebih berkualitas.

Pada masa pandemi perkembangan seni film animasi di Indonesia sedang bergembira karena mempunyai sisi kemajuan yang sangat pesat dan meningkatnya pesanan produksi. Seperti pesanan animasi untuk iklan, konten internet, sampai serial yang ditayangkan di wadah layanan *streaming* pun terus bertambah, maupun apresiasi terhadap karya animator lokal berdatangan. Hasil karya para animator Indonesia sudah diakui oleh dunia internasional. Potensi ini harus dioptimalkan, dengan ditopang kemajuan teknologi informasi dan multimedia yang semakin pesat. Sehingga, industri animasi kita bisa lebih meningkatkan kapabilitas dan kemampuannya dalam berinovasi. Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Industri (BPSDMI) menegaskan, pihaknya aktif menjalin kerja sama dengan berbagai pihak terkait dalam upaya melaksanakan Diklat *3in1* (pelatihan, sertifikasi dan penempatan kerja) untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang terampil di bidang animasi. Tentunya SDM animasi yang kompeten sesuai kebutuhan industri di dalam maupun luar negeri. Selain bertambahnya pengetahuan, keterampilan peserta juga diharapkan dapat melatih skill atau kemampuan di bidang lainnya, terutama yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi. Ekonomi kreatif berkaitan film animasi dan video 2400an pada 2014 dan penjelasan dukungan untuk perkembangan animasi di Indonesia. Produk animasi menjadi sektor prioritas karena perkembangannya meningkat pertumbuhan pertahunnya meningkat mencapai 10-10,3% pada 2017, kedepannya akan mengadakan kerjasama dengan kementerian. Sebagai harapannya kedepan pendidikan animasi ditingkatkan agar dapat menciptakan tenaga kerja yang kreatif , hingga mampu bekerjasama dengan kementerian dan Departemen Perindustrian dan Asosiasi Animasi terkait aplikasi animasi.

Tahun ini, BPSDMI Kemenperin melalui Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar kembali memberikan pelatihan bidang animasi kepada 73 peserta yang diselenggarakan di tiga daerah, yaitu Denpasar, Padang, dan Yogyakarta. Kegiatan ini terdiri dari tiga jenis diklat animasi *3in1* yang diselenggarakan bekerja sama dengan industri animasi. pada era informasi saat ini, siapa saja dapat mengakses informasi dengan bebas. Hal ini juga dapat memberikan pengaruh

terhadap sikap dan juga perilaku manusia. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang menyalahgunakan kecanggihan teknologi dengan tindakan kejahatan. Berdasarkan Data Pusat Statistik, angka kejahatan pada tahun 2016 meningkat 1,2 % dari tahun sebelumnya. Untuk itu, media memiliki peran penting sebagai pembentuk moral agar lebih baik dengan memberikan adanya tayangan yang dapat membentuk moral bagi pemirsanya.

Film animasi adalah salah satu soft power bagi negara Jepang. Film animasi Asal Jepang atau yang dikenal Anime ini memiliki kemampuan untuk menarik dan mempengaruhi orang dari negara lain melalui budaya, nilai-nilai, dan ideologi yang disajikan didalam film animasi tersebut. Film animasi Shingeki no Kyojin adalah salah satu anime yang paling populer dan diminati banyak orang, tidak hanya pada kalangan pecinta film animasi yang dikenal sebagai Wibu, banyak kalangan anak muda disetiap Negara pun begitu meminati film Shingeki no Kyojin selain karakter dan animasinya yang luar biasa memanjakan mata, alur ceritanya juga cukup bagus, *out of the box* atau tidak bisa ditebak. Shingeki no Kyojin diterbitkan di Indonesia dengan judul “Attack on Titan”, adalah sebuah seri manga shonen asal Jepang yang dituliskan oleh Hajime Isayama dan diproduksi oleh Wit Studio bersama LG production. Film serial Attack on Titan musim pertama tayang di Jepang pada tanggal 7 April 2013 melalui Mainichi Broadcasting System. Manga ini dimuat berseri dalam majalah sejak bulan September 2009 hingga April 2021 dan telah diterbitkan menjadi 34 Volume. Tidak hanya tenar di dalam negeri saja, serial ini juga ditayangkan di Chicago, Australia, dan Selandia Baru. Sementara itu, musim kedua tayang pada 1 April 2017 dan musim ketiga dirilis pada tanggal 23 Juli 2018. Musim keempat ada serial Attack on Titan season terakhir diproduksi oleh MAPPA Studio pada musim gugur 7 Desember 2020 kemarin adalah tayangan yang sangat ditunggu-tunggu dan menjadi perbincangan kalangan anak muda disetiap sosial. Tidak heran Attack on Titan menjadi film animasi terbaik tahun 2020-2021.

Serial Attack on Titan ini menceritakan tentang sejarah manusia bernama Ymir Fritz sekitar 1800 tahun lalu yang melakukan perjanjian dengan Iblis untuk merubah dirinya menjadi raksasa yang mirip dengan manusia yaitu Titan. Dengan tujuan menaklukkan Negara Marley dan berkuasa selama 1700 tahun. Kekuatan

tersebut terus diwariskan kepada putrinya sebelum dibagi kepada 9 individu yang mendirikan kekaisaran Eldia. Seabad sebelum peristiwa utama terjadi, Raja Eldia bernama Karl Fritz kecewa dengan sejarah kalam keluarganya dan mengatur rencana keruntuhan Eldia. Marley kemudian membuat orang Eldia yang tersisa menjadi warga kelas dua sembari mengancam untuk mengasingkan mereka ke pulau Paradis sebagai Titan murni yang tidak memiliki akal. Raja Karl Fritz membawa sisa warganya ke pulau Paradis dan menggunakan Titan Kolosal yang tak terhitung jumlahnya untuk mendirikan kota berdinding yang terdiri menjadi tiga lapis dinding yaitu Wall Maria (paling luar), Wall Rose (dinding tengah), dan Wall Shina (dinding dalam). Lalu Raja Karl menggunakan kekuatan Titan Perintis untuk menghapus ingatan sebagian besar orang Eldia, bagi mereka yang tidak terpengaruh dengan kekuatan tersebut disuap menjadi Bangsawan atau dijadikan orang buangan seperti keluarga Ackerman yang melayani keluarga Fritz. Lalu Karl Fritz juga mempengaruhi keturunannya untuk melanjutkan tugasnya memerintah bangsa Eldia di dalam tembok dengan mempromosikan rasa takut terhadap serangan Titan, yang identitasnya merupakan orang Eldia sendiri yang diubah dan diasingkan oleh Bangsa Marley di Paradis untuk menyorok penduduk pulau. Sehingga bangsa Eldia dipulau Paradis percaya bahwa mereka adalah satu-satunya umat manusia yang tersisa didunia dan menganggap para Titan bertanggung jawab atas teror yang mereka alami. Semua tipu muslihat yang diciptakan oleh Raja Karl Fritz ini semata-mata hanya untuk menjaga perdamaian Dunia.

Attack on Titan ini memiliki kesamaan dengan perang dunia II dimana konsep daripada bangsa Marley yang memeralat bangsa Eldia untuk menjadi senjata dan pengontrol bangsa Eldia lainnya di pulau Paradis. Hal ini mengundang berbagai persepsi bahwa bangsa Marley memiliki kemiripan dengan Nazi dan Eldia dengan kaum Yahudi di Jerman. Menjelang akhir season Attack on Titan terasa sangat cocok hal ini dapat dilihat bahwa memang selama ini bangsa Eldialah yang menjadi korban. Sementara kemiripan dengan Holocaust tidak bisa dipungkiri, Attack on Titan mengisyaratkan perang terhadap sistem ideologi yang haus kekuasaan dan manipulatif.

Banyak sekali cerita menarik yang bisa dikupas pada masing-masing individunya. Ditengah perkembangan masyarakat saat ini, film yang disajikan di layar lebar telah menawarkan berbagai warna sedemikian rupa, tentunya disesuaikan dengan fenomena yang terjadi di masyarakat. Diantaranya keanekaragaman film yang disajikan di layar lebar yang bersifat untuk memberikan pesan moral yang begitu membangun dan berkesinambungan dengan kejadian yang sesungguhnya di masyarakat.

Film ini menjadi perbincangan pada saat sebelum rilis maupun sesudah rilis dikarenakan berisi unsur-unsur yang terkait dengan budaya dan politik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana pesan moral yang terkandung dalam film ini, dimana mengandung konflik yang syaratnya sesuai dengan pandangan dalam praktik. Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Analisis Semiotika Charles Sanders Pesan Moral Film Animasi Attack on Titan the Final Season”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Pesan moral apakah yang terkandung pada Film Animasi Attack on Titan?
2. Bagaimana makna analisis semiotika dari Film Animasi Attack on Titan berdasarkan representamen objek dan interpretan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pesan moral apakah yang terkandung pada Film Animasi Attack on Titan
2. Untuk mengetahui makna analisis semiotika dari pada Film Animasi Attack on Titan berdasarkan representamen objek dan interpretan

1.4 Manfaat / Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan deskripsi dalam membaca makna yang terkandung dalam sebuah film melalui semiotika. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan efek positif dari pesan moral yang terdapat dalam film
2. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, serta sebagai tambahan referensi bahan pustaka, khususnya penelitian tentang analisis semiotika film.