

Representasi Kekerasan dalam Anime Attack on Titan: Analisis Semiotika Roland Barthes

Alifia Nadiarini^{1*}, Sumartono², Syurya Muhammad Nur³, Bayquni⁴

^{1,2}Universitas Esa Unggul, Indonesia

*alifia.fianadia@gmail.com

Abstract

This study examines the representation of violent scenes in the anime Attack on Titan through a semiotic approach. The research aims to identify how violence is constructed, signified, and interpreted within the series' narrative structure and visual composition. Using Roland Barthes' semiotic framework, which distinguishes between denotative, connotative, and mythical meanings, this study analyzes selected scenes that explicitly depict physical destruction, death, and psychological trauma. This research employs a qualitative descriptive method, with data collected through visual observation and documentation of screenshots along with their accompanying dialogue, while the validity of the data is maintained through theoretical triangulation. These elements are examined to reveal both literal meaning (denotation) and deeper ideological messages (connotation and myth) embedded within each scene. The findings indicate that violence in Attack on Titan is not merely presented as physical brutality, but functions symbolically to convey themes of oppression, freedom, power, sacrifice, and survival. The series constructs violence as a narrative instrument that shapes character development while simultaneously reflecting broader sociopolitical anxieties. Through semiotic analysis, this study demonstrates that scenes of violence in Attack on Titan operate as a complex system of signs that extends beyond mere entertainment purposes, and highlights how audiovisual elements collaborate to produce layered meanings and ideological representation.

Keywords: Representation, Violence, Anime, Semiotics, Attack On Titan.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji representasi adegan kekerasan dalam anime Attack on Titan melalui pendekatan semiotika. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana kekerasan dikonstruksi, ditandakan, dan diinterpretasikan dalam struktur naratif serta komposisi visual serial tersebut. Dengan menggunakan kerangka semiotik Roland Barthes yang membedakan antara makna denotatif, konotatif, dan mitos, penelitian ini menganalisis adegan-adegan terpilih yang secara jelas menggambarkan tindakan penghancuran fisik, kematian, dan trauma psikologis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi visual dan dokumentasi tangkapan layar (*screenshot*) beserta dialognya, dengan keabsahan data dijaga melalui triangulasi teori. Unsur-unsur tersebut dikaji untuk mengungkap makna literal (denotasi) serta pesan ideologis yang lebih dalam (konotasi dan mitos) yang terkandung dalam setiap adegan. Temuan menunjukkan bahwa kekerasan dalam Attack on Titan tidak sekadar dihadirkan sebagai kebrutalan fisik, melainkan berfungsi secara simbolis untuk menyampaikan tema penindasan, kebebasan, kekuasaan, pengorbanan, dan kelangsungan hidup. Serial ini mengonstruksi kekerasan sebagai instrumen naratif yang membentuk pengembangan karakter sekaligus mencerminkan kecemasan sosiopolitik yang lebih luas. Melalui analisis semiotik, penelitian ini menunjukkan bahwa adegan kekerasan dalam Attack on Titan beroperasi sebagai sistem tanda kompleks yang melampaui tujuan hiburan semata, serta menyoroti bagaimana

elemen audiovisual berkolaborasi menghasilkan makna berlapis dan representasi ideologis.

Kata Kunci: Representasi, Kekerasan, Anime, Semiotika, Attack On Titan.

Pendahuluan

Komunikasi melibatkan sebuah proses ketika informasi dikirim dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim pesan dapat memilih berbagai cara untuk berbagi informasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, serta menggunakan cara yang jelas atau tersirat. Salah satu cara untuk menyampaikan pesan adalah dengan menggunakan video. Film dan animasi, sebagai bagian dari media audiovisual, memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan yang kompleks dalam waktu yang relatif singkat serta menjangkau audiens yang luas dan heterogen.

Film sangat efektif untuk menyampaikan beragam pesan secara bersamaan, mencakup simbol, dialog, ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan nada suara. Berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dapat menikmati film, baik dalam wujud pertunjukan yang dilakukan oleh manusia (*live action*) maupun dalam format animasi dua dimensi atau tiga dimensi, seperti anime. Anime sebagai salah satu bentuk animasi khas Jepang berkembang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium komunikasi budaya yang sarat dengan nilai simbolik, ideologis, dan filosofis. Berbeda dengan animasi pada umumnya, anime kerap mengangkat tema-tema berat seperti konflik identitas, kekuasaan, kebebasan, moralitas, serta kondisi eksistensial manusia.

Attack on Titan (*Shingeki no Kyojin*) merupakan salah satu anime yang paling menonjol dalam mengangkat unsur kekerasan sebagai elemen naratif utama. Anime ini dikenal karena kekerasannya yang ekstrem, grafis, dan brutal, meliputi aksi gore, adegan manusia dimangsa raksasa, genosida massal, amputasi, hingga kekerasan psikologis akibat perang dan balas dendam, sehingga di sejumlah negara tayangan ini bahkan dibatasi peredarannya. Kondisi ini menarik untuk dikaji karena kekerasan yang ditampilkan tidak berdiri sendiri sebagai tontonan, melainkan berfungsi sebagai sistem tanda yang menyampaikan makna sosial, politik, dan ideologis tertentu kepada penontonnya.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji Attack on Titan dari berbagai sudut pandang semiotik. Adinata dan Islam (2022) meneliti *title sequence Attack on Titan: The Final Season* dan menemukan tanda-tanda ikon, indeks, serta simbol yang berkaitan langsung dengan alur ceritanya. Aryanto dan Febriana (2023) menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap penggambaran fasisme dalam anime tersebut, yang merepresentasikan rasisme, diskriminasi, dan relasi kuasa sebagaimana peristiwa Nazi terhadap Yahudi. Tampubolon dan Abidin (2022) mengaitkan narasi Attack on Titan dengan latar belakang historis konflik Nazi dan Yahudi melalui pendekatan semiotika serupa. Arwansyah dkk. (2025) menyoroti representasi visual ketimpangan sosial dalam serial ini dan mengaitkannya dengan realitas pegawai honorer, sementara Yuwono dan Anindita (2024) mengkaji manga *Shingeki no Kyojin* melalui perspektif masyarakat simulasi Baudrillard. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa Attack on Titan kaya akan muatan tanda yang dapat dibaca dari perspektif sejarah, politik, dan

budaya populer, tetapi kajian yang secara khusus berfokus pada representasi kekerasan sebagai sistem tanda berlapis dari tataran denotasi, konotasi, hingga mitos masih relatif terbatas.

Secara teoretis, semiotika didefinisikan sebagai ilmu tentang lambang dan tanda yang berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti tanda (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, n.d.). Roland Barthes mengembangkan semiotika struktural yang berakar pada linguistik Ferdinand de Saussure ke ranah budaya dan media massa, dengan menempatkan tanda (*sign*) sebagai gabungan antara penanda (*signifier*) berupa bentuk fisik yang dapat ditangkap indra, dan petanda (*signified*) berupa konsep mental yang muncul darinya (Barthes, 1957, 1964). Barthes membagi proses pemaknaan ke dalam dua tataran: denotasi, yaitu makna literal dan eksplisit yang tampak langsung pada suatu tanda, dan konotasi, yaitu makna tambahan yang bersifat kultural, emosional, dan ideologis. Pada tataran kedua, tanda denotatif berfungsi sebagai penanda baru yang dikaitkan dengan konsep budaya tertentu, sehingga membentuk apa yang disebut Barthes sebagai mitos, yakni sistem makna yang membuat suatu cara pandang tampak alami dan wajar bagi masyarakat. Representasi sendiri, menurut Hall (1997), merupakan proses pemaknaan atas realitas yang tidak bersifat netral, melainkan konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh nilai, ideologi, dan kepentingan tertentu; representasi mencakup representasi mental yang abstrak di benak individu dan representasi bahasa yang menerjemahkannya ke dalam tanda dan simbol yang dapat dipahami bersama.

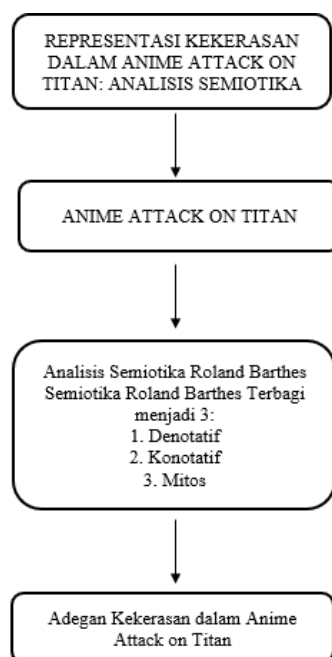
Kekerasan (*violence*), yang secara etimologis berasal dari kata Latin *vis* (daya atau kekuatan) dan *latus* (yang telah membawa), dipahami sebagai tindakan yang menimbulkan penderitaan fisik maupun psikologis terhadap individu atau kelompok. Dalam media audiovisual, kekerasan dapat diwujudkan melalui perkelahian, pembunuhan, penghancuran, ancaman, ekspresi agresif, maupun simbol visual yang menunjukkan dominasi dan penindasan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan bagaimana kekerasan dalam anime *Attack on Titan* direpresentasikan pada tataran denotatif, konotatif, dan mitos, serta makna ideologis apa yang terkandung di dalamnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, yang memandang realitas sosial bukan sebagai sesuatu yang objektif dan tunggal, melainkan dibentuk melalui proses konstruksi sosial, bahasa, serta sistem tanda yang digunakan dalam komunikasi (Berger & Luckmann, 1966). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis fenomena secara mendalam melalui interpretasi terhadap simbol, bahasa, dan konteks, bukan melalui pengukuran atau pengujian hubungan antarvariabel secara statistik. Dengan demikian, adegan kekerasan dalam anime dipahami bukan sekadar peristiwa visual, melainkan sebagai konstruksi makna yang merepresentasikan nilai, ideologi, dan mitos tertentu (Adlini, Dinda, Yulinda,

Chotimah, & Merliyana, 2022; Agustianti et al., 2022; Gunawan, 2013; Imam Gunawan, 2013; Lexy J. Moleong, 2010).

Kerangka analisis penelitian ini disusun melalui empat tahap (Gambar 1). Tahap pertama berangkat dari judul penelitian, yaitu representasi kekerasan dalam anime Attack on Titan. Tahap kedua mengerucut pada objek penelitian, yakni adegan-adegan bermuatan kekerasan dalam anime tersebut sebagai unit analisis. Tahap ketiga adalah penerapan teori semiotika Roland Barthes untuk membedah makna tanda pada tiga tingkatan, yaitu denotatif (makna literal yang tampak secara visual), konotatif (makna implisit berupa nilai, emosi, atau ideologi yang melekat pada adegan), dan mitos (makna kultural dan ideologis yang lebih dalam mengenai bagaimana kekerasan dinormalisasi, dibenarkan, atau dikonstruksi). Tahap terakhir adalah hasil analisis, yaitu adegan kekerasan yang telah dimaknai melalui ketiga lapisan tersebut sehingga penelitian tidak berhenti pada deskripsi adegan, tetapi juga mengungkap bagaimana kekerasan direpresentasikan dan dibingkai dalam konteks budaya tertentu.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Penelitian

Data penelitian terdiri atas data primer, yaitu adegan (*scene*) bermuatan kekerasan dalam anime Attack on Titan, dan data sekunder berupa skripsi serta penelitian terdahulu yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi visual, yaitu mengamati secara mendalam setiap adegan yang mengandung unsur kekerasan, serta dokumentasi berupa pengambilan tangkapan layar (*screenshot*), pencatatan dialog, dan pendeskripsian konteks visual maupun naratif adegan tersebut. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teori, yaitu membandingkan hasil analisis semiotika dengan perspektif teoretis lain yang relevan, seperti teori representasi media dan konsep kekerasan simbolik, sehingga interpretasi yang

dihasilkan tidak bertumpu pada satu sudut pandang semata dan bersifat lebih argumentatif.



Hasil dan Pembahasan

Attack on Titan bergenre *action* yang di dalamnya banyak menampilkan adegan kekerasan, mulai dari kekerasan untuk membela diri hingga kekerasan yang didasari kepuasan maupun balas dendam. Unsur kekerasan yang ditemukan meliputi aksi gore (darah dan organ tubuh terburai), adegan manusia dimangsa Titan, genosida massal (*Rumbling*), mutilasi dan amputasi tubuh, kanibalisme, konflik politik seperti kudeta, hingga kekerasan psikologis melalui trauma perang, pencucian otak, dan diskriminasi rasial. Sifat kekerasan yang eksplisit dan brutal inilah yang membuat anime ini dinilai tidak layak ditonton oleh anak-anak, meskipun secara umum anime diproduksi secara massal dan banyak ditujukan bagi penonton usia muda.

Kekerasan dalam Attack on Titan pada dasarnya bertujuan menggambarkan brutalitas perang, perjuangan bertahan hidup (*survival*), balas dendam, dan upaya mencapai kebebasan. Kekerasan juga digunakan sebagai alat politik untuk dominasi antarbangsa serta sebagai bentuk traumatis dari siklus kebencian yang tidak berujung, sehingga pada akhirnya kekerasan tampil sebagai jalan ekstrem untuk melindungi orang-orang terkasih. Untuk memperlihatkan bagaimana lapisan makna tersebut bekerja secara konkret, berikut disajikan analisis semiotik terhadap salah satu adegan representatif.

Tabel 1 menampilkan analisis semiotik terhadap Adegan 9 pada Attack on Titan Season 1, yaitu adegan pembunuhan dan kehancuran yang dilakukan oleh Female Titan terhadap para anggota Resimen Pengintai. Levi memotong tengkuk para Titan yang datang menyerang Female Titan, karena ia dan Resimen Pengintai berusaha melindungi Female Titan agar identitas orang di dalam tengkuknya dapat diketahui. Namun, para Titan lain akhirnya berhasil memakan dan menghancurkan tubuh Female Titan tersebut.

Tabel 1. Analisis Semiotika Adegan 9, Attack on Titan Season 1

<i>Scene</i>	<i>Signifier</i>	<i>Signified</i>	<i>Denotative Sign</i>	<i>Connotative Sign</i>
	Levi memotong tengkuk para Titan yang datang	Levi menyerang para Titan agar tidak memakan Female Titan	Levi mencoba melindungi Female Titan untuk mengetahui identitas orang di dalam tengkuknya	Untuk mengungkap kebenaran
	Titan-titan lain datang dan memakan tubuh Female Titan	Penghancuran bukti	Titan lain menyerang dan memakan tubuh Female Titan	Penghapusan identitas dan rahasia

Adegan ini tidak hanya menyajikan kekerasan secara literal (denotatif), tetapi juga membangun sistem tanda pada tingkat konotatif yang memproduksi mitos tertentu. Female Titan direpresentasikan bukan sekadar monster, melainkan simbol kekuatan ideologis yang superior, terorganisir, dan rasional, sementara Resimen Pengintai merepresentasikan mitos kepahlawanan dan pengorbanan kolektif. Kekalahan dan kematian mereka memperkuat narasi tragedi eksistensial: manusia digambarkan kecil, rentan, dan berada dalam struktur kekuasaan yang lebih besar dari dirinya. Secara semiotik, rangkaian tanda dalam adegan ini membentuk sistem makna berlapis: pada tingkat denotatif, penonton melihat pertempuran brutal antara Titan dan manusia; pada tingkat konotatif dan mitos, adegan tersebut merepresentasikan konflik antara kekuasaan dominan dan subjek yang tertindas, antara rasionalitas kekuatan dan idealisme perlawanan.

A. Kekerasan pada Tingkat Denotatif

Pada tataran denotatif, kekerasan dalam *Attack on Titan* direpresentasikan melalui visualisasi eksplisit: tubuh manusia yang dimangsa Titan, pertempuran bersenjata, ledakan, serta pertumpahan darah. Teknik sinematografi seperti *close-up* pada ekspresi ketakutan, penggunaan warna merah yang kontras, dan tempo gerak cepat dalam adegan pertempuran mempertegas kesan brutalitas. Secara literal, tanda-tanda visual tersebut menunjukkan konflik antara manusia dan Titan sebagai ancaman eksistensial, sehingga kekerasan diposisikan sebagai konsekuensi langsung dari situasi perang dan perjuangan mempertahankan hidup. Pada level ini, makna yang muncul masih bersifat deskriptif, yaitu apa yang tampak di layar.

B. Kekerasan pada Tingkat Konotatif

Pada tingkat konotasi, adegan-adegan kekerasan memproduksi makna yang lebih dalam. Kekerasan tidak semata-mata tindakan destruktif, melainkan simbol dari ketidakberdayaan manusia, trauma kolektif, dan krisis kemanusiaan; ekspresi wajah karakter sebelum dan sesudah pertarungan menandakan beban psikologis yang menyertai tindakan kekerasan tersebut. Kekerasan juga dikonstruksi sebagai sarana pembentukan identitas: tokoh yang mengalami kehilangan akibat serangan Titan mengalami transformasi karakter dari rasa takut menuju determinasi, sehingga kekerasan dikonotasikan sebagai medium pendewasaan sekaligus mekanisme pertahanan diri. Selain itu, relasi kuasa antara manusia dan Titan menghadirkan pembacaan tentang dominasi dan subordinasi; adegan pertempuran bukan hanya konflik fisik, tetapi juga metafora tentang ketimpangan kekuatan dalam struktur sosial maupun politik.

C. Kekerasan sebagai Mitos

Pada level mitos, kekerasan fisik membentuk narasi ideologis bahwa perang adalah keniscayaan demi kelangsungan hidup, sehingga kekuatan militer dan pengorbanan individu memperoleh legitimasi moral. Kekerasan dalam konteks ini tidak dipandang sebagai penyimpangan, melainkan sebagai instrumen untuk mencapai kemerdekaan dan keselamatan kolektif. Mitos lain yang muncul adalah relativitas moral: karakter yang awalnya diposisikan sebagai korban dapat berubah

menjadi pelaku kekerasan, memperlihatkan bahwa batas antara “pahlawan” dan “musuh” bersifat cair dan bergantung pada sudut pandang naratif. Salah satu temuan penting penelitian ini adalah tidak adanya dikotomi mutlak antara pahlawan dan penjahat; pada awal cerita Titan direpresentasikan sebagai entitas jahat tanpa kesadaran, namun perkembangan alur menunjukkan bahwa konflik yang sesungguhnya bersifat politis dan historis. Secara semiotik, perubahan sudut pandang ini memproduksi makna baru bahwa musuh tidak selalu tidak bermoral, kekerasan sering kali lahir dari ketakutan dan propaganda, serta kebenaran bersifat relatif tergantung posisi ideologis sehingga mitos yang terbentuk adalah dekonstruksi narasi heroik klasik yang mempertanyakan legitimasi kekerasan yang dibenarkan oleh kekuasaan.

D. Kekerasan sebagai Instrumen Ideologi dan Nasionalisme

Hasil analisis menunjukkan bahwa kekerasan dalam anime ini tidak berdiri sendiri, melainkan terikat pada ideologi tertentu. Pada tingkat denotatif, atribut militer hanyalah perlengkapan tempur; namun secara konotatif, simbol tersebut menandakan loyalitas terhadap bangsa, pengorbanan demi tanah air, dan superioritas moral atas musuh. Mitos yang dibangun adalah gagasan nasionalisme radikal, yaitu bahwa identitas kolektif dianggap lebih penting daripada keselamatan individu, sehingga kekerasan menjadi sah ketika diarahkan untuk menjaga kehormatan bangsa. Pada tataran denotatif yang lebih luas, kekerasan fisik tubuh yang hancur, anggota tubuh yang terputus, hingga kanibalisme oleh Titan juga merepresentasikan dehumanisasi dalam perang (manusia diposisikan sebagai objek konsumsi), ketidakberdayaan individu terhadap sistem (kematian prajurit muda menggambarkan bagaimana negara menempatkan individu sebagai alat pertahanan), serta normalisasi trauma kolektif, di mana penderitaan dibangun sebagai bagian inheren dari perjuangan. Dengan demikian, anime ini merepresentasikan kekerasan sebagai bagian dari konstruksi identitas nasional dan politik, bukan semata-mata konflik biologis antara manusia dan Titan.

E. Kekerasan Psikologis, Ambiguitas Moral, dan Estetisasi Kekerasan

Selain kekerasan fisik, penelitian ini menemukan representasi kekerasan psikologis yang kuat melalui ekspresi wajah tokoh, dialog penuh tekanan, kilas balik masa kecil yang traumatis, serta perubahan karakter yang drastis. Pada tataran konotasi, trauma yang berulang menciptakan transformasi identitas: tokoh yang semula polos berubah menjadi agresif atau apatis, sehingga kekerasan tidak hanya melukai tubuh tetapi juga membentuk mentalitas balas dendam dan kebencian kolektif. Mitos yang terbangun adalah siklus kekerasan, yaitu korban berpotensi menjadi pelaku, yang menunjukkan bahwa kekerasan diwariskan melalui sejarah dan ingatan kolektif. Secara sinematik, penggunaan sudut kamera dinamis, slow motion, tata suara dramatis, serta detail animasi yang presisi turut menghadirkan kekerasan dalam bentuk yang estetis; darah dan ledakan digambarkan dengan komposisi visual yang terstruktur. Pada level konotatif, estetisasi ini menciptakan ambivalensi di satu sisi kekerasan terasa mengerikan, di sisi lain ia menjadi spektakel visual yang memikat sehingga memperlihatkan bagaimana media dapat

mengemas kekerasan menjadi konsumsi hiburan. Mitos yang muncul adalah normalisasi kekerasan dalam budaya populer, ketika kekerasan diterima sebagai elemen dramatik yang meningkatkan intensitas emosional.

Dalam perspektif semiotika Roland Barthes, temuan ini menegaskan bahwa teks media populer mampu memproduksi makna ideologis melalui sistem tanda yang kompleks. Kekerasan dalam anime ini berfungsi sebagai signifier yang pada tataran kedua menghasilkan mitos tentang kebebasan sebagai sesuatu yang harus diperjuangkan dengan darah, negara sebagai entitas yang berhak menuntut pengorbanan, dan musuh sebagai konstruksi sosial yang dapat berubah. Dengan demikian, anime ini tidak hanya menghadirkan tontonan aksi, tetapi juga membangun konstruksi makna yang kompleks mengenai kekerasan sebagai bagian dari dinamika sosial dan eksistensial manusia. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa kekerasan dalam *Attack on Titan* beroperasi pada tiga lapisan makna yang saling terkait: denotasi yang menampilkan brutalitas fisik secara eksplisit, konotasi yang menyingkap trauma, dominasi, dan pembentukan identitas, serta mitos yang mengonstruksi legitimasi kekerasan atas nama kebebasan, nasionalisme, dan siklus kebencian. Analisis semiotika model Barthes terbukti efektif dalam mengungkap bagaimana anime, sebagai teks audiovisual populer, mampu menjadi ruang produksi ideologi melalui representasi visual yang tampak sederhana namun sarat makna simbolik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis semiotika terhadap adegan-adegan kekerasan dalam anime *Attack on Titan*, dapat disimpulkan bahwa kekerasan dalam narasi tersebut tidak semata-mata dihadirkan sebagai tontonan visual yang bersifat eksploitatif, melainkan sebagai konstruksi tanda yang sarat makna. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, ditemukan bahwa setiap adegan kekerasan memuat lapisan makna denotatif dan konotatif yang membentuk pesan ideologis tertentu. Pada tataran denotasi, kekerasan direpresentasikan melalui tindakan fisik seperti pembunuhan, pertempuran, dan penderitaan tubuh manusia; sementara pada tataran konotasi, kekerasan tersebut merepresentasikan konflik eksistensial, perjuangan mempertahankan hidup, trauma kolektif, hingga kritik terhadap sistem kekuasaan dan perang. Dengan demikian, kekerasan berfungsi sebagai medium naratif untuk menegaskan tema besar seperti kebebasan, ketakutan, balas dendam, serta siklus kebencian, sekaligus sebagai sistem tanda yang mengonstruksi makna sosial dan ideologis yang kompleks.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan konseptual bagi pengembangan kajian semiotika media, khususnya dalam analisis teks audiovisual berbasis animasi Jepang. Studi selanjutnya disarankan memperluas objek material, misalnya membandingkan representasi kekerasan dalam anime lain atau media berbeda seperti film live-action dan gim, sehingga diperoleh pemetaan komparatif mengenai konstruksi makna kekerasan dalam budaya populer. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan pendekatan interdisipliner, seperti kajian budaya, psikologi media, atau teori resepsi khalayak, agar analisis tidak hanya berhenti pada tataran tanda (signifier-signified), tetapi juga menjangkau aspek produksi makna

dan dampaknya terhadap audiens; pendalaman terhadap konteks sosial, politik, dan historis yang melatarbelakangi narasi turut akan memperkaya interpretasi semiotik yang dihasilkan.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kreator konten, industri animasi, serta lembaga penyiaran dalam memahami bagaimana adegan kekerasan direpresentasikan dan dimaknai oleh penonton, sehingga penyajian kekerasan dalam produksi ke depan tidak semata-mata bersifat eksploitasi visual, melainkan memiliki fungsi naratif dan pesan moral yang jelas. Bagi pendidik dan orang tua, temuan ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pendampingan literasi media, sehingga penonton terutama remaja mampu membaca simbol dan makna di balik tayangan secara lebih kritis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada ranah teoretis, tetapi juga memiliki relevansi aplikatif dalam praktik konsumsi dan produksi media kontemporer.

Daftar Pustaka

- Adinata, I., & Islam, M. A. (2022). Interpretasi semiotika dalam title sequence pertama anime Attack on Titan: The Final Season. *BARIK*, 3(3), 1–15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/47851>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., ... Ikhrum, F. (2022). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Tohar Media. <https://books.google.com/books?id=giKkEAAAQBAJ>
- Arwansyah, O. D., Ayu, P. K., & Suharyanto, A. (2025). Representasi visual ketimpangan sosial: Studi semiotika serial Attack on Titan dan realitas pegawai honorer. *JIPIKOM*, 7(2). <https://jurnalmahasiswa.uma.ac.id/index.php/jipikom/article/view/5676>
- Aryanto, F. D., & Febriana, P. (2023). *Representation of fascism in the anime Attack on Titan*. Preprints Server. <https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/view/3580>
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Éditions du Seuil. <https://search.worldcat.org/title/Mythologies/oclc/25447812>
- Barthes, R. (1964). *Elements of semiology* (A. Lavers & C. Smith, Trans.). Hill and Wang. <https://search.worldcat.org/title/Elements-of-semiology/oclc/449697>
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. Anchor Books. <https://search.worldcat.org/title/The-social-construction-of-reality-a-treatise-in-the-sociology-of-knowledge/oclc/1232352>
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=AqSAEAAAQBAJ>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications. <https://openlibrary.org/books/OL23242192M/Representation>

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (n.d.). Semiotika. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. https://books.google.com/books/about/Metodologi_penelitian_kualitatif.html?id=AK3-nQEACAAJ
- Tampubolon, Y. N., & Abidin, S. (2022). The representation of the Nazi and Jewish conflict background in the anime series Attack on Titan. *Scientia Journal*, 5(4). https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/scientia_journal/article/view/7769
- Yuwono, A. I., & Anindita, R. M. (2024). Menilik komik Shingeki no Kyojin melalui kacamata masyarakat simulasi Baudrillard. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 21(1), 39–56. <https://doi.org/10.24002/jik.v21i1.6361>