

**REPRESENTASI LATAR BELAKANG KONFLIK
NAZI DAN YAHUDI PADA SERIAL ANIME ATTACK
ON TITAN**

SKRIPSI



**Oleh
Yohannes Novaldi Tampubolon
1811100040**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**REPRESENTASI LATAR BELAKANG KONFLIK
NAZI DAN YAHUDI PADA SERIAL ANIME ATTACK
ON TITAN**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Yohannes Novaldi Tampubolon
1811100040**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Yohannes Novaldi Tampubolon
NPM : 181110040
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa "SKRIPSI" yang saya buat dengan judul:

REPRESENTASI LATAR BELAKANG KONFLIK NAZI DAN YAHUDI PADA SERIAL ANIME ATTACK ON TITAN

Adalah hasil karya sendiri dan bukan "duplikasi" dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 28 Juli 2023



Yohannes Novaldi
Tampubolon
181110040

**REPRESENTASI LATAR BELAKANG KONFLIK
NAZI DAN YAHUDI PADA SERIAL ANIME ATTACK
ON TITAN**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Yohannes Novaldi Tampubolon
181110040**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 28 Juli 2023



**Sholihul Abidin, S.Sos.I., M.I.Kom
Pembimbing**

ABSTRAK

Ketika Nazi berkuasa di Jerman pada tahun 1933 - tahun di mana mereka pertama kali mendirikan kamp konsentrasi (Ghetto) untuk memisahkan dan memenjarakan orang-orang Yahudi, lawan politik, dan orang-orang yang mereka anggap lebih rendah, seperti homoseksual, Roma (Gipsi), beberapa orang Slavia (Rusia, Polandia, dan lainnya), dan penyandang disabilitas - kita dapat melihat kesamaan antara Attack on Titan dan sejarah peradaban manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana latar belakang perang Nazi dan Yahudi digambarkan dalam serial anime Attack of Titan. Peneliti akan meneliti secara mendalam potongan-potongan adegan dari serial anime Attack of Titan, yang memiliki total 10 adegan, dengan menggunakan teknik analisis semiotika dan dokumentasi. Data akan dikumpulkan melalui studi literatur dan dokumentasi, dan alur analisis akan mengikuti model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil menunjukkan anime "Attack on Titan" dan kejadian sejarah yang melibatkan Nazi dan Yahudi. Memahami bagaimana dialog dan adegan dalam anime "Attack on Titan" dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah aktual yang melibatkan Nazi dan Yahudi memerlukan analisis dari pendekatan semiotika Roland Barthes.

Kata Kunci: Representasi, Latar Belakang Konflik, Teori Semiotika

ABSTRACT

The similarities between Attack on Titan and the history of human civilization can be seen during World War II, when the Nazis rose to power in Germany in 1933, which was the first year the Nazis established concentration camps (Ghetto) to separate and imprison Jews, political opponents, and people who were considered inferior such as homosexuals, Roma people (Gypsies), some Slavic peoples (Russians, Poles and others) and people with disabilities. The purpose of this study is to determine the results of the representation of the background of the Nazi and Jewish conflict in the attack on titan anime series. The research method used is descriptive research conducted using a qualitative approach and using the semiotic analysis method. The researcher will observe in depth the Scene pieces from the anime series entitled attack of titan with a total of 10 scenes, the data collection used is documentation and literature study, the analysis flow follows the interactive analysis model as expressed by Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results show the anime "Attack on Titan" and historical events involving Nazis and Jews. Understanding how dialog and scenes in the anime "Attack on Titan" can be linked to actual historical events involving Nazis and Jews requires analysis of Roland Barthes' semiotic approach.

Keywords: Representation, Background Conflict, Semiotic Theory

KATA PENGANTAR


Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam, Ibu Dr Nur Elfi Husda., S.Kom., M.SI;
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Bapak Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom;
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P.,M.Si;
4. Bapak Sholihul Abidin, S.Sos.I., M.I.Kom selaku pembimbing skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam;
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
6. Bapak, mamak, abang dan keluarga besar;
7. Rekan-rekan mahasiswa/i Universitas Putera Batam prodi Ilmu Komunikasi angkatan 2018 dan para senior yang saling mendukung.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 28 Juli 2023



Johannes Novaldi Tampubolon

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teoritis	9
2.1.1 Teori Semiotika.....	9
2.1.2 Kajian Konseptual.....	16
2.1.2.1 Teori Representasi.....	16
2.1.2.2 Teori Konflik.....	19
2.1.2.3 Serial Anime	21
2.1.2.4 Nazi.....	24
2.1.2.5 Yahudi	25
2.2 Penelitian Terdahulu	26
2.3 Kerangka Konseptual	37

BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Jenis Penelitian.....	38
3.2 Objek Penelitian.....	38
3.3 Subjek Penelitian.....	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.4.1 Dokumentasi	42
3.4.2 Studi Pustaka.....	42
3.5 Metode Analisis Data	42
3.5.1 Pengumpulan Data	43
3.5.2 Reduksi Data.....	43
3.5.3 Penyajian Data	43
3.5.4 Penarikan Kesimpulan.....	43
3.6 Uji Kredibilitas Data	44
3.6.1 Uji Credibility	44
3.6.2 Uji Transferability	44
3.6.3 Uji Dependability	44
3.7 Jadwal Penelitian.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Profil Obyek Penelitian	46
4.1.1 Profil Animasi.....	46
4.1.2 Sinopsis Serial Animasi Attack On Titan.....	52
4.1.3 Profil Pemeran Utama Anime Attack On Titan	54
4.1.4 Pemeran Pendukung Animasi Attack On Titan	59
4.2 Hasil penelitian	67
4.3 Pembahasan	92
4.3.1 Perebutan kekuasaan	92
4.3.2 Realitas sosial	93
4.3.3 Konflik identitas.....	93
4.3.4 Eksploitasi	94
4.3.5 Diskriminasi.....	95
4.3.6 Pemberontakan.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1 Simpulan.....	99
5.2 Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA..... 101

Lampiran

Lampiran 1. Pendukung Penelitian

Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Poster Animasi Attack On Titan Season 1	46
Gambar 4.2 Poster Animasi Attack On Titan Season 2	47
Gambar 4.3 Poster Animasi Attack On Titan Season 3	48
Gambar 4.4 Poster Animasi Attack On Titan Season 4	50
Gambar 4.5 Yuki Kaji	54
Gambar 4.6 Karakter Eren Yeager.....	55
Gambar 4.7 Marina Inoue.....	55
Gambar 4.8 Karakter Armin Arlert.....	56
Gambar 4.9 Marina Inoue.....	57
Gambar 4.10 Karakter Mikasa Ackerman.....	57
Gambar 4.11 Yoshimasa Hosoya.....	58
Gambar 4.12 Karakter Reiner Braun.....	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Peta Semiotika Roland Barthes	15
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	44
Tabel 4.1 Profil dan jajaran staff Anime Attack On Titan	51
Tabel 4. 2 Karakter Pendukung di Anime Attack on Titan	60
Tabel 4.3 Penyerangan pasukan Eldia.....	67
Tabel 4.4 Raksasa mengangkat seseorang dan orang-orang panik	69
Tabel 4.5 Pertunjukan teater Marley	71
Tabel 4. 6 Ibu Grisha dan Faye yeager sedang berkumpul	74
Tabel 4.7 Pengumuman dari petugas Marley	77
Tabel 4.8 Pemandangan dari atas menara	79
Tabel 4.9 Grisha dan petugas kebersihan	82
Tabel 4.10 Disuksi Militer Marley.....	84
Tabel 4.11 Penyemprotan gas beracun.....	87
Tabel 4.12 Pidato Grisha yeager	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah budaya dapat dibuktikan keberadaannya dengan adanya film. Amerika dan Jepang merupakan dua negara yang paling banyak memproduksi film animasi untuk penonton Indonesia. Jenis animasi yang ditampilkan pun berbeda-beda di kedua negara tersebut. Berbeda dengan Amerika yang lebih memilih untuk membuat film 3D sebagai hasil dari kemajuan teknologi digital, Jepang lebih sering menggunakan pendekatan 2D dalam membuat animasi untuk pasar dunia (Arends, 2020).

Jepang adalah salah satu negara yang menciptakan film yang merepresentasikan budayanya; sebagai komponen industri hiburan yang masih terasa sampai sekarang, Jepang memproduksi film animasi dalam jumlah besar. Animasi frame-by-frame mengacu pada metode di mana satu bidikan diambil untuk setiap gambar. Sebuah film yang berdurasi satu detik harus memiliki 30 frame untuk standar NTSC Jepang dan Amerika Serikat dan 25 gambar untuk standar PAL Eropa dan Indonesia. Sebagai bentuk klasik dari sinematografi dan seni visual, film animasi Jepang memiliki estetika tersendiri yang sering kali menyoroti keunggulan grafis yang digambar tangan. Meskipun animasi yang dibuat dengan komputer dengan estetika CGI tersedia secara luas di Hollywood, tren ini masih ada. Akibatnya, banyak film animasi yang dibuat dengan mengadaptasi manga yang dibuat dengan tangan (Endarini, 2019).

Sekelompok karya animasi dengan judul seri yang sama dan tema yang sama disebut sebagai serial animasi. Karakter utama yang sama, serta berbagai karakter pendukung dan tema mendasar, sering kali hadir dalam setiap episode. Sebuah serial bisa jadi bersifat terbuka, dengan jumlah episode yang tidak ditentukan, memiliki jumlah episode tertentu, seperti miniseri, atau memiliki akhir cerita yang pasti. Serial animasi dapat ditayangkan di bioskop, di televisi, di internet, atau dalam bentuk rilis langsung ke video. Target pemirsa untuk tayangan animasi dapat berkisar dari anak-anak hingga orang dewasa, dan dapat terdiri dari berbagai genre, seperti halnya film animasi (Muhammad, 2018).

Hasil budaya populer yang dikenal sebagai anime, atau anime, didasarkan pada tradisi pencetakan blok kayu dan seni teater di Jepang. Karena kurangnya minat di Jepang, para pembuat anime mengeksport produksi mereka, yang berkontribusi pada kesuksesan awal anime. Sejak booming komersial Astroboy karya Tezuka Osamu, kegiatan ekspor ini terus berlangsung. Saat ini, One Piece, Kimetsu no Yaiba, Jujutsu Kaisen, dan Attack on Titan adalah beberapa serial anime yang paling terkenal (Adinata & Islam, 2022).

Hajime Isayama adalah pengarang dan ilustrator buku komik Attack on Titan. Awalnya dirilis sebagai satu cerita pada tahun 2006, dan Kodansha kemudian mengubahnya menjadi komik berseri pada tahun 2009. Wit Studio mulai mengerjakan adaptasi anime Attack on Titan. Adaptasi ini memiliki empat musim, yang pertama ditayangkan pada tahun 2013 di jaringan televisi Jepang, MBS. Musim ketiga memulai debutnya pada tahun 2019 di jaringan televisi yang sama setelah musim kedua ditayangkan pada tahun 2017 di MBS dan NHK

General TV. Judul resmi untuk musim keempat anime Attack on Titan adalah Attack on Titan: The Final Season. diproduksi oleh MAPPA, dengan angsuran pertama tayang pada akhir 2020, angsuran kedua pada awal 2022, dan angsuran ketiga pada 2023.

Di alam semesta dystopian Attack on Titan, umat manusia tinggal di pulau Paradis, di mana sebuah kota metropolitan dikelilingi oleh tiga tingkatan tembok besar. Tembok-tembok raksasa ini melindungi manusia dari para Titan, monster pemakan manusia yang sangat besar. Setelah para Titan menghancurkan kota kelahirannya, karakter utama, Eren Yeager, yang tinggal di dalam tembok, bertekad untuk membasmi Titan. Narasi berlanjut hingga terungkap bahwa perang politik antara Eldia, sebuah bangsa yang tinggal di pulau Paradis, dan Marley, sebuah bangsa yang tinggal di seberang pulau Paradis, adalah penyebab Titan pemakan manusia dan tembok besar. Kartun karya Hajime Isayama ini diduga membahas tentang rasisme dan fasisme. Namun, dari tahun 2011 hingga 2015, Attack on Titan berulang kali membawa pulang hadiah untuk buku komik terbaik. Adaptasi tambahan dari Attack on Titan termasuk video game, buku, spin-off, dan anime. Karakter utama dari kisah ini adalah umat manusia, yang mencoba hidup di bawah kekuasaan Titan, sebuah entitas yang mengerikan dan sangat besar. Karena premis plotnya, Attack on Titan diperkirakan akan menjadi anime dengan atmosfer paling gelap dalam sepuluh tahun terakhir.

Film baru-baru ini menyoroti kisah-kisah dari keprihatinan sosial yang muncul di masyarakat, menjadikannya media yang berpotensi efektif untuk menyampaikan pesan. Pertarungan antara orang Yahudi dan Nazi adalah salah

satunya. Ketegangan yang muncul dalam narasi Attack on Titan (AOT) atas perlakuan terhadap orang Yahudi oleh kediktatoran Nazi Jerman cukup jelas. Eren Yeager, sang tokoh utama, dan teman-temannya menemukan misteri di balik tembok di musim keempat AOT. Di sepanjang narasi, juga tersirat bahwa penduduk Eldia di Negeri Marley adalah orang Yahudi dan bahwa negeri Marley mewakili kediktatoran Nazi Jerman.

Di mana bangsa Marley memperlakukan bangsa Eldia dengan aneh dan mendiskriminasi mereka sebagai ras monster. Bangsa Marley percaya bahwa mereka adalah spesies yang lebih unggul dan menganggap bangsa Eldia hanyalah bencana bagi mereka. Meskipun persaingan mereka telah berlangsung lama untuk memperebutkan supremasi, bangsa Eldia dan Marley. Banyak anggota negara Eldia yang dibunuh secara tidak masuk akal, dan anak-anak Eldia diculik dan menghilang, termasuk adik laki-laki Grisha Yeager, saudara laki-laki Eren Yeager. Hal ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana kisah Attack on Titan (AOT) mengingatkan kembali konflik antara bangsa Yahudi (Eldia) dan kediktatoran Nazi Jerman (Marley).

Berlanjut dari peristiwa Perang Dunia II yang dikenal sebagai Holocaust, ketika kelompok Yahudi dianggap bertanggung jawab atas konsekuensi dan konflik antara dua kelompok sejak adanya kampanye pogrom anti-Yahudi pada tanggal 9-10 November 1938. Hingga Negara Jerman menjadikannya sebagai kebutuhan hukum untuk mengeluarkan orang Yahudi dari kehidupan politik. Setelah itu, pemerintah Nazi Jerman mengumpulkan orang-orang Yahudi di satu kamp dan membunuh mereka di sana.

Hal ini sebanding dengan keadaan di dunia luar dunia Attack on Titan, ketika para Eldian yang selamat dan dibawa sebagai tawanan perang oleh Marley diperkenalkan sebagai orang buangan ke kelompok yang bertanggung jawab atas semua tuduhan. Hanya ada satu kubu Eldians, dan hanya satu kelompok yang dapat diakui oleh negara Marley, yaitu keturunan raksasa cerdas. Hal ini dapat dilihat di AOT musim 4, ketika Annie Leonhart, Reiner Braun, Bertoldt, dan Zeke sangat dibatasi oleh kebijakan yang memandang ras mereka sebagai fokus utama Titan. Perlu diingat bahwa kutukan Ymir akan membuat mereka yang memiliki kemampuan titan hanya memiliki waktu 13 tahun untuk hidup.

Bisa dikatakan bahwa perlakuan Marleyan terhadap kaum Eldian yang fanatik sebanding dengan pola pikir Nazi, sebuah kelompok yang berideologi fasis. Pasukan yang dipimpin Adolf Hitler ini sering melakukan berbagai kekejaman terhadap orang Yahudi di Jerman selama Perang Dunia II. Beberapa di antaranya adalah memaksa orang Yahudi untuk berpakaian sama, memisahkan mereka di sebuah wilayah kecil bernama Geto, dan mengenakan ban lengan dengan tanda bintang. Pada kenyataannya, pembantaian massal orang Yahudi yang sekarang dikenal sebagai bencana Holocaust adalah kekejaman paling kejam yang pernah dilakukan terhadap orang Yahudi oleh Nazi.

Salah satu aspek kelam dalam sejarah peradaban manusia adalah penggunaan kekerasan, rasisme, dan pembersihan etnis. Attack on Titan adalah gambaran betapa mengerikan dan kejamnya manusia ketika mereka berada dalam posisi berkuasa. Kekuasaan absolut benar-benar merusak karena kekuasaan cenderung korup. Attack on Titan dan sejarah peradaban manusia memiliki

kesamaan yang paling jelas terlihat selama Perang Dunia II, ketika Nazi berkuasa di Jerman pada tahun 1933, Untuk mengisolasi dan memenjarakan orang Yahudi, lawan politik, dan mereka yang dianggap lebih rendah, seperti homoseksual, Roma (Gipsi), beberapa orang Slavia (Rusia, Polandia, dan lainnya), serta penyandang disabilitas, Nazi awalnya mendirikan kamp-kamp konsentrasi (Ghetto) pada tahun tersebut.

Jika diperhatikan dengan seksama, tampaknya ada kesamaan antara perlakuan Marley terhadap Eldia dan perlakuan Nazi terhadap orang Yahudi selama Perang Dunia II. Berdasarkan uraian dan analisis yang telah disampaikan dalam konteks permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“REPRESENTASI LATAR BELAKANG KONFLIK NAZI DAN YAHUDI PADA SERIAL ANIME ATTACK ON TITAN”**

1.2 Fokus Penelitian

Pembatasan judul agar tidak meluas adalah penekanan studi yang disebutkan dalam skripsi ini. Penelitian ini dibatasi untuk menganalisis bagaimana perang Nazi dan Yahudi digambarkan dalam serial anime Attack on Titan untuk menghindari cakupan penelitian yang terlalu luas.

1.3 Rumusan Masalah

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi konflik Nazi dan Yahudi ditampilkan dalam latar belakang sejarah serial anime Attack on Titan, yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah di atas?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti, Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil representasi latar belakang konflik nazi dan yahudi pada serial anime attack on titan.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini, yang meliputi manfaat praktis dan teoritis. Adapun manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu komunikasi, khususnya peran semiotika dalam menganalisis tanda dan makna yang terdapat pada karya tulis maupun karya visual. Penelitian ini membahas lebih jauh tentang semiotika yang ditemukan dalam sebuah karya yang berbentuk film.

1.5.2 Manfaat Praktis

Karena manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut, penelitian ini diharapkan dapat diterapkan pada semua lembaga dan organisasi:

- a. Penelitian ini sangat membantu para peneliti karena memberikan lebih banyak informasi dan latihan untuk mengimplementasikan kemampuan yang mereka pelajari secara teori selama perkuliahan, khususnya dalam ilmu komunikasi. Penelitian ini juga memberikan kesempatan yang luar biasa bagi para peneliti untuk merealisasikan berbagai ide ilmu komunikasi,

khususnya yang berhubungan dengan bagaimana konflik direpresentasikan dalam film.

- b. Untuk Masyarakat: Memberikan dampak positif bagi masyarakat melalui peningkatan penulisan ilmiah. Selain itu, memberikan wawasan kepada para pembaca mengenai konflik dalam sebuah film, khususnya dalam film *Attack of the Titans*.
- c. Bagi universitas: Penelitian ini bermanfaat bagi Universitas Putera Batam secara umum dan program studi ilmu komunikasi secara khusus karena dapat digunakan sebagai sumber untuk pengembangan dan penerapan ilmu komunikasi serta sebagai bahan perbandingan dan pengembangan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber untuk penelitian selanjutnya yang mendalami analisis semiotika yang terdapat dalam sebuah karya seni sinema sebagai bagian dari program studi ilmu komunikasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Semiotika

Metode analisis yang digunakan untuk menyelidiki tanda disebut semiotika. seperti yang kita lihat setiap hari. Semiotika secara etimologis berasal dari kata Yunani semeion, yang berarti tanda. Simbol didefinisikan sebagai sesuatu yang, menurut norma-norma sosial yang telah diterima sebelumnya, dapat dianggap mewakili objek lain. Secara terminologis, semiotika adalah ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, dan seluruh peradaban sebagai tanda. Semiotika disebut sebagai ilmu tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan berfungsinya tanda, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya oleh Van Zoest (Ivada, 2022).

Proses menganalisis dan memberikan interpretasi terhadap lambang-lambang yang terdapat dalam kumpulan lambang-lambang pesan atau teks dikenal dengan istilah semiotika. Teks yang dimaksud di sini mengacu pada semua jenis dan sistem lambang (tanda), termasuk yang ditemukan di media massa (seperti berbagai paket acara televisi, karikatur di media cetak, sandiwara di radio, dan berbagai bentuk iklan) dan yang ditemukan di luar media massa (seperti karya seni, patung, candi, dan monumen) (Sobur, 2004).

Makna dari teks yang berbentuk tanda dapat ditemukan melalui analisis semiotika. Dengan kata lain, fokus analisis semiotik adalah pada makna simbol-simbol dalam teks. Selain nama semiotika, beberapa sebutan telah digunakan sepanjang sejarah linguistik untuk menggambarkan bidang studi yang mengkaji makna atau arti penting dari sebuah tanda atau simbol, antara lain semiologi, semasiologi, semantik, dan semik (Muhammad, 2018).

Film memberikan penekanan yang kuat pada pemahaman sebagai komponen dari proses semiosis jika dilihat dari sudut pandang signifikasi semiosis. Interpretan, yang terdiri dari tiga kategori semiotik, sangat penting dalam penandaan ini (Andriansyah & Indri Rachmawati, 2022) sebagai berikut :

1. Ini adalah makna tanda yang dilihat sebagai unit budaya dan juga direalisasikan oleh tanda-tanda lain yang tidak bergantung pada tanda awal.
2. Merupakan analisis komponen yang memecah unit budaya menjadi beberapa bagian tergantung pada maknanya.
3. Setiap komponen yang berkontribusi pada makna unit budaya dapat berdiri sendiri dan diwakili oleh tanda yang berbeda, yang kemudian dapat melalui analisis komponennya sendiri dan bergabung dengan sistem tanda yang lain.

Jika dilihat dari sudut pandang semiotika, film dapat dilihat sebagai sebuah upaya untuk mengkomunikasikan ide melalui sistem tanda. Sama halnya dengan tanda pada umumnya, yang merupakan kesatuan yang tak terpisahkan

antara penanda dan petanda, film dalam semiotika dapat diamati dan diciptakan tergantung pada hubungan antara penanda (Signifier) dan petanda (Signified) (Putri, 2021).

Ketika pengirim dan penerima pesan memiliki pengalaman sebelumnya, komunikasi dapat berhasil. Kejadian-kejadian seumur hidup seseorang secara kolektif merupakan satu pengalaman (bidang persepsi). Kemungkinan bahwa indikasi akan dianggap seperti yang dimaksudkan oleh pengirim meningkat dengan kesamaan bidang perseptual penerima. Saat ini setidaknya ada sembilan jenis semiotika yang berbeda (Ramadhan, 2020) ialah:

1. Analisis sistem tanda menggunakan semiotika analitis. Semiotika, menurut Peirce, mengobjektifikasi tanda dan memecahnya menjadi konsep, objek, dan makna. Ide dapat dianggap sebagai simbol, namun simbol yang berhubungan dengan objek tertentu memiliki makna.
2. Semiotika deskriptif, yaitu semiotika yang berfokus pada sistem tanda yang dapat kita lihat sekarang, meskipun faktanya tanda-tanda tertentu selalu ada dalam bentuk yang sekarang. Misalnya, sejak tadi, langit mendung, menandakan bahwa hujan akan segera turun. Namun, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, manusia telah menghasilkan banyak sekali tanda untuk memenuhi kebutuhan mereka.
3. Semiotika fauna, kadang-kadang dikenal sebagai zoosemiotik, adalah studi tentang sistem tanda hewan. Hewan biasanya menggunakan sinyal untuk berkomunikasi satu sama lain, tetapi mereka juga sering menggunakan tanda-tanda yang dapat dimengerti oleh manusia.

4. Semiotika budaya, yang berfokus pada analisis sistem tanda yang dominan dalam masyarakat tertentu.
5. Semiotika naratif, yang menganalisis sistem tanda dalam penceritaan mitos dan cerita rakyat.
6. Studi tentang semiotika alamiah, yang difokuskan pada sistem tanda yang diciptakan oleh alam. Ketika sebuah sungai keruh, hujan turun di hulu sungai, dan daun-daun pepohonan menguning dan berguguran ke tanah.
7. Semiotika normatif, yang berfokus pada sistem tanda yang dibuat oleh manusia dalam bentuk norma-norma, seperti rambu-rambu lalu lintas.
8. Semiotika sosial adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda yang diciptakan oleh manusia dalam bentuk simbol-simbol, termasuk simbol dalam bentuk kata dan simbol dalam bentuk kata dalam unit yang dikenal sebagai kalimat.
9. Semiotika struktural, yang memfokuskan diri pada pengkajian sistem tanda seperti yang tampak dalam struktur bahasa.

Di Prostetandi Cherbourg, sebuah kota kecil di barat daya Prancis, Roland Barthes lahir pada tahun 1915 dari sebuah keluarga kelas menengah. Ia dibesarkan di sana. Salah satu ahli teori strukturalis yang berkomitmen untuk menerapkan teknik linguistik dan semiologi Saussure, ia terkenal karena hal ini. Dia juga seorang kritikus dan pemikir sastra terkenal di Prancis (Endarini, 2019).

Pemikiran penerus Saussure adalah Roland Barthes. Saussure lebih tertarik pada cara-cara rumit di mana kalimat dibangun dan bagaimana struktur kalimat memengaruhi makna daripada fakta bahwa pernyataan yang sama dapat memiliki

beberapa makna tergantung pada audiens dan konteksnya. Sejumlah karya Barthes telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan kini menjadi sumber penting bagi penelitian semiotika. *Le degree zero de l'écriture*, kadang-kadang dikenal sebagai *Derajat Nol dalam Penulisan*, adalah salah satu tulisan utama Barthes. Dalam buku ini, kritik Barthes terhadap budaya borjuis cukup lazim (Cahyati & Subandiyah, 2022).

Gagasan Saussure digantikan oleh gagasan Roland Barthes. Selain Pierce dan Saussure, sejumlah individu lain telah memberikan kontribusi pada pertumbuhan analisis semiotika, termasuk Roland Barthes. Gagasan Saussure tentang semiotika berdampak pada Barthes. Barthes menggunakan kata denotasi dan konotasi untuk menunjukkan tingkat makna yang berbeda, sedangkan Saussure menggunakan istilah penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam kaitannya dengan simbol atau teks dalam sebuah paket pesan (Ramadhani, 2021).

Barthes menciptakan sistem denotasi dan sistem konotasi, dua sistem tanda bertingkat yang ia dasarkan pada semiotika Saussure. Sistem denotasi, atau hubungan kebendaan, adalah sistem tanda tingkat pertama dan terdiri dari serangkaian penanda dan petanda. Rangkaian penanda atau petanda dalam sistem denotasi menjadi penanda dalam sistem konotasi, atau sistem tanda tingkat kedua, dan seterusnya berhubungan dengan tanda-tanda lain dalam rantai tanda yang lebih tinggi (Salsabila, 2022).

Makna objektif tingkat pertama (*first order*) yang dapat diberikan pada simbol adalah makna denotasi, yang mengharuskan menghubungkan simbol

secara langsung dengan realitas atau gejala yang dilambangkan. Makna konotasi adalah makna tingkat kedua yang dapat diberikan pada simbol dengan merujuk pada nilai-nilai budaya (Muhammad Khairul Nizam & Susanti, 2020).

Hubungan antara teks dan pengalaman pribadi dan budaya pembacanya, serta interaksi antara teks dan norma-norma yang dialami dan diantisipasi oleh para pengguna, disoroti oleh Roland Barthes saat ia memperluas argumennya. Two order of signification adalah teori yang dipopulerkan oleh Roland Barthes yang mencakup denotasi-definisi kamus-dan konotasi-makna ganda yang berasal dari pengalaman kultural dan personal. (second order) (Kinanti & Abidin, 2022).

Makna denotasi bersifat lugas dan mengacu pada makna yang disampaikan oleh sebuah tanda. Kadang-kadang juga disebut sebagai deskripsi dari sebuah tanda. Denotasi umumnya dianggap sebagai makna yang sebenarnya. Denotasi biasanya mengacu pada penggunaan bahasa dengan makna yang sesuai dengan kata-kata yang diucapkan. Gagasan tentang tanda menjadi dasar bagi semiotika; tidak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang terdiri dari tanda, tetapi dunia itu sendiri, setidaknya dalam pikiran manusia, sepenuhnya terdiri dari tanda. Tanpa tanda, manusia tidak akan dapat membentuk hubungan dengan dunia nyata. Paradigma ilmu sosial yang dikenal sebagai semiotika memandang dunia sebagai sebuah jaringan koneksi dengan blok bangunan fundamental yang dikenal sebagai tanda. Jadi, semiotika meneliti sifat alamiah dari keberadaan sebuah tanda. Sebuah simbol didefinisikan sebagai sesuatu yang, menurut norma-norma sosial yang telah diterima sebelumnya, dapat dianggap mewakili objek lain.

Barthes mengacu pada makna sekunder sebagai makna konotasi. Makna konotasi mendefinisikan interaksi yang terjadi ketika sentimen atau emosi pembaca dan norma-norma budaya bertabrakan dengan simbol. Makna konotasi bersifat subjektif, atau paling tidak intersubjektif. Denotasi mengacu pada apa yang dikatakan tanda tentang sesuatu, tetapi konotasi mengacu pada bagaimana tanda tersebut mengatakannya. Konotasi beroperasi pada tingkat subjektif, sehingga tidak mungkin dideteksi. Makna konotatif dapat disalahartikan sebagai makna denotatif oleh pembaca dengan mudah. Oleh karena itu, salah satu tujuan analisis semiotika adalah untuk menawarkan kerangka berpikir, teknik analisis, dan cara untuk menghindari kesalahan membaca atau salah menafsirkan makna tanda.

Tabel 2.1 Peta Semiotika Roland Barthes

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative Sign (tanda denotative)	
4. Connotative signifier (penanda konotatif)	5. Connotative signified (petanda konotatif)
6. Connotative sign (tanda konotatif)	

Jelas dari peta Barthes bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Tanda denotatif juga merupakan penanda konotatif, tetapi dalam hal ini (4). Menurut teori Barthes, objek konotatif tidak hanya terdiri dari dua

komponen tanda denotatif yang mendukung keberadaannya, tetapi juga memiliki makna tambahan

2.1.2 Kajian Konseptual

2.1.2.1 Teori Representasi

Teori utama yang mendukung penelitian ini adalah Teori Representasi Stuart Hall. Penggunaan bahasa untuk mengkomunikasikan makna kepada orang lain merupakan hal yang sangat penting untuk memahami teori representasi. Metode yang digunakan untuk menciptakan dan mentransfer makna di antara anggota kelompok dalam suatu budaya sangat bergantung pada representasi. Representasi adalah penggunaan bahasa untuk menerjemahkan ide-ide yang ada dalam pikiran kita. Stuart Hall menyatakan dengan tegas bahwa representasi adalah tindakan menghasilkan makna melalui kata-kata (Hall, 2020).

Teori utama yang mendukung penelitian ini adalah Teori Representasi Stuart Hall:

1. Penggunaan bahasa untuk mengkomunikasikan makna kepada orang lain merupakan hal yang sangat penting untuk memahami teori representasi. Metode yang digunakan untuk menciptakan dan mentransfer makna di antara anggota kelompok dalam suatu budaya sangat bergantung pada representasi.
2. Representasi adalah penggunaan bahasa untuk menerjemahkan ide-ide yang ada dalam pikiran kita. Stuart Hall menyatakan dengan tegas bahwa representasi adalah tindakan menghasilkan makna melalui kata-kata.

Teori representasi sendiri dibagi dalam tiga teori atau bentuk pendekatan (Muhammad, 2018) yaitu:

1. Metode reflektif, yang menggambarkan bagaimana bahasa bekerja seperti cermin, memantulkan makna yang sebenarnya. Orang Yunani menamainya "mimesis" pada abad keempat sebelum masehi. Sebagai contoh, kata "rose" hanya berarti "mawar".
2. Pendekatan yang disengaja, di mana seorang penulis, seniman, dan lain-lain dengan sengaja menggunakan bahasa untuk menyampaikan makna pribadi. Metode ini memiliki kelemahan karena memandang bahasa sebagai permainan pribadi (private game), meskipun faktanya metode ini mengklaim bahwa tujuan bahasa adalah untuk memungkinkan komunikasi dengan menggunakan aturan-aturan yang diterima secara sosial dan bukan aturan-aturan pribadi.
3. Pendekatan konstruksionis adalah pendekatan yang menggunakan sistem apa pun, termasuk bahasa, untuk menggambarkan gagasan kita. Metode ini mencoba untuk memahami suatu bahasa (bahasa), bukan untuk menghasilkan makna melalui sistem representasi (konsep dan tanda).

Metode Semiotika, yang dipengaruhi oleh ahli bahasa Swiss Ferdinand de Saussure, dan pendekatan Diskursif, yang dikembangkan oleh filsuf Perancis Micheal Foucault, merupakan contoh dari ketiga pendekatan tersebut. Teknik semiotika dan diskursif tidak digunakan dalam penelitian ini karena metode yang digunakan adalah framing, meskipun pendekatan konstruksionis menjadi dasarnya. Relevansi utama teori konstruksionis dengan penelitian ini adalah

penjelasan bahwa bahasa yang terdapat dalam berita yang berupa kumpulan tanda (artikel, foto, video, kalimat) memiliki makna yang merepresentasikan budaya yang ada di dalam masyarakat kita, termasuk di dalamnya adalah media. Untuk memperjelas teori representasi, maka perlu diperjelas berbagai komponen yang berkaitan seperti bahasa, makna, konsep, tanda, dan sebagainya (Fiske, 2018).

Dengan menggunakan bahasa untuk memahami objek, orang, dan peristiwa nyata serta dunia imajinasi tentang benda, orang, dan peristiwa yang tidak nyata (fiksi), representasi menghubungkan ide-ide dalam otak kita. Bagian selanjutnya, yaitu tentang sistem representasi, menggunakan terminologi yang berbeda ini. Sistem representasi memiliki dua proses (Afidah, 2018) yaitu;

- 2 Representasi mental di mana setiap benda, orang, dan peristiwa terhubung dengan kumpulan ide yang kita bawa bersama kita. Kita tidak dapat memahami apa pun di dunia ini tanpa ide. Di sini, dapat dikatakan bahwa makna bergantung pada semua peta konseptual mental yang telah kita ciptakan, yang dapat kita gunakan untuk menggambarkan dunia dan memungkinkan kita untuk memahami keadaan internal dan eksternal.
- 3 Representasi bahasa, yang mencakup seluruh proses membangun makna. Agar kita dapat menghubungkan pikiran dan gagasan kita dengan bahasa tulisan, bahasa tubuh, bahasa lisan, serta foto dan gambar (tanda), gagasan yang ada di kepala kita harus diubah menjadi bahasa global, konsep-konsep yang kita bawa di dalam pikiran kita diwakili oleh tanda-tanda, yang secara kolektif membentuk sistem makna masyarakat kita.

2.1.2.2 Teori Konflik

Teori konflik Simon Fisher dan Deka Ibrahim antara lain adalah Teori Kebutuhan dan teori identitas (Akbar, 2018).

1. Menurut hipotesis kebutuhan manusia, "konflik yang mendalam adalah hasil dari kebutuhan dasar manusia - fisik, mental, dan sosial - yang tidak terpenuhi atau terhalang." Teori ini menyatakan bahwa konflik muncul ketika individu memiliki kepentingan yang bersaing dalam memenuhi kebutuhan dasar mereka yang tidak terpenuhi di semua lini, termasuk tuntutan fisik, mental, dan sosial.
2. Menurut teori identitas, konflik disebabkan oleh identitas yang terancam punah, yang sering kali didasarkan pada rasa kehilangan atau rasa sakit di masa lalu yang tidak terawat.

Hubungan antara dua pihak atau lebih (individu atau kelompok) yang memiliki atau meyakini bahwa mereka memiliki tujuan yang tidak dapat didamaikan disebut sebagai konflik. Ketika para pihak mengejar tujuan yang tidak dapat didamaikan, maka terjadilah konflik. Konflik, dalam bentuknya yang paling sederhana, tercipta ketika dua orang atau organisasi mengejar tujuan yang secara nyata atau dibayangkan tidak dapat didamaikan (Fiske, 2018).

Karena konflik merupakan aspek alamiah dari eksistensi manusia, maka konflik tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia. Semua interaksi manusia-sosial, ekonomi, hubungan kekuasaan, dan sebagainya-mengalami perkembangan, perubahan, dan konflik, mulai dari tingkat mikro, antarpribadi, hingga ke tingkat kelompok, organisasi, komunitas, dan negara. Sebagai akibat dari

ketidakseimbangan dalam interaksi tersebut, muncullah isu-isu seperti diskriminasi, pengangguran, kemiskinan, penindasan, dan kriminalitas, termasuk ketidaksetaraan dalam posisi sosial, uang, dan akses terhadap sumber daya. Setiap tingkat saling berhubungan dengan yang lain untuk menciptakan rantai kekuatan yang dapat mengarah pada transformasi positif dan kehancuran dengan kekerasan (Afidah, 2018).

Oleh karena itu, konflik merupakan fenomena yang rumit. Bahkan, konflik sering kali memiliki beberapa aspek. Konflik melibatkan dua atau lebih orang atau organisasi yang tujuan dan kepentingannya bertentangan satu sama lain. Hubungan antara pihak-pihak yang terlibat dalam perselisihan, baik secara langsung maupun tidak langsung, serta paradigma komunikasinya juga bervariasi (Ivada, 2022).

Namun demikian, perselisihan tetap harus diatasi, ditangani, dan diselesaikan oleh orang-orang, baik sebagai pihak yang terlibat dalam konflik maupun sebagai pihak luar yang berusaha membantu pihak-pihak yang terlibat untuk keluar dari konflik. Ada langkah-langkah persiapan (tahap awal) yang harus dilakukan untuk mencoba menyelesaikan konflik ini (apa pun jenis strategi yang akan dipilih dan tindakan yang akan diambil). Prosedur-prosedur ini harus dilakukan sebelum memutuskan strategi dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan konflik. Analisis konflik adalah istilah yang paling sering digunakan untuk menggambarkan tahap pertama dalam mediasi dan resolusi konflik (Andriansyah & Indri Rachmawati, 2022).

Ada beberapa Pandangan tentang Konflik yang dikemukakan oleh para pakar diantaranya sebagai berikut:

1. Karena orang-orang yang terlibat dalam konflik memiliki sikap, kepercayaan, nilai, dan keinginan yang berbeda, konflik adalah jenis ketidaksepakatan alami yang diciptakan oleh individu atau kelompok.
2. Konflik antara dua pihak atau lebih (individu atau kelompok) yang memiliki atau meyakini bahwa mereka memiliki tujuan yang sama tetapi dikuasai oleh emosi, keyakinan, atau perilaku yang bertentangan.
3. Perbedaan kebutuhan, nilai, dan motivasi para pelaku atau pihak-pihak yang terlibat dalam konflik atau perselisihan.
4. Tindakan salah satu pihak yang secara fisik melukai pihak lain sedemikian rupa sehingga menyebabkan pihak lain tertekan secara emosional dan fisik.
5. Konflik antara dua pihak yang melibatkan perlawanan
6. Lingkungan internal seseorang mungkin kacau dan saling bertentangan.

2.1.2.3 Serial Anime

Animasi Jepang yang dikenal sebagai anime biasanya dicirikan oleh gambar yang hidup dengan karakter dalam berbagai latar dan narasi yang ditujukan untuk berbagai penonton. Manga, sebuah buku komik Jepang, memiliki gaya grafis yang mempengaruhi anime. Tiga huruf katakana a, ni, dan me digunakan untuk menulis kata anime, yang merupakan singkatan dari istilah bahasa Inggris Animation dan diucapkan Anime-shon (Muhammad, 2018).

Tahunnya adalah 1963, dan Astro Boy oleh Ozamu Tezuka adalah anime pertama yang menjadi sangat populer. Jika dibandingkan dengan anime dari masa lalu, anime masa kini sudah lebih maju. Menggunakan grafis yang sudah lebih baik untuk menciptakan plot yang lebih menarik dan menghibur. Orang Jepang adalah penggemar berat membaca manga dan menonton anime. Mereka semua menganggap anime sebagai bagian dari kehidupan mereka, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Karena itu, saluran televisi kabel tertentu yang terkenal dengan program animenya, seperti Cartoon Network dan Nickelodeon, mengeksplor konten animasi mereka (Nina & Prasetyaningsih, 2018).

Sekarang anime adalah industri yang sukses untuk semua orang, banyak orang juga menggunakannya untuk tujuan ilegal. Animator adalah mereka yang memproduksi anime. Sebuah perusahaan media mempekerjakan animator untuk membuat anime. Sejumlah animator di dalam bisnis ini berkolaborasi untuk menciptakan animasi berkualitas tinggi. Namun sayangnya, bayaran para animator ini sangat kecil jika dibandingkan dengan jumlah tenaga kerja yang mereka curahkan. Inilah yang membuat para animator enggan untuk memasuki bidang industri ini. Mereka percaya bahwa usaha tersebut tidak bermanfaat. Para animator sendiri kadang-kadang disebut sebagai seniman bayangan karena mereka berusaha untuk memfokuskan narasi dan komponen intrinsik saat bekerja seperti seorang seniman (Ramadhan, 2020).

Secara garis besar, berdasarkan jenis produksinya anime terbagi menjadi tiga jenis (Endarini, 2019), yaitu:

1. Film-film semacam ini sering kali ditayangkan secara eksklusif di bioskop, cenderung merupakan jenis anime yang diproduksi paling mahal, dan juga biasanya memiliki visual yang paling bagus. Festival animasi atau film terkadang menampilkan anime, yang biasanya berdurasi lebih pendek dan terkadang dengan biaya produksi yang lebih rendah.
2. Original Video Animation, atau OVA, adalah singkatan yang sering digunakan. OVA terkadang bisa menyerupai serial mini. OVA biasanya memiliki dua episode, meskipun bisa sampai dua puluh episode. Mayoritas OVA tersedia dalam bentuk video, meskipun dapat juga ditonton melalui televisi, kabel, atau satelit. OVA (Original Animated Video) adalah nama lain dari format ini. OVA sering kali memiliki kualitas gambar yang bagus yang sebanding dengan standar film.
3. Acara TV ini disindikasi dan ditayangkan secara teratur di televisi. Secara umum, anime TV memiliki kualitas yang lebih buruk daripada OVA dan anime film. Hal ini karena ada banyak episode, bukan hanya satu film atau serial pendek karena biaya produksi yang lebih murah. Rata-rata acara TV berlangsung selama 23 menit. ketika iklan televisi disertakan, waktunya dibulatkan menjadi 30 menit. Ada juga acara TV yang terkadang memiliki episode yang hanya berdurasi 12 menit, yang memungkinkan penayangan dua episode secara bersamaan dalam satu jam siaran. Acara TV anime biasanya memiliki musim. Satu musim penuh biasanya terdiri dari 26 episode, namun bisa juga terdiri dari 13 episode. Karena praktik umum ini,

sebagian besar serial TV anime memiliki kelipatan 13 episode. Namun, OVA lainnya, seperti Tenchi Muyo, hanya berdurasi setengah musim.

Dari segi struktur, setiap serial anime TV mengikuti pola yang sama: pening atau pembukaan, diikuti oleh paruh pertama episode, eyecatch, bagian kedua episode, akhir, kredit, dan teaser episode berikutnya. Sebelum dan sesudah iklan, ada segmen singkat anime yang disebut Eyecatch. Eyecatch sering kali menampilkan skenario yang lucu, lucu, atau serius sambil menunjukkan judul anime (Muhammad Khairul Nizam & Susanti, 2020).

2.1.2.4 Nazi

Nazisme, yang juga dikenal sebagai Sosialisme Nasional, adalah filosofi totaliter dari Partai Nazi, yang juga dikenal sebagai Partai Pekerja Sosialis Nasional Jerman (NSDAP) dan dipimpin oleh Adolf Hitler. Reich Ketiga, sering dikenal sebagai Jerman Nazi, atau Reich Ketiga, adalah nama yang diberikan untuk kebijakan yang diterapkan pemerintah Jerman antara tahun 1933 dan 1945. Sosialisme Nasional, atau Nationalsozialismus dalam bahasa Jerman, adalah sebutan untuk Nazi. Neonazi, yang berarti baru dalam bahasa Yunani, masih merupakan istilah umum bagi mereka yang jauh ke kanan dan rasis (Amri, 2018).

Awalnya dikenal sebagai Partai Pekerja Jerman (DAP), Anton Drexler memulai organisasi ini pada tanggal 5 Januari 1919. Hitler menjadi anggota partai kecil ini pada September 1919, mengambil alih propaganda pada 1 April 1920, dan mengubah namanya menjadi Partai Pekerja Jerman Sosialis Nasional pada 29 Juli 1921 (Endarini, 2019).

Setelah pembebasannya, sebuah kamp konsentrasi Jerman bernama Buchenwald mengadakan kremasi di luarnya, di mana seorang tentara Amerika berdiri di samping sebuah gerbong yang penuh dengan jenazah. Nazisme bukanlah filosofi yang benar-benar baru, melainkan sebuah sintesis dari sejumlah kepercayaan dan gerakan yang disatukan dalam permusuhan mereka terhadap Perjanjian Versailles dan kebencian mereka terhadap Yahudi dan Komunis yang dianggap sebagai arsiteknya.

2.1.2.5 Yahudi

Yahudi sering disebut sebagai sebuah bangsa dan agama. Yahudi adalah kelompok yang cukup besar dan terkenal yang dapat ditemukan hampir di semua tempat di dunia. Sementara agama Yahudi sering disebut sebagai Yudaisme (Nina & Prasetyaningsih, 2018).

Orang yang mempraktikkan apa yang dikenal sebagai Yudaisme, atau agama Yahudi, dikenal sebagai orang Yahudi. Menurut Britannica, seorang Yahudi adalah seseorang yang memiliki hubungan keluarga dengan orang Ibrani dalam Alkitab. Seorang Yahudi dulunya adalah anggota suku Yehuda, salah satu dari 12 suku yang memerintah di Tanah Perjanjian pada zaman dahulu. Seorang Yahudi mungkin juga tinggal di Kerajaan Yehuda (Amri, 2018).

Pada tahun 538 SM, populasi Yahudi secara kolektif disebut sebagai orang Ibrani atau Israel. Setelah itu, Yahudi adalah istilah kolektif untuk semua pengikut Yudaisme. Yahudi juga memiliki konotasi religius. Orang Yahudi sering disebut

sebagai Yudaisme ketika membahas agama mereka. Yudaisme adalah agama monoteistik, yang berarti hanya mengakui satu tuhan.

Agama monoteistik tertua di dunia adalah agama Yahudi. Agama ini diciptakan pada tahun 2.000 SM. Orang Yahudi yang ingin mempraktikkan Yudaisme biasanya pergi ke sinagoga untuk beribadah. Rabi adalah sebutan untuk pemimpin spiritual mereka. Bintang Daud berujung enam berfungsi sebagai lambang Yudaisme. Tanakh, atau Alkitab Ibrani, adalah teks yang paling sakral bagi orang Yahudi. Menurut Sejarah, ada beberapa aliran agama dalam Yudaisme, termasuk Yudaisme Ortodoks, Yudaisme Reformasi, Yudaisme Konservatif, Yudaisme Rekonstruksionis, dan Yudaisme Humanistik.

2.2 Penelitian Terdahulu

Selain itu, penelitian terdahulu membantu penelitian modern dalam memposisikan penelitian dan menunjukkan keunikannya dengan memungkinkan dilakukannya perbandingan, yang pada gilirannya memungkinkan ditemukannya inspirasi baru untuk penelitian berikutnya.

- 3.2.1 E.Regi Trinanda, Sholihul Abidin Andriansyah (2019). Analisis Semiotika Dari Lirik Lagu Esok Kan Bahagia Yang Dipopulerkan Oleh Group Band D'Masiv. Jurnal: Scientia Volume 1 Nomor 1, 2019.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti penerjemahan lirik musik dari penanda ke petanda. Dan apa yang penulis lirik harapkan dari pesan inspiratif tersebut? Makna insentif kemudian dimodifikasi dari sudut pandang harapan sesuai dengan teori motivasi Victor Vroom. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah metode kualitatif; lirik lagu dianalisis dengan menggunakan teori yang digunakan, dan kesimpulan diambil dari temuan analisis.

2.2.2 Astri Nur Afidah (2018). Representasi konflik ideologi antar kelas dalam film THE HELP. Jurnal Jurnal ilmu komunikasi Volume 1 Nomor 01 Tahun 2018

Penelitian ini mencoba menjelaskan bagaimana tindakan perlawanan para pembantu kulit hitam, gambaran kepribadian orang kulit hitam, dan bentuk-bentuk perlawanan yang digambarkan melalui simbol-simbol visual dan bahasa menunjukkan ideologi yang sedang berlaku. Peneliti mempelajari dan melihat indikasi-indikasi yang ada di dalam film *The Help* dengan menggunakan teknik kualitatif dan metode analisis John Fiske. Fiske membedakan tiga level: level realitas, representasi, dan ideologi.

2.2.3 Nur Cahyati, Heny Subandiyah (2022). Representasi konflik sosial dalam film gundala: negeri ini butuh patriot (Kajian Teori Konflik Ralf Dahrendorf). Jurnal SAPALA Volume 9 Nomor 01 Tahun 2022

Dalam film *Gundala* karya Joko Anwar: *Negeri Ini Butuh Patriot*, masyarakat mengalami konflik sosial dan transformasi sosial yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Teori konflik Ralf Dahrendorf digunakan untuk mengkaji konflik dan transformasi masyarakat. Cuplikan dialog dan situasi yang menggambarkan konflik dan perubahan sosial adalah data yang digunakan. Teknik penyimakan dan perekaman digunakan untuk mengumpulkan data, sedangkan pendekatan analisis isi digunakan untuk menganalisis data.

2.2.4 Ratu Nadya Wahyuningratna, Ratu Laura (2023). Representasi Konflik Sosial Remaja Dalam Video Musik Tomorrow X Together “0x1=Love Song (I Know I Love You)” (Kajian Semiotika Roland Barthes). Ekspresi dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 6 Nomor 2, Mei 2023

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana masalah remaja digambarkan dalam video musik dan lirik lagu. Metode analisis semiotika Roland Barthes digunakan dalam pendekatan kualitatif penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penggambaran konflik sosial remaja dalam video musik Tomorrow X Together untuk lagu "0X1=Love Song" dikaji secara mendalam dengan menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes, di mana proses produksi makna secara semiotik dilakukan secara disengaja dan digerakkan.

2.2.5 Herlia Oktaviani, Suryo Baskoro (2023) Representasi Ideologi Pada Pemberitaan Konflik Rusia Dan Ukraina Dalam. Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Volume 13 Nomor 2, Juli 2020

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sudut pandang Kompas.com dalam memberitakan situasi antara Rusia dan Ukraina. Penelitian ini menggunakan metodologi Analisis Wacana Kritis dan merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sebanyak 18 artikel dari laman media Kompas.com digunakan sebagai sumber data penelitian.

2.2.6 Salsabil Abi Rafdi, Roziana Febrianita, Augustin Mustika Chairil (2023) Representasi Fase Konflik Keluarga dalam Web Series "MULIH". NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial Volume 10 Nomor 4, 2023

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana perselisihan keluarga antara Bapak dan Wahyu dalam web series Mulih (2022) di kanal YouTube Daihatsu Sahabatku. Dengan menggunakan semiotika Roland Barthes, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk melihat bagaimana ketegangan keluarga direpresentasikan antara Bapak dan Wahyu. Selama delapan bulan, penelitian ini mengikuti proses produksi web series ini. Penulis menerapkan teori semiotika Roland Barthes pada sekelompok potongan adegan dari web series Mulih sebagai unit analisis penelitian ini.

2.2.7 Navita Fayola rihanggrahita (2022) Representasi Teori Kelas Karl Marx Pada Film Serial the Hunger Games (Analisa Semiotica Model John Fise). Jurnal Kronik: Journal of History Education and Historiography Volume 6 Nomor 2, Tahun 2022

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memeriksa dan mengidentifikasi situasi dalam *The Hunger Games* yang menggambarkan konflik masyarakat melalui pemeriksaan representasi, ideologi, dan realitas. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif dan kualitatif dengan paradigma analisis semiotika John Fiske. Teori dalam penelitian ini sebagian besar didasarkan pada Teori Kelas Karl Marx. Menurut teori ini, ada dua kelompok dalam masyarakat kapitalis: proletar, atau pekerja, dan borjuis, atau pemilik modal. Analisis deskriptif adalah metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

2.2.8 Verdynand Anhar Kurniawan, Rahmawati Zulfiningrum (2023)

Representation of Parent and Adolescent Conflicts in Film Copying Light. AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia Volume 2 Nomor 1 Tahun 2023

Mengetahui bagaimana ketegangan antara orang tua dan anak digambarkan dalam film *Copying Light* adalah tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika, sebuah metodologi kualitatif yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Pendekatan ini diambil karena penelitian ini berada di bawah payung penelitian yang subjek penelitiannya dikarakterisasi dengan menggunakan informasi yang ada.

2.2.9 Rizca Haqqu, Twin Agus Pramonojati (2022) Representasi Terorisme Dalam Dua Adegan Film Dilan 1990 Dengan Analisis Semiotika John Fiske. Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi Volume 18 Nomor 1, April 2022

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis-jenis terorisme yang dipraktekkan dalam film Dilan pada tahun 1990 dan bagaimana hubungannya dengan konsep terorisme yang saat ini digunakan. Untuk mencapai tujuan penelitian ini, penulis menggunakan metodologi kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske, yang didasarkan pada tiga level: realitas, representasi, dan ideologi.

2.2.10 Syahrial Agung Kurniaji, Dyva Claretta (2022) Representation of The Conflict of The Working Class and The Slaughter Class : Roland Barthes Semiotics Analysis In Movie "Turah". JOSAR: Journal of Students Academic Research Volume 8 Nomor 2 2022

Penelitian ini dilakukan untuk mengklarifikasi realitas kesenjangan sosial ekonomi di daerah-daerah terpencil di Indonesia. Perselisihan sosial merupakan hal yang wajar sebagai akibat dari kesenjangan sosial ekonomi. Ketidakadilan dan posisi dalam masyarakat adalah hasil dari kesenjangan sosial ekonomi ini. Penulis menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes dengan desain penelitian kualitatif. Penulis studi semiotika Roland Barthes ini meneliti tanda-tanda aural dan visual sebelum menghubungkannya untuk mendapatkan makna denotatif dan konotatifnya.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama dan judul	Metode	Hasil	Perbedaan
1	(Regi Trinanda & Abidin, 2019) Analisis Semiotika Dari Lirik Lagu Esok Kan Bahagia Yang Dipopulerkan Oleh Group Band D'Masiv	Kualitatif	Temuan-temuan tersebut menunjukkan bagaimana lirik lagu "Esok kan Bahagia" dapat dipahami dalam konteks semiotika Ferdinand de Saussure. Secara khusus, lirik lagu dipecah menjadi beberapa bagian berdasarkan berbagai komponen lagu, termasuk bait atau bait (yang memperkenalkan lagu), reff (yang menyampaikan ide utama lagu), refrain (yang mengulang bagian lagu yang berbeda), dan coda (yang mengatur nada lagu untuk penutupan). Setelah lirik lagu dipecah menjadi bagian-bagiannya, peneliti mengevaluasi maknanya dan menemukannya dari sudut pandang teori motivasi Victor Vroom.	Dalam penelitian ini perbedaannya ialah objek penelitian yakni sebuah lagu yang dianalisa
2	(Afidah, 2018) Representasi konflik ideologi antar kelas dalam film THE HELP	Kualitatif	Temuan ini menunjukkan bahwa perlawanan dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Bentuk perlawanan verbal langsung termasuk menggunakan kata-kata kasar, cercaan, kata-kata kotor, julukan, bentakan, dan penolakan. Bentuk perlawanan non-verbal langsung termasuk mencengkeram lengan baju, menatap, dan mengabaikan wacana. Kata-kata vokal dan tindakan terselubung yang dilakukan oleh pembantu rumah tangga berkulit hitam sebagai bentuk perlawanan juga dimungkinkan.	Dalam penelitian ini perbedaannya ialah subjek yaitu The Help movie
3	(Cahyati & Subandiyah,	Kualitatif	Menurut temuan penelitian ini, konflik muncul sebagai akibat	Perbedaannya ialah tujuan penelitian

	2022) Representasi konflik sosial dalam film gundala: negeri ini butuh patriot (Kajian Teori Konflik Ralf Dahrendorf)		dari ketidakadilan yang dilakukan terhadap kelompok yang dikuasai oleh kelompok yang berkuasa, yaitu figur penguasa. Ada perselisihan antara preman pasar dan pedagang, mafia dan dewan legislatif, dewan legislatif dan rakyat, tukang kebun dan pemilik kebun, direktur panti asuhan dan anak yatim piatu, serta karyawan pabrik dan pemilik pabrik. Konflik antara karyawan dan pemilik pabrik, preman pasar dan pedagang, dan mafia dan dewan legislatif semuanya menyebabkan perubahan struktur sosial, yaitu perubahan personalia secara parsial. Konflik antara pekerja kebun dan pemilik kebun, direktur panti asuhan dan anak yatim piatu, serta dewan legislatif dan penduduk mengakibatkan perubahan personel yang luas.	yang mendeskripsikan konflik sosial dan perubahan sosial yang dialami oleh masyarakat dalam film Gundala
4	(Wahyuningratna & Laura, 2023) Representasi Konflik Sosial Remaja Dalam Video Musik Tomorrow X Together “0x1=Love Song (I Know I Love You)” (Kajian Semiotika Roland Barthes).	Kualitatif	Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa video musik menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada masyarakat. Berdasarkan gagasan interaksi sosial ekologis, dalam hal ini, representasi perselisihan sosial yang terjadi dalam video musik TXT berdampak pada hubungan sosial remaja.	Perbedaannya ialah objek penelitian tentang musik
5	(Oktaviani & Baskoro, 2023) Representasi Ideologi Pada	Kualitatif	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media Kompas.com, didorong oleh ideologinya, memiliki fokus ideologis yang lebih besar pada	Perbedaannya ialah pendekatan Analisis Wacana Kritis. Data dari laman media

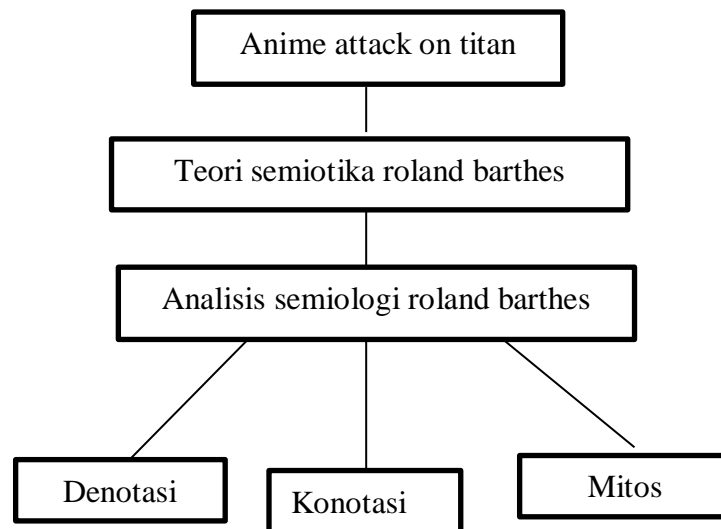
	Pemberitaan Konflik Rusia Dan Ukraina		perang Rusia di Ukraina dibandingkan dengan isu-isu sosial lainnya, seperti kemungkinan terjadinya kemiskinan ekstrem di negara-negara miskin dan berkembang sebagai akibat dari konflik. Hasil representasi gramatikal berupa partisipan dan proses dalam aspek tekstual menunjukkan hal ini. Empat komponen proses tersebut adalah (1) tindakan (2) peristiwa (3) keadaan (4) mental. Terdapat tiga jenis partisipan: aktor, korban, dan nominal.	Kompas.com
6	(Rafdi et al., 2023) Representasi Fase Konflik Keluarga dalam Web Series "MULIH"	Kualitatif	Temuan penelitian menunjukkan terjadinya tiga tahap, yaitu analisis Denotasi, Konotasi, dan Mitos, dan menghasilkan lima jenis konflik keluarga yang berbeda: masalah ketidaksepakatan, masalah komunikasi yang buruk, masalah kesehatan, masalah keuangan, dan masalah masalah pribadi.	Perbedaannya ialah penelitian ini membahas tentang konflik keluarga
7	(Rihanggrahita, 2022) Representasi Teori Kelas Karl Marx Pada Film Serial the Hunger Games (Analisa Semiotica Model John Fise)	Kualitatif	Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa adegan-adegan dalam film The Hunger Games mampu menampilkan ketegangan sosial melalui adegan ketidaksetaraan tempat tinggal dan masalah yang dihadapi oleh Katniss Everdeen, sang tokoh utama. Agar makna yang tersirat dan tersurat dapat dipahami dengan baik oleh penonton, Anda dapat menggambarkan apa yang ingin Anda sampaikan melalui adegan, latar tempat, latar belakang, orang, pencahayaan, dan pilihan musik. Pengalaman para pekerja (penduduk distrik) akan ketidakadilan sosial	Perbedaannya ialah objek penelitian adegan yang ada di film The Hunger Games mempresentasikan konflik sosial melalui scene-scene

			menyebabkan pemberontakan mereka terhadap kaum borjuis (Capitol) dan seruan mereka untuk melakukan revolusi. Sampai salah satu kelas menang, perang kelas akan terus berlanjut.	
8	(Kurniawan & Zulfiningrum, 2023) Representation of Parent and Adolescent Conflicts in Film Copying Light	Kualitatif	Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penelitian ini menggunakan teknik semiotika Roland Barthes yang terdiri dari Denotasi, Konotasi, dan Mitos. Teori Konflik Orangtua dan Anak, yang meliputi Konflik Keluarga berdasarkan Kesepakatan Sosial, Konflik Keluarga berdasarkan Tanggung Jawab, Konflik Keluarga berdasarkan Hubungan Keluarga, Konflik Keluarga berdasarkan Kehidupan Sosial, dan Konflik Keluarga berdasarkan Sekolah, merupakan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Kata kunci: Konflik, keterlibatan orang tua, remaja, film remaja	Dalam penelitian ini perbedaannya ialah membahas tentang Konflik Orang Tua dan Anak
9	(Haqqu, 2022) Representasi Terorisme Dalam Dua Adegan Film Dilan 1990 Dengan Analisis Semiotika John Fiske	Kualitatif	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ada dua adegan yang berhubungan dengan teror dalam Dilan 1990. Kode tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, gaya berbicara, dan ekspresi menunjukkan sifat-sifat pada tingkat realitas. Kode-kode kamera, musik, revisi, suara, narasi, kepribadian, aksi, dan konflik digunakan untuk menggambarannya pada level representasi. Sebaliknya, skenario horor Dilan 1990 berfungsi sebagai simbol terorisme pada level ideologi.	Dalam penelitian ini perbedaannya ialah topik pembahasan yakni representasikan terorisme

10	<p>(Kurniaji & Claretta, 2022)</p> <p>Representation of The Conflict of The Working Class and The Slaughter Class : Roland Barthes ' Semiotics Analysis In Movie "Turah"</p>	Kualitatif	<p>Kesenjangan sosial ekonomi antara kelas bos dan kelas pekerja digambarkan dengan jelas dalam film Turah. kelas menengah. Saat ini, nilai seseorang sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya; jika mereka berpendidikan tinggi, orang lain akan lebih menghargainya; sebaliknya, jika mereka tidak cukup berpendidikan, orang lain akan meremehkan dan menganggapnya rendah. Pentingnya pendidikan saat ini tidak dapat dilebih-lebihkan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengetahuan, yang tidak boleh diremehkan, dapat meningkatkan sudut pandang dan meningkatkan kepercayaan diri seseorang. Oleh karena itu, permintaan untuk pemerataan akses pendidikan dapat secara langsung mendorong pengembangan sumber daya manusia Indonesia dan diantisipasi untuk mengurangi masalah sosial saat ini.</p>	<p>Dalam kajian ini perbedaannya ialah permasalahannya yakni tentang kesenjangan sosial di daerah terpencil</p>
----	--	------------	--	---

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah landasan berpikir dan digunakan sebagai skema berpikir untuk meningkatkan metrik yang mendukung penelitian ini. Kerangka konseptual dihasilkan dari alur pemikiran penulis.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Sumber : (Peneliti 2023)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Untuk memahami makna denotasi, konotasi, dan mitos, diperlukan penelitian deskriptif dengan menggunakan metodologi kualitatif. Analisis sintagmatik melalui analisis leksia dan analisis paradigmatis adalah teknik analisis yang digunakan.

3.2 Objek Penelitian

Sebuah latar sosial penelitian yang tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang apa yang terjadi di dalamnya dapat digambarkan sebagai objek penelitian. Peneliti akan meneliti dengan seksama penggalan adegan berikut ini dari serial anime attack of the titan, yang terdiri dari total 10 adegan:

1. Season 4 episode 21, menit ke 12:41 – 12:47



2. Season 3 episode 20, menit ke 04.24 – 04.27



2

3. Season 4 episode 05, menit ke 07:39 – 07:53



4. Season 3 episode 19, menit ke 21:44 – 21:51



5. Season 3 episode 20, menit ke 10:31 – 10:42



6. Season 3 episode 15, detik ke 00:03 – 00.42



7. Season 3 episode 15, detik ke 00.22 – 00.57



8. Season 4 episode 05, menit ke 07.39 – 07.53,



9. Season 4 episode 05, menit ke 07.39 – 07.53



10. Season 3 episode 20, menit ke 09.00 – 09.49



3.3 Subjek Penelitian

Apa yang dapat memberikan pengetahuan dan data untuk mendukung masalah penelitian ini dibahas dalam subjek penelitian. Attack of Titan adalah serial anime yang menjadi topik penelitian ini.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.4.1 Dokumentasi

Untuk melakukan studi dokumentasi, transkrip dialog dan tangkapan layar dari momen-momen yang menggambarkan perjuangan antara Nazi dan Yahudi dikumpulkan.

3.4.2 Studi Pustaka

Ketika melakukan tinjauan pustaka, hipotesis dari buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian diperiksa.

3.5 Metode Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dapat dilakukan ketika peneliti berada di lapangan atau setelah mereka menyelesaikan penelitian lapangan. Analisis data dan pengumpulan data dilakukan secara bersamaan dalam penelitian ini. Paradigma analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman memandu alur analisis. Berikut ini adalah representasi grafis dari metode analisis data:

3.5.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dapat dilakukan ketika peneliti berada di lapangan atau setelah mereka menyelesaikan penelitian lapangan. Analisis data dan pengumpulan data dilakukan secara bersamaan dalam penelitian ini. Paradigma analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman memandu alur analisis. Berikut ini adalah representasi grafis dari metode analisis data:

3.5.2 Reduksi Data

Penelitian ini terus berlanjut selama periode ini. Hal ini bertujuan untuk lebih memperhalus, mengkategorikan, mengarahkan, menghilangkan, dan mengatur data.

3.5.3 Penyajian Data

Cerita deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang telah dirangkai dari hasil reduksi data. Informasi yang diberikan dapat digunakan untuk memberikan solusi terhadap masalah yang diteliti. Tahap selanjutnya adalah membahas data yang telah disajikan setelah disajikan secara menyeluruh.

3.5.4 Penarikan Kesimpulan

Data diakhiri setelah data yang disediakan telah dibahas secara menyeluruh. Sebagai solusi untuk masalah yang diteliti, kesimpulan digunakan.

3.6 Uji Kredibilitas Data

3.6.1 Uji Credibility

Meningkatkan pengamatan, ketekunan, triangulasi, diskusi teman sejawat, analisis kasus negatif, dan membercheck adalah beberapa metode yang digunakan untuk menilai kebenaran data penelitian kualitatif (Sugiyono, 2019).

3.6.2 Uji Transferability

Sebuah metode untuk mengevaluasi validitas eksternal dalam penelitian kualitatif adalah uji transferabilitas. Uji ini dapat menunjukkan tingkat ketepatan atau relevansi temuan penelitian terhadap populasi target sampel (Sugiyono, 2019).

3.6.3 Uji Dependability

Penelitian dapat diandalkan atau dapat diandalkan ketika menghasilkan temuan yang sama ketika dilakukan oleh orang lain dengan menggunakan metodologi yang sama. Dengan meninjau seluruh proses penelitian, pengujian reliabilitas dilakukan (Sugiyono, 2019).

3.7 Jadwal Penelitian

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																			
	Maret 2023				April 2023				Meil 2023				Juni 2023				Juli 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan dan Input judul	■	■	■	■																
Proposal dan Revisi					■	■	■	■	■	■	■	■								
Penyusunan Wawancara													■	■	■	■				
Pengumpulan															■	■				

