

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perang adalah bentuk konflik sosial yang sangat kompleks dan juga dinamis. Perang melibatkan tindak kekerasan sebagai upaya dalam menguasai suatu wilayah tertentu. Dalam kehidupan sehari-hari kekerasan dinilai sebagai suatu tindakan yang dilarang dalam norma maupun aturan-aturan tertentu yang berlaku pada suatu masyarakat. Namun pada kenyataannya kekerasan menjadi sebuah komoditi yang dikonsumsi publik dalam kehidupan sehari-hari, budaya populer yang berkembang di masyarakat banyak mengandung unsur kekerasan, seperti novel, acara televisi, film, games, mainan anak-anak. Contoh pada series Netflix yang paling populer pada saat ini, salah satunya adalah series *Game of Thrones* dan *Squid game* yang mengusung tema yang sama yaitu sebuah permainan dimana pemainnya harus bertahan hidup dengan cara saling membunuh satu sama lain. Media massa menghadirkan kekerasan sebagai daya tarik tersendiri yang membuat penikmatnya berfantasi karena pada dasarnya kekerasan merupakan sebuah tindakan yang dilarang, pada kasus yang ekstrem seseorang tidak mengindahkan lagi asas perdamaian yang berlaku (Malesevic, 2010:1).

Perkembangan media massa kian hari semakin tak terkendali. Kemajuan teknologi menjadi faktor utama yang mendorong kemajuan media massa. Media massa menjadi hal yang tidak terpisahkan di jaman yang serba modern seperti sekarang. Media massa memiliki fungsi untuk memberikan informasi (*to inform*), mendidik (*educate*) dan menghibur (*entertain*). Media massa didesain sebagai penghubung kepada masyarakat secara luas. Karya sastra merupakan salah satu wadah dalam menuangkan ide dan pikiran manusia ke dalam sebuah media, baik tulisan, gambar, lagu, dan lain sebagainya. Karya sastra sudah digunakan sejak dahulu kala, perkembangannya mulai populer dengan munculnya ide-ide baru yang mengemas karya sastra menjadi lebih menarik di mata masyarakat, sebut saja novel, dan film. Novel dan film merupakan salah satu contoh perkembangan dalam dunia sastra yang digemari oleh banyak orang, kebanyakan isinya adalah konten hiburan yang tak jarang juga memuat pesan-pesan tertentu dari sebuah cerita yang disuguhkan. Media massa dan karya sastra menjadi elemen kehidupan yang dapat dijumpai dalam berbagai wadah. Media massa berperan penting pada perkembangan

karya sastra, yang mana media massa tersebut menjadi wadah yang menampung karya sastra menuju target pasar yang lebih luas (Nurholis, 2019:253-254).

Karya sastra banyak yang diadaptasi ke berbagai media seperti, seperti novel, film, *manga*, *anime* dan lain sebagainya, dalam sebuah karya sastra terdapat makna-makna tertentu yang ingin disampaikan oleh si penulis. *Anime* sendiri merupakan karya sastra yang dituangkan dalam bentuk gambar yang bergerak. Kebanyakan *anime* merupakan adaptasi dari *manga*, novel, film yang populer di pasaran, oleh sebab itu pembuatan *anime* tidak lagi memikirkan ide, konsep plot cerita, latar tempat, dan karakter karena kebanyakan mengambil dari karya dengan judul yang sama, contohnya seperti *manga* terkenal *Naruto*, *Dragonball*, *Doraemon*, *Detective Conan* yang mendapatkan adaptasi *anime*, meskipun dalam beberapa kasus pihak *author* ataupun studio yang mengadaptasi menginginkan adanya perbedaan cerita dengan sumber aslinya. *Attack on Titan* merupakan salah satu *anime* yang bersumber dari *manga* dengan judul yang sama. Meski begitu pembuatan *anime* tetaplah tidak semudah kelihatannya diperlukan kemampuan untuk merealisasikan gambar yang tidak bergerak menjadi gambar yang bergerak, dan juga memerlukan dana yang jumlahnya tidak sedikit, bagaimana tidak, dalam sebuah proyek pembuatan *anime*, perlu mempertimbangkan berbagai aspek, salah satunya adalah proses menggambar, editing, pemberian efek, dan juga proses *dubbing* yang memerlukan pengisi suara, pengisi suara dipilih melalui audisi untuk menentukan jenis suara yang dirasa cocok untuk memerankan suatu karakter. Pembuatan *anime* biasa dilakukan dengan 2 metode, yang pertama adalah cara tradisional dengan gambaran tangan atau “*hand drawn*”, yang kedua dengan memanfaatkan teknologi komputer atau yang biasa dikenal dengan sebutan “CGI” (Nella & Sylvia, 2020:229-230).

Gambar 1.1 Poster Anime *Attack on Titan*



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

Attack on Titan adalah sebuah karya dari mangaka Hajime Isayama yang bercerita tentang pertempuran antara umat manusia melawan raksasa. Pada season 3 fakta asal muasal para raksasa yang mengancam keberadaan umat manusia mulai terkuak, raksasa yang selama ini dilawan oleh umat manusia merupakan manusia yang berasal dari ras Eldia yang diubah menjadi raksasa dengan menyuntikkan serum kepada tubuh manusia. Ras Eldia yang dirubah menjadi raksasa merupakan bentuk diskriminasi dari ras Marley yang merupakan bangsa terkuat yang hampir menjadi penguasa dunia, dengan memanfaatkan kekuatan raksasa yang mereka rampas dari ras Eldia. Marley adalah sebuah bangsa yang tinggal di benua utama dan merupakan salah satu bangsa yang menjadi korban keganasan bangsa eldia pada masa lampau. Marley merupakan bangsa yang sangat kuat, namun 2000 tahun yang lalu, seorang budak ras Eldia bernama Ymir mendapatkan kekuatan raksasa yang mahadahsyat. Dengan kekuatan raksasa tersebut, ras eldia meruntuhkan kejayaan bangsa marley. Tidak hanya mendeklarasikan perang terhadap bangsa Marley, ras Eldia kala itu juga menginvasi negara-negara lain, dan mendapatkan kuasa penuh atas benua utama (Susan, 2014).

Eldia merupakan ras keturunan dari Ymir Fritz yang mendapatkan kekuatan raksasa. Setelah Ymir meninggal kekuatan raksasa miliknya terbagi menjadi sembilan bagian,

kekuatan raksasa tersebut diwariskan turun-temurun kepada keturunannya. Bangsa Eldia yang kala itu diberkahi dengan kekuatan raksasa berkeinginan untuk mendominasi dunia. Tujuan itu pun tercapai dengan mudah, menyisakan Eldia sebagai pemenang dalam peperangan mempertaruhkan dominasi kekuasaan, namun pada akhirnya Eldia yang telah kehabisan musuh menjadi tamak akan kekuasaan dan terjadilah perang saudara antar sesama ras eldia. Pada kala itu seorang pahlawan Earley yang dikenal dalam sejarah bernama Helos berhasil membalikkan situasi perang, yang mana bangsa Marley berhasil merampas tujuh dari sembilan kekuatan raksasa yang dimiliki oleh bangsa Eldia. Raja Eldia, Karl Fritz kemudian memutuskan untuk memindahkan Kekaisaran Eldia. Hal ini disebabkan Raja Fritz sedih karena bangsanya yang saling membunuh satu sama lain. Kemudian Sang Raja memindahkan rakyatnya sebanyak yang ia bisa ke Pulau Paradis. Di pulau tersebut, Raja Fritz kemudian membangun 3 dinding yang bernama Maria, Rose, dan Sina. Dengan menggunakan kekuatan *Founding Titan*, Karl Fritz menghapus ingatan rakyatnya tentang peristiwa sebelum kepindahan di Pulau Paradis dan membuat ingatan baru bahwa tidak ada kehidupan di luar tembok, Karl Fritz juga mengancam, apabila ada bangsa lain yang berani menginjakkan kaki di pulau Paradis tempat ia memulai peradaban baru, ia takkan segan untuk melakukan genosida terhadap seluruh dunia. Pasca kepindahan Kekaisaran Eldia ke Pulau Paradis, Marley menjadi salah satu bangsa yang menjadi penguasa dunia dan selalu berusaha untuk meluaskan pengaruhnya ke seluruh dunia. Dalam mempersiapkan diri dengan perkembangan militer yang semakin modern dan tidak tertinggal dengan negara lain bangsa Marley kemudian berusaha untuk memanfaatkan kekuatan raksasa yang berhasil dirampas dari bangsa Eldia. Marley kemudian merekrut kaum Eldia yang tersisa di benua utama untuk dijadikan tentara. Beberapa prajurit Eldia yang berbakat dipercaya menjadi pewaris kekuatan raksasa yang berhasil dirampas oleh bangsa Marley, prajurit tersebut merupakan bagian dari subdivisi militer Marley yang dikenal dengan nama *warrior unit*. Orang-orang Eldia yang masih tertahan di benua utama harus mengalami diskriminasi oleh bangsa Marley. Kaum Eldia dianggap sebagai keturunan iblis karena mampu untuk berubah menjadi raksasa. Dari dominasi militer bangsa Marley, Bangsa Marley menghemoni bangsa-bangsa lainnya, salah satunya adalah kaum Eldia. Kaum Eldia yang diharuskan untuk memakai tanda pengenal berupa ban lengan berlambang bintang bersegi sembilan, sebagai identitas bahwa mereka adalah ras rendahan, apabila ketahuan tidak menggunakan tanda tersebut, pihak Marley tidak

segar-segar untuk membunuh mereka. Selain itu kaum Eldia juga terisolasi dan wajib tinggal di distrik penampungan yang terletak di Liberio, kaum Eldia tidak diperkenankan untuk keluar dari distrik tersebut tanpa izin pihak Marley.

Dalam upaya bertahan hidup melawan gempuran para raksasa, terdapat 3 divisi militer yang diperkenalkan dalam perspektif bangsa Eldia yang tinggal di pulau Paradis, yang pertama adalah Garrison pertahanan, divisi militer ini memiliki tugas untuk melindungi dinding dari serangan para raksasa, serta membantu evakuasi apabila terjadi sebuah bencana. Kedua ada divisi militer pasukan pengintai, pasukan pengintai merupakan divisi militer paling berbahaya, karena tugasnya adalah melakukan ekspedisi menuju wilayah teritorial para raksasa. Ketiga adalah polisi militer, polisi militer merupakan divisi militer yang disebut sebagai kaum borjuis, karena tugasnya adalah melindungi raja yang berlokasi pada dinding terdalam, secara logika tentu saja lokasi tersebut merupakan wilayah paling aman sehingga secara akal sehat tidak perlu menjadikan keseluruhan batalyon dari sebuah subdivisi militer sebagai pengawal pribadi raja, karena kehidupan di dinding terdalam sangat mewah, divisi polisi militer cenderung berisikan tentara-tentara korup yang kesehariannya hanya mabuk dan berjudi (Arif Alhusen, Reni Nuraeni, 2015:6).

Hubungan antara bangsa Marley dan Eldia dapat dikatakan sebagai representasi dunia kita. Seperti pada era Perang Dunia II, Nazi Jerman berambisi untuk menguasai dunia. Mereka menganggap ras Arya yang dimiliki oleh bangsa Jerman adalah ras yang superior. Salah satu peristiwa yang bersejarah adalah pembantaian ras Yahudi oleh Nazi Jerman yang dikenal dengan peristiwa “*Holocaust*” (Nyewik, 2000:45).

Membahas *Attack on Titan* dari sudut pandang politik militer sangatlah kompleks. Pada tahun 2010 Hajime Isayama mengaku salah satu karakter dalam series ini yang bernama Dot Pixis terinspirasi dari jenderal kekaisaran Jepang bernama Yoshifuru Akiyama, yang memimpin pendudukan Jepang di Korea hingga tahun 1930 dan secara langsung bertanggung jawab atas berbagai penindasan berdarah dan kematian warga sipil yang tak terhitung jumlahnya. Kemudian pada tahun 2013, Electronic Times surat kabar Korea Selatan menuduh series *Attack on Titan* memiliki pesan militeristik yang mendukung sikap politik kontroversial Shinzo Abe untuk merevisi pasal 9, klausul anti perang. Belakangan tahun itu, muncul beberapa isu di *Twitter* yang menganggap Isayama meremehkan kekejaman brutal yang dilakukan tentara kekaisaran Jepang selama pendudukannya di Korea. Pada tahun yang sama

setelah perilisan perdana *anime*, banyak artikel bermunculan yang menunjukkan citra nasionalis, militeris, dan propaganda. Kritik ini mengomentari estetika otoriter yang meyakinkan dari series ini (Ferdinand, 2018:1).

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam *anime Attack on Titan* terdapat penekanan estetis dan naratif tentang kejayaan militer, tentara dalam *anime* ini menjadi instrumen penting dalam menghegemoni kehidupan masyarakat. “Perlunya pengorbanan untuk kepentingan yang lebih besar” menjadi salah satu doktrin yang ditanamkan oleh komandan militer yang terdapat dalam *anime* ini. Dengan kata-kata ajaib itu, prajurit yang berperang dengan rela menyerahkan jiwa dan raganya demi kepentingan nasionalis. Series ini memperkenalkan moralitas absolut yang mengkonstruksi kekuatan militernya sebagai “tentara untuk kemanusiaan” yang literal, membuat semua tindakan tampak tragis, namun pada akhirnya dibenarkan karena demi kepentingan yang lebih besar (Ferdinand, 2018:1).

Attack on Titan berhasil mengkomunikasikan pengaruh yang diinginkan dengan melibatkan penonton secara emosional dalam keputusan ketika dihadapkan dengan situasi hidup dan mati, pada saat-saat terakhir manusia akan dihadapkan kepada sebuah pilihan, dalam tradisi militer baik yang terdapat pada *anime* ini maupun dalam kehidupan nyata, gugur di medan perang adalah sebuah kebanggaan, namun daripada itu ada narasi pro perang yang menunjukkan tentara sebagai *self-righteous*, dan terhormat. Secara garis besar *anime Attack on Titan* berhasil menggambarkan bagaimana kekuasaan dan dominasi itu sangat penting dan berpengaruh, itu menjadi salah satu aspek penting dalam hegemoni, seseorang yang dominan memiliki kuasa dalam mempengaruhi orang lain yang dikehendakinya, dengan memiliki hal tersebut, seseorang akan semakin dekat dengan tujuan yang ingin dicapai (Fernandus, 2020:1).

Hegemoni tentara dalam *anime Attack on Titan* berhubungan dengan adanya praktik fasisme. Ideologi fasisme menempatkan bangsa di atas kepentingan individu dengan formula bahwa bangsa selalu berada dalam ancaman konstan dari luar. Satu-satunya cara untuk menghadapi ancaman ini adalah dengan memusnahkannya. Ini menjadi alasan dibalik invasi dan penjajahan yang tidak ada akhirnya. Tindakan militer apa pun akan mendapat pembenaran retorik bahwa tindakan itu akan menjamin keselamatan negara, karena justifikasi tersebut menjanjikan bahwa bangsa akan terus berjalan dengan nyaman. Akibatnya tentara menjadi insititusi utama, dan individu yang berjuang untuk negaranya menjadi anggota yang paling penting. Ekstrapolasi

dari itu, kesediaan seorang prajurit untuk mati demi negaranya, untuk bertarung tanpa kepentingan atau keuntungan pribadi adalah kemuliaan yang bisa dicapai. Ketika semua masyarakat dimiliterisasi, bahkan warga sipil akan direkrut. Mereka akan menjadi bagian dari subjek militer. Dengan cara ini, bahkan kematian warga sipil adalah sesuatu yang dapat diromantisasi dan dimuliakan, karena mereka mati “demi bangsa”. Kemuliaan dilihat sebagai pengaruh militer, kepuasan yang hanya bisa didapatkan melalui konteks perang adalah instrumentalisasi emosi, sesuatu yang secara langsung menguntungkan militer dan negara-negara fasis militer (Ferdinand, 2018:1).

Attack On Titan merupakan salah satu karya yang sangat populer, *manga*-nya telah terjual lebih dari 100 juta kopi, dan *anime*-nya mendapatkan respon yang baik dari penonton. *Anime Attack On Titan* mendapatkan rating yang sangat tinggi berdasarkan data yang terdapat dalam *website* MyAnimeList.com. MyAnimeList.com sendiri merupakan *website* rujukan yang berisi review dan rating dari semua anime yang ada, mirip dengan IMDb, bedanya IMDb berisikan film. Rating yang tinggi tersebut berhasil membawa *Attack On Titan* bertengger di 10 peringkat teratas khususnya pada musim ketiga *anime*-nya, bersanding dengan *anime* terkenal lainnya, seperti *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, *Hunter x Hunter*, *Steins;Gate*, *Gintama*, dan lain sebagainya *Attack On Titan* sendiri dilabeli dengan rating 17+ (terdapat banyak adegan sadis dan berdarah), sehingga kebanyakan penontonnya adalah dari kalangan remaja, dan dewasa. Terdapat beberapa platform legal yang bisa diakses untuk menonton *anime* ini, yaitu iQIYI, Netflix, dan Crunchyroll (Gryssler, 2022:1).

Alur cerita yang menarik, dan konsep *anime* yang berbeda pada umumnya dengan menghadirkan berbagai isu-isu sosial, politik, militer, ras, dan lain sebagainya yang terdapat dalam *anime Attack on Titan* membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap *anime Attack on Titan*. Dalam menganalisis *anime Attack on Titan* ini, peneliti menggunakan teori hegemoni Antonio Gramsci sebagai alat bedah, teori hegemoni Gramsci bisa menjadi perspektif dalam mengobservasi hegemoni tentara yang terdapat dalam *anime Attack on Titan*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: Bagaimana bentuk hegemoni tentara dalam *anime Attack on Titan*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, memahami, dan menjelaskan bagaimana bentuk hegemoni tentara dalam *anime Attack on Titan*.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa mengembangkan kajian ilmu sosiologi militer dan juga teori hegemoni Gramscian. Penelitian ini nantinya bisa dijadikan rujukan atau referensi bagi penelitian-penelitian lainnya yang megusung tema yang sama.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa menjadi pembelajaran bagi peneliti untuk mendalami kajian ilmu sosiologi militer, dan teori hegemoni Gramscian. Bagi pembaca bisa menjadi sumber informasi, hiburan, yang pastinya mengandung unsur edukasi dari hasil penelitian yang dihasilkan.