



---

## Representasi Praktik Dehumanisasi dalam Anime *Attack On Titan* (2013-2023)

---

### INFO PENULIS

Ahsani Taqwiim Fajri  
Universitas Jenderal Soedirman  
[ahsani.fajri@mhs.unsoed.ac.id](mailto:ahsani.fajri@mhs.unsoed.ac.id)  
+6285715284979

Arizal Mutahir  
Universitas Jenderal Soedirman  
[arizal.mutahir@unsoed.ac.id](mailto:arizal.mutahir@unsoed.ac.id)

Hariyadi  
Universitas Jenderal Soedirman  
[hariyadi\\_sosiologi@unsoed.ac.id](mailto:hariyadi_sosiologi@unsoed.ac.id)

### INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307  
Vol. 5, No. 3, Desember 2025  
<https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

---

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

---

### **Saran Penulisan Referensi:**

Fajri, A. T., Mutahir, A., & Hariyadi. (2025). Representasi Praktik Dehumanisasi dalam Anime *Attack On Titan* (2013–2023). *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(3), 3616-3628.

### **Abstrak**

Peneliti melihat anime sebagai budaya populer dapat menjadi wadah diskusi untuk membahas isu-isu sosial yang kompleks menjadi lebih mudah dimengerti oleh masyarakat umum. Salah satu isu yang krusial dan mendesak dibahas adalah isu dehumanisasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menganalisis representasi praktik dehumanisasi dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023). Penelitian ini dilakukan dengan observasi mendalam terkait adegan yang terdapat dalam anime *Attack on Titan* musim 4 bagian 1 (2020-2021). Semiotika model Roland Barthes digunakan sebagai alat analisis dalam penelitian ini. Penelitian ini memiliki temuan bahwa anime *Attack on Titan* (2013-2023) menggambarkan dehumanisasi. Dalam anime tersebut terdapat dua bentuk dehumanisasi, yaitu dehumanisasi kebinatangan dan dehumanisasi mekanistik. Dehumanisasi kebinatangan merupakan mekanisme kontrol satu ras terhadap ras lain. Dehumanisasi mekanistik merupakan mekanisme eksploitasi satu ras terhadap ras lain. Melalui anime *Attack on Titan* (2013-2023) bisa dipahami, anime sebagai budaya populer dapat menjadi media penyadaran untuk memerangi dehumanisasi yang terjadi di kehidupan nyata.

**Kata Kunci:** Budaya Populer, Anime, Dehumanisasi

### Abstract

Researchers view anime as a popular culture that can serve as a forum for discussing complex social issues in a way that is more easily understood by the public. One serious and pressing issue that needs to be discussed is dehumanization. Therefore, this study aims to identify, describe, and analyze the representation of dehumanization practices in the anime *Attack on Titan* (2013-2023). This research was conducted through in-depth observation of scenes in *Attack on Titan* season 4 part 1 (2020-2021). Roland Barthes' semiotic model was used as an analytical tool in this study. This study found that the anime *Attack on Titan* (2013-2023) depicts dehumanization. In the anime, there are two forms of dehumanization, namely animalistic dehumanization and mechanistic dehumanization. Animalistic dehumanization is a mechanism of control of one race over another. Mechanistic dehumanization is a mechanism of exploitation of one race over another. Through the anime *Attack on Titan* (2013-2023), it can be seen that anime as popular culture can be a medium of awareness to combat dehumanization that occurs in real life.

**Key Words:** Popular Culture, Anime, Dehumanization

### A. Pendahuluan

Anime merupakan salah satu budaya populer yang menjadi ciri khas Jepang di kancah internasional (Pratama & Puspitasari, 2020). Sebagai budaya populer, anime berfungsi menjadi media untuk mengeksplorasi isu sosial yang berkembang di masyarakat seperti objektifikasi seksual, dehumanisasi, dan kritik sosial. Anime membangun cerita dengan memuat norma budaya ke dalam tema, karakter dan narasi. Hal ini membuat audiens dapat terlibat secara aktif dengan isu-isu sosial yang dibawakan oleh anime. Oleh karena itu, anime sebagai budaya populer, penting untuk menjadi bahan diskusi tentang masalah sosial (Kovacic, 2014). Salah satu anime yang menarik dikaji adalah *Attack on Titan* (2013-2023).

Anime *Attack on Titan* (2013-2023) diadaptasi dari komik karya Hajime Isayama. Komik tersebut merupakan salah satu komik terlaris dengan penjualan 140 juta kopi hingga November 2023 (Sayyed, 2023). Adaptasi Anime dari serial ini juga sukses karena meraih banyak penghargaan seperti Astra Television Award untuk anime terbaik. Penghargaan tersebut merupakan penghargaan bergengsi dari Hollywood Creative Alliance di Los Angeles (Aditya, 2024).

Ada beberapa anime selain *Attack on Titan* (2013-2023) yang juga mengambil tema perlawanan masyarakat atas penindasan dari kelompok lain. Beberapa anime itu adalah *Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans* (2015-2017), *Akame Ga Kill* (2014), dan *Code Geass* (2006-2008) (IMDB, 2020; MyAnimelist, 2024; IMDB, 2017). Dibandingkan dengan ketiga anime tersebut, *Attack on Titan* (2013-2023) menjadi anime yang paling menarik untuk diteliti. Hal ini karena konflik sosial dan politik yang digambarkan dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023) lebih kompleks dan berskala global melalui struktur narasi yang kompleks (Faradila dan Ahmad, 2023). *Attack on Titan* (2013-2023) juga mengeksplorasi rasisme struktural dan penindasan berbasis ras lebih mendalam (Manurung dan Oeinada, 2024). Tokoh utama (Eren) dikembangkan dalam struktur narasi yang kompleks (Rosyid dan Maulina, 2022). Sebagai tokoh utama, Eren dibentuk dari anak naif menjadi tokoh utama dengan karakter yang sulit ditebak. Karakter tokoh utama yang tidak monoton tersebut menambah kesan lebih mendalam dan menarik simpati penonton kepada tokoh utama.

*Attack on Titan* (2013-2023) menceritakan dunia distopia yang dipenuhi titan (raksasa) pemakan manusia (Adinata dan Islam, 2022, hlm. 2). Musim pertama sampai musim kedua cerita difokuskan pada perjuangan umat manusia (ras Eldia) lepas dari teror titan. Seiring berjalannya cerita, kebenaran tentang titan terungkap. Kenyataan terungkap bahwa titan merupakan ras Eldia yang diubah oleh ras Marley menggunakan suatu serum. Pada musim ketiga dan keempat, anime *Attack on Titan* (2013-2023) menggambarkan isu ras dan etnis secara lebih eksplisit. Tema konflik antarras pun menjadi fokus utama di fase akhir serial ini. Konflik ras Eldia dengan ras Marley ditampilkan tanpa melihat siapa yang baik atau jahat. Tema ini dibawa dengan materi yang lebih substansial. Tema cerita yang diusung berusaha menunjukkan dua sudut pandang ras yang sedang berkonflik. Rangkaian cerita mengajak penonton untuk tidak menilai salah satu ras secara irasional. Hal itu menjadi nilai tambah dari serial anime *Attack on Titan* (2013-2023).

Ada banyak isu sosial yang menarik untuk dibahas dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023). Salah satu isu sosial yang menarik dibahas adalah dehumanisasi. Dehumanisasi merupakan konstruksi yang mengaburkan pemahaman seseorang dan menumbuhkan perspektif bahwa seseorang lebih rendah dari manusia (Zimbardo, 2007, hlm 14). Kondisi ini membuat korban tidak dianggap sebagai manusia seutuhnya. Hakikat dan moral kemanusiaan yang melekat pada manusia, yang membuat mereka aman dari tindakan kejahatan, tidak lagi berlaku. Korban pun diperlakukan tidak seperti pada manusia umumnya. Dalam kasus paling parah, manusia akan dianggap sebagai binatang. Dehumanisasi juga merupakan kenyataan sosial yang dikonstruksi oleh masyarakat. Dehumanisasi terjadi tidak hanya secara individual, komunitas juga berperan aktif dalam pembentukan konsep dehumanisasi. Dengan demikian, penting untuk mengkaji isu dehumanisasi yang terdapat dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023) melalui pendekatan sosiologis.

Penelitian tentang dehumanisasi di budaya populer terutama di media visual dan audio banyak dilakukan dalam berbagai lingkup seperti, pendidikan, politik, dan teknologi. Di lingkup pendidikan, salah satu penelitian menunjukkan seni populer dinilai memiliki potensi sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran tentang dehumanisasi. Serial *Black Mirror* (2011) pada episode *Men Against Fire* tahun 2016 dapat dijadikan contoh untuk hal itu (Lisiecka, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa dehumanisasi dalam film *Ronald dalh's Matilda The Musical* (2022) digunakan sebagai alat legitimasi kekuasaan guru terhadap murid (Agustina dan Rofik, 2022). penelitian ini juga menunjukkan dehumanisasi harus dilawan oleh korban agar penindasan dapat berhenti. Penelitian dalam serial *web My Nerd Girl* (2022) juga menunjukkan dehumanisasi terjadi di kalangan siswa dengan bentuk kebinatangan dan mekanistik (Choiriyah, 2022). Dehumanisasi di film tersebut dilakukan dalam bentuk perundungan sekelompok siswa terhadap seorang siswa yang rentan.

Tema penelitian dalam lingkup teknologi dapat ditemukan dalam beberapa penelitian. Film pendek *Fixer* (2019) yang mengangkat tema pengaruh teknologi terhadap hilangnya nilai kemanusiaan dapat meningkatkan kepekaan masyarakat terhadap isu dehumanisasi melalui budaya populer (Adrian, Anggraini, & Muri, 2020). Penelitian lain dapat disimak melalui penelitian tentang dehumanisasi dalam film *RoboCop* (2014) (Parr, 2022). Penelitian ini memperlihatkan konsekuensi teknologi terhadap nilai kemanusiaan. Teknologi membuat tokoh utama digambarkan tidak manusiawi dan menghilangkan otoritas individunya.

Tema penelitian di bidang politik menunjukkan bahwa dehumanisasi dalam budaya populer seperti sinema dapat dijadikan sebagai media propaganda. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa beberapa film Amerika dapat membentuk opini publik melalui penggambaran dehumanisasi dalam Perang Dingin (Riabov, 2020). Riabov membuktikan isu dehumanisasi yang dipadukan dengan budaya populer dapat dijadikan sebagai senjata menjatuhkan lawan politik.

Harus diakui penelitian tentang dehumanisasi dalam budaya populer cukup beragam. Namun demikian, kajian dehumanisasi dalam anime termasuk anime *Attack on Titan* (2013-2023) relatif masih minim. Penelitian tentang anime *Attack on Titan* (2013-2023) beberapa telah dilakukan. Misal, Syafiq (2022) menunjukkan bahwa anime ini menampilkan banyak tindakan kekerasan. Faradila & Ahmad (2023) menunjukkan bahwa *Attack on Titan* (2013-2023) dapat merefleksikan budaya Jepang melalui narasi dan simbol. Maulana dan Wijayanti (2023) menunjukkan tentang komunikasi yang berpengaruh terhadap konflik. Mathew (2024) mengungkapkan representasi peran gender dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023) cenderung lebih merugikan perempuan.

Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu di atas. Penelitian dehumanisasi dalam budaya populer di atas belum membahas dehumanisasi di lingkup sosio kultural. Beberapa penelitian terdahulu di atas juga belum membahas dehumanisasi dalam anime. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengisi kekosongan dengan mengajukan tema: anime *Attack on Titan* (2013-2023) sebagai budaya populer merepresentasikan dehumanisasi. Isu yang diangkat dalam penelitian ini adalah dehumanisasi terhadap suatu ras. Tujuan dari penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis praktik dehumanisasi terhadap suatu ras yang terjadi di anime *Attack on Titan* (2013-2023).

## B. Metodologi

### 1. Metode Penelitian (Desain Penelitian)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-interpretatif. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menemukan makna melalui analisis teks dan simbol secara

mendalam. Pendekatan ini berlandaskan pada paradigma interpretatif yang memandang bahwa realitas sosial bersifat subjektif karena dibentuk oleh manusia (Sarantakos dalam Pahleviannur dkk., 2022, hlm. 06). Dalam konteks ini, peneliti merupakan instrumen kunci dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2018 dalam Pahleviannur dkk., 2022, hlm. 10). Penelitian kualitatif-interpretatif memungkinkan peneliti untuk menganalisis teks dan tanda-tanda secara mendalam sehingga dapat membentuk makna yang terkandung dalam teks dan tanda-tanda tersebut. Penelitian kualitatif-interpretatif dalam penelitian ini berperan untuk mengungkapkan makna dari berbagai teks dan simbol dari anime *Attack on Titan* (2013-2023).

2. Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan adalah beberapa adegan dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023) yang merepresentasikan praktik dehumanisasi. Anime *Attack on Titan* (2013-2023) dipilih sebab peneliti belum menemukan penelitian yang membahas dehumanisasi dalam anime. Anime ini menarik untuk diteliti karena mengisahkan ras yang mengalami ketidakadilan dari seluruh masyarakat dunia, khususnya pada musim 4 bagian 1. Musim 4 bagian 1 dipilih karena pada musim ini konflik utama, perselisihan antara bangsa Eldia dengan bangsa Marley dimulai. Bahan penelitian yang digunakan adalah beberapa adegan dari 16 episode anime *Attack on Titan* (2013-2023) pada musim 4 bagian 1 yang rilis pada 7 Desember 2020 sampai 29 Maret 2021.

3. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua sumber data, yaitu primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian berasal dari adegan-adegan yang mengandung pesan dehumanisasi. Pesan ini didapatkan melalui proses pemaknaan dari tanda-tanda yang terkandung dalam dialog, gestur tokoh, dan visual. Bentuk dehumanisasi model Nick Haslam (2006) digunakan untuk mengidentifikasi praktik dehumanisasi dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023). Nick Haslam (2006) mengungkapkan dua bentuk dehumanisasi, yaitu kebinatangan dan mekanistik. Bentuk dehumanisasi kebinatangan terjadi saat korban mengalami degradasi, penghinaan, dan rasa jijik yang merefleksikan perbandingan secara vertikal. Dehumanisasi mekanistik terjadi saat korban mengalami pengabaian esensi dari keberadaan korban dan diasingkan secara normatif. Data sekunder dalam penelitian ini digunakan sebagai rujukan, referensi, dan menguatkan keabsahan penelitian. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa jurnal, artikel, buku, media internet, penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika model Roland Barthes. Berikut ini langkah-langkah model semiotika Roland Barthes.

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)	
Denotatif Sign (Tanda Denotatif)		
4. CONNOTATIF SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIF SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)	
6. CONNOTATIF SIGN (TANDA KONOTATIF)		

Gambar 1.1 Peta alur pemikiran Roland Barthes Sumber: Sobur (2013:69).

Tabel di atas menunjukkan denotatif terdiri atas hubungan penanda dengan petanda. Akan tetapi, denotatif juga menjadi penanda bagi konotatif (Sobur. 2013, hlm. 69). Dengan kata lain, denotatif menjadi dasar atau penanda baru untuk tingkat berikutnya (konotatif). Pada tahap denotatif tanda masih ditelaah secara bahasa. Sedangkan, pada tahap konotatif, konteks budaya sudah mulai masuk untuk menelaah tanda. Proses tersebut membuat makna bergerak dari objektif menuju subjektif. Makna yang tadinya terbatas menjadi kompleks ketika sudah memasuki tingkat konotatif. Pada tahap konotatif ini juga, Barthes mengenalkan konsep mitos. Mitos menjadi tanda tingkat dua atau metalanguage dengan melibatkan aspek kebudayaan dalam analisis semiotik (Barthes, 1990). Mitos membuat analisis semiotik mempunyai lensa yang kuat untuk mengungkap realitas sosial dibalik simbol-simbol. Mitos juga dapat berfungsi untuk mengungkapkan serta membenarkan nilai-nilai dominan dalam periode tertentu (Juliant, 2024, hlm, 2709). Dalam penelitian ini, penggunaan sistematika semiotika Roland Barthes dapat menjelaskan dehumanisasi yang terjadi pada suatu ras dalam anime *Attack on Titan* (2013-2023).

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Deskripsi Anime *Attack on Titan* (2014-2023)

Objek pada penelitian ini adalah anime *Attack on Titan* (2013-2023). Anime ini adalah adaptasi dari serial *manga shonen* karya Hajime Isayama. Anime *Attack on Titan* (2013-2023) pertama kali tayang pada 7 April 2013 dan memiliki isi cerita yang menarik untuk dikaji. Isu-isu sosial seperti penindasan ras, perang ideologi, dan perang antar negara membuat anime *Attack on Titan* (2013-2023) sebagai karya yang substansial untuk dibahas. Berkat isi cerita yang menarik, pada musim keempat bagian pertama anime ini menduduki peringkat ke-36 dengan rating 8,78 di salah satu situs katalog anime terbesar di dunia (MyAnimeList.Net, 2024).

Anime *Attack on Titan* (2014-2023) menceritakan tentang manusia yang diteror oleh sekelompok raksasa tanpa akal. Raksasa tersebut mencoba memangsa manusia dengan kejam. Raksasa ini disebut sebagai titan. Musim 1-3 cerita masih mengeksplorasi tentang bagaimana cara bertahan hidup dari titan. Memasuki musim empat bagian satu, konflik mulai meluas karena kebenaran terungkap bahwa titan merupakan ras Eldia yang diubah oleh ras Marley. Mulai dari sini, tujuan utama berubah dari yang membasmi titan menjadi memerangi ras Marley. Sepanjang cerita, penonton akan diajak untuk mengeksplorasi berbagai tema kemanusiaan, seperti kritik sosial dan politik, representasi trauma dan kematian, serta jati diri manusia.

### 2. Dehumanisasi dalam Anime *Attack on Titan* Musim 4 Bagian 1 (2020-2021)

Dehumanisasi penting untuk dipahami sebagai masalah sosial. Dehumanisasi sering digunakan sebagai legitimasi ketidakadilan sosial dengan cara merendahkan kelompok tertentu melalui kebijakan politik, narasi media, dan praktik-praktik budaya yang umum (Haslam dan Loughnan, 2014). Klaim ini menunjukkan dehumanisasi adalah proses sosial yang disebabkan oleh ideologi dan struktur kekuasaan yang ada, bukan hanya masalah individu.

Diskriminasi dan rasisme etnis, ras, atau suku merupakan beberapa permasalahan sosial yang berkaitan dengan dehumanisasi. Dehumanisasi sering dipakai untuk membenarkan perilaku diskriminatif terhadap kelompok minoritas, seperti imigran dan pengungsi. Salah satu kasus paling nyata yang terasa sampai saat ini adalah rasisme terhadap orang kulit hitam. Orang kulit hitam mengalami asosiasi implisit dengan kera, sehingga mereka diperlakukan secara berbeda, lebih keras, dan diskriminatif dalam konteks sosial maupun kebijakan publik (Goff et al., 2008). Fenomena ini menunjukkan dehumanisasi terkait dengan norma sosial dan kebijakan diskriminatif, bukan masalah interpersonal.

Budaya populer dapat menjadi media yang kuat untuk melawan dehumanisasi. Budaya populer bukan hanya cerminan masyarakat, tetapi juga alat untuk membentuk masyarakat yang lebih manusiawi dan adil (Kellner, 2020). Hal ini karena penikmat dapat merasakan empati terhadap korban sekaligus menantang stereotip serta mempromosikan pemahaman antar budaya melalui isu-isu sosial yang diangkat. Itu berarti, budaya populer dapat mengangkat kesadaran masyarakat tentang dehumanisasi.

Anime sebagai budaya populer juga memiliki potensi melawan dehumanisasi. Anime sering menggunakan metafora dan alegori untuk mengkritisi isu-isu sosial, sehingga dapat menjadi pemantik dalam diskusi dan refleksi terutama isu dehumanisasi (Napier, 2001). Serial anime *Attack on Titan* (2014-2023) juga merepresentasikan berbagai macam isu sosial, seperti perang, diskriminasi, dan eksploitasi manusia sehingga dapat menjadi media untuk mengkritik praktik dehumanisasi dalam kehidupan nyata.

penelitian ini difokuskan pada tiga adegan dalam anime *Attack on Titan* (2014-2023). Ketiga adegan ini dipilih karena merepresentasikan dehumanisasi dalam anime tersebut. Ketiga adegan tersebut juga sesuai dengan kriteria dehumanisasi Nick Haslam, berupa dehumanisasi kebinatangan dan dehumanisasi mekanistik (Haslam, 2006, hlm 252-264). Oleh karena itu, penelitian ini akan diklasifikasikan menjadi dua bentuk berdasarkan bentuk dehumanisasi menurut Nick Haslam.

#### 2.1 Dehumanisasi Kebinatangan Sebagai Kontrol Terhadap Ras Inferior

Dehumanisasi hewan adalah proses memandang individu atau kelompok sebagai hewan (Haslam, 2006, hlm. 257-258). Korban dianggap tidak memiliki karakteristik *uniquely human* (UH), seperti moralitas dan rasionalitas. Korban sering digambarkan dengan istilah-istilah menghina seperti "parasit" atau "kotor". Pelaku juga menunjukkan rasa jijik dan penghinaan terhadap mereka.

Dalam konflik antarras, dehumanisasi kebinatangan sering kali dilakukan oleh ras dominan terhadap ras inferior. Strategi ini membenarkan penganiayaan dan kontrol terhadap ras yang dianggap lebih rendah. Bahasa yang tidak manusiawi, seperti metafora binatang, mengurangi empati dan meningkatkan agresi terhadap kelompok yang dianggap tidak manusiawi (Gonçalves, 2024). Hal ini dapat dilihat pada adegan berikut ini:

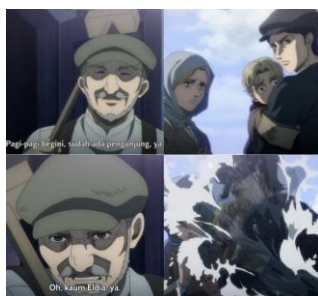


Figure 1 Runtutan adegan ras Marley menyiram Ras Eldia  
 Sumber : *Attack on Titan* Musim 4 Bagian 1 (2020-2021)  
 episode 15, menit 00:22-00:48

**Dialog adegan 1**

Petugas Kebersihan: “Wah. Tumben sekali. Pagi-pagi sudah ada pengunjung, ya. Aku akan ke sini nanti saja”

Ras Eldia: “Tidak perlu, kami sudah mau pulang”

Petugas Kebersihan: (melihat lambang lengan orang Eldia) “Ternyata orang Eldia” (sambil menyiram warga Eldia)

Ras Eldia: “Apa yang Kau lakukan?. Kami punya izin untuk ke luar!”

Petugas Kebersihan: “aku petugas kebersihan di Menara ini. Tugasku adalah membersihkan kotoran di sini. Berani sekali kalian mengotori tempat kerjaku ya, dasar iblis. Kalian para keturunan iblis pembunuh. Berani sekali kalian berkembang biak!”

**Deskripsi adegan :**

Adegan ini menggambarkan sebuah keluarga dari ras Eldia yang bertemu dengan petugas kebersihan ras Marley saat sedang liburan. Pada awalnya, petugas kebersihan ras Marley tidak mengetahui bahwa keluarga tersebut merupakan ras Eldia sehingga bersikap ramah. Namun, sikap petugas kebersihan ras Marley berubah ketika melihat lambang lengan ras Eldia yang dikenakan keluarga tersebut. Petugas kebersihan secara spontan menampilkan ekspresi jijik dan langsung menyiram air serta melontarkan kekerasan verbal berupa “kotoran” kepada keluarga Eldia. Adegan ini menggambarkan penolakan ras Marley terhadap ras Eldia. Adegan ini dapat dianalisis melalui tabel kerangka semiotika Roland Barthes berikut ini.

Signifier (penanda)	Signified (petanda)
Adegan petugas kebersihan ras Marley menyiram dua orang ras Eldia. Petugas kebersihan melihat lambang lengan ras Eldia. Petugas kebersihan ras Marley berkata “tugasku adalah membersihkan kotoran di sini”. “Berani sekali kalian mengotori tempat kerjaku ya”.	Tindakan fisik berupa menuangkan cairan ke arah orang lain. Ujaran verbal negatif tersirat yang diarahkan ke suatu kelompok.
<b>Denotatif Sign (Tanda denotatif)</b>	
Terjadi tindakan kekerasan fisik dan kekerasan verbal yang dilakukan oleh petugas kebersihan ras Marley kepada keluarga dari ras Eldia.	
<b>Connotative signifier (penanda konotatif)</b>	<b>Connotative signified (petanda konotatif)</b>

Kekerasan fisik dan kekerasan verbal terhadap keluarga tersebut menunjukkan bahwa eksistensi mereka dianggap mengganggu oleh petugas kebersihan ras Marley.	Kejadian ini menunjukkan penghinaan dan perendahan martabat terhadap suatu ras. Selain itu, penolakan hak berada secara tersirat yang ditunjukkan dengan keberadaan ras Eldia seakan-akan sebagai suatu pelanggaran.
<b>Connotative Sign (Tanda Konotatif)</b>	
Ras Eldia mengalami diskriminasi ras dan penolakan atas hak keberadaan mereka.	

Tabel 1 Analisis Semiotika Roland Barthes pada Adegan 1

## Pembahasan:

Adegan satu memperlihatkan ras Eldia mengalami kekerasan fisik dan kekerasan verbal dari ras Marley. Dialog “tugasku adalah membersihkan kotoran di sini” yang diucapkan oleh petugas kebersihan pada awalnya tidak memiliki konotasi negatif. Namun, kalimat tersebut ditujukan kepada keluarga Eldia, kalimat tersebut pun menjadi metafora yang menggambarkan mereka sebagai entitas yang mengganggu, seperti kotoran. Metafora digunakan sebagai bahasa yang merendahkan kelompok inferior atau dehumanisasi linguistik (Gonçalves, 2024, hlm. 3). Apalagi, dialog tersebut didukung dengan kekerasan fisik berupa penyiraman. Hal ini berarti ras Eldia dinarasikan sebagai “lebih rendah” atau “tidak manusiawi”. Akibatnya, ras Marley dapat mempertahankan dinamika kekuasaan dan kontrol orang Eldia di negara Marley.

Dalam konteks konflik antarras, dehumanisasi akan membentuk suatu hierarki dan memfasilitasi eksploitasi, penindasan, dan genosida (Gonçalves, 2024, hlm. 2-3). Fenomena ini mencerminkan praktik diskriminasi sistematis yang sering terjadi di masyarakat nyata. Kelompok minoritas dianggap sebagai beban atau ancaman yang perlu dihilangkan dan dikendalikan. Kejadian ini pernah terjadi di dunianya pada tahun 1994 di Rwanda. Pada tahun 1994, pemerintahan otoriter Rwanda yang dikuasai oleh suku Hutu melakukan pembantaian secara tidak langsung melalui sayap pemuda bernama Interahamwe dan Impuzamugambi hanya dalam tiga bulan (2022, hlm. 44-45). Pembantaian dengan waktu singkat dapat terjadi karena sayap pemuda bersama kelompok ekstrimis suku Hutu menguasai stasiun radio menyebarkan propaganda dengan pesan “basmi hama, kutu, *ibiyitso* (pengkhianat), dan *inyenzi* (kecoak)”. Propaganda menyulut api bagi seluruh suku Hutu sehingga hampir semua warga suku Hutu melakukan pembantaian.

Mitos pada adegan ini adalah ras yang berada di posisi rendah akan mengalami diskriminasi saat konflik antarras terjadi ras. Diskriminasi terjadi mulai dari penggunaan istilah-istilah dengan konotasi buruk, ditolak keberadaannya, sampai genosida. Hal ini dapat tercermin melalui adegan satu dan peristiwa di Rwanda.

Selain stigma kotoran yang melekat, ras Eldia juga mengalami demonisasi. Demonisasi adalah strategi wacana politik dengan melibatkan penggambaran individu atau kelompok sebagai sesuatu yang jahat dan mengerikan, untuk mendapatkan keuntungan (Richard, 2021) Demonisasi dilakukan secara sistematis oleh pemerintahan Marley sehingga masyarakat negara Marley terpengaruh dan semakin menyudutkan posisi ras Eldia yang tinggal di negara Marley. Strategi ini berhasil memecah belah ras Eldia sehingga Marley mendapatkan keuntungan berupa mengeksploitasi hidup ras Eldia demi keuntungan negara Marley. Hal tersebut dapat tergambar dalam adegan berikut ini.



Figure 2 Runtutan adegan Gabi berusaha menyerang Kaya yang seorang ras Eldia karena ketahuan sebagai penyusup dari negara Marley

Sumber : *Attack on Titan* Musim 4 Bagian 1 (2020-2021) episode 11, menit 15:31-16:24

**Dialog adegan 2**

Gabi: "Sebaik apa pun sikap kalian saat ini, kalian takkan bisa lari dari dosa berat itu."  
 Kaya: : "Apa Marley mengajarkan hal itu pada kalian?"  
 Gabi: "Itu adalah sejarah umum!"  
 Falco: "Kamu tadi bilang apa?"  
 Kaya: "Kalian berasal dari Marley kan?"  
 Falco: "Bagaimana bisa? "  
 Kaya: "Kenapa malah tanya? Bukannya kalian sendiri yang meneriakannya?"  
 Falco: "Ah... jadi sejak awal sudah tahu? Kenapa kamu tidak memberitahu kami? Duh, kamu jahat banget? "  
 (Gabi mencoba menyerang Kaya)  
 Falco: "Apa yang kamu lakukan? "  
 Gabi: "Iblis itu sudah menunjukkan sifat aslinya! Aku pun merasa aneh! Tidak mungkin iblis pulau ini bersikap baik!"  
 Falco: "Apakah kamu bodoh? "

**Deskripsi Adegan:**

Adegan ini menampilkan dua pemuda ras Eldia yang lahir di negara Marley bernama Gabi dan Falco menyusup ke kerajaan Eldia di pulau Paradise. Mereka tanpa sengaja menginjakkan kakinya di peternakan milik warga asli ras Eldia. Mereka sangat disambut hangat, tetapi Gabi, yang sedari awal sudah terdoktrin membenci ras asalnya, selalu menampilkan wajah ketus kepada seluruh penghuni peternakan tersebut. Kaya, salah satu penghuni peternakan tersebut, mengetahui identitas asli mereka. Karena merasa terancam dan kebenciannya yang sudah memuncak Gabi berusaha menyerang Kaya menggunakan garpu rumput, tetapi dihentikan oleh Falco. Selain menyerang Kaya secara fisik, Gabi juga menyebut Kaya sebagai iblis yang tidak mungkin bersifat baik. peneliti menggunakan kerangka semiotika Roland Barthes di bawah ini untuk memahami makna tersirat yang terkandung dalam adegan tersebut.

<b>Signifier (penanda)</b>	<b>Signified (petanda)</b>
Gabi sebagai anak kecil menodongkan garpu rumput ke arah Kaya. Dialog yang dilontarkan Gabi berupa "Iblis itu sudah menunjukkan sifat aslinya. Tidak mungkin iblis pulau ini bersikap baik".	Terjadi upaya penyerangan terhadap Kaya sebagai ras Eldia oleh anak kecil. Pernyataan karakteristik "iblis" secara implisit kepada Kaya dan tidak mampu berperilaku baik serta ungkapan perasaan aneh atas kebaikan Kaya.
<b>Denotatif Sign (Tanda denotatif)</b>	
Terdapat prasangka buruk terhadap ras Eldia sehingga terjadi penyerangan terhadap Kaya. Bahkan, prasangka tersebut mempengaruhi anak kecil.	
<b>Connotative signifier (penanda konotatif)</b>	<b>Connotative signified (petanda konotatif)</b>
Perilaku agresif Gabi yang merupakan anak kecil dapat dilihat sebagai pengaruh eksternal. Identitas Kaya sebagai "ras Eldia" memicu anggapan sebagai musuh.	Gabi sebagai anak kecil mengalami indoktrinasi berupa penanaman kebencian terhadap ras Eldia sedari usia muda. Hal tersebut membuat ras Eldia mengalami penolakan kemanusiaan sehingga kekerasan merupakan tindakan yang wajib mereka terima.
<b>Connotative Sign (Tanda Konotatif)</b>	

Labeling demonisasi dan penanaman ideologi kebencian terhadap ras Eldia telah mengakar dalam masyarakat dan generasi muda sehingga menghasilkan dehumanisasi serta justifikasi kekerasan sebagai respon terhadap sifat 'jahat' ras Eldia.

Tabel 2 Analisis semiotika Roland Barthes pada adegan 2

Pembahasan:

Demonisasi pada adegan ini terlihat pada Gabi, anak kecil ras Eldia yang terpengaruh oleh propaganda Marley. Miilter Marley menginternalisasi stigma 'iblis' kepada ras Eldia karena kejahatan ras Eldia di masa lalu. Demonisasi dilakukan dengan memberikan mereka atribut subhuman dan kejahatan kepada mereka (Sripokangkul dkk, 2020). Hal ini membuat Gabi menolak keberadaan ras Eldia dan melakukan kekerasan terhadap sesama Eldia di pulau Paradise. Kejadian ini mencerminkan legitimasi moral pelaku untuk melakukan kekerasan. Stereotip negatif yang ditanamkan juga berujung pada prasangka sehingga perilaku baik ras Eldia, seperti menolong seseorang yang mengalami kesulitan dianggap tidak ada artinya. Gabi merasa curiga dengan kebaikan Kaya karena bertolak belakang dengan citra yang selama ini ia terima.

Contoh kasus demonisasi yang terjadi di dunia nyata terjadi seperti pembahasan pada adegan pertama. Suku Tutsi di Rwanda mendapatkan label "kecoak, hama, dan kutu" (Yakti, 2022, hlm. 45). Label ini muncul karena berkaitan dengan historis suku Tutsi tidak berlaku adil kepada suku Hutu saat memegang kekuasaan di Rwanda sampai akhirnya digulingkan pada tahun 1959 (Yakti, 2022, hlm. 42). Dengan sejarah tersebut, suku Hutu menggunakan demonisasi "kecoak, hama, dan kutu" sebagai legitimasi dan pembalasan dendam suku Tutsi saat konflik kembali membesar pada tahun 1994.

Pelabelan 'iblis' terhadap ras Eldia juga merupakan strategi propaganda Marley untuk mendominasi mereka. Menariknya, Gabi bersikap agresif terhadap Kaya meskipun mereka berasal dari ras yang sama, hanya berbeda tempat lahir. Peristiwa ini menunjukkan bahwa ras Marley berhasil melakukan hegemoni kultural terhadap ras Eldia. Gramsci dalam (Suhardi, 2024, hlm. 24) menyebut hegemoni kultural merupakan kepemimpinan moral dan intelektual kelompok dominan untuk mengontrol kelas inferior melalui kontrol atas ideologi, nilai-nilai, serta norma-norma budaya. Hegemoni kultural dapat dilakukan dengan dengan menyisipkan nilai-nilai yang telah dibentuk melalui sekolah, media, serta bahasa dan simbol. Gabi sebagai seorang anak kecil yang melakukan tindakan kekerasan tersebut menunjukkan bahwa Marley telah berhasil melakukan hegemoni kultural terhadap ras Eldia. Ras Marley menginternalisasikan ideologi, nilai, norma ras Eldia bahwa mereka adalah iblis yang harus dimusnahkan. Nilai menyesatkan ini kemudian secara tidak langsung membentuk kesadaran ras Eldia bahwa nilai tersebut hal yang wajar. Ras Eldia di negara Marley pun menerima tatanan sosial yang dibentuk oleh ras Marley padahal merugikan ras Eldia.

Richter (2018) berpendapat bahwa peristiwa memilukan yang terjadi di Rwanda tidak hanya terjadi karena label "kecoak, hama, dan kutu" saja. Peristiwa pembantaian hasil dari indoktrinasi yang sudah terbentuk secara sistematis melalui berbagai bentuk propaganda, pendidikan, dan konstruksi sosial yang menanamkan kebencian terhadap kelompok sasaran dari lama. Oleh karena itu, mitos pada adegan tiga adalah indoktrinasi atau hegemoni kultural yang dilakukan oleh kelompok dominan dilakukan secara sistematis dan demonisasi merupakan salah satu dari hasil indoktrinasi atau hegemoni kultural.

## 2.2 Dehumanisasi Mekanistik Sebagai Sarana Eksploitasi Terhadap Ras Inferior

Dehumanisasi mekanistik, seperti yang dijelaskan oleh Nick Haslam (2006) merupakan proses merendahkan manusia menjadi sebuah "mesin" atau "alat" untuk dieksploitasi demi tujuan tertentu. Dehumanisasi mekanistik menolak aspek *human nature* (HN), seperti respon emosional, agensi, kehangatan intrapersonal, dan keterbukaan. Akibatnya, korban dianggap tidak memiliki hasrat, kebebasan, dianggap kejam dan tanpa emosi, mirip seperti mesin. Dalam sistem politik yang mendukung dehumanisasi mekanistik terhadap kaum minoritas, individu kehilangan nilai intrinstik dan hanya dianggap sebagai barang komoditas saja. Kondisi ini membuat kaum minoritas dapat dieksploitasi untuk kepentingan militer, politik, dan ekonomi. Sejarah mencatat, dehumanisasi mekanistik terlibat dalam praktik kolonialisme, perbudakan, dan rezim otoritas melalui hukum perundang-undangan pada masa Romawi Kuno yang pada akhirnya diadaptasi oleh Eropa pada zaman penjelajahan (van den Berg, 2016). Dalam konteks antarras, dehumanisasi mekanistik digunakan oleh ras superior untuk mengeksploitasi ras inferior tanpa kesulitan. Hal ini dapat dilihat melalui adegan dalam anime *Attack on Titan* musim 4 bagian 1, berikut:

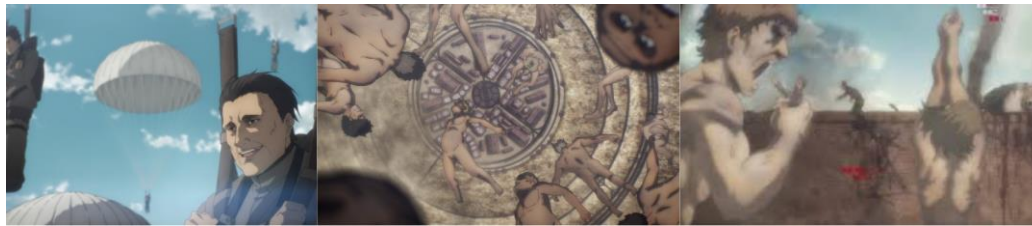


Figure 3 Runtutan adegan warga Eldia yang dijadikan senjata dengan mengubah mereka menjadi raksasa untuk menyerang negara musuh Marley  
sumber: *Attack on Titan* Musim 4 Bagian 1 (2020-2021) episode 1, menit 16:31-17:5

**Dialog adegan 3**

Warga Eldia diterjunkan dari pesawat di atas benteng musuh saat perang

Zieke: “Ehem” (aba-aba untuk mengubah warga Eldia menjadi titan)

(Warga Eldia berubah menjadi titan sehingga memakan dan menghancurkan prajurit musuh yang ada di bawah)

Seorang prajurit Marley: “Mereka benar-benar iblis, leluhur Marley kami juga dimakan seperti itu, ya. Oleh orang Eldia seperti kalian.”

**Deskripsi Adegan:**

Adegan ini menggambarkan peperangan yang terjadi antara negara Marley dengan Aliansi Timur Tengah (*Mid-East Allied Forces*). Negara Marley menggunakan warga Eldia sebagai bagian dari strategi menghancurkan Aliansi Timur Tengah. Strategi negara Marley adalah menerjunkan titan dari langit di wilayah benteng dari Aliansi Timur Tengah. Strategi ini berhasil menghancurkan Aliansi Timur Tengah tanpa mengorbankan warga Marley lebih banyak lagi. Ironisnya, titan yang dijadikan sebagai kunci strategi merupakan warga Eldia. Warga Eldia yang telah dijadikan titan tidak akan bisa kembali menjadi manusia. Artinya, warga Eldia dijadikan sebagai senjata sekali pakai. Sementara itu, salah satu prajurit Marley yang menyaksikan kejadian tersebut menyebut ras Eldia sebagai iblis dan mengungkit kesalahan ras Eldia di masa lalu. Prajurit tersebut secara tidak langsung membenarkan ketidakadilan yang diterima oleh ras Eldia.

Tabel 3 Analisis Semiotika Roland Barthes pada Adegan 3

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Sekelompok orang dari ras Eldia diterjunpayungkan oleh ras Marley dalam keadaan kaki dan tangan yang terikat di atas benteng musuh. Warga ras Eldia diubah menjadi titan dan memakan prajurit musuh. Dialog salah satu prajurit dari ras Marley “Mereka benar-benar iblis, leluhur Marley kami juga dimakan seperti itu, ya. Oleh orang Eldia seperti kalian.”	Aksi penerjunan dan mengubah ras Eldia menjadi titan oleh otoritas militer Marley. Aksi penyerangan titan terhadap musuh Marley dengan memakan mereka. Dialog prajurit Marley yang menjadi konfirmasi atas sifat ‘iblis’ ras Eldia. Prajurit Marley mengklaim bahwa leluhur mereka juga menjadi korban. Dia juga menyalahkan ras Eldia atas kejadian tersebut.
<b>Denotatif Sign (Tanda denotatif)</b>	
Ras Eldia digunakan sebagai senjata biologis sekali pakai oleh militer Marley. Peristiwa masa lampau menjadi legitimasi atas penggunaan ras Eldia sebagai senjata biologis.	
<b>Connotative signifier</b> (penanda konotatif)	<b>Connotative signified</b> (petanda konotatif)

Ras Eldia dikorbankan secara paksa sebagai alat perang yang dapat dibuang dan menjadi objek dehumanisasi. Mereka tidak dianggap sebagai individu. Eldia yang dapat berubah menjadi titan menguatkan narasi mereka sebagai "iblis". kejadian masa lampau digeneralisasikan sehingga menjadi pembenaran atas diskriminasi.	Ras Eldia dianggap sebagai iblis yang tidak pantas diperlakukan secara manusiawi. Militer Marley bertanggung jawab atas narasi dan propaganda yang mengakibatkan ras Eldia dapat diperbudak dengan semena-mena. Dialog salah satu prajurit ras Marley menunjukkan warisan trauma dan siklus kebencian terus berlangsung .
<b>Connotative Sign (Tanda Konotatif)</b>	
Ras Eldia memiliki kualitas kemanusiaan yang sangat rendah sehingga ras Marley tidak menganggap ras Eldia sebagai manusia. Anggapan ini membuat ras Marley dapat menggunakan ras Eldia sebagai senjata secara bebas. Hal tersebut juga dilatarbelakangi oleh warisan kebencian yang dijaga hingga saat ini.	

#### Pembahasan:

Bandura dalam (Sulistyowati & Ahmar, 2023, hlm. 134) menjelaskan bahwa pemisahan moral atau *moral disengagement* proses individu membenarkan tindakan yang seharusnya dianggap tidak etis tanpa merasa bersalah. Dialog dari prajurit ras Marley pada adegan tiga sangat menggambarkan pelepasan moral dengan membenarkan tindakan militer Marley terhadap ras Eldia. Prajurit tersebut merasa ras Eldia layak untuk mendapatkan perlakuan tidak manusiawi berupa diubah menjadi senjata biologis sebagai bentuk pembalasan atau penebusan atas peristiwa yang menimpa leluhur Marley. Kejadian tersebut juga digunakan sebagai pembenaran atas diskriminasi yang dilakukan oleh ras Marley.

Dalam kehidupan nyata, praktik penggunaan tubuh manusia sebagai senjata beberapa kali terjadi dalam situasi perang. Seperti penggunaan manusia sebagai perisai dan eksperimen biologis. pada Perang Teluk 1990-1991, Irak menggunakan warga asing dari Jepang dan Barat dengan menjadikan mereka tawanan di wilayah-wilayah strategis (De La Paz, 2023). Peristiwa lebih kejam pernah dilakukan oleh Jepang pada Perang Dunia Kedua. Jepang melalui unit 731 melakukan eksperimen biologis terhadap tawanan perang dan warga sipil di Manchuria dari tahun 1930-1945 (Liang, 2022). Banyak eksperimen kejam yang dilakukan oleh unit 731 ke masyarakat sipil dan tawanan perang, seperti pembedahan tubuh korban tanpa anestesi, eksperimen penyakit menular dengan menyuntikkan berbagai macam patogen ke dalam tubuh korban, pengujian bom berisi kutu terinfeksi pes, eksperimen hipotermia dan *frostbite* dengan membekukan salah satu bagian tubuh korban, dan tahanan dijadikan sasaran hidup untuk menguji efektivitas senjata (Liang, 2022, hlm. 522-523).

Mitos dalam adegan terakhir adalah kelompok berkuasa cenderung mengeksploitasi kelompok lemah sebagai objek sekali pakai. Meskipun tidak identik, penggunaan manusia sebagai senjata dalam adegan ketiga anime *Attack on Titan* (2013-2023) dengan peristiwa perang teluk dan unit 731 memperlihatkan tubuh kelompok inferior dimanfaatkan tanpa memperdulikan hak asasi mereka. Dalam situasi konflik, kelompok dominan bebas menggunakan hidup kelompok inferior sebagai alat perang, bahan eksperimen, atau perisai manusia demi kepentingan kelompok dominan.

#### D. Kesimpulan

Penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis bentuk-bentuk dehumanisasi yang terjadi dalam anime *Attack On Titan* meliputi dua bentuk utama, yaitu dehumanisasi kebinatangan dan mekanistik. Dehumanisasi kebinatangan tampak melalui pemberian stigma "kotoran" serta demonisasi rakyat Eldia sebagai iblis oleh rakyat Marley untuk mengendalikan mereka. Dehumanisasi mekanistik muncul melalui objektifikasi rakyat Eldia dalam bentuk senjata biologis sekali pakai. Sebagai budaya populer, *Attack On Titan* berperan sebagai media kritik sosial yang efektif karena mampu menyampaikan isu penting dan mendesak secara menarik kepada berbagai kalangan masyarakat. Penerimaan pesan ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menanggapi isu dehumanisasi secara bijak. Peneliti menyadari bahwa masih banyak anime yang dapat menjadi media kritik sosial dehumanisasi. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk mengkaji anime-anime lain melalui berbagai perspektif lintas disiplin ilmu.

## E. Referensi

- Adinata, I., & Islam, M. A. (2022). Interpretasi semiotika dalam title sequence pertama anime Attack on Titan: The Final Season. *Jurnal Barik*, 3(3), 1–15. <https://core.ac.uk/works/129831728/>
- Adrian, A., Anggraini, Y., & Muris, D. (2020). Pemanfaatan film pendek 'Fixer' sebagai alat untuk menggambarkan dehumanisasi akibat kemajuan teknologi. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35746/jtim.v2i1.83>
- Afionita, A., & Dwirika, L. (2024). Representasi Objektifikasi Perempuan Dalam Pemaknaan Semantik-Pragmatik Dialog Pada Serial Die Kaiserin. *Prosiding Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya (KOLITA)*, 22(Prosiding KOLITA 22), 19–28. <https://doi.org/10.25170/kolita.22.5958>
- Agustina, S. R., & Rofik, A. (2024). The Dehumanization Of Educational Setting In Ronald Dahl's Matilda The Musical (2022) Movie. *LINCA: Jurnal Kajian Bahasa*, 2(1), 180–195. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/linca/index>
- Alex, S. (2013). *Semiotika komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bandura, A. (1999). Moral disengagement in the perpetration of inhumanities. *Personality and Social Psychology Review*, 3(3), 193–209. [https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0303\\_3](https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0303_3)
- Barthes, R. (1990). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). New York: The Noonday Press. (Original work published 1957).
- Choiriyah, F. N. (2024). Dehumanisasi pada tokoh Rea dan Fara dalam web serial My Nerd Girl 2022 [Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/35253>
- de la Paz, A. (2023). Human shields and the Gulf War. *International Studies Quarterly*, 67(3), sqad071. <https://doi.org/10.1093/isq/sqad071>
- Faradila, N., & Ahmad, H. A. (2023). Depictions of socio-cultural elements in the anime serial Attack on Titan through content analysis method. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 7(2), 469–478. <https://doi.org/10.22210/satwika.v7i2.28147>
- Goff, P. A., Eberhardt, J. L., Williams, M. J., & Jackson, M. C. (2008). Not yet human: Implicit knowledge, historical dehumanization, and contemporary consequences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 94(2), 292–306. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.94.2.292>
- Gonçalves, I. (2024). Dehumanizing language. In A. Nai, M. Grömping, & D. Wirz (Eds.), *Elgar Encyclopedia of Political Communication*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.31219/osf.io/emqc9>
- Haslam, N. (2006). Dehumanization: An integrative review. *Personality and Social Psychology Review*, 10(3), 252–264. [https://doi.org/10.1207/s15327957pspr1003\\_4](https://doi.org/10.1207/s15327957pspr1003_4)
- Haslam, N., & Loughnan, S. (2014). Dehumanization and infrahumanization. *Annual Review of Psychology*, 65, 399–423. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115045>
- Hoed, H. B. (2014). *Semiotik & dinamika sosial budaya: Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida, Charles Sanders Peirce, Marcel Danesi & Paul Perron*, dll. Depok: Komunitas Bambu.
- I., M., Yusa Marthana, I., Ardhana, I. K., Putra, I. N. D., & Pujaastawa, I. B. G. (2023). Reality in animation: A cultural studies point of view. *Eduvest*, 3(1), 96–109. <https://doi.org/10.36418/eduvest.v3i1.720>
- IMDb. (2024). *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* (TV Series 2006–2008) – Episodes list. IMDb. diakses 13 October 2024 dari <https://www.imdb.com/title/tt0994314/episodes/>
- IMDb. (2024). *Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans* (TV Series 2015–2017). IMDb. Diakses 13 Oktober 2024 dari <https://www.imdb.com/title/tt5344382/>
- Juliant, T. A. (2024). Representasi mitos dan kepercayaan lokal dalam film Sekawan Limo: Kajian semiotika Roland Barthes. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(6), 2704–2729. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/1532>
- Kellner, D. (2020). *Media culture: Cultural studies, identity, and politics in the contemporary moment*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429244230>
- Kovacic, M. (2014). The Many Faces Of Popular Culture And Contemporary Processes: Questioning Identity, Humanity, And Culture Through Japanese Anime. *IAFOR Journal of Arts & Humanities*, 2(1). <https://doi.org/10.22492/ijah.2.1.02>
- Liang, J. (2022, July 14). A History Of Japan's Unit 731 And Implications For Modern Biological Warfare. *Proceedings of the 2022 3rd International Conference on Language, Art and*

- Cultural Exchange (ICLACE 2022) (pp. 522–526). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220706.099>
- Lisiecka, A. (2023). Dehumanizacja Obcego: Rola Sztuki Popularnej W Uświadamianiu Problemu Na Przykładzie Men Against Fire (2016). *Edukacja Międzykulturowa*, 20(1), 132–143. <https://doi.org/10.15804/em.2023.01.09>
- Mathew, M. A. (2024). Examining Gender Representations In The Pilot Episode Of The Anime Attack on Titan. *Feminist Media Studies*, 1–7. <https://doi.org/10.1080/14680777.2024.2358091>
- Maulana, R., Wijayanti, Q. N. S. I., & Ikom, M. (2023). Pengaruh Komunikasi Dalam Konflik Antar Bangsa Di Serial Attack on Titan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 1(1). <https://doi.org/10.62281/JMA/v1i1.22>
- MyAnimeList. (2024). Akame ga Kill!. Retrieved 13 October 2024 from [https://myanimelist.net/anime/22199/Akame\\_ga\\_Kill](https://myanimelist.net/anime/22199/Akame_ga_Kill)
- MyAnimeList. (2024). Top Anime. Retrieved 13 October 2024 from <https://myanimelist.net/topanime.php>
- Napier, S. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Springer.
- Noviana, F., Avilla, M. T., & Wibisono, N. A. (2023). Objectification And Resistance Of Women Against Patriarchal Shackles In Anime Haikara-San Ga Tooru Movie 1: Benioff, Hana No 17-Sai. *Jurnal Representamen*, 5(2). <https://doi.org/10.33633/jr.v5i2.8503>
- Riabov, O. (2020). The Red Machine: The Dehumanization Of The Communist Enemy In American Cold War Cinema. *Quaestio Rossica*, 8(2), 536–550. <https://doi.org/10.15826/QR.2020.2.479>
- Pahleviannur, M. R. (2022). Paradigma penelitian kualitatif. Dalam M. R. Pahleviannur, A. De Grave, D. N. Saputra, D. Mardianto, D. Sinthania, L. Hafrida, V. O. Bano, E. E. Susanto, A. J. Mahardhani, A. Amruddin, M. D. S. Alam, M. Lisy, & D. B. Ahyar (Eds.), *Metodologi penelitian kualitatif* (hlm. 13–15). Pradina Pustaka. <https://doi.org/10.31237/osf.io/jhxuw>
- Parr, C. (2022). A Man Inside A Machine. *Science Fiction Film and Television*, 15(1), 3–20. <https://doi.org/10.3828/sfftv.2022.2>
- Pranindita, D., Chintya, F., Almira, & Priatmana, A. (2022). Metode Penelitian Analisis Semiotik Media Sosial. *Dakwatussifa Journal of Da'wah and Communication*, 1(2), 131–140. <https://doi.org/10.56146/dakwatussifa.v1i2.56>
- Pratama, A. D., & Puspitasari, A. (2020). Diplomasi Budaya Anime Sebagai Upaya Penguatan Soft Power Jepang Periode 2014–2018. *Balcony*, 4(1), 11–23. <https://jom.fisip.budiluhur.ac.id/index.php/balcony/article/view/216>
- Richards, P. (2021). Public Authority And Its Demons: The Sherbro Leopard Murders In Sierra Leone. *Africa*, 91(2), 226–248. <https://doi.org/10.1017/S0001972021000048>
- Richter, E. D., Markus, D. K., & Tait, C. (2018). Incitement, Genocide, Genocidal Terror, And The Upstream Role Of Indoctrination: Can Epidemiologic Models Predict And Prevent? *Public Health Reviews*, 39, Article 30. <https://doi.org/10.1186/s40985-018-0106-7>
- Sripokangkul, S., Crumpton, C. D., & Draper, J. (2020). Demonization And Violence As Tools Of Institutional Power: The Social Cage Of Thailand. *Social Identities*, 26(4), 446–460. <https://doi.org/10.1080/13504630.2020.1767056>
- Suhardi, S. (2024). Bentuk-Bentuk Counter-Hegemoni Media Era Internet. *Journal Media Public Relations*, 4(2), 23–30. <https://doi.org/10.37090/jmp.v4i2.1893>
- Sulistiyowati, S., & Ahmar, N. (2023). Moral Disengagement And Unethical Behavior: Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Fakultas Ekonomi*, 9(2), 133–144. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/jiafe/article/view/10139>
- Syafiq, A. N. (2022). Analisis Semiotika Tentang Representasi Kekerasan Pada Anime Attack on Titan (Analisis Semiotik Model Charles Sanders Pierce) [Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/27281>
- van den Berg, P. (2016). Slaves: Persons Or Property? The Roman Law On Slavery And Its Reception In Western Europe And Its Overseas Territories. *Osaka University Law Review*, 63, 171–188. <https://www.researchgate.net/publication/317400540>
- Yakti, Probo Darono (2022). “The 1994 Hutu and Tutsi Ethnopolitics Conflict in Rwanda: Genocide Revenge Settlement Through the Gacaca Reconciliation System.” *Jurnal Hubungan Internasional*, 15(1), 37–52. DOI: <https://doi.org/10.20473/jhi.v15i1.33787>
- Zimbardo, P. (2007). *The Lucifer effect: Understanding how good people turn evil*. New York: Random House.