

PRESENTASI PEMIKIRAN MARXISME PADA MANGA (STUDI SEMOTIKA JOHN FISKE MENGENAI KELAS SOSIAL KARL MARX PADA KOMIK *SHINGEKI NO KYOJIN*)

Arif Alhusen Mega Putra¹
Reni Nuraeni, S.Sos.,M.Si²
Syarif Maulana, S.Ip.,M.I.Kom³

^{1,2,3}Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
¹arifalhusenmp@gmail.com, ²rezn_ns@yahoo.com, ³syarafmaulini@gmail.com

Abstrak

Jurnal ini merupakan penelitian mengenai Presentasi Marxisme Pada Manga (Studi Semiotika John Fiske Mengenai Kelas Sosial Karl Marx Pada Komik *Shingeki No Kyojin*). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika John Fiske. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membongkar Marxisme yang terdapat pada *manga Shingeki No Kyojin*. Manga ini bercerita tentang perjuangan umat manusia yang berhadapan dengan titan dan juga pemerintahan yang menyiksa masyarakatnya dengan sistem kapitalisme. Ditinjau dari level realitas, kelas-kelas sosial Marxisme pada *manga Shingeki No Kyojin* diwakili oleh lima jenis kode. Kelima kode tersebut berupa pakaian (*dress*), berperilaku (*behavior*), cara berbicara (*speech*), gestur tubuh (*gesture*), dan ekspresi (*expression*). Ditinjau dari level representasi, kelas-kelas sosial Marxisme pada *manga Shingeki No Kyojin* diwakili oleh kode ukuran gambar, sudut pandang gambar, tata cahaya dan dialog. Sudut gambar yang umum digunakan pada *manga* ini berupa *Close Up*, *Medium Shot* dan *Long Shot* dengan menggunakan sudut pandang *Eye Level* yang menggiring opini pembaca agar merasakan keintiman pembicaraan karakter. Ditinjau dari level ideologi, kelas-kelas sosial Marxisme pada *manga Shingeki No Kyojin* diwakili oleh sistem kelas (*class*), kapitalisme (*Capitalisme*), komunisme (*Communism*) dan anarkisme (*Anarchism*). Kelas borjuis dan proletar terbentuk melalui sistem kapitalisme dan tergambarkan melalui pemukiman penduduk yang tidak merata antara borjuis dan proletar. Kaum borjuis mendapatkan kenyamanan selama bermukim di Wall Sina yang merupakan dinding terdalam sementara proletariat bermukim pada dinding terluar Wall Maria dan Rose yang acap kali diserang oleh titan. Komunisme dan anarkisme merupakan ideologi pendukung yang digunakan oleh proletariat untuk menghapuskan sistem masyarakat kapitalis yang berlaku pada *manga Shingeki No Kyojin*.

Kata Kunci: Marxisme, komik, manga, *Shingeki No Kyojin*, semiotika, John Fiske

Abstract

This journal is the study of Marxism Presentation In Manga (John Fiske Semiotics About Karl Marx Social Class in Shingeki No Kyojin Shingeki No Kyojin Comic). This study used a qualitative method with semiotic analysis of John Fiske. The purpose of this study was to dismantle Marxism that contained in Shingeki No Kyojin manga. This manga tells about struggle of humanity to deal with titan and also government that tortured people by the capitalist system. By the level of reality, Marxism social classes in Shingeki No Kyojin Manga represented by five codes, these codes are dress, behavior, speech, gesture and expression. By the level of representation, Marxism social classes could be in Shingeki No Kyojinmanga represented by image sizes, image viewpoints, lighting, and dialogue. Generally, the image size that used in this manga are Close Up, Medium Shot, and Long Shot with Eye Level that lead readers to feel the intimacy of characters dialogue. By the level of ideology, Marxism social classes in Shingeki No Kyojin manga represented by class systems, capitalism, communism and anarchism. Bourgeois and proletariat formed by capitalist system and represented by scattered settlements between bourgeois and proletariat. Bourgeois enjoyed the facilities when they settled and living in Sina Wall and proletariat settled in Maria and Rose Wall that attacked by titans. Communism and anarchism are ideologies that used by proletariat to eliminate capitalist society system that applied in Shingeki No Kyojin manga.

Keywords: Marxism, comics, manga, *Shingeki No Kyojin*, semiotics, John Fiske

1. Pendahuluan

Komik merupakan bacaan ringan yang terkenal di dunia. Tak terkecuali di Jepang, mereka menamakan komik mereka sebagai *manga*. Menurut Poitras (2008:49) *Manga* lebih kompleks jika dibandingkan dengan komik Amerika yang didominasi oleh cerita superhero. Dicitak di atas kertas monokrom, *manga* menampilkan tema cerita dan serial berupa edukasi dan latihan, romantisme, aksi, humor, sejarah, atau bahkan kekerasan pornografi. Karakter dan cerita dari *manga*, *anime* (film animasi), dan permainan game sering diproduksi ulang satu sama lainnya.

Penggambaran dan dialog *manga* lebih kompleks dibandingkan komik Amerika, terlihat dari umumnya penggunaan panel gambar yang tidak lazim, pengurangan dan penambahan detail pada gambar untuk memperkuat cerita, penggunaan berbagai sudut pandang gambar, penggabungan naskah Jepang dan Latin untuk menambah efek cerita. Sekitar dua milyar kopi *manga* diproduksi tiap tahunnya. Beberapa *manga* bahkan dicetak sebanyak satu juta kopi bahkan lebih tiap minggunya. (Ashkenazi, 2002:34)

Di Amerika Serikat, pertumbuhan pasar *manga* sangat mengesankan. Sebuah jurnal perdagangan terkemuka, ICv2 Guide to *Manga* pada tahun 2007 memperkirakan potensi pasar *manga* di Amerika bagian Utara pada tahun 2002 mencapai 60 juta U.S Dollar, dan pada tahun 2006 pertumbuhannya mencapai 190-250 juta U.S Dollar, dengan pencetakan melebihi 5.000 eksemplar. (Poitras, 2008:49)

Shingeki No Kyojin, *manga* karya Hajime Isayama merupakan satu diantara sekian banyak jenis *manga* yang mempresentasikan beberapa ideologi dan jenis propaganda di dalam ceritanya. Dirilis pada September 2009, *Shingeki No Kyojin* menceritakan perjuangan umat manusia yang berada di ambang kepunahan akibat ancaman raksasa pemakan manusia. Hidup di dalam tembok-tembok yang menjulang tinggi untuk melindungi umat manusia dari ancaman raksasa, umat manusia mulai merasakan dampak dari kehidupan yang sangat terisolir tersebut.

Keterbatasan pemukiman penduduk, kekurangan pangan akibat lahan yang terbatas, konflik antar umat manusia akibat adanya sistem kelas pada masyarakat, sistem pemerintahan yang kacau, serta hadirnya pemimpin yang hanya mementingkan kepentingan sendiri dan musti menghadapi raksasa tiap hari akan menjadi plot utama *storyboard* pada *manga Shingeki No Kyojin* ini. Eren Jaeger sebagai tokoh utama akan menjalani kehidupannya yang keras bersama kedua sahabatnya, Mikasa Ackerman dan Armin Arlert hingga mereka diterima menjadi salah satu anggota divisi militer untuk berhadapan langsung dengan raksasa-raksasa yang berada diluar tembok.

Shingeki No Kyojin peneliti anggap sangat menarik untuk diteliti. Disaat *manga* lain berlomba-lomba memproduksi *manga* yang bercerita mengenai romantisme dan kisah petualangan anak muda, *Shingeki No Kyojin* kembali menguak ideologi Marxisme. Marxisme pada *manga Shingeki No Kyojin* juga tepat jika diteliti menggunakan semiotika John Fiske yang menggunakan ideologi sebagai level ketiga kunci analisisnya.

2. Dasar Teori/Material dan Metodologi

2.1 Definisi Komik

Pengertian “komik” secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Pengertian tersebut ada benarnya, namun pengertian ini menjadi kurang tepat terutama bagi komik-komik yang menampilkan cerita serius. (Sobur, 2013:137)

Will Eisner menggunakan istilah *sequential art* atau karyaseni yang berurutan dalam mendeskripsikan komik. Lebih rinci, menurut Eisner komik adalah penyusunan gambar atau gambaran dan kata-kata untuk menarasikan sebuah cerita atau mendramatisasikan sebuah gagasan. (Eisner, 1985:5)

Scott McCloud menyempurnakan pengertian milik Will Eisner mendefinisikan komik sebagai penyandingan gambar dan gambaran lainnya dengan sengaja secara berurutan, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetis dari pembacanya. (McCloud, 1994:9)

Dalam mendefinisikan komik, kita juga harus memisahkan *form* dan *content*. Komik merupakan *form* atau media dari sebuah karya seni yang menampung ide dan gambar. *Content* dari ide dan gambar tersebut sesuai dengan keinginan pencipta komik dan interpretasi pembaca mengenai *content* komik tersebut. (McCloud, 1994:5)

2.1.1 Struktur Komik

Secara umum, komik terdiri dari panel, sudut pandang gambar, ukuran gambar dalam panel, balon teks, *narrative box*, tipografi, *motion lines*, dan *emanata*.

Panel merupakan kotak yang menjadi wadah *scene* pada komik. Berikut merupakan contoh dari panel

Dalam sebuah komik, panel memiliki peranan yang cukup penting. Transisi pada ruang kosong antara satu panel ke panel lainnya merupakan ruang imajinasi dari pembaca komik. Transisi tersebut dinamakan dengan *The Gutter*. Bisa saja terdapat perbedaan imajinasi pada tiap pembaca, interpretasi tersebut tergantung dengan pengalaman yang dialami masing-masing individu.

Terdapat lima macam sudut pandang pada komik yaitu, *Bird Eye View*, *High Angle*, *Low Angle*, *Eye Level* (*Eye View*), dan *Frog Eye*. *Bird Eye View* memperlihatkan sudut pandang dari ketinggian dan memperlihatkan lingkungan pada komik secara luas, seperti potret isi kota yang memperlihatkan gedung tinggi, keramaian dan aktivitas masyarakat. *High Angle* memiliki sudut pengambilan gambar dari atas objek atau kepala karakter. *Low Angle* merupakan kebalikan dari *High Angle*, *Low Angle* memiliki sudut pandang dengan sorotan gambar dibawah sudut pandang mata. *Eye Level* (*Eye View*) adalah sudut gambar normal dan sejajar dengan sudut pandang mata, sehingga menimbulkan kesan bahwa karakter memiliki ketinggian yang sama dengan objek. Sedangkan *Frog Eye* memiliki kemiripan dengan *Low Angle* namun lebih ekstrem sehingga menimbulkan kesan bahwa gambar diambil dari dasar tanah.

Ukuran gambar dalam panel memungkinkan komikus dalam memberikan pemaknaan tertentu pada suatu *scene* di dalam komik. Ukuran gambar dalam panel komik antara lain adalah *Close Up*, *Extreme Close Up*, *Medium Shot*, *Long Shot*, dan *Extreme Long Shot*. *Close Up* menampilkan gambar dari kepala hingga bahu. *Extreme Close Up* menampilkan gambar yang lebih dekat dari *Close Up* seperti pengambilan gambar pada bagian muka yang memperlihatkan alis, mata, hidung, dan mulut karakter. Menurut Natadjaja, Setyawan, dan Limantara (2005:154) *Medium Shot* menampilkan gambar yang lebih memberikan detail pada manusia, karena gambar yang diambil adalah gambar yang menampilkan bagian tubuh dari pinggang keatas, sehingga dapat menampakkan detil yang lebih jelas dari pada penampakan gambar yang menampilkan keseluruhan tubuh. Akan tetapi biasanya shot ini menampilkan secara netral keseluruhan pokok subjeknya. Gambar ini mempresentasikan bagaimana biasanya manusia berinteraksi dengan orang lain dalam hidupnya. *Long Shot* merupakan pengambilan gambar dengan cakupan yang menangkap keseluruhan adegan di dalam cerita sementara *Extreme*

Long Shot memiliki cakupan gambar yang lebih luas daripada *Long Shot* sehingga memperlihatkan bagian gambar yang tidak terekspos pada *Long Shot*.

Balon teks merupakan sarana komunikasi karakter pada komik. Balon teks dapat memuat pikiran dan kalimat yang diucapkan karakter. *Narrative box* memiliki fungsi yang hampir sama dengan balon teks, perbedaannya adalah *narrative box* sering digunakan sebagai wadah kalimat dari narator dan berfungsi sebagai pelengkap informasi.

Tipografi berfungsi untuk menyampaikan aspek dari suara karakter (*sound lettering*) dan memberi penekanan pada suara karakter. Sebagai contoh, huruf yang diberi cetak tebal mengekspresikan kemarahan dan font yang memiliki guratan kasar mengekspresikan kesan menakutkan. *Motion lines* menggambarkan kecepatan ataupun arah gerakan karakter. Sedangkan *emanata* merupakan simbol yang muncul pada karakter, *emanata* mempresentasikan emosi dan keadaan mental dari karakter komik.

2.2 Definisi Manga

Manga merupakan komik yang berasal dari Jepang. Dicitak di atas kertas monokrom, *manga* menampilkan tema cerita dan serial berupa edukasi dan latihan, romantisme, aksi, humor, sejarah, atau bahkan kekerasan pornografi. (Poitras, 2008:49)

Meskipun memiliki persamaan definisi dengan komik Amerika, terdapat beberapa perbedaan antara *manga* dan komik. Menurut McClouds (1994) pada bukunya yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Arts*, *manga* memiliki gambar yang realistis dibandingkan komik Amerika. Penggambaran pada *manga* tidak hanya lebih detil, *manga* dapat menggambarkan secara jelas spesifikasi suatu objek pada gambar. Sebagai contoh, detilnya gambaran pedang pada *manga* dapat membuat pembaca merasakan tekstur, berat hingga bentuk fisik dari pedang tersebut.

Panel yang digunakan pada *manga* lebih bervariasi dibandingkan dengan komik. Komik hanya terbiasa menggunakan satu panel berbentuk persegi, panel *manga* dapat berbentuk segitiga, lingkaran hingga bentuk abstrak. Selain itu, hampir semua *manga* berfokus pada satu jalan cerita (*storyboard*), sementara komik Amerika memiliki *storyboard* yang berbeda pada tiap edisinya. (Poitras, 2008:49)

Menurut pandangan peneliti, diperlukan pemahaman mengenai komik dan *manga*. Dengan mencantumkan referensi mengenai komik dan *manga*, peneliti mengetahui struktur hingga efek dari jenis media massa ini. Marxisme pada *manga Shingeki No Kyojin* dapat dilihat dari penjelasan mengenai jenis panel, sudut pandang pengambilan gambar pada *manga*, hingga jenis font yang digunakan dalam *manga*. Menurut peneliti, *manga* memiliki kemampuan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada pembacanya secara efektif, terutama ideologi. Remaja yang merupakan *target audience* utama pada *manga*, akan dengan mudah disusupi ideologi. Penggambaran sisi heroik dalam *manga*, menciptakan keyakinan bagi pembacanya bahwa ideologi yang dianut oleh karakter dalam *manga* adalah sesuatu yang benar.

2.3 Definisi Marxisme

Marxisme merupakan sebuah filsafat yang dikemukakan oleh Karl Marx mengenai protesnya terhadap sistem kapitalisme dan berkaitan dengan perjuangan kelas. Karl Marx juga mengemukakan pendapat bahwa negara hanya merupakan alat penindas masyarakat yang berada pada strata rendah dan dapat diatur sistem pemerintahannya oleh kaum borjuis.

Dalam permulaan sejarah, dapat ditemui susunan rumit dari masyarakat yang terbagi menjadi beberapa golongan dan tingkatan kedudukan sosial. Di Roma purba kala terdapat kaum patrisir, kaum ksatria, dan kaum budak. Pada zaman pertengahan terdapat kaum tuan feodal, kaum vasal, kaum tukang-ahli, kaum tukang-pembantu, kaum malang, dan kaum hamba yang bisa terbagi lagi menjadi beberapa tingkatan di bawahnya. (Marx & Engels, 1959:14)

Menurut Hobden dan Jones dalam Baylis dan Smith (2001:204) kelas atau strata memiliki peranan penting dalam analisis Marxisme. Kontras dengan paham liberal yang menyatakan terdapat keharmonisan di dalam kelompok sosial yang beragam. Marxisme menyatakan bahwa masyarakat sangat rawan terhadap konflik kepentingan kelas. Di dalam kehidupan kapitalis, konflik utama terjadi pada kaum borjuis dan kaum proletar. Borjuis merupakan kaum penguasa perekonomian yang mengendalikan sistem produksi, sementara proletar merupakan kelompok pekerja yang dieksploitasi oleh borjuis.

Marx dan Engels (1959:18) menyatakan bahwa sistem kapitalisme yang diciptakan oleh kaum borjuis menyebabkan rusaknya sistem pasar. Industri modern merubah bengkel-bengkel kecil menjadi pabrik besar dalam industri kapitalis. Perekrutan buruh secara massal dan riuhnya pabrik dikelola secara militer. Industri kecil yang dimiliki rakyat akan bangkrut dikarenakan kurangnya modal untuk merevolusi bisnis mereka menjadi industri yang besar. Selain kekurangan modal, faktor pengetahuan dan keahlian yang sangat minim dalam cara-cara produksi baru memiliki andil yang cukup besar dalam runtuhnya industri menengah ke bawah. Kebutuhan hidup yang cukup besar memaksa lapisan masyarakat dari tengah ke bawah menjadi kaum proletar dengan upah yang minimum.

Seiring dengan berkembangnya industri milik borjuis, kaum proletar juga turut meningkat. Mereka menjadi berkonsentrasi di dalam massa yang lebih besar. Terjadi keseragaman dan kesederajatan dalam kepentingan-kepentingan kaum proletar. Persaingan yang tinggi antara kaum borjuis yang satu dengan yang lainnya menciptakan ketidakseimbangan dan krisis-krisis di dalam perdagangan, yang turut berimbas pada upah yang diterima oleh kaum proletar. Konflik yang semakin memanas diantara kedua kaum ini menciptakan suatu perkumpulan massa dan fraksi dalam menentang kaum borjuis. Terorganisirnya kaum proletar membentuk suatu

partai politik yang kuat. Perkumpulan ini nantinya tidak hanya terdiri dari kaum proletar, tetapi juga dari kelas menengah seperti tuan pabrik kecil dan tuan toko yang menciptakan huru-hara serta kerusuhan demi menurunkan tahta kekuasaan borjuis (Marx & Engels, 1959:19)

Inti dari Marxisme besutan Karl Marx adalah revolusi kelas buruh, mengangkat proletariat pada kedudukan kelas yang berkuasa, memenangkan perjuangan demokrasi proletariat akan menggunakan kekuasaan politiknya untuk merebut kapital dari tangan borjuis. (Marx & Engels, 1959:26)

2.3.1 Tuntutan Marxisme

Marx dan Engels (1959:26) menerangkan tuntutan-tuntutan yang diajukan kaum proletar dalam *Grundzatzte des Kommunismus*.

1. Penghapusan hak milik tanah dan sewa tanah untuk anggaran negara.
2. Pajak penghasilan progresif yang berat.
3. Penghapusan hak waris.
4. Penyitaan semua hak milik emigran dan pemberontak.
5. Pemusatan kredit di tangan negara dengan perantara bank nasional.
6. Pemusatan alat-alat perhubungan dan pengangkutan ke dalam tangan negara.
7. Penambah pabrik dan peralatan produksi yang dimiliki negara, penggarapan tanah terlantar, dan perbaikan tanah dengan rencana bersama.
8. Wajib kerja bagi seluruh masyarakat, pembentukan tentara-tentara industri terutama untuk pertanian.
9. Penggabungan perusahaan pertanian dengan perusahaan industri, penghapusan perbedaan antara pedesaan dan perkotaan secara berangsur-angsur dengan pembagian penduduk yang lebih seimbang di seluruh negeri.
10. Pendidikan cuma-cuma untuk semua anak-anak di sekolah umum, penghapusan kerja bagi anak-anak di pabrik. Perpaduan pendidikan dengan produksi materiil dan lainnya.

2.4 Semiotika John Fiske

John Fiske merumuskan kunci analisis semiotikanya yang terbagi dalam tiga level melalui tabel berikut ini.

Tiga Level Semiotika John Fiske

Pertama	REALITAS
	Dalam bahasa tulis, seperti dokumen wawancara transkrip dan sebagainya. Dalam televisi seperti perilaku, make up, pakaian, ucapan gerak-gerik dan sebagainya.
Kedua	REPRESENTASI
	Elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat foto, caption, grafik, dan sebagainya. Dalam televisi seperti kamera, musik, tata cahaya dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan di antaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi, <i>setting</i> , <i>dialog</i> , dan lain-lain)
Ketiga	IDEOLOGI
	Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode-kode ideologi, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarkhi, ras, kelas, materialisme dan sebagainya.

John Fiske dalam Vera (2014:35) menjelaskan bahwa tahap pertama dalam analisis semiotika miliknya adalah realitas (*reality*), yakni peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas berupa tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, suara, dan sebagainya. Dalam bahasa tulis berupa, misalnya, dokumen, transkrip wawancara dan sebagainya. Dalam bahasa tulis berupa, misalnya, dokumen, transkrip wawancara, dan sebagainya. Misalnya, jika peristiwa Bom Bali dianggap sebagai realitas, maka harus ada tanda-tanda peristiwa pemboman itu: kubangan bekas bom, saksi mata, dan sebagainya.

Pada tahap kedua disebut representasi (*representation*). Realitas yang terencode dalam *encoded electronically* harus ditampakkan pada technical codes, seperti kamera, lighting, editing, musik, suara. Dalam bahasa tulis ada kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi ada kamera, tata cahaya, editing, musik, dan sebagainya. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain karakter, narasi, action, *dialog*, *setting*, dan sebagainya. Ini sudah tampak sebagai realitas televisi.

Tahap ketiga adalah ideologi (*ideology*). Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarkhi, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan suatu representasi atas suatu realita, menurut Fiske tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas. (Vera, 2014:36)

3. Pembahasan

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu kepercayaan atau prinsip dasar yang ada dalam diri seseorang tentang pandangan dunia dan membentuk cara pandangnya terhadap dunia. (Wibowo, 2013:36)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan paradigma penelitian kritis. Menurut Hidayat (2002:201) paradigma kritis mendefinisikan ilmu sosial sebagai suatu proses secara kritis berusaha mengungkap "*the real structures*" dibalik ilusi, *false needs*, yang ditampakkan dunia materi, dengan tujuan membentuk suatu kesadaran sosial agar memperbaiki dan mengubah kondisi kehidupan manusia.

Denzin dan Guba dalam Ardianto (2011:168) menjelaskan, bahwa aliran teori kritis sebenarnya tidak dapat dikatakan sebagai suatu paradigma, tetapi lebih tepat disebut *ideologically oriented inquiry*, yaitu suatu wacana atau cara pandang terhadap realitas yang mempunyai orientasi ideologis terhadap paham tertentu. Ideologi ini meliputi: Neo-Marxisme, Materialisme, Feminisme, Freireisme, *participatory inquiry*, dan paham-paham yang setara.

Peneliti menggunakan paradigma kritis untuk mengungkap Marxisme yang juga merupakan sebuah ideologi pada *manga Shingeki No Kyojin*. Marxisme pada *Shingeki No Kyojin* dibangun melalui kudeta kepada pihak kapitalis.

3.2 Level Realitas Marxisme *Manga Shingeki No Kyojin*

Secara keseluruhan, peneliti menggunakan lima jenis kode saat menganalisis level realitas pada *manga Shingeki No Kyojin*. Kelima kode tersebut berupa pakaian (*dress*), berperilaku (*behavior*), cara berbicara (*speech*), gestur tubuh (*gesture*), dan ekspresi (*expression*). Kode sosial berperilaku (*behavior*), dapat terlihat dari ketidak sopan yang ditunjukkan oleh Jean Kirstein dengan mendorong kepala Marco Bott ke arah gelas sehingga minuman Marco Bott bertumpahan di mukanya.

Cara berpakaian (*dress*) dan cara berbicara (*speech*), terlihat pada tiga anggota divisi militer *Police Military Brigades* yang menggunakan seragam khusus militer mereka. Pada Unit Analisis 3 juga terlihat dua orangtua, Eren, dan Mikasa yang menggunakan pakaian berbentuk jubah tipis untuk melindungi mereka dari cuaca ekstrim dari pagi hingga malam hari. Dari cara berbicara terlihat cara berbicara yang keras dari pimpinan militer yang berbicara dengan nada keras. Pimpinan militer memberikan teguran cukup keras dan berbicara dengan nada ketus agar bawahannya dapat mengerti pertanyaan yang ia ajukan dan agar bawahannya tetap memiliki respek kepadanya. Sementara kedua orangtua berbicara dengan nada tenang dan penuh kehati-hatian. Ekspresi yang ditunjukkan oleh pimpinan militer menunjukkan ekspresi yang dingin sementara kedua orangtua yang juga berada di tempat tersebut menunjukkan ekspresi ketakutan.

3.3 Level Representasi Marxisme *Manga Shingeki No Kyojin*

Penggunaan kode ukuran gambar, sudut pandang gambar, tata cahaya dan dialog berpengaruh terhadap kelas-kelas sosial Karl Marx yang ada pada *manga Shingeki No Kyojin*. Sudut gambar yang umum digunakan pada *manga* ini berupa *Close Up*, *Medium Shot* dan *Long Shot* dengan menggunakan sudut pandang *Eye Level* yang menggiring opini pembaca agar merasakan keintiman pembicaraan karakter.

Selain menggunakan kode-kode sosial dalam bentuk teknik pengambilan gambar, peneliti juga menggunakan analisa dialog untuk menunjukkan kelas-kelas sosial Karl Marx yang terdapat pada *manga Shingeki No Kyojin*. Pada Unit Analisis 1 terdapat dialog antara Jean Kirstein yang tidak tahan tinggal di dinding terluar yang dihuni oleh kelas proletar. Dari dialog tersebut terlihat perbedaan kelas sosial yang diciptakan masyarakat kapitalis. Dengan penghapusan ketidakseimbangan antara kota dan desa maka tidak akan tercipta kecemburuan sosial dan masyarakat proletar tidak perlu lagi bermimpi untuk tinggal di perkotaan. Tertuang dalam *Grundzatzte des Kommunismus karya Marx dan Engels (1959:26) pada poin ke-9 yaitu "Penggabungan perusahaan pertanian dengan perusahaan industri, penghapusan perbedaan antara pedesaan dan perkotaan secara berangsur-angsur dengan pembagian penduduk yang lebih seimbang di seluruh negeri."*

3.4 Level Ideologi Marxisme *Manga Shingeki No Kyojin*

Secara garis besar *manga Shingeki No Kyojin* menampilkan empat ideologi di dalam alur ceritanya. Terdapat sistem kelas (*class*), Kapitalisme (*capitalism*), Komunisme (*Communism*) dan Anarkisme (*anarchism*).

Kapitalisme (*capitalism*) dan komunisme (*Communism*) merupakan ideologi yang dianut pada *manga Shingeki No Kyojin*. Kapitalisme memisahkan manusia menjadi dua kelas yang saling berseteru yaitu borjuis dan proletar. Efek dari kapitalisme yang diterapkan pada *manga* ini tidak hanya dalam bentuk sistem monopoli perdagangan yang terlihat dari dialog Dot Pixis. Pemimpin dari kelas proletar yang telah melewati masa kelam dibalik sistem kapitalisme tetap memiliki kemungkinan untuk tidak memandang penting kepentingan masyarakat. Hal ini diakibatkan oleh tidak adanya transparansi antara pemerintahan dan masyarakat dalam sistem komunisme yang dapat menciptakan keegoisan baru pada pemimpin dari basis proletar. Terlebih setelah pengalihan kepemilikan alat-alat produksi milik kapitalisme kepada komunisme. Pemimpin proletar bisa saja memiliki nafsu untuk menguasai segala sumber daya yang ada. Sementara ideologi anarkisme (*anarchism*) terlihat pada Unit Analisis 9, pada halaman tersebut terlihat mantan penasihat raja yang tengah disiksa pasca pelengseran kekuasaan. Anarkisme ditunjukkan Dariuz Zackly untuk menghukum Rod Reiss yang telah dianggap kejam kepada proletar selama ia berkuasa.

Sistem kelas merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam ideologi Marxisme. Pada *manga Shingeki No Kyojin* terdapat konflik antar kelas yang ditunjukkan antar karakter. Menggunakan teori Marxisme milik Karl Marx maka akan ditemukan konflik kepentingan kelas antara borjuis dan proletar yang merupakan dua kelas yang saling berseteru. Pada *manga Shingeki No Kyojin* kedua kelas yang saling berseteru tersebut dipisahkan oleh tiga dinding yang membatasi kehidupan mereka, yaitu *Wall Maria*, *Wall Rose*, dan *Wall Sina*. *Wall Maria* dihuni oleh proletariat yang memiliki pekerjaan sebagai petani hingga buruh kasar. *Wall Rose* yang merupakan dinding pembatas antara *Wall Maria* dan *Wall Sina* juga dihuni oleh proletariat, mereka bekerja sebagai peternak karena lahan yang begitu luas dibandingkan *Wall Maria*.

4. Simpulan

1. Ditinjau dari level realitas, kelas-kelas sosial Marxisme pada *manga Shingeki No Kyojin* diwakili oleh lima jenis kode. Kelima kode tersebut berupa pakaian (*dress*), berperilaku (*behavior*), cara berbicara (*speech*), gestur tubuh (*gesture*), dan ekspresi (*expression*). Pakaian yang digunakan secara umum terdiri dari pakaian kumuh proletar dan pakaian mewah yang digunakan kaum borjuis. Dari berperilaku dan berbicara dapat dilihat perbedaan masyarakat proletar dan borjuis, dinilai dari kesopanan dan nada bicara yang berbeda.
2. Ditinjau dari level representasi, Marxisme pada *manga Shingeki No Kyojin* diwakili oleh kode ukuran gambar, sudut pandang gambar, tata cahaya dan dialog. Sudut gambar yang umum digunakan pada *manga* ini berupa *Close Up*, *Medium Shot* dan *Long Shot* dengan menggunakan sudut pandang *Eye Level* yang menggiring opini pembaca agar merasakan keintiman pembicaraan karakter. Analisa dialog antar karakter juga diperlukan untuk membantu peneliti dalam menunjukkan kehadiran kelas-kelas sosial Marxian. Kelas borjuis dan proletar terbentuk melalui dialog karakter yang mengekspresikan ketidakadilan sistem kapitalisme yang membentuk kelas pekerja dan penguasa pada *manga Shingeki No Kyojin*.
3. Ditinjau dari level ideologi, kelas-kelas sosial Marxisme pada *manga Shingeki No Kyojin* diwakili oleh sistem kelas (*class*), kapitalisme (*Capitalisme*), komunisme (*Communism*) dan anarkisme (*Anarchism*). Kelas borjuis dan proletar terbentuk melalui sistem kapitalisme dan tergambarkan melalui permukiman penduduk yang tidak merata antara borjuis dan proletar. Kaum borjuis mendapatkan kenyamanan selama bermukim di *Wall Sina* yang merupakan dinding terdalam sementara proletariat bermukim pada dinding terluar *Wall Maria* dan *Rose* yang acap kali diserang oleh *titan*. Komunisme dan anarkisme merupakan cara yang digunakan oleh proletariat untuk menghapuskan sistem masyarakat kapitalis yang berlaku pada *manga Shingeki No Kyojin*.

Daftar Pustaka:

- [1] Ardianto, Elvinaro. (2011). Filsafat Ilmu Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [2] Ashkenazi, Michael. (2002). *Encyclopedia of Modern Asia* (Vol.5). New York: Charles Scribner's Sons.
- [3] Baylis, John & Smith, Steve. (2001). *The Globalization of World Politics*. New York: Oxford University Press.
- [4] Eisner, Will. (1985). *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press
- [5] Hidayat, Deddy N. (2002). Metodologi Penelitian dalam Sebuah *Multi-Paradigm Science*. Mediator Volume 3, No.2
- [6] Marx, Karl & Engels, Friedrich. (1959). *Manifesto Partai Komunis* (Cetakan Ketiga). Jakarta: Yayasan "Pembaruan".
- [7] McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper.
- [8] Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi* (Cetakan kelima). Bandung: Rosda
- [9] Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. (2013). *SEMIOTIKA KOMUNIKASI – Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (Edisi Kedua). Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media
- [10] Vera, Nawiroh. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (Cetakan Pertama). Bogor: Ghalia Indonesia