

## INTERPRETASI SEMIOTIKA DALAM *TITLE SEQUENCE* PERTAMA ANIME *ATTACK ON TITAN: THE FINAL SEASON*

Irfan Adinata<sup>1</sup>, Muh Ariffudin Islam<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
irfan.18087@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
muhariffudin@unesa.ac.id

### Abstrak

*Anime* telah menjadi produk budaya populer yang terkenal semenjak era *Astroboy* karya Tezuka Osamu. Salah satu *anime* yang terkenal adalah *Attack on Titan* yang memiliki empat musim. Umumnya, setiap episode *anime* pasti memiliki bagian pembuka yang disebut *title sequence*. *Title Sequence* digunakan sebagai pembuka tiap episode dan juga berperan untuk mengatur *mood* serta persepsi penonton, berupa animasi visual yang diiringi lagu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menginterpretasi makna yang terkandung dalam *title sequence Attack on Titan: The Final Season* bagian pertama untuk mengetahui hubungan antar tanda pada tiap-tiap elemen visual dengan musik pendukung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan empat tahapan tinjauan desain yaitu deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Pada tahap interpretasi, teori yang digunakan adalah semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah ditemukannya berbagai macam objek yang berkaitan langsung dengan serialnya, seperti burung, *zeppelin*, dan *Titan*, serta beberapa referensi yang merujuk ke Nazi Jerman ataupun negara Jerman itu sendiri seperti senjata mortir, *flamethrower*, *zeppelin*, dan parade militer, serta peperangan besar yang akan terjadi di musim terakhir dari *Attack on Titan: The Final Season*.

**Kata Kunci:** Analisis, Semiotika, Charles Sanders Peirce, *Title Sequence*, *Attack on Titan*

### Abstract

*Anime* has been a popular product of popular culture since the *Astroboy* era by Tezuka Osamu. One of the famous anime is *Attack on Titan* which has four seasons. Generally, every anime episode must have an opening section called the *title sequence*. *Title Sequence* is used as the opening for each episode and also plays a role in regulating the mood and perception of the audience, through visual animations accompanied by songs. This study aims to analyze and interpret the meaning in the *title sequence Attack on Titan: The Final Season* part one to determine the relationship between the signs on each visual element and the music. This study uses a qualitative descriptive method with four stages of design analysis, namely descriptive, formal analysis, interpretation, and evaluation. At the interpretation stage, the theory used is the semiotics of Charles Sanders Peirce. The results from this research are the discovery of various objects that are directly related to the series, several references that refer to Nazi Germany, also the great war that will occur in the last season of *Attack on Titan: The Final Season*.

**Keywords:** Analysis, Semiotic, Charles Sanders Peirce, *Title Sequence*, *Attack on Titan*

## PENDAHULUAN

*Title Sequence* merupakan bagian dari film yang berperan sebagai jembatan antara dunia luar dan dunia yang diciptakan dalam film (Lambie, 2021). Penggunaan *title sequence* pertama mulai diaplikasikan pada tahun 1900 pada film pendek berjudul *How It Feels To Be Run Over* yang disutradarai oleh Cecil Hepworth dalam bentuk *title card*. Pada tahun 1901, film *Scrooge* yang disutradarai Walter R. Booth menggunakan *intertitle*, yaitu *title sequence* dimana terdapat dialog dan menginformasikan latar film. *Title card* mulai digunakan di awal film pada *The Great Train Robbery* (1903). Musik mulai diimplementasikan dalam *title sequence* oleh studio-studio film di Hollywood antara tahun 1930-1940. Penggunaan musik dalam *title sequence* berfungsi untuk menyiapkan *mood* penonton terhadap film. Para artis studio bereksperimen dengan tipografi berbeda untuk menciptakan *mood* yang berbeda juga. Pada tahun tersebut, *title sequence* selalu diawali dengan logo studio, nama pemeran termahal, dilanjutkan dengan judul film dan nama-nama pemeran lainnya, beserta *screenplay*, sinematografi, musik, *wardrobe*, dan sutradara. Saul Bass, pada tahun 1954 mengerjakan *title sequence* dari film *Carmen Jones* (1954) yang disutradarai oleh Otto Preminger. Meringkas keseluruhan film dalam satu animasi mawar merah terbakar. Saul Bass juga mengerjakan *title sequence* dari *The Man with The Golden Arm* (1955) yang juga disutradarai oleh Otto Preminger dan menjadi terobosan dalam desain *title sequence* (Betancourt, 2017).

Animasi di Jepang, yang biasa disebut dengan *anime*, merupakan produk budaya populer yang didasarkan pada tradisi *Kabuki* (kesenian teater) dan *Ukiyo-e* (lukisan dengan teknik cukil kayu) (Adlis & Masdifa, 2021). Awal kepopuleran *anime* dipengaruhi oleh produser yang mengeksport *anime* ke luar negeri karena kurangnya peminat di Jepang. Kegiatan ekspor ini dilakukan sejak era meledaknya karya Tezuka Osamu, yaitu *Astroboy* di pasaran (Superprof.com, 2021). Beberapa judul anime saat ini yang populer adalah *One Piece*, *Kimetsu no Yaiba*, *Jujutsu Kaisen* dan *Attack on Titan*.

*Attack on Titan* adalah komik yang ditulis dan diilustrasikan oleh Hajime Isayama. Komik

ini mulai diterbitkan pada tahun 2006 sebagai *one-shot*, selanjutnya diadaptasi menjadi komik berseri pada tahun 2009 dan dipublikasikan oleh Kodansha. *Attack on Titan* berkisah tentang dunia distopia dimana manusia hidup di pulau Paradis dengan kota yang dikelilingi tiga lapis dinding raksasa. Dinding raksasa ini melindungi umat manusia dari makhluk raksasa pemakan manusia yang disebut *Titan*. Protagonis bernama Eren Yeager yang hidup di dalam dinding bertekad untuk menghabiskan eksistensi *Titan* setelah kampung halamannya dihancurkan oleh para *Titan*. Cerita berkembang hingga terungkap ternyata para *Titan* pemakan manusia dan dinding-dinding tebal itu adalah hasil dari konflik politik antara Eldia, yaitu bangsa yang hidup di pulau Paradis, dan Marley, bangsa yang hidup di seberang pulau Paradis. Dikutip dari vice.com, komik karya Hajime Isayama ini disebut mengandung isu fasisme dan rasisme. Meski begitu, *Attack on Titan* telah berkali-kali memenangkan penghargaan kategori komik terbaik dari tahun 2011-2015. *Attack on Titan* juga telah diadaptasi menjadi *video games*, novel, *spin-off*, dan juga *anime*.

Adaptasi *anime* dari *Attack on Titan* mulai diproduksi Wit Studio. Adaptasi ini dibagi menjadi empat musim, dimana musim pertama tayang pada tahun 2013 di stasiun televisi jepang MBS. Musim kedua pada tahun 2017 dan ditayangkan di stasiun televisi MBS dan NHK General TV, dan musim ketiga ditayangkan pada tahun 2019 di stasiun televisi yang sama. Untuk musim keempat sendiri, adaptasi anime dari *Attack on Titan* menggunakan judul resmi *Attack on Titan: The Final Season*. Diproduksi oleh MAPPA dan tayang pada akhir tahun 2020 untuk bagian pertama, sedangkan bagian keduanya tayang pada awal tahun 2022, dan bagian ketiganya tayang pada tahun 2023.

Selain karena cerita yang menarik, kepopuleran anime ini juga dipengaruhi oleh visual yang indah dan *soundtrack* yang luar biasa. Ada hubungan yang kuat antara film dan pemilihan *soundtrack* secara keseluruhan (Gillick & Bamman, 2018). Umumnya, setiap *anime* memiliki *title sequence* berupa visual dengan musik. Dilansir dari Cinemablend.com, Beberapa *soundtrack Attack on Titan* yang populer adalah *Shinzou wo Sasageyo*, *Guren no Yumiya*, *Jiyuu no*

*Tsubasa*, dan *My War*. *Soundtrack* tersebut adalah lagu yang dimainkan sebagai bagian dari *title sequence*. *Title sequence* selama satu musim anime tayang, dimana umumnya memiliki 12 sampai 24 episode (GwiGwi, 2021). Serial *anime Attack on Titan* memiliki 9 *title sequence*.

*Title sequence* dari *Attack on Titan: The Final Season* bagian pertama berjudul *My War* dan dibawakan oleh grup musik *rock* asal Jepang, *Shinsei Kamattechan*. *Title sequence* yang efektif dapat menggambarkan tema film tanpa mengaburkan inti dari film itu sendiri, serta dapat memberikan petunjuk tentang tema dan topik dari film (Braha & Byrne, 2011).

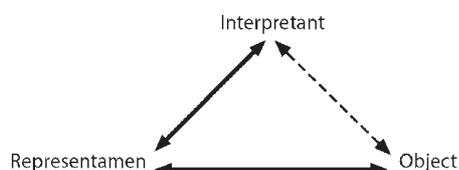
Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, antara lain Komodifikasi Simbol Religius dalam *Anime* (Analisis Semiotik Peirce pada *Opening Anime Death Note*) oleh Agnes dan diterbitkan oleh *Untar Journal* pada 16 Desember 2021. Penelitian ini menganalisis komodifikasi simbol agama kristiani pada *opening* atau *title sequence anime Death Note* menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian ini menemukan simbol apel, sayap, bunga mawar, burung merpati, malaikat, buku kehidupan, *Creation of Adam* dan *Pieta* yang dikomodifikasi untuk kepentingan komersil.

Analisis *Visual Opening Theme Anime Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃) Kajian Semiotika Roland Barthes oleh Abdil Fauzi Azzury dan diterbitkan oleh *Jurnal Unhas* pada 11 Oktober 2021. Penelitian ini menganalisis *opening* dari anime *Kimetsu no Yaiba* menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian ini menemukan bahwa *opening* tersebut memperlihatkan sikap karakter-karakter anime tersebut yang pantang menyerah, dan tekad yang kuat, serta menampilkan budaya-budaya tradisional Jepang yang tidak akurat dengan budaya aslinya.

Kajian ini menganalisis dan menginterpretasi makna yang terkandung dalam *title sequence Attack on Titan: The Final Season* bagian pertama yang diproduksi oleh MAPPA untuk mengetahui hubungan antar tanda pada tiap-tiap elemen visual dengan musik pendukung menggunakan teori semiotika model triadik oleh Charles Sanders Peirce yaitu representamen, objek, dan interpretan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat. Pendekatan kualitatif dalam penelitian dapat digunakan untuk menjelaskan secara detail suatu hal (Dey, 1993). Menurut Walliman (2011), Metode deskriptif adalah metode penelitian yang mengarah pada proses mengamati dan menjelaskan suatu fenomena. Metode penelitian cocok digunakan dalam menganalisis tanda dan makna visual dari *title sequence Attack on Titan: The Final Season* bagian pertama.



**Gambar 1.** Model Triadik Semiotika Peirce (Sumber: Raaphorst, Duchhart, van der Knaap, Roeleveld, & van den Brink, 2017)

Penelitian dilakukan dengan mencermati secara teliti tanda-tanda pada *title sequence Attack on Titan: The Final Season* bagian pertama dan kemudian dideskripsikan melalui teori semiotika Charles Sanders Peirce. Teori Semiotika Peirce terdiri dari tiga unsur, yaitu representamen, objek, dan interpretasi. Objek penelitian berupa video dengan latar suara yang kemudian dianalisis tiap-tiap adegan. Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan menggunakan empat tahapan tinjauan desain, yaitu (1) Deskriptif, menonton video dengan teliti, mencatat adegan untuk dianalisis beserta waktunya, dan menguraikan tanda-tanda yang akan diteliti. (2) Analisis Formal, adegan yang telah dicatat kemudian dibahas secara teknis meliputi komposisi, warna, dan gambar, setelah itu (3) Interpretasi, melakukan analisis visual yang kemudian dikaitkan dengan musik yang dimainkan, menggunakan landasan semiotika Charles Sanders Peirce berupa representamen, objek, dan interpretan kemudian menafsirkannya, (4) Evaluasi, menjabarkan kesimpulan dari hasil analisis secara keseluruhan, serta memberikan perbandingan dengan *title sequence* dalam *Anime Attack on Titan* dari musim sebelumnya.

Sumber data penelitian ini terdiri dari dua sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data

primer yang digunakan adalah video *title sequence* *Attack on Titan: The Final Season* berjudul “*Attack on Titan The Final Season Part 1 Opening movie | Shinsei Kamattechan - Boku no Sensou (MY WAR)*” berdurasi 1 menit 30 detik yang diunduh dari kanal *Youtube* resmi Pony Canyon. Data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber-sumber ilmiah lain yang relevan dan digunakan sebagai pendukung data primer.

## KERANGKA TEORETIK

### Semiotika dalam *title sequence*

Charles Sanders Peirce menyebutkan, manusia hidup sehari-hari dengan komunikasi yang penuh tanda. Proses berlangsungnya komunikasi dilakukan dengan saling bertukar tanda dan menginterpretasikan tanda tersebut (Danesi, 2004). Peirce mengidentifikasi adanya 66 tipe tanda spesifik yang tergantung fungsinya. Dari sekian macam tipe tanda tersebut, Peirce mengklasifikasikan tiga tanda yang umum digunakan pada semiotika saat ini, yaitu ikon, indeks, dan simbol sebagai bagian dari objek (Danesi, 2004:44). (1) Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan fisik dengan perwakilan objek. (2) Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan dengan objek yang diwakilkan. (3) Simbol adalah tanda yang tidak memiliki hubungan dengan objek yang diwakilkan. Biasanya simbol adalah tanda yang disepakati bersama oleh banyak orang di suatu wilayah.

Betancourt dalam bukunya *Semiotic and Title Sequence* (2017) menambahkan bahwa kombinasi antar gambar menciptakan visual dengan makna, baik itu secara bentuk atau susunan tanda yang lebih kompleks. Ini akan membawa penonton menginterpretasi *title sequence* sebagai representasi makna keseluruhan film. (Betancourt, 2017). Pendekatan semiotik diperlukan untuk menunjukkan makna yang tercipta dari sinkronisasi suara dan gambar.

### Peran *title sequence* pada film dan animasi

*Title sequence* adalah bagian dari film, animasi, acara tv, atau media lainnya yang diletakkan di awal film tayang. Perancangan *title sequence* sendiri ada yang masuk dalam produksi utama maupun diproduksi secara independen oleh bagian khusus. *Title sequence* merupakan

gabungan antara musik, bahasa tertulis, dan elemen visual, baik itu *live-action* ataupun animasi. Menurut Braha & Byrne (2011) dalam bukunya *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*, *title sequence* adalah pembuka sebuah film untuk menarik penonton dengan memberikan petunjuk tentang apa yang akan ditonton, baik itu di film, acara tv, atau animasi web.

Pemilihan musik atau *soundtrack* yang tepat dalam film, salah satunya pada *title sequence* mampu memperkuat apa yang ingin disampaikan oleh suatu film. Menurut Goldmark, Kramer, & Leppert dalam *Beyond The Soundtrack* (2007), dengan musik, penonton akan lebih mengetahui tentang jiwa yang dibawa oleh film tersebut. Musik dalam film terkadang dibuat mengikuti peristiwa dari sebuah cerita, tetapi tidak sedikit juga yang membawa identitas tersendiri. Kombinasi antara musik dan gambar bergerak bukan hanya sekedar visual yang diiringi musik, tetapi menjadi kesatuan yang utuh bila digabungkan (Donnelly, 2019).

Selain berperan untuk memperkenalkan nama-nama penting dalam film, *title sequence* juga berperan untuk mempersiapkan pikiran penonton film tentang genre film yang akan ditonton (Turgut, 2012). Terutama pada pemilihan font, pemilihan gambar animasi pendukung, *special effect*, serta pemilihan musik (Moro et al., 2019). *Title sequence* juga berguna untuk menetapkan sudut pandang penonton, dan membuat penonton masuk ke dalam dunia yang baru (Charles, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

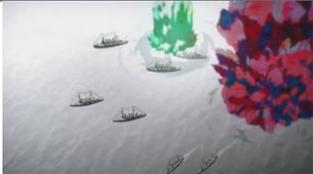
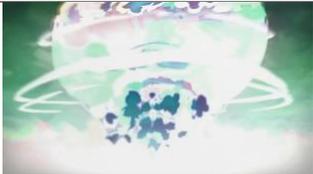
Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, setelah menonton *title sequence* secara menyeluruh, langkah selanjutnya adalah menyusun rangkaian adegan dari *title sequence* tersebut, kemudian dilakukan analisis formal, lalu interpretasi, dan evaluasi dengan membandingkan dengan *title sequence* terdahulu.

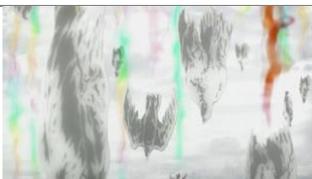
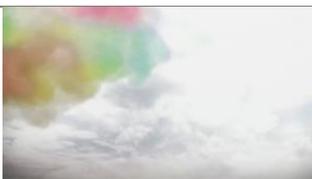
### Deskriptif

*My War* adalah judul lagu bergenre *rock* yang dibawakan oleh *Shinsei Kamattechan*, sekaligus *title sequence* dari musim keempat dari *Attack on Titan* bagian pertama. *Title sequence* ini berdurasi 1 menit 30 detik dengan menampilkan

video dengan pergantian tiap-tiap adegan yang cepat, serta menonjolkan suasana peperangan yang penuh ledakan. Musik yang digunakan dominan pada vokal, piano, biola, serta drum. Dibagi menjadi 4 bagian, yaitu *intro*, *verse*, *chorus*, dan *post-chorus*.

**Tabel 1. Alur adegan *title sequence* *Attack on Titan: The Final Season* “*My War*”**

No	Timestamp	Visual	Deskripsi Video	Deskripsi Audio
1	<i>Intro</i> , Adegan 1, 00:01		Teks bertuliskan 進撃の巨人 dengan teks kecil bertuliskan <i>Attack on Titan</i> , dilanjutkan teks <i>The Final Season</i> di bawahnya disertai <i>background</i> asap	Diawali dengan melodi piano bernada rendah
2	<i>Intro</i> , Adegan 2, 00:06		Ledakan berwarna oranye di sebelah kanan markas dan Menara pengintai.	Kemudian diiringi vokal bernada tinggi berupa yel-yel
3	<i>Intro</i> , Adegan 3, 00:08		Dari atas, ledakan bom dengan asap berwarna-warni menghancurkan kapal-kapal perang di laut.	
4	<i>Intro</i> , Adegan 4, 00:09		Tembakan mortir oleh para tantara disertai asap ledakan berwarna-warni.	
5	<i>Intro</i> , Adegan 5, 00:10		Tampak sekilas tulang punggung serta jaringan otot terbentuk	
6	<i>Intro</i> , Adegan 6, 00:11		Ledakan menyebabkan awan jamur berwarna biru di langit.	

No	Timestamp	Visual	Deskripsi Video	Deskripsi Audio
7	Intro, Adegan 7, 00:12		Tembakan mortir oleh para tentara disertai asap ledakan berwarna-warni.	
8	Intro, Adegan 8, 00:12		Tampak kembali sekilas tulang punggung serta jaringan otot terbentuk.	
9	Intro, Adegan 9, 00:12		Ledakan di darat yang menghancurkan area sekitarnya.	
10	Intro, Adegan 10, 00:13		Dari atas, ledakan bom dengan asap berwarna-warni menghancurkan kapal-kapal perang di laut.	
11	Intro, Adegan 11, 00:16		Tentara berwarna putih menembakkan <i>flamethrower</i> dan membakar hutan.	
12	Intro, Adegan 12, 00:20		Ledakan menyebabkan awan jamur berwarna merah di langit.	
13	Intro, Adegan 13, 00:21		Sekawanan burung berwarna putih tampak jatuh terbalik dengan asap warna-warni mengikuti.	Dilanjutkan melodi biola dengan nada tinggi rendah
14	Verse, Adegan 14, 00:27		Asap berwarna-warni tampak memenuhi langit berwarna putih.	Vokal dengan filter suara <i>highpass</i>

No	Timestamp	Visual	Deskripsi Video	Deskripsi Audio
15	<i>Chorus</i> , Adegan 15, 00:41		Tentara berwarna putih berjejer dengan ekspresi datar melakukan parade militer menuju arah kiri.	Vokal dengan nada tinggi berupa yel-yel, serta bersahutan dengan vokal harmoni
16	<i>Chorus</i> , Adegan 16, 00:45		Tampak sekawanan burung mengawal <i>zeppelin</i> menuju arah kanan.	
17	<i>Chorus</i> , Adegan 17, 00:48		<i>Titan</i> dijatuhkan dari langit dan hancur.	
18	<i>Chorus</i> , Adegan 18, 00:49		Tampak seorang tentara <i>Marley</i> dengan senapan yang menghadap belakang musnah.	
19	<i>Chorus</i> , Adegan 19, 00:49		Tampak tiga tentara <i>Eldia</i> dengan <i>3D Manuevar Gear</i> yang menghadap depan musnah.	
20	<i>Chorus</i> , Adegan 20, 00:50		Sekawanan burung juga hancur karena musnah.	
21	<i>Chorus</i> , Adegan 21, 00:50		Tampak dua <i>zeppelin</i> juga di langit musnah.	
22	<i>Chorus</i> , Adegan 22, 00:52		Sekumpulan <i>Titan</i> terjatuh dari langit dengan posisi terbalik.	

No	Timestamp	Visual	Deskripsi Video	Deskripsi Audio
23	<i>Chorus</i> , Adegan 23, 00:54		Ledakan terjadi di laut, darat, dan udara.	
24	<i>Chorus</i> , Adegan 24, 01:04		Tampak dari atas, Kota Liberio terlihat luluh lantah akibat ledakan.	
25	<i>Chorus</i> , Adegan 25, 01:05		Dinding pulau Paradis terlihat hancur akibat ledakan.	
26	<i>Chorus</i> , Adegan 26, 01:06		Tampak Kastil di Paradis juga terkena dampak ledakan.	
27	<i>Post-Chorus</i> , Adegan 27, 01:07		Hujan deras dipenuhi asap berwarna-warni	Vokal kembali dengan filter suara <i>highpass</i> .
28	<i>Post-Chorus</i> , Adegan 28, 01:14		Tampak air hujan menetes pada genangan air.	Dilanjutkan dengan pukulan <i>snare</i> dengan ritme yang konstan, Serta vokal dengan filter suara <i>highpass</i>
29	<i>Post-Chorus</i> , Adegan 29, 01:17		Tangan berwarna putih dengan posisi tangan ke atas dibasahi air hujan.	
30	<i>Post-Chorus</i> , Adegan 30, 01:20		Terlihat puing-puing dipenuhi tubuh manusia dengan posisi tangan ke atas.	

No	Timestamp	Visual	Deskripsi Video	Deskripsi Audio
31	Post-Chorus, Adegan 31, 01:24		Di atas puing-puing terlihat <i>Attack Titan</i> yang tegap di atas dengan dua <i>Wall Titan</i> .	
32	Post-Chorus, Adegan 32, 01:26		Ekspresi <i>Attack Titan</i> tampak berteriak.	

### Analisis Formal

Setelah tahapan deskriptif, dilakukan tahap analisis formal. Pada tahapan ini, data yang diperoleh kemudian dianalisis lebih lanjut dari sisi tipografi, komposisi, dan warna yang digunakan.

Tipografi pada *title sequence* ini tampak pada adegan 1 yang menampilkan judul dari *anime* ini, serta menggunakan tiga jenis *typeface* yang berbeda. *Gothic (sans serif)* pada teks 進撃の巨人. Teks *Attack on Titan* yang menjadi terjemahnya menggunakan *typeface* berjenis *blackletter*, dan serif digunakan pada teks *The Final Season*.

Komposisi yang digunakan pada *title sequence* ini dibagi menjadi 3 macam *point of view*, yaitu *low angle*, *eye level*, dan *high angle*.

*Low angle* digunakan pada adegan 2, adegan 4, adegan 6, adegan 7, adegan 11, adegan 12, adegan 15, adegan 16, adegan 17, adegan 21, adegan 23, adegan 25, dan adegan 31.



Gambar 2. Adegan dengan *low angle*

Untuk *eye level* ditemukan pada adegan 1, adegan 5, adegan 8, adegan 9, adegan 13, adegan 14, adegan 18, adegan 19, adegan 20, adegan 22, adegan 26, adegan 27, adegan 29, adegan 30, dan adegan 32.



Gambar 3. Adegan dengan *eye level*

Selanjutnya, *high angle* tampak digunakan pada adegan 3, adegan 10, adegan 24, dan pada adegan 28.



Gambar 4. Adegan dengan *high angle*

Dalam *title sequence* ini terdapat pewarnaan yang kontras antara asap, ledakan, dan objek lainnya. Asap dan ledakan menggunakan pewarnaan berwarna-warni dengan saturasi yang berbeda-beda, sementara objek lainnya berupa

markas, menara pengintai, kapal perang, mortir, *flamethrower*, burung, *zeppelin*, tentara Marley, tentara Eldia, *Titan*, kota Liberio, dinding Paradis, kastil Paradis, hujan, genangan air, puing-puing, dan *Attack Titan* di sepanjang *title sequence* berjalan menggunakan pewarnaan abu-abu.



Gambar 5. Warna pada asap dan ledakan



Gambar 6. Warna pada objek lain

Piano menggunakan nada rendah yang mengesankan suasana kelam, serta instrumen biola digunakan untuk menampilkan kesan dramatis.

Vokal yang pada bagian *intro* dan *chorus* menampilkan kesan berupa yel-yel militer atau kerap disebut *cadence call*, kemudian pada bagian *verse* dan *post-chorus* dengan filter suara *highpass* menampilkan kesan berupa siaran radio.

Di bagian *chorus*, harmoni vokal menampilkan kesan paduan suara yang bersahutan dengan vokal berupa yel-yel. Kemudian, *snare drum* dimainkan dengan ritme yang konstan dan cepat bagian *post-chorus* yang konstan, khas dengan drum *band* militer.

### Interpretasi

Charles Sanders Peirce dalam teori semiotika triadiknya terdiri dari representamen, objek, dan interpretan untuk menafsirkan objek, baik berupa ikon, simbol, dan indeks.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan serta pembahasan secara deskriptif dan analisis formal, ditemukan objek-objek berupa

ikon, indeks, dan simbol yang dikategorikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Ikon, indeks, dan simbol visual**

Ikon	Indeks	Simbol
Kapal Perang	Asap	Warna-Warni
Mortir	Ledakan	Warna Putih pada Seluruh Objek
<i>Flamethrower</i>	Genangan air	Sekawanan Burung
Parade Militer	Tangan	<i>Titan</i>
<i>Zeppelin</i>	Puing-puing	Tentara Marley
Kota Liberio		Patung Tentara Eldia
Dinding Paradis		Hujan
Kastil Paradis		Eskpresi <i>Attack Titan</i>
<i>Attack Titan</i>		
<i>Wall Titan</i>		

**Tabel 3. Ikon, indeks, dan simbol audio**

Ikon	Indeks	Simbol
Piano	Melodi	<i>Cadence Call</i>
Biola	Harmoni	Siaran Radio
Drum	Ritme	Paduan Suara
Vokal		Drum <i>Band</i> Militer

Dari tabel 2 dan tabel 3 di atas, berikut adalah hasil interpretasi dari segi visual dan audio yang telah diperoleh, interpretasi dirunut peradegan sesuai dengan tabel 1.

### Interpretasi Visual

Adegan 1 dibuka dengan logo dari serial *anime Attack on Titan* yang diselimuti asap. Ini menggambarkan *final season* dari *Attack on Titan* yang terjadi peperangan besar antara bangsa Marley melawan Aliansi Timur Tengah di awal episode serta Paradis. Asap merupakan indeks dari ledakan bom yang ditampilkan pada adegan-adegan selanjutnya. Selain itu, asap juga dapat menjadi simbol ketidakpastian. Adanya asap menandakan ketidakpastian dengan masa depan yang dicapai dari konflik ini, baik dari sisi bangsa Marley ataupun dari sisi Paradis.

Pada adegan 2, 3, dan 4 ditampilkan ledakan- ledakan di medan perang. Di adegan 3, 4 terlihat asap ledakan dari tembakan mortir dengan berwarna-warni.

Terdapat pewarnaan yang kontras antara asap dan ledakan dan objek lainnya. Asap dan ledakan di *title sequence* ini diberi pewarnaan warna-warni yang mencolok, sedangkan objek lainnya berwarna putih. Pewarnaan ini menandakan apa yang penting dan apa yang tidak penting. Bagi bangsa Marley, yang terpenting adalah konflik dan peperangan untuk mencapai kemenangan, tanpa memikirkan lainnya.

Mortir dengan bentuk yang ramping bernama *Granatwerfer* ini merupakan salah satu senjata yang kerap dipakai oleh tentara Jerman pada era perang dunia. *Granatwerfer* menjadi senjata untuk serangan jarak dekat dengan menembakkan peluru ke atas.



**Gambar 7.** *Granatwerfer 42*  
(Sumber: militaryfactory.com)

Kemudian di adegan 5, dan 8 terlihat sekilas tulang belakang dan jaringan otot yang terbentuk, yang mana pada anime ini adalah transformasi seseorang menjadi *Titan*. Hal ini merupakan gambaran dari militer Marley yang bersiap

mengirim pasukan *Titan* mereka yang menjadi senjata paling ampuh militer Marley.

Pada adegan 6, 7, 9, 10, 11, dan 12 kembali ditampilkan serangan dari militer Marley berupa bom, nuklir, *flamethrower*, dengan pewarnaan seperti pada adegan sebelumnya. *Flamethrower* atau *Flammenwerfer* pertama ditemukan oleh insinyur berkebangsaan Jerman, Richard Fiedler pada tahun 1900. Senjata ini dapat menyemburkan api dan pertama kali digunakan dalam peperangan parit pada perang dunia pertama.



**Gambar 8.** *Flammenwerfer*  
(Sumber: nzhistory.govt.nz)

Serangan yang terjadi di laut, di darat, dan di udara menjadi petanda tentang perang besar yang akan terjadi di *season* ini.

Di adegan ke 13 diperlihatkan sekawanan burung yang mati terkena serangan dan jatuh dari langit disertai asap berwarna-warni. Burung sendiri merupakan simbol dari kebebasan dan telah beberapa kali digunakan dalam *anime* ini, contohnya dalam logo dari *Survey Corps* yang menampilkan sayap burung yang disebut *wings of freedom* atau sayap kebebasan. Burung-burung yang mati menandakan hilangnya kebebasan sebagai dampak dari perang.



**Gambar 9.** *Wings of Freedom*  
(Sumber: attackontitan.fandom.com)

Selanjutnya pada adegan ke 14 diperlihatkan asap membung di langit, asap tersebut juga menggunakan pewarnaan seperti sebelumnya.

Pada adegan 15 tampak para tentara militer berbaris dengan membawa senjata untuk bersiap menuju medan perang, pose ini adalah pose hormat senjata yang dilakukan dalam parade militer. Dilansir dari *time.com*, Parade militer pertama kali dipopulerkan oleh Prusia, yang kemudian menjadi Kekaisaran Jerman. Di Jerman, parade ini biasa disebut *wehrmacht parade*, yaitu suatu formasi pawai gerak jalan tentara yang digunakan untuk menunjukkan kekuatan militer dari suatu negara.



**Gambar 10.** *German Army Parade (1938)*  
(Sumber: British Pathé)

Selanjutnya pada adegan 16 diperlihatkan *zeppelin* yang dikawal oleh sekawanan burung. *Zeppelin* atau kapal udara adalah pesawat yang diciptakan oleh Ferdinand von Zeppelin dari Jerman. Semenjak perang dunia pertama meletus, *zeppelin* digunakan militer Jerman untuk menjatuhkan bom (Marks, 2019).



**Gambar 11.** *Graf Zeppelin*  
(Sumber: [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com))

Dalam *Attack on Titan*, *zeppelin* juga menjadi simbol dari keinginan untuk bebas, simbol ini ditunjukkan pada kisah Grisha Yeager dan orang tua dari Armin Arlert. Kisah dari Grisha Yeager, ayah dari Eren Yeager, diawali oleh keinginannya untuk melihat *zeppelin* lebih dekat dengan pergi ke luar perbatasan dari Liberio, zona pengasingan Eldia di wilayah Marley.



**Gambar 12.** Grisha Yeager melihat *zeppelin*  
(Sumber: *Attack on Titan: Season 3 Episode 20*)

Sedangkan orang tua dari Armin Arlert yang hidup di dalam dinding Paradis, merakit sendiri balon udara, bentuk lebih sederhana dari *zeppelin* untuk mencoba kabur keluar dinding dan kemudian digagalkan oleh polisi militer.



**Gambar 14.** Orang Eldia yang akan diubah menjadi *Titan* di atas benteng Slava  
(Sumber: *Attack on Titan: The Final Season Episode 1*)

Burung-burung yang terbang di antara *zeppelin* pada adegan 16 tersebut adalah simbol dari orang Eldia yang dipaksa untuk diubah menjadi *Titan* oleh militer Marley sebagai senjata ampuh dalam peperangan, dimana para *Titan* tersebut diibaratkan adalah bom, sesuai dengan fungsi awal *zeppelin* dalam perang dunia pertama.



**Gambar 15.** Militer Marley menerjunkan *Titan* di Benteng Slava  
(Sumber: *Attack on Titan: The Final Season Episode 1*)

Ini diperjelas pada adegan 17 dan 22 dimana *Titan* dijatuhkan dari langit dan memusnahkan tentara militer lawan pada adegan 18. Adegan ini merupakan adegan di episode pertama *final season* ketika Marley berperang dengan Aliansi

Timur Tengah untuk merebut Benteng Slava. Pada adegan 18 tampak memiliki kesamaan posisi dengan burung-burung pada adegan 13 yang menandakan orang-orang Eldia yang diubah menjadi *Titan* ini telah kehilangan kebebasannya.

Kemudian pada adegan 19 tampak tentara militer Eldia dengan perlengkapan *Manuver Gear 3D* juga musnah. Serta pada adegan 20 dan 21, terlihat sekawanan burung dan *zeppelin* sebagai simbol kebebasan juga musnah.

Pada adegan 23 diperlihatkan serangan-serangan yang merusak wilayah Marley, dalam hal ini adalah Liberio di adegan 24, termasuk pulau Paradis pada adegan 25, dan 26. Kehancuran dari Liberio dan Paradis menandakan bahwa perang akan merugikan semua pihak yang terlibat, walaupun pihak tersebut menang,

Kemudian pada adegan 27 dan 28 ditampilkan hujan deras yang membasahi puing-puing serta korban dari peperangan dengan posisi tangan ke atas yang menjadi indeks meminta pertolongan, seperti yang ditampilkan pada adegan 29 dan 30. Hujan merupakan simbol dari determinasi, yang mana pada adegan ke 31 tampak *Attack Titan* atau Eren Yeager dengan posisi tegap di atas reruntuhan serta posisi tangan menggapai sesuatu. Di belakang objek *Attack Titan* tampak dua *Wall Titan* yang mengikuti di belakangnya. Serta satu wajah *Wall Titan* di bawah.

Eren Yeager sebagai *Attack Titan* diceritakan menjadi *Titan* yang terus menerus berjuang untuk meraih kebebasan bangsa Eldia dari generasi ke generasi. Dalam adegan ini dapat diketahui bahwa walaupun banyak korban berjatuhan, Eren Yeager tetap akan berjuang untuk meraih kebebasan, membalaskan dendam kepada Marley dengan menjalankan rencana pamungkasnya yaitu mengaktifkan *rumbling*, melepaskan ratusan ribu *Wall Titan* yang ada di dalam dinding untuk meratakan seluruh wilayah lawan. Pembalasan dendam ini menyebabkan lingkaran kebencian yang tidak pernah berakhir sejak era kejayaan Eldia di masa lampau.

*Rumbling* merupakan solusi yang akan dilakukan oleh Eren untuk mengakhiri konflik yang telah terbentuk selama ratusan tahun, rencana ini membutuhkan determinasi atau tekad yang kuat untuk menjalankannya, seperti yang ditunjukkan pada adegan 32 yang menampilkan secara jelas ekspresi Eren Yeager berteriak. Teriak

merupakan ekspresi untuk menandakan akan adanya bahaya dan menimbulkan ketakutan bagi penerimanya (Basu, 2015). Bahaya yang dimaksudkan di sini adalah *rumbling* yang akan diaktifkan oleh Eren Yeager. Pihak Marley sendiri telah lama mengkhawatirkan datangnya *rumbling* yang bisa meratakan wilayah kekuasaan mereka dengan mudah, oleh karena itu mereka berencana itu merebut kekuatan *Founding Titan* agar *rumbling* tidak terjadi.

### Interpretasi Audio

Pada bagian *intro* dan *chorus*, vokal yang terdengar dominan ke arah *cadence call*, yaitu nyanyian oleh anggota militer ketika berlari dan ketika pawai. *cadence call* tidak memerlukan instrumen untuk dimainkan, hanya menggunakan vokal yang bersahut-sahutan dengan irama dari hentakan kaki. Fungsi dari *cadence call* adalah untuk mengatasi tentara dari perasaan takut, amarah, dan ketidakberdayaan (Gibson, 2012). Penggunaan *cadence call* diiringi visual ledakan menandakan tentara mencoba yang menutupi kengerian yang diakibatkan oleh peperangan.

Piano merupakan instrumen musik tuts yang dimainkan dengan menekan tuts-tuts yang ada. Melodi piano pada *title sequence* ini menandakan suasana yang kelam dan tegang akan terjadi pada *final season* ini.

Instrumen biola dengan alunan melodinya umum digunakan sebagai petanda dari kesedihan dan kesan tragis, terutama pada adegan 13 dimana terdapat burung-burung mati yang jatuh dari langit memperkuat pesan hilangnya kebebasan.

Selanjutnya pada bagian *verse*, dan *post-chorus*, vokal yang digunakan terdengar seperti siaran radio di era perang dunia. Siaran radio menjadi media informasi dan propaganda yang paling sering digunakan di kala itu karena murah dan bisa menjangkau masyarakat luas (Gagliarducci et al., 2020). Penggunaan vokal dengan nuansa siaran radio ini menandakan bahwa lirik ada pada lagu ini adalah propaganda perang.

Paduan suara atau *choir* merupakan musik vokal yang memadukan berbagai jenis suara untuk menciptakan harmoni. Paduan suara pada film populer digunakan sebagai tanda dramatis dalam adegan klimaks. Di mana dalam *title sequence* ini vokal paduan suara terdapat pada bagian *chorus*.

Terakhir pada bagian *post-chorus*, adegan ini didominasi oleh suara drum band militer. *Drum band* awalnya digunakan para tentara militer dalam persiapan berperang sebagai sarana untuk meningkatkan moral selama peperangan (John, 2012). Instrumen ini dimainkan pada adegan 28 sampai adegan 30 menandakan Eren Yeager yang belum menyerah.

### Evaluasi

Hasil yang diperoleh dari analisis title sequence dari *Attack on Titan: The Final Season* ini adalah ditemukannya berbagai macam objek tanda berupa ikon, indeks, dan simbol yang berkaitan langsung dengan serialnya, seperti burung, *zeppelin*, dan Titan, serta beberapa referensi yang merujuk ke Nazi Jerman ataupun negara Jerman itu sendiri seperti senjata mortir, *flamethrower*, *zeppelin*, dan parade militer. Sebagaimana bangsa Marley yang juga terinspirasi dari Nazi Jerman. Tampak dari bangsa Marley yang merupakan negara ekspansionis, sama seperti ideologi *Lebensraum* yang dianut Nazi Jerman.

*Title sequence* dari *Attack on Titan: The Final Season* bagian pertama yang diproduksi oleh MAPPA ini berhasil menyampaikan suasana dan peristiwa yang terjadi di musim terakhir, melalui gaya dan pendekatan yang berbeda dengan beberapa *title sequence* dari musim-musim sebelumnya, ketika serialnya masih diproduksi oleh Wit Studio, dimana secara dominan menampilkan rekap dari keseluruhan episode serta karakter-karakter yang ada dalam tiap-tiap musim.

Dalam *title sequence* ini, adegan maupun karakter yang spesifik berkaitan dengan animenya sangat minim, dimana hanya menampilkan adegan perebutan benteng Slava dari episode pertama secara sekilas dan karakter *Attack Titan* di bagian terakhir.

### SIMPULAN DAN SARAN

Dengan menggambarkan peperangan besar dan dampak kehancurannya disertai pemilihan musik yang khas dengan era perang dunia untuk menggambarkan suasana peperangan, *title sequence* ini dapat mempersiapkan persepsi penonton tentang puncak konflik antara bangsa Eldia di pulau Paradis dan bangsa Marley yang

akan dipenuhi peperangan dalam *anime Attack on Titan: The Final Season* bagian pertama.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pembelajaran tentang analisis *title sequence* serta dapat mengembangkan interpretasi yang lebih luas. Terutama dari sisi lagu atau musik yang digunakan, mengingat penelitian ini lebih difokuskan pada analisis secara visual. Serta bagi penonton secara umum dapat menangkap tanda dan makna dari *title sequence* yang lebih dalam disamping sebagai bagian pembuka dari film.

### REFERENSI

- 8cm schwere Granatwerfer 34 (GrW 34)*. (n.d.). Retrieved May 25, 2022, from [https://www.militaryfactory.com/smallarms/detail.php?smallarms\\_id=301#images](https://www.militaryfactory.com/smallarms/detail.php?smallarms_id=301#images)
- A Brief History of Military Parades - TIME*. (n.d.). Retrieved May 25, 2022, from <https://content.time.com/time/world/article/0,8599,1927129,00.html>
- Adlis, G., & Masdifa. (2021). *Sejarah Anime dan Representasinya sebagai Produk Fenomenal Budaya Populer (1988-2000) : Studi Kasus AKIRA, Mononoke No Hime & Shin Seiki Evangelion*.
- Basu, T. (2015). *Scientists Now Know Why People Scream*. TIME. <https://time.com/3956127/scream-screaming/>
- Betancourt, M. (2017). *SEMIOTICS AND TITLE SEQUENCE*. Taylor and Francis.
- Braha, Y., & Byrne, B. (2011). Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web. In *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web* (pp. 1–44). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/b978-0-240-81419-3.00001-5>
- British Pathé. (2014, April 13). *German Army Parade (1938) | British Pathé*.
- Charles, B. (2016). *The Virtues Of The Opening Title Sequence*. Raindance. <https://raindance.org/the-virtues-of-the-opening-title-sequence/>
- Cinemablend. (2021). *All 6 Attack On Titan Intro Themes, Ranked*. Cinemablend. <https://www.cinemablend.com/television/2569144/all-the-attack-on-titan-intro-themes-ranked>

- Danesi, M. (2004). *Messages, Signs, and Meanings* (3rd Edition). Canadian Scholars' Press Inc.
- Dey, I. (1993). *Qualitative Data Analysis: A User-Friendly Guide for Social Scientists*.
- Donnelly, K. (2019). *The Spectre of Sound*. In *Flamethrower in action / NZHistory, New Zealand history online*. (n.d.). Retrieved May 25, 2022, from <https://nzhistory.govt.nz/media/photo/flamethrower-action>
- Gagliarducci, S., Onorato, M. G., Sobbrino, F., & Tabellini, G. (2020). War of the Waves: Radio and Resistance during World War II. *American Economic Journal: Applied Economics*, 12(4), 1–38. <https://doi.org/10.1257/app.20190410>
- Gia. (2021). *Cour dan Season di Anime, Apa itu? dan Bedanya Apa?* GwiGwi. <https://www.gwigwi.com/cour-dan-season-di-anime-apa-itu-dan-bedanya-apa-149131/>
- Gibson, P. V. (2012). *Warsong: Dynamics of the cadence in military training*. Pacifica Graduate Institute.
- Gillick, J., & Bamman, D. (2018). *Telling Stories with Soundtracks: An Empirical Analysis of Music in Film*.
- Goldmark, D. I., Kramer, L., & Leppert, R. (2007). *Beyond the Soundtrack*. In *University of California Press*.
- Lambie, R. (2021). *The importance of title sequences in the movies*. Den of Geek. <https://www.denofgeek.com/movies/the-importance-of-title-sequences-in-the-movies/>
- MAPPA. (2020). *Attack on Titan: The Final Season Episode 1*. Pony Canyon.
- Marks, D. (2019). *The Zeppelin Offensive*. Pen and Sword.
- Moro, I., Kofi, F., Nunoo, N., & Ayim, B. A. (2019). *Analysis of opening title sequence design in Ghanaian video movies*.
- NORRIS John. (2012). *MARCHING TO THE DRUMS: A HISTORY OF MILITARY DRUMS AND DRUMMERS*. The History Press.
- PONY CANYON. (2020). *Attack on Titan The Final Season Part 1 Opening movie / Shinsei Kamattechan - Boku no Sensou (MY WAR)*. Muse Indonesia. <https://youtu.be/6TolbTZXDjI>
- Raaphorst, K., Duchhart, I., van der Knaap, W., Roeleveld, G., & van den Brink, A. (2017). The Semiotics of Landscape Design Communication: Towards a Critical Visual Research Approach in Landscape Architecture. *Landscape Research*, 42(1), 120–133. <https://doi.org/10.1080/01426397.2016.1257706>
- Superprof.com. (2021, August 31). *Why Is Anime So Popular in Japan?* <https://www.superprof.com/blog/japanese-anime-culture/>
- Survey Corps | Attack on Titan Wiki | Fandom*. (n.d.). Retrieved July 3, 2022, from [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Survey\\_Corps?file=Survey\\_Corps\\_Logo.png](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Survey_Corps?file=Survey_Corps_Logo.png)
- The Guardian. (n.d.). *Wurst luck – how Zeppelins hit German sausage-eaters | Sausages | The Guardian*. Retrieved May 22, 2022, from <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2013/aug/23/wurst-zeppelins-german-sausage>
- Turgut, O. P. (2012). Kinetic Typography in Movie Title Sequences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 583–588. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.209>
- Vice.com. (2021). *Everyone Loves Attack on Titan. So Why Does Everyone Hate Attack on Titan?* <https://www.vice.com/en/article/7kvpj4/everyone-loves-attack-on-titan-so-why-does-everyone-hate-attack-on-titan>
- Walliman, N. (2011). *Research Methods The Basics*. Routledge.
- Wit Studio. (2019). *Attack on Titan: Season 3 Episode 20*. Pony Canyon.