



REPRESENTASI FEMINISME KARAKTER ANNIE LEONHARDT DALAM ANIME ATTACK ON TITAN: WALL SINA, GOODBYE (ANALISIS SEMIOTIKA MODEL JOHN FISKE)

Salma Farah Nadhifah^{1)*}, Stara Asrita²⁾

¹⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Amikom Yogyakarta

²⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Amikom Yogyakarta

*Korespondensi Penulis: farahnadhifah08@gmail.com

ABSTRACT

Anime literature is one of the most popular forms of culture enjoyed globally to this day. This study examines the representation of feminism through the character Annie Leonhardt in the anime Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye. The primary focus of this research is to reveal how strength, ability, independence, resilience, and resistance are portrayed through the character Annie Leonhardt. This study is analyzed using three levels of code in John Fiske's semiotics. The purpose of this study is to understand how feminism is depicted through the character of Annie Leonhardt. The results of this study show that Annie Leonhardt represents several strands of feminism, namely liberal feminism, radical feminism, existentialist feminism, and psychoanalytic feminism. Liberal feminism is evident in Annie's character as an independent, strong woman who is bold in making decisions and plays a role in the public sphere. Radical feminism is seen in Annie's resistance to sexual harassment and women who resort to physical violence for work. Existentialist feminism is depicted through Annie's inner conflicts and mental dilemmas. Additionally, psychoanalytic feminism is represented through flashbacks to Annie's childhood, where she was strictly raised by her father.

Keywords: *Feminism, John Fiske's Semiotics, Annie Leonhardt, Anime, Attack on Titan.*

ABSTRAK

Karya sastra anime merupakan salah satu budaya populer yang digemari secara global hingga saat ini. Penelitian ini membahas representasi feminisme karakter Annie Leonhardt dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*. Fokus utama dari penelitian ini mengungkap bagaimana kekuatan, kemampuan, kemandirian, ketangguhan, dan perlawanan perempuan yang direpresentasikan melalui karakter Annie Leonhardt. Penelitian ini dianalisis menggunakan tiga level kode dalam semiotika John Fiske. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana feminisme digambarkan melalui karakter Annie Leonhardt. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Annie Leonhardt merepresentasikan beberapa aliran feminisme yaitu feminisme liberal, feminisme radikal, feminisme eksistensialis, dan feminisme psikoanalisis. Feminisme liberal terlihat dari karakter Annie sebagai perempuan yang mandiri, kuat, berani mengambil keputusan, dan berperan di ruang publik. Feminisme radikal terlihat dari karakter Annie yang melakukan perlawanan terhadap aksi pelecehan seksual dan perempuan yang melakukan kekerasan fisik demi pekerjaan. Feminisme eksistensialis digambarkan melalui karakter Annie yang mengalami konflik batin dan dilema mental. Serta, feminisme psikoanalisis direpresentasikan melalui kilas balik masa kecil Annie yang dididik keras oleh Ayahnya.

Kata Kunci: *Feminisme, Semiotika John Fiske, Annie Leonhardt, Anime, Attack on Titan*

PENDAHULUAN

Budaya populer secara sederhana merupakan sesuatu yang dianggap menarik dan dapat diterima oleh banyak orang (Rachmasari et al., 2024). Pada awalnya, budaya populer identik dengan budaya

Barat terutama Amerika (Kraidy, 2002 dalam Rachmasari et al., 2024). Namun, seiring perkembangannya, negara-negara Asia seperti Jepang juga mulai mendominasi budaya populer dunia. Keterkaitan dunia kepada budaya populer Jepang mulai terlihat pada tahun 1980-an hingga 1990-an melalui anime, *manga*, *video game*, dan musik (Allen & Sakamoto, 2006:2 dalam Rachmasari, 2024). Sehingga, budaya populer Jepang juga menempati tempat yang menonjol di panggung global.

Anime merupakan salah satu budaya populer tersebut dan memiliki basis penggemar global yang cukup besar hingga saat ini (Rachmasari et al., 2024). Anime berasal dari kata “*Animation*” dalam Bahasa Inggris kemudian disebut menjadi “*Anime-shon*” (Praborini et al., 2015). Anime memadukan gambar bergerak, narasi cerita, dan beragam genre seperti romance, aksi, fantasi, petualangan, dan masih banyak lagi. Dalam konteks ini, animasi Jepang disebut sebagai “Anime” dan secara global frasa ini termasuk dalam serial, film, dan film pendek (Napier, 2021). Karakter dengan mata besar, rambut cerah, dan ekspresi wajah dramatis merupakan ciri khas gaya seni anime (Steinberg, 2012). Anime biasanya dipengaruhi oleh gaya gambar komik khas Jepang atau disebut *manga*. Masyarakat di luar Jepang menganggap jika istilah anime hanya merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang. Namun, orang Jepang menganggap jika anime merupakan animasi secara umum (Anjani & Astiti, 2020).

Anime membagi target audiens berdasarkan usia dan jenis kelamin penonton. Misalnya, *shōnen* dengan penonton remaja laki-laki, *shōjo* dengan penonton remaja perempuan, *seinen* dengan penonton dewasa laki-laki, *josei* memiliki penonton perempuan dewasa, dan *kodomo* dengan target penonton anak-anak (Aisyah, 2019). Anime *shōnen* dan *seinen* sejak dahulu sudah menuai kritik karena representasi karakter perempuan yang digambarkan secara eksploitatif dan tertindas (Flis, 2018 dalam Rahadiani & Zulfiningrum, 2023). Sebaliknya, tokoh laki-laki digambarkan seakan-akan lebih dominan daripada perempuan yang dianggap rendah. Pada anime *The Seven Deadly Sins : Prisoners of The Sky* seringkali mengobjektifikasi karakter perempuan demi menarik minat dan memuaskan para penonton. Mengutip dari Zayda (2024) kontur tubuh wanita dalam anime tersebut menjadi penekanan utama dari sudut pandang atau dominasi kamera. Lalu, anime *Mushoku Tensei* yang menunjukkan objektifikasi seksual pada karakter perempuan. Menurut definisi objektifikasi dari Nussbaum dan Langton, ditemukan enam bentuk objektifikasi seksual pada karakter perempuan di anime tersebut yaitu instrumentalitas, penyangkalan otonomi, *fungibility*, penyangkalan subjektivitas reduksi terhadap tubuh, dan reduksi terhadap penampilan (Hutagalung et al., 2024).

Penggambaran karakter perempuan sebagai objek tersebut mempengaruhi gagasan bahwa perempuan secara khusus tetap muncul sebagai objek hiburan. Di negara Jepang, muncul istilah “otaku” sebagai bagian dari pengaruh anime. *Otaku* digunakan sebagai kata kedua dari para maniak manga dan animasi serta merujuk pada jenis orang yang tidak dapat berkomunikasi secara baik dengan orang lain dan punya ketertarikan yang bersifat khusus (Permana & Suzan, 2018). Fenomena *otaku* tersebut semakin menguat ketika muncul kasus tidak biasa seperti pria yang menikahi karakter anime virtual. Kasus tersebut pernah terjadi di Jepang ketika media *online* memberitakan pernikahan laki-laki bernama

Akihiko Kondo yang menikahi karakter fiksi bernama Hatsune Miku (Sujatmiko, 2020). Kasus tersebut menunjukkan pandangan seseorang tentang perempuan di dunia nyata dan hubungan interpersonal dapat dipengaruhi oleh interaksi parasosial dan objektifikasi karakter perempuan dalam anime.

Sedangkan, di Indonesia fenomena budaya yang berkaitan dengan budaya populer Jepang adalah fenomena *wibu*. *Wibu* merupakan sebuah istilah untuk seseorang yang memiliki kegemaran pada hal-hal berkaitan dengan budaya Jepang (Al Fariz et al., 2024). Data penikmat anime di Indonesia menunjukkan angka sekitar 50 juta penonton (Fatika, 2024). Menempatkan Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah penggemar anime terbanyak yang kepopulerannya dipengaruhi oleh akses mudah. Dalam pengaruh relevansi global, di Indonesia sendiri budaya populer anime membawa pengaruh positif dan negatif. Pengaruh negatif tersebut seperti fenomena *fan service* yang berlebihan dan perilaku konsumtif. Pengaruh positif budaya populer anime bisa dilihat dari bagaimana anime menjadi media untuk memperluas ilmu budaya atau bahasa, membentuk kreativitas remaja dan anak muda, serta sebagai media untuk meneliti kritis gender.

Dari kasus dan fenomena yang terjadi akibat dari penggambaran karakter perempuan sebagai objek seharusnya isu tentang kesetaraan gender mulai dipelajari khususnya dalam representasi media. Salah satu anime yang bisa dijadikan sebagai bahan penelitian feminisme yaitu anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*. Dalam hal popularitas, *Attack on Titan* merupakan salah satu anime dengan penjualan manga yang fantastis yaitu mencapai lebih dari 110 juta kopi per tahun 2022 (Song, 2023). *Attack on Titan* juga menjadi serial non-Inggris pertama yang memegang gelar, “Acara TV Paling Diminati di Dunia” setelah sebelumnya hanya dipegang oleh *The Walking Dead* and *Games of Thrones* (Jain & Bartaria, 2022). Sehingga, sebagai salah satu anime yang populer, anime *Attack on Titan* memiliki pengaruh besar dalam mempengaruhi konstruksi sosial tentang peran perempuan. Pada penelitian ini, peneliti lebih menganalisis tentang feminisme dari karakter Annie Leonhardt pada episode *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye* yang menjadi pusat representasi pada episode ini.

Riset ini menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi untuk menemukan celah penelitian. Penelitian pertama membahas tentang bagaimana representasi feminisme dan pemberdayaan perempuan di serial Anime One Piece. Hasilnya beberapa karakter perempuan bernama Ratu Boa Hancock menjadi sosok yang kuat dan mandiri, dan hal tersebut mencerminkan feminisme atau perjuangan dalam menghadapi masyarakat patriarki (Sugitanata, et.all, 2024). Penelitian selanjutnya yang digunakan sebagai referensi membahas Anime Chi. *Chikyuu no Undou ni Tsuite*. Hasil penelitian tersebut terdapat feminisme liberal oleh tokoh Jolenta yang mengkritik struktur patriarki pada abad 15 (Febian & Pasaribu, 2025).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, riset ini menawarkan kebaruan yaitu dalam tokoh utama Annie Leonhardt terdapat beberapa representasi feminisme dalam adegan yang berbeda. Anime dipilih sebagai objek penelitian karena selama ini penggambaran perempuan di anime seringkali mendapatkan diskriminasi. Namun dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*

ini, tokoh perempuan digambarkan lebih subjektif dengan peran yang lebih aktif sebagai salah satu pahlawan.

Rumusan masalah yang diangkat dari penelitian ini adalah bagaimana representasi feminisme karakter Annie Leonhardt dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye* dengan tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana representasi feminisme karakter Annie Leonhardt dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*. Tujuan dari penelitian ini penting karena dapat membantu memahami bagaimana representasi feminisme digambarkan melalui anime sebagai budaya populer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam representasi feminisme karakter Annie Leonhardt dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (Moloeng, 2005). Subjek penelitian ini adalah karakter perempuan bernama Annie Leonhardt dengan objek penelitian representasi feminisme yang digambarkan melalui analisis semiotika John Fiske.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi yaitu menonton secara langsung anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye* yang berdurasi 48 menit dan 10 detik. Lalu, dokumentasi diperlukan dengan men-*screenshot* adegan-adegan yang menggambarkan feminisme pada karakter Annie Leonhardt. Data pendukung didapat melalui studi literatur yang relevan dengan topik penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske yang mencakup tiga aspek: segi realitas, segi representasi, dan segi ideologi. Segi realitas, data dianalisis melalui realitas peristiwa meliputi kode perilaku, kode tampilan, kode ekspresi, gestur, pakaian, dan lainnya. Segi representasi dianalisis melalui kode teknik yang meliputi teknik pengambilan gambar, *editing*, pencahayaan, dialog, dan sebagainya. Lalu, semua elemen-elemen tersebut akan dikategorikan ke dalam kode-kode ideologis melalui segi ideologi.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data yang terdiri dari triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi peneliti (Moloeng, 2017). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data primer yaitu adegan-adegan *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye* dengan data sekunder yaitu jurnal, artikel, buku-buku yang berkaitan dengan topik penelitian. Triangulasi metode dilakukan agar hasil penelitian tidak bergantung pada satu teknik pengumpulan data. Serta, triangulasi peneliti dilakukan dengan melibatkan lebih dari satu peneliti agar hasil analisis tidak bersifat bias.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dengan menonton keseluruhan durasi episode *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*, peneliti menemukan beberapa aliran feminime yang digambarkan karakter Annie Leonhardt antara lain: feminisme liberal, feminisme radikal, feminisme eksistensialis, dan feminisme psikoanalisis.

Feminisme Liberal

Representasi feminisme liberal karakter Annie Leonhardt terlihat dari adegan-adegan seperti Annie sebagai perempuan yang mandiri, perempuan yang kuat, perempuan yang berani mengambil keputusan, dan perempuan yang berperan di ruang publik. Dalam analisis semiotika John Fiske pada segi realitas tercermin melalui kode ekspresi seperti ekspresi datar, tenang, tidak ragu, dan penuh tekad dari wajah Annie. Kode perilaku ditunjukkan melalui karakter Annie yang berani dan tidak ragu dalam melakukan misi pencarian gadis hilang bernama Carly Stratman dengan hanya mengandalkan dirinya sendiri. Lalu, Annie yang berhasil melawan kumpulan pria dewasa dengan tangan kosong di kedai minum, Annie yang berani mengambil keputusan untuk melanjutkan misi pencarian Carly Stratman meskipun penuh konflik. Serta, Annie yang diberi misi penting dari militer Marley untuk mengawasi Eren Yeager bersama kedua rekan laki-lakinya.

Pada segi representasi, teknik pengambilan gambar yang digunakan seperti *long shot*, *medium close up*, dan *close up*. Teknik *long shot* digunakan untuk memperlihatkan jika Annie adalah prajurit satu-satunya di ruangan yang diberi tugas untuk mencari Carly Stratman, menampilkan hasil pertarungan antara Annie yang kumpulan pria dewasa, dan memperlihatkan Annie yang berjalan sendirian di lorong perumahan yang sepi dan berbahaya. Teknik *medium close up* dan *close up* digunakan untuk memperjelas ekspresi Annie. Sementara pada segi ideologi, elemen-elemen tersebut menggambarkan feminisme liberal yang menekankan kemandirian, kekuatan, kebebasan dalam mengambil keputusan, dan kesetaraan perempuan untuk berperan di ruang publik (Tong, 2009).

Feminisme Radikal

Representasi feminisme radikal karakter Annie Leonhardt terlihat dari adegan-adegan Annie yang melakukan perlawanan terhadap aksi penindasan perempuan dan Annie sebagai prajurit perempuan yang melakukan kekerasan fisik dalam menjalankan misi.



Gambar 1. Annie melakukan perlawanan terhadap aksi penindasan
Sumber: Attack on Titan, 2017



Gambar 2. Annie menyerang penculik
Sumber: Attack on Titan, 2017

Pada segi realitas, adegan Annie melakukan perlawanan terhadap aksi pelecehan seksual ditunjukkan melalui kode perilaku Annie yang menggunakan ilmu bela diri Judo atau silat teknik kunci untuk melawan pria yang ingin menyentuh tubuhnya pada gambar 1. Judo merupakan ilmu bela diri Jepang dengan cara menyerang atau bertahan menggunakan tangan kosong (Nurfauziah, 2018). Melalui kode ekspresi, Annie terlihat tenang, fokus, dan tidak ketakutan saat melakukan perlawanan terhadap pria dewasa di kedai tersebut. Wajah Annie juga terlihat serius dan penuh ancaman saat menginterogasi kumpulan tersangka penculikan seperti pada gambar 2.

Pada segi representasi, peneliti menganalisis melalui bagaimana realitas tersebut dibangun melalui media. Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam kedua adegan tersebut adalah *long shot*, *medium close up*, *extreme close up*, dan *low angle*. Teknik *long shot* digunakan untuk menampilkan objek dari ujung kepala hingga ujung kaki serta keseluruhan subjek (Alfarisy & Muhammad, 2024). Teknik ini digunakan untuk menunjukkan keseluruhan suasana sesaat setelah pertarungan Annie di kedai minum tersebut dan kumpulan tersangka penculikan Carly Stratman. Teknik *medium close up* dan *extreme close up* digunakan untuk menunjukkan ekspresi Annie yang tenang, fokus, tidak ketakutan, dan penuh ancaman. Teknik *low angle* juga digunakan untuk menampilkan kemenangan dan keberanian Annie saat melawan. *Editing* gerakan lambat (*slow motion*) ditambah saat Annie melakukan

tendangan menciptakan kesan kekuatan. Menegaskan jika perempuan adalah subjek aktif yang dominan (Dapolito, 2016).

Sehingga, pada segi ideologi berdasarkan kode-kode pada segi realitas dan segi representasi, peneliti menemukan segi ideologi pada adegan gambar 1 yang merepresentasikan perlawanan terhadap aksi yang merendahkan perempuan melalui pelecehan seksual. Perlakuan merendahkan perempuan menunjukkan bentuk objektifikasi perempuan dalam anime (Noviana et al., 2023). Namun, perempuan juga dapat menunjukkan penolakan terhadap bentuk pengobjektifasian tersebut. Lalu, segi ideologi adegan pada gambar 2 menggambarkan karakter Annie sebagai perempuan yang berani melakukan kekerasan fisik saat interogasi agar misinya tercapai. Prinsip-prinsip feminisme radikal menentang peran-peran pasif dan memandang tubuh perempuan sebagai “alat” perlawanan terhadap sistem patriarki karena patriarki menganggap rendah sifat feminim seperti keanggunan, kelembutan, dan ketundukan yang melekat pada perempuan (Tong, 2009).

Feminisme Eksistensialis

Feminisme eksistensialis karakter Annie Leonhardt digambarkan melalui adegan Annie yang mengalami konflik batin dan dilema mental serta adegan Annie sebagai perempuan yang menjadi dirinya sendiri.



Gambar 3. Annie mengalami konflik batin

Sumber: Attack on Titan, 2017

Berdasarkan analisis semiotika John Fikse, segi realitas pada adegan pertama di gambar 3 menggambarkan wajah Annie yang terlihat terkejut saat bermimpi tentang Marco. Meskipun biasanya wajah Annie terlihat datar tetapi saat memori tentang bagaimana ia terpaksa membunuh Marco demi kepentingan misinya, Annie tidak bisa menyembunyikan rasa bersalahnya. Dari kode penampilan, Annie terlihat menggunakan baju santai dengan raut wajah murung dan tatapan kosong setelahnya. Lalu, segi realitas pada adegan kedua di gambar 4 ditunjukkan melalui kode penampilan Annie yang memilih tetap menggunakan segaram polisi militer daripada tampil anggun seperti Hitch meskipun hari itu sedang libur. Kode perilaku digambarkan melalui karakter Annie yang bersikap dingin dan tidak

terlalu menanggapi candaan dari Hitch. Kode gestur terlihat dari ekspresi datar dan tanpa senyuman saat berbicara.



Gambar 4. Ekspresi Annie cenderung datar saat bicara
Sumber: Attack on Titan, 2017

Pada segi representasi, teknik pengambilan gambar yang digunakan pada kedua adegan tersebut adalah *medium close up*, *close up*, dan *medium shot*. Teknik *medium close up* dan *close up* digunakan untuk memperjelas ekspresi dan perasaan emosional karakter Annie. Teknik *medium shot* lebih menunjukkan gestur tubuh dan membangun interaksi antar karakter. Kode monolog Annie dengan dirinya sendiri di cermin yang mengatakan, “Sesuatu yang harus diselesaikan harus diselesaikan, tidak peduli apa yang terjadi. Demi misiku, aku harus menodai tanganku dengan darah seseorang.” menggambarkan bahwa Annie memiliki tekad yang kuat namun tetap memiliki rasa bersalah. Lalu, kode dialog Hitch kepada Annie yang mengatakan, “Meski kamu tidak mau bersosialisasi setidaknya kamu berdandan.” menandakan jika Annie memang perempuan pendiam yang tidak suka berdandan.

Dari segi ideologi, adegan pertama pada gambar 3 memiliki makna tentang seorang perempuan yang terjebak dalam ideologi militer dimana Annie hanya dijadikan sebagai “alat” atau “senjata” demi kepentingan militer Marley tanpa boleh mempertanyakan benar atau salahnya dan kehendak pribadinya. Perempuan intelektual mengetahui bahwa mereka adalah makhluk yang sadar, sebagai subjek. Mereka turut bermain dengan senjata maskulin; berbicara bukan mendengar, mereka menunjukkan pikiran-pikiran tajam, emosi yang aneh (Beauvoir, 2003 dalam Hiplunudin, 2019:89). Annie merupakan perempuan yang secara sadar mempertanyakan peran dan eksistensinya sendiri. Ideologi eksistensialisme juga ditemukan pada adegan kedua dimana perempuan mempunyai kebebasan untuk menjadi dirinya sendiri tanpa harus tunduk pada stereotip masyarakat yang mengharuskan perempuan bersikap ramah untuk kenyamanan sosial. Pernyataan tersebut sejalan dengan pemikiran Simone de Beauvoir dalam (Prameswari et al., 2019) tentang perempuan yang bebas dalam menentukan sikap dan jalan hidupnya sendiri. Manusia tidaklah lain selain dari pada bagaimana ia menjadikan dirinya sendiri merupakan asas pertama eksistensialisme (Hassan, 1976 dalam Hiplunudin, 2019:35).

Feminisme Psikoanalisis

Representasi feminisme psikoanalisis karakter Annie Leonhardt terlihat dari adegan kilas balik masa kecil Annie yang dibesarkan dengan keras oleh Ayahnya. Sedari kecil Annie sudah dipaksa untuk belajar ilmu bela diri oleh Ayahnya agar Annie tumbuh menjadi perempuan yang kuat dan tidak lemah.



Gambar 5. Annie belajar bela diri

Sumber: Attack on Titan, 2017

Segi realitas digambarkan melalui kode penampilan karakter Annie yang mengenakan pakaian untuk berlatih bela diri. Lalu, kode perilaku dari Annie yang berlatih keras dengan Ayahnya tanpa ada penolakan. Annie dilatih oleh Ayahnya untuk menjadi “petarung” Marley. Segi representasi dianalisis melalui kode teknik dan kode konvensional. Teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah frog angle untuk menampilkan postur tubuh Annie saat berlatih di bawah pengawasan Ayahnya. Kode dialog digambarkan melalui perkataan Ayah Annie kepada Annie, “Apa hanya begitu Annie? Semua ini demi kelancaran misimu. Kamu dilahirkan di dunia ini untuk menyelesaikan misimu.”

Dari segi realitas dan segi representasi yang sudah dianalisis, peneliti mendapati segi ideologi dari adegan tersebut yang termasuk dalam feminisme psikoanalisis. Feminisme psikoanalisis memandang pembentukan identitas gender dipengaruhi oleh pengalaman masa kanak-kanak (Dhewy, 2022). Adegan ini menunjukkan pembentukan identitas gender melalui hubungan dengan orang tua.

Pembahasan

Peneliti dapat mempelajari lebih lanjut tentang hasil temuan dalam anime ini dengan menerapkan teori John Fiske. Teori John Fiske akan menjelaskan makna dari penelitian ini sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai representasi feminisme karakter Annie Leonhardt dalam anime Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye dan menemukan ide-ide yang berasal dari kerangka konsep yang telah disusun. Gambaran perempuan dalam anime biasanya serupa dengan cerminan nyata latar belakang sosial masyarakat yang hanya dijadikan sebagai objek seksual, tertekan, dan menderita. Sejak lama budaya patriarki Jepang menciptakan ekspektasi dan peran sosial terhadap perempuan. Hal ini masih terjadi dengan budaya masyarakat Jepang dimana kondisi ketidaksetaraan antara kaum laki-laki dan

perempuan bisa dilihat dari kehidupan rumah tangga di Jepang. Budaya patriarki di Jepang sangat condong menguntungkan laki-laki yang memiliki status lebih tinggi daripada perempuan (Rudiono & Prakoso, 2022).

Jepang telah mengalami angka pernikahan yang menurun drastis dan secara langsung juga berdampak pada angka kelahiran. Penurunan angka pernikahan di Jepang sering dikaitkan dengan dinamika kesetaraan gender, namun tidak sesederhana yang dilihat. Wanita Jepang dulu dilarang melakukan apa pun atas kehendak mereka sendiri karena secara umum, menjadi seorang istri dan mengurus rumah lebih disukai daripada bekerja (Mulyadi, 2018). Sehingga, menurut peneliti banyak perempuan di Jepang menunda bahkan menolak pernikahan karena tidak ingin terjebak dalam beban ganda antara bekerja dan berumah tangga. Representasi tersebut juga terlihat pada media populer Jepang seperti anime yang memperkuat stereotip gender. Untuk menggambarkan karakter perempuan, anime sering menggunakan “keindahan” sifat feminim yang penurut bahkan seksual seperti tubuh ramping, suara imut, busana minim, dan ekspresi wajah yang malu-malu. Hal tersebut merupakan contoh dari estetika “Male Gaze”, yang artinya suatu gagasan bahwa perempuan hanya ditampilkan sebagai objek visual untuk hiburan penonton laki-laki daripada harus bertindak sebagai karakter yang aktif dalam narasi (Wardani & Suherman, 2023).

Namun, karakter Annie Leonhardt dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye* justru hadir sebagai bentuk perlawanan terhadap stereotip tersebut. Anime tersebut tidak hanya menampilkan plot yang mencekam tentang bagaimana perjuangan umat manusia yang hidup di balik tembok tinggi untuk melindungi umat manusia dari serangan titan (raksasa), tetapi juga menjadi objek yang menarik tentang feminisme. Dari beberapa adegan yang sudah dianalisis, peneliti menemukan beberapa adegan yang menampilkan aliran-aliran dari feminisme. Dari beberapa aliran feminisme tersebut, aliran feminisme yang paling banyak ditemukan oleh peneliti adalah feminisme liberal. Feminisme liberal memberi kebebasan bagi perempuan untuk berperilaku sesuai dengan keinginan mereka tanpa adanya hambatan atau larangan. (Tong, 2009). Dalam konteks anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*, representasi feminisme liberal sering digambarkan karakter Annie dalam dunia kerja (militer).

Feminisme yang tergambar pada anime ini lebih banyak ditunjukkan oleh karakter Annie Leonhardt sebagai pusat cerita. Annie menjalani pekerjaannya sebagai seorang prajurit dari bangsa Marley dan diberi misi untuk menyusup ke militer di Pulau Paradis. Menjalankan pekerjaan di ranah militer menggambarkan jika Annie memiliki peranan di publik. Menurut Tong (2009) dalam bukunya, laki laki dan perempuan seringkali ditekan oleh masyarakat untuk mengejar karir yang dianggap sesuai dengan norma gender. Misalnya, perempuan sering dikaitkan dengan pekerjaan di bidang pengasuhan dan pendidikan, sedangkan laki-laki lebih dikaitkan dengan pekerjaan di bidang bisnis atau teknik (Tong, 2009). Annie menyetujui keputusan untuk berperan di ruang publik daripada harus mengikuti stereotip masyarakat tentang perempuan yang hanya boleh menikah dan menjadi ibu rumah tangga.

Karakter Annie dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye* yang merepresentasikan berbagai aliran feminisme terutama feminisme liberal mencerminkan perubahan sosial yang tengah terjadi di Jepang (Nishimura et al., 2022). Perubahan sosial tersebut khususnya tentang bagaimana perempuan ingin memposisikan diri mereka sendiri. Menurut peneliti, dalam budaya yang masih dipengaruhi oleh sistem patriarki, karakter perempuan seperti Annie menawarkan representasi radikal dari perempuan masa kini di Jepang dan menarik bagi penonton di seluruh dunia termasuk Indonesia. Karakter Annie Leonhardt secara tegas menolak stereotip perempuan yang diharapkan memiliki kepribadian penurut (*sunao*), penyabar, lemah-lembut (*yasashii*), ramah saat berinteraksi, dan mengutamakan kepentingan orang lain. Sebaliknya, Annie muncul sebagai karakter yang membentuk citra perempuan yang rasional, mandiri, dan kuat.

Seperti yang telah peneliti uraikan sebelumnya, sering kali karakter perempuan digambarkan sebagai karakter yang ceria, ekspresif, dan banyak bicara. Dalam kekuatan fisik, stereotip Jepang sering kali membuat kekuatan fisik yang dominan pada karakter laki-laki karena perempuan biasanya ditampilkan hanya sebagai karakter yang imut, hangat, dan lemah. Namun, Annie menolak hanya untuk ditampilkan seperti itu. Annie merupakan prajurit perempuan yang terlatih dalam melakukan ilmu bela diri teknik kunci yang setara bahkan mampu mengalahkan rekan prajurit laki-laki dalam pelatihan militer. Selain itu, saat melakukan misi sebagai prajurit Marley, Annie tidak pernah menunjukkan belas kasihan saat bertarung yang secara tradisional dikaitkan dengan maskulinitas. Fenomena maskulinitas pada perempuan merupakan perempuan yang menunjukkan sifat-sifat maskulin seperti kejantanan, agresif, dan bekerja keras (Astutik & Setiadi, 2024).

Dalam hal romantisasi dan kemandirian, stereotip Jepang biasanya membuat plot sampingan tentang bagaimana perempuan juga digunakan sebagai “pelengkap” tokoh laki-laki. Namun, Annie juga menolak ditampilkan hanya sebagai pendukung tokoh laki-laki. Dalam *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*, fokus utama cerita terlihat dari misi dan krisis eksistensialnya, bukan tentang hubungan interpersonal dan perasaan dengan orang lain. Berbeda dengan budaya patriarki Jepang dalam hal citra perempuan sebagai “wanita ideal” dengan mencuci otak mereka agar percaya jika kunci kebahagiaan hanyalah menjadi istri yang baik dan ibu yang bijak (Gunawan, 2024).

Menurut peneliti, budaya patriarki di Jepang memang dapat mempengaruhi representasi perempuan dalam budaya populer seperti anime tetapi anime juga bisa menjadi media perlawanan terhadap konstruksi tersebut. Di satu sisi, budaya populer anime tetap memproduksi objektifikasi pada karakter perempuan dan nilai-nilai patriarki. Namun, di sisi lain, budaya populer anime juga menjadi media simbolik perlawanan melalui karakter perempuan yang menggambarkan simbol kekuatan, pilihan, dan penolakan terhadap norma kebanyakan. Hal tersebut dapat terlihat dari hadirnya tokoh Annie Leonhardt sebagai karakter perempuan yang radikal dan tidak sesuai dengan stereotip feminisme lama. Sehingga, peneliti tidak hanya menilai Annie sebagai karakter yang “dingin” dan “jahat” tetapi sebagai simbol perlawanan terhadap struktur patriarki. Perempuan pada akhirnya tidak dilihat sebagai

sosok yang lemah karena sering bergantung kepada laki-laki. Perempuan juga bisa menjadi karakter yang mandiri, aktif dalam membuat keputusan sehingga dapat mematahkan stereotip sesuai konstruksi masyarakat (Pradiska, et.al, 2024).

Ideologi gender dalam budaya populer Jepang seperti anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye* berkontribusi pada pengembangan wacana baru di kalangan penonton seluruh dunia, seperti penonton di Indonesia. Di kalangan anak muda, anime telah berkembang menjadi aspek yang sangat disukai dalam budaya populer yang menyebar di Indonesia. Anime bisa digunakan sebagai forum diskusi tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan kritis gender terutama feminisme pada karakter perempuan. Berbeda dengan Jepang, budaya populer anime di Indonesia sering berhadapan dengan nilai-nilai moral dan religius. Menurut data demografi, mayoritas penduduk beragama Islam sekitar 87,2% dari 269,6 juta penduduk (Humaida et al., 2024).

Dengan negara mayoritas muslim tersebut, budaya populer seperti anime memang dinikmati secara luas namun tetap akan disaring jika menyajikan konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama, seperti *fan service* yang seksual. Akibatnya, pengaruh budaya populer anime di Indonesia tidak sampai menimbulkan kasus pernikahan dengan tokoh anime seperti yang terjadi di Jepang. Meskipun, angka pernikahan di Indonesia juga mengalami penurunan secara gradual dalam 10 tahun terakhir menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS). Faktor-faktor yang menyebabkan perempuan Indonesia menunda pernikahan seperti mengutamakan pendidikan, faktor keluarga, kondisi finansial, kurangnya kesiapan mental, kekhawatiran pada kasus perceraian, pengaruh globalisasi, dan perubahan pola pikir (Usmi et al., 2025).

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana representasi feminisme karakter Annie Leonhardt dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina*, maka ditemukan adanya gerakan feminisme pada anime tersebut. Annie digambarkan sebagai perempuan yang kuat, mandiri, bebas berekspresi, rasional, dan berani mengambil keputusan yang besar. Diantara beberapa aliran feminisme yang ada, feminisme yang peneliti temui dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina Goodbye* lebih mengarah pada feminisme liberal dimana perempuan juga mempunyai hak untuk bertindak sesuai dengan keinginannya sendiri dan kesempatan yang setara dengan laki-laki. Peneliti menyimpulkan jika representasi feminisme melalui karakter perempuan Annie Leonhardt mengandung suatu pemahaman dengan menampilkan karakter perempuan sebagai perlawanan terhadap stereotip gender yang menindas. Anime sebagai budaya populer tidak hanya memproduksi narasi yang mengandung stereotip gender, tetapi juga menjadi media perlawanan terhadap patriarki dengan menghadirkan karakter seperti Annie Leonhardt. Relevansinya dengan budaya di Jepang dan di Indonesia dapat dilihat dari angka pernikahan yang rendah, dimana perempuan dalam anime sering digambarkan antara mengikuti

stereotip feminim seperti lemah lembut dan penurut, atau tampil sebagai sosok yang melawan sistem patriarki. Sehingga, latar belakang budaya tersebut dapat dipahami sebagai konteks yang memperkuat urgensi analisis feminisme dalam budaya populer anime.

Saran

Peneliti berharap jika penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian tentang feminisme dalam anime dengan menggunakan genre yang berbeda dalam objek penelitian anime, misalnya shōjo, kodomo, atau slice of life. Serta, peneliti selanjutnya dapat menggunakan pendekatan teori lain seperti analisis wacana kritis, grounded theory, atau analisis etnografi. bagi masyarakat, khususnya anak muda, peneliti berharap masyarakat memiliki kesadaran kritis dalam mengkonsumsi budaya populer seperti anime. Representasi feminisme karakter Annie Leonhardt diharapkan dapat memberi wawasan dan inspirasi untuk mendorong kesetaraan gender dan menggeser stereotip lama yang membatasi perempuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2493>
- Astutik, F., & Setiadi, T. (2024). Representasi Maskulinitas Perempuan Dalam Film Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas. *The Commecium*, 8(3), 174–186. <https://doi.org/10.26740/tc.v8i3.63474>
- Dhewy, A. (2022). *Edisi Khusus Feminisme: Feminisme Psikoanalisis, Memahami Psikis Untuk Melawan Penindasan Perempuan*. <https://www.konde.co/2022/12/edisi-khusus-feminisme-feminisme-psikoanalisis-memahami-psikis-untuk-mengubah-penindasan-perempuan/?tzt=1>
- Fatika, R. A. (2024, 8 Oktober). *Simak 10 negara penonton anime terbanyak 2023*. GoodStats Data. Diakses 8 September 2025, dari <https://data.goodstats.id/statistic/simak-10-negara-penonton-anime-terbanyak-2023-3iYGB>
- Febian F.I., & Pasaribu, R.E., (2025). Representasi Feminisme Liberal dalam Anime Chi. Chikyuu no Undou ni Tsuite. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*. 11(4).
- Gunawan. (2024). Wanope Ikuji: Analisis Peran Tradisional Dan Konflik Patriarki Dalam Masyarakat Jepang. *Kiryoku*, 8(2), 446–462. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v8i2.446-462>

- Hiplunudin, Agus. Politik Gender. 1st ed. Yogyakarta: Calpulis, 2017.
- Humaida, A., Fasicha, I. D., Alghifari, M. R., & Lestari, P. S. (2024). Potensi Industri Halal di Indonesia sebagai Negara Berpenduduk Muslim Terbesar. *AGHNIYA: Jurnal Ekonomi Islam*, 6(1), 11–24.
- Hutagalung, S., Maryani, E., & Setiaman, A. (2024). Sexual Objectification of Girls in Anime Series: Sara Mills' Critical Discourse Analysis. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 10(1), 36. <https://doi.org/10.25124/liski.v10i1.7284>
- Jain, V., & Bartaria, V. (2022). Decoding the Success of Attack on Titan. *Modern Management, Applied Science & Social Science*, 04(04), 79–89.
- Moleong Lexy J. (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja
- Nishimura, T., Souma, T., Kito, M., Taniguchi, J., Kanemasa, Y., Yamada, J., & Miyagawa, Y. (2022). Collaboration among psychological researchers, the government, and non-profit organizations for “Konkatsu” (marriage hunting) in Japan. *Frontiers in Psychology*, 13(September), 1–6.
- 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: Benio, Hana no 17-sai. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 5(2), 83–95. <https://doi.org/10.33633/jr.v5i2.8503>
- Nurfauziah, P. (2018). Efektifitas Penggunaan Alat Bantu Pada Latihan Uchikomi Terhadap Kecepatan Bantingan Teknik Uchimata Pada Cabang Olahraga Judo. 1–8.
- Permana, R., & Suzan, N. (2018). Pengalaman Komunikasi Dan Konstruksi Makna “Otaku” Bagi Penggemar Budaya Jepang (Otaku). *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/jipsi.v8i1.887>
- Pradiska, D., Solihin, M., & Siyanto, Y.N. (2024). Stigma Feminisme dalam Wedding Agreement 2019 Perspektif Wacana Kritis Sara Mills. *Massive: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 46-59.
- Prameswari, N., Nugroho, W., & Mahadewi, N. (2019). Feminisme Eksistensial Simone de Beauvoir: Perjuangan Perempuan di Ranah Domestik. *Jurnal Ilmiah Sosiologi (SOROT)*, 1(2), 1–13. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/51955>
- Rachmasari, F. A., Artha, A. F., & Ayu, D. A. (2024). Penggemar Grup Idola Arashi di Indonesia: Fenomena Budaya Populer Global dan Fan Culture. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 15(2), 263–282. <https://doi.org/10.26594/diglossia.v15i2.4657>

- Rahadiani, K. I., & Zulfiningrum, R. (2023). Representasi Feminisme Liberal dalam Anime Jujutsu Kaisen. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 11(1), 83. <https://doi.org/10.30659/jikm.v11i1.22492>
- Rudiono, H., & Prakoso, A. (2022). Fathering Japan : Strategi Jepang Dalam Mencapai Kesetaraan Gender Sebagai Respon Terhadap Kritik PBB Fathering Japan: Japan's Strategy for Achieving Gender Equality in Response to UN Criticism. *Jurnal Perempuan Dan Anak (JPA)*, 5(1), 11–22. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/JPA>
- Song, J. (2023). *Digital Commons @ IWU Digital Commons @ IWU The Manga The Manga Attack on Titan as a Literary Medium as a Literary Medium*. <https://digitalcommons.iwu.edu/gateway>
- Sugitanata, A., Aminah, S., Abdurrasyied, M.H.,. (2024). Representasi Feminime dan Pemberdayaan Perempuan di Pulau Amazon Lily dalam Serial Anime One Piece. *Al-Ihka: Jurnal Hukum Keluarga*. 16(1), 53 – 67.
- Sujatmiko, G. (2020). Kajian Semiotika Pernikahan Karakter Virtual Hatsune Miku dan Akihiko Kondo. *KELUWIH: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.24123/saintek.v1i1.2787>
- Tong. (2009). *Feminist Thought: A More Comprehensive Introduction*. New York: Routledge.
- Usmi, R. S., Suryani, T. A., Maharani, R., Erniati, E., Sari, P. C. W., Vania, P. J., Amalia, R., Putri, G. A., Norantika, D., & Isra, A. (2025). Faktor Penyebab Wanita Menunda Pernikahan di Indonesia. *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, Dan Humaniora*, 6(1), 18–26. <https://doi.org/10.33650/trilogi.v6i1.10061>
- Wardani, W. D. K., & Suherman, E. (2023). Objektifikasi Dan Male Gaze Dalam Kumpulan Cerpen Zou No Shoumetsu Karya Murakami Haruki. *Japanology: The Journal of Japanese Studies*, 10(2), 128–143. <https://doi.org/10.20473/jjs.v10i2.54735>