

ANALISIS SEMIOTIK PESAN POLITIK DALAM FILM ANIMASI OVERLORD

M. Nur Imansyah Dimas P, Yanti Hayanti, S.Pd., M.A

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Sebuah pesan sudah pasti ada dalam sebuah film, baik itu film biasa dengan pemeran maupun animasi dengan karakter gambar. Dalam sebuah pesan banyak sekali hal yang bisa kita selipkan baik itu moral, keuangan, kebaikan, agama, bahkan politik yang dimana mulai banyak film yang menyajikan pesan politik di dalamnya seperti Black Panther. Indikator sebuah pesan dalam film adalah bagaimana sebuah pesan itu di *Develop* kepada penonton dan pembaca semenarik dan sebaik mungkin. Teori Analisis isi digunakan untuk menjelaskan isi dari pesan dalam sebuah film. Jenis penelitian ini adalah penelitian analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan secara daring dengan cara melihat keseluruhan film dan diteliti sesuai dengan sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini, kemudian analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yang membandingkan grand teori dengan pesan yang diteliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pesan politik yang memiliki muatan cukup berat seperti geopolitik dan politik kekuasaan dapat dimasukkan kedalam sebuah film animasi yang berbau fantasi dan cukup dekat dengan anak muda saat ini. Sehingga sekelas film animasi memiliki pesan yang cukup bisa diperdebatkan dalam sebuah forum.

Kata Kunci: Analisis pesan, Pesan politik dalam animasi, Pesan dalam film animasi

Abstract

A message is definitely there in a film, whether it's an ordinary film with actors or animation with image characters. In a message, there are many things that we can insert, it's gonna be moral, financial, kindness, religion, even politics, where many films have begun to present political messages in it, such as Black Panther. The indicator of a message in a film is how the message is developed to the audience and readers as interesting, as well as possible. Content analysis theory is used to explain the content of messages in a film. This type of research is descriptive analysis research with a qualitative approach. This research was conducted online by viewing the entire film and examining according to the sample needed in this study, then the analysis used was descriptive analysis which compared the grand theory with the message under study. The results of this study indicate that political messages that have heavy content such as geopolitics and power politics can be included in an animated film that has a fantasy smell and is quite close to today's youth. So that an animation film has a message that is quite debatable in a forum.

Keywords: Message analysis, Political messages in animation, Messages in animated films

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan sebuah sarana terkini yang dapat digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (Oktavianus, 2015)). Perfilman dunia diawali pada tahun 1890-an dengan pemutaran Film *Lumiere* dan kemudian berkembang menjadi komersial di dunia, dan ditayangkan secara hitam putih. Kemudian pada awal 1900 an, mulai pengembangan sinematik dan merambah ke audio juga sehingga yang kita kenal sekarang bahwa film itu adalah produk audio visual. Effendy (Pertiwi et al., 2020) menyatakan bahwa film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film mulai memasuki Indonesia pada tahun 1950-an dan berkembang hingga sekarang. Film dalam komunikasi dibuat sebagai cerminan kehidupan kita sehari-hari, menurut Effendy (Pertiwi et al., 2020) teknik perfilman, baik teknik maupun pengaturannya dibuat menampilkan gambar – gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam film pun ada banyak aliran dan genre salah satunya adalah animasi. Film *cartoon* atau animasi pertama kali lahir di dunia pada tahun 1880-an hingga 1900-an. Dibuat pertama kali animasi pun ditemukan tanpa suara, Pada 1928 Walt Disney sebagai bapak animasi dunia membuat film animasi dengan suara dan diberi judul *Mickey Mouse*. Effendy (Pertiwi et al., 2020) menyatakan bahwa dengan ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada para seniman lukis untuk menghidupkan gambar – gambar yang mereka lukis. dan lukisan – lukisan itu bisa menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan manusia. Dalam perkembangan animasi dunia ada beberapa negara selain Amerika yang dimana ia berfokus pada film animasi, yaitu Negara Jepang, aliran animasi negara tersebut disebut *Anime* yang dimulai sejak tahun 1900-an.

Film memiliki peran dalam komunikasi sebagai penyampai pesan pada sebuah kelompok yang berkumpul pada tempat tertentu (Pertiwi et al., 2020). Secara garis besar film menjadi bagian dari komunikasi massa yang berarti film tidak bisa lepas hubungan dengan masyarakat luas. Dengan hadirnya film dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan melalui plot cerita yang disampaikan oleh penulis skenario kepada audiens/penonton, maka definisi diatas menjadi poin penting yang menghubungkan antara pelaku film dengan masyarakat, dimana fungsi film sebagai media komunikasi

massa adalah sebagai penyebar informasi, media edukasi masyarakat, dan sebagai hiburan, seperti yang disampaikan Widjaja (Widjaja, 2008), film adalah teknik audio-visual yang sangat efektif dalam mempengaruhi penonton-penontonnya. Menurut Hennessy (Aminulloh, 2015) bahwa media massa menjadi saluran komunikasi politik yang memuat berita mengenai kebijakan-kebijakan yang dibuat, membuat ini sebagai proses pengemasan pesan yang menarik perhatian ditingkat nasional maupun internasional. Hingga saat ini, dimana film sebagai sebuah komunikator yang baik sering kita jumpai membawa pesan yang berhubungan dengan masyarakat atau khalayak luas seperti politik, sosial dan sebagainya. Selain pesan, film juga membawa suatu pelajaran yang baik seperti layaknya hikmah dalam sebuah film seperti pelajaran bagaimana berpolitik *internasional* ataupun bagaimana cara melakukan propaganda dan sebagainya. pesan yang peneliti ingin bahas adalah pesan yang berasal dari *anime* yang berjudul Overlord.

Politik secara harfiah apabila mengacu dari Plato dan Aristoteles maka politik dapat diartikan sebagai ajaran manusia dan tatanan hidupnya dalam arti kenegaraan dan social. Sedangkan menurut Roger F. Soltau, Ilmu politik adalah ilmu yang mempelajari negara, tujuan-tujuan negara, dan lembaga yang akan melaksanakan tujuan itu. Apabila politik dilihat berdasarkan epistemologis yang dari kata polis (Bahasa Yunani) yang berarti kota dalam negara dan interaksi di dalamnya. Menurut Andrew Heywood pengertian politik adalah kegiatan suatu bangsa yang bertujuan untuk membuat, mempertahankan dan mengamandemen peraturan-peraturan umum yang mengatur kehidupannya, sedangkan menurut Gabriel A. Almond politik adalah mengenai kendali dalam pembuatan keputusan publik dalam masyarakat tertentu dan di wilayah tertentu. Hal ini merujuk pula pada pengertian Miriam Budiardjo yang memberi pengertian bahwa politik adalah macam-macam kegiatan dalam suatu sistem politik negara yang menyangkut proses menentukan tujuan-tujuan dari sistem itu dan melaksanakan tujuan tersebut, akan tetapi politik klasik berpandangan bahwa politik digunakan dalam masyarakat untuk mencapai suatu kebaikan bersama yang dianggap memiliki moral yang dianggap abstrak seperti keadilan, kebenaran, dan kebahagiaan masyarakat.

Politik yang pada dasarnya adalah cabang ilmu sosial yang paling muda karena baru tercipta pada abad 19, apabila ditinjau lebih lanjut yaitu sebagai pembahasan secara rasional dari berbagai aspek negara dan kehidupan politik, politik menjadi “ilmu sosial tertua di dunia” (Budiardjo, 2008). Pada dasarnya manusia sendiri dikategorikan dalam berbagai kelompok, manusia dapat dikelompokkan atas dasar kelamin, adat istiadat, ras,

suku, dan budaya. Pengelompokan berdasarkan kategori-kategori di atas dipelajari dalam ilmu politik sebagai konsep berbangsa dan bernegara karena semua ilmu politik menyangkut mengenai bangsa dan negara. Di Inggris politik dianggap termasuk filsafat, terutama moral philosophy, dan bahasanya dianggap tidak dapat dilepaskan dari sejarah. Hubungan ilmu politik tidak hanya terbatas pada sejarah dan filsafat tetapi politik juga mempunyai hubungan yang erat dengan ilmu sosial lainnya. Teori mengenai politik adalah renungan atas tujuan dari kegiatan politik, cara-cara mencapai tujuan itu, kemungkinan dan kebutuhan yang ditimbulkan dalam pencapaian dan situasi politik tertentu, dan kewajiban yang diakibatkan oleh pencapaian politik itu. Menurut Thomas P. Jenkin dalam *The Study of political theory* teori politik dibedakan dalam dua macam menjadi *Valuational*, yang merupakan teori-teori yang mengandung nilai moral dan norma politik. Kemudian ada *Non-Valuational*, merupakan teori-teori yang membahas fakta-fakta politik tanpa mempersoalkan nilai moral maupun norma.

Politik dalam sebuah media sudah tidak bisa terbantahkan, seperti dalam sebuah media sesuatu yang dapat membuat kabar atau karya audio dan visual menjadi menarik adalah dengan adanya drama drama politis. Tokoh-tokoh politik yang terlibat didalamnya adalah mereka yang dikategorikan pejabat penting atau orang yang berperan penting dalam sebuah negara (Wahyuni, 2000) menjadikannya ramai dan layak untuk dijadikan pemberitaan dan karya audio visual. Anthony Gidden berpendapat bahwa film bukan hanya sebagai media hiburan, melainkan sebagai media yang mengkonstruksi pesan dan dalam proses produksinya tidak terlepas dari keterlibatan ‘dualisme’ utama yaitu struktur sosial dan agen-agen (Wahid & Agustina, 2021). Film juga merupakan sarana ampuh untuk mendoktrin ideologi-ideologi tertentu secara terang-terangan maupun terselubung kepada masyarakat. Kekuatan dampak dari sebuah film sebagai media yang memiliki andil membentuk budaya dan cara pandang masyarakat mengenai sebuah nilai dan budaya. Budaya dalam masyarakat seringkali dibentuk oleh film yang mencerminkan nilai-nilai dan ideologi (Wahid & Agustina, 2021)). Sehingga dalam sebuah film kita seringkali dibenturkan dengan ideologi ideologi serta budaya budaya yang mungkin belum pernah kita lihat, walaupun begitu kita dapat mengingat dan memproses ideologi dan budaya tersebut secara cepat karena diletakan dalam sebuah film, baik secara nyata maupun tersembunyi

Penelitian ini ingin menunjukan dan mengangkat bahwa dalam film animasi seperti overlord ini dapat berisi pesan politik yang dapat dipahami anak muda sehingga anak muda hingga dewasa dapat memahami politik dari film dan berdasar ilmu politik yang

seperti peneliti pelajari di SMA dan perkuliahan karena banyak kaidah politik yang ditunjukkan melalui sebuah film, dimana film tersebut adalah film animasi yang kerap kita temui baik di televisi maupun internet, terutama animasi Jepang yang sangat mudah ditemui di internet. Karena media massa kerap diibaratkan sebagai matahari, memberikan sinar yang menerangi dunia, atau menyampaikan pesan yang merasuk ke dalam kalbu umat manusia, hingga memberi pencerahan. Dengan begitu media massa seolah memiliki posisi di luar kehidupan masyarakat. Media massa dianggap memiliki keunggulan yang menyebabkan mampu mempengaruhi alam pikiran khalayak, yang selanjutnya akan mengubah masyarakat (Siregar, 2000). Penulis menyukai film animasi Jepang salah satunya Overlord ini, dan penulis melihat sekilas bahwa film animasi Overlord ini memiliki pesan politik sehingga penulis ingin membedah film Overlord ini dan membuktikan apakah film Overlord ini terdapat unsur politik atau tidak selain itu penelitian ini dapat meyakinkan penulis sendiri bahwa pesan politik dan demokrasi dapat disebarkan melalui film dan animasi

Film Animasi Overlord sangat diminati oleh masyarakat Indonesia terutama yang menyukai Budaya dan Film Jepang. Daya tarik masyarakat yang cukup tinggi terhadap Animasi Overlord ini, di awal kemunculanya maka penulis ingin meneliti bagaimana pesan politik digambarkan dalam film animasi ini. Serial Overlord sendiri merupakan serial animasi Jepang yang bercerita tentang seseorang yang terjebak di dalam *game*, seri ini banyak ditunggu oleh banyak pecinta film animasi beraliran Jepang. Film animasi tersebut *bergenre action dan sci fi* dengan bumbu politik yang cukup kental diantaranya adalah *Politik Internasional* dan Politik dalam negeri seperti politik yang memicu perang saudara, politik propaganda dan masih banyak lagi. Kita dapat melihat bahwa dalam film Overlord ini menyisipkan pesan politik kepada *audience*-nya, dimana kita dapat melihat bahwa belajar sembari menikmati hiburan itu seru terutama belajar mengenai politik dalam film itu sangat nyaman

1.2 Tujuan Penelitian dan Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti ingin *mengeksplor* lebih mengenai sebuah anime yang banyak menyimpan sebuah misteri seperti dalam Animasi Overlord ini dan saya juga ingin mengupas tuntas makna baik secara nyata maupun tersembunyi yang ada di dalam Animasi Overlord, dan tersusun dalam sebuah jalinan adegan yang ada di dalam film tersebut. Makna tersebut dibangun untuk menyampaikan sesuatu secara verbal maupun non-verbal atau bisa diartikan terlihat dalam pesan yang nyata maupun tersembunyi

dalam film. Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan film yang dikonsumsi para remaja berumur 15 tahun sampai 28 tahun.

Seperti penjabaran peneliti di atas bahwa film memiliki sisi edukasi dan komunikasi massa maka dalam penelitian ini, peneliti ingin mengambil sisi pesan politik yang dapat diambil dari film animasi tersebut karena dalam memahami ilmu politik seseorang dapat belajar dan memahaminya melalui film dan dalam penelitian ini peneliti ingin membuktikan bahwa Film Animasi Overlord memiliki muatan politik baik secara nyata maupun tersembunyi dan juga dapat menjawab pertanyaan apakah film animasi semacam Overlord ini dapat membawa pesan politik terhadap generasi muda atau tidak. McQuail Dalam Oktavianus, (2015) menyatakan bahwa pesan yang terkandung dalam film timbul dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat dan bahkan mungkin juga bersumber dari keinginan untuk memanipulasi. Film dalam mengangkat sebuah tema biasanya ia menggunakan refleksi dari masyarakat dan fenomena yang terjadi di dalamnya

Dengan demikian, berdasarkan pendahuluan diatas penelitian ini memiliki rumusan masalah bagaimana pesan politik disampaikan dan digambarkan dalam film serta memahami kandungan pesan politik dalam film OVERLORD

1.3 Tinjauan Pustaka

1.3.1 Analisis Semiotika

Dalam mendukung penelitian Analisis isi, peneliti menggunakan jenis Analisis Semiotik yang dimana peneliti membutuhkan teori semiotik untuk digunakan. Teori ini bukan hanya untuk menjelaskan pesan yang nyata, namun juga pesan yang tersembunyi dari dokumen yang sudah diteliti. Sehingga lebih tepat melihat kecenderungan isi media melalui konteks (keadaan sosial pada bagian dokumen atau teks yang diteliti), proses (bagaimana suatu produksi media mengkreasi isi pesan secara sebenarnya yang dikelompokkan secara bersama) dan mendesak (penyusunan secara bertahap dari sebuah makna sebuah pesan melalui pemahaman dan interpretasi) dari berkas berkas yang diteliti (Bungin, 2003).

Penulis lebih memilih untuk memakai teori ini karena pada penelitian ini berfokus pada apakah pada film animasi Overlord memiliki pesan politik yang ditujukan kepada *audience* remaja hingga dewasa, sementara film animasi biasanya identic dengan pasar anak-anak hingga remaja, sehingga penulis ingin menggunakan teori ini karena sesuai

dengan apa yang ingin penulis teliti dan publikasikan bahwa film animasi dapat membawa pesan politik yang ditujukan untuk remaja hingga dewasa

Pemakaian dalam analisis data ini sebenarnya memiliki persamaan dengan analisis data kuantitatif. Peneliti menjalankan analisisnya dengan memakai kategori kategori yang spesifik, menggolongkan data yang ada sesuai kategori kategori khusus dan membuat prediksi dengan teknik analisis yang khusus juga. Teknik analisis konten memiliki tiga tahapan (menemukan kategori kategori, menggolongkan data sesuai kategori dan prediksi menganalisa data).

Analisis isi dari sudut pandang semiotik menjadi landasan penting untuk memahami bagaimana simbol-simbol dan tanda dalam pesan politik dalam film dapat merentangkan penghubung antara hegemoni dan legitimasi dalam konteks komunikasi. Semiotika, sebagai cabang studi yang mengeksplorasi tanda dan makna, membuka jendela untuk memahami cara pesan politik disampaikan dan diterima melalui simbol-simbol dalam medium film. (Ahmad, 2009)

Semiotika, diilhami oleh pekerjaan Ferdinand de Saussure dan dikembangkan lebih lanjut oleh Roland Barthes, adalah studi tentang tanda dan makna. Dalam konteks analisis isi, semiotika membantu kita melihat bagaimana tanda-tanda dalam film membentuk pesan politik dan menciptakan makna yang dapat diinterpretasikan oleh penonton. (Muharramah. 2021)

1.3.2 Pesan Politik

Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan ini mempunyai inti pesan yang sebenarnya menjadi pengarah di dalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan. Pesan dapat secara panjang lebar mengupas berbagai segi, namun inti pesan dari komunikasi akan selalu mengarah kepada tujuan akhir komunikasi itu (Widjaja, 2008). Sebuah pesan adalah suatu symbol - simbol teratur yang tersusun rapi, dimaksudkan sebagai pengaturan yang disengaja untuk mengkomunikasikan informasi. Dengan maksud untuk terciptanya pemisahan atas sejumlah rangkaian pilihan yang lebih besar. (Roberts & Pettigrew, 2007)

Seringkali kata pesan digunakan secara bergantian dengan kata isi. Di bidang komunikasi kedua istilah itu tidaklah sama. Isi adalah salah satu aspek dari pesan. (Berlo, 1964) menyebutkan tiga faktor utama dalam pesan (Wonderly, 2009)

1. Tanda dalam pesan

2. Isi dalam pesan
3. Perlakuan atas pesan

Tanda dalam pesan berkaitan dengan cara cara simbol simbol disusun. Isi berkaitan dengan pemilihan bahan untuk menyatakan tujuan. Sedang perlakuan berkenaan dengan cara pesan itu disajikan yaitu frekuensi, redundancy, penekanan dan lain sebagainya. (Wonderly, 2009). Tanda adalah segala sesuatu warna, isyarat, pandangan, obyek, mimik dan lain sebagainya yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya. Kata red, seperti yang kita lihat, dikategorikan sebagai tanda karena ia bukan merepresentasikan bunyi r-e-d yang membangunnya, melainkan sejenis warna yang membangunnya. (Juan, 2019)

Dalam Komunikasi massa yang dilakukan melalui media massa (media cetak dan elektronik) (Tabroni, 2012). Komunikasi massa dalam perkembangannya yang merujuk kepada pendapat Tan dan Wright (dalam Liliweri 1991), merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran media dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal atau berjumlah banyak dan bertempat tinggal yang jauh serta sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu. (Andrianti, 2015) Media komunikasi yang termasuk media massa adalah radio, televisi, surat kabar, majalah dan media film. (Sartika, 2014). Dalam media massa ada pesan politik yang diselipkan sebagai pesan yang memiliki isi seperti pada Dalam teori hegemoni milik Gramsci, (Hasibuan, 2020).

1. hegemoni adalah kemenangan kelas yang berkuasa yang didapatkan melalui mekanisme konsensus berbagai kekuatan sosial politik.
2. dalam mempertahankan kekuasaan dan dominasi yang dimilikinya, kaum borjuis terus mengembangkan usaha yang berkesinambungan untuk merevisi konsensus dan ketertundukan kelas proletar.
3. krisis hegemoni pada kelas penguasa hanya dapat memunculkan aksi jika kesadaran massa yang terhegemoni sudah terbentuk, dan siap melakukan aksi.
4. titik transisi menuju sosialisme dapat terjadi ketika kapitalisme telah berkembang pada taraf kematangannya.

Kekuatan-kekuatan yang nyata harus digunakan secara spontan; memanfaatkan legalitas konstitusional untuk melancarkan aksi-aksi politik, serta memanfaatkan bonafiditas lembaga-lembaga agama untuk membangun "publik opini" bahwa penguasa adalah pendukung moralitas, untuk mendapat dukungan rakyat. Masyarakat perlu diberi hiburan dengan pelbagai pertunjukan kesenian dan kegiatan olahraga. Bila kondisi-kondisi sosial-politik semakin gawat karena munculnya kekuatan-kekuatan

oposisi, maka diberlakukan keadaan darurat perang dan hukum-hukum peperangan. (Niccolo Machiavelli dalam Sastrapratedja & Parera, 1991). Dalam legitimasi gaya Machiavelli yang memanfaatkan kepercayaan masyarakat dengan kepemimpinan absolut.

1.3.3 Komunikasi Visual dan Politik dalam Film

Film sebagai bentuk seni visual dan naratif seringkali menjadi medium yang kuat untuk menyampaikan pesan politik kepada penonton. Dalam penelitian ini, peneliti akan menjelajahi fenomena analisis pesan politik dalam film, dengan fokus khusus pada hubungan antara seni visual dan naratif dalam membawa pesan politik. Penelitian ini mendekati analisis pesan politik dari berbagai sudut pandang, merangkum teori-teori komunikasi, analisis film, dan konsep politik dalam karya seni. (Lawranta, G., & Pramayoza, D. 2021)

Komunikasi visual memainkan peran kunci dalam menyampaikan pesan politik dalam film. Analisis pesan politik dalam film merupakan pendekatan yang mendalam untuk memahami bagaimana pesan-pesan politik disampaikan melalui medium sinematik. Dalam konteks komunikasi, film dianggap sebagai bentuk pesan visual yang kompleks, dan analisis ini membuka peluang untuk memahami bagaimana pesan politik diartikulasikan, diterima, dan dipahami oleh penonton. Berikut adalah beberapa aspek analisis pesan politik dalam film dalam kerangka komunikasi. (Andhita, 2021).

Pertama Penggunaan Bahasa Visual yang dimana Film adalah media visual yang kuat, dan penggunaan bahasa visual menjadi elemen kunci dalam analisis pesan politik. kemudian yang kedua Narasi dan Cerita: Aspek naratif film adalah komponen esensial dalam analisis pesan politik. Bagaimana cerita diatur, karakter dikembangkan, dan plot berkembang menjadi bagian dari proses komunikasi. Yang ketiga Kajian Simbol dan Metafora: Analisis simbol dan metafora dalam film menjadi penting dalam konteks komunikasi. Simbol dan metafora dapat dianggap sebagai "kata-kata" visual yang menyampaikan makna tambahan. Keempat Konteks Sosial dan Politik Produksi Film: Penting untuk memasukkan konteks sosial dan politik saat pembuatan film dalam analisis pesan politik. Komunikasi tidak terbatas pada pesan yang disampaikan oleh film kepada penonton, tetapi juga melibatkan pesan yang dihasilkan oleh pembuat film. Kelima Audiens dan Respon: Analisis pesan politik dalam film tidak lengkap tanpa

mempertimbangkan audiens dan respons mereka. Bagaimana penonton menerima, memahami, dan merespons pesan politik dalam film merupakan bagian penting dari studi komunikasi. Keenam Hubungan Kuasa dalam Film: Konsep kuasa menjadi elemen kunci dalam analisis pesan politik dalam film. Bagaimana kuasa direpresentasikan, didistribusikan, dan diperjuangkan dalam cerita film dapat memberikan wawasan tentang dinamika politik yang ingin disampaikan oleh pembuat film. (Dewi, A. K., Andanari, R., & Utara, S. 2019)

Dalam keseluruhan, analisis pesan politik dalam film melibatkan dekonstruksi elemen-elemen sinematik dan naratif untuk menggali makna politik yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks komunikasi, film dianggap sebagai medium yang aktif dalam mentransmisikan pesan politik kepada penontonnya, dan analisis ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana komunikasi politik dapat terjadi melalui seni visual yang dinamis. (Soewardikoen, D. W. 2021)

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini saya menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena secara mendalam dari objek tertentu melalui pengumpulan data (Kriyantono dalam Albarikah, 2017). Analisis isi kualitatif mampu menemukan pesan yang berupa manifest atau laten dari objek yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan analisis isi kualitatif yang peneliti anggap cocok karena peneliti ingin menunjukkan bahwa dalam film animasi overlord ada dan memiliki pesan yang berkaitan dengan politik seperti politik propaganda dan sebagainya. Analisis isi kualitatif dapat mengamati kecenderungan isi media berdasarkan konteks (situasi yang sosial disekitar text), proses (bagaimana pesan dibuat secara aktual dan diorganisasikan), serta emergence (pemaknaan secara bertahap sebuah pesan melalui pemahaman dan interpretasi) dari objek yang akan diteliti (Bungin dalam Sartika, 2014).

Penelitian ini mengambil unit analisis dari penonton film animasi Overlord yang dimana penelitian ini mengkaji pesan politik yang ada dalam film animasi Overlord sehingga objek penelitian ini adalah pesan politik mengenai propaganda dan peran politik lainnya yang mengenai masyarakat dan kekuasaan. Sumber data yang akan

peneliti gunakan terdiri dari dua sumber yaitu data primer yang bersumber dari film animasi Overlord dan data sekunder penelitian ini diambil dari teori yang diperoleh dari buku atau jurnal yang dijadikan dasar penelitian ini untuk memperkuat data primer. Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah dengan cara observasi dan dokumentasi yang seluruhnya mengikuti tahapan analisis isi Burhan Bungin yaitu:

1. Menemukan lambang atau simbol,
2. Klasifikasi data berdasarkan lambang atau simbol,
3. Prediksi atau menganalisa data.

Observasi peneliti tertuju pada film animasi Overlord, film ini akan diteliti dalam 8 (delapan) episode dan sepanjang 23 menit per episodenya. Pada dokumentasi peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara menelusuri dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu, potongan-potongan scene yang terdapat pesan politik pada setiap episodenya, yang diambil dari *soft-file* film Overlord yang sudah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia dari Bahasa Jepang sejumlah 8 (delapan) episode. Untuk analisis data penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi karena bertujuan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis keseluruhan scene yang terdapat dalam film animasi Overlord, untuk mengetahui pesan-pesan politik baik tersembunyi maupun nyata yang terkandung di dalamnya. Kemudian pesan-pesan politik yang terkandung akan dianalisis dan dimasukkan kedalam tema yang sesuai dengan propaganda dan praktek politik lainnya yang membagi pesan politik menjadi masyarakat dan kekuasaan. Setelah dibagi dalam beberapa kategori, peneliti akan memberikan pemaknaan atau penjelasan pembanding (Bungin dalam Albarikah, 2017). Pemaknaan tersebut dilakukan dengan cara menjelaskan hasil penelitian berdasarkan teori yang sesuai agar bisa dijadikan dasar argumentasi. Teori dalam penelitian ini sangat penting karena bertujuan untuk mempertahankan argumentasi peneliti (Kriyantono dalam Albarikah, 2017).

Data tersebut akan divalidasi dengan cara triangulasi. Triangulasi data digunakan untuk mencocokkan data yang didapat dengan teori yang ada dan bertujuan memperkuat argumen peneliti, dengan cara menghilangkan perbedaan konstruksi, kenyataan dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data mengenai berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Dalam Dalam penelitian ini, pesan yang ingin disampaikan pada khalayak adalah pesan yang mengandung nilai politik. Pesan politik merupakan suatu materi mengenai hegemoni, kepercayaan (Legitimasi), sosial dan masyarakat yang bernegara. Dalam hal ini, politik sesekali diperlihatkan dalam sebuah film walaupun tidak secara eksplisit atau perlu diperhatikan lebih mendalam, dalam sebuah film pesan selalu ada dan pesan dalam film dan kali ini peneliti ingin melihat dan memperlihatkan apakah sebuah Film memiliki pesan politik yang cukup explicit. Oleh karena itu, dalam pembahasan ini peneliti akan membahas Pesan Politik dalam film Overlord (Animasi) sesuai dengan pesan dalam adegan yang telah peneliti tentukan, yaitu berisi tentang politik yang lebih mengarah kepada politik legitimasi dan Politik Hegemoni.

Digunakannya kategori politik dalam sebuah film animasi, sehingga sebagai kawula muda kita bisa membaca dan mempelajari pesan tersebut seperti yang telah dikemukakan oleh Blake dan Haroldsen yaitu perlakuan atas pesan, yang dimana hal ini peneliti dijabarkan sebagai ilmu politik yang dapat dipelajari oleh anak muda dan remaja. Adegan yang peneliti ambil sudah peneliti kurasi menjadi beberapa episode dalam empat season film anime tersebut berjalan diantaranya dalam season satu peneliti ambil dua episode adegan yang peneliti ambil dari adegan politiknya yang mengumpulkan pengaruh di sekitar daerah tersebut hingga mencapai season tiga.

Dalam kisah Overlord secara penceritaan memberikan kesan yang kuat terhadap perpolitikan sebuah negara dalam mencapai kekuasaan, dominasi, dan hegemoni. Dalam memperebutkan semua itu penggunaan unsur seperti propaganda, spionase, citra publik, dan intelegensi sebuah negara. Seperti yang ada di kisah Anime Overlord yang berencana mencari hegemoni atau bisa juga disebut mencari dominasi atas dunia yang ada di dalam kisah anime tersebut, hal ini tercermin pada konteks film dan literatur aslinya yang berupa novel ringan yang sudah terbit lebih dari 10 volume di Jepang. Overlord berawal dari kisah orang yang terjebak dalam dunia *game* yang ia mainkan setelah game itu tutup akses, kemudian ia memutuskan untuk mencari teman-temannya yang mungkin juga ikut terjebak kedalam dunia game tersebut. Pencarian itu diawali dengan menggabungkan nama Ainz Ooal Gown menjadi sebuah negara atau sebuah

pemerintahan yang dikenal di dunia tersebut dan mengambil hegemoni dan mendominasi di dunia tersebut.

Pada awal season pertama kisah ini mencapai awal dominasi dengan memiliki sebuah wilayah yang menjadi asuhannya walau hanya sebuah desa yang menjadi wilayah asuhannya akan tetapi pada season ini karakter utama sudah mencapai dominasi yang pertama yaitu sebuah desa dengan legitimasi yang cukup baik, dikarenakan karakter utama menggunakan jalur diplomasi yang baik untuk menaklukan dan mendominasi wilayah tersebut sehingga wilayah tersebut menjadi wilayah yang independen dibawah naungan negara dominasi baru yaitu Ainz Ooal Gown yang dipimpin oleh karakter utama. Season kedua memasuki kisah penaklukan wilayah sekitar yang didominasi oleh monster seperti kadal dan lain sebagainya, yang dimana dominasi tersebut menggunakan kekerasan dan kekuatan yang dimana hal tersebut menjadi kunci dalam dominasi kali ini dan pada dominasi ini banyak terjadi aliansi dan pendudukan wilayah yang cukup keras. Pada season ini pula aliansi untuk menempuh hegemoni yang lebih besar diangkat dan didapatkan.

Season ketiga menjadi awal terbentuknya sebuah negara dengan penaklukan perang dan dominasi dengan cara yang lebih *massive* sebagai *aggressor* dan terbentuklah sebuah negara yang lebih formal dan nyata. Season berikutnya dalam film anime atau season terakhirnya dalam anime ini mengisahkan bagaimana cara kita mendapatkan legitimasi dan kepercayaan masyarakat yang dimana menggunakan cara patriotik untuk menaklukan hati mereka dan juga sebagai pemimpin negara kita juga memperhatikan bagaimana hukum berjalan, bagaimana cara mencari legitimasi di wilayah sekutu dan bagaimana kita menghadapi pengkhianatan dalam sekutu, semua dijelaskan dalam season ini dan bagaimana cara kita mendapatkan dominasi yang sesungguhnya dari sebuah negara yang lebih besar dan lebih kuat dari kita. Dalam mendapatkan dominasi yang lebih besar seringkali kita menggunakan propaganda yang memanfaatkan diplomasi negara lain yang lebih besar dari lawan dominasi sang karakter utama, dalam hal ini yang karakter utama melakukan propaganda yang cukup keras dari kedua sisi yaitu sisi dominator dan inferior yang menyebabkan lawan dominasi menjadi terjepit dan menyerah pada akhirnya.

Kisah ini memiliki muatan politik dalam mencari legitimasi, dominasi, dan hegemoni dunia dalam sebuah kisah pengembaraan mencari teman yang terjebak bersamanya.



Sebuah hegemoni atau kemenangan sebagai aggressor atau pihak yang memenangkan sebuah kepercayaan rakyat dan masyarakat menjadi hal yang penting dalam sebuah kekuasaan selain kita mendapatkan kekuasaan, kita juga mendapatkan kepercayaan rakyat untuk kita pimpin, selain dari hegemoni yang murni dari borjuis dan legitimasi rakyat sebenarnya ada ada sebuah hal yang membuka jalan menuju hegemoni terutama teruntuk aggressor. Sesuai dengan adegan yang ada di anime ini yaitu saat memasuki hutan dan melakukan kontak dengan monster yang memiliki kecerdasan yang cukup tinggi sehingga hal itu dilakukan untuk mendapatkan sebuah pengakuan dari orang-orang yang ada di kota agar menghormatinya. Hal ini terjadi pada season 1 episode 7 yang dimana sang tokoh mencari dan menantang monster itu untuk mendapatkan pengakuan dari orang disekitarnya sehingga dia dapat perhatian dan semakin dekat dengan tujuan untuk menancapkan hegemoninya sebagai aggressor di dunia itu karena Hubungan antara dua aktor yang bisa berupa hubungan dominasi langsung atau bisa juga merupakan hubungan yang hegemonik.



Dalam adegan berdiskusi saat terbang ini diinterpretasikan sebagai sebuah tujuan dalam mendapatkan legitimasi, dengan kita menetapkan tujuan sebagai seorang pemimpin kita mendapatkan legitimasi yang sesuai dan yang diharapkan dan kebetulan

dalam animasi ini sebuah hegemoni yang diharapkan selain itu dalam episode ini dilanjutkan dengan memberikan hadiah kepada seorang kesatria yang melayani sang raja maka jika ini dikaitkan dalam konteks maka terlihatlah seorang pemimpin yang sudah mendapatkan legitimasi dan kekuasaan akan memperkuat kepercayaan beserta legitimasi kesaria dan *punggawa* yang dimiliki sehingga pada langkah berikutnya dalam mengamankan dominasi menjadi lebih mudah dan dapat dilakukan secara efektif. Pesan yang dihasilkan oleh episode ini adalah propaganda dapat dilakukan sebagai *multi purpose* yang dimana dalam adegan dan keseluruhan konteks episode ini yaitu propaganda sebagai bentuk determinasi atau ancaman kepada pihak lain



Diperlihatkan dalam season 2, episode 3 dan 5 yang terdapat pada adegan dimana seorang manusia kadal mengajak kaumnya untuk membuat aliansi dalam menghadapi hegemoni yang akan datang dalam serangan berikutnya sehingga yang akan terjadi akan seperti pada episode 5 yang akan terjadi adalah kemenangan kepada pihak manusia kadal.

“aku ingin mengajari cocytus untuk mengenal tentang kekalahan”

dimana hal ini juga berkaitan dengan hegemoni gramsci yaitu hegemoni kebudayaan dapat mempengaruhi masyarakat proletariat sehingga mereka dapat membuat lingkungannya percaya bahwa mereka lah yang superior ditandai dengan keangkuhan dari karakter Cocytus dan beberapa karakter lain bersikap angkuh pada masyarakat yang ada di dunia tersebut terlebih pada jenis yang berbeda

Hal tersebut terlihat pada adegan diskusi kerajaan dan pengambilan keputusan perang di saat para petinggi kerajaan yang berkepentingan mengadakan pertemuan tertutup di ruangan raja yang berdialog

“bagaimana mengenai Jaldabaoth, mengenai masyarakat yang diculik, bagaimana tanggapan dari masyarakat mengenai itu?”, “untuk itu tenang ayahanda, saya sudah mengutus orang untuk melacak mereka.”

menilik dari beberapa dialog itu yang dikerucutkan kepada seorang pemimpin yang mengkhawatirkan masyarakatnya dan legitimasi masyarakat yang akan memberontak karena merasa keamanannya terganggu sesuai pada kutipan Niccolo Machiavelli ‘Masyarakat atau rakyat yang diambil makanan dan wanitanya maka disitulah pemberontakan akan terjadi’



Sebagai pemimpin dan pemilik kekuasaan, legitimasi merupakan hal yang penting sebagai pengakuan terhadap kekuasaan yang ia pimpin dan sebagai tanda kepercayaan terhadap kepemimpinan yang dimana ketika legitimasi itu terpecah baik secara internal legitimasi sering dikaitkan dengan citra diri. Dalam legitimasi atau citra diri di mata masyarakat, terkadang propaganda dan permainan politis lain sangat penting dalam mendapatkan legitimasi untuk mendapatkan sebuah hegemoni, sehingga jika ada perpecahan sedikit saja bisa berakibat cukup fatal kedepan, bahkan sekedar arogansi dari diri pemimpin itu sendiri dapat merusak legitimasi orang lain baik itu masyarakat maupun senator yang mendukung mereka.

Seperti pada adegan di season 3 episode 11 saat terjadi ultimatum yang dilakukan oleh pihak kekaisaran sebagai oposisi hegemoni kerajaan yang menghindari aggressor yang lebih besar. Pada adegan tersebut saat pengambilan keputusan perang pihak kerajaan hampir terbelah menjadi dua pandangan yang dimana dalam menjalankan sebuah kekuasaan dua pandangan yang bersebelahan sering terjadi akan tetapi apabila hal tersebut dibiarkan terus menerus pada saat dialog “kalau begini kerajaan ini akan terbelah menjadi dua” maka akan terjadi perpecahan dan legitimasi atau kepercayaan terhadap pemegang kekuasaan akan menghilang bersamaan dengan ketidaksamaan

pandangan antara politisi dan bangsawan dan berbuntut hancurnya sebuah kekuasaan yang ada pada adegan peperangan di season 3 episode 13 yang dimana dalam adegan tersebut memiliki konteks bahwa kerajaan yang nasibnya diujung tanduk berperang melawan aggressor yang lebih besar dan mengalami kekalahan yang tragis,

Pada season 4 kita dapat melihat Ketika sang karakter utama mengunjungi dwarf disini dia menunjukkan superioritasnya sebagai seorang aggressor dimana dia menghabiskan seluruh musuh dari kerajaan dwarf tersebut dan mencari apa yang dibutuhkannya. Dalam pencarian itu ia menginvasi para naga dan berakhir kemenangan mutlak. Karakter utama saat menuju ke kerajaan naga disitu kita bisa melihat bahwa kekejaman dan belas kasih digunakan di saat dan tempat yang tepat agar menghasilkan hegemoni yang mutlak. Pada season 4 ini pula para penghuni dunia tersebut terutama penghuni tua atau naga yang menentang aneksasi yang dilakukan oleh karakter utama

Pada season 4 ini pula kitadapat melihat bahwa setelah aneksasi yang dilakukan oleh sang karakter utama menimbulkan pemberontakan yang dilancarkan oleh rakyat pada awal aneksasi dan disini gejolak tersebut dapat ditanggulangi oleh sebuah ikon Masyarakat yang dimana dalam anime ini disebut sebagai momon. Selain pada awal season 4 yang diperlihatkan pergolakan rakyat, pada Tengah season juga ada sebuah adegan yang dimana karakter utama diserang oleh pemberontak ketika ingin menganeksasi Kerajaan atau wilayah kedua

3.2 Pembahasan

Komunikasi sejatinya adalah mengirimkan pesan pesan melalui channel kepada seorang komunikan, diantara semua itu kita bisa melihat beberapa elemen yang dimiliki oleh komunikasi. Komunikasi yang terjalin antara satu orang dengan orang lain dimana Komunikasi dalam teorinya memiliki beberapa elemen diantaranya Komunikator, Pesan, Channel, dan Komunikan yang dimana semuanya memiliki perannya masing masing seperti komunikator memiliki peran sebagai pengirim pesan yang ditujukan kepada khalayak lain, kemudian ada channel yang digunakan sebagai perantara kepada pesan agar terhubung kepada pihak receiver atau komunikan. Komunikan akan melakukan encoding dan terjadilah feedback yang berupa pesan yang terlempar Kembali pada khalayak lain

Pesan yang merupakan sebuah elemen komunikasi yang penting, dimana pesan adalah salah satu yang akan dibaca komunikan dalam sebuah komunikasi. Pesan bisa

dibilang memiliki peran penting dalam sebuah komunikasi. Dalam film yang memiliki aspek komunikasi yaitu sebagai sebuah elemen komunikasi (*channel*), film tentunya memiliki sebuah pesan yang dapat diungkap, karena menurut buku komunikasi politik yang ditulis oleh Dan Nimmo (1998) kita semua merupakan sebuah actor atau komunikator bahkan sebagai komunikator politik. Karena komunikasi politik memiliki pesan politik yang berasal dari komunikator politik

Dalam menganalisis film ini secara spesifik ada beberapa yang menjadi perhatian peneliti yaitu Pertama Penggunaan Bahasa Visual, kedua Narasi dan Cerita, ketiga Kajian Simbol dan Metafora, Keempat Konteks Sosial dan Politik Produksi Film, Kelima Audiens dan Respon, Keenam Hubungan Kuasa dalam Film (Dewi, A. K., Andanari, R., & Uttara, S. 2019)

Secara naratif atau penceritaan anime atau film animasi ini menyiratkan secara terang – terangan bahwa membawa kisah mengenai penguasaan dunia hal ini disampaikan pada episode kerdil film ini. Apabila itu dikaitkan pada komunikasi visual sebagai penunjang tahapan analisis isi dari Burhan bungin maka narasi juga diklasifikasi sebagai sebuah tanda yang dapat dibaca dikarenakan kita dapat membaca alur cerita yang disuguhkan dalam sampel yang diambil semua menunjukkan bahwa tokoh utama baik sadar atau tidak sadar menginginkan penguasaan dunia dan narasi itu bergulir juga diluar sampel yang peneliti teliti. Selanjutnya ada symbol dan visual yang disajikan dalam film juga bernarasi perpindahan wewenang dari suatu wilayah yang dimana dalam beberapa sampel episode terlihat perubahan bahwa seorang raja kegelapan yang dicirikan menggunakan mantel hitam tanpa atribut berubah menjadi mantel merah dengan atribut perhiasan yang ada didalamnya kalung dan cincin

Jika kita tarik dari visual, naratif menuju teori hegemoni kita dapat melihat bahwa episode demi episode anime ini menceritakan mengenai penguasaan dunia dengan maksud adalah mencari hegemoni walau sang tokoh utama berdalih dengan alasan mencari penyintas di dalamnya akan tetapi tidak menutupi bahwa sang tokoh utama mencari sebuah hegemoni diawali dengan secara eksplisit menghadirkan dialog bahwa sang tokoh utama ingin menguasai dunia secara visual diatas langit sudah menunjukkan bahwa keinginan yang sangat kuat itu lebih jauh dan besar ditambah dengan dialog tersebut yang menambah kuat kesan tersebut apabila dilihat dari analisis konteks visual dan komunikasinya

Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan ini mempunyai inti pesan yang sebenarnya menjadi pengarah di dalam usaha mencoba

mengubah sikap dan tingkah laku komunikan. Pesan dapat secara panjang lebar mengupas berbagai segi, namun inti pesan dari komunikasi akan selalu mengarah kepada tujuan akhir komunikasi itu (Widjaja, 2008) berdasarkan kutipan mengenai pesan ini peneliti mengulik dari film anime Overlord yang memiliki pesan pesan mengenai perpolitikan terutama hegemoni, aneksasi, dan cara mendapatkan kepercayaan rakyat pasca aneksasi sehingga berdasarkan hal tersebut dan hal hal yang peneliti jelaskan di atas menjadi poin mengenai pesan yang menyinggung visual dan penceritaan dari film anime overlord

Hegemoni merupakan hal yang terkait dengan posisi penguasa atau pihak yang memiliki kuasa dan wewenang dalam sebuah hierarki politik sejajar. Dalam film Overlord hegemoni dan cara untuk mendapatkan sebuah hegemoni terdapat beberapa kali dalam adegan yang ditunjukkan dalam film tersebut. Selain itu peneliti dapat mengambil pendapat bahwa dalam penguasaan baik sebuah negara maupun yang lebih besar lagi, hegemoni sangat dibutuhkan.

Menurut Gramsci, hegemoni merupakan sebuah pandangan di mana keterdudukan yang didapat melalui dominasi kelas dengan kelas lain dengan damai dan kepatuhan (Indrayani & Erawati, 2021). Teori ini berkembang melalui arus pemikiran Marxisme mengenai kelas sosial. Ia membagi klasifikasi menjadi dua kelas dalam konsep hegemoni, yakni kelas dominan dan subordinate (Siregar, 2000). Kelas dominan merupakan kelas yang mempunyai kuasa untuk menyampaikan ide serta gagasan kepada kelas lain. Sedangkan kelas subordinat merupakan kelas yang menerima ide serta gagasan tersebut. Sehingga dalam anime ini terlihat para bangsawan kecil yang menjadi subordinat kehilangan kekuasaanya terhadap sebuah wilayah karena perebutan hegemoni dominan pada wilayah tersebut, ditambah pada subordinat wilayah yang diperebutkan terdapat lapisan Masyarakat yang ikut diperebutkan.

Kepatuhan dalam mengambil keputusan ini dilandasi dengan damai ataupun ketegasan kekerasan. Hal ini tergambar dalam anime ini secara jelas Ketika perebutan wilayah. Terjadi perebutan hegemoni secara paksa dan tidak damai. Hal ini dapat kita saksikan pada anime ini dalam beberapa episode bahwa hegemoni adalah sesuatu yang tidak tetap dan sebuah hegemoni dapat berpindah sesuai ideologi dan kekuasaan itu sendiri Penerapan pemikiran Gramsci mengenai hegemoni cukup sesuai untuk diaplikasikan pada masyarakat masa kini. Di Bawah sebuah budaya hegemonis, beberapa orang mendapatkan keuntungan sementara yang lainnya rugi. Publik rentan

terhadap pengaruh dari ketidakseimbangan kekuasaan yang sering kali tidak kentara (Taufiq & Utama, 2018).

Dalam mendapatkan sebuah hegemoni dapat dilakukan dengan pakta atau perjanjian dalam sebuah aliansi ataupun membentuk sebuah aliansi yang dimana apabila hegemoni belum tercapai maka jangan menjalankan sebuah penaklukan secara menyeluruh tanpa melihat kekuatan oposisi yang ingin kita kuasai, tercermin pada beberapa adegan seperti dimana sebuah koloni kecil mengajak koloni lainnya untuk membuat aliansi dalam menghadapi hegemoni yang akan datang dalam serangan berikutnya sehingga yang akan terjadi adalah kekuatan yang Bersatu di antara para koloni karena Hubungan antara dua aktor yang bisa berupa hubungan dominasi langsung atau bisa juga merupakan hubungan yang hegemonik. Gramsci dalam Zaenudin Ali, (2017)

Hal ini dikarenakan pada saat penaklukan yang dilakukan oleh aggressor, penaklukan itu dilakukan secara kasar dan membabi buta sehingga legitimasi dari koloni kecil tidak terjadi malah akan memberontak semaksimal mungkin. Hal ini juga diperkuat dengan tindakan agressor yang berkeinginan untuk mendapatkan legitimasi yang berkepanjangan

Dimana hal ini juga berkaitan dengan hegemoni gramsci yaitu hegemoni kebudayaan dapat mempengaruhi masyarakat proletariat sehingga mereka dapat membuat lingkunganya percaya bahwa mereka lah yang superior ditandai dengan keangkuhan dari aggressor bersikap angkuh pada masyarakat yang ada di dunia tersebut terlebih pada jenis yang berbeda (Ikhsano & Stellarosa, 2015)

Berdasarkan film anime tersebut kita dapat melihat beberapa pergolakan setelah aneksasi dilakukan yang berarti setelah dilakukan aneksasi rakyat tidak selalu atau langsung percaya pada pemerintahan baru yang dibuat oleh penguasaan dalam teori analisis isi yang merujuk ke analisis semiotika (Ahmad, 2009) dimana jika kita merujuk pergolakan tersebut maka kita bisa melihat hal yang serupa di belahan dunia kita

Menilik dari beberapa dialog yang ada pada hasil penelitian diatas maka kita dapat mengerucutkan hal tersebut pada seorang pemimpin yang mengkhawatirkan masyarakatnya dan legitimasi masyarakat yang akan memberontak karena merasa keamanannya terganggu sesuai pada kutipan Niccolo Machiavelli 'Masyarakat atau rakyat yang diambil makanan dan wanitanya maka disitulah pemberontakan akan terjadi' Maka sebuah patriotisme haruslah dilakukan untuk mengubah suara rakyat menjadi lebih positif hal ini juga terdapat pada adegan yang sudah tertulis pada hasil

penelitian ini juga terdapat di film pada saat mereka berbincang mengenai serangan oposisi yang menyerang dan sebagai ancaman mereka terhadap legitimasi dan masyarakat maka hal ini harus diselesaikan dan harus dengan sosok yang patriotik karena masyarakat akan menoleransi hal tersebut, sesuai buku *The Prince* milik Machiavelli yang ditulis ulang Sastrapratedja & Parera, (1991)

Dalam anime *Overlord* ini kita melihat kekuatan yang berdasar pada klaim legitimasi, pembenaran dan hak bagi segelintir orang yang memiliki kemampuan untuk memimpin pihak lainnya, dan bagi yang dipimpin ini bisa menyatakan ketidakpercayaan pada sebuah institusi atau pemimpin seperti pada adegan setelah sebuah wilayah di aneksasi oleh karakter utama dan masyarakat menyatakan ketidaksukaan mereka pada pemimpin baru maka berubahlah system wilayah tersebut sehingga ramah kepada rakyat dan rakyat pun merespon dengan baik maka inilah yang disebut legitimasi dan kepemimpinan menurut Niccolo Machiavelli. Penguasa yang bijak mengedepankan berdasarkan kebutuhan, kejayaan, dan kebaikan Negara. hanya memadukan semangat keprajuritan, dan pertimbangan politik, seorang penguasa barulah dapat memenuhi kewajiban kepada Negara mencapai keabadian sejarah. Selain itu penguasa juga harus memiliki kemampuan dalam menjadi baik dan buruk serta dicintai dan dibenci secara bersamaan, yang didalamnya ada watak yang tegas dan kejam dipadukan dengan reputasi yang baik seperti kemurahan hati dan pengampun secara bersamaan. (Oktaviani et al., 2019)

Dalam anime ini kita diperlihatkan dalam beberapa adegan yang menunjukkan kekejaman diletakan pada masa atau masyarakat yang tepat. Hal ini didasarkan dalam buku *The Prince* Machiavelli, karena jika ingin menciptakan kekuasaan yang mutlak, stabil dan tahan lama haruslah dibuat seperti itu. Sehingga ketika seseorang menginvasi sebuah kerajaan dan meluluh lantakkan ibukotanya maka ini dalam buku Sang Penguasa Machiavelli disinggung sebagai kekejaman dan memindahkan penduduknya sebagai kebijaksanaan dan murah hati (Niccolo Machiavelli dalam Sastrapratedja & Parera, (1991)

Kekuatan-kekuatan yang nyata harus digunakan secara spontan; memanfaatkan legalitas konstitusional untuk melancarkan aksi-aksi politik, serta memanfaatkan bonafiditas lembaga-lembaga agama untuk membangun "publik opini" bahwa penguasa adalah pendukung moralitas, untuk mendapat dukungan rakyat. Masyarakat perlu diberi hiburan dengan pelbagai pertunjukan kesenian dan kegiatan olahraga. Bila kondisi-kondisi sosial-politik semakin gawat karena munculnya kekuatan-kekuatan

oposisi, maka diberlakukan keadaan darurat perang dan hukum-hukum peperangan. (Niccolo Machiavelli dalam Sastrapratedja & Parera, (1991). Selain legitimasi pada masyarakat sebagai pemeran utama pada sebuah negara, senator atau bangsawan sebagai wakil rakyat setempat juga harus dipastikan memiliki legitimasi terhadap pemerintahan yang sedang berlangsung di sisi lain sang aggressor menempati tempat yang berhasil mereka kuasai mereka merasakan bahwa mereka kesulitan untuk berinteraksi dengan rakyat yang ia pimpin dan berakhir menggunakan siasat propaganda patriotic untuk mendapatkan legitimasi masyarakat secara luas dan hal ini sejalan dengan pendapat Niccolo Machiavelli dalam buku yang sudah dialih Bahasa Indonesia berjudul **Sang Penguasa**, kutipan tersebut berbunyi “Dalam rangka meningkatkan vitalitas masyarakat secara keseluruhan, ahli propaganda akan memanfaatkan patriotisme sebagai instrumen untuk mencapai tujuan. Patriotisme dapat ditingkatkan menjadi sejenis "agama baru".” (Sastrapratedja & Parera, 1991)

Hegemoni bagi Gramsci adalah sebuah konsep politik yang dikembangkan untuk menjelaskan (mengingat sifat kapitalisme yang eksploitatif dan menindas) tidak adanya revolusi sosialis pada demokrasi kapitalis Barat. Konsep hegemoni digunakan oleh Gramsci (2009) untuk mengacu pada kondisi dalam proses di mana kelas dominan (beraliansi dengan kelas atau kelas pecahan lainnya) tidak hanya memerintah masyarakat tetapi memimpinnnya melalui pelatihan 'intelektual dan kepemimpinan moral sehingga pada anime overlord ini ada beberapa kelas yang terafiliasi kepada aggressor contohnya selain aggressor itu sendiri ada kelas masyarakat menengah kapitalis dan sosialis di dalamnya sehingga cukup tergambarkan dengan Hegemoni Gramsci.

Dalam teori Gramsci, membuat perbedaan antara intelektual organik dan tradisional. Gramsci (2022: 131), mengatakan intelektual organik sebagai organisator politik dari kelas sosial fundamental tertentu. Dimana dalam film tersebut ada pergolakan dari kaum intelektual tua yang sebagai pengamat dunia tersebut yaitu kaum naga dari Kerajaan Teokratis yang dalam teori Gramsci kaum intelektual selalu menjadi perlawanan terhadap aneksasi yang dilakukan terhadap aggressor. Dalam anime tersebut secara jelas dan gamblang terjadi pertarungan antara pihak aggressor dan penghuni tetap dunia tersebut walau awalnya ia hanya menjadi pengamat

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kategorisasi Pesan Politik mengenai Hegemoni, Legitimasi, dan Propaganda yang dimiliki oleh film animasi *overlord*, memiliki pesan yang cukup eksplisit terhadap politik. Pesan tersebut berkaitan erat dengan bagaimana mendapatkan legitimasi dan kepercayaan rakyat serta bagaimana cara mendominasi dan mendapatkan hegemoni atas sebuah kekuasaan, tidak lupa bagaimana propaganda itu dilancarkan untuk mendapatkan dominasi dan hegemoni tersebut sehingga hegemoni tercipta dengan legitimasi rakyat yang cukup kepada penguasa. Kategorisasi pesan politik yang dihadirkan menjadi beberapa poin diantaranya yaitu bagaimana menjadi penguasa yang baik, bagaimana propaganda dilancarkan untuk mem-framing diri menjadi lebih baik di mata rakyat dan bagaimana hegemoni tercipta beserta dominasi apa yang terjadi, menjadi isi dalam pesan tersebut. Kategori Legitimasi apa yang dibutuhkan untuk dipercaya oleh rakyat, bagaimana mensiasati legitimasi tersebut, seperti apa sosok yang diidamkan oleh masyarakat dari lubuk hati mereka. Pesan politik yang disajikan dalam film yang dibawakan oleh karakter utama merupakan pesan yang cukup berapi api akan tetapi tetap dingin dalam segi perencanaan sehingga pesan tersebut merasa sempurna sehingga baik bagi seseorang yang ingin belajar mengenai politik dan bagi seseorang yang ingin mengetahui filsafat perpolitikan.

4.2 Saran

Penelitian ini pasti memiliki kekurangan didalamnya diantaranya saat melakukan penelitian, ini peneliti kesulitan mengidentifikasi beberapa aspek visual dikarenakan minimnya pengalaman peneliti dalam meneliti di bidang ini. Hal ini memungkinkan untuk mendapatkan ide dan penelitian lanjutan mengenai hal tersebut untuk kedepanya, baik dengan topik yang sama atau dengan topik dan pembahasan yang berbeda dari peneliti saat ini. Sehingga penelitian ini dapat menjadi lengkap dengan penelitian berikutnya yang dilakukan setelah jurnal penelitian ini diselesaikan oleh peneliti. Peneliti ingin ada yang dapat memberikan sudut pandang lain dari apa yang peneliti tulis saat ini.

PERSANTUNAN

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia yang tidak terhingga untuk para hamba-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan naskah publikasi saya, terimakasih kepada kedua orang tua saya Bapak Heru Budi P dan Ibu Widyananti Lestari yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini, tak lupa juga berterimakasih kepada Ibu Yanti Haryanti, S.Pd., M.A. sebagai Dosen Pendamping saya yang telah membantu dan membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini, mohon maaf apabila saya masih sering merepotkan Ibu dari awal hingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

III. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J. (2009). *Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)*.
- Albarikah, K. R. (2017). Pesan Moral Dalam Film Trash. *Jurnal Ilmu Komunikasi UMS*.
- Aminulloh, A. (2015). *Pengaruh Pemberitaan Media Massa Tentang Skandal Korupsi Kader Partai Demokrat Terhadap Pencitraan Partai Demokrat Menjelang Pemilu 2014*.
- Andrianti, N. (2015). Peran Media Massa Nasional Dalam Politik Internasional. *Informasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 45(1), 43–55.
- Budiardjo, M. (2008). *Dasar-Dasar Politik*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bungin, B. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. RajaGrafindo Persada.
- Hasibuan, A. (2020). Hegemoni Kebudayaan Jepang dalam Novel Joseito Karya Dazai Osamu. *JANARU SAJA Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, 9(2), 28–40.
- Ikhsano, A., & Stellarosa, Y. (2015). The Resistance of Hollywood Movie Hegemony in Indonesia: Gramscian Analysis on Indonesian Tax of Imported Movies. *TIKJ Journal of Film, Media and Communication*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.17501/jfmc.2448-9328.1.1102>
- Indrayani, I., & Erawati, D. (2021). HEGEMONI TIONGKOK ATAS SUNGAI MEKONG DAN PENGARUHNYA TERHADAP NEGARA DI BAGIAN HILIR: KAMBOJA, LAOS, THAILAND, VIETNAM. *Ilmu Dan Budaya*, 42(1).
- Juan, Z. (2019). The Political Messages Embodied in Marvel's Film Black Panther. *Journal of Literature and Art Studies*, 9(7), 784–789. <http://dx.doi.org/10.17265/2159-5836/2019.07.013>
- Oktaviani, J., Puja, T., Universitas, P., & Yani, J. A. (2019). Model Negara Kekuasaan: Orde Baru dalam Tinjauan Pemikiran Hobbes dan Niccolo Mach-iavelli. In *Indonesian Perspective* (Vol. 4, Issue 2).
- Oktavianus, H. (2015). Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di Dalam Film Conjuring. *Jurnal E-Komunikasi (Universitas Kristen Petra, ID)*, 3(2), 1–12.
- Pertiwi, M., Ri'aeni, I., & Yusron, A. (2020). Analisis Resepsi Interpretasi Penonton terhadap Konflik Keluarga dalam Film “Dua Garis Biru.” *Jurnal Audiens*, 1(1). <https://doi.org/10.18196/ja.1101>
- Rajabi, E. (2020). Typography as a regime of reading/looking in Toni Morrison's The Bluest Eye (1970). *Cogent Arts and Humanities*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2020.1811580>
- Roberts, M., & Pettigrew, S. (2007). A thematic content analysis of children's food advertising. *International Journal of Advertising*, 26(3), 357–367. <http://dx.doi.org/10.1080/02650487.2007.11073018>
- Sartika, E. (2014). Analisis isi Kualitatif Pesan Moral Dalam Film Berjudul “KITA VERSUS KORUPSI.” *EJournal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 63–77.
- Sastrapratedja, M., & Parera, F. M. (1991). *SANG PENGUASA : Surat Seorang Negarawan kepada Pemimpin Republik*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Siregar, A. (2000). Media Pers dan Negara : Keluar dari Hegemoni. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 4(2).
- Tabroni, R. (2012). *Etika Komunikasi Politik dalam Ruang Media Massa*.
- Taufiq, F., & Utama, Lalu. W. (2018). Hegemoni Amerika Serikat Terhadap Arah Kebijakan Arab Saudi dalam Konflik Yaman Pasca Arab Spring 2011 - 2017. *Kajian Timur Tengah (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, ID)*, 27(1), 10.
- Wahid, U., & Agustina, S. (2021). Strukturasi proses produksi film horor Pengabdian Setan: Perspektif ekonomi politik. *ProTVF*, 5(1), 80–100.

- Wahyuni, H. I. (2000). Relasi Media-Negara-Masyarakat dan Pasar Dalam Era Reformasi. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 4(2).
- Widjaja. (2008). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. PT BUMI AKSARA.
- Wonderly, M. (2009). Children's film as an instrument of moral education. *J. Moral Educ*, 38, 1–15. <https://doi.org/10.1080/03057240802601466>
- Zaenudin Ali, Z. (2017). PEMIKIRAN HEGEMONI ANTONIO GRAMSCI (1891-1937) DI ITALIA. In *YAQZHAN* (Vol. 3, Issue 2). <http://www.Fisipunsil.blogspot.com/2013/05/bentuk-bentuk->