

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa sekarang, kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi berlangsung dengan sangat cepat. Salah satu bentuk perkembangan yang paling menonjol adalah hadirnya media sosial dan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)*. Media sosial kini telah menjadi unsur yang tidak terpisahkan dari kehidupan banyak orang di era digital. Platform seperti *YouTube*, *TikTok*, *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter* digunakan untuk komunikasi, mengakses berbagai informasi, dan hiburan.¹ Media sosial memberikan banyak dampak positif bagi kehidupan, namun banyak juga dampak negatif dari media sosial. Salah satunya yaitu memberikan kenyamanan palsu yang menyebabkan kecanduan.²

Menurut laporan dari *Digital 2025 Global Overview*, tercatat bahwa 98,7% penduduk Indonesia yang berusia 16 tahun ke atas mengakses internet melalui ponsel. Indonesia bahkan menempati peringkat pertama di dunia sebagai negara dengan persentase pengguna internet lewat ponsel tertinggi. Selain itu, durasi penggunaan internet harian masyarakat

¹ Akmal, *Lebih Dekat Dengan Industri 4.0*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019),16.

² Naufal Firdaus Basri, Sunarko, dkk, Hubungan Kecanduan Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Keperawatan Magelang Poltekkes Kemenkes Semarang, *Jurnal PSIMAWA Diskursus Ilmu Psikologi dan Pendidikan* vol.6, no.1(Juni 2023): 60.

Indonesia juga tergolong tinggi, dengan rata-rata mencapai 7 jam 22 menit setiap hari.³

Berdasarkan data di atas, penulis melihat bahwa masyarakat Indonesia terutama gen.z dan gen. alfa semakin tidak bisa lepas dari internet dan media sosial terutama melalui ponsel. Kebanyakan waktu digunakan untuk *screen time* (scrolling media social, bermain game, dan lain sebagainya) dengan alasan mencari hiburan dan mengisi waktu kosong. Tanpa disadari, kehadiran teknologi melalui sosial media telah membuat kebanyakan orang terutama generasi sekarang telah terjebak dalam tembok kenyamanan digital yang memberikan kesenangan semu tanpa menyadari kehidupan nyata yang lebih kompleks. Penggunaan media sosial yang berlebihan telah membentuk ruang nyaman (*comfort zone*). Jadi meski pun perkembangan iptek semakin pesat, namun dampak negativenya tidak bisa terelakkan jika orang hanya focus pada kenyamanan instan yang tidak memberi perkembangan. Bahkan sebenarnya kondisi ini disadari namun tidak ada usaha untuk keluar karena merasa lebih nyaman berada di dalamnya.

Teori Alegori Gua Plato, yang dijelaskan dalam karya "*Republic*", menggambarkan manusia sebagai tahanan yang terikat di dalam gua gelap sejak lahir. Mereka hanya melihat bayangan-bayangan di dinding gua yang dihasilkan oleh objek di luar, yang mereka anggap sebagai kenyataan sejati.

³ CNBC Indonesia, "*Indonesia Kini Nomor 1 di Dunia, Warga RI Sudah Kecanduan Parah*", <https://www.cnbcindonesia.com> (diakses 6 Desember 2025).

Mereka hanya melihat bayangan-bayangan di dinding gua yang dihasilkan oleh objek di luar, yang mereka anggap sebagai kenyataan sejati. Alegori ini melambangkan bagaimana manusia sering terperangkap dalam dunia ilusi (dunia maya) dan enggan keluar dari zona nyaman, meskipun ada kenyataan yang lebih luas dan benar di luar sana. Dalam data di atas, masyarakat Indonesia khususnya Generasi Z dan Alfa digambarkan sebagai tahanan di Gua Plato. Ponsel dan internet berperan sebagai "gua" modern, di mana mereka menghabiskan rata-rata 7 jam 22 menit per hari untuk aktivitas seperti scrolling media sosial, bermain game, atau mencari hiburan instan. Konten-konten ini (seperti postingan, video viral, atau game) adalah "bayangan" yang mereka anggap sebagai realitas utama, memberikan kenyamanan instan untuk mengisi waktu kosong. Meskipun perkembangan teknologi IPTEK pesat, fokus pada hiburan ini menghasilkan dampak negatif seperti ketergantungan, pengurangan interaksi sosial secara nyata, atau stagnasi perkembangan pribadi yang mirip dengan bagaimana bayangan di gua menutupi dunia luar yang lebih substansial.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengangkat salah satu serial anime terpopuler yaitu serial *Attack On Titan*(AOT) untuk melihat relevansi antara kedua situasi (isu sekarang dengan kisah dalam serial AOT) dengan menganalisis simbol-simbol yang sekiranya memiliki kesamaan makna dengan menggunakan alegori gua Plato. Sebelum lebih dalam, kita perlu tahu bahwa serial anime termasuk kedalam tayangan yang merupakan salah

satu karya dari bidang manajemen komunikasi dengan menyampaikan pesan melalui media yang dikemas semenarik dan sekreatif mungkin.⁴ Bagi sebagian orang serial anime hanya sebatas kartun tontonan anak kecil yang sekedar mengibur tanpa ada nilai akademis. Namun tidak demikian bagi para penggemar Anime. Serial anime justru menjadi tontonan bagi semua kalangan termasuk orang dewasa. Karena sesungguhnya setiap serial anime memiliki tema-tema menarik yang di dalamnya mengangkat isu-isu terkait problem di dunia nyata seperti filsafat, politik, sejarah, diskriminasi, genosida, dan masih banyak lagi yang tentunya ini tidak akan dipahami oleh anak kecil. Oleh sebab itu, penulis menilai bahwa serial anime ini layak dan menarik untuk dikaji secara akademis. Selain itu, secara pribadi peneliti juga menyukai serial anime tersebut, sehingga penelitian ini memberikan kepuasan tersendiri dalam proses pelaksanaannya.

Penulis melihat relevansi antara isu tentang generasi sekarang yang berada dalam “tembok keyaman” media sosial melalui analogi tema sentral AOT dimana manusia hidup di balik tembok raksasa yang mengisolasi mereka dari dunia luar. Serial ini mengisahkan tentang seorang anak bernama Eren Yaeger, yang merupakan karakter utama. Ia lahir, tumbuh dan besar di Distrik Shiganshina yang terletak di dalam tembok Maria. Eren tumbuh menjadi pribadi yang pemberani dan nekat. Bahkan tanpa diajari

⁴ M. Tolabul Hilmi, “Analisis Nilai Pendidikan Serial Anime “One Piece” dalam Perilaku Belajar Peserta Didik di MTs Riyadhul Tanjung Barat, *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Hukum* Vol.3, no 3 (Agustus 2025): 1446.

oleh ayah dan ibunya, Eren sudah mampu berpikir bahwa jika mereka hanya hidup tanpa berjuang dan memiliki damai dalam dinding, mereka tidak ada bedanya dengan binatang ternak. Tak hanya itu, Eren juga memiliki tekad dan keinginan untuk mengetahui seperti apa kehidupan di luar dinding. Keinginannya itu dilandasi dengan tekad yang kuat dalam dirinya untuk tidak meyakini pengorbanan orang-orang yang telah mati, terutama ibunya. Ia sendiri menyaksikan bagaimana ibunya dimakan oleh titan ketika terjadi insiden jebolnya dinding Maria oleh para titan yang mewaskan 10.000 orang. Karena insiden inilah Eren semakin bertekad dan bersumpah untuk membunuh seluruh titan sampai tak tersisa. Hal menarik dari serial ini adalah bagaimana cara pandang Eren (tokoh utama) dalam melihat dunia di mana ia tinggal sebagai sangkar atau kandang, dinding yang dianggap sebagai pelindung dan memberikan rasa aman malah membuatnya seperti ternak yang terkurung. Hidup nyaman di dalam dinding hanya strategi para penguasa untuk memanipulasi rakyat. Ingatan mereka dihapus bahkan mereka didoktrin bahwa tidak ada kehidupan di luar tembok, semua manusia telah mati dan manusia yang tersisa hanyalah mereka yang saat ini ada di dalam tembok.

Itulah sebabnya dibutuhkan penelitian ilmiah untuk merefleksikan persoalan sebagaimana yang telah dipaparkan di atas dan secara khusus, penulis merasa bahwa dalam lingkup penulis di IAKN Toraja, masih relatif sedikit literatur yang membahas mengenai media sastra modern terkhusus

serial anime sebagai alternatif akademik. Dengan itu, penelitian ini sekaligus sebagai sarana bermisi dalam bentuk yang berbeda, yaitu menemukan nilai-nilai di balik sebuah serial anime yang dapat mengubah pola pikir dan tindakan pembaca dan akan menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kepustakaan.

Pada bagian ini, penulis akan mereview penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas tentang serial *Attack On Titan*. Tujuannya ialah untuk membedakan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis sendiri.

Pertama, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nada Faradilla dan Hafiz Aziz Ahmad dengan judul "*Depictions of Socio-Cultural Elements in the Anime Series Attack On Titan Through Content Analysis Method*" bertujuan untuk mengkaji bagaimana unsur-unsur sosial dan budaya divisualisasikan serta seberapa sering tema-tema tersebut muncul dalam anime *Attack On Titan*. Selain itu, penelitian ini juga berupaya menjelaskan keterkaitan antara representasi tersebut dengan kondisi serta isu sosial budaya, baik di Jepang maupun dalam konteks global. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dan menggunakan metode analisis isi untuk menelaah berbagai elemen sosial budaya yang ditampilkan beserta frekuensi kemunculannya. Dalam proses analisis, peneliti menerapkan Model Tahap Pengembangan Kategori Induktif Mayring, yaitu pendekatan induktif untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan unsur-unsur sosial budaya dalam anime tersebut. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa *Attack On Titan* secara efektif memanfaatkan simbolisme untuk menggambarkan budaya dan realitas sosial budaya Jepang.⁵

Berikutnya, skripsi dari Serena Martin yang berjudul “Untuk Anak Laki-Laki Yang Mencari Kebebasan: Filsafat Kebebasan dan Teori Sosial dalam Attack On Titan”. Penelitian ini membahas berbagai konsep filosofis yang digambarkan dalam anime, seperti siklus perang, kebebasan, teori kontrak sosial, dan tanggung jawab moral dan etika. Dalam penelitian ini penulis mengeksplorasi dua ide filosofis teori kebebasan dan kontrak sosial dan menganalisis bagaimana anime menafsirkan berbagai ide filsuf Barat Hobbes, Locke, Rousseau, Kant, Hegel, dan Nietzsche tentang ide-ide tersebut. Jadi, anime ini bukan sekadar kisah sederhana tentang kelangsungan hidup umat manusia, tetapi narasi filosofis yang mengacu pada para pemikir Barat untuk memahami kodrat manusia, keinginannya akan kebebasan, dan keberhasilan kebebasan dalam kontrak sosial. Penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa Attack on Titan bukan hanya hiburan tetapi juga cerita filosofis mendalam yang memaksa penonton untuk bergulat dengan hakikat kebebasan dan kebutuhan "pedang ganda" versus bahaya kontrak sosial.⁶

⁵ Nada Faradilla, Hafiz Aziz Ahmad, “Depictions of Socio-Cultural Elements in the Anime Series Attack On Titan Through Content Analisis Method”, *Jurnal Satwika Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial* Vol. 7, no.2 (Oktober 2023): 469.

⁶ Serena Martin, “Untuk Anak Laki-Laki Yang Mencari Kebebasan: Filsafat Kebebasan dan Teori Sosial dalam Attack On Titan”(Skripsi, Universitas Scranton, 2025)

Terakhir, artikel yang ditulis oleh Yohannes Novaldi Tampubolon dan Sholihun Abidin berjudul “Representasi Latar Belakang Konflik Serangan Titan di Anime Seri Pada Nazi dan Yahudi” membahas kemiripan antara konflik dalam Attack on Titan dengan peristiwa sejarah umat manusia pada masa Perang Dunia II. Kesamaan tersebut terutama terlihat pada situasi ketika Nazi berkuasa di Jerman sejak tahun 1933, yaitu periode awal pendirian kamp konsentrasi atau ghetto yang digunakan untuk memisahkan dan menahan orang Yahudi, kelompok oposisi politik, serta pihak-pihak yang dianggap lebih rendah, seperti kaum homoseksual, orang Roma (Gipsi), beberapa kelompok bangsa Slavia seperti Rusia dan Polandia, serta penyandang disabilitas.⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana latar belakang konflik antara Nazi dan Yahudi direpresentasikan dalam serial anime Attack on Titan. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan analisis semiotik. Peneliti menelaah secara mendalam sepuluh potongan adegan dari anime Attack on Titan sebagai objek kajian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan studi pustaka, sementara proses analisis mengikuti model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara anime

⁷ Yohannes Novaldi Tampubolon dan Sholihun Abidin, “Representasi Latar Belakang Konflik Nazi dan Yahudi pada Serial Anime Attack On Titan, *SCIENTIA JOURNAL: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*

Attack on Titan dan peristiwa sejarah yang melibatkan Nazi dan Yahudi, di mana dialog serta adegan dalam anime tersebut dapat dipahami sebagai representasi peristiwa sejarah nyata melalui pendekatan semiotik Roland Barthes.⁸

Terdapat beberapa artikel google yang membahas tentang hubungan antara *Attack On Titan* dengan alegori gua Plato namun fokus bahasannya berpusat pada Sejarah dan Pendidikan. Penulis belum menemukan penelitian yang fokus masalahnya sama atau mirip dengan yang penulis angkat dalam penelitian ini. Dibandingkan dengan ketiga penelitian dan artikel-artikel di atas, penelitian ini memiliki perbedaan. Penulis mengangkat fokus masalah dan konteks yang berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu kehadiran teknologi terutama media sosial dan kecerdasan AI menjadi tembok yang mengisolasi generasi digital dalam keamanan. Meskipun dalam beberapa artikel menggunakan teori yang sama yaitu alegori gua Plato, namun dihubungkan dengan konteks masalah yang berbeda.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana relevansi antara alegori gua Plato dengan simbol-simbol utama dalam serial anime *Attack on Titan* dan isu kecanduan media sosial, serta apakah analisis simbol-simbol tersebut dapat memberikan wawasan filosofis untuk memahami dan mengatasi masalah kecanduan di kalangan generasi Kristen?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengidentifikasi serta menganalisis relevansi simbol-simbol utama dalam serial anime AOT dengan menggunakan teori Gua Plato yang

⁸ Ibid.

memiliki kesamaan makna dengan "tembok kenyamanan" digital, serta menjelaskan bagaimana narasi dan symbol-simbol dalam *Attack on Titan* dapat dijadikan analogi untuk mendorong motivasi keluar dari zona nyaman digital.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memperluas cakrawala pemahaman tentang penerapan filsafat klasik, khususnya alegori Gua Plato, dalam konteks budaya pop modern. Dengan menggabungkan pemikiran Plato dan teologi Kristen kontemporer melalui narasi *Attack on Titan*, penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam melihat bagaimana teori filsafat masih relevan dalam menjawab krisis eksistensial generasi masa kini. Ini dapat memperkaya literatur akademik interdisipliner di bidang filsafat, teologi, dan kajian budaya.

2. Manfaat Dalam Bidang Akademik

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian interdisipliner antara filsafat, dan budaya populer atau peneliti lain yang ingin mengkaji bagaimana narasi populer seperti anime bisa dijadikan bahan refleksi akademik dan spiritual. Penelitian ini juga mendorong pendekatan kontekstual dalam pembelajaran filsafat dan agama, khususnya bagi generasi digital.

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan memberi kesadaran kepada generasi muda Kristen akan pentingnya keluar dari zona nyaman yang dibentuk oleh teknologi, budaya instan, dan kenyamanan semu. Melalui pendekatan naratif yang familiar dan reflektif, penelitian ini bisa menjadi sarana edukatif dan transformasional dalam membentuk pola pikir kritis, spiritualitas yang sehat, dan kesadaran hidup yang lebih autentik dalam menghadapi realitas zaman. Penulis berharap dapat membantu generasi muda untuk memahami pentingnya keluar dari zona nyaman dalam konteks pertumbuhan iman dan kehidupan, memberikan inspirasi agar lebih berani menghadapi tantangan dalam kehidupan rohani dan sosial dan membantu dalam membentuk pola pikir yang kritis terhadap kenyamanan duniawi.

E. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN : Berisi tentang latar belakang masalah, kajian terdahulu, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI : Membahas teori-teori yang relevan seperti: Sekilas tentang Plato, definisi serial, gambaran umum serial AOT, siapa itu generasi Kristen?, serta konsep zona nyaman.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN : Menjelaskan metode penelitian yang digunakan, jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN : Memaparkan temuan dari penelitian yang dilakukan, meliputi: Analisis alegori gua Plato, analisis simbol-simbol utama serial AOT, tahap-tahap alegori dalam plot serial, paralel tema-tema utama alegori gua plato dan AOT serta relevansi dan wawasan filosofis alegori gua dalam AOT bagi generasi Kristen dalam memahami dan mengatasi zona nyaman akibat kecanduan media sosial.

BAB V: PENUTUP : Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya atau implikasi praktis bagi pembaca, khususnya generasi Kristen masa kini.