BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Serial animasi Jepang atau yang lebih dikenal dengan sebutan anime telah berkembang menjadi salah satu bentuk komunikasi massa paling berpengaruh secara global. Berbeda dari pandangan tradisional yang menganggapnya sekadar hiburan usia belia, banyak anime modern kini memuat dimensi naratif, filosofis, serta psikologis yang teramat kompleks. Kondisi ini menjadikan anime bukan sekadar produk budaya populer, melainkan teks komunikasi yang mencerminkan dinamika sosial dan psikologis masyarakat modern. Dalam konteks komunikasi massa, anime berfungsi sebagai ruang representasi sosial di mana ideologi, identitas, beserta emosi manusia dikonstruksi sekaligus dinegosiasikan melalui narasi visual dan simbolik (Zafira dkk., 2022).

Relevansi anime dalam kajian ilmu Komunikasi dapat ditemukan pada kemampuannya membentuk persepsi serta perilaku sosial penonton. Fenomena ini tampak di berbagai negara, termasuk Indonesia dan Nepal, di mana ragam simbol dari anime seperti One Piece telah digunakan sebagai representasi aspirasi dan identitas kolektif. Kasus pengibaran bendera bajak laut Mugiwara pada aksi demonstrasi publik memperlihatkan bahwa khalayak tidak sekadar mengonsumsi narasi fiksi, melainkan ikut menginternalisasi nilai yang muncul di dalamnya (Febriyanti dkk., 2025). Realitas tersebut membuktikan bahwa anime telah melampaui fungsi hiburan murni dan memegang peran krusial sebagai teks budaya yang memengaruhi konstruksi identitas, rasa kepemilikan, serta ekspresi sosial khalayak global. Anime kini menjelma menjadi medan penting bagi kajian ilmu komunikasi guna memahami bagaimana narasi fiktif beroperasi dalam membentuk makna dan relasi emosional di tengah masyarakat.

Salah satu karya menonjol dalam diskursus ini adalah *Shingeki no Kyojin* atau *Attak on Titan*. Karya Hajime Isayama ini diakui secara luas atas

kedalaman naratif serta kekuatan psikologisnya. Mengisahkan perjuangan umat manusia yang bertahan di balik tembok raksasa dari ancaman makhluk humanoid pemakan manusia, anime ini menampilkan dinamika trauma, ketakutan eksistensial, dan ambiguitas kemanusiaan melalui karakter sentral seperti Eren Yeager, Mikasa Ackerman, Armin Arlert, hingga Zeke Yeager. Pengalaman traumatis akibat tragedi kehancuran Tembok Maria menjadi titik balik yang menginisiasi krisis psikologis berkepanjangan pada para tokoh tersebut.

Alasan utama yang membedakan Attack on Titan dari anime populer lainnya, seperti Naruto atau One Piece, adalah cara anime ini menggambarkan kegagalan interaksi sosial. Pada mayoritas anime arus utama, konflik sering kali diselesaikan melalui persuasi moral atau diplomasi kata-kata (*dialogue-based resolution*). Sebaliknya, Attack on Titan menampilkan realitas yang lebih suram, di mana komunikasi logis justru hancur akibat tebalnya trauma dan kebencian masa lalu. Karya fiksi ini memberikan gambaran yang sangat realistis mengenai bagaimana komunikasi manusia bisa terhenti atau gagal total (*communication breakdown*) ketika mereka dikuasai oleh rasa takut yang luar biasa.

Selain itu, berbeda dengan anime psikologis yang umumnya berfokus pada trauma perorangan (seperti kehilangan keluarga atau perundungan), Attack on Titan menempatkan karakternya pada situasi krisis global yang mengancam nyawa. Dalam kajian psikologi eksistensial, situasi ini disebut sebagai "kondisi batas" (*boundary situations*). Ancaman pemusnahan massal (*The Rumbling*) menempatkan seluruh karakter di bawah tekanan mental yang ekstrem. Dalam situasi yang sangat genting tersebut, tidak ada lagi ruang untuk obrolan basa-basi. Karakter dipaksa untuk menurunkan pertahanan ego mereka dan melakukan keterbukaan diri (*self-disclosure*) secara jujur sebagai satu-satunya cara untuk bertahan secara mental.

Alasan terakhir yang memperkuat pemilihan serial ini adalah dinamika dari tiga karakter utamanya: Eren Yeager, Mikasa Ackerman, dan Armin Arlert. Jika karya fiksi lain biasanya hanya menonjolkan satu bentuk penderitaan pada

tokoh utamanya, ketiga karakter ini justru menampilkan pola koping komunikasi yang sangat lengkap. Meskipun mereka tumbuh dari pengalaman masa lalu yang sama, ketiganya menunjukkan mekanisme pertahanan diri yang berbeda-beda,yaitu melalui sikap agresif, tertutup (represif), dan penuh perhitungan (strategis). Kelengkapan variasi gaya komunikasi antarpribadi di tengah krisis inilah yang menjadikan Attack on Titan sangat ideal dan kaya makna untuk diteliti menggunakan Teori Penetrasi Sosial.

Serial ini tidak hanya mendulang kesuksesan komersial, melainkan juga meraup pengakuan internasional melalui berbagai penghargaan prestisius. Pada tahun 2025, Attak on Titan menerima penghargaan *"The First Ever Global Impact Award"* dalam ajang Crunchyroll Anime Awards. Penghargaan kategori baru ini didedikasikan bagi karya visioner yang dinilai memiliki determinasi besar terhadap budaya global serta meninggalkan jejak afektif mendalam di hati penonton (Animehunch, 2025). Berbeda dengan penghargaan populer lain yang berfokus pada aspek teknis animasi, Global Impact Award menekankan dimensi kultural dan emosional. Attak on Titan diakui secara aklamasi atas kemampuannya memicu percakapan global mengenai identitas, kebebasan, serta beban moral kemanusiaan.

Keputusan Crunchyroll untuk menyematkan gelar perdana ini kepada Attak on Titan membawa makna simbolik yang amat kuat. Selama lebih dari satu dekade masa penayangannya, serial ini telah membangun basis audiens internasional yang sangat masif, menjangkau lintas batas budaya maupun bahasa. Laporan resmi Crunchyroll Anime Awards 2025 menunjukkan rekor partisipasi lebih dari 51 juta suara dari penonton di seluruh penjuru dunia, sebuah metrik yang merepresentasikan posisi Attak on Titan sebagai fenomena komunikasi global (Sony, 2025). Penyelesaian seri melalui The Final Chapters dianggap sebagai puncak katarsis narasi yang berhasil mempertahankan kedalaman tema psikologis sepanjang perjalanan produksinya (Sportskeeda, 2025).

Penghargaan ini sekaligus mengukuhkan pergeseran paradigma dalam memandang anime sebagai medium komunikasi budaya lintas batas.

Paradigma lama yang membatasi anime sebagai tayangan lokalis Jepang telah dipatahkan. Attak on Titan membuktikan bahwa medium ini mampu beroperasi sebagai bahasa simbolik universal yang menjembatani empati lintas bangsa (Polygon, 2025). Guna memvalidasi relevansi penghargaan tersebut dalam ranah sosiologi komunikasi massa, peneliti mengeksekusi pra riset eksploratif terhadap berbagai platform digital guna mengamati diskursus publik yang lahir dari tayangan ini.

Tinjauan pada ruang digital memperlihatkan bahwa topik yang didiskusikan oleh audiens tidak semata berfokus pada estetika aksi atau alur cerita. Di berbagai kanal YouTube yang menyajikan analisis durasi panjang, Attak on Titan kerap beroperasi sebagai pintu masuk bagi audiens untuk membedah tema krusial yang melampaui dunia fiksionalnya. Diskursus bergerak merambah ranah trauma kolektif, moralitas peperangan, nihilisme, hingga pergulatan eksistensial. Fenomena ini mendemonstrasikan bahwa audiens Attak on Titan bertindak sebagai partisipan aktif dalam pembentukan makna, menegosiasikan posisi moral mereka melalui tafsir personal terhadap trauma yang dialami para karakter.

Wujud refleksi kritis ini terekam jelas pada kolom komentar video milik kanal @Ngelantur Indonesia, di mana pengguna dengan nama akun @vandfandia menulis:

> *"Anime ini (Shingeki No Kyojin) gambaran paling logis umat manusia di dunia nyata. Jadi selama ada manusia, mustahil ada perdamaian. Memang seperti itulah nyatanya. Teman jadi lawan, lawan jadi teman, saudara jadi musuh, musuh jadi saudara. Dari awal penciptaan manusia, pasti berselisih."*

Kutipan tersebut menandakan kemunculan proses perenungan filosofis mendalam terhadap struktur narasi Attak on Titan. Pengguna tidak melihatnya sekadar sebagai tontonan fantasi, melainkan sebagai alegori realistis mengenai repetisi konflik dan siklus kekerasan. Pandangan ini menyoroti kapabilitas serial tersebut dalam menggugah kesadaran audiens untuk merefleksikan absurditas upaya manusia dalam mencapai perdamaian mutlak.

Pada kanal yang sama, pengguna lain dengan nama akun @farhanbaiquni186 menarik benang merah antara makna simbolik serial tersebut dengan konteks geopolitik dunia nyata, khususnya konflik Israel-Palestina. Ia menulis:

"Lu kebayang gak, anak kecil Palestina ngeliat ibunya mati dibunuh sama tentara Israel. Kebayang kebencian si anak ini terhadap tentara Israel dan sekutunya yaitu Amerika dan negara Barat. Kalau dia besar gak menutup kemungkinan dia bakal hancurkan negara-negara itu kayak di Rumbling ini."

Tanggapan tersebut memperlihatkan bagaimana audiens menggunakan *Attak on Titan* sebagai metafora emosional guna mengurai kompleksitas trauma lintas generasi. Penyandingan peristiwa apokaliptik Rumbling dengan realitas kekerasan di dunia nyata menyingkap fakta bahwa fiksi mampu menjadi sarana empatik bagi khalayak untuk menyalurkan ketidakberdayaan mereka terhadap tragedi kemanusiaan.

Diskursus serupa bergulir pada kanal Remotivi melalui rilis video berjudul *"Attak on Titan dan Generational Trauma | Ayam Pop"*. Hadirnya ulasan dari Remotivi menjadi temuan akademis yang sangat menarik. Kanal ini pada dasarnya merupakan lembaga studi pemantauan media yang dibentuk di Jakarta pada tahun 2010 guna mengadvokasi isu sosial dan etika penyiaran, bukan platform pengulas budaya pop. Keputusan Remotivi untuk membedah Attak on Titan membuktikan bahwa anime ini memiliki lapisan tematik yang memaksa para analis wacana media untuk ikut turun tangan, terutama terkait representasi trauma lintas generasi.

Dalam bagian epilog video pada menit 07.06, narator Remotivi menyampaikan konklusi analitis:

"Kita dapat menikmati Attak on Titan sebagai tayangan dalam berbagai lapisan, lapisan hiburan penuh aksi, filosofi atas perang dan masyarakat, atau bahkan psikologi dan kesehatan mental. Kita juga bisa melihat Attak on Titan dalam wujud aslinya, sebagai kisah coming of age khas shonen. Attak on Titan menunjukkan kepada kita bahwa menjadi dewasa tidak hanya tentang cara dunia bekerja. Menjadi dewasa juga merupakan upaya kita untuk berdamai dengan trauma masa lalu."

Bingkai interpretatif tersebut memperkaya perspektif penonton dalam merespons luka psikologis para tokoh fiksi. Proses kedewasaan tidak lagi dilihat sekadar sebagai perkembangan fisik, melainkan sebagai upaya radikal untuk merekonsiliasi batin dari belenggu trauma. Narasi ini memantik respons audiens di ruang komentar untuk menafsirkan pesan tersebut melalui lensa pengalaman personal. Pengguna dengan nama akun @gilangfajar2481 menuliskan:

> *"Yang unik di Attak on Titan adalah plot disampaikan secara tersirat dari sudut pandang karakter, sehingga penonton dapat merasakan dan ikut masuk ke dalam cerita. Lalu konflik digambarkan secara abu-abu, tidak ada yang benar-benar baik, atau jahat, semua memiliki keyakinan, ideologi, atau alasan kuat untuk mempertahankan pihaknya bahkan hingga saat terjadi peperangan. Hal yang sama juga terjadi pada karakter utama. Satu hal yang pasti, tidak ada pemenang dalam peperangan, semua pihak menanggung kekalahan dan selalu ada yang dikorbankan untuk mencapai keyakinan atau ideologi para karakter."*

Pernyataan di atas merefleksikan tingkat literasi media yang amat tinggi. Ruang digital bertransformasi menjadi arena kontemplasi kolektif di mana publik menafsirkan ulang makna kemanusiaan serta membicarakan krisis eksistensial. *Attak on Titan* beroperasi layaknya cermin naratif yang memantulkan kecemasan dan dilema moral manusia modern. Serial ini menggerakkan proses komunikasi di mana penonton mengeksplorasi makna trauma dan keterbukaan diri (*self-disclosure*) di dalam rutinitas sosial mereka.

Dari kacamata keilmuan komunikasi, fenomena ini menjustifikasi bahwa narasi fiktif mampu memediasi pengalaman kolektif secara terapeutik. Kedalaman konflik psikologis yang ditampilkan menjadikan karya ini sangat relevan untuk dibedah melalui pisau analisis Komunikasi Interpersonal. Trauma yang mendera para tokoh tidak hanya mengendap sebagai unsur penceritaan, melainkan bertransformasi menjadi variabel independen yang merombak total pola keterbukaan diri mereka. Kajian psikologi komunikasi mutakhir merumuskan bahwa trauma masa lalu umumnya melahirkan hambatan keterbukaan diri karena subjek berupaya membangun benteng pertahanan guna menghindari ancaman penolakan sosial (Liao dkk., 2024).

Namun, *Attak on Titan The Last Attack* menghadirkan anomali komunikasi yang teramat krusial. Alih alih tertutup selamanya, situasi krisis apokaliptik justru memaksa para karakter untuk mencari ruang aman psikologis guna mengeksekusi pengungkapan diri yang radikal. Dinamika ini dapat dibedah secara presisi menggunakan *Social Penetration Theory* gagasan Altman dan Taylor, yang meyakini bahwa kedalaman (*depth*) serta keluasan (*breadth*) pengungkapan diri bertindak sebagai penentu kualitas relasi interpersonal. Dalam sebuah riset empiris, Dong dan Cao (2025) menjelaskan bahwa individu dengan luka psikologis ekstrem lazimnya menunjukkan perilaku penghindaran sosial. Fenomena terlucutinya lapisan ego para karakter utama di tengah ancaman kepunahan massal membuktikan bahwa trauma merupakan fenomena komunikasi dinamis yang membutuhkan mekanisme koping komunikatif tingkat tinggi untuk mencapai resolusi.

Kajian akademis terdahulu mengenai *Shingeki no Kyojin* secara mayoritas masih berputar pada analisis ideologi politik, fasisme, dan perebutan kekuasaan (Amrilah Ahmad, n.d.; Yuwono & Anindita, 2024). Pemetaan terhadap literatur yang ada menunjukkan kekosongan riset pada dimensi psikologis dan relasi interpersonal antarkarakter dari sudut pandang komunikasi antarpribadi. Kajian mengenai bagaimana konfrontasi intrapersonal, pelucutan ego, serta validasi emosional direpresentasikan melalui bahasa visual maupun naratif masih sangat minim dilakukan.

Berpijak pada rumpang penelitian tersebut, riset ini bermaksud mengambil lokus pada ranah Analisis Isi Kualitatif dalam paradigma interpretif. Pendekatan ini tidak ditujukan untuk menghitung frekuensi statistik atau menguji hubungan kausalitas sempit, melainkan berfokus pada ekstraksi makna laten dari teks media. Dengan mengaplikasikan Social Penetration Theory sebagai lensa bedah utama, penelitian ini berupaya menyingkap bagaimana krisis eksistensial dikonstruksi melalui mekanisme koping komunikatif. Telaah difokuskan pada bagaimana pemanfaatan ruang psikologis memengaruhi proses pengungkapan diri dalam relasi interpersonal para tokoh sentral. Penelitian ini ditargetkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran

yang solid mengenai kapasitas anime sebagai medium komunikasi afektif yang sanggup merumuskan resolusi trauma kemanusiaan di ranah budaya global.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

a. Bagaimana representasi visual dan naratif mengenai pengalaman traumatis yang dialami oleh karakter Eren Yeager, Mikasa Ackerman, dan Armin Arlert di dalam anime Shingeki no Kyojin?
b. Bagaimana pengalaman traumatis tersebut membentuk pola koping komunikasi pada masing-masing karakter sentral di tengah situasi krisis eksistensial?
c. Bagaimana dinamika keterbukaan diri (*self-disclosure*) karakter dioperasionalkan melalui lensa Teori Penetrasi Sosial sebagai wujud penyelesaian konflik antarpribadi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Membedah representasi visual dan naratif mengenai pengalaman traumatis yang dialami oleh karakter Eren Yeager, Mikasa Ackerman, dan Armin Arlert di dalam anime Shingeki no Kyojin.
b. Memahami proses pembentukan pola koping komunikasi pada setiap karakter sentral di tengah situasi krisis eksistensial akibat pengalaman traumatis.
c. Menafsirkan dinamika keterbukaan diri (*self-disclosure*) karakter melalui lensa Teori Penetrasi Sosial sebagai wujud pencapaian resolusi konflik antarpribadi.

1.4 Manfaat Penlitian

1.4.1 Manfaat Teoretis:

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang Psikologi Komunikasi dan Ilmu Komunikasi Antarpribadi dengan menghadirkan perspektif interpretatif terhadap teori yang selama ini lebih banyak digunakan dalam konteks empiris dunia nyata, yaitu Teori Penetrasi Sosial (*Social Penetration Theory*). Melalui pendekatan Analisis Isi Kualitatif (*Qualitative Content Analysis*), penelitian ini menunjukkan bahwa teori tersebut dapat diterapkan secara tajam untuk menafsirkan makna keterbukaan diri (*self-disclosure*) di dalam representasi teks media fiksi. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperkaya literatur metodologis dalam penggunaan metode analisis isi kualitatif Klaus Krippendorff di bawah paradigma interpretif, dengan membuktikan bahwa makna laten dari elemen visual dan struktur naratif dapat dibedah secara sistematis dan ilmiah.

1.4.2 Manfaat Praktis:

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Peneliti dan Akademisi: Menjadi referensi metodologis mengenai bagaimana menerapkan teori komunikasi antarpribadi dan psikologi komunikasi di dalam penelitian kualitatif yang menjadikan karya budaya populer (anime) sebagai teks analisisnya.

2. Bagi Praktisi Media dan Kreator Konten: Memberikan wawasan aplikatif dalam perancangan pengembangan karakter (*character development*). Kreator dapat menjadikan hasil riset ini sebagai acuan untuk membangun narasi tokoh yang lebih autentik dan empatik, khususnya dalam meramu bagaimana trauma, koping, dan keterbukaan diri saling memengaruhi dinamika cerita.

3. Bagi Masyarakat/Audiens: Menumbuhkan literasi dan apresiasi kritis bahwa karya fiksi audiovisual tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan atau representasi estetika semata, melainkan juga beroperasi sebagai ruang refleksi psikososial yang memvisualisasikan bagaimana manusia nyata memproses trauma dan mengelola komunikasinya.