

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Trauma adalah respons buruk secara fisik maupun psikologis akibat dari suatu peristiwa atau kejadian secara tiba-tiba yang membuat seseorang mengalami kejutan, takut, pingsan dan lainnya serta sulit menghilangkan dari ingatan (Ramadhanti, 2022:12). Menurut *American Psychiatric Association*, trauma dapat didefinisikan dalam lima aspek, salah satunya yaitu trauma merupakan kondisi yang terjadi akibat mengalami kejadian pahit secara fisik maupun emosional dan mengakibatkan rusaknya tubuh atau terkejut pada pikirannya (Hatta, 2015:57–58). Dalam survei *World Mental Health* (WMH) menunjukkan bahwa masyarakat di seluruh dunia telah mengalami paparan peristiwa traumatis dengan karakteristik sampel dan jenis peristiwa traumatis yang beragam. Peristiwa traumatis dapat terjadi di negara yang maju maupun negara yang masih berkembang, dan Jepang menjadi salah satu negara maju yang disurvei di mana sebagian warganya mengalami peristiwa traumatis (Benjet et al., 2016:327–343).

Penelitian mengenai peristiwa traumatis di Jepang mengungkapkan pandangan penting tentang prevalensi dan dampak dari trauma. Sebuah survei nasional di Jepang telah meneliti tentang jumlah persentase populasi yang pernah mengalami peristiwa traumatis. Survei tersebut mendapatkan hasil bahwa 60% orang dewasa di Jepang mengaku telah mengalami setidaknya satu kali kejadian yang traumatis, dengan prevalensi PTSD (*Post Traumatic Stress Disorder*) seumur

hidup sebesar 1,6%. Beberapa kejadian traumatis tersebut di antaranya adalah peristiwa perang (pengalaman tempur, mengalami atau melihat kekejaman), kekerasan fisik (diculik, dirampok, perundungan), kekerasan seksual, kecelakaan (kecelakaan kendaraan, bencana alam, penyakit yang mengancam jiwa), dan kematian (menyebabkan cedera atau kematian, kematian orang tercinta) (Kawakami et al., 2014:159–160).

Peristiwa traumatis tidak hanya dapat dilihat pada dunia nyata, namun juga dapat dilihat pada karya sastra, termasuk karya sastra populer, karena karya sastra adalah cerminan akan suatu realitas sosial yang terdapat di dalam kehidupan masyarakat (Andani et al., 2022:22). Contoh karya sastra populer Jepang yang dapat dikatakan cukup sering mengangkat tema terkait peristiwa traumatis adalah anime. Tema-tema terkait kematian orang dicintai, trauma akibat kecelakaan, kekerasan, dan perundungan kemudian diwujudkan dalam beberapa anime yang bahkan pernah mendapatkan penghargaan pada *platform* Crunchyroll, seperti anime berjudul *Fumetsu no Anata e* dan *Yakusoku no Neverland*. Kedua anime ini juga menceritakan pengaruh dari peristiwa-peristiwa traumatis tersebut dalam kehidupan sehari-hari para tokohnya.

Peristiwa traumatis yang dialami seseorang tidak terlepas dari adanya berbagai macam emosi yang ditunjukkan orang tersebut sebagai akibat dari trauma yang dialami. Emosi-emosi yang ditunjukkan tidak selalu emosi positif seperti kebahagiaan dan perasaan cinta, tetapi juga emosi negatif seperti kesedihan dan kebencian. Bahkan trauma dapat mengakibatkan seseorang mati rasa hingga ia tidak

mampu untuk merasakan emosi positif serta gangguan fungsi atau kesulitan emosional (Nawangsih, 2016:166).

Pengalaman peristiwa traumatis yang dialami seseorang umumnya mencakup komponen kognitif dan emosional. Ketika seseorang dalam fase merespons trauma yang dialami mungkin memiliki ingatan sadar tentang ketakutan, cedera, atau kehilangan, sementara secara emosional ia menunjukkan emosi yang datar atau mati rasa. Hal ini dikemukakan oleh Mardi Jon Horowitz dalam buku yang berjudul *The Handbook of Emotion and Memory: Research and Theory* (Horowitz & Reidbord, 2014:343). Teori dari Horowitz memberikan kerangka untuk memahami respons psikologis terhadap peristiwa traumatis. Teori ini menguraikan bagaimana seseorang melakukan penyesuaian terhadap trauma yang dapat mengarah pada penyembuhan. Kerangka tersebut terbagi dalam lima fase yaitu *outrage*, *warding off (denial)*, *re-experience (intrusion)*, *working through*, dan *completion* (Horowitz & Reidbord, 2014:349). Teori respons trauma dari Horowitz ini relevan untuk digunakan dalam menganalisis proses pemulihan seseorang akibat dari pengalaman peristiwa trauma dan psikologis yang dialami, sebagaimana yang dialami oleh tokoh Shinei Nouzen dalam serial anime berjudul *Eighty Six*.

Anime *Eighty Six* merupakan hasil adaptasi novel berjudul sama yang ditulis oleh Toru Asakura atau lebih dikenal dengan nama pena Asato Asato. Anime ini diproduksi oleh studio A-1 Pictures serta disutradarai oleh Toshimasa Ishii. Anime yang tayang perdana pada tanggal 10 April 2021 ini menceritakan konflik peperangan robot antara dua negara, yaitu Republik San Magnolia dan Kekaisaran Giad. Salah satu pilot robot tersebut bernama Shinei Nouzen. Ia diceritakan sebagai

tokoh protagonis yang berperan sebagai pemimpin dalam pasukannya. Tokoh Shinei Nouzen digambarkan sebagai prajurit hebat di medan peperangan, namun ia juga menyimpan berbagai macam emosi yang ia pendam. Ia diceritakan memiliki trauma yang diakibatkan oleh kakaknya yang menyalahkan ia atas kematian orang tua mereka. Ia juga memiliki bekas luka di lehernya yang disebabkan oleh kekerasan fisik dari kakaknya yang ia tutupi menggunakan syal.

Penulis tertarik untuk memilih anime *Eighty Six* sebagai objek material penelitian karena anime ini tidak hanya membahas tentang konflik peperangan saja, namun terutama karena anime ini juga menggali latar belakang dari tokoh-tokohnya, termasuk Shinei Nouzen. Tokoh Shinei Nouzen sebagai salah satu tokoh utama menarik untuk diteliti karena ia diceritakan pernah mengalami kekerasan fisik, mental, dan rasa bersalah yang membuatnya mengalami trauma fisik maupun psikologis, kemudian ia berusaha melepaskan diri dari trauma tersebut hingga mencapai pemulihan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang tertera di atas, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana struktur naratif film yang membangun cerita anime *Eighty Six* meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak?

2. Bagaimana proses pemulihan trauma pada tokoh Shinei Nouzen dalam anime *Eighty Six*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang tertera di atas, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan bagaimana struktur naratif film yang membangun cerita anime *Eighty Six* meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.
2. Mengungkapkan bagaimana proses pemulihan trauma pada tokoh Shinei Nouzen dalam anime *Eighty Six*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, dikarenakan semua bahan dan data yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dari sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, maupun skripsi yang memiliki kaitan dengan objek material dan objek formal penelitian.

Objek material yang digunakan pada penelitian ini yaitu serial anime berjudul *Eighty Six* yang memiliki dua musim dengan total 23 episode. Namun penelitian ini dibatasi hanya pada musim pertama dengan jumlah 11 episode dikarenakan trauma yang dialami tokoh Shinei Nouzen hanya diceritakan pada

musim pertama. Adapun objek formal dalam penelitian ini yaitu proses pemulihan trauma pada tokoh Shinei Nouzen yang dianalisis menggunakan teori respons trauma dari Mardi Jon Horowitz. Sebelum memasuki analisis respons trauma pada tokoh Shinei Nouzen, terdapat analisis struktur naratif film dengan menggunakan teori dari Himawan Pratista. Teori struktur naratif film tersebut antara lain yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pengetahuan dan pemahaman dalam bidang akademis mengenai penelitian karya sastra berupa anime, khususnya penelitian mengenai trauma pada tokoh dalam sebuah karya sastra. Kemudian, secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi seseorang untuk mengerti bagaimana cara merespons trauma yang dialami sehingga membantu dalam proses pemulihan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan proses pengerjaan penelitian sekaligus pembacaan laporan hasil penelitian, maka diperlukan rumusan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang yang mendasari pentingnya dilakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka. Pada bab ini berisi uraian penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi serta uraian tentang teori-teori yang mendukung objek penelitian, yaitu teori struktur naratif film dari Himawan Pratista dan teori respons trauma yang dikemukakan oleh Mardi Jon Horowitz.

Bab 3 merupakan metode penelitian. Pada bab ini berisi uraian langkah-langkah yang digunakan penulis untuk menganalisis karya sastra penelitian.

Bab 4 pembahasan. Pada bab ini berisi uraian tentang analisis struktur naratif film, yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak dalam anime *Eighty Six*. Kemudian analisis proses pemulihan trauma pada tokoh Shinei Nouzen dalam anime *Eighty Six*.

Bab 5 simpulan. Pada bab ini berisi simpulan dari penelitian yang telah dilakukan.