

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memberikan penjabaran tentang penelitian-penelitian terdahulu serta teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu yang dipaparkan di sini adalah penelitian dengan kesamaan objek material berupa anime berjudul *Eighty Six* dan kesamaan objek formal berupa proses pemulihan trauma.

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis memilih anime berjudul *Eighty Six* sebagai objek penelitian untuk menganalisis proses pemulihan trauma pada tokoh bernama Shinei Nouzen yang dibantu dengan teori struktur naratif film. Sebagai salah satu langkah dalam penyusunan penelitian ini, penulis melakukan tinjauan dari penelitian-penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan referensi untuk menghindari persamaan mengenai objek penelitian yang dibahas, judul, maupun isi penelitian.

Penelitian pertama yang digunakan sebagai perbandingan adalah artikel jurnal dengan judul *Analisis Pesan Moral dan Altruisme Pada Tokoh Lena (Vladilena Milize) dalam Film Animasi Eighty Six (Season 01)*. Artikel jurnal ini ditulis oleh Ikram Kurniawan dan Aditya Dimas Pratama kemudian dipublikasikan oleh *TRILOGI: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta* pada tahun 2023. Hasil dari penelitian ini adalah tokoh Vladilena Milize memiliki sikap altruisme yang di mana ia sangat peduli dengan kesejahteraan dan keselamatan orang lain meskipun

hal tersebut dapat membuat dirinya dalam bahaya. Selain itu, pada tokoh Vladilena Milize ini diketahui terdapat pesan moral yang dapat diambil, yaitu nilai moral pada hubungan antara manusia dengan manusia lainnya seperti kasih sayang, sikap rela untuk berkorban, nilai kekeluargaan, sikap peduli, serta sikap saling tolong-menolong. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan pada objek material yang diteliti, yaitu anime berjudul *Eighty Six*. Kemudian, perbedaannya terdapat pada objek formal yang dibahas, yaitu menganalisis pesan moral dan sikap altruisme yang terdapat pada tokoh bernama Lena, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menganalisis proses pemulihan trauma pada tokoh Shinei Nouzen.

Penelitian kedua adalah artikel jurnal berjudul *Racism Institutional in Anime 86 - Eighty Six – and Its Correlation with Nazi Racist Policies* yang ditulis oleh Mila Wardah Jamilah dan Pitri Haryanti kemudian dipublikasikan oleh *Allemania Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman* pada tahun 2025. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya praktik rasisme yang ditunjukkan oleh pihak pemerintah terhadap kelompok *Eighty Six*. Kebijakan dari pemerintah yang mengisolasi dan mendiskriminasi kelompok *Eighty Six* memiliki kesamaan dengan kebijakan diskriminatif dari rezim Nazi terhadap kelompok minoritas. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan pada objek material yang diteliti, yaitu anime berjudul *Eighty Six*. Kemudian, perbedaannya terdapat pada objek formal yang dibahas yaitu menganalisis praktik rasisme dan hubungannya dengan kebijakan rasisme dari rezim Nazi, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menganalisis proses pemulihan trauma pada tokoh Shinei Nouzen.

Penelitian ketiga adalah artikel jurnal berjudul *Penggambaran Trauma Arima Kousei Dalam Anime Your Lie in April Menggunakan Metode Analitik* yang ditulis oleh Indah Angelia Kurnia kemudian dipublikasikan oleh *JANARU SAJA Jurnal Program Studi Sastra Jepang* pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini yaitu diketahui bahwa tokoh bernama Arima Kousei yang mengalami trauma kejiwaan akibat rasa bersalah yang dialaminya atas ibunya yang telah meninggal dunia. Ibunya meninggal di saat ia hendak mengikuti kompetisi piano, hal itu membuat ia menjadi benci dengan piano akibat trauma kehilangan seseorang yang dicintai yaitu ibunya. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan pada objek formal yang menjadi topik pembahasan dalam penelitian yaitu mengenai peristiwa traumatis yang dialami tokoh dalam sebuah anime. Kemudian, perbedaannya terdapat pada objek material dan teori yang digunakan yaitu anime berjudul *Your Lie in April* dan teori trauma dari Mendatu dengan hasil penelitian yang menunjukkan penyebab tokoh Arima Kousei mengalami trauma dan dampak dari trauma tersebut dalam kehidupannya. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan anime berjudul *Eighty Six* dan teori respons trauma dari Horowitz dengan hasil penelitian yang tidak hanya menunjukkan penyebab tokoh Shinei Nouzen mengalami trauma, namun juga menganalisis proses bertahap yang dilalui untuk mencapai pemulihan dari trauma tersebut.

Penelitian keempat adalah artikel jurnal berjudul *Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) pada Tokoh Utama Seita dalam Anime Hotaru no Haka Karya Isao Takahata* yang ditulis oleh Siti Sabi'a dan Novi Andari kemudian dipublikasikan oleh *Diglossia: Jurnal Kajian Kebahasaan dan Kesusastraan* pada

tahun 2024. Hasil dari penelitian ini yaitu tokoh Seita dapat didiagnosis sebagai penderita trauma akibat kehilangan orang yang dicintai yaitu keluarganya akibat perang antar negara. Seita juga menunjukkan gejala-gejala yang mengarah pada PTSD akibat peristiwa traumatis yang ia alami. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan pada objek formal yang menjadi topik pembahasan yaitu mengenai peristiwa traumatis yang dialami tokoh dalam sebuah karya sastra anime. Kemudian, perbedaannya terdapat pada objek material dan teori yang digunakan yaitu anime berjudul *Hotaru no Haka* dan teori PTSD yang terdapat pada *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fifth Edition* (DSM-5) dari *American Psychological Association* (APA) dengan hasil penelitian yang mengategorikan penyebab tokoh Seita mengalami trauma serta menunjukkan gejala PTSD akibat dari trauma yang dialaminya. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan anime berjudul *Eighty Six* dan teori respons trauma dari Horowitz dengan hasil penelitian yang berfokus pada proses tokoh Shinei Nouzen dari awal terjadinya trauma hingga mencapai pemulihan dari trauma tersebut.

Penelitian kelima adalah skripsi berjudul *Analisis Semiotika Post-Traumatic Stress Disorder pada Tokoh May melalui Pengadeganan dalam Film 27 Steps of May* yang ditulis oleh Venita Alyssa Christable dari Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya tanda-tanda yang merepresentasikan PTSD pada tokoh May akibat pernah mengalami peristiwa traumatis. Kemudian, tanda-tanda tersebut menunjukkan fase yang dialami penderita PTSD, yaitu fase *denial*, *intrusions*, *working through* dan

completion. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan pada objek formal dan teori yang digunakan, yaitu meneliti trauma pada tokoh dalam film menggunakan teori respons trauma dari Horowitz. Kemudian, perbedaannya terletak pada objek material dan objek formal lainnya. Penelitian ini menggunakan sebuah film berjudul *27 Steps of May*, selain meneliti trauma, penelitian ini juga menganalisis tanda semiotika menggunakan teori dari Charles Sanders Pierce dengan hasil penelitian yang menunjukkan gejala PTSD pada tokoh May akibat trauma yang dialami, serta menganalisis empat dari lima fase pemulihan trauma yaitu *denial*, *intrusion*, *working through* dan *completion*. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan anime berjudul *Eighty Six* dan meneliti trauma pada tokoh Shinei Nouzen sebagai objek formal dengan hasil penelitian yang menganalisis lima fase yang dilalui tokoh Shinei Nouzen untuk mencapai pemulihan trauma yaitu *outcry*, *warding off (denial)*, *re-experience (intrusion)*, *working through*, dan *completion*.

Berdasarkan uraian penelitian-penelitian terdahulu, diketahui bahwa sudah terdapat sejumlah kajian yang membahas serial anime *Eighty Six* serta isu trauma pada tokoh fiksi. Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas proses pemulihan trauma pada tokoh Shinei Nouzen dalam anime tersebut. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul “Proses Pemulihan Trauma Pada Tokoh Shinei Nouzen Dalam Anime *Eighty Six* Karya Toshimasa Ishii” ini merupakan kajian yang orisinal dan belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi studi-studi sebelumnya sekaligus

memberikan wawasan baru mengenai cara mengatasi trauma melalui proses pemulihan trauma.

2.2 Kerangka Teori

Pada subbab ini menjabarkan tentang teori apa saja yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teori struktur naratif film dari Himawan Pratista serta teori respons trauma dari Mardi Jon Horowitz.

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Pada kisah apa pun tentunya memiliki unsur naratif. Unsur naratif adalah suatu unsur dasar yang berguna untuk membantu memahami hal-hal di dalam kehidupan. Dalam sebuah cerita biasanya terdapat unsur naratif seperti tokoh dan penokohan, konflik atau masalah, latar waktu, latar tempat dan sebagainya. Naratif merupakan sebuah rangkaian peristiwa yang saling terhubung satu sama lainnya serta terikat oleh konsep sebab akibat yang terjadi dalam sebuah tempat dan waktu.

Pada suatu cerita, setiap peristiwa tentunya disebabkan oleh peristiwa yang terjadi sebelumnya. Setiap tindakan yang seorang tokoh dalam cerita lakukan dapat memicu kejadian selanjutnya dan terus-menerus memicu kejadian selanjutnya lagi.

Perubahan ini akan membuat pola perkembangan naratif yang secara umum terdiri dari tiga tahap, yaitu pendahuluan, pertengahan, dan penutupan (Pratista, 2017:63–64). Struktur naratif yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak.

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Konsep sebab-akibat merupakan dasar dari naratif memiliki ikatan pada suatu tempat. Sebuah kisah tidak akan dapat terjadi tanpa adanya sebuah tempat atau ruang. Ruang yaitu sebuah tempat di mana para tokoh dalam cerita melakukan pergerakan dan melakukan sebuah aktivitas. Sebuah cerita biasanya terjadi pada sebuah tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yang selalu menunjukkan pada lokasi dan wilayah yang jelas, contohnya di rumah nenek, di kota Semarang, atau di negara Indonesia. Latar tempat pada sebuah kisah dapat menggunakan tempat yang asli (sungguhan) atau dapat juga fiktif (buatan) (Pratista, 2017:65).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Konsep sebab-akibat adalah dasar dari naratif berkaitan dengan waktu, hal tersebut sama seperti dengan unsur ruang. Suatu kisah tidak akan dapat terjadi apabila tidak terdapat keberadaan unsur waktu. Aspek waktu yang terhubung dengan unsur naratif suatu cerita terdiri dari tiga aspek, yaitu urutan waktu, durasi waktu, serta frekuensi waktu.

a. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan suatu pola berlangsungnya waktu pada cerita sebuah film. Urutan waktu cerita biasanya terdiri dari dua jenis pola, yaitu linier dan non-linier. Mayoritas plot sebuah film diceritakan menggunakan pola linier, hal

tersebut membuat waktu berjalan dengan runtut sesuai kejadian cerita tanpa adanya interupsi waktu secara signifikan. Penyampaian kisah dengan pola linier, mempermudah dalam memahami hubungan sebab-akibat, hubungan suatu peristiwa dengan peristiwa yang lain. Apabila sebuah urutan waktu diibaratkan dengan A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yaitu A-B-C-D-E. Sepanjang apa pun rentang waktu cerita apabila tidak terdapat interupsi waktu secara signifikan maka tetap memiliki pola linier. Lalu yang dimaksud dengan pola non-linier merupakan pola urutan waktu plot yang memanipulasi urutan waktu peristiwa dengan cara mengubah urutan plot cerita sehingga hubungan kausalitas dalam cerita menjadi tidak runtut. Apabila urutan waktu diibaratkan dengan A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya mungkin saja C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E. Pola non-linier seperti ini dapat membuat penonton mengalami kesulitan untuk mengerti jalan ceritanya (Pratista, 2017:67–68).

b. Durasi Waktu

Sebagaimana ditentukan dengan kebutuhan naratif, pembuat film juga dapat dengan bebas memanipulasi durasi waktu dalam sebuah cerita film. Meskipun pada umumnya durasi pada film sekitar satu setengah sampai dua jam saja, tetapi rentang waktu durasi cerita film biasanya jauh lebih panjang. Rentang waktu dalam durasi cerita dapat mencakup beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan hingga ratusan tahun. Pada film-film dengan genre tertentu, contohnya seperti fantasi dan fiksi ilmiah, durasi waktu cerita kerap kali tidak dapat diukur berdasarkan alur

waktu cerita normal karena adanya distorsi atau manipulasi waktu. Meski demikian, dalam kondisi tertentu yang jarang sekali ditemukan, durasi film bisa setara dan seiring dengan durasi pemutaran film (Pratista, 2017:69).

c. Frekuensi Waktu

Biasanya suatu peristiwa ditunjukkan satu kali pada keseluruhan alur cerita film. Tetapi, pada situasi khusus, dengan menggunakan teknik kilas balik (*flashback*) atau kilas depan (*flashforward*), peristiwa yang sama dapat dimunculkan lagi, bahkan berulang kali, sesuai dengan kebutuhan naratif. Selain itu, motif cerita tertentu dapat menjadi landasan pengulangan adegan, contohnya ketika tokoh dalam cerita memiliki kemampuan untuk memanipulasi waktu atau ketika teknologi canggih digunakan untuk mengembalikan kesadaran atau ingatan tokoh ke masa lampau (Pratista, 2017:70).

2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif pada dasarnya tersusun atas tahapan perkembangan cerita yang meliputi bagian awal, tengah, dan akhir. Dalam praktik dunia perfilman, bentuk struktur naratif yang paling sering diterapkan adalah struktur tiga babak. Struktur yang kerap dikatakan sebagai struktur *Hollywood* klasik ini adalah model pengisahan tertua sekaligus sangat terkenal dan memiliki pengaruh dalam sejarah perfilman. Konsep struktur tiga babak diadaptasi dari sistem pembabakan dalam seni pertunjukan, khususnya teater. Kesederhanaan dan kejelasan alur ceritanya

menjadikan struktur ini tetap dominan digunakan hingga saat ini. Secara garis besar, struktur tiga babak terdiri atas tiga fase dengan pembagian durasi yang relatif baku yaitu babak pertama sebagai tahap pengenalan berlangsung sekitar seperempat durasi film, babak kedua sebagai tahap konflik atau konfrontasi menempati porsi terpanjang yaitu sekitar setengah durasi film, sedangkan babak ketiga sebagai tahap penyelesaian atau resolusi biasanya berlangsung tidak lebih dari seperempat durasi keseluruhan durasi film (Pratista, 2017:76–77).

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap yang paling penting pada suatu cerita film, hal tersebut dikarenakan dari tahap inilah semuanya dimulai. Di tahap inilah pelaku utama dan pendukung telah ditentukan, pihak baik dan jahat, masalah dan tujuan, serta latar tempat dan waktu cerita. Di tahap persiapan, selalu dimunculkan suatu peristiwa, aksi, atau tindakan yang berfungsi sebagai pemicu berubahnya alur cerita, yang kerap disebut dengan *inciting incident*. Titik inilah yang kemudian mendorong munculnya titik balik pertama (*first turning point*), sehingga alur naratif bergerak menuju arah yang berbeda dan membuka perkembangan cerita yang baru (Pratista, 2017:77–78).

b. Tahap Konfrontasi

Tahap pertengahan atau konfrontasi pada umumnya menampilkan rangkaian upaya yang dilakukan oleh tokoh utama atau protagonis dalam mencari

penyelesaian atas permasalahan yang telah diperkenalkan pada tahap awal. Pada fase ini, arah alur cerita mulai mengalami pergeseran, yang biasanya dipicu oleh tindakan tak terduga dari tokoh utama maupun karakter pendukung. Tindakan tersebut kemudian memunculkan konflik sebagai penggerak utama cerita. Dalam tahap ini, tokoh utama umumnya mengalami kesulitan dalam mengatasi permasalahannya, dikarenakan hadirnya unsur tidak terduga yang membuat konflik menjadi semakin rumit dan kompleks.

Di sekitar pertengahan durasi film, selalu terdapat titik tengah cerita atau disebut juga dengan *midpoint*, yang berfungsi sebagai momen perubahan arah naratif akibat munculnya informasi baru, tindakan tertentu, atau kemunculan tokoh baru. Perubahan ini menyebabkan intensitas dan tempo cerita meningkat secara bertahap hingga mencapai klimaks. Dalam proses menuju akhir tahap konfrontasi, tepat sebelum titik balik kedua, tokoh utama biasanya akan berada dalam kondisi terendah yang ditandai dengan keputusan. Namun, suatu peristiwa mendorong tokoh tersebut untuk bangkit kembali dengan tekad dan motivasi baru guna melanjutkan perjuangan mencapai tujuan awal. Momen ini menandai dimulainya titik balik kedua (Pratista, 2017:77–78).

c. Tahap Resolusi

Tahap resolusi merupakan bagian klimaks dalam struktur naratif, yaitu puncak dari konflik atau konfrontasi terakhir. Pada fase ini, cerita film mencapai tingkat ketegangan yang paling tinggi. Setelah konflik tersebut diselesaikan, cerita

kemudian memasuki tahap penyelesaian masalah atau resolusi yang merangkum keseluruhan alur. Penutup cerita umumnya disajikan dengan kesan *final* yang kuat sehingga memberikan kepuasan bagi penonton. Pada umumnya, tokoh utama akhirnya berhasil meraih tujuan yang diinginkan dan menjalani akhir yang bahagia. Secara fundamental, esensi struktur tiga babak terletak pada keberadaan dua titik balik utama, apabila kedua titik balik tersebut telah diidentifikasi, maka keseluruhan kerangka struktur tiga babak dapat dipahami secara utuh (Pratista, 2017:78–79).

2.2.2 Teori Respons Trauma Mardi Jon Horowitz

Teori respons trauma yang dikemukakan oleh Horowitz memberikan kerangka yang menjelaskan beberapa fase dalam merespons peristiwa traumatis yang dialami secara bertahap. Teori ini menguraikan bagaimana seseorang melakukan penyesuaian terhadap trauma yang dapat mengarah pada penyembuhan. Kerangka tersebut terbagi ke dalam lima fase sebagai berikut (Horowitz & Reidbord, 2014:349).

2.2.2.1 Outcry

Fase ini terjadi segera setelah terjadinya peristiwa traumatis. Individu sadar akan pemicu stres telah terjadi lalu dengan cepat memberikan respons dengan reaksi emosional yang kuat sebagai peringatan. Contoh respons yang dilakukan yaitu

ledakan emosi, panik, reaksi disosiatif, dan psikosis reaktif akibat terjadinya peristiwa traumatis (Horowitz & Reidbord, 2014:349).

2.2.2.2 *Warding Off (Denial)*

Pada fase ini, seseorang yang mengalami peristiwa traumatis melakukan penyangkalan sebagai mekanisme pertahanan untuk mengelola intensitas rasa sakit awal. Contoh respons yang dilakukan yaitu menghindari mengingat, penarikan diri dari sosial, mengalihkan perhatian ke hal lain, dan mati rasa secara emosional (Horowitz & Reidbord, 2014:349).

2.2.2.3 *Re-Experience (Intrusion)*

Pada fase ini terjadi pengulangan ingatan, pikiran, atau mimpi buruk yang mengganggu tentang peristiwa traumatis. Individu mengalami pengalaman intrusif termasuk kenangan tentang pengalaman hubungan negatif, penurunan konsentrasi, tindakan kompulsif, dan kegelisahan akibat intrusi tentang kemarahan, kecemasan, keputusan, rasa malu atau rasa bersalah (Horowitz & Reidbord, 2014:349).

2.2.2.4 *Working Through*

Pada fase ini, individu mulai memproses peristiwa traumatis yang dialami dengan cara seperti mencari bantuan, membicarakan pengalaman traumatisnya, dan mencoba untuk memahami dan menerima apa yang telah terjadi. Berkurangnya

kenangan negatif, penerimaan rasional yang meningkat, pengurangan mati rasa emosional dan penghindaran, dan perasaan bahwa hal itu sedang diproses (Horowitz & Reidbord, 2014:349).

2.2.2.5 Completion

Fase ini merupakan akhir dari proses penyesuaian trauma pada seseorang yang di mana ia telah berhasil mengintegrasikan pengalaman traumatis dalam pemahaman hidup mereka. Trauma yang dialami tidak lagi menguasai pikiran dan respons emosionalnya. Kesiapan diri untuk memulai hubungan baru dan mampu mengalami emosi dan pikiran positif sehingga ia dapat melanjutkan kehidupan dengan lebih baik (Horowitz & Reidbord, 2014:349).