

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah suatu kegiatan kreatif sebuah karya seni (Wellek & Warren, 1993:3). Karya sastra adalah hasil sastra, baik berupa puisi, prosa, maupun lakon (Anwar, 2001:222). Sastra membuat seseorang berimajinasi ketika membacanya. Ketika membaca sastra, kejadian yang dialami tokoh terasa nyata ada di dalam kehidupan. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7). Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (McCloud, 1993:5).

Komik dikenal luas oleh masyarakat umum sebagai cerita bergambar. Definisi komik menurut Anwar (2001:300) adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik tidak hanya dijadikan sebagai hiburan tetapi juga dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan alat untuk melakukan penelitian.

Salah satu negara yang terkenal dengan hasil karya berupa komik dan sudah mendunia yaitu negara Jepang. Tidak dapat dipungkiri bahwa Jepang adalah negara penghasil komik terbanyak di dunia (m.brilio.net). Komik dalam bahasa Jepang disebut *manga*. Ada begitu banyak komikus Jepang yang terkenal dengan hasil-hasil karyanya yang berkualitas sehingga laku di pasaran bahkan diadaptasi menjadi *anime* dan juga mendapatkan penghargaan. Salah satu komikus tersebut adalah Naoshi Arakawa.

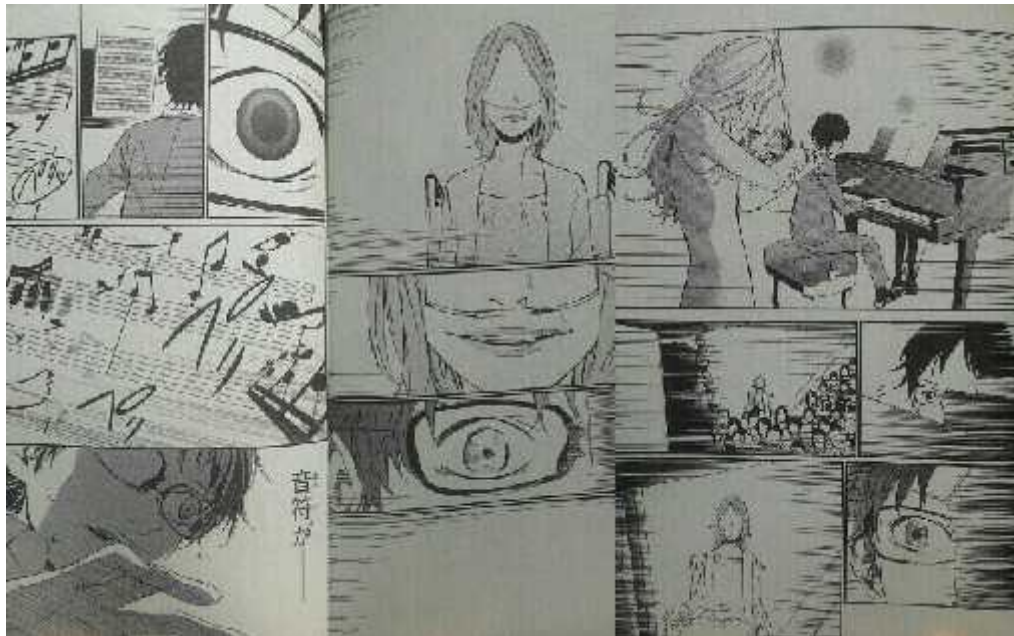
Naoshi Arakawa merupakan komikus asal Jepang yang memulai debutnya pada tahun 2007 dengan *Tsumetai Kousha no Toki wa Tomaru*, diadaptasi dari novel misteri karangan Mizuki Tesujimura. Pada tahun 2010 Arakawa menyelesaikan seri *manga soccer* dengan judul *Sayonara Football*, hasil kerjanya mulai dikenal (www.kodanshacomics.com). Salah satu hasil karyanya yang terkenal adalah *Shigatsu wa Kimi no Uso*. Komik ini telah diadaptasi jadi *anime*. Pada tahun 2013, *Shigatsu wa Kimi no Uso* memenangkan penghargaan *Kodansha Manga Award* (www.japanesestation.com).

Komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* berartikan *Bulan April Adalah Kebohongan mu*, yang dimaksud kebohongan adalah berkaitan dengan tokoh yang ada di komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*. Salah satu tokoh bernama Miyazono Kaori berbohong kepada tokoh utama Arima Kousei. Awal kemunculan tokoh Kaori, ia berpura-pura tidak mengenal tokoh Kousei, semuanya adalah kebohongan Kaori karena Kaori berharap Kousei akan bermain piano kembali. Oleh karena itu, Kaori memulai perkenalannya dengan Kousei diawali sebuah kebohongan.

Komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* menceritakan seorang anak laki-laki berumur 14 tahun bernama Arima Kousei yang memiliki bakat luar biasa dalam memainkan piano. Sewaktu kecil, ia sering memenangkan perlombaan. Kousei digambarkan sebagai anak berkacamata yang tidak terlalu banyak bicara. Kousei sering disebut sebagai “Manusia *Metronome*” atau disebut juga dengan manusia yang sangat akurat dalam menentukan dan mengatur tempo komposisi musik dengan tepat” dan “Boneka ibunya” dikarenakan ia bermain dengan tingkat kedisiplinan dan ketelitian yang tinggi hasil bimbingan keras dari ibunya yang sekaligus instruktornya. Setelah ibunya meninggal, Kousei kehilangan

kemampuan untuk mendengar suara piano saat ia berusia 11 tahun dan memilih untuk berhenti memainkannya.

Jika Kousei memainkan sebuah musik pada piano, Kousei kembali teringat akan masa lalunya yang ingin dia lupakan sehingga suara piano tersebut tidak dapat terdengar lagi seakan hilang tertelan kegelapan. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Ketika Kousei Bermain Piano

Data (1)

公生

: 音符が

(Arakawa, 2012. Volume 2, chapter 5: 43-45)

Kousei : *Onpu ga*

Kousei : Nadanya

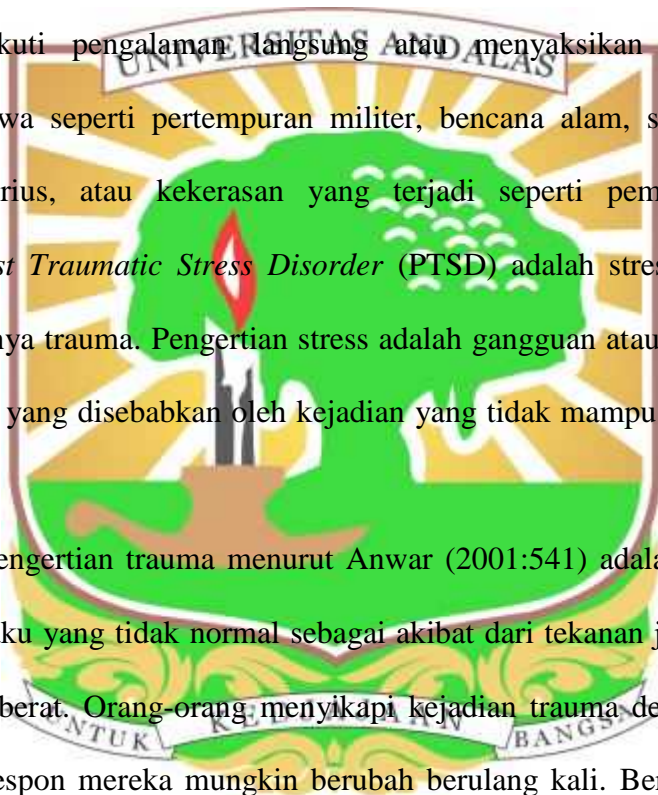
Dari contoh gambar 1 dan kutipan (1) dapat dilihat bahwa tokoh Kousei berhalusinasi melihat ibunya yang sudah meninggal sedang duduk di kursi penonton di barisan paling ujung. Kousei merasa ibunya memperhatikan setiap permainan pianonya dan seolah berkata bahwa permainannya harus menakjubkan dan tidak boleh salah meski satu nada pun. Kousei merasa tertekan mengingat ibunya yang akan marah jika permainan pianonya tidak sesuai dengan yang

diharapkan ibunya. Akibatnya, not balok dan nada-nada di kertas musik tersebut seolah-olah menghilang dan ia tidak dapat mendengar permainan pianonya sendiri, sehingga permainan piano Kousei menjadi sumbang. Hal tersebut menyebabkan Kousei mengalami trauma.

Veterans Healthcare Administration (2011:3) menyatakan bahwa, trauma berkepanjangan akan berdampak dan berkembang menjadi gejala *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD), PTSD adalah masalah kesehatan mental yang dapat terjadi mengikuti pengalaman langsung atau menyaksikan kejadian yang mengancam jiwa seperti pertempuran militer, bencana alam, serangan teroris, kecelakaan serius, atau kekerasan yang terjadi seperti pemerkosaan. Jadi, pengertian *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD) adalah stress yang muncul setelah terjadinya trauma. Pengertian stress adalah gangguan atau tekanan mental dan emosional yang disebabkan oleh kejadian yang tidak mampu diatasi (Anwar, 2001:450)

Adapun pengertian trauma menurut Anwar (2001:541) adalah keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan jiwa atau cedera jasmani; luka berat. Orang-orang menyikapi kejadian trauma dengan cara yang berbeda dan respon mereka mungkin berubah berulang kali. Berbagai penderita yang mengalami traumatik, akan sangat sulit bagi mereka untuk melupakan kenangan atau pengalaman buruk tentang trauma masa lalunya sehingga trauma tersebut masih terus dirasakan oleh penderita.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil sumber data komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* volume 1, 2, 3, 4 dan 6. Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, alasan peneliti memilih sumber data komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* karena pada komik



tersebut terdapat tokoh utama yang bernama Kousei, dan dia mempunyai kelainan unik akibat trauma masa lalu yang dialaminya. Kelainan unik tersebut yaitu, dia dapat mendengarkan apa pun seperti orang normal kecuali nada yang dihasilkannya ketika bermain piano. Penyebab trauma masa lalu yang menimbulkan kelainan unik pada diri tokoh Kousei, membuat komik ini menarik untuk diteliti, sebab tokoh Kousei tidak hanya tidak dapat mendengarkan bunyi yang dihasilkan dari permainan pianonya, padahal hal tersebut merupakan hobi dan rutinitas yang sering dilakukannya. Alasan memilih objek penelitian PTSD karena permasalahan yang dialami tokoh utama dalam komik ini adalah kelainan yang timbul pada diri seseorang pascatrauma yang dialami, maka sangat berkaitan dengan teori PTSD yang didalamnya juga dibahas macam-macam gejala PTSD dan seluk-beluknya, sehingga judul *Trauma Tokoh Arima Kousei dalam Komik Shigatsu wa Kimi no Uso Karya Naoshi Arakawa; Tinjauan Psikologi Sastra* sangat cocok diangkat dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk trauma yang dialami tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*?
2. Apa penyebab trauma pada tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*?
3. Bagaimana dampak trauma yang dialami tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*?

1.3 Batasan Masalah

Komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* memiliki 11 volume dan peneliti membatasi penelitian pada komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* ini dari volume 1, 2, 3, 4 dan 6. Pada volume 1, 2, 3, 4 dan 6 terdapat 20 *chapter* di dalamnya, karena hanya pada volume 1, 2, 3, 4 dan 6 saja yang menceritakan tentang tokoh Kousei dan masa lalunya. Serta menggunakan teori *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD) oleh Veterans Healthcare Administration.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menjelaskan bentuk trauma yang dialami tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*.
2. Menjelaskan apa penyebab trauma pada tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*.
3. Menjelaskan dampak trauma yang dialami tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terdiri atas dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan terhadap kesusastraan Jepang, terutama pembelajar bahasa Jepang yang ingin menerapkan ilmu dan teori dalam menganalisa suatu karya sastra.

2. Manfaat Praktis

Dapat menjadi informasi dan memperkuat pengetahuan tentang psikologi sastra terutama oleh penulis, menambah wawasan dan pengetahuan serta



mampu menjelaskan mengenai PTSD pada tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* Volume 1, 2, 3, 4 dan 6.

1.6 Tinjauan Pustaka

Penelitian terhadap komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* Volume 1, 2, 3, 4 dan 6 ini belum pernah diteliti sebelumnya, maka peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji objek dan tinjauan yang sama yaitu tinjauan psikologi sastra namun menggunakan komik yang berbeda antara lain sebagai berikut:

“Gejala Traumatik dari Tindakan Sekuhara yang Dialami Oleh Shiiba Ayumu dalam Komik *Life* Karya Suenobu Keiko” oleh Meylina (2013) Jurusan Sastra Jepang Universitas Binus, telah melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, serta menggunakan teori PTSD pada penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui gejala traumatik dari tindakan pelecehan seksual yang dialami oleh Shiiba Ayumu dan menganalisa gejala traumatik berdasarkan tingkah laku dan kejiwaan sang tokoh. Meylina menyimpulkan bahwa Shiiba Ayumu mengalami pelecehan seksual yang dilakukan oleh Katsumi, pacar dari Manami sahabatnya. Akibat dari kejadian tersebut, ia merasa ketakutan jika ada seseorang menyentuhnya dari belakang.

“Trauma Tokoh Nakajima dalam Komik *Ouroboros* Karya Kanzaki Yuya” oleh Putri Dwi Septriana (2016) Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, telah melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, serta menggunakan teori PTSD oleh Veterans. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan gejala

trauma pada tokoh Nakajima dan menjelaskan faktor penyebab dan dampak trauma tokoh Nakajima. Septriana menyimpulkan bahwa sejak kecil tokoh Nakajima mengalami trauma akibat perilaku ayahnya yang terkena gangguan mental, akibat trauma tersebut Nakajima melakukan pembunuhan.

“Trauma Tokoh Makoto dalam Novel Seibo Karya Akiyoshi Rikako” oleh Novita Lestari (2017) Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, telah melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, serta menggunakan teori PTSD oleh Veterans. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk trauma tokoh Makoto, mendeskripsikan penyebab trauma tokoh Makoto dan mendeskripsikan dampak trauma pada pribadi tokoh Makoto. Lestari menyimpulkan bahwa tokoh Makoto mengalami kekerasan seksual dari teman masa kecilnya, sehingga mengakibatkan ia mengalami trauma yang mendalam dan menjadikannya sebagai seorang pembunuh terhadap anak-anak yang nakal.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu terletak pada sumber data. Penelitian ini menganalisis bagaimana Trauma pada tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Psikologi Sastra

Penelitian terhadap komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* ini dilakukan dengan tinjauan psikologi sastra. Secara etimologis, istilah psikologis berasal dari Yunani, yaitu dari kata *psyche* yang berarti “jiwa” dan *logos* yang berarti “ilmu”. Jadi, secara harfiah, psikologi itu sendiri berarti ilmu jiwa, atau ilmu yang mempelajari

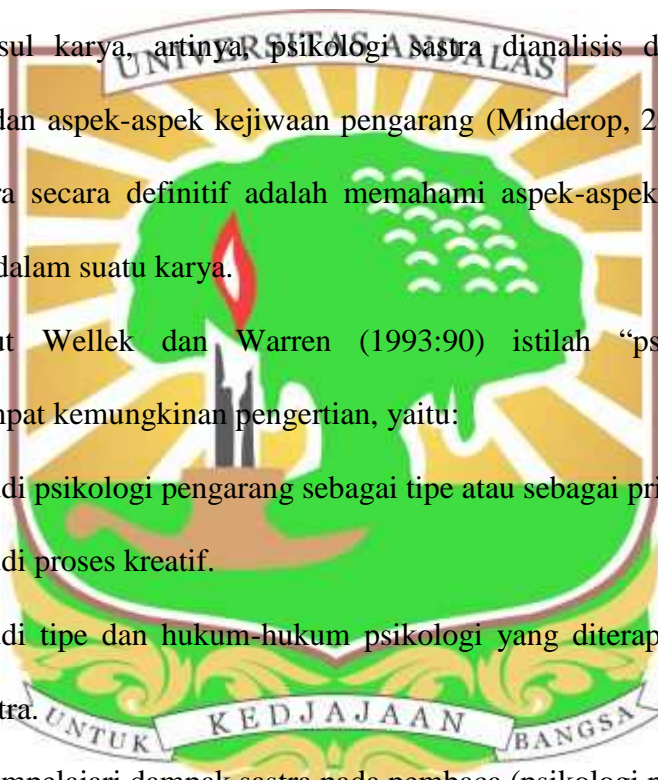
tentang gejala-gejala kejiwaan (Sobur, 2003:19). Sedangkan Psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan. Dalam menelaah suatu karya psikologis, hal penting yang perlu dipahami adalah sejauh mana keterlibatan psikologi pengarang dan kemampuan pengarang menampilkan para tokoh rekaan yang terlibat dengan masalah kejiwaan (Minderop, 2011:54-55).

Psikologi sastra dibangun atas dasar asumsi-asumsi genesis, berkaitan dengan asal-usul karya, artinya, psikologi sastra dianalisis dalam kaitannya dengan psike dan aspek-aspek kejiwaan pengarang (Minderop, 2011:54). Tujuan psikologi sastra secara definitif adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalam suatu karya.

Menurut Wellek dan Warren (1993:90) istilah “psikologi sastra” mempunyai empat kemungkinan pengertian, yaitu:

1. Studi psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi.
2. Studi proses kreatif.
3. Studi tipe dan hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra.
4. Mempelajari dampak sastra pada pembaca (psikologi pembaca).

Penelitian ini menggunakan psikologi sastra tentang penerapan hukum-hukum psikologi pada suatu karya dengan menganalisis tokoh dalam karya. Penelitian pada komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* menganalisis tentang trauma pada tokoh. Veterans Healthcare Administration (2011:3) menyatakan bahwa trauma berkepanjangan akan berdampak dan berkembang menjadi gejala *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD), PTSD adalah masalah kesehatan mental yang



dapat terjadi mengikuti pengalaman langsung atau menyaksikan kejadian yang mengancam jiwa seperti pertempuran militer, bencana alam, serangan teroris, kecelakaan serius, atau kekerasan yang terjadi seperti pemerkosaan. Jadi, pengertian *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD) adalah stress yang muncul setelah terjadinya trauma. Pengertian stress adalah gangguan atau tekanan mental dan emosional yang disebabkan oleh kejadian yang tidak mampu diatasi (Anwar, 2001:450)

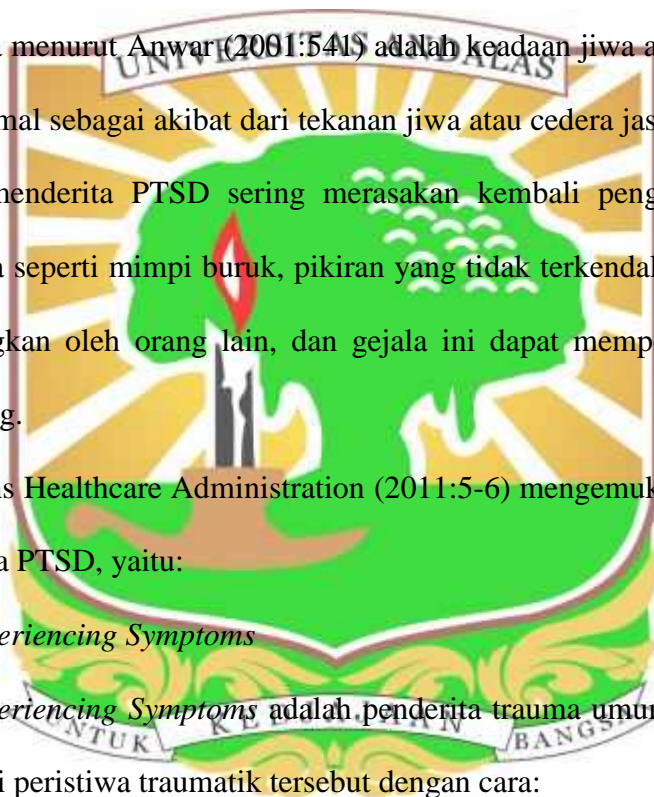
Trauma menurut Anwar (2001:541) adalah keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan jiwa atau cedera jasmani; luka berat. Orang yang menderita PTSD sering merasakan kembali pengalaman melalui berbagai gejala seperti mimpi buruk, pikiran yang tidak terkendali, sulit tidur dan merasa diasingkan oleh orang lain, dan gejala ini dapat memperburuk kualitas hidup seseorang.

Veterans Healthcare Administration (2011:5-6) mengemukakan bahwa ada tiga jenis gejala PTSD, yaitu:

1. *Re-Experiencing Symptoms*

Re-Experiencing Symptoms adalah penderita trauma umumnya merasakan kembali peristiwa traumatik tersebut dengan cara:

- a. Secara berkelanjutan memiliki pikiran atau ingatan yang tidak menyenangkan mengenai peristiwa traumatik tersebut.
- b. Mengalami mimpi buruk yang terus menerus tentang sesuatu peristiwa tersebut.
- c. Merasakan bahwa trauma tersebut terulang kembali atau disebut dengan *Flashback*.

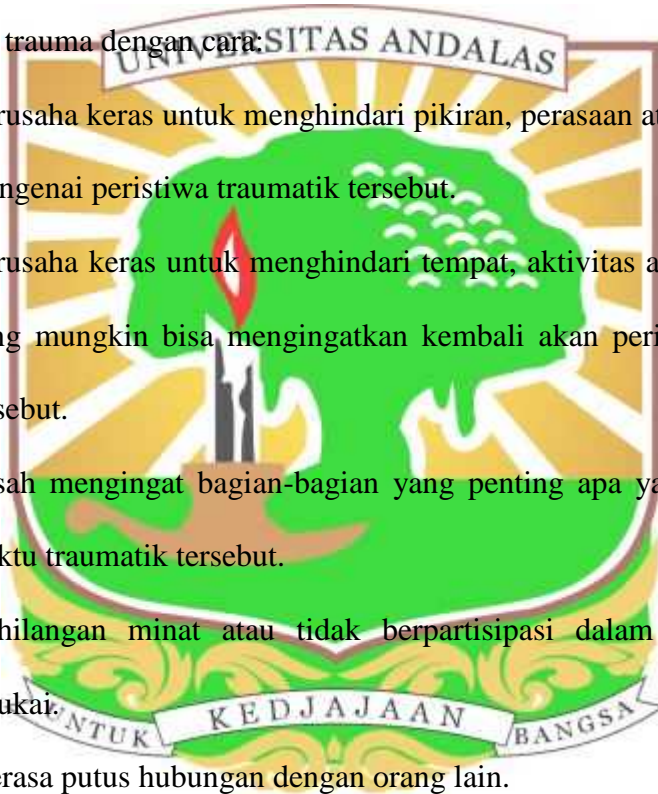


- d. Merasa terganggu secara emosional ketika teringat akan trauma yang dialami oleh sesuatu yang dirasakan oleh kelima indera seseorang.
- e. Terjadinya gejala fisik seperti berkeringat, jantung berdetak kencang dan sulit bernapas ketika teringat akan trauma tersebut.

2. *Avoidance Symptoms*

Avoidance Symptoms adalah cara seseorang atau tindakan seseorang untuk menghindari diri dari pikiran, perasaan dan sensasi yang terkait dengan trauma dengan cara:

- a. Berusaha keras untuk menghindari pikiran, perasaan atau pembicaraan mengenai peristiwa traumatik tersebut.
- b. Berusaha keras untuk menghindari tempat, aktivitas atau orang-orang yang mungkin bisa mengingatkan kembali akan peristiwa traumatik tersebut.
- c. Susah mengingat bagian-bagian yang penting apa yang terjadi pada waktu traumatik tersebut.
- d. Kehilangan minat atau tidak berpartisipasi dalam kegiatan yang disukai.
- e. Merasa putus hubungan dengan orang lain.
- f. Mati rasa atau tidak bisa merasakan emosi apapun seperti kesulitan memiliki perasaan kasih sayang pada sesuatu yang dekat dengan penderita.
- g. Merasa masa depan akan menjadi singkat.



3. *Arousal Symptoms*

Arousal Symptoms adalah penderita trauma sering merasa sangat cemas dan takut. Hal ini muncul dengan gejala sebagai berikut:

- a. Sulit untuk tidur.
- b. Mudah marah atau meledak-ledak.
- c. Sulit berkonsentrasi atau sulit fokus dalam melakukan suatu pekerjaan.
- d. Selalu merasa seperti sedang diawasi atau merasa seakan-akan bahaya mengincar disetiap sudut.
- e. Menjadi gelisah, tidak tenang akan suara-suara berisik atau mudah terkejut.

1.7.2 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika seseorang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah karya sastra adalah unsur-unsur yang secara langsung turut serta membangun cerita. Kepaduan antarberbagai unsur inilah yang membuat sebuah karya sastra berwujud. Atau sebaliknya, jika dilihat dari sudut para pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai jika membaca sebuah karya sastra. Unsur yang dimaksud seperti, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2007:23).

Menurut Stanton (2012:7-11), unsur-unsur dalam sebuah karya sastra terdiri dari tiga unsur yaitu tema, fakta cerita yang meliputi karakter, alur, dan

latar, serta sarana sastra yang meliputi judul, sudut pandang, simbolisme, gaya dan tone, serta ironi. Tetapi dalam penelitian ini, unsur instrinsik yang dibahas pada komik ini adalah tokoh penokohan dan latar. Hal ini dikarenakan analisis yang dilakukan pada tokoh penokohan dan latar dapat mempermudah peneliti untuk mengetahui pembentukan karakter tokoh yang ada di dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*.

Tokoh dan penokohan merupakan unsur yang penting dalam karya naratif. Nurgiyantoro (2007:165) mengatakan istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Sedangkan penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Perbedaan antara tokoh satu dengan yang lain lebih ditentukan oleh kualitas pribadi daripada dilihat secara fisik.

Pengertian penokohan lebih luas dibandingkan daripada tokoh dikarenakan penokohan mencakup masalah tokoh cerita. Penokohan memiliki perwujudan dan pengembangan dalam sebuah cerita. Tokoh-tokoh dalam cerita terdiri atas tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang mendapatkan peran utama sekaligus bersangkutan dengan cerita. Tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya memiliki sedikit peran dalam sebuah cerita dan kehadirannya bergantung pada keterkaitannya dengan tokoh utama (Nurgiyantoro, 2007:176-177).

Latar atau *setting* disebut juga sebagai tumpuan landasan dan berhubungan dengan waktu dan tempat serta lingkungan sosial peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2007:216). Latar dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial.

1.8 Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif pada dasarnya diartikan secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2004:46). Sumber-sumber referensi yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku-buku dan artikel dari internet yang berkaitan dengan objek yang dibahas. Pada penelitian ini metode penelitian kualitatif yang digunakan dapat dijadikan sebagai acuan dalam hubungannya dengan objek yang akan diteliti.

Teknik penelitian yang dilakukan juga berdasarkan atas beberapa langkah diantaranya adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pembacaan dengan cermat dan studi kepustakaan, yaitu dengan mencari sumber data yang mendukung penelitian ini. Sumber data yang digunakan berupa komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* Volume 1, 2, 3, 4 dan 6 Karya Naoshi Arakawa yang merupakan karya sastra yang diteliti, buku yang berkaitan dengan teori yang digunakan adalah teori psikologi sastra dan juga berupa data tambahan yaitu data-data yang didapat dari buku-buku yang relevan, jurnal dan internet.

2. Analisis Data

Data yang peneliti dapatkan dianalisis menggunakan metode kualitatif dengan data formalnya kata-kata, kalimat dan wacana. Data-data formal tersebut lalu dianalisis berdasarkan pada teori-teori psikologi, di mana peneliti melihat sastra dari kaca mata psikologi sastra menurut Wellek dan Warren serta menurut

Minderop. Teori psikologi yang digunakan yaitu *teori Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD).

3. Penyajian Hasil

Setelah analisis data dilakukan, tahap akhir adalah penyajian hasil data berbentuk deskriptif dengan memberikan pemecahan masalah berdasarkan analisis data. Berupa keadaan psikologis tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* secara deskriptif. Deskriptif merupakan suatu gambaran yang jelas dan terperinci.

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pada penelitian ini terdiri dari empat bab yaitu:

- Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab II Menjelaskan unsur-unsur intrinsik yang memfokuskan pada tokoh, penokohan dan latar dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* Volume 1, 2, 3, 4 dan 6.
- Bab III Menjelaskan tentang Trauma yang dialami oleh tokoh Arima Kousei dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* Volume 1, 2, 3, 4 dan 6 berdasarkan teori-teori yang telah disebutkan.
- Bab IV Penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

