

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida, dapat disimpulkan bahwa tokoh Natsume mengalami trauma yang kompleks, terutama trauma interpersonal dan kelekatan. Trauma interpersonal dialami Natsume akibat kehilangan sosok Yasuji sebagai figur pengganti ayah. Sementara itu, trauma kelekatan muncul karena kurangnya kehadiran serta pemenuhan kebutuhan emosional Natsume dari orang tuanya pada masa kanak-kanak, yang memengaruhi pembentukan rasa aman dan kedekatan emosional Natsume. Trauma-trauma tersebut bukan sekadar latar belakang karakter, melainkan menjadi fondasi utama yang mendorong perkembangan alur cerita.

Respons trauma yang dialami Natsume tercermin dalam aspek emosional, kognitif, perilaku, dan fisiologis, yang masing-masing berkaitan dengan jenis trauma yang dialaminya. Pada aspek emosional, Natsume menunjukkan reaksi marah, cemas, sedih, serta ketakutan akan kehilangan sebagai respons terhadap trauma interpersonal. Pada aspek kognitif, Natsume mengalami *flashback* dan memiliki penilaian negatif terhadap diri sendiri yang berkaitan dengan trauma kelekatan. Sementara itu trauma interpersonal terlihat saat Natsume kehilangan minat terhadap aktivitas yang biasanya ia sukai. Pada aspek perilaku, Natsume cenderung mengisolasi dari lingkungan sosialnya sebagai bentuk respons trauma interpersonal. Sedangkan pada aspek fisiologis, muncul reaksi tubuh yang menandakan respons fisik terhadap trauma interpersonal yang belum terselesaikan.

Pendekatan psikologi sastra dengan menggunakan teori trauma Mendatuh menunjukkan bahwa trauma yang tidak terselesaikan sejak masa kanak-kanak berdampak signifikan pada cara individu membangun hubungan dengan orang lain. Selain itu, *mise-en-scène* dalam film anime ini secara visual memperkuat representasi trauma Natsume secara simbolis melalui desain karakter, penggunaan warna dan gerak yang menggambarkan tekanan batin secara mendalam. Dengan demikian, trauma dalam film ini tidak hanya berfungsi sebagai tema utama, tetapi juga diwujudkan secara konkret melalui aspek emosional dan visual, sehingga membentuk representasi yang signifikan dalam perkembangan tokoh dan alur cerita.

4.2 Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji pendekatan psikologi sastra khususnya Film Anime *Drifting Home*. Peneliti menyarankan agar kajian lanjutan mengeksplorasi proses pemulihan trauma pada tokoh Natsume, terutama bagaimana penyembuhan emosional memengaruhi perkembangan karakter. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan analisis menggunakan konsep id, ego, dan seperego untuk memahami konflik batin dan mekanisme pertahanan tokoh dalam menghadapi trauma. Dengan demikian, kajian lanjutan dapat memperdalam kajian psikologi sastra dalam konteks karya animasi.