

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia memiliki kecenderungan untuk mengekspresikan pengalaman serta pandangannya terhadap dunia melalui berbagai bentuk media. Di antara beragam media tersebut, karya sastra menjadi salah satu yang mampu merepresentasikan pengalaman hidup secara mendalam dan menyentuh berbagai aspek kemanusiaan. Karya sastra merupakan hasil ekspresi kreatif manusia yang dituangkan melalui bahasa, dengan tujuan menyampaikan gagasan, pemikiran, pengalaman, dan perasaan kepada pembaca (Sumardjo dan Saini, 1991). Sumardjo dan Saini mengklasifikasikan karya sastra menjadi dua kategori utama, yaitu karya sastra imajinatif yang lahir dari daya khayal dan kreativitas pengarang, seperti novel, puisi, drama, dan film, serta karya sastra nonimajinatif yang lebih menekankan pada penyampaian fakta seperti esai, kritik, sejarah, dan biografi.

Sebagai salah satu bentuk karya sastra imajinatif, film memanfaatkan unsur *visual* dan audio untuk menyampaikan gagasan pengarang secara lebih konkret kepada penontonnya, sebagaimana dinyatakan oleh Bordwell & Thompson (2020: 2) bahwa film berfungsi sebagai media komunikasi yang menyampaikan informasi dan ide, serta memperlihatkan tempat dan cara hidup yang mungkin tidak kita ketahui sebelumnya. Melalui film, penonton diberikan pengalaman melihat dan merasakan dunia dengan cara yang memuaskan secara emosional, sehingga mereka dapat mengalami beragam pengalaman yang mendalam dan bermakna.

Salah satu jenis film yaitu animasi menggunakan teknik menggambar sebuah objek yang kemudian mengubah gambar tersebut menjadi bergerak. Animasi menurut Adinda & Adjie (2011) merupakan serangkaian gambar gerak

cepat yang *countinue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan yang lainnya. Animasi yang awalnya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup.

Jepang terkenal dengan film animasinya atau アニメ (anime) yang banyak digemari oleh masyarakat Jepang maupun masyarakat dunia. Menurut Aghnia (2012), anime adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditunjukkan pada beragam jenis penonton. Orang yang membuat animasi dikenal dengan animator, banyak animator Jepang yang terkenal karena karya-karyanya yang luar biasa, salah satunya adalah Hiroyasu Ishida.

Hiroyasu Ishida lahir di Prefektur Aichi tahun 1988. Ishida masuk sekolah seni di Aichi Prefectural Asahigaoka High School. Ketika ia berada di sana ia mulai memproduksi animasi, dan pada tahun kedua ia mengumumkan karya pertamanya "Greeting of love". Kemudian Ishida melanjutkan studi di Kyoto Seika University jurusan *Manga*. Tahun 2009 Ishida menarik perhatian pengamat animasi melalui karyanya yang berjudul *Fumiko no Kokuhaku*, sebuah film animasi pendek berdurasi sekitar dua menit yang memenangi berbagai penghargaan seperti "22nd CG Anime Contest", juga "The 14th Annual Cultural Affairs Media Arts Festival Animation Division Excellence Award".

Pada tanggal 22 Agustus 2011, Ishida mendirikan Studio Colorido. Selama 7 tahun berdirinya Studio Colorido, Ishida dan rekan-rekannya telah memproduksi banyak karya. Pada tanggal 16 September 2022, Studio Colorido merilis film animasi karya Hiroyasu Ishida yang berjudul *Drifting Home*.

Karya-karya sastra memungkinkan ditelaah melalui pendekatan psikologi karena karya sastra menampilkan watak para tokoh, walaupun imajinatif, dapat menampilkan banyak sekali masalah psikologis (Endraswara dalam Minderop, 2018:55). Seperti pada Film Anime *Drifting Home* atau judul jepangnya 雨を告げる漂流団地 (Ame o Tsugeru Hyōryū Danchi), film anime ini tidak hanya menyajikan kisah petualangan fantasi, tetapi juga memuat unsur psikologis yang kuat, khususnya melalui tokoh Natsume Tonai yang mengalami trauma masa kecil. Trauma ini menjadi latar penting yang mendorong terjadinya berbagai konflik dalam cerita. Film Anime *Drifting Home* ini menceritakan tentang sekelompok murid SD yang terjebak di sebuah gedung apartemen telantar bernama Kamonomiya. Dimulai dari hubungan pertemanan antara kedua tokoh utama film anime ini, yaitu Kosuke dan Natsume yang merenggang seiring berjalannya waktu setelah mereka meninggalkan Apartemen Kamonomiya, rumah masa kecil mereka.

Saat liburan musim panas, Kosuke diajak oleh temannya Taishi dan Yazuru pergi ke Apartemen Kamonomiya yang dikatakan angker untuk mencari hantu, di sana mereka menemukan Natsume yang sedang tertidur di lemari sebuah kamar. Natsume mengatakan bahwa dia sesekali datang ke apartemen itu karena masih belum dapat melupakan kenangan masa kecilnya di sana. Hal itu membuat Kosuke frustrasi ditambah mengetahui fakta bahwa kamera kakeknya, Yasujii telah dicuri oleh Natsume, perselisihan pun terjadi di antara keduanya. Situasi semakin rumit ketika Reina, orang yang menyukai Kosuke mengira Natsume menggonggonya yang akhirnya memicu pertengkaran besar dan membuat Natsume jatuh dari gedung. Kosuke mencoba menolong Natsume namun gagal. Natsume akhirnya

terjatuh dan terjadilah peristiwa aneh. Apartemen Kamonomiya tiba-tiba terapung dan dikelilingi oleh lautan. Terjadinya peristiwa itu membuat mereka terjebak dan harus bertahan hidup dengan persediaan terbatas.

Sepanjang film penonton akan disuguhkan dengan berbagai cerita masa kecil Natsume dan Kosuke, melihat bagaimana Natsume menyimpan luka batin mendalam akibat perceraian kedua orang tuanya, serta kematian kakek Yasuji yang selama ini menjadi figur ayah pengganti baginya. Apartemen Kamonomiya-lah yang menjadi satu-satunya tempat yang menyimpan kenangan masa kecil Natsume bersama Kosuke dan Yasuji, sehingga ketika apartemen tersebut akan dirobohkan, Natsume merasa sangat terpukul. Ia memendam perasaan bersalah yang mendalam dan meyakini bahwa dirinya adalah penyebab kehancuran semua orang yang dekat dengannya. Trauma yang dialami Natsume ini sejalan dengan pandangan Hiroyasu Ishida dalam dokumenter *Being an Animation Film Director* yang dirilis Archipel. Ishida menjelaskan bagaimana ia percaya setiap manusia punya sebuah tempat yang tidak pernah bisa mereka lupakan. Sebuah tempat menurutnya memiliki memori tersendiri yang bagi sebagian orang mungkin akan sulit untuk menghilangkan perasaan kehilangan terhadap tempat penuh kenangan tersebut.¹

Trauma sendiri didefinisikan sebagai peristiwa luar biasa yang menyebabkan luka atau rasa sakit emosional yang mendalam, meninggalkan dampak jangka panjang pada kesehatan mental seseorang (Cavanagh, 1992). *Mental Health Channel* (dalam Hatta, 2016) memperkuat pemahaman ini dengan menjelaskan bahwa trauma merupakan beban perasaan yang berat akibat

¹ Archipel. (2022, 13 September). Hiroyasu Ishida-Being an Animation Film Director. Youtube. https://youtu.be/_byMrsrD7rw?si=6HgpAoMsc67ru35F

pengalaman yang luar biasa, baik yang berasal dari luka fisik, gangguan psikis, maupun gabungan keduanya. Sedangkan Allen (2005) menekankan bahwa trauma dapat muncul dari berbagai peristiwa seperti kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan, kehilangan orang terdekat, atau bencana alam, yang meninggalkan bekas luka mendalam pada individu.

Dengan demikian, trauma tidak hanya berkaitan dengan kejadian yang dialami secara langsung, tetapi juga bagaimana peristiwa tersebut memengaruhi kondisi mental seseorang secara jangka panjang, memunculkan rasa takut, cemas, bersalah, bahkan kebencian terhadap diri sendiri atau lingkungan, seperti yang dialami oleh tokoh Natsume. Trauma pada tokoh Natsume tergambar pada data berikut:

Data 1



Gambar 1. Pertengkaran orang tua Natsume

夏芽

：知ってるでしょ？うちの家族は大変だったからさ、私泣いてばっかだった。もん。でもさ、泣いても泣いてもなんにもなくて、全部バラバラのままで。だからあのときは、もうなんにも欲しがらないようにしてた。その方が楽なのかなって。でもね、団地に来ることになって安じいが受け入れてくれて、やっぱりうれしかったんだと思う。だってこっちの方が 本当の家族っぽいのかなって思ったくらいだもん。それに一どんなことでも話せて、泣いてもよかったから。こんなにうれしいことなんだって。けど安じいはもう死んじゃった…団地もなくなって、またバラバラになっちゃった。お別れなんてもうイヤって思えば思うほど一苦しくなっちゃって… けどそんなこと お母さんに言ったって一どうしようもないことじゃん。だからここに来るしかなかったんだよ。

Natsume : *Shitteru desho? Uchi no kazoku wa taihen datta kara sa, watashi naite bakka datta mon. Demo sa, naite mo naite mo nan ni mo naranakute, zenbu barabara no mama de. Dakara ano toki wa, mou nan ni mo hoshigaranai you ni shiteta. Sono hou ga raku na no kana tte. Demo ne, danchi ni kuru koto ni natte Yasujii ga ukeirete kurete, yappari ureshikatta n da to omou. Datte kocchi no hou ga hontou no kazoku ppoi no kana tte omotta kurai da mon. Sore ni—donna koto demo hanasete, naite mo yokatta kara. Konna ni ureshii koto nanda tte. Kedo Yasujii wa mou shinjatta... Danchi mo naku natte, mata barabara ni nacchatta. Owakare nante mouiya tte omoeba omou hodo, kurushikunacchatte... Kedo sonna koto okaasan ni itatte—doushiyou mo nai koto jan. Dakara koko ni kuru shikanakattan dayo.*

Natsume : 'Kau tahu, kan? Karena keluargaku berantakan, aku selalu menangis. Tapi, sesering apa pun aku menangis, tak akan ada yang berubah dan semuanya berantakan. Karena itulah aku menahan diri agar tak menginginkan apa pun saat itu. Kupikir begitu akan lebih mudah. Tapi, setelah diputuskan aku akan ke apartemen dan Yasujii menerimaku, kurasa aku sangat senang. Karena aku bahkan berpikir ini lebih terasa seperti keluarga sungguhan. Serta... aku bisa membicarakan apa pun dan boleh menangis. Aku tak menyangka itu akan membuatku senang. Tapi, Yasujii sudah tiada. Apartemennya hilang dan semuanya berantakan lagi. Makin memikirkan betapa aku membenci perpisahan, aku makin kesulitan. Meski aku mengatakan itu kepada ibuku, tak ada yang bisa dia lakukan. Makanya pilihanku hanya datang ke sini.'

(Drifting Home, 01:04:38-01:06:28)

Dari data 1 di atas terlihat bahwa Natsume merasa terjebak dalam perasaan bersalah dan kehilangan yang mendalam. Ia menganggap kehadirannya hanya membawa kesedihan bagi orang-orang di sekitarnya. Kalimat-kalimatnya mengungkapkan bahwa trauma perpisahan dan kehilangan telah membekas dalam dirinya, sehingga ia merasa satu-satunya pilihan adalah kembali ke tempat penuh kenangan tersebut yaitu Apartemen Kamonomiya. Dalam *scene* tersebut juga terdapat elemen-elemen *mise-en-scène* seperti penggunaan berbagai latar dan properti ketika Natsume mengingat kembali kejadian saat ia masih kecil. Juga penggunaan warna yang gelap untuk memberikan kesan sedih dan melankolis ketika *scene* traumatis muncul, serta warna yang cerah ketika momen-momen bahagia Natsume bersama kakek Yasujii dan Kosuke.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data Film Anime *Drifting Home*. Pembahasan mengenai trauma dan keterikatan tokoh Natsume yang berlebihan pada Apartemen Kamonomiya ini menarik untuk diteliti karena trauma yang dialaminya bukan hanya cerita latar belakang, tapi menjadi dasar utama yang menggerakkan jalan cerita dan konflik dalam film anime ini. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji jenis trauma dan respons trauma yang dialami oleh tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra. Mengambil judul Trauma Tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida sangat cocok dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Apa saja jenis trauma yang dialami tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida?
2. Apa saja respons trauma yang dialami tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah, yaitu:

1. Mendeskripsikan jenis trauma yang dialami tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida
2. Mendeskripsikan respons trauma yang dialami tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri atas dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep trauma dalam konteks psikologi sastra. Dengan menganalisis karakter Natsume, pembaca diharapkan dapat memahami jenis trauma dan respons yang diberikan dan dapat menjadi acuan dalam penelitian yang serupa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai trauma yang dialami tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan, serta memberikan informasi yang berguna bagi peneliti maupun pembaca.

1.5 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini dikaji tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* dengan pendekatan psikologi sastra dan teori trauma oleh Achmanto Mendatu. Untuk mendukung analisis dan memperkuat landasan teoritis, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dari segi sumber data maupun objek penelitian yang digunakan. Meskipun terdapat kesamaan dalam aspek tertentu, masing-masing penelitian memiliki objek penelitian yang berbeda. Berikut penelitian terdahulu yang menjadi rujukan peneliti dalam menulis penelitian ini:

Penelitian pertama berjudul “Trauma Tokoh Nakajima dalam Komik *Ouroboros* Karya Kanzaki Yuya” oleh Septriana (2016). Penelitian ini menggunakan pendekatan Psikologi Sastra dan teori *Post Traumatic Stress*

Disorder (PTSD). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dalam skripsinya, Septiana menyimpulkan bahwa gejala traumatik yang dialami oleh tokoh Nakajima meliputi gejala mengulang kembali (*re-experiencing*), gejala menghindar (*avoidance*), dan gejala peningkatan arousal (*arousal symptoms*). Trauma yang dialami Nakajima disebabkan oleh kekerasan yang dilakukan oleh ayahnya yang memiliki gangguan mental ketika Nakajima masih kecil. Nakajima menderita karena sering dipaksa masuk ke dalam kardus yang membuatnya sulit bernapas. Keluarga Nakajima hancur akibat hubungan buruk antara kedua orang tuanya. Serta ayahnya, Isoyama, yang mengalami gangguan mental dan sering melakukan kekerasan pada Nakajima bahkan membunuh istrinya sendiri. Dampak dari trauma yang dialami Nakajima yaitu rasa takut berlebihan terhadap ruang sempit karena selalu dipaksa masuk ke dalam kardus oleh ayahnya. Selain itu, trauma tersebut juga menyebabkan Nakajima menjadi seorang pembunuh. Dari penelitian tersebut, ditemukan persamaan dalam penggunaan pendekatan teori psikologi sastra dan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Septiana dengan penelitian ini terdapat pada sumber data. Septiana menggunakan Komik *Ouroboros* Karya Kanzaki Yuya, sedangkan penelitian ini menggunakan Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida.

Penelitian kedua yaitu, “Trauma Tokoh Makoto dalam Novel *Seibo* Karya Akiyoshi Rikako” oleh Lestari (2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan Psikologi Sastra dan teori *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Lestari dalam skripsinya menyimpulkan bahwa Makoto mengalami gejala trauma yang terdiri dari

re-experiencing, *avoidance*, dan *arousal*. Trauma ini disebabkan oleh kekerasan dan pemerkosaan yang dilakukan oleh teman masa kecil Makoto, Hideki. Pemerkosaan ini mengakibatkan Makoto memiliki anak pada usia 14 tahun, membuatnya mengalami trauma yang berkepanjangan dan takut hal yang terjadi padanya akan terulang kembali terhadap anaknya. Dampak trauma ini membuat Makoto menjadi *overprotectif* terhadap anaknya dan kemudian menjadi pembunuh. Ia membunuh anak laki-laki yang seumurannya dengan anaknya karena telah melakukan kekerasan terhadap perempuan. Kebencian Makoto terhadap laki-laki terlihat ketika ia membunuh dengan cara mencekik korban hingga tidak bernyawa, lalu menyimpan bukti pembunuhannya berupa alat kelamin dari korban. Makoto merasa bahwa kejahatan seorang laki-laki terhadap perempuan terdapat pada alat kelaminnya. Makoto sangat sulit untuk menghentikan hasratnya untuk membunuh ketika teringat akan traumanya dan ketakutan bahwa itu akan terulang kembali pada anak perempuannya. Dari pemaparan di atas, ditemukan persamaan pada penelitian ini dalam penggunaan pendekatan teori psikologi sastra dan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dengan penelitian ini terdapat pada sumber data. Lestari menggunakan Novel *Seibo* Karya Akiyoshi Rikako, sedangkan penelitian ini menggunakan Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida.

Penelitian ketiga memiliki judul “Trauma Tokoh Arima Kousei dalam Komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* Karya Naoshi Arakawa” oleh Putri (2018). Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dan teori *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Putri dalam skripsinya menyimpulkan bahwa gejala traumatik yang

dialami oleh Arima Kousei meliputi gejala mengulang kembali (*re-experiencing*), gejala menghindar (*avoidance*), dan gejala peningkatan arousal (*arousal symptoms*). Trauma Kousei bermula dari tekanan yang diterima Kousei dari ibunya saat berlatih piano. Kondisi kesehatan ibunya yang semakin memburuk membuat Kousei merasa bersalah. Ibunya meninggal sebelum Kousei sempat meminta maaf, hal ini menyebabkan trauma berkepanjangan pada dirinya. Trauma tersebut membuat Kousei tidak dapat mendengar suara piano yang dimainkannya sendiri, dan setiap kali memainkan piano, ia merasa diawasi oleh ibunya. Dari penelitian tersebut, ditemukan persamaan dalam penggunaan pendekatan teori psikologi sastra dan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Putri dengan penelitian ini terdapat pada sumber data. Putri menggunakan Komik *Shigatsu wa Kimi no Uso* Karya Naoshi Arakawa, sedangkan penelitian ini menggunakan Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida.

Penelitian keempat yaitu, “Trauma Psikologis Tokoh Naruse Jun dalam Anime *Kokoro ga Sakebitagatterunda* karya sutradara Nagai Tatsuyuki” oleh Elvano (2018). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan pendekatan psikologis, teori trauma Mendatu Achmanto, serta teori *selective mutism* oleh *American Psychiatric Association*. Dalam skripsinya, Elvano menyimpulkan bahwa Naruse Jun mengalami respons trauma yang meliputi dampak fisik, perilaku, kognitif, dan emosional. Selain itu, Naruse Jun juga menunjukkan gejala *selective mutism*, yaitu ketidakmampuan untuk berbicara yang sesuai dengan kriteria *selective mutism*. Trauma psikologis yang dialami Jun disebabkan oleh kekerasan psikologis yang dilakukan oleh ayahnya melalui kata-kata dan tindakan ayahnya yang menyalahkan Jun atas perceraian keluarga mereka.

Dari penelitian tersebut, ditemukan persamaan dalam penggunaan teori trauma Mendatu Achmanto dan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Elvano dengan penelitian ini terdapat pada sumber data. Thomas Elvano menggunakan Anime *Kokoro ga Sakebitagatterunda* karya sutradara Nagai Tatsuyuki, sedangkan penelitian ini menggunakan Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida.

Penelitian kelima yaitu “Konflik Neurotik pada Tokoh Natsume Tonai dalam Film Anime *Drifting Home*” oleh Nursantoso (2024). Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan teori psikoanalisis sosial Karen Horney dan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dalam skripsinya Nursantoso menganalisis konflik neurotik pada tokoh Natsume Tonai yang disebabkan oleh latar belakang keluarga yang tidak harmonis, perasaan bersalah, dan kebutuhan neurotik seperti penerimaan dan perlindungan. Penelitian ini menyoroti dinamika kejiwaan tokoh yang berkembang sebagai respons terhadap kecemasan dasar dan konflik interpersonal serta intrapsikis berdasarkan kerangka teori Horney. Persamaan antara penelitian Nursantoso dan penelitian ini terletak pada sumber data, yaitu Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida, serta penggunaan metode deskriptif kualitatif. Namun, terdapat perbedaan signifikan pada objek kajian dan pendekatan teori. Penelitian Nursantoso menitikberatkan pada konflik neurotik tokoh Natsume, sedangkan penelitian ini memfokuskan kajian pada trauma yang dialami tokoh Natsume. Selain itu, pendekatan teori yang digunakan juga berbeda, di mana penelitian ini menggunakan teori trauma yang dikemukakan oleh Mendatu dalam kerangka psikologi sastra, bukan psikoanalisis sosial.

Penelitian keenam yaitu artikel yang ditulis oleh Johns (2022) dari CBR berjudul “*Drifting Home is a Masterclass in Depicting Heartache and Shattered Innocence*” mengulas bagaimana Film Anime *Drifting Home* menggambarkan tema trauma dan kesedihan masa kecil melalui tokoh utama, Natsume Tonai. Artikel ini menyoroti bagaimana pengalaman kehilangan dan ketegangan dalam hubungan keluarga menjadi akar dari konflik emosional dan psikologis yang dialami Natsume sepanjang film. Penulis menjelaskan bahwa trauma masa lalu berdampak pada cara Natsume berinteraksi dengan lingkungannya, menciptakan perasaan bersalah dan kesulitan menerima perubahan yang terjadi dalam hidupnya. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama membahas trauma psikologis yang dialami tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home*. Namun, terdapat perbedaan pada pendekatan teori dan metode yang digunakan. Artikel ini merupakan ulasan yang lebih bersifat kritis dan deskriptif tanpa menggunakan teori psikologi khusus, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan teori trauma dari Mendatu dan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk analisis lebih mendalam.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Psikologi Sastra

Psikologi dan sastra memiliki keterkaitan yang tidak dapat dihilangkan. Karya sastra yang memiliki aspek kejiwaan dapat dianalisis secara psikologis. Menurut Endraswara (2008:97-99), bahwa psikologi dan sastra memiliki hubungan secara tidak langsung, karena baik sastra maupun psikologi mempunyai objek yang sama yaitu kehidupan manusia, sedangkan pertautan fungsional karena psikologi

dan sastra sama-sama mempelajari kejiwaan orang lain, bedanya dalam psikologi gejala tersebut riil, sedangkan dalam sastra bersifat imajinatif.

Melalui psikologi sastra, kita dapat mengetahui kondisi psikologis yang dialami oleh para tokoh dalam sebuah karya sastra. Pendekatan psikologi dalam penelitian karya sastra berpijak pada psikologi kepribadian. Artinya, penerapan psikologi sastra terhadap karya sastra sering diterapkan berdasarkan karakter-karakter tokoh, perilaku, dan perbuatan tokoh tersebut (Sangidu, 2007: 30). Fungsi psikologi itu sendiri adalah melakukan penjelajahan kedalam batin jiwa yang dilakukan terhadap tokoh-tokoh yang terdapat dalam karya sastra dan untuk mengetahui lebih jauh tentang seluk-beluk tindakan manusia dan responsnya terhadap tindakan lainnya (Hardjana, 1991: 60). Penelitian ini akan membahas trauma psikologis tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida.

Salah satu fenomena psikologis yang memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan karakter adalah trauma. Oleh karena itu, untuk memahami secara lebih mendalam konflik batin dan dinamika psikologis tokoh utama dalam Film Anime *Drifting Home*, penelitian ini menggunakan teori trauma yang dijelaskan oleh Mendatu (2010) sebagai landasan untuk menganalisis pengalaman traumatis tokoh dan dampaknya terhadap kondisi psikologisnya.

1.6.1.1 Trauma

Menurut Mendatu (2010), trauma adalah dampak dari suatu peristiwa atau hasil dari pengalaman yang secara signifikan memengaruhi pikiran seseorang, menyebabkan stres yang berkelanjutan, dan ketika terus berlanjut, dapat menyebabkan luka emosional yang mendalam. Ketika individu tersebut

menghadapi situasi atau rangsangan yang mirip di masa depan, mereka mungkin akan mengalami trauma dari pengalaman sebelumnya.

Mendatu (2010: 22-25) mengidentifikasi tiga jenis trauma berdasarkan tingkat keterlibatan individu dalam peristiwa tersebut, antara lain:

1. Trauma Impersonal

Trauma impersonal adalah trauma yang tidak melibatkan interaksi emosional dengan orang lain, seperti bencana alam atau kecelakaan yang tidak disengaja. Trauma ini juga dapat disebabkan oleh kecerobohan sang penderita trauma itu sendiri seperti, trauma akibat terjatuh dari pohon, nyaris tenggelam, kecelakaan lalu lintas, dan lain – lainnya.

2. Trauma Interpersonal

Trauma interpersonal merupakan trauma yang melibatkan interaksi emosional dengan orang lain secara langsung, baik sebagai korban, pelaku, atau saksi, seperti kekerasan fisik, kehilangan orang yang dekat, atau pengkhianatan oleh orang yang dipercayai. Trauma interpersonal bersifat lebih spesifik dan terjadi pada usia berapa pun dalam kehidupan seseorang, tidak terbatas pada masa kecil.

3. Trauma Kelekatan

Trauma kelekatan adalah bentuk trauma yang muncul akibat terganggunya kebutuhan emosional individu, yaitu kebutuhan untuk merasa aman, dicintai, dan terhubung secara emosional dengan orang lain, khususnya dengan pengasuh utama atau figur yang menjadi sumber keamanan emosional pada masa kanak-kanak. Biasanya, kelekatan

pertama terbentuk dengan ibu, kemudian ayah, diikuti saudara, dan dapat meluas pada siapa saja yang memberikan kedekatan emosional, seperti anggota keluarga lain, teman dekat, atau pasangan. Gangguan ini dapat muncul akibat kekerasan fisik atau psikologis, penolakan, pengabaian, atau pemisahan paksa dari orang yang dekat secara emosional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis trauma yang dialami oleh tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home*, tanpa membatasi analisis pada satu jenis trauma tertentu. Setelah mengalami trauma, seseorang akan menunjukkan respons stres sebagai bentuk adaptasi terhadap pengalaman traumatis. Terdapat empat jenis respons umum yang dapat muncul dalam situasi trauma, yaitu respons emosional, kognitif, perilaku, dan fisiologis (Mendatu, 2010: 28-33).

1. Respons emosional

Ketika seseorang mengalami trauma, respons emosional yang timbul meliputi kesulitan mengontrol emosi, mudah marah, suasana hati yang mudah berubah, panik, cemas, gugup, dan merasa tertekan, sedih, berduka, depresi, takut, dan khawatir. Mereka juga dapat memberikan respons emosional yang tidak sesuai, seperti tertawa saat anak meninggal.

2. Respons kognitif atau pikiran

Ketika seseorang mengalami trauma, respons kognitif yang timbul meliputi kilas balik peristiwa traumatis. Bentuk lain dari respons kognitif meliputi mimpi buruk, kesulitan berkonsentrasi, kesulitan mengambil keputusan, kesulitan memecahkan masalah, kesulitan

mengingat, memaksa untuk melupakan kejadian, mudah bingung, menyalahkan orang lain atau diri sendiri, memandang diri secara negatif, merasa sendirian dan sepi, kesulitan menjalin kedekatan, merasa jauh dari orang lain, sulit percaya kepada orang lain, kehilangan perhatian kepada orang lain, ingin menyembunyikan diri, berpikir untuk bunuh diri, merasa serba tak pasti, merasa tanpa harapan, kehilangan harapan akan masa depan, dan merasa lemah tak berdaya.

3. Respons perilaku

Respons perilaku terhadap trauma meliputi kesulitan mengontrol tindakan, sering berkonflik dengan orang lain, menghindari kebiasaan lama serta hal-hal yang berhubungan dengan peristiwa traumatik, dan enggan membicarakannya. Penderita mungkin mengisolasi diri, melamun, kurang memperhatikan diri sendiri, kesulitan melakukan aktivitas sehari-hari, bertindak agresif, sering tiba-tiba menangis, peningkatan konsumsi rokok atau minuman keras, sulit bekerja atau belajar, mengalami insomnia atau gangguan pola tidur, dan gangguan pola makan. Mereka mungkin mengalami perubahan cara berkomunikasi, mudah terkejut, menjadi sangat berhati-hati atau paranoid, kesulitan beristirahat, dan gangguan fungsi seksual.

4. Respons fisiologis atau fisik

Respons fisik yang umum terjadi meliputi sakit kepala, nyeri, sakit dada, sulit bernafas, sakit perut, berkeringat berlebihan, gemetar, lemah dan lesu, letih, otot tegang atau kulit dingin, gangguan menstruasi pada perempuan, hilang keseimbangan tubuh, aktivitas berlebihan, paralisis,

atau kehilangan kekuatan tubuh sehingga tidak dapat bergerak. Hal ini dapat berupa gejala yang timbul ketika tubuh mengalami stres atau tekanan yang berlebihan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan mendeskripsikan keempat respons trauma yang muncul pada tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* Karya Hiroyasu Ishida.

1.6.2 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan elemen-elemen yang menjadi struktur utama di dalam karya sastra. Menurut Nurgiyantoro (2002) Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, unsur secara faktual akan dijumpai jika seseorang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang secara langsung turut serta membangun cerita. Unsur yang dimaksud yaitu peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain- lain. Penelitian ini berfokus pada representasi trauma, sehingga unsur-unsur seperti tokoh, latar, alur, dan sudut pandang sangat relevan karena langsung mencerminkan perkembangan psikologis dan konflik batin tokoh.

1. Tokoh dan Penokohan

Dalam kajian fiksi, istilah tokoh dan penokohan sering digunakan secara bergantian, meskipun keduanya memiliki makna yang berbeda. Menurut Nurgiyantoro (2002:165), tokoh merujuk pada pelaku cerita, yaitu individu yang terlibat dalam rangkaian peristiwa naratif. Sementara itu, penokohan adalah cara pengarang menggambarkan sifat, sikap, serta kualitas batin tokoh melalui tindakan, dialog, dan interaksi mereka dalam cerita. Lebih lanjut, Nurgiyantoro (2002:176–177) mengklasifikasikan tokoh berdasarkan perannya menjadi dua, yaitu tokoh

utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh sentral yang mengalami perkembangan karakter signifikan dan menjadi penggerak utama alur cerita. Adapun tokoh tambahan atau pendamping berfungsi sebagai pendukung yang membantu atau menghambat perkembangan tokoh utama.

2. Latar

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2002:216), merujuk pada landasan atau fondasi tempat, waktu, dan konteks sosial di mana peristiwa-peristiwa dalam cerita terjadi. Burhan Nurgiyantoro (2002:217) menyatakan bahwa latar berfungsi sebagai dasar yang jelas dan nyata dalam mengarahkan jalannya cerita, memberikan kesan realistis, dan membantu pembaca menggunakan daya imajinasi serta terlibat secara emosional dalam kisah yang disampaikan. Terdapat tiga unsur latar yang menjadi tiga elemen utama yaitu, tempat, waktu, dan aspek sosial. Meskipun ketiga unsur ini memiliki relevansi yang berbeda-beda, namun dalam realitasnya mereka saling terkait dan berpengaruh di dalam narasi sebuah karya sastra.

Latar tempat merujuk pada lokasi berlangsungnya peristiwa cerita, yang bisa berupa tempat nyata, fiktif, atau bahkan lokasi tanpa nama khusus. Latar waktu menjelaskan saat atau kapan kejadian dalam cerita berlangsung, sering dikaitkan dengan waktu nyata atau peristiwa sejarah tertentu. Sementara itu, latar sosial berkaitan dengan cara hidup dan perilaku masyarakat dalam lingkungan cerita. Hal ini mencakup berbagai aspek kehidupan sosial yang cukup beragam dan kompleks, seperti kebiasaan, adat, serta pola hubungan antar masyarakat dalam lingkungan cerita (Burhan Nurgiyantoro, 2002: 227-334).

3. Alur

Alur merupakan susunan peristiwa yang tidak hanya berurutan, tetapi diolah menjadi struktur yang lebih kompleks dan bermakna, bukan hanya sekadar rangkaian kejadian. Peristiwa-peristiwa dalam cerita terwujud melalui tindakan, perilaku, dan sikap para tokoh utama, baik secara verbal maupun nonverbal, fisik maupun batin, sehingga membangun keseluruhan cerita dengan hubungan yang erat dan saling terkait (Burhan Nurgiyantoro, 2002: 111&114). Alur awal menggambarkan kondisi awal yang memulai perkembangan cerita. Alur tengah menggambarkan kondisi yang mendekati puncak atau klimaks cerita. Sedangkan alur akhir mencapai puncak sebelum memasuki tahap penyelesaian atau resolusi dari konflik yang dihadapi.

4. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara atau perspektif yang dipilih oleh seorang penulis untuk menceritakan cerita di dalam karya sastra. Pilihan sudut pandang ini berpengaruh pada cara informasi disampaikan, termasuk dalam hal pengetahuan tentang pikiran dan perasaan karakter, serta bagaimana pengalaman cerita dirasakan oleh pembaca. Sudut pandang ini dianggap sebagai elemen fiksi yang penting dan menentukan. Karena sebelum menulis cerita, penulis harus menentukan sudut pandang tertentu. Hal ini disebabkan oleh karya yang menawarkan nilai, sikap, dan cara hidup oleh pengarang yang sengaja dimanipulasi, dikendalikan, dan disajikan melalui sudut pandang, yang dengannya ia dapat mengungkapkan berbagai sikap dan pandangan melalui karakter dalam cerita (Nurgiyantoro, 2002).

1.6.3 *Mise-en-scène*

Mise-en-scène (meez-ahn-sen) berasal dari bahasa Prancis yang berarti “penataan adegan” dan pertama kali digunakan dalam konteks teater untuk menggambarkan proses penyutradaraan dalam mengatur adegan. Dalam studi sinema, istilah ini diperluas untuk merujuk pada pengendalian sutradara atas segala aspek yang tampak dalam bingkai film (Bordwell & Thompson, 2020:113). Lebih lanjut menurut Bordwell dan Thompson, *mise-en-scène* mencakup unsur-unsur seperti *setting* (latar), pencahayaan, kostum, serta perilaku tokoh dalam bingkai film. Sementara itu, menurut Furniss (2014:62-80) dalam bukunya *Art in Motion*, *mise-en-scène* dalam animasi memiliki karakteristik berbeda karena tidak bergantung pada elemen fisik yang direkam secara nyata, melainkan terdiri dari tiga komponen penting, yaitu:

a. Desain Gambar (*image design*)

Dalam animasi, *mise-en-scène* terbagi menjadi dua kategori utama: karakter dan latar belakang. Karakter sering kali menjadi pusat perhatian penonton karena mereka bergerak di layar dan bertindak sebagai fokus utama cerita. Sementara itu, latar belakang berperan sebagai ruang tempat karakter berinteraksi, meskipun biasanya bersifat statis.

Karakter dalam animasi sering kali dirancang dengan gaya yang berbeda-beda, mulai dari realis hingga ikonik atau bahkan abstrak. Scott McCloud, dalam *Understanding Comics*, menjelaskan bahwa karakter yang lebih ikonik cenderung lebih mudah diidentifikasi oleh penonton karena mereka merepresentasikan konsep “manusia” yang *universal*. Sebaliknya, karakter yang lebih realistis cenderung mewakili individu atau entitas tertentu. Selain desain karakter, latar belakang juga

memiliki peran penting dalam membangun suasana atau *mood* dalam cerita animasi. Latar belakang yang *detail* atau kompleks dapat memberikan konteks yang mendalam terhadap aksi karakter di depannya.

b. Warna dan Garis (*Colour and line*)

Warna adalah salah satu elemen paling penting dalam *mise-en-scène* animasi, namun sering kali sulit untuk dianalisis secara objektif. Warna dalam animasi digunakan tidak hanya untuk keindahan estetika, tetapi juga untuk menciptakan suasana hati, mempengaruhi emosi penonton, dan menyoroti aspek tertentu dari cerita. Misalnya, warna-warna cerah dapat menciptakan suasana yang riang, sementara warna gelap dapat menekankan ketegangan atau kesedihan dalam cerita. Penggunaan kombinasi warna yang tepat dapat menciptakan kedalaman emosional dan *visual* dalam sebuah adegan.

Penggunaan garis dalam animasi juga berperan penting dalam estetika *visual*. Garis-garis yang tegas dapat memberikan kesan kekuatan dan stabilitas, sedangkan garis yang lebih lembut atau melengkung dapat memberikan kesan kelembutan atau fluiditas dalam gerakan karakter.

c. Gerakan dan Kinetika (*Movement and kinetics*)

Dalam animasi, gerak dan kinetika merupakan elemen penting *mise-en-scène* yang membedakan medium ini dari bentuk seni *visual* lainnya. Gerak didefinisikan sebagai proses penciptaan ilusi pergerakan melalui pengaturan gambar secara berurutan (*frame-by-frame*), sehingga objek diam tampak hidup dan berpindah secara *visual* di layar. Sementara itu, kinetika merujuk pada kualitas dan karakteristik dari gerakan tersebut seperti ritme, kecepatan, arah, serta gaya pergerakan yang diterapkan dalam ruang dua atau tiga dimensi.

Untuk mendukung gerak dan kinetika dalam animasi, animator menggunakan beberapa teknik penting. *Rotoscoping* adalah teknik menelusuri gerakan dari rekaman nyata agar animasi terlihat lebih halus dan realistis. Teknik ini membantu menangkap detail gerak tubuh secara akurat. *Squash and stretch* digunakan untuk memberi kesan lentur dan hidup pada objek, seperti bola yang memipih saat menyentuh tanah dan memanjang saat memantul. Teknik ini membuat gerakan terlihat lebih dinamis dan menarik. Sementara itu, metamorfosis (*plasmatic*) memungkinkan perubahan bentuk secara bebas, seperti objek yang berubah menjadi karakter lain secara halus. Teknik ini sering digunakan untuk menciptakan efek *visual* yang unik dan imajinatif.

1.7 Metode dan teknik penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti, khususnya dalam kajian sastra. Menurut Semi (dalam Endraswara, 2013), penelitian kualitatif tidak berfokus pada pengumpulan data berupa angka, melainkan lebih menekankan pada pemahaman mendalam terhadap interaksi konsep-konsep yang sedang diselidiki secara empiris.

Endraswara (2013) juga mengidentifikasi lima ciri penting dari penelitian kualitatif dalam kajian sastra yaitu, peneliti sebagai instrumen utama yang mempelajari karya sastra secara teliti, pendekatan deskriptif untuk mengurai kata-kata atau gambaran yang relevan, penekanan lebih besar pada proses daripada hasil akhir karena sastra sering kali mengundang penafsiran, analisis yang induktif, dan penekanan pada makna sebagai aspek utama dalam penelitian tersebut.

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari Film Anime *Drifting Home*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menonton dan memahami Film Anime *Drifting Home* secara mendalam, kemudian mengidentifikasi topik-topik yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dalam hal ini, unsur intrinsik (khususnya penokohan, latar, alur, dan sudut pandang) serta komponen dalam *mise-en-scène* akan digunakan sebagai data untuk dianalisis. Peneliti juga menggunakan referensi berupa buku untuk mendukung pembahasan tentang pendekatan yang digunakan, seperti unsur intrinsik, *mise-en-scène*, psikologi sastra, dan teori trauma. Serta literatur lain yang diperoleh dari jurnal, *e-book*, dan sumber-sumber ilmiah terpercaya.

2. Analisis data

Data yang diperoleh akan diklasifikasikan dan dianalisis sesuai dengan landasan teori yang digunakan, yaitu pendekatan psikologi sastra dan teori trauma. Analisis dilakukan untuk menggambarkan bagaimana unsur intrinsik dan elemen *visual* dalam film anime mencerminkan jenis trauma dan respons trauma yang dialami oleh tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida.

3. Penyajian hasil

Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskriptif dengan menguraikan jenis-jenis trauma serta respons psikologis terhadap trauma yang dialami oleh tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari empat bab, yaitu: Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bab II berisikan unsur intrinsik dan *mise-en-scène* dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida. Bab III Menjelaskan analisis jenis dan respons trauma yang dialami oleh tokoh Natsume dalam Film Anime *Drifting Home* karya Hiroyasu Ishida berdasarkan teori-teori yang telah disebutkan. Bab IV Penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

