

BAB II

KAJIAN TEORI

Bab ini mengandung penjelasan tentang teori yang digunakan dalam penelitian ini. Ada dua teori yang digunakan untuk mengungkap gangguan stres pasca-trauma yang dialami tokoh Kaz Brekker dalam novel *Six of Crows*. Pertama, teori tentang PTSD oleh Kring et al (216-225). Teori tersebut digunakan sebagai teori utama yang menjadi acuan penulis dalam memaparkan penelitian ini. Selanjutnya, teori tentang tokoh yang ditulis oleh Nurgiyantoro (164-171). Teori tersebut digunakan sebagai teori pendamping untuk mendukung dalam menganalisis subjek secara komprehensif karena gangguan stres pasca-trauma dialami oleh tokoh utama dalam novel tersebut.

2.1 Trauma

Trauma berasal dari Bahasa Yunani *tramos* yang berarti luka. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, trauma merupakan keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan jiwa atau cedera jasmani. Dalam kamus konseling, traumatis adalah pengalaman kejadian secara tiba-tiba dan mengejutkan yang memberikan kesan mendalam pada jiwa seseorang yang akhirnya dapat merugikan orang tersebut baik secara fisik maupun psikis. Pengalaman traumatis juga dapat membentuk sikap dan perilaku pribadi seseorang.

Menurut James Drever (187), trauma adalah luka, kesakitan atau keterkejutan yang terjadi pada fisik dan mental seseorang yang berakibat timbulnya gangguan

serius yang mengganggu kelangsungan hidup orang tersebut. Menurut Roan, trauma berarti cedera, kerusakan jaringan, luka, atau *shock*. Sedangkan trauma psikis dalam psikologi diartikan sebagai kecemasan yang parah dan mendadak akibat peristiwa di lingkungan seseorang, yang melebihi batas kemampuannya untuk menahan, mengatasi, atau menghindar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa trauma adalah keadaan psikologis seseorang berupa kejutan emosional. Itu terjadi sebab orang itu mengalami atau menyaksikan suatu peristiwa yang sangat mendadak serta tidak terpicirkan sebelumnya, berkaitan dengan perasaan sakit di luar batas kendali manusia. Trauma muncul sebagai akibat dari peristiwa yang tidak dapat dilupakan yang bersifat tiba-tiba. Biasanya peristiwa tersebut diingat karena mengancam nyawa bahkan menyebabkan kematian pada seseorang.

Menurut Hatta (20-21) secara umum, keadaan trauma yang dialami oleh seseorang disebabkan oleh berbagai situasi dan kondisi, seperti:

- 1) Pengalaman langsung maupun tidak langsung. Contohnya seperti melihat sendiri, mengalami sendiri secara langsung, atau berdasarkan pengalaman orang lain atau tidak secara langsung.
- 2) Pengalaman atau kejadian alam sebagai akibat dari bencana alam. Contohnya seperti gempa bumi, tsunami, tanah longsor, banjir bandang, atau angin putting beliung.
- 3) Pengalaman di kehidupan sosial atau psiko-sosial. Contohnya seperti pola asuh yang salah, ketidakadilan, kekerasan dalam rumah tangga, kekerasan

secara umum, teror, perampokan atau penyiksaan baik secara fisik maupun psikis.

2.2 Post-Traumatic Stress Disorder

Gangguan stres pasca-trauma atau *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dalam bahasa Inggris adalah gangguan mental yang bisa muncul setelah seseorang mengalami peristiwa traumatis, misalnya kekerasan secara umum, kekerasan seksual, peperangan, kecelakaan, atau peristiwa-peristiwa lainnya yang bisa mengancam kehidupan seseorang. Menurut Schiraldi (27) gangguan stres pasca-trauma muncul atas suatu peristiwa atau serangkaian peristiwa yang sangat menekan.

Gangguan stres pasca-trauma menurut *American of Psychology Association* dalam Astuti, dkk. (5) merupakan suatu pengalaman seseorang yang mengalami peristiwa traumatik yang tidak dapat dilupakan yang dapat menyebabkan gangguan pada keutuhan diri, ketidakberdayaan dan trauma tersendiri.

Menurut Kring et al (216), gangguan stres pasca-trauma adalah gangguan yang berkembang pada orang yang pernah mengalami peristiwa yang mengejutkan, menakutkan, atau berbahaya dan itu termasuk kedalam psikologi abnormal. Gangguan stres pasca-trauma adalah suatu kondisi yang terbentuk akibat paparan peristiwa psikologi yang diluar kemampuan manusia untuk menahan, mengatasi, atau menghindar yang dapat mengakibatkan ketakutan dan ketidakberdayaan yang intens.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa gangguan stres pasca-trauma adalah gangguan kecemasan yang terjadi setelah seseorang mengalami kejadian yang tidak dapat dilupakan karena mengancam nyawa atau keselamatannya.

2.2.1 Penyebab Gangguan Stres Pasca-trauma

Faktor penyebab gangguan stres pasca-trauma menurut Kring et al terbagi ke dalam empat bagian, yaitu faktor struktur otak, faktor genetik, faktor psikologis, atau faktor lingkungan.

1. Faktor Struktur Otak

Kring et al percaya bahwa beberapa bagian otak manusia yang mengalami peristiwa traumatis mengatur ketakutan dan emosi lalu akhirnya membawa penderita pada kondisi gangguan stres pasca-trauma. Hal ini berbeda dengan seseorang yang mengalami peristiwa traumatis, tetapi tidak berkelanjutan pada gangguan stres pasca-trauma. Dalam otak manusia, ada bagian yang bernama amigdala yang berfungsi sebagai pusat memori dalam otak. Amigdala menyimpan semua memori yang terjadi dalam kehidupan kita baik memori positif maupun negatif. Akan tetapi secara alamiah, peristiwa buruk atau negatif akan lebih mudah diserap oleh amigdala. Maka, ketika amigdala mengalami *hyperactivity*, kemungkinan untuk mengalami gangguan stres pasca-trauma juga meningkat.

2. Faktor Genetik

Gangguan stres pasca-trauma ada yang diturunkan dari keluarga. Beberapa orang yang mengalami gangguan stres pasca-trauma berisiko menurunkan hal yang sama pada keluarganya. Sebagai contoh apabila seseorang ayah mengalami gangguan stres pasca-trauma, maka hal ini akan memengaruhi tingkat kemungkinan anaknya untuk mengalami penyakit yang serupa.

3. Faktor Psikologis

Bagi orang-orang yang menderita kondisi tertentu, seperti memiliki penyakit jiwa, depresi, atau gangguan kecemasan, hal itu dapat meningkatkan risiko terjadinya gangguan stres pasca-trauma. Faktor psikologis ini termasuk ke dalam faktor internal. Misalnya, anak yang kehilangan orang tuanya, lalu dia teringat terus menerus lalu membuatnya mengalami stres dan bisa berkembang menjadi gangguan stres pasca-trauma.

4. Faktor Lingkungan

Beberapa individu yang memiliki sejarah kejadian traumatis dengan cara mengalami atau melihat pengalaman traumatis tersebut akan lebih mudah terkena gangguan stres pasca-trauma daripada individu lainnya. Apalagi jika mereka mempunyai cedera fisik atas kejadian traumatis yang mereka alami, akan meningkatkan kemungkinan untuk terkena gangguan stres pasca-trauma. Sebagai contoh, apabila seseorang tinggal di lingkungan yang tepat, maka di masa kecilnya

ia akan banyak memiliki momen yang indah lalu saat ia tumbuh besar, memori indah tersebut akan memberikan efek positif seperti membuatnya menjadi pribadi yang bisa menjalani kehidupan secara tenang. Sedangkan jika seseorang tumbuh di lingkungan masa kecil yang tidak mendukung seperti ada kekerasan di rumah, maka memori tersebut akan terbawa dan menjadi bayang-bayang saat ia dewasa. Memori tersebut akan memberikan kesan buruk yang menjadikannya takut berlebihan dan tidak bisa menerima kekerasan dari orang-orang.

2.2.2 Gejala

Gejala pada gangguan stres pasca-trauma dibagi menjadi tiga, yaitu *avoidance*, *re-experiencing* (mengalami kembali), dan *arousal* (waspada).

1. *Avoidance* (menghindar atau mengelak)

Gejala ini menjadikan penderita gangguan stres pasca-trauma menghindar atau mengelak pada hal-hal yang mengingatkan penderita pada penyebab trauma yang mereka alami, kesulitan mengalami perasaan positif, seperti kebahagiaan atau cinta kasih sayang, merasa berjarak dengan orang lain, dan kehilangan minat pada aktivitas yang penting. Sebagai contoh, seorang anak yang mengalami gangguan stres pasca-trauma akibat ibunya mengalami kekerasan oleh ayahnya akan sulit percaya pada cinta kasih seorang laki-laki.

2. Gejala *re-experiencing* (mengalami kembali)

Gejala ini menjadikan penderita merasa seperti mengalami kembali peristiwa traumatis dengan berbagai cara berupa gambar, pemikiran, ingatan, lamunan, dan mimpi buruk. Gejala ini membuat penderita bertindak dan merasa seolah-olah menjalani kembali pengalaman traumatisnya. Misalnya, ketika seseorang mengalami atau menyaksikan sendiri terjadinya perang yang mengakibatkan anggota keluarganya meninggal, akan merasa mengalami kembali kejadian tersebut melalui kilasan gambar yang ada di pikirannya apabila ada hal-hal yang berkaitan dengan memori tersebut.

3. Arousal (waspada)

Gejala ini menjadikan penderita mengalami cemas berlebihan, memiliki gangguan tidur, kesusahan dalam berkonsentrasi pada hal-hal tertentu, dan mudah tersinggung atau marah. Ini adalah hasil dari reaksi berlebihan langsung atau tidak langsung yang merupakan kelanjutan atau sisa dari trauma yang dirasakan. Sebagai contoh, apabila seseorang mengalami gangguan stres pasca-trauma akibat pernah terjadi kebakaran yang menyebabkan disfungsi pada tubuhnya, maka ia akan selalu waspada dan cemas yang berlebihan apabila dia mendengar sirine atau asap yang tebal.

2.3 Tokoh

Dalam sebuah novel terdapat beberapa unsur yang penting salah satunya adalah tokoh. Aspek tentang tokoh merupakan pembahasan yang sangat penting dalam penelitian ini karena tokoh adalah subjek penelitian yang menggambarkan karakter dan perilaku tertentu dalam menjalani kehidupan dalam cerita. Istilah tokoh merujuk pada orangnya atau pelaku ceritanya yang tergambar jelas dalam teks maupun yang ditafsirkan oleh pembaca.

Pengertian tokoh menurut Nurgiyantoro (165) dimaknai sebagai seseorang atau sekelompok orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif dimana pembaca dapat melihat sebuah kecenderungan yang diekspresikan baik melalui ucapan maupun tindakan. Pengertian tokoh menurut Abrams (20) dalam Nurgiyantoro adalah orang (-orang) yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Secara umum, tokoh merupakan individu yang diciptakan oleh pengarang yang mengalami peristiwa dan kejadian dalam cerita yang dibangun. Namun meski tokoh cerita hanya tokoh ciptaan pengarang, ia harus menjadi seorang tokoh yang hidup secara wajar seperti kehidupan yang dimiliki oleh manusia secara umum. Tokoh dalam cerita digunakan sebagai pembawa dan penyampai pesan atau sesuatu ide gagasan yang sengaja pengarang hadirkan untuk disampaikan kepada para pembacanya. Masih menurut teori tokoh oleh Nurgiyantoro, dalam tokoh ada jenis tokoh yaitu tokoh utama, tokoh pendamping, antagonis, serta protagonis.

1. Tokoh Utama

Tokoh utama merupakan pemeran utama yang selalu tampil secara keseluruhan dalam cerita dan memiliki hubungan dengan karakter lain. Tokoh utama merupakan kunci sebuah cerita yang menentukan perkembangan alur pada cerita. Tokoh utama ini paling banyak melakukan tindakan maupun diceritakan di dalam sebuah cerita. Tokoh utama dalam cerita bisa berjumlah lebih dari satu. Biasanya, dalam cerita tokoh utama ada tokoh utama laki-laki dan tokoh utama perempuan. Dalam penelitian ini, tokoh utama yang menderita gangguan stres pasca-trauma yang muncul dalam novel *Six of Crows* bernama Kaz Brekker.

2. Tokoh Pendamping

Tokoh pendamping merupakan tokoh yang mengambil bagian kecil yang mendukung terbentuknya cerita yang komprehensif. Kehadiran tokoh pendamping ini selalu memiliki keterkaitan dengan tokoh utama. Dalam penelitian ini, ada beberapa tokoh pendamping yang muncul dalam cerita seperti Inej Ghafa, Jesper Fahey, Wylan Van Eck, Nina Zenik, dan Matthias Helvar.

3. Protagonis

Karakter protagonis identik dengan semua hal yang baik yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita. Altenbernd dan Lewis (41) menyatakan bahwa karakter protagonis adalah karakter yang mendapat banyak perhatian oleh pembaca. Dalam perspektif pembaca, karakter protagonis selalu disebut pahlawan karena dia menghormati nilai masyarakat dan selalu mengikuti

peraturan maupun norma yang berlaku di masyarakat. Bahkan ketika karakter protagonis sedang mengalami keadaan buruk, para pembaca sering memberikan simpati dan percaya bahwa kebaikan harus dijunjung tinggi.

4. Antagonis

Karakter antagonis identik dengan semua yang berbau keburukan. Karakter antagonis yaitu karakter yang berseberangan dengan karakter protagonis. Karakter antagonis merupakan lawan dari karakter protagonis. Menurut Luxemburg (128) karakter antagonis secara fisik dan psikologis berbeda. Biasanya, karakter antagonis menyebabkan konflik terhadap karakter protagonis dan memiliki dampak negatif pada kisah cerita.