

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan karya kreatif atas dasar pemikiran dan daya nalar berdasarkan pengalaman manusia. Sejalan dengan pendapat Febrianty (2016), karya sastra merupakan hasil dari pemikiran manusia sebagai gambaran kehidupan baik dimana didalamnya terkandung nilai-nilai keindahan sebagai sarana hiburan dan memberi pelajaran hidup kepada masyarakat. Menurut Horace dalam Widjoko (2006), di dalam karya sastra terkandung unsur-unsur menarik yang dapat dikaji dengan menggunakan cara yang kreatif dan menarik. Penelitian karya sastra haruslah bersifat kreatif dan menarik, dalam arti bahwa sastra mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Penelitian karya sastra merupakan kegiatan yang penting terhadap perkembangan ilmu sastra. Sastra sebagai salah satu disiplin ilmu akan berkembang karena adanya penajaman konsep-konsep, teori-teori, dan metodologi yang dihasilkan melalui penelitian sastra (Chamamah dalam Jabrohim, 2003). Penelitian sastra sangat diperlukan, karena sastra berkembang cepat dalam perkembangan ilmu dunia. Perkembangan sastra dilatarbelakangi oleh persepsi tentang ciptaan yang bernama sastra itu sendiri. Kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan ilmu memerlukan suatu metode ilmiah. Keilmiahan penelitian sastra tersebut ditentukan oleh karakteristik kesastranya.

Psikologi sastra sebagai suatu tinjauan berperan penting dalam penelitian sastra. Menurut Minderop (2010), penelitian psikologi sastra dianggap penting

karena adanya beberapa kelebihan. Pertama, pentingnya psikologi sastra untuk mengkaji lebih dalam aspek perwatakan. Kedua, pendekatan psikologi sastra memberikan umpan balik kepada peneliti tentang masalah perwatakan. Ketiga, penelitian psikologi sangat membantu untuk menganalisis karya sastra yang sangat berkaitan dengan masalah-masalah psikologis.

Pada masa modern ini banyak sekali karya-karya sastra yang bermunculan. Hasil kreatif para penulis tentunya telah memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi perkembangan sastra. Karya-karya sastra sendiri yang umum yaitu puisi, prosa, drama dan lain-lain. Hasil karya sastra berupa prosa adalah novel, cerpen, cerita bergambar atau lebih dikenal dengan komik atau *manga* di Jepang. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan teknologi manusia, karya sastra klasik berkembang, berubah, dan bergeser ke arah yang lebih modern. Karya sastra bergeser menjadi *manga*, begitu juga *manga* bergeser menjadi *anime*.

Anime dikatakan sebagai karya sastra, karena didalamnya terdapat unsur intrinsik seperti yang terdapat dalam karya fiksi. Di dalam *anime* memiliki unsur tokoh dan penokohan, latar, tema, serta amanat. *Anime* juga merupakan bagian dari karya sastra imajinatif.

Pada awalnya, *anime* dibuat untuk hiburan. Namun, kepopuleran *anime* memberikan pengaruh cukup banyak kepada orang-orang yang menontonnya. Salah satu pengaruhnya adalah *anime* mampu membuat penonton tersadar akan isu-isu tertentu yang sedang berkembang di lingkungan masyarakat. Salah satu *anime* yang terkenal dan memiliki banyak penggemarnya adalah serial *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa yang disiarkan pada Oktober tahun 2014

sampai Maret tahun 2015 di Fuji TV. Seperti kebanyakan serial *anime* pada umumnya, *Shigatsu wa Kimi no Uso* diangkat dari *manga* (komik) yang diserialkan pada 6 April 2011 dalam *Monthly Shounen Magazine* milik Kodansha. Serial ini juga diadaptasi menjadi *live action* (film aksi langsung) yang ditayangkan di Jepang pada September 2016.

Kelebihan dari *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso* adalah memiliki alur cerita yang menarik dan mudah untuk dipahami. Plot twist bagian akhir sangat bagus. Berkat penyampaiannya yang manis, *anime* ini cukup terkenal untuk kategori *anime* musiman. *Anime* mempunyai berbagai macam pilihan *genre* mulai dari *romance-komedi* hingga *science-fiction*, namun tidak jarang satu *anime* memiliki tiga hingga empat *genre* di dalamnya. *Anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso* sendiri memiliki beberapa *genre*, yaitu drama, musik, romantis, dan *slice of life*. *Anime* yang memiliki *genre* musik, merupakan kekuatan utama dari *anime* ini. Terdapat permainan musik klasik yang dimainkan oleh tokoh-tokoh dalam cerita yang dapat dinikmati dalam *anime* satu ini. Musik klasik tersebut menjadi salah satu daya tarik sekaligus pelengkap *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso*. Keselarasan antara musik dan animasi yang sangat bagus membuat penonton dapat dibuat merinding saat menonton adegan musik yang sedang berlangsung. Dengan memiliki lebih dari satu *genre*, *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso* mampu memberikan daya tarik tersendiri ketika menikmatinya dan memberikan warna baru di setiap episode untuk meningkatkan ketertarikan penonton. Terdapat berbagai cerita yang menonjol dalam *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso*, salah satunya trauma yang dialami tokoh utama dalam *anime* tersebut.

Shigatsu wa Kimi no Uso menceritakan tentang seorang pianis bernama Arima Kousei yang memiliki konflik batin saat memainkan piano semenjak kematian ibunya. Hal itu terjadi karena Arima Kousei mempunyai kenangan masa kecil yang buruk. Sedari kecil, Arima Kousei selalu berlatih piano hingga berjam-jam. Meskipun selalu menjuarai kompetisi piano, ibunya tidak menunjukkan rasa kepuasan melihat sang anak menjadi pemenang. Kala itu, saking kesalnya, terucap kalimat tak pantas dari Arima Kousei untuk ibunya “orang sepertimu (ibunya) sebaiknya mati saja!”. Tidak lama dari kejadian tersebut, ibunya benar-benar meninggal. Semenjak kejadian itu, Arima Kousei tidak dapat mendengar nada piano yang dimainkannya dan menyangka bahwa itu adalah kutukan dari mendiang sang ibu yang membuat Arima Kousei mengalami trauma ketika bermain piano.

Hal inilah yang memunculkan pertanyaan bagi penulis bagaimana mengidentifikasi wujud trauma yang diperlihatkan dari emosi atau tingkah laku Arima Kousei sebagai tokoh utama. Banyaknya hal-hal yang mendorong untuk melakukan penelitian ini dimana menurut penulis penelitian ini penting dilakukan, karena dapat memberikan jawaban bahwa terdapat gangguan kepribadian yang diperlihatkan oleh Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso.

Penelitian mengenai trauma pada tokoh utama dalam karya sastra fiksi pernah dilakukan sebelumnya oleh Wardhani (2014) dalam penelitiannya yang mengambil objek dari sebuah novel berjudul Dream. Novel Dream menceritakan tentang seorang tokoh bernama Anita yang mengalami mimpi berulang dan hidup di dua dunia. Trauma tersebut kemudian mempengaruhinya dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan membuatnya sulit membedakan dunia nyata dengan dunia mimpi

yang mengganggu psikologis kejiwaannya. Trauma yang sangat kuat dan melekat menjadi tema keseluruhan isi novel tersebut. Adanya dugaan akibat atau efek dari trauma tersebut yaitu seseorang yang mengalami mimpi masa lalu. Ketidaksadaran Anita tentang masa lalunya dapat dikaji melalui psikologi abnormal.

Perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya dapat dilihat melalui sumber data dan objek yang diteliti. Sumber data dan objek penulis yaitu dari *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso*, yang memfokuskan trauma pada tokoh utama yaitu Arima Kousei berdasarkan kenangan masa kecilnya yang buruk hingga menyebabkan trauma hingga ia remaja, yang berdampak pada kemampuannya dalam bermain piano dan kehidupannya sehari-hari. Sedangkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wardhani diambil dari novel berjudul *Dream* yang menceritakan tokoh bernama Anita yang mengalami mimpi berulang-ulang. Hal tersebut disebabkan oleh trauma masa lalu hingga berdampak terhadap kehidupannya, seperti tidak bisa membedakan kehidupan nyata dan mimpinya.

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji wujud trauma tokoh utama dalam *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso*, baik berupa penjelasan secara langsung maupun tidak langsung. Dengan melihat wujud trauma yang diceritakan dalam *anime* tersebut, diharapkan dapat memberikan manfaat pada pembaca, diantaranya agar lebih mengetahui isu-isu mengenai trauma dan tindakan yang seharusnya dilakukan untuk mencegah hal-hal yang dapat menimbulkan trauma. Dari hasil penelitian ini akan memberikan dampak positif bagi psikologi pembaca dan terdapat pesan moral yang dapat diambil.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan psikologi abnormal Mendatu yang berjudul “Trauma Kejiwaan Arima Kousei dalam Anime Shigatsu wa Kimi no Uso karya Naoshi Arakawa”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian penulis merumuskan masalah yang terdapat dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso karya Naoshi Arakawa sebagai berikut:

- a) Bagaimana jenis trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso?
- b) Bagaimana jenis peristiwa yang melatarbelakangi trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso?
- c) Bagaimana bentuk gangguan stres pascatrauma Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso?
- d) Bagaimana teknik yang digunakan untuk menggambarkan trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar permasalahan yang akan diteliti lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan semula, penulis akan membatasi ruang lingkup penelitian berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

- a) Jenis trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso.

- b) Jenis peristiwa yang melatarbelakangi trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso.
- c) Bentuk gangguan stres pascatrauma Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso.
- d) Teknik yang digunakan untuk menggambarkan trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang hendak dicapai sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan jenis trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso.
- b) Mendeskripsikan jenis peristiwa yang melatarbelakangi trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso.
- c) Mendeskripsikan bentuk gangguan stres pascatrauma Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso
- d) Mendeskripsikan teknik yang digunakan untuk menggambarkan trauma kejiwaan Arima Kousei dalam *anime* Shigatsu wa Kimi no Uso.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya, menambah khazanah penelitian dibidang sastra, khususnya program

studi sastra Jepang, dan sebagai tinjauan untuk memahami ajaran nilai-nilai moral dalam *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk lebih memahami isi cerita dalam *anime* *Shigatsu wa Kimi no Uso* terutama kondisi kejiwaan tokoh dan trauma yang dihadapi dengan pemanfaatan lintas disiplin ilmu yaitu psikologi dan sastra sebagai salah satu media hiburan dan pendidikan. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan apresiasi mahasiswa terhadap karya sastra Jepang melalui analisis sastra.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan pembaca memahami isi penelitian, maka penulisan pada penelitian ini disusun secara sistematis dalam lima bab sebagai berikut.:

- a) Bab I, Pendahuluan. Terbagi atas enam sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- b) Bab II, Tinjauan Pustaka. Bab ini membahas tentang landasan teori psikologi trauma Abnormal dan penokohan yang menjadi acuan untuk proses pengambilan data, analisa data serta pembahasannya.
- c) Bab III, Metode Penelitian. Bab ini membahas tentang metode penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan tahapan penelitian.
- d) Bab IV, Hasil dan Pembahasan. Berisi mengenai hasil dan pembahasan trauma kejiwaan pada karakter Arima Kousei yang terdapat dalam *anime*

Shigatsu wa Kimi no Uso menggunakan teori trauma kejiwaan dalam perspektif Psikologi Abnormal.

- e) Bab V, Kesimpulan dan Saran. Pada bagian akhir disertakan daftar pustaka dan lampiran.