

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan hal-hal yang berhubungan dengan manusia dan suatu cara untuk mengungkapkan pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, dan keyakinan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Sastra dibagi menjadi tiga bagian yaitu drama, puisi dan prosa. Drama adalah jenis sastra yang salah satunya memiliki makna sangat indah seperti kata-kata bahkan gerak-gerik dalam drama yang membuat drama sebagai karya seni estetis dan patut dianalisis karena nilai-nilai sosial budaya dan kehidupan terkandung di dalamnya (Logita, 2019:48).

Drama salah satu karya sastra yang di dalamnya mengandung unsur intrinsik dan ditampilkan melalui pentas seni, baik dengan tokoh nyata atau animasi. Anime termasuk dalam kategori sastra drama karena menghadirkan cerita kehidupan dengan tokoh-tokoh yang realistis dengan berbagai konflik dan emosi yang kompleks. Logita (2019:49) mendefinisikan bahwa drama sebagai bentuk sastra yang terbagi dalam dua ranah, yaitu seni pertunjukan dan seni panggung. Dapat disimpulkan bahwa drama adalah pertunjukan seni atau kegiatan yang menggambarkan hakikat dan perilaku manusia, baik seni pertunjukan maupun seni panggung. Anime yang merupakan seni pertunjukan masuk ke dalam kategori drama karena menunjukkan adanya tokoh animasi dengan cerita mengenai kehidupan di dalamnya yang terdapat realita maupun fiksi.

Anime merupakan film animasi Jepang yang digambar atau dibuat menggunakan komputer. Anime juga dikenal sebagai film animasi atau kartun dari Jepang. Dengan kemajuan teknologi informasi, banyak karya sastra yang telah divisualkan, termasuk animasi atau film. Film animasi adalah gambar yang bergerak dimana urutan objek atau gambar ditempatkan dalam urutan yang teratur dan mengikuti alur gerak yang ditentukan pada setiap penambahan waktu. Objek yang dimaksud dapat berupa manusia, hewan, atau teks. Seorang animator harus menggunakan logika selama proses pembuatan untuk mengetahui bagaimana suatu objek bergerak dari keadaan awalnya hingga keadaan akhirnya (Putra, 2022:7).

Anime adalah nama lain untuk film animasi Jepang. Meskipun animasi Jepang tidak kalah saing dengan animasi Eropa, karakter anime Jepang berbeda dengan animasi buatan Eropa (Fathun, 2021:89). Serial anime pertama kali yang ditayangkan di stasiun televisi Jepang berjudul *Astro Boy* karya Tezuka Osamu tahun 1963. Kesuksesan serial anime ini membuat perindustrian anime di Jepang semakin meningkat hingga saat ini (Sinarizqi, 2022).

Secara tradisional, Jepang dianggap memiliki tingkat penyakit mental yang rendah. Akan tetapi, beberapa ahli meyakini bahwa hal ini mungkin disebabkan oleh faktor budaya yang membuat individu enggan mencari bantuan untuk masalah emosional. Dalam budaya Jepang, penyakit mental sering dianggap sebagai tanda kelemahan dan orang yang mengalami gangguan neurologis akan dianggap lemah daripada mereka yang menderita sakit secara fisik. Sebagai hasilnya, banyak kasus penyakit mental yang tidak teridentifikasi dan tidak dilaporkan, serta keluarga sering kali enggan mencari bantuan profesional karena adanya stigma seputar kesehatan mental (Misic, 2023).

Dalam penelitian ini membahas tentang anime yang menggambarkan gejala kesehatan mental. Gangguan mental pada anime dinilai sebagai salah satu cerita yang mudah dimengerti, karena informasi tentang gangguan mental dalam anime ini tidak disajikan dalam bentuk edukasi formal, sebaliknya, ditampilkan secara lebih sederhana. Salah satunya adalah anime *Fruits Basket* karya Natsuki Takaya yang menceritakan tentang gangguan kesehatan mental yaitu *PTSD* atau *Post Traumatic Stress Disorder*. Pada anime ini pengarang tidak langsung menceritakan gejala *PTSD* yang dihadapi para tokoh, namun dengan mengikuti pergerakan alur dimana tokoh yang mengalami *PTSD* akan diperlihatkan satu-persatu.

Saat ini pecinta anime dapat menikmati anime dengan menonton anime online atau mengunduh anime dari internet. Salah satu situs atau aplikasi untuk menonton anime online secara legal di Indonesia adalah melalui *Netflix*. *Fruits Basket* adalah serial anime yang ditulis dan diilustrasikan oleh Natsuki Takaya. Takaya lahir pada 7 Juli 1973 di Shizuoka, namun dia dibesarkan di Tokyo. Takaya memulai karirnya sebagai penulis manga pada tahun 1992 (Goodreads, 2015). Pada tahun 2019, TMS Entertainment merilis adaptasi baru dari manga *Fruits Basket*

karya Takaya yang memiliki ketenaran internasional. Adaptasi ini memberikan sorotan baru pada karya aslinya. *Fruits Basket* menjadi salah satu manga shōjo yang terlaris terlaris di Amerika Utara dan kedua di Jepang (Arivett, 2022:476). Manga *Fruits Basket* karya Takaya pertama kali diterbitkan pada Juli 1998 dan berakhir pada November 2006 (Prasetio, 2022). Selain itu, *Fruits Basket* memiliki tiga season. Season pertama tayang perdana pada tahun 2019 berjumlah 25 episode; season kedua tayang perdana pada tahun 2020 berjumlah 25 episode; dan season ketiga tayang perdana pada tahun 2021 berjumlah 13 episode (Kaczmarek, 2021).

Fruits Basket mengisahkan tentang Honda Tohru, seorang gadis yatim piatu karena ayahnya meninggal saat dia masih berusia 3 tahun, dan ibunya meninggal akibat kecelakaan mobil saat dia bersekolah di SMA. Setelah peristiwa tersebut, Tohru tidak mempunyai tempat tinggal dan memutuskan untuk tinggal bersama kakeknya. Namun rumah kakeknya saat ini sedang direnovasi dan dia tidak ingin membebani keluarga yang lain ataupun temannya. Karena tidak mempunyai tempat tinggal, Tohru terpaksa tinggal di hutan dan mendirikan tenda untuk menghidupi dirinya sendiri. Tohru tidak mengetahuinya jika hutan tersebut adalah milik keluarga Sohma.

Sohma Yuki dan Sohma Shigure mengetahui bahwa Tohru tinggal di hutan yang dimiliki oleh keluarga Sohma. Tohru berkeras hati ingin tetap tinggal di hutan dan menawarkan untuk membayar sewa tanah yang dia gunakan. Melihat usaha dan kebaikan hati Tohru, Shigure memberinya izin untuk tinggal di rumah mereka karena ada beberapa kamar kosong di rumah keluarga Sohma. Pada hari pertama Tohru tinggal di rumah keluarga Sohma, atap kamar barunya rusak oleh seseorang berambut oranye yang menyerang Yuki secara tiba-tiba. Laki-laki itu adalah sepupu Yuki dan Shigure yang bernama Sohma Kyo. Ketika Kyo ingin menyerang Yuki, Tohru mencoba menghentikannya, tetapi dia tergelincir dan jatuh ke punggung Kyo, yang membuatnya berubah menjadi seekor kucing. Tohru yang sangat terkejut melihat Kyo tiba-tiba berubah menjadi kucing, dengan sigapnya Shigure menjelaskan kepada Tohru bahwa selain Kyo, Yuki, dan Shigure, ada 10 anggota keluarga Sohma lainnya yang akan berubah menjadi hewan zodiak Cina setiap kali mereka merasa lemah, stres atau dipeluk oleh seseorang dari lawan jenis. Ketika

peristiwa ini terjadi, Tohru menemukan fakta penting tentang keluarga Sohma terhadap hewan zodiak Cina yang merasuki tiga belas anggota keluarga Sohma.

Seiring cerita berjalan, Tohru belajar tentang kesulitan dan kesedihan yang dialami oleh anggota keluarga Sohma. Dengan sifatnya yang baik hati dan penuh kasih, Tohru membantu anggota zodiak keluarga Sohma untuk menyembuhkan luka emosional mereka. Meskipun keluarga besar Sohma memiliki banyak kekayaan dan kemakmuran, tetapi menurut Natsuki Takaya selalu ada tragedi pahit yang menyertai mereka.

Penulis tertarik menjadikan anime *Fruits Basket* sebagai bahan penelitian karena banyak pelajaran berharga dalam kehidupan yang dapat dipetik dari serial anime ini. Salah satu pelajaran penting yang bisa penulis ambil yaitu sifat positif dari tokoh utamanya yaitu Honda Tohru yang mempunyai kemampuan untuk selalu melihat sisi baik dari segala situasi, bahkan ketika dia dihadapkan oleh berbagai masalah. Tohru adalah contoh yang menginspirasi tentang bagaimana seseorang dapat menjalani kehidupan dengan optimis dan tekad yang kuat. Selain itu, melalui kisah keluarga Sohma, penulis dapat belajar banyak tentang arti yang sesungguhnya dari kekeluargaan dan kasih sayang. Meskipun karakter Yuki dan Kyo sering kali terlibat dalam konflik dan pertengkaran, sebenarnya mereka memiliki perasaan yang dalam satu sama lain. Hal ini mengingatkan penulis ataupun pembaca, bahwa terlepas dari perbedaan serta konflik dalam keluarga, kasih sayang dan hubungan yang kuat selalu ada di baliknya. Jadi, serial anime ini mengajarkan penulis untuk tetap optimis dalam menghadapi masalah, menghargai arti yang sesungguhnya dari kekeluargaan, dan mengenali bahwa kasih sayang bisa ada bahkan dalam situasi yang sulit.

1.2 Penelitian yang relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Skripsi yang disusun oleh Aniza Anindya Puteri pada tahun 2017 dari Universitas Darma Persada dengan judul “*Analisis Gejala PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) Yang Dialami Oleh Tokoh Tanaka Makoto*”

Dalam Novel Seibo Karya Akiyoshi Rikako". Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dibuat oleh Aniza Anindya Puteri adalah mengangkat tema *PTSD*. Kemudian perbedaan dengan penulis adalah unit analisisnya. Unit analisis penelitian yang dibuat oleh Aniza Anindya Puteri menggunakan novel berjudul *Seibo (The Holy Mother)* karya Akiyoshi Rikako, sedangkan penulis menggunakan anime berjudul *Fruits Basket* karya Natsuki Takaya.

- b. Skripsi yang disusun oleh Desy Ayu Ferizqa pada tahun 2017 dari Universitas Darma Persada dengan judul "*Analisa PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) Pada Tokoh Saki Nubatama Dalam Film Kureyon Shin-Chan : Bakusui! Yumemi Warudo Daitotsugeki!*". Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dibuat oleh Desy Ayu Ferizqa adalah sama-sama menggunakan anime dan bertujuan mengetahui lebih dalam unsur intrinsik serta karya sastra yang mengangkat tema *PTSD*. Kemudian perbedaan dengan penulis adalah pokok pembahasannya. Pokok pembahasan pada penelitian yang dibuat oleh Desy Ayu Ferizqa menggunakan anime yang membahas dunia mimpi, sedangkan pokok pembahasan penulis menggunakan anime yang membahas kejadian saat ini.
- c. Tugas Akhir yang disusun oleh Muhammad Rafly pada tahun 2022 dari Universitas Indonesia dengan judul "*Budaya Patriarki Dalam Anime Shoujo Fruits Basket (2019): Analisis Barbara Smuts*". Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dibuat oleh Muhammad Rafly sama-sama meneliti anime *Fruits Basket*. Kemudian perbedaan dengan penulis adalah inti pembahasannya. Inti pembahasan pada penelitian Muhammad Rafly adalah membahas budaya patriarki dalam anime *Fruits Basket*, sedangkan inti pembahasan penulis adalah membahas gejala *PTSD* dalam anime *Fruits Basket*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keluarga Sohma merupakan keluarga yang tidak harmonis dengan orang tua dan tetua dalam keluarga. Hal ini membuat gejala depresi yang terjadi pada anggota zodiak keluarga Sohma.
2. Anggota zodiak keluarga Sohma tidak mampu bersosialisasi normal dengan teman sebaya, karena jika tidak sengaja berpelukan dengan lawan jenis, mereka bisa bertransformasi menjadi binatang zodiak Cina. Terkadang mereka menutup diri dan berusaha untuk tidak berbaur dengan orang normal, karena takut ketahuan akan identitas mereka.
3. Sohma Akito adalah tokoh antagonis utama dalam serial anime *Fruits Basket*. Akito melakukan banyak hal kejam terhadap keluarganya sendiri sehingga mengakibatkan trauma kekerasan yang mendalam bagi semua anggota zodiak keluarga Sohma.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi penelitian pada faktor penyebab dan gejala *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* yang dialami oleh anggota keluarga Sohma berdasarkan zodiak mereka dalam anime *Fruits Basket* dengan menggunakan teori *PTSD* dalam psikologi abnormal.

1.5 Rumusan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tokoh dan penokohan, alur serta latar yang diterapkan pada anime *Fruits Basket*?
2. Bagaimanakah faktor penyebab dan gejala yang dialami oleh para anggota zodiak keluarga Sohma dalam anime *Fruits Basket* karya Natsuki Takaya dikaji dengan teori *PTSD* dalam psikologi abnormal pada buku Pati, Sovitriana, dan situs web dari Royal College of Psychiatrists?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk:

1. Memahami tokoh dan penokohan, latar serta alur dalam anime *Fruits Basket*.
2. Memahami faktor penyebab dan gejala yang dialami oleh para anggota zodiak keluarga Sohma dalam anime *Fruits Basket* karya Natsuki Takaya melalui teori *PTSD* dalam psikologi abnormal pada buku Pati, Sovitriana, dan situs web dari Royal College of Psychiatrists.

1.7 Landasan Teori

Dalam menelaah penelitian ini, penulis menggunakan unsur intrinsik untuk menelaah tokoh dan penokohan, latar, serta alur dalam anime *Fruits Basket* oleh Natsuki Takaya. Penulis juga menggunakan teori psikologi abnormal dan teori *PTSD* untuk membahas unsur ekstrinsiknya.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Tokoh dan penokohan, tema, alur, latar, sudut pandang, bahasa, dan gaya bahasa adalah beberapa komponen yang membentuk teks sastra yang disebut unsur intrinsik (Nurgiyantoro, 2018:30). Berikut ini adalah penjelasan singkat tentang unsur-unsur yang penulis gunakan dalam penelitian:

1. Tokoh dan penokohan

Tokoh dan penokohan selalu ada dalam cerita fiksi. Istilah tokoh mengacu pada seseorang yang merupakan pelaku dalam sebuah cerita. Sedangkan penokohan merupakan gambaran atau sifat-sifat tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2018:247).

2. Latar

Latar dalam sebuah cerita diuraikan menjadi tiga aspek utama, yaitu tempat, waktu, dan sosial-budaya. Meskipun masing-masing aspek ini memiliki karakteristik dan permasalahan yang berbeda, sebenarnya ketiganya saling terkait dan memengaruhi satu sama lain (Nurgiyantoro, 2018:314).

3. Alur

Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2018:167), alur didefinisikan sebagai rangkaian cerita yang mencakup suatu kejadian. Namun, setiap kejadian hanya menghubungkan secara sebab akibat, di mana peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain terjadi.

1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Menurut Nurgiyantoro (2018:30), unsur ekstrinsik merupakan unsur yang terdapat di luar teks sastra, namun memiliki pengaruh tidak langsung terhadap struktur dalam teks sastra. Secara lebih spesifik, unsur-unsur ini dapat dijelaskan sebagai faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan cerita dalam sebuah karya sastra, meskipun unsur-unsur tersebut tidak menjadi bagian langsung dari cerita itu sendiri. Contoh dari unsur ekstrinsik yaitu teori psikologi, teori politik, teori ekonomi, teori sosial, teori lingkungan serta pendapat individu pengarang, termasuk sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang dimilikinya akan memiliki pengaruh terhadap karya sastra yang pengarang tulis.

Dalam penelitian ini, penulis akan membahas unsur ekstrinsik dengan menggunakan teori psikologi dan teori *PTSD*. Psikologi abnormal merupakan cabang dari ilmu psikologi yang memusatkan perhatiannya pada pemahaman, analisis, dan penanganan pola perilaku yang dianggap tidak normal atau menyimpang dari norma-norma sosial (Pati, 2022:1).

Menurut Sovitriana (2021:56), *PTSD* didefinisikan sebagai suatu kejadian atau beberapa kejadian trauma yang dialami atau disaksikan secara langsung oleh seseorang yang contohnya adalah pengalaman kematian, cedera serius, serta ancaman terhadap fisik atas diri seseorang. Kejadian tersebut menciptakan ketakutan yang ekstrem, horor, dan rasa tidak berdaya.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan analisis. Data dan informasi dari sumber yang relevan dianalisis, dan hasil analisisnya disajikan secara deskriptif untuk memudahkan pemahaman

pembaca. Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan studi kepustakaan melalui buku, *e-book*, jurnal, dan sumber internet lainnya. Tahap selanjutnya setelah mengumpulkan data adalah menyusun data yang berhubungan dengan teori lainnya yang dibutuhkan. Penulis membutuhkan waktu 3 bulan untuk menonton anime ini, terutama pada bagian yang menunjukkan gejala *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* pada anggota keluarga Sohma dan mengaitkannya dengan teori *PTSD*.

1.9 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca untuk lebih memahami *PTSD*, terutama dalam anime *Fruits Basket* karya Natsuki Takaya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini, penulis dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda *PTSD* dalam seseorang. Jika *PTSD* masih dalam tingkatan yang ringan, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana memberikan dukungan dan motivasi kepada seseorang yang mengalami *PTSD*, sehingga mereka tidak merasa terlalu terpuruk oleh masalah yang mereka hadapi.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyajian.

Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini menjelaskan teori-teori sastra dan ilmu psikologi. Teori sastra terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, serta alur. Untuk teori

psikologi menggunakan teori *PTSD* dalam psikologi abnormal pada buku Pati, Sovitriana, dan situs web dari Royal College of Psychiatrists.

Bab III *Post Traumatic Stress Disorder* pada tokoh anggota zodiak keluarga Sohma dalam serial anime *Fruits Basket*.

Pada bab ini berisikan analisis mengenai unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam anime *Fruits Basket* dan digabungkan dengan teori psikologi abnormal dan teori *PTSD* pada tokoh anggota zodiak keluarga Sohma dalam serial anime *Fruits Basket*.

Bab IV Simpulan

Pada bab ini berisi kesimpulan dari analisis yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi pendapat dari penulis.

