

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Trauma masa kecil adalah pengalaman emosional yang mendalam dan menyakitkan yang terjadi pada masa kanak-kanak, dan dampaknya sering kali terbawa hingga masa dewasa. Pengalaman traumatis seperti kekerasan fisik, verbal, *bullying*, pengabaian, atau kehilangan orang terdekat dapat menghambat perkembangan emosional dan psikologis seseorang. Pengalaman traumatis yang dialami pada masa kanak-kanak sering kali membentuk cara seseorang memandang dunia, merespons stres, dan menjalin hubungan dengan orang lain. Studi tentang trauma masa kecil menunjukkan bahwa individu yang mengalami trauma pada masa kanak-kanak cenderung memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami gangguan kesehatan mental, seperti depresi, kecemasan, dan *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Trauma masa kecil memiliki dampak langsung pada kesehatan mental dan fisik seseorang di masa dewasa. Anak-anak yang mengalami trauma sering kali menghadapi tantangan dalam hal regulasi emosi, pembentukan identitas diri, dan interaksi sosial. Dalam kajian psikologi, trauma masa kecil dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk identitas diri, kemampuan beradaptasi, serta kesehatan mental dan emosional (Harris, 2018). Selain dampak psikologis, trauma masa kecil juga dapat memengaruhi bagaimana seseorang melihat dunia di sekitarnya. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan yang tidak aman atau penuh tekanan sering kali mengembangkan mekanisme pertahanan emosional, seperti penghindaran atau isolasi diri. Mereka mungkin kesulitan untuk membentuk hubungan interpersonal yang sehat, menghindari konflik, atau bahkan merasa tidak layak dicintai atau dihargai.

Trauma yang dialami pada masa kanak-kanak sering kali berpengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian dan karakter seseorang. Banyak penelitian menunjukkan bahwa trauma dapat memengaruhi cara individu berkembang secara emosional dan sosial. Pada masa dewasa, mereka yang pernah mengalami trauma masa kecil lebih mungkin mengalami disfungsi emosional, termasuk kesulitan

dalam menjalin hubungan yang stabil dan mengelola stres (Van der Kolk, 2014). Masa kanak-kanak merupakan periode perkembangan penting bagi pembentukan identitas, moralitas, dan hubungan sosial. Pengalaman traumatis yang tidak terselesaikan bisa menyebabkan terjadinya “beku” perkembangan emosi, yang membuat seseorang mengalami kesulitan dalam menghadapi tantangan kehidupan. Dalam banyak kasus, trauma yang tidak diatasi dengan baik pada masa kanak-kanak dapat menyebabkan perilaku destruktif, seperti ketergantungan pada alkohol atau narkoba, perilaku kekerasan, atau bahkan kecenderungan bunuh diri. Di samping itu, dampak trauma juga terlihat pada perkembangan karakter yang menghindari keterikatan emosional, ketidakpercayaan terhadap orang lain, atau bahkan menjadi pribadi yang terlalu protektif terhadap diri sendiri. Sebagai individu dewasa, mereka mungkin menjadi pribadi yang sulit untuk mendekati orang lain secara emosional atau cenderung menghindari hubungan yang intim karena rasa takut terhadap pengulangan trauma.

Banyak realita yang terjadi pada masyarakat seringkali dipresentasikan dalam media komunikasi. Peran media komunikasi cukup penting bagi masyarakat karena dapat menyampaikan pesan berupa pendapat, perasaan, serta pikirannya. Salah satu media komunikasi yang kerap menjadi sorotan penyampaian pesan untuk masyarakat adalah film. Film merupakan media komunikasi massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memberikan dampak tertentu kepada masyarakat dengan tujuan yang spesifik. Pesan tersebut disampaikan melalui rangkaian adegan yang membentuk alur cerita, dialog antar karakter, latar cerita (*setting*), hingga melalui penggambaran karakter dalam film. Setiap film yang diproduksi pasti menyampaikan pesan tertentu kepada penontonnya. Dalam konteks komunikasi, suatu film yang ditawarkan seharusnya mampu menciptakan pengaruh yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Jangan sampai inti pesan terabaikan, sementara justru efek negatif dari film tersebut lebih mudah diterima oleh penonton.

Perkembangan dunia global seiring waktu, industri film semakin berkembang dan berhasil menjangkau berbagai penjuru dunia, termasuk negara-negara seperti Amerika, Jepang, dan negara maju lainnya. Di Negara Jepang misalnya, industri film menawarkan karya berupa animasi, yang menggunakan

objek fiksi berupa tokoh-tokoh kartun. Animasi di Jepang sendiri sudah mulai berkembang sejak tahun 1913. Menurut Yoga, *anime* sebuah bentuk film animasi asal Jepang, telah menjadi salah satu media komunikasi massa yang populer dan digemari oleh banyak orang di berbagai penjuru dunia sebagai pilihan hiburan (Mahendra & Ali, 2023). Selain itu, *anime* juga merupakan salah satu *pop culture* atau budaya populer yang ada di Jepang (selain *manga*, musik pop (J-POP) dan *fashion*) yang sifatnya modern dan tidak lazim jika dibandingkan dengan budaya tradisional (Pratama & Puspitasari, 2020).

Sebagai media populer, *anime* kerap digunakan untuk merepresentasikan tema-tema psikologis, termasuk trauma masa kecil. *Anime* sering kali mengeksplorasi topik-topik yang berkaitan dengan pertumbuhan pribadi, emosi kompleks, dan dinamika sosial yang sulit. Melalui elemen fiksi dan supranatural, *anime* dapat menyajikan narasi yang memungkinkan penonton untuk mengeksplorasi tema berat secara tidak langsung. Sebagai bentuk hiburan yang menyentuh berbagai lapisan masyarakat, *anime* sering kali berperan sebagai refleksi dari masalah sosial, termasuk trauma dan masalah kesehatan mental. Seiring dengan meningkatnya kesadaran tentang pentingnya kesehatan mental, *anime* modern cenderung menggambarkan perjalanan emosional karakter dalam menghadapi trauma mereka. *Anime* seperti *Seishun Buta Yarou* menggunakan elemen-elemen supranatural untuk memperdalam eksplorasi tentang bagaimana karakter harus menghadapi masa lalu mereka, termasuk trauma yang mereka alami sebagai anak-anak.



Gambar 1. Poster Anime *Seishun Buta Yarou*
(Sumber: myanimelist.net)

Seishun Buta Yarou, anime yang dikenal karena mengangkat tema sindrom pubertas (*puberty syndrome*), sebuah fenomena supranatural yang berfungsi sebagai metafora untuk masalah psikologis yang dialami oleh remaja. Anime ini bercerita tentang Azusagawa Sakuta, siswa kelas 2 dari SMA Minegahara, yang dihadapkan pada berbagai fenomena *puberty syndrome*, fenomena supranatural yang muncul akibat tekanan psikologis atau konflik emosional pada masa remaja. Cerita ini tidak hanya berfokus pada pengalaman Sakuta sendiri tetapi juga pada interaksinya dengan berbagai karakter lain yang mengalami *puberty syndrome*. Setiap karakter memiliki cerita unik yang mencerminkan perjuangan mereka menghadapi trauma masa kecil, konflik identitas, dan dinamika emosi yang memengaruhi perkembangan mereka.

Fokus cerita dimulai dari hubungan Sakuta dengan Mai Sakurajima, seorang aktris terkenal sekaligus kekasihnya, yang mengalami *puberty syndrome* berupa "ketidakhayalan" akibat rasa terabaikan oleh ibunya. Dari sana, cerita berkembang ke karakter lain seperti Kaede Azusagawa, adik Sakuta yang mengalami perubahan kepribadian akibat trauma perundungan; Rio Futaba, sahabat Sakuta yang menghadapi konflik identitas hingga memunculkan duplikasi dirinya; serta Nodoka Toyohama, saudara tiri Mai, yang menghadapi tekanan dan kecemburuan hingga menyebabkan pertukaran tubuh. Puncak konflik muncul dalam *Seishun Buta Yarou wa Yumemiru Shoujo no Yume wo Minai* (2019), di mana Sakuta bertemu dengan Shoko Makinohara dalam dua versi, yaitu Shoko dan Shoko dewasa. Perjalanan emosional Shoko mencerminkan tema pengorbanan, cinta, dan harapan. Selain itu, dalam *Seishun Buta Yarou wa Randoseru Girl no Yume wo Minai* (2023), Sakuta kembali dihadapkan pada sosok "Mai kecil," yang menggambarkan trauma masa kecil Mai dan bagaimana luka dari masa lalu terus memengaruhi dirinya. Keberadaan "Mai kecil" membawa cerita ke eksplorasi lebih dalam tentang pentingnya penyembuhan dari trauma dan dukungan interpersonal.

Pada anime ini terdapat beberapa adegan maupun dialog yang merepresentasikan trauma masa kecil yang menyakitkan, yang dapat memengaruhi perkembangan emosi, pola pikir, dan hubungan interpersonal seseorang di masa depan. Seperti dialog pada *series Randoseru Girl no Yume wo Minai* (2023), ketika

“Mai kecil” pertama kali bertemu dengan Sakuta di tepi Pantai Sichirigahama, Mai kecil bertanya “Paman siapa?, Ibuku bilang tidak boleh bicara dengan orang asing”. Dari pertanyaan Mai kecil, dapat diketahui bahwa, Mai kecil memiliki hubungan yang baik dengan Ibunya, saat itu dia tidak mengenal Sakuta, sesuai perintah Ibunya dia mewaspadaikan untuk tidak berbicara dengan orang asing, mendengar pertanyaan tersebut, Sakuta memperkenalkan dirinya, sehingga mereka berkomunikasi sebagai orang yang mengenal satu sama lain, sedangkan pada versi “Mai dewasa” saat Sakuta bertanya kepada Mai tentang kondisi hubungan dia dengan Ibunya, Mai mengatakan bahwa dirinya memiliki hubungan yang kurang baik, Sakuta bertanya “Kamu sendiri sampai sekarang masih benci Ibumu?”, Mai menjawab “Aku masih benci, saat sesi pemotretan SMP, padahal nggak suka difoto pakai baju renang. Tapi, dia seenaknya terima tanpa seizinku”. Kutipan dialog diatas merupakan salah satu dampak pada perkembangan karakter, perubahan hubungan interpersonal akibat trauma masa kecil. Pada versi Mai kecil, menunjukkan hubungan yang baik antara dia dan Ibunya, sedangkan pada versi Mai dewasa, akibat sikap Ibunya yang tidak pernah menganggap penting tindakan putrinya, hanya menganggap Mai sebagai ladang uang, membuat hubungan mereka sebagai orang tua dan anak menjadi buruk, bahkan hingga saat ini Mai masih belum memaafkan ibunya.

Peneliti sangat tertarik melakukan analisis pada *anime Seishun Buta Yarou*, karena *anime* tersebut mengusung tema psikologi dengan menggabungkan unsur fantasi. Dalam cerita, *puberty syndrome* menjadi simbol dari masalah emosional dan psikologi yang sering kali tak terlihat, tetapi memiliki dampak nyata. Seperti pada *scene* kehadiran Mai kecil sebagai wujud fisik membuat konflik batin Mai terasa lebih nyata, baik bagi karakter lain maupun penonton. *Anime* ini tidak hanya merepresentasikan dampak trauma masa kecil terhadap perkembangan karakter, tetapi juga memberikan gambaran universal tentang bagaimana trauma masa kecil dapat memengaruhi emosi, pola pikir, dan hubungan interpersonal seseorang di masa depan. Dengan visual yang kuat, dialog yang penuh emosi, dan konflik yang kompleks, *anime* ini mengajak penonton untuk memikirkan pentingnya menerima diri sendiri dan menyelesaikan masalah dari masa lalu demi mencapai

keseimbangan emosional di masa kini. Fokus cerita pada hubungan antara masa lalu dan masa kini, serta dampak trauma masa kecil pada karakter utama, membuat film ini menarik untuk dikaji. Selain itu, dari sisi penerimaan publik, *anime* ini menunjukkan popularitas yang luar biasa secara global. Film berjudul *Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume wo Minai* (2018) memperoleh pengakuan internasional yang bergengsi dalam ajang *Anime Trending Awards 2019*. *Anime* ini berhasil memenangkan penghargaan sebagai *Anime of the Year* (*Anime Terbaik 2019*), serta penghargaan lainnya seperti *Best Boy* (Sakuta Azusagawa), *Best Girl* (Mai Sakurajima), *Ship of the Year* (Sakuta x Mai), dan *Romansa Terbaik* (Imdb.com).

Penelitian ini relevan dengan situasi di Indonesia karena banyak anak yang tumbuh dalam lingkungan penuh tekanan dan kekerasan, yang kemudian berdampak pada perkembangan psikologis mereka. Di Indonesia, trauma masa kecil sering kali disebabkan oleh kasus-kasus kekerasan dalam rumah tangga, *bullying*, dan eksploitasi anak. Contoh kasus yang relevan adalah kekerasan dalam rumah tangga yang dialami anak-anak di berbagai wilayah di Indonesia, di mana mereka sering kali menjadi saksi atau korban kekerasan fisik dan verbal. Anak-anak korban *bullying* juga sering kali mengalami trauma yang berkepanjangan, yang menghambat perkembangan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana trauma ini direpresentasikan dan bagaimana dampaknya terhadap perkembangan karakter dalam berbagai medium, termasuk media populer seperti *anime*. Salah satu *anime* yang secara signifikan mengeksplorasi tema ini adalah *Seishun Buta Yarou* yang terkenal dengan pendekatan psikologisnya.

Anime Seishun Buta Yarou terdiri dari beberapa seri yang saling berhubungan, termasuk *Bunny Girl Senpai* (2018), *Yumemiru Shoujo* (2019), dan *Randoseru Girl no Yume wo Minai* (2023). Setiap seri memperkenalkan fenomena supranatural unik yang memungkinkan karakter utama berhadapan dengan versi masa lalu, konflik batin, atau perwujudan dari trauma mereka. Pengalaman ini membawa penonton ke dalam narasi yang mendalam, mengungkap bagaimana trauma masa kecil membentuk identitas, emosi, dan perilaku mereka, sekaligus

memengaruhi hubungan interpersonal dan keputusan-keputusan yang diambil sepanjang cerita. Latar belakang trauma masa kecil dalam *Seishun Buta Yarou* memberikan peluang untuk mengeksplorasi bagaimana media *anime* dapat merepresentasikan pengalaman emosional yang kompleks dan dampak jangka panjang dari trauma tersebut.

Analisis terhadap *anime* ini menjadi relevan karena mampu memberikan wawasan tentang bagaimana trauma masa kecil direpresentasikan dalam media populer dan bagaimana hal tersebut memengaruhi perkembangan karakter dalam *anime* yang belum banyak dikaji secara spesifik dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Peneliti menyoroti pentingnya media populer, khususnya *anime*, sebagai sarana komunikasi yang mampu membentuk persepsi dan membingkai realitas psikologis remaja. Penelitian ini tidak hanya melihat trauma sebagai fenomena psikologis, tetapi juga sebagai konstruksi budaya yang ditampilkan melalui tanda-tanda (*sign*), dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini akan mengungkap makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terkandung dalam narasi dan visual *anime* ini. Dengan demikian, penelitian ini berada pada pertemuan antara psikologi komunikasi dan analisis semiotika.

Dari penjelasan di atas, penelitian ini ingin menjelaskan lebih lanjut terkait dampak trauma masa kecil pada perkembangan karakter yang ada pada *anime Seishun Buta Yarou*. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “REPRESENTASI TRAUMA MASA KECIL DAN DAMPAK PADA PERKEMBANGAN KARAKTER DALAM ANIME SEISHUN BUTA YAROU (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM “SEISHUN BUTA YAROU” KARYA SOUICHI MASUI)”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana representasi trauma masa kecil serta dampak pada perkembangan psikologis dan emosional karakter dalam *anime Seishun Buta Yarou*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis representasi trauma masa kecil serta dampak pada perkembangan psikologis dan emosional karakter dalam *anime Seishun Buta Yarou*.

1.4 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat penelitian ini juga terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk perkembangan studi Ilmu Komunikasi, terutama bagi penelitian lain yang tertarik untuk menganalisis perkembangan karakter dalam konteks trauma masa kecil. Pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan karakter berdasarkan pengalaman traumatis dapat berkontribusi pada studi naratif dalam literatur dan media visual.
- b. Penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian representasi trauma dalam media, khususnya *anime*, dengan menggali bagaimana trauma masa kecil digambarkan dan diterjemahkan ke dalam pengembangan karakter. Ini menambah wawasan tentang cara media populer merepresentasikan isu-isu psikologis yang kompleks, yang relevan bagi komunikasi massa dan analisis konten.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Studi ini menunjukkan bahwa media populer seperti *anime* dapat digunakan sebagai sarana pendidikan terkait dampak trauma masa kecil, yang pada gilirannya dapat berfungsi sebagai media penyuluhan atau edukasi masyarakat. Hal ini relevan bagi ahli komunikasi yang ingin memanfaatkan platform populer untuk menyampaikan pesan-pesan penting dengan cara yang menarik.
- b. Penelitian ini berkontribusi pada studi representasi dalam komunikasi, khususnya mengenai bagaimana trauma dan perkembangan karakter

dibentuk dalam media populer. Hal ini membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut tentang peran narasi visual dalam menyampaikan isu-isu kompleks dan sensitif secara komunikatif.