

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang perilaku dan pikiran manusia. Melalui psikologi, seorang individu bisa memahami individu yang lain. Ilmu psikologi bisa masuk ke wilayah studi yang lainnya, dalam hal ini sebagai ilmu bantu, misal saja dalam politik, ekonomi, sosial, budaya, dan juga sastra (Ahmadi, 2015, 21-22). Psikologi bertugas menganalisis kesadaran kejiwaan manusia yang terdiri atas unsur-unsur struktural yang memiliki hubungan sangat erat dengan proses-proses pancaindera. Kaitannya dengan psikologi sastra, Wellek dan Warren dalam Al-Ma'ruf (2017, 145) mengemukakan bahwa karakter, lingkungan, dan plot dalam cerita fiksi terbentuk sesuai dengan kebenaran dalam psikologi. Hal itu wajar sebab terkadang pengarang memakai ilmu jiwa untuk melukiskan tokoh-tokoh dan lingkungannya. Hubungan antara psikologi dengan sastra adalah bahwa di satu sisi karya sastra dianggap sebagai ekspresi dan hasil aktivitas manusia. Di sisi lain, psikologi dapat membantu pengarang dalam mengentalkan kepekaan dan memberi kesempatan untuk menjajaki pola-pola yang belum pernah terjamah sebelumnya. Hasil yang dapat diperoleh adalah kebenaran yang mempunyai nilai-nilai artistik yang dapat menambah koherensi dan kompleksitas karya sastra tersebut.

Psikologi sastra digunakan untuk menggambarkan watak, kepribadian,

maupun perilaku para tokoh yang kemudian menjadi salah satu unsur pembangun karya sastra jenis intrinsik, yaitu penokohan. Penokohan adalah pelukisan tokoh/pelaku cerita melalui sifat-sifat, sikap, dan tingkah lakunya dalam cerita. Penokohan erat kaitannya dengan alur dalam cerita, sebab sebuah alur yang meyakinkan terletak pada gambaran watak tokoh yang mengambil bagian di dalamnya. Peristiwa di dalam cerita rekaan didukung oleh pelukisan watak tokoh dalam suatu rangkaian alur yang menceritakan manusia dengan berbagai persoalan, tantangan, dan lain-lain. Cerita dapat ditelusuri dan diikuti perkembangan melalui penokohan (Widayati, 2020, 18).

Sondang Irene E, dan kawan-kawan dalam Hatta (2016, 1-2) berpendapat bahwa pengalaman traumatis mengguncangkan dan melemahkan pertahanan individu dalam menghadapi tantangan hidup sehari-hari. Gejala-gejala ini sangat wajar muncul pada orang-orang yang mengalami peristiwa tersebut. Artinya bahwa siapapun berkemungkinan untuk menampilkan reaksi berlebihan akibat pengalaman yang begitu mengejutkan, menakutkan, mengancam, menyedihkan sehingga menimbulkan stres dan trauma.

PTSD adalah kondisi psikologis serius yang terjadi setelah terpapar peristiwa traumatis. Gejala yang menjadi ciri PTSD adalah bangkitnya kembali peristiwa traumatis: menghindari pikiran, ingatan, orang, dan tempat yang terkait dengan peristiwa tersebut, mati rasa emosional, dan peningkatan kewaspadaan. Sering disertai gangguan psikologis lainnya, PTSD adalah kondisi kompleks yang dapat dikaitkan dengan morbiditas, disabilitas, dan gangguan fungsi kehidupan yang signifikan (Foa, 2009, 1).

Mann (2023) menyatakan PTSD adalah sindrom yang dihasilkan dari

paparan kematian yang nyata atau mengancam, cedera serius, atau kekerasan seksual. Setelah mengalami peristiwa traumatis, PTSD adalah hal umum dan merupakan salah satu masalah kesehatan serius yang terkait dengan gangguan fungsional, komordibitas, dan peningkatan kematian dengan ide dan upaya bunuh diri. PTSD sering dikaitkan dengan peristiwa seperti kecelakaan mobil, bencana alam, atau tindakan kekerasan. Merasa dibanjiri emosi yang kuat seperti ketakutan atau kesedihan, dan mulai menghindari situasi yang mengingatkan pada trauma setelah mengalami pengalaman tersebut adalah kondisi yang umum (Schwartz, 2016). Regel (2017, 18-20) menyatakan bahwa terdapat 3 tipe sebagai respon dari PTSD, yaitu *flight*, *fight*, dan *freeze*. Dalam situasi traumatis, berbagai proses biologis menjadi aktif. Pupil mata membesar, jantung berdetak lebih cepat, laju pernapasan dan aliran darah meningkat serta diarahkan ke otot untuk bergerak cepat. Hal ini merupakan reaksi dari sistem saraf simpatik, yang mempersiapkan seseorang untuk bertindak secara *flight* (melarikan diri) atau *fight* (melawan). Sementara dalam keadaan *freeze*, reaksi sistem saraf parasimpatis berupa penurunan detak jantung, pernapasan, tekanan darah, dan seterusnya. Dalam keadaan ini, ada kesadaran akan apa yang terjadi, dan peristiwa dapat diamati dengan sensasi atau emosi.

Raja (2012, 151) menjelaskan bahwa ketika seseorang mengalami peristiwa traumatis, hal itu akan turut memengaruhi kondisi fisik dan mentalnya. Ia memiliki kemungkinan tidak akan memperhatikan pilihan gaya hidup dan kesehatannya. Yang artinya, ia tidak mengharapkan untuk hidup lebih lama seperti orang lain. Ia tidak lagi mempedulikan tentang pernikahan, memiliki keturunan, maupun karir yang cemerlang. Trauma dapat membatasi seseorang

akan harapan dan masa depannya sendiri.

名探偵コナン (*Meitantei Conan*) adalah salah satu serial *anime* yang telah ditayangkan sejak tahun 1996, mengadaptasi dari cerita manga atau komiknya yang kini telah diterbitkan sebanyak lebih dari 100 volume sejak tahun 1994 yang dikarang oleh Aoyama Gosho. *Meitantei Conan* mengisahkan tentang seorang anak lelaki berusia 17 tahun bernama Kudou Shinichi yang dipaksa meminum racun yang membuatnya menyusut menjadi ukuran anak berusia tujuh tahun. Sekarang, ketika Conan mencoba mencari cara untuk memulihkan tubuhnya, ia menggunakan kekuatan deduksinya yang luar biasa untuk membantu kepolisian menyelesaikan kejahatan. Conan juga mengandalkan tetangga sebelahnya, Profesor Agasa, yang menciptakan berbagai alat canggih detektif untuk Conan. Di sisi lain, Mouri Ran yang merupakan teman masa kecil sekaligus pacar Shinichi, tidak tahu bahwa Shinichi telah berubah menjadi Conan, namun ia tidak menyerah berharap pacarnya akan muncul kembali. Serial yang sangat sukses ini telah mengudara selama lebih dari dua dekade, telah menghasilkan lebih dari 20 film layar lebar, dan bahkan telah dibuat menjadi drama aksi langsung (*live action*).

Layaknya *anime* lainnya, *Meitantei Conan* memiliki genre yang bermakna jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya. Genre yang paling ditonjolkan dalam series *anime* ini adalah *mystery* (misteri) dan *action* (aksi).

Dibalik menyusutnya tubuh Kudou Shinichi menjadi Edogawa Conan, terungkap ada suatu organisasi misterius yang sangat erat kaitannya dengan warna hitam. Berdasarkan hal inilah, Conan menyebut mereka sebagai 黒ずく

めの組織 (Organisasi Hitam). Dari sinilah Conan memulai perjalanannya menjadi seorang detektif cilik yang berada di balik popularitas detektif Mouri Kogorou.

Selama perjalanannya, ia berkali-kali menemukan petunjuk mengenai organisasi misterius tersebut, namun selalu gagal, hingga akhirnya seorang gadis cilik yang berbeda dari anak kecil pada umumnya muncul dalam kehidupannya. Rupanya, gadis cilik itu adalah Haibara Ai, yang memiliki nama asli Miyano Shiho. Ia bernasib sama seperti Conan setelah menelan obat buaatannya dengan niat bunuh diri, akan tetapi tubuhnya juga menyusut menjadi anak kecil.

Haibara Ai berasal dari keluarga ilmuwan, kedua orangtuanya merupakan anggota organisasi yang telah meninggal karena suatu kecelakaan dalam penelitian. Sepeninggal orangtuanya, dirinya hanya memiliki 1 orang kakak perempuan bernama Miyano Akemi yang menjadi keluarga satu-satunya. Meski begitu, keduanya jarang bertemu karena Ai (Shiho) sibuk dengan tugasnya melanjutkan penelitian orangtuanya. Ketika sang kakak terbunuh dan tahu Conan ada di sana saat itu, Ai menangis pilu, bertanya mengapa ia tidak menyelamatkan kakaknya.

Sejak Haibara Ai kabur dari organisasi, dirinya seakan tidak pernah merasa aman, ia selalu hidup dalam ketakutan, nyawanya selalu diincar, terutama setelah pertemuannya dengan orang-orang dari organisasi di sebuah hotel tempat pesta yang dihadiri orang-orang terkenal. Ia hampir saja terbunuh kalau saja Conan tidak datang menyelamatkannya. Peristiwa-peristiwa yang terjadi

membuatnya selalu menginginkan yang namanya kematian, bahkan sampai hendak bunuh diri dalam sebuah bus yang terdapat 2 buah bom di dalamnya.

Bukan itu saja, Ai bahkan berpikiran bahwa tidak ada tempat lagi untuk pengkhianat sepertinya. Akan tetapi, lambat laun ia mulai terbiasa dengan hidupnya sekarang dan mampu berdamai dengan kondisinya. Meskipun begitu, ketakutan masih bersemayam dalam dirinya karena memiliki 'alarm' yang mampu mendeteksi dan merasakan kehadiran anggota organisasi berbahaya itu.

Karya sastra adalah dunia imajinatif yang merupakan hasil kreasi pengarang setelah merefleksi lingkungan sosial kehidupannya. Dunia dalam karya sastra dikreasikan dan sekaligus ditafsirkan melalui bahasa. Apa pun yang dipaparkan pengarang dalam karyanya kemudian ditafsirkan oleh pembaca. Sastra sebagai karya seni, dalam perkembangan mutakhir tidak hanya bermediumkan bahasa. Sastra mutakhir ada yang menggunakan medium lain misalnya garis, lukisan, gambar, atau simbol lain. Namun demikian, karya sastra pada umumnya menggunakan bahasa sebagai media ekspresi pengarang (Al-Ma'ruf, 2017:8).

Peneliti mengambil tema penelitian mengenai *Post-Traumatic Stress Disorder* pada tokoh Haibara Ai dalam *anime Meitantei Conan* karya Aoyama Gosho dikarenakan adanya penggambaran PTSD yang terkandung dalam ceritanya. PTSD yang dialami Haibara Ai merupakan cerminan dari apa yang benar-benar ada di dunia nyata akibat dari pengalaman traumatis.

## **B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah**

### **a. Rumusan Masalah**



Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur penokohan dari karakter yang memiliki pengaruh terhadap Haibara Ai dalam *anime Meitantei Conan*?
2. Bagaimana bentuk gejala dari *Post-Traumatic Stress Disorder* yang diderita oleh Haibara Ai?
3. Bagaimana faktor penyebab *Post-Traumatic Stress Disorder* pada tokoh Haibara Ai?
4. Bagaimana faktor yang membuat kondisi *Post-Traumatic Stress Disorder* yang diderita Haibara Ai mampu mereda?

#### **b. Fokus Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti mengambil fokus masalah pada kondisi *Post-Traumatic Stress Disorder* pada tokoh Haibara Ai dalam *anime Meitantei Conan*.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **a. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan unsur penokohan dari karakter yang memiliki pengaruh terhadap Haibara Ai dalam *anime Meitantei Conan*.
2. Mendeskripsikan gejala dari *Post-Traumatic Stress Disorder* yang diderita oleh tokoh Haibara Ai.
3. Mendeskripsikan faktor penyebab *Post-Traumatic Stress Disorder*

pada tokoh Haibara Ai.

4. Mendeskripsikan faktor yang membuat kondisi *Post-Traumatic Stress Disorder* yang diderita Haibara Ai mereda.

#### **b. Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap penambahan wawasan dan peningkatan kemampuan dalam menganalisis suatu masalah, peneliti juga berharap agar penelitian ini bisa sedikitnya membantu para penonton serial *Meitantei Conan* dalam memahami kondisi *Post-Traumatic Stress Disorder* pada tokoh Haibara Ai.

#### **D. Definisi Operasional**

**PTSD:** *Post-Traumatic Stress Disorder* atau PTSD adalah gangguan mental yang terjadi pada seseorang karena mengalami kejadian traumatis, seperti bencana alam, kecelakaan, terorisme, perang/pertempuran, pelecehan seksual, kekerasan dan sejenisnya.

**Katastropik:** penyakit yang memiliki komplikasi yang dapat mengancam jiwa serta membutuhkan biaya tinggi dalam pengobatannya.

#### **E. Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I berupa pendahuluan. Bab ini berisi tentang uraian latar belakang yang mendasari pentingnya dilakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, objek penelitian dan



sumber data, definisi operasional, serta sistematika penelitian. Bab II berupa kerangka landasan teoretis. Teori yang digunakan adalah teori PTSD. Bab III berupa penjabaran lebih rinci tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab IV berupa pembahasan. Bab ini berisi pemaparan, penganalisisan, serta penginterpretasian data hasil penelitian dalam *anime Meitantei Conan*. Bab V berupa penutup. Bab ini memaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

