

TRAUMA MASA LALU DALAM ANIMASI *FRUITS BASKET* KARYA SUTRADARA YOSHIHIDE IBATA: KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

*PAST TRAUMA IN THE ANIMATION OF FRUITS BASKET BY DIRECTOR YOSHIHIDE IBATA:
A STUDY OF ROLAND BARTHES' SEMIOTICS*

Sri Rahayu Romadhoni¹, Alia Rahma Marasabessy²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding Author: ayurahayuu161@upi.edu

Riwayat Artikel:

Dikirim: 16/12/2023; Direvisi: 25/8/2024; Diterima: 27/6/2025

Abstract

*This study aims to describe various forms of past trauma experienced by the characters in the animation *Fruits Basket* directed by Yoshihide Ibata from Studio TMS/8PAN. The method used in this study is a qualitative method with descriptive analysis. Data in the form of verbal text and visual text were analyzed using the concepts of denotation, connotation, and myth in the perspective of Roland Barthes' semiotics. The results of the study show that the animation *Fruits Basket* represents various types of past trauma. The trauma is the result of events in the form of physical, verbal, and emotional violence (experienced by the character Yuki), lack of affection from family (Machi), loss of someone precious (Tohru Honda), bullying (Kisa), feelings of guilt towards loved ones (Hatori Sohma), excessive demands that suppress physical and psychological (Saki Hanajima); and guilt for not being able to save someone who is considered important (Kyo). This animation provides many moral messages about mental health that often occur in the real world.*

Keywords: *Fruits Basket*, moral messages, psychological, semiotics, trauma

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan berbagai bentuk trauma masa lalu yang dialami oleh tokoh-tokoh cerita dalam animasi *Fruits Basket* yang disutradarai oleh Yoshihide Ibata dari Studio TMS/8PAN. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Data-data berupa teks verbal dan teks visual dianalisis menggunakan konsep denotasi, konotasi, dan mitos dalam perspektif semiotika Roland Barthes. Hasil kajian menunjukkan bahwa animasi *Fruits Basket* merepresentasikan berbagai macam trauma masa lalu. Trauma tersebut sebagai akibat dari peristiwa berupa kekerasan fisik, verbal, dan emosional (dialami tokoh Yuki), kurangnya kasih sayang dari keluarga (Machi), kehilangan seseorang yang berharga (Tohru Honda), perundungan (Kisa), perasaan bersalah pada orang yang dicintai (Hatori Sohma), tuntutan berlebih hingga menekan fisik dan psikis (Saki Hanajima); dan rasa bersalah karena tidak dapat menyelamatkan seseorang yang dianggap penting (Kyo). Animasi ini memberikan banyak pesan moral mengenai kesehatan mental yang sering terjadi di dunia nyata.

Kata kunci: *Fruits Basket*, pesan moral, psikologis, semiotika, trauma

PENDAHULUAN

Karya kreatif merupakan sarana ekspresi sekaligus menyuarakan intensi, sebagai refleksi dari fenomena sosial budaya. Karya kreatif yang menarik tidak terbatas pada novel atau film, melainkan juga animasi. Animasi adalah gambar bergerak, yaitu baik gambar ataupun tulisan menjadi terlihat hidup karena memiliki gerakan (Putra, 2019:262). Animasi merupakan salah satu genre karya kreatif yang menarik dan diminati.

Di Jepang, animasi disebut anime yang berasal dari pengucapan orang Jepang terhadap animasi, yaitu *animeshon* yang kemudian disingkat menjadi anime. Anime bukanlah ditujukan khusus untuk Jepang, namun penyebutan tersebut perlahan menjadi pembeda antara animasi dari Jepang dan animasi dari negara lain (Al-Farouqi, dkk., 2020). Ada dua pengertian anime, yaitu kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut seluruh jenis animasi tanpa mengabaikan asal muasal anime; dan yang kedua adalah penggunaan kata anime di luar Jepang dengan tujuan animasi yang hanya berasal dari Jepang (Poitras dalam Al-Farouqi, dkk., 2020). Jadi, animasi dan anime adalah hal yang sama, yaitu gambar yang dibuat bergerak dengan ditambah dialog dan hanya dibedakan dengan cara pengucapan seiring berjalannya waktu.

Animasi diciptakan oleh kreatornya sebagai refleksi sosial budaya yang ada di dalam masyarakat. Refleksi tersebut bukan hanya menyangkut fisik, melainkan juga psikis. Persoalan psikis yang sering diungkapkan oleh para kreator di antaranya tentang trauma masa lalu. Animasi yang memuat problem psikis hingga persoalan trauma masa lalu di antaranya adalah animasi *Fruits Basket* karya sutradara Akitaro Daichi. *Fruits Basket* adalah animasi asal Jepang dan merupakan adaptasi dari manga karya Natsuki Takaya dengan judul sama yang pertama kali terbit pada Juli 1998 dan tamat pada November 2006 dengan total 23 volume. Karya ini diadaptasi menjadi animasi dan ditayangkan pertama kali pada 5 Juli 2001 dan berakhir 27 Desember 2001 dengan total 28 episode yang disutradarai oleh Akitaro Daichi di Studio Deen.

Animasi *Fruits Basket*, beberapa tahun kemudian, dibuat ulang dan ditayangkan pada 6 April 2019, disutradarai oleh Yoshihide Ibata (2019) dengan Studio TMS/8PAN. Yoshihide Ibata adalah sutradara dari anime *Fruits Basket*, yang diproduksi oleh Studio TMS/8PAN. Studio ini juga mengerjakan film prekuil *Fruits Basket*, yang berjudul *Fruits Basket: Prelude*. *Fruits Basket* adalah anime yang diadaptasi dari manga karya Natsuki Takaya, dan menceritakan kisah Tohru Honda yang terlibat dengan keluarga Soma yang memiliki kutukan. Secara keseluruhan, Yoshihide Ibata dan Studio TMS/8PAN adalah tim kreatif yang sukses menggarap adaptasi anime *Fruits Basket* yang populer, termasuk film prekuilnya. Baik manga maupun animasinya telah menyabet penghargaan, yaitu Penghargaan Manga Kodansha Kategori Shoujo Manga dan Anime Grand Prix, keduanya sebagai pemenang utama pada tahun yang sama, yaitu 2001.

Animasi ini bercerita mengenai seorang gadis berusia 16 tahun yang baru saja kehilangan ibunya dan membuatnya menjadi yatim piatu, yaitu Honda Tohru. Dalam prosesnya untuk menjadi mandiri, dia bertemu dengan keluarga bermarga Soma, yaitu keluarga yang terkena kutukan. Mereka akan berubah menjadi hewan sesuai dalam legenda 12 zodiak apabila kondisi tubuh mereka melemah atau ketika mereka berpelukan dengan lawan jenis. Animasi ini perlahan mengulik kisah masa lalu yang cukup kelam dari masing-masing tokoh yang memiliki trauma.

Fruits Basket, baik sebagai manga maupun animasi, memiliki daya tarik sehingga banyak peneliti yang mengkajinya. Kajian terdahulu tentang *Fruits Basket* telah dilakukan oleh Randazzo (2020), Alankent (2021), North (2022), Edan (2023), Gomez-Rovira & Kazmierczak

(2024), dan Olivia (2025). Randazzo (2020) mengkritisi gambaran *toxic masculinity* melalui karakter Sohma serta hubungan mereka dengan trauma dan kesehatan mental. Alankent (2021) menyimpulkan adanya relevansi estetika visual dalam mempertegas mood karakter. North (2022) mengungkapkan adanya dinamika keluarga Sohma dan peran Tohru dalam memfasilitasi *healing* melalui sinyal-sinyal visual dan naratif. Edan (2023) menyimpulkan pentingnya peran simbol zodiak terhadap kepribadian dan narasi karakter, sehingga lambang-lambang ini merefleksikan status sosial, dinamika kekuasaan, dan beban emosional tokoh. Gomez-Rovira & Kazmierczak (2024) menggambarkan proses resilien (ketahanan mental) dalam karakter Tohru dan Yuki. Adapun Olivia (2025) menemukan variasi *kandō-shi odoroki* (ungkapan kejutan, kekaguman) sebagai strategi naratif dan pembentukan emosi penonton terhadap karakter utama, khususnya Tohru dan anggota keluarga Sohma.

Dalam konteks problem psikologis, telah dibahas tentang trauma (Randazzo, 2020), *healing* (North, 2022), dan resilien (Gomez-Rovira & Kazmierczak, 2024). Meskipun demikian, pemaknaan terhadap fenomena trauma merupakan peluang kajian tersendiri, terutama dikaitkan dengan pemaknaan secara denotatif, konotatif, dan mitos atau ideologis. Hal tersebut merupakan ranah kajian yang berbeda dari kajian-kajian sebelumnya. Ranah tersebut dapat dikaji dengan teori semiotika Roland Barthes, dengan mengaitkan trauma masa lalu dalam arah kajian pemaknaan konotasi, denotasi, dan mitos.

Sebagaimana diketahui, trauma dapat disebabkan dari luka hati yang terdapat di dalam diri manusia. Tak jarang manusia banyak yang memiliki trauma. Terkadang, trauma itu dapat menghantui diri seseorang untuk jangka waktu lama, atau bahkan seumur hidupnya. Trauma dapat diartikan sebagai peristiwa traumatis yang melibatkan seseorang kepada satu peristiwa atau pengalaman yang melibatkan perasaan dan emosi yang menimbulkan konsekuensi negatif jangka panjang yang serius (Heidarizadeh dalam Fuadah, 2019). Maka, dapat dijelaskan bahwa trauma adalah sebuah kondisi psikologis yang menyebabkan mental seseorang mengalami perubahan yang dapat mengubah kepribadian orang tersebut.

Terkait fenomena trauma masa lalu dalam animasi *Fruits Basket*, kajian semiotika Roland Barthes diarahkan dengan tujuan mengulik trauma yang direpresentasikan para tokohnya. Pisau analisisnya adalah model analisis semiotika Roland Barthes, yang menjadi turunan dari model Saussure. Barthes menjadikan model analisisnya memiliki dua pemaknaan, yaitu denotasi dan konotasi, dilanjutkan dengan pemaknaan mitos yang menekankan dimensi ideologis.

Menurut Barthes (dalam Nasirin & Pithaloka, 2022), tanda konotatif merupakan tanda yang bermakna implisit dan tidak langsung, dengan kata lain adanya kemungkinan terhadap penafsiran baru. Denotasi merupakan sistem signifikansi tingkat pertama, sedangkan konotasi merupakan tingkat kedua. Denotasi dapat dikatakan makna objektif yang tetap, sedangkan konotasi merupakan makna subjektif dan variatif. Konotasi merupakan sifat asli tanda. Namun, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya (Sobur dalam Nasirin & Pithaloka, 2022).

Sementara itu, mitos adalah operasi ideologi yang berfungsi untuk memaparkan dan membuktikan pembenaran bagi nilai dominan yang berlaku di dalam suatu periode (Nasirin & Pithaloka, 2022). Mitos (Yelly, 2019) adalah sebuah pesan dan apabila sebuah benda atau hal mengandung pesan, maka benda itu sudah tergolong mitos. Jadi, dalam penelitian ini dikaji

denotasi, konotasi, dan mitos mengenai trauma yang dialami para tokoh dalam animasi *Fruits Basket*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan mengutamakan penekanan pada proses dan makna, atau diukur dengan setepat-tepatnya dengan data yang berupa data deskriptif (Strauss & Corbin, 2003).

Objek material dalam penelitian ini adalah animasi *Fruits Basket* karya sutradara Yoshihide Ibata (2019), yang diadaptasi dari manga dengan judul sama, karya Natsuki Takaya. Objek formalnya adalah aspek-aspek semiotis tentang trauma masa lalu yang tercermin di dalam teks visual dan verbal, dengan fokus pada pemaknaan konotasi, denotasi, dan mitos dalam perspektif Roland Barthes. Sementara itu, satuan analisis berupa tanda-tanda verbal dan visual yang merepresentasikan fenomena trauma dalam diri para tokoh cerita.

Langkah kerja yang dilakukan adalah memahami secara komprehensif substansi animasi dengan cara menonton animasi *Fruits Basket*, dilanjutkan identifikasi dan klasifikasi data sesuai tujuan penelitian. Data utama bersumber dari animasi *Fruits Basket*, khususnya teks visual dan verbal, sedangkan data pendukung bersumber dari berbagai karya ilmiah yang relevan guna melengkapi atau mengomparasi kajian. Selanjutnya dilakukan analisis isi yang didasarkan atas teori denotasi, konotasi, dan mitos perspektif semiotika Roland Barthes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan eksplorasi teks visual dan verbal, serta pemahaman secara komprehensif narasi yang merefleksikan persoalan trauma para tokoh, ditemukan tujuh data, yang kemudian disebut sebagai adegan, yakni adegan 1 hingga adegan 7. Ketujuh adegan tersebut ditampilkan sesuai urutan kisah dalam narasi dan ditandai dengan penomoran. Data-data atau adegan-adegan yang ditampilkan dalam gambar format *screenshot* atau *capture* tersebut dianalisis dengan konsep utama Barthes, yakni denotasi, konotasi, dan mitos, guna menemukan makna trauma masa lalu. Ketujuh adegan tersebut dibahas dalam deskripsi berikut.

Adegan 1

Adegan 1 ditampilkan dalam gambar yang menunjukkan keberadaan Yuki sedang duduk berhadapan dengan Akito. Keduanya tampak berkomunikasi. Pembahasan difokuskan pada aspek denotasi, konotasi, dan mitos. Berikut tampilan gambar dan pembahasannya.



Gambar 1. Yuki dan Akito
(Foto: Fruits Basket, 2019)

Denotasi

Aspek mendasar yang dibahas awal adalah aspek denotasi. Pada gambar 1, terdapat salah satu tokoh utama dalam animasi ini yang bernama Yuki (berbaju putih). Dia sedang duduk meringkuk dan berusaha untuk menutupi tubuhnya. Dia juga menyembunyikan wajahnya agar tidak berhadapan langsung dengan Akito (berbaju hitam). Terlihat bahwa Akito sedang terduduk di depan Yuki dan berusaha untuk berkomunikasi atau berbicara dengannya. Tampilan tersebut mencerminkan aspek denotasi yang menunjukkan dimensi objektif keberadaan kedua tokoh.

Konotasi

Aspek denotasi mengandung sisi lain yang tidak selalu objektif, yakni aspek konotasi. Makna konotasi dalam adegan Yuki dan Akito mengindikasikan bahwa atmosfer yang diperlihatkan menunjukkan suasana yang suram dan mencekam. Hal itu dibuktikan dengan penggunaan tone warna gelap sebagai komponen utama pada unsur pencahayaan adegan tersebut yang sekaligus dapat ditafsirkan sebagai hal “gelap” yang tersembunyi. Adegan tersebut menjelaskan tentang masa lalu Yuki yang mengalami banyak hal tidak menyenangkan. Dia “dijual” oleh Ibunya kepada Akito karena Yuki merupakan jelmaan zodiak tikus yang dianggap paling dekat dengan Dewa (dalam animasi ini adalah Akito).

Yuki kecil tidak dianggap sebagai seorang adik oleh kakak kandungnya sendiri, yang semakin membuat dia merasa kesepian. Yuki juga menjadi sasaran pelampiasan emosi oleh Akito yang melakukan kekerasan terhadapnya secara fisik, verbal, dan emosional. Akito berkali-kali berkata kepada Yuki bahwa dia sama sekali tidak berharga dan tidak akan ada orang lain yang mendekatinya. Berbagai hal tersebut akhirnya mengakibatkan masa kecil Yuki dipenuhi oleh trauma yang menyakitkan dan sangat membekas dalam ingatannya.

Mitos

Relasi sosial menunjukkan posisi dan kedudukan kedua belah pihak yang berelasi. Secara umum, relasi tersebut menempatkan pihak yang kuat atau posisi sosial yang lebih

terhormat berada pada posisi sosial yang diuntungkan atau diunggulkan. Relasi Yuki dan Akito menunjukkan fenomena sosial tersebut.

Dalam konteks itu, dapat ditunjukkan bahwa seseorang yang dianggap lemah akan ditindas oleh orang lain yang memiliki kedudukan yang lebih kuat dan lebih dihormati di lingkungannya. Dengan demikian, relasi sosial tersebut merepresentasikan ideologi sosial yang sudah umum, yang kemudian menjadi mitos, bahwa yang lemah ditindas oleh yang kuat. Fenomena tersebut mereleksikan posisi Yuki yang ditindas oleh Akito.

Adegan 2

Adegan 2 ditampilkan dalam gambar yang menunjukkan keberadaan Kyo dan Kyoko. Keduanya tampak berinteraksi, yang satu ingin menolong yang lain, dalam hal ini Kyo ingin menolong Kyoko. Pembahasan relasi tersebut difokuskan pada aspek denotasi, konotasi, dan mitos. Berikut tampilan gambar dan pembahasannya.



Gambar 2. Kyo dan Kyoko
(Foto: Fruits Basket, 2021)

Denotasi

Kondisi objektif pada Gambar 2 menunjukkan interaksi bahwa Kyo Sohma (laki-laki) sedang berusaha untuk menggapai Kyoko (ibu Tohru). Relasi tersebut tampak berlangsung satu arah, karena Kyoko seperti tidak mengetahui keberadaan Kyo di belakangnya. Sementara itu, Kyo memperlihatkan ekspresi yang menunjukkan kekhawatiran atau perasaan tak terduga.

Pada data visual tersebut dilengkapi juga data verbal guna memperjelas konteks relasi sosial. Data verbal mencerminkan posisi naratif tokoh Kyo, sekaligus merefleksikan komunikasi verbal yang disampaikan. Posisi naratif dan komunikasi verbal tersebut diwujudkan dalam bentuk tulisan, yakni “Aku berpikir, “Gawat, aku harus menolongnya.”” Relasi sosial dan komunikasi verbal tersebut menunjukkan kondisi objektif keberadaan Kyo dan Kyoko.

Konotasi

Dalam adegan tersebut, Kyo dan Kyoko sedang berdiri di pinggir jalan karena ingin menyeberang. Namun, pada saat bersamaan, tiba-tiba ada sebuah mobil yang melaju secara ugal-ugalan dan menuju ke arah mereka. Saat itu Kyoko yang terlihat sedang termenung tidak menyadari kejadian di sekitarnya dan tetap akan menyeberangi jalan. Kyo yang melihat hal tersebut mengalami pergolakan batin antara harus menolong Kyoko dari kecelakaan yang akan menimpanya atau menyelamatkan rahasianya sendiri agar tidak terbongkar bahwa ketika melakukan kontak fisik dengan lawan jenis dia akan berubah menjadi seekor kucing.

Namun, pada akhirnya, Kyo lebih memilih untuk menyelamatkan rahasianya sendiri karena dia tidak mungkin membiarkan orang lain melihatnya berubah menjadi seekor kucing, yang pada akhirnya membuat Kyoko tidak selamat dari kecelakaan tersebut. Sejak saat itu, Kyo menjadi sangat menyesal karena tidak dapat menolong Kyoko. Penyesalan yang mendalam itu berdampak secara psikologis yang berkelanjutan sehingga menimbulkan perasaan traumatik di dalam dirinya.

Mitos

Relasi sosial merupakan momentum yang seringkali meninggalkan jejak yang problematik. Hal tersebut dialami oleh Kyo, ketika mengalami peristiwa problematik, yakni antara menolong orang lain (dalam hal ini Kyoko) dan menyimpan rahasia pribadi. Fenomena tersebut akhirnya memunculkan mitos. Seseorang cenderung menyalahkan dirinya sendiri ketika tidak mampu melakukan hal yang seharusnya dilakukan dan dapat dilakukannya. Perasaan bersalah ini bahkan dapat menghantui seseorang semasa hidupnya. Hal tersebut dialami Kyo, demi kukuhnya dalam menyimpan rahasia pribadi.

Adegan 3

Adegan 3 ditampilkan dalam gambar yang menunjukkan keberadaan Tohru Honda. Dia berhadapan dengan peristiwa yang menuntutnya melakukan gerak cepat dalam menolong nyawa “ibunya”. Kekawatirannya semakin menyeruak lantaran keselamatan “ibunya” semakin terancam. Pembahasan relasi tersebut difokuskan pada aspek denotasi, konotasi, dan mitos. Berikut tampilan gambar dan pembahasannya.



Gambar 3. Tohru Honda
(Foto: Fruits Basket, 2019)

Denotasi

Pada gambar 3, Tohru Honda sebagai pemeran utama dalam animasi ini, penampilannya terlihat berantakan dan kotor karena tanah yang digalinya. Selain teks visual, data dilengkapi dengan teks verbal sebagai sarana komunikasi yang dilakukannya. Teks verbal tersebut berisi kecemasannya terhadap situasi yang sedang dihadapinya. Teks verbal dalam kutipan adegan menunjukkan bahwa Tohru berusaha untuk mengeluarkan “ibunya” dari gundukan tanah longsor yang memerangkapnya. Tohru cemas bahwa ibunya akan kehabisan napas jika tidak segera diselamatkan. Ekspresi kecemasan dalam teks verbal tersebut didukung oleh ekspresi visual wajah dan sorot mata Tohru di dalam gambar.

Konotasi

Pada adegan ini, sebetulnya Tohru sedang berusaha menyelamatkan foto ibunya yang masih tertinggal di dalam tenda yang tertimbun tanah longsor. Ibu kandung dari Tohru sudah meninggal sejak beberapa bulan yang lalu. Hal yang membuat Tohru masih merasa terhubung dengan ibunya adalah foto tersebut; dalam foto tersebut terdapat gambar ibunya yang sedang berpose dan tersenyum lebar. Foto itu sering dianggap Tohru sebagai perwujudan ibunya yang masih hidup. Dia merasa sangat menyesal karena pada hari ketika ibunya meninggal, dia tidak sempat melihat wajahnya untuk yang terakhir kalinya. Oleh karena itu, Tohru sering beranggapan bahwa ibunya yang sudah meninggal masih selalu berada di sekitarnya selama dia menjaga foto tersebut dengan baik. Bagi Tohru, foto tersebut menjadi representasi keberadaan dan kehadiran ibunya.

Mitos

Biasanya ketika seseorang telah ditinggalkan oleh orang terkasih, dia akan selalu menjaga barang yang berhubungan dengan orang tersebut dengan sangat hati-hati. Dia juga akan menganggap bahwa barang tersebut merupakan sebuah manifestasi atau perwujudan dari orang yang disayanginya, sehingga dia akan sering berpikir bahwa orang tersebut masih berada di sisinya. Dengan demikian, barang menjadi representasi keberadaan dan kehadiran seseorang.

Adegan 4

Adegan 4 ditampilkan dalam gambar yang menunjukkan keberadaan Saki Hanajima dan teman-temannya di ruang kelas. Gambar tersebut menunjukkan momentum dirinya terjatuh dan kemudian bangun. Pembahasan kasus tersebut difokuskan pada aspek denotasi, konotasi, dan mitos. Berikut tampilan gambar dan pembahasannya.



Gambar 4. Saki Hanajima dan teman sekolahnya
(Foto: Fruits Basket, 2019)

Denotasi

Gambar 4 menggambarkan bahwa Saki Hanajima (perempuan berbaju biru, teman Tohru) sedang berada dalam posisi terbangun setelah dia terjatuh. Makanan miliknya juga jatuh berserakan di sekitarnya. Sementara itu, di sampingnya ada teman sekolahnya yang pingsan dengan posisi terbaring, dan beberapa teman lainnya yang berdiri menyaksikan kejadian tersebut. Latar kejadian ini berada di dalam kelas, terbukti dari meja dan kursi yang ada di sekitar mereka.

Konotasi

Saki sebetulnya memiliki kekuatan manipulasi gelombang yang terdapat pada diri manusia. Dia dapat mengetahui isi hati dan pikiran orang lain hanya dari gelombang yang dihasilkan oleh mereka. Saat kecil, Saki sering mendapatkan perundungan dari teman-temannya. Dia dianggap anak yang aneh. Gambar di atas menunjukkan bahwa Saki mendapatkan perundungan secara fisik sampai dia terjatuh dari kursinya. Karena merasa kesal dan sakit hati, dia berkeyakinan kuat untuk membuat teman-teman yang merundungnya merasakan hal yang dirasakannya. Karena kekuatannya itu, Saki bahkan mampu membuat anak berbaju hijau pingsan karena kesakitan. Sejak saat itu, Saki semakin dijauhi oleh teman-temannya karena dianggap sebagai penyihir yang membawa kutukan dan kesialan.

Mitos

Seseorang yang memiliki kemampuan tidak biasa (kemampuan supranatural) cenderung mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan dari anak-anak seusianya di sekitarnya. Hal itu menjadikannya sebagai sosok yang aneh dan berbeda, sehingga orang lain akan mengejek, merendahkan, dan melakukan perundungan.

Adegan 5

Adegan 5 ditampilkan dalam gambar yang menunjukkan keberadaan Kana dan Hatori ketika musim salju sedang berlangsung. Pembahasan tampilan gambar tersebut difokuskan pada aspek denotasi, konotasi, dan mitos. Berikut tampilan gambar dan pembahasannya.



Gambar 5. Kana dan Hatori
(Foto: Fruits Basket, 2019)

Denotasi

Gambar 5 menjelaskan tentang Hatori Sohma (laki-laki yang terduduk dengan satu kaki) dan Kana (perempuan yang hampir terbaring) berada di sebuah tempat ketika musim salju sedang berlangsung. Dapat dilihat bahwa pada adegan tersebut Hatori sedang mengangkat sebelah tangannya, sementara Kana yang hampir terjatuh sedang menyentuh wajah Hatori.

Konotasi

Hatori adalah seorang dokter di keluarga Sohma, sementara Kana adalah asistennya. Selain itu, Hatori adalah seseorang yang dirasuki oleh roh zodiak naga yang memiliki kemampuan menghapus ingatan orang-orang. Karena kedekatan mereka, Hatori dan Kana akhirnya memutuskan untuk menikah. Namun ketika mereka meminta restu pada Akito, Akito tidak merestuininya dan membuat mata Hatori terluka. Kana merasa bahwa kejadian yang menimpa Hatori adalah kesalahannya sehingga dia berubah menjadi depresi berat dan terus menyalahkan dirinya sendiri. Hatori yang tidak kuat melihat Kana terus-terusan berada dalam kesedihan dan rasa bersalahnya yang mendalam, terpaksa menghapus ingatan Kana tentang hubungan mereka agar Kana dapat menemukan sosok yang baru dan melanjutkan hidupnya dengan kebahagiaan. Lalu sejak saat itu, Kana akhirnya menikah dengan laki-laki lain, sementara Hatori hanya dapat berdoa untuk kebahagiaan Kana dan melihatnya dari jauh.

Mitos

Ketika seseorang memiliki kenangan buruk yang menyangkut tentang masalah percintaan, biasanya akan memberikan trauma yang mendalam sehingga orang tersebut merasa takut atau tidak ingin memiliki hubungan dalam jangka waktu yang tidak dapat ditentukan. Hal itu dapat menyebabkan ketakutan tersendiri jika kenangan buruk tersebut terulang kembali di masa depan.

Adegan 6

Adegan 6 ditampilkan dalam gambar yang menunjukkan keberadaan Yuki, Hatsuharu, dan Kisa. Teks visual tersebut juga dilengkapi dengan teks verbal. Pembahasan difokuskan pada aspek denotasi, konotasi, dan mitos. Berikut tampilan gambar dan pembahasannya.



Gambar 6. Yuki, Hatsuharu, dan Kisa
(Foto: Fruits Basket, 2019)

Denotasi

Pada gambar 6 terlihat Yuki yang sedang berdiri memegang kertas, dengan Hatsuharu dan Kisa (perempuan berbaju biru) sedang berkumpul di teras rumah. Yuki sedang membaca surat yang diberikan oleh guru Kisa karena permasalahan yang dialami oleh Kisa di sekolah. Dialog dalam adegan tersebut berbunyi “Yang terpenting adalah belajar mencintai diri sendiri”.

Konotasi

Setiap orang yang dirasuki oleh roh zodiak, pasti akan memiliki ciri fisik yang sangat berbeda dengan orang-orang kebanyakan. Seperti halnya Kisa yang memiliki warna rambut kuning dan warna mata yang sama. Hal itu membuat Kisa menjadi dikucilkan oleh teman sekelasnya karena mereka menganggap bahwa ciri fisik yang dimiliki oleh Kisa membuat mereka merasa terganggu. Kisa bahkan sampai tidak pergi ke sekolah dan memutuskan untuk berhenti bicara secara total sebagai akibat dari traumanya karena ketika berbicara, tidak akan ada temannya yang akan mendengarkan ataupun mempercayainya. Hal ini hanya terjadi untuk sementara waktu, karena setelahnya dia berusaha untuk menerima dan mencintai dirinya sendiri apa adanya lalu mulai kembali bersekolah dan berbicara lagi.

Mitos

Ketika seseorang mengalami perundungan, dia cenderung akan menjadi orang yang sangat tertutup terhadap orang lain. Dia akan sangat merasa rendah diri atas apa pun yang ada pada dirinya karena hal tersebut merupakan alasan dia menjadi sasaran perundungan. Dia bahkan menjadi tidak percaya diri dan merasa ketakutan ketika ada suatu hal yang berkaitan dengan traumanya.

Adegan 7

Adegan 7 ditampilkan dalam gambar yang menunjukkan keberadaan Machi. Pembahasan difokuskan pada aspek denotasi, konotasi, dan mitos. Berikut tampilan gambar dan pembahasannya.



Gambar 7. Machi
(Foto: Fruits Basket, 2021)

Denotasi

Gambar 7 menunjukkan Machi (teman Yuki) sedang melakukan panggilan telepon dengan seseorang. Dia sedang berdiri di kamarnya yang terlihat sangat berantakan.

Konotasi

Machi selalu dituntut menjadi anak yang sempurna oleh kedua orang tuanya sebagai pewaris keluarganya. Namun ketika adik laki-laknya lahir, Machi kemudian seperti tidak dianggap lagi oleh kedua orang tuanya. Dia menjadi sering direndahkan dan diabaikan oleh keluarganya. Oleh karena itu, Machi pada akhirnya sangat membenci kata “sempurna” dan hal itulah yang membuatnya dijuluki sebagai seorang “penghancur”. Dia sangat menghindari hal-hal yang terlihat sempurna dan sekaligus melampiaskannya dengan cara membuat hancur atau berantakan segala hal yang ada di sekitarnya.

Mitos

Ketika seseorang dituntut untuk menjadi sosok yang sempurna oleh orang-orang di sekitarnya, pada awalnya dia akan menjalankannya dengan baik, berharap bahwa pada akhirnya dia akan menemukan hal yang dapat membuatnya merasa baik-baik saja walaupun terpaksa. Namun, ketika tuntutan terus-menerus diberikan dan seperti tidak menemukan ujungnya, orang tersebut biasanya akan semakin merasakan tekanan batin yang sangat mengganggu, karena hal ini terus membuat mereka melakukan hal yang tidak mereka inginkan. Hal inilah yang akan membuat seseorang akhirnya lepas kendali ketika dia sudah tidak dapat menahan segala perasaannya lagi.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap fenomena trauma dalam animasi *Fruits Basket*, ditemukan bahwa persoalan penyebab trauma yang dialami oleh tokoh-tokoh cerita dalam

animasi ini dilatarbelakangi oleh berbagai alasan yang berbeda. Hal tersebut dapat berupa kekerasan fisik, verbal, dan emosional (dialami tokoh Yuki), kurangnya kasih sayang dari keluarga (Machi), kehilangan seseorang yang berharga (Tohru Honda), perundungan (Kisa), perasaan bersalah pada orang yang dicintai (Hatori Sohma), tuntutan berlebih hingga menekan fisik dan psikis (Saki Hanajima); dan rasa bersalah karena tidak dapat menyelamatkan seseorang yang dianggap penting (Kyo). Hal itu diperkuat dengan adanya aspek traumatis dengan meninggalkan “bekas” pada tokoh yang mengalami trauma tersebut dengan adanya suatu objek yang menimbulkan perasaan takut, panik, bahkan hingga berujung obsesi; dan membangkitkan kembali rasa trauma yang terpendam.

Animasi *Fruits Basket* menggambarkan banyak peristiwa yang mengulik pesan moral dari dalamnya. Ceritanya memuat cukup banyak fenomena yang merefleksikan fakta sosial; seperti adanya perundungan karena perbedaan fisik, tugas keluarga yang tidak dijalankan sebagaimana seharusnya, dan peristiwa kehilangan yang telah tergambarkan dalam aspek denotatif dan konotatif. Mitos yang menyertainya juga menjabarkan secara jelas mengenai rasionalisasi dan makna yang terkandung dalam denotasi dan konotasinya, seperti seseorang yang pendiam cenderung melampiaskan emosinya dengan cara berbeda, seseorang kerap terobsesi dengan benda peninggalan seseorang yang disayangi, dan luka hati dikarenakan orang yang dicintai membuat seseorang takut memulai cinta yang baru. Pada intinya, animasi ini menjabarkan secara detail tentang bermacam-macam penyebab trauma yang sering dijumpai dan dampak nyata dari trauma tersebut yang umum dialami di dunia nyata.

Dalam peristiwa yang dialami oleh sebagian orang, terkadang terdapat beberapa kenangan yang membekas dalam ingatan. Kenangan buruk yang selalu teringat itu dapat menjadi suatu luka batin bernama trauma yang menimbulkan kebiasaan buruk atau kacaunya mental ketika melihat suatu hal yang dapat membangkitkan kenangan tersebut. Hal itu amat sulit dihindari, apalagi bila tidak adanya “penyelesaian” dalam peristiwa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alankent. 2021. “Anime Scene Analysis (Fruits Basket).” <https://extraordinary.tv/2021/06/14/anime-scene-analysis-fruits-basket/>.
- Al-Farouqi, A., Sutrisno, N., & Riswandi, B. A. 2020. “The Law of Anime: Otaku, Copyright, Fair Use, and It’s Infringements in Indonesia.” *JIPRO: Journal of Intellectual Property*, 42-60. <https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss1.art3>.
- Edan, A.G. 2023. “The concept of Chinese Zodiac Signs and their relation to the characters in the Japanese anime series ‘Fruits Basket’. A semiotic perspectiv,” *Goidi American Journal's*, 36—46. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.36242.84160>.
- Fuadah, A.A. 2019. “Psikologi Naratif: Membaca Trauma dalam Novel *Tempurung* Karya Oka Rusmini, dalam *Seminar Internasional Riksa Bahasa*.
- Gomez-Rovira, A. & Kazmierczak, M. 2024.”Ejemplo de proceso de resiliencia en la serie de animación japonesa *Fruits Basket*.” *Paper*, Universitat Politècnica de Valencia. <https://doi.org/10.4995/caa.2024.21353>.
- Iyata, Y. 2019. *Fruits Basket*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Fruits_Basket_\(2019_TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fruits_Basket_(2019_TV_series)). [Diakses 9 Desember 2023].

- Nasirin, C. & Pithaloka, D. 2022. “Analisis Semiotika Roland Barthes Konsep Kekerasan dalam Film *The Raid 2 Berandal*. *Journal of Discourse and Media Research*, 1(01), 28-43. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JDMR/article/view/14>.
- North, V. 2022. “Traumas and Recovery in Takaya Natsuki’s *Fruits Basket*.” *MA Thesis*. Chapman University Digital Commons.
- Olivia, Y. 2025. “Analisis Penggunaan Kandoushi Odoroki dalam Anime *Fruits Basket Season 1*. *Thesis*. Padang: Universitas Andalas.
- Putra, G.L.A.K. 2019. “Pemanfaatan Animasi Promosi dalam Media Youtube,” dalam *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain, dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2:259—265). <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/147/115>.
- Randazzo, M. 2020. “A Man Who Can Experience His Feelings”: *Fruits Basket*, toxic masculinity, and mental health. https://www.animefeminist.com/a-man-who-can-experience-his-feelings-fruits-basket-toxic-masculinity-and-mental-health/?utm_source=chatgpt.com.
- Strauss, A., & Corbin, J. 2003. *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yelly, P. 2019. “Analisis Makhluk Superior (Naga) dalam Legenda Danau Kembar (Kajian Semiotika Roland Barthes; Dua Pertandaan Jadi Mitos). *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 16(2):121—125. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v16i2.200>.