

Visualisasi Trauma Psikologis melalui Representasi *Yōkai* dalam Anime *Mononoke* (2007)

Anindita Lilie Devianti¹, Antonius Rahmat Pujo Purnomo²

Universitas Airlangga., Surabaya, Jawa Timur

Received: 20-05-2025; Revised: 21-07-2025; Accepted: 07-08-2025; Available Online: 11-08-2025

Published: 31-10-2025

Abstract

This study aims to analyze the representation of yōkai in the anime Mononoke (2007) as a visual manifestation of the characters' psychological trauma. Unlike the portrayal of yōkai in traditional Japanese folklore—which tends to emphasize mythological or horror aspects—Mononoke reconstructs these figures as embodiments of unexpressed inner wounds such as guilt, repression, anger, and loss. This research employs a qualitative-descriptive approach with symbolic and narrative analysis methods, grounded in trauma theory as proposed by Cathy Caruth. The analysis reveals that yōkai in this anime function not merely as horror elements, but as media through which complex psychological conflicts are conveyed. Through symbolism, visual atmosphere, and metaphorical narrative structure, Mononoke gives voice to trauma that cannot be articulated directly. As such, the anime does not simply depict supernatural beings but serves as a reflective space that connects folklore, psychology, and visual cultural expression. This study is expected to contribute to interdisciplinary understanding across Japanese cultural studies, literary psychology, and contemporary media analysis.

Keywords: *Japanese folklore; psychology; visual cultural expression*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi *yōkai* dalam anime *Mononoke* (2007) sebagai manifestasi visual dari trauma psikologis para karakternya. Berbeda dengan penggambaran *yōkai* dalam folklor tradisional Jepang yang cenderung menekankan aspek mitologis atau horor, *Mononoke* merekonstruksi sosok-sosok tersebut sebagai perwujudan luka batin yang terpendam, seperti rasa bersalah, represi, kemarahan, dan kehilangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode analisis simbolik dan naratif, serta berlandaskan pada teori trauma yang dikemukakan oleh Cathy Caruth. Hasil analisis menunjukkan bahwa *yōkai* dalam anime ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen horor, melainkan sebagai media untuk menyampaikan konflik psikologis yang kompleks. Melalui simbolisme, atmosfer visual, dan struktur naratif metaforis, *Mononoke* memberikan suara bagi trauma yang tidak dapat diungkapkan secara langsung. Dengan demikian, anime ini tidak sekadar menampilkan makhluk supranatural, tetapi juga menjadi ruang reflektif yang menghubungkan folklor, psikologi, dan ekspresi budaya visual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman interdisipliner dalam studi budaya Jepang, psikologi sastra, dan analisis media kontemporer.

Kata kunci: *Folklor Jepang; psikologi; ekspresi budaya visual*

¹ Corresponding Author. E-mail: aninditadevian144@gmail.com
Telp: +62 821-3924-4248

How to cite (APA): Devianti, A. L., & Pujo Purnomo, A. R. (2025). Visualisasi Trauma Psikologis melalui Representasi Yōkai dalam Anime Mononoke (2007). *KIRYOKU*, 9(2), 534-547. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.534-547>

DOI: <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.534-547>

1. Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya kajian budaya dan sastra, pengalaman traumatis menjadi tema yang sering diangkat dalam berbagai bentuk narasi, baik itu dalam karya tulis maupun media visual. Media visual sering digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan kondisi psikologis yang mencerminkan konflik batin individu maupun luka kolektif masyarakat. Pohan, dkk (2004) menyebutkan bahwa film dapat memperlihatkan berbagai dimensi dari trauma yang dialami korban melalui kekuatan sinematografi, penggunaan simbol, hingga penggambaran karakter. Selain itu, film sebagai sarana komunikasi massa yang dapat berperan dalam merepresentasikan dan menyampaikan isu-isu sosial yang kompleks.

Dalam dunia sastra Jepang modern ataupun populer, representasi trauma kerap kali dibungkus melalui simbol-simbol budaya, cerita rakyat, serta narasi visual yang penuh dengan makna tersembunyi. Menurut Cavanagh (2004), trauma adalah pengalaman menyakitkan yang bisa muncul akibat kejadian besar, dan dampaknya berbeda-beda pada setiap orang. Sementara itu, Caruth (1996) menambahkan bahwa trauma justru sering muncul kembali dalam bentuk tak langsung, seperti mimpi atau perilaku simbolik, karena pada awalnya tidak sempat dipahami secara utuh. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa trauma bisa ditemukan dalam bentuk simbolik. Dunia sastra Jepang modern sudah mengambil banyak sekali tema untuk menjadi sarana penyaluran kondisi psikologis tokoh dalam karya tersebut. Menurut Rahmah & Masitoh (2024:2) Jepang banyak mengangkat film yang membahas kondisi psikologis manusia. Selain itu, banyak anime Jepang yang menampilkan representasi trauma, tetapi tidak selalu disampaikan secara langsung melalui narasi lisan. Sering kali, trauma dikisahkan melalui simbol, perubahan ruang visual, maupun gangguan terhadap persepsi karakter.

Untuk memahami makhluk-makhluk ini, penting mengenal istilah *yōkai* dan *mononoke* dalam budaya Jepang. *Yōkai* adalah istilah umum untuk makhluk supranatural dalam cerita rakyat Jepang. Wujudnya sangat beragam—ada yang menyerupai hewan, manusia, atau bahkan benda mati yang hidup. Menurut Foster (2009), *yōkai* mencerminkan rasa takut atau keingintahuan masyarakat terhadap hal-hal yang sulit dijelaskan secara logika. Sementara itu, *mononoke* merupakan jenis *yōkai* yang lebih spesifik. Istilah ini biasanya digunakan untuk menyebut roh jahat atau entitas penuh dendam yang muncul karena emosi kuat yang tidak terselesaikan.

Anime *Mononoke* menghadirkan makhluk-makhluk ini bukan sekadar sebagai horor atau fantasi, tetapi sebagai simbol dari luka-luka emosional yang dalam. Setiap *arc* (bagian cerita) dalam anime ini berpusat pada satu *mononoke*, yang harus dihadapi dengan menggali "bentuk" (wujudnya), "kebenaran" (apa yang terjadi), dan "alasan" (emosi yang melatarbelakanginya). Tanpa memahami tiga unsur itu, *mononoke* tidak bisa disingkirkan. Inilah yang menjadikan anime ini menarik untuk dikaji—karena di balik kisah tentang makhluk gaib, ada pembacaan yang dalam tentang trauma, emosi manusia, dan cara masyarakat memproses luka-luka masa lalu mereka.

Penelitian mengenai trauma telah banyak dilakukan dalam berbagai media, baik dalam bentuk film, anime, maupun karya sastra. Salah satunya adalah penelitian oleh Kurnia (2018) yang berjudul *Penggambaran Trauma Arima Kousei Dalam Anime Your Lie In April Menggunakan Metode Analitik*. Penelitian ini menunjukkan bahwa trauma dapat direpresentasikan secara langsung melalui perilaku dan dialog tokoh, sehingga pembaca atau penonton dapat dengan jelas melihat dampak traumatis dari pengalaman masa lalu tokoh utama. Berbeda dengan itu, penelitian oleh Widatul Fajariyah (2024) yang berjudul *Memori dan Rekonsiliasi Trauma dalam Cerpen Siapa Namamu, Sandra?* menggunakan teori Cathy Caruth, namun lebih menitikberatkan pada pengalaman personal tokoh Sandra dalam menghadapi trauma sebagai bagian dari proses rekonsiliasi identitas dan ingatan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Aulia Putri dkk. (2021) dalam jurnal berjudul *Sebuah Kisah Tentang May: Representasi Trauma Coping dalam Film 27 Steps of May*. Fokus penelitian ini adalah pada proses coping atau penyembuhan tokoh utama setelah mengalami trauma berat akibat kekerasan seksual. Tema yang serupa diangkat dalam penelitian Afina Nur Imamah dan Anas Ahmadi (2025) yang membahas *Representasi Trauma Perempuan dalam Novel Rapuh Karya Onlymeilani*, yang memperlihatkan pergulatan internal tokoh perempuan dalam menghadapi luka psikologis dari masa lalu. Sementara itu, penelitian oleh Dea Ainatuz Zulfiya dkk. (2024) dalam artikel *Representasi Trauma Recovery Korban Pelecehan Seksual Dalam Film Hope* menyoroti fase pemulihan trauma sebagai inti representasi, dengan penekanan pada perjalanan emosional korban menuju kesembuhan.

Berbeda dari kelima penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan teori trauma Cathy Caruth untuk menelaah bagaimana trauma direpresentasikan secara simbolik dan alegoris melalui tokoh *yōkai* dalam anime *Mononoke*. Penelitian ini tidak hanya melihat trauma sebagai luka psikologis yang hadir secara langsung, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana trauma masa lalu yang tidak tersadari muncul kembali melalui medium visual dan naratif dalam bentuk makhluk supranatural. *Mononoke* menawarkan pendekatan yang berbeda: ia tidak menjelaskan trauma secara gamblang, melainkan menyiratkannya melalui metafora budaya dan simbol-simbol dari cerita rakyat. Karena itu, penulis merasa penting untuk mengkaji anime ini, terutama karena masih sedikit kajian akademik yang menghubungkan representasi trauma dengan akar folklor Jepang dalam anime. Dengan memadukan pendekatan psikologi sastra, studi budaya, dan narasi tradisional Jepang, penelitian ini diharapkan bisa membuka pemahaman baru tentang bagaimana media visual menyampaikan pengalaman emosional yang kompleks dengan cara yang unik dan penuh makna.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode analisis simbolik dan naratif untuk mengkaji representasi *yōkai* dalam anime *Mononoke* (2007) sebagai manifestasi trauma psikologis, baik individual maupun kolektif. Analisis dilakukan tidak pada aspek horor *yōkai* secara literal, tetapi sebagai bentuk visualisasi dari luka batin dan emosi terpendam. Sebagai kerangka teoritis, penelitian ini mengacu pada teori trauma dari Cathy Caruth (1996) yang memandang trauma sebagai pengalaman yang sulit diungkap secara langsung dan kerap muncul dalam bentuk simbolik atau pengulangan. Dalam teori pemikiran yang dikemukakan oleh Caruth dalam bukunya yang berjudul *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* (1996), trauma dipahami sebagai luka psikologis yang tidak hanya berkaitan dengan tubuh fisik, tetapi lebih dalam menyoroti aspek jiwa dan kesadaran manusia. Trauma tidak muncul dari peristiwa yang mudah dikenali dan direspon secara sadar, melainkan

dari pengalaman yang terjadi secara mendadak, intens, dan terlalu cepat untuk diproses secara utuh oleh pikiran. Akibatnya, individu yang mengalami trauma sering kali tidak sepenuhnya menyadari apa yang sesungguhnya terjadi pada saat peristiwa berlangsung. Alih-alih menjadi ingatan yang utuh, trauma hadir sebagai jejak yang tidak dapat dilokalisasi secara tepat, dan justru kembali dalam bentuk pengulangan di luar kendali—baik melalui mimpi, gejala psikis, maupun perilaku yang tak biasa. Dengan teori ini, *yōkai* dalam *Mononoke* dianalisis sebagai wujud dari emosi laten seperti kemarahan, rasa bersalah, dan luka sosial. Data utama berasal dari sebelas episode anime *Mononoke*, yang terbagi ke dalam lima *arc*, sedangkan data sekunder mencakup literatur ilmiah tentang trauma, *yōkai*, dan budaya Jepang. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk menafsirkan makna *yōkai*, tetapi juga untuk mengungkap konstruksi estetik trauma dalam ruang visual dan narasi anime.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Zashiki-warashi (Episode 1-2)

3.1.1 Ringkasan Plot

Dalam *arc* (sebuah periode cerita yang terdiri dari beberapa episode dan berfokus pada suatu tema atau konflik tertentu) ini, Medicine Seller tiba di penginapan tua bergaya tradisional Jepang. Suatu malam, seorang perempuan hamil bernama Shino datang dalam kondisi kelelahan dan ketakutan, mencari perlindungan. Ia diberi kamar terakhir yang ternyata dihuni oleh Zashiki Warashi—roh anak-anak yang tidak pernah dilahirkan. Ketika seorang pembunuh mencoba menghabisinya, para roh justru melindunginya dan membunuh sang pembunuh, mendorong Medicine Seller untuk menyelidiki asal-usul *mononoke* tersebut. Terungkap bahwa penginapan itu dulunya adalah rumah bordil, dan kamar tempat Shino menginap menjadi saksi bisu praktik aborsi paksa terhadap para pekerja seks. Roh anak-anak yang terbentuk dari trauma itu tertarik pada kehamilan Shino, memohon padanya untuk “melahirkan” mereka kembali. Dengan empati yang mendalam, Shino menerima mereka dan bahkan melepaskan jimat pelindung dari tubuhnya. Namun, kehadiran terlalu banyak roh membahayakan janin yang ia kandung. Menyadari hal itu, para Zashiki Warashi dengan tulus memilih mengundurkan diri demi menyelamatkan Shino dan bayinya. Akhirnya, mereka mengizinkan Medicine Seller untuk menenangkan roh mereka, menandai akhir dari keberadaan mereka di dunia ini.

3.1.2 Representasi Zashiki-warashi

Zashiki-warashi dalam folklor Jepang adalah *yōkai* yang digambarkan sebagai roh anak kecil yang tinggal di rumah-rumah tradisional, khususnya rumah keluarga kaya atau tua. Ia dikenal sebagai makhluk yang bersifat jinak dan pembawa keberuntungan. Dalam cerita rakyat, kehadiran Zashiki-warashi menandakan rezeki dan kemakmuran; namun, jika roh itu pergi, maka rumah tersebut akan mengalami kemunduran atau bahkan kehancuran (Foster, 2009:78). Namun dalam anime *Mononoke*, representasi Zashiki-warashi mengalami perubahan makna yang sangat tajam. Ia tidak lagi ditampilkan sebagai penjaga rumah yang mendatangkan berkah, melainkan menjadi representasi luka kolektif yang menuntut pengakuan. Sosoknya digambarkan dalam dua wujud: pertama, anak laki-laki kecil (perhatikan gambar 1); dan kedua, saat mencapai puncak kemarahan, tubuh mereka berubah menjadi gumpalan kain panjang merah menyerupai tali pusar, disertai dengan jeritan kencang yang menusuk (perhatikan gambar 2). Visual grotesk ini secara sengaja menghapus citra “manis” Zashiki-warashi dan menggantinya dengan bentuk simbolik trauma yang mencolok. Jika dalam tradisi ia membawa

keberuntungan, maka dalam *Mononoke* ia datang sebagai perwujudan kemarahan dan luka yang tidak pernah selesai. Melalui representasi ini, *Mononoke* mengartikulasikan trauma sebagaimana yang dipahami oleh Cathy Caruth, yakni bukan sebagai luka yang mudah dikenali dan disembuhkan, melainkan sebagai pengalaman mendalam yang tidak dapat diproses secara utuh oleh kesadaran pada saat kejadian (Caruth, 1996:3–4). Trauma dalam arc ini muncul sebagai akibat dari pengalaman kelam yang terjadi secara tiba-tiba dan tak tersadari sepenuhnya oleh korban—yakni para ibu yang terpaksa melepaskan anak mereka karena tekanan sosial dan norma yang menindas. Luka itu bukan hanya bersifat pribadi, tetapi juga kolektif; dan karena tidak pernah diakui, ia hadir kembali dalam bentuk roh anak-anak sebagai *mononoke*. Visualisasi kain merah menyerupai tali pusar yang menyelimuti ruangan serta suara jeritan yang menghantui merupakan simbol kuat dari trauma kelekatan yang terputus secara paksa. Elemen-elemen visual ini menjadi wujud dari trauma yang, menurut Caruth, tidak dapat diungkapkan secara langsung oleh bahasa atau kesadaran rasional, dan karenanya muncul kembali sebagai citra yang berulang dan menghantui. Dalam anime, *Zashiki-warashi* tidak berbicara secara eksplisit tentang penderitaan mereka, tetapi menyuarakannya melalui transformasi tubuh dan suasana mencekam yang mereka bawa—menandakan bagaimana trauma hadir melalui pengalaman yang tidak terstruktur, seperti mimpi buruk atau sensasi kehilangan yang tak dapat dijelaskan.

Dalam folklor, *Zashiki-warashi* adalah roh anak yang membawa berkah bagi rumah tangga. Namun, dalam *Mononoke*, ia direpresentasikan sebagai *mononoke* yang lahir dari luka batin seorang ibu yang dipaksa kehilangan anak-nya di rumah bordil. Bagi saya, perbedaan ini bukan tanpa alasan: secara naratif, anime ingin menunjukkan bahwa makhluk yang dulunya diasosiasikan dengan kemakmuran justru dapat menjadi representasi luka sosial yang tidak pernah disuarakan. Perubahan dari “roh keberuntungan” menjadi “roh penderitaan” menggambarkan penjungkirbalikan makna. Ini mengkritik bagaimana sistem sosial menutupi luka perempuan di balik kedok tradisi atau keberuntungan. Anak-anak yang biasanya dilihat sebagai simbol harapan justru menjadi simbol trauma karena tubuh perempuan dipaksa untuk menanggung kekerasan dan luka batin. Aspek verbal dari episode ini juga menegaskan bahwa *Zashiki-warashi* adalah representasi trauma yang belum terselesaikan. Dalam adegan pada menit 16:05 hingga 16:17, *Medicine Seller* menyatakan, “*Itu yang berkaitan dengan ruangan ini. Ada yang tewas setiap hari ketika masih menjadi rumah bordil. Perasaan anak yang tidak bersalah, itu motifnya.*” Dialog ini mengungkap bahwa *mononoke* muncul bukan semata karena kematian, tetapi karena perasaan terluka yang tidak pernah mendapatkan tempat untuk diungkapkan. Anak-anak yang tidak bersalah itu menyimpan perasaan terbuang dan tidak diakui, dan emosi inilah yang menjadi motif utama kemunculan mereka. Ini sejalan dengan pemahaman Caruth bahwa trauma tidak berasal dari luka fisik saja, melainkan dari pengalaman mendalam yang tidak dapat diproses oleh kesadaran saat kejadian, dan karena itu terus hadir kembali dalam bentuk pengulangan yang menyakitkan.



Gambar 1. Shino bertemu Zashiki-warashi (*Mononoke* Ep. 1 menit 12:02-12:06)



Gambar 2. Sosok gumpalan kain merah yang mengeluarkan jeritan anak kecil (*Mononoke* Ep. 2 menit 15:42-16:17)

3.2 Umibozu (Episode 3-5)

3.2.1 Ringkasan Plot

Arc Umibōzu berlatar di kapal mewah yang tersesat di Segitiga Naga, wilayah laut penuh roh jahat. Medicine Seller berada di kapal bersama penumpang lain seperti Kayo, biksu tua Genkei, dan penumpang kapal lainnya. Ketegangan meningkat saat kapal dihantui oleh *yōkai* laut bernama Umizato, yang memaksa setiap penumpang menghadapi ketakutan terbesar mereka. Genkei akhirnya mengakui masa lalunya yaitu hubungan emosional yang intens dan berujung pada perasaan terlarang terhadap adiknya, Oyō. Demi menekan perasaan itu, ia masuk biara. Namun, hasrat itu tidak pernah benar-benar padam. Saat desa meminta seorang sukarelawan sebagai tumbal untuk meredakan kutukan laut, Genkei menerima untuk menjadi korban dengan dikurung hidup-hidup di dalam *utsurobune*—perahu berlubang yang akan dihanyutkan ke laut dan tidak bisa dibuka dari dalam. Namun, Oyō menggantikannya sebagai korban, mengaku memiliki perasaan yang sama. Genkei melarikan diri dari ritual dan hidup dalam penyesalan selama lima puluh tahun. Rasa bersalahnya karena membiarkan Oyō dikorbankan memicu kemunculan *mononoke*, yang kemudian muncul sebagai umibōzu—manifestasi dari sisi gelap dan trauma Genkei. Ketika *utsurobune* Oyō muncul kembali dalam kondisi kosong, terungkap bahwa seluruh peristiwa ini adalah bentuk konfrontasi spiritual terhadap penyesalan yang mendalam. Setelah *mononoke* disucikan oleh Medicine Seller, Genkei akhirnya memperoleh kedamaian, meskipun kenyataan bahwa Oyō telah lama meninggal tetap tak berubah.

3.2.2 Representasi Umibōzu

Dalam arc *Umibōzu*, trauma ditampilkan bukan sebagai akibat langsung dari kekerasan fisik, melainkan dari konflik batin dan represi emosional yang mendalam. Hal ini sejalan dengan pandangan Cathy Caruth bahwa trauma tidak selalu hadir dalam bentuk luka yang kasat mata, tetapi sebagai "pengalaman yang belum sepenuhnya dialami"—sebuah peristiwa yang mengguncang dan tidak langsung dapat diserap oleh kesadaran pada saat kejadiannya (Caruth, 1996: 3–4). Dalam konteks ini, trauma Genkei tidak datang dari luar, melainkan tumbuh dari dalam dirinya, dari pergulatan antara keinginan pribadi, nilai moral, dan rasa bersalah yang tidak terselesaikan. Penolakan Genkei terhadap perasaan cintanya sendiri serta terhadap keberanian Oyō untuk mencintai bukan sekadar tindakan penghindaran, melainkan bentuk penyangkalan terhadap pengalaman batin yang terlalu menyakitkan untuk dihadapi secara langsung. Caruth menekankan bahwa trauma adalah luka psikis yang tidak bisa diserap sepenuhnya oleh kesadaran saat kejadian berlangsung, dan karena itu akan kembali secara berulang dalam bentuk-bentuk yang tidak disangka (Caruth, 1996: 5–6). Hal ini tercermin dalam bagaimana rasa bersalah Genkei tidak pernah benar-benar hilang, melainkan terus mengendap selama 50 tahun, hingga akhirnya muncul kembali sebagai *mononoke* berbentuk Umibōzu.



Gambar 3. Umibōzu keluar dari tubuh Genkei (*Mononoke* Ep. 5 menit 16:26-16:38)

Utsurobune, kapal yang terapung dalam kesunyian di tengah laut, dapat dibaca sebagai metafora ruang psikis tempat trauma dikubur. Ia merupakan simbol dari represi emosional dan keheningan batin, ruang tak bersuara di mana rasa sakit disimpan dalam waktu yang lama. Laut dalam narasi ini menjadi representasi dari alam bawah sadar—wilayah gelap dan luas di mana trauma terombang-ambing tanpa bentuk, hingga suatu saat muncul secara tiba-tiba, sebagaimana Umibōzu yang lahir dari laut tenang. Ketika *mononoke* dalam bentuk Umibōzu muncul, ia tidak datang sebagai ancaman eksternal, melainkan sebagai manifestasi dari trauma internal Genkei yang selama ini ditekan. Seperti dalam dialog Medicine Seller pada menit 15:29-15:45 yaitu, “*Anda menakuti Oyō-san. Anda menakuti hatimu sendiri. Kekhawatiran meningkat dan segera menjadi bayangan, sebuah kegelapan di luar pemahaman manusia. Hal itu terpisah dari anda dan menjelajah lautan*”. Dialog tersebut membenarkan bahwa sosok Umibōzu ada dalam diri Genkei. Bayangan ikan raksasa yang muncul dari tubuh Genkei bukan sekadar *yōkai*, tetapi perwujudan literal dari rasa bersalah dan ketakutan yang selama ini tersembunyi. Ini sesuai dengan gagasan Caruth tentang kembalinya trauma secara mendesak—sebuah kilas balik yang tak terhindarkan karena peristiwa tersebut belum selesai diolah dalam ingatan sadar. Pada akhirnya, penyembuhan trauma hanya dapat dimulai ketika peristiwa yang terlupakan atau disangkal itu diakui dan dihadapi.

Setelah lima dekade penghindaran, Genkei akhirnya mampu menatap kembali apa yang ia tolak untuk rasakan dan akui. Seperti ditegaskan oleh Purnomo (2003:67), sekalipun trauma bersumber dari konflik internal yang rumit dan berlangsung lama, penyembuhan tetap mungkin terjadi, selama individu mampu mengakui luka tersebut sebagai bagian dari dirinya. Bagi saya, Umibōzu dalam anime ini bukan sekadar *yōkai* laut yang ditakuti, tapi simbol konflik batin dan rasa bersalah yang menekan. Representasi ini berbeda dari folklor yang lebih menekankan aspek fisik dan misterius laut. Dalam *Mononoke*, makna Umibōzu digeser menjadi simbol represi emosional—trauma yang tumbuh dari dalam diri, bukan akibat kekuatan luar. Perbedaan ini menunjukkan bagaimana anime menyoroti sisi psikologis yang lebih dalam, sekaligus mengkritik norma moral yang bisa menjadi sumber luka tersembunyi. Dalam arc ini, dapat dilihat bahwa ancaman tidak selalu berasal dari luar, melainkan bisa muncul dari batin manusia sendiri. Dengan menggambarkan Umibōzu sebagai wujud dari rasa bersalah kolektif, anime mengkritik bagaimana masyarakat sering menekan kebenaran dan menyimpan kesalahan di balik keheningan, hingga akhirnya muncul sebagai "hantu" yang tak bisa dihindari.

3.3 Noppera-bō (Episode 6-7)

3.3.1 Ringkasan Plot

Arc Noppera-bō menceritakan kisah seorang perempuan bernama Ochō yang telah mengaku membunuh seluruh anggota keluarga suaminya. Saat dipenjara, ia mengatakan kepada orang-orang bahwa pembunuhan yang ia lakukan agar membuatnya bebas. Medicine Seller yang entah mengapa bisa ada di dalam sel yang sama, mencari kebenaran yang tersembunyi. Saat Medicine Seller mencoba untuk mencari kebenaran dibalik pembunuhan tersebut, muncul sesosok pria bertopeng Noh yang mengaku bahwa dialah yang membantu Ochō mendapatkan kebebasannya atau dengan kata lain, membantu Ochō membunuh keluarganya. Sosok bertopeng itu terus membantu Ochō kabur dan mengajak dia melarikan diri dari realita. Namun, Medicine Seller terus mengikuti mereka dan perlahan-lahan mengungkap bahwa kisah sebenarnya sangat berbeda dari yang diyakini Ochō.

Kenyataannya adalah Ochō tidak pernah membunuh siapa-siapa. Hal yang dilakukannya justru merupakan simbolik bahwa ia telah “membunuh dirinya sendiri” atau bisa

dibilang jati dirinya sendiri. Menikah dengan pria dari keluarga terhormat merupakan desakan ibunya, dan karena hal tersebut Ochō harus menekan semua keinginannya agar menjadi istri dan menantu yang diharapkan oleh keluarga suaminya. Hari demi hari ia harus menahan kekerasan, tekanan mental, dan kehilangan jati dirinya sendiri. Ochō sampai tidak sadar bahwa ia telah berkorban banyak hanya untuk kebahagiaan orang lain dan mengabaikan kebahagiaannya sendiri.

Ketika Ochō tersadar akan kenyataan yang sebenarnya terjadi, sosok bertopeng yang terus mengikutinya menghilang begitu saja dan Ochō mendapati dirinya kembali di dapur rumahnya yang merupakan tempat ia selalu hidup dalam penyangkalan. Sosok bertopeng yang sebelumnya sering mengikuti Ochō hanyalah ilusi semata. Sosok itu bisa saja adalah sebuah intervensi Medicine Seller untuk membantunya menghadapi trauma yang sudah lama ia kubur. Episode ditutup dengan Ochō yang tidak lagi tunduk kepada suaminya dan akhirnya memutuskan untuk pergi meninggalkan sumah itu. Tindakan tersebut adalah bukti bahwa akhirnya Ochō memilih kebebasannya sendiri.

3.3.2 Representasi Noppera-bō

Arc Noppera-bō dalam *Mononoke* menghadirkan trauma sebagai proses disosiasi identitas yang tidak meledak dalam kemarahan, tetapi mengikis eksistensi secara perlahan. Visual pria bertopeng (gambar 4) dengan ekspresi yang terus berganti menggambarkan instabilitas emosi dan identitas dalam diri Ochō. Sosok ini tidak memiliki wajah tetap, sebagaimana Ochō telah kehilangan jati dirinya karena tekanan dan represi. Dalam pandangan Cathy Caruth (1996), trauma adalah pengalaman yang mengoyak keutuhan diri dan tidak dapat sepenuhnya dihadapi pada saat kejadian, sehingga tercerap dalam bentuk lain, seperti fragmen atau simbol. Topeng-topeng itu menjadi representasi dari fragmen psikologis Ochō yang terpecah dan tidak bisa menemukan satu bentuk identitas utuh.

Ajakan pria bertopeng untuk menikah menyiratkan bentuk manipulasi bawah sadar: sebuah janji palsu akan kebebasan yang justru semakin menjauhkan Ochō dari realitas dirinya. Ini selaras dengan pemikiran Caruth bahwa trauma bukan hanya menyangkut peristiwa kekerasan itu sendiri, tetapi juga tentang bagaimana individu secara tidak sadar terus terjebak dalam pola berulang dari pengalaman yang belum terserap. Dalam hal ini, proyeksi Noppera-bō menjadi alat pertahanan mental Ochō—representasi dari keinginannya untuk melarikan diri dari rasa sakit, sekaligus simbol dari ketakutan terdalamnya: hilangnya makna diri. Sosok itu tampak akrab namun sepenuhnya asing, karena ia bukan orang lain, melainkan wujud internal dari keinginan untuk lenyap.



Gambar 4. Ochō mengobrol dengan sosok pria bertopeng misterius (*Mononoke* Ep. 6 menit 12:03-12:12)



Gambar 5. Terungkap bahwa Ochō adalah sang Noppera-bō (*Mononoke* Ep. 7 menit 17:10-17:13)

Seperti dalam dialog Medicine Seller pada menit 16:57-17:02 yaitu, “kamu kehilangan dirimu dalam keserakahan orang lain” lalu sembari memperlihatkan cermin ke hadapan Ochō ia melanjutkan, “*mononoke*, tunjukkan wujud aslimu” dan memperlihatkan bahwa Ochō adalah Noppera-bō. Ketika topeng-topeng itu hilang dan wajah pria tersebut tak pernah diperlihatkan, anime ini menyuguhkan reinterpretasi Noppera-bō bukan sebagai makhluk yang menakuti dari luar, tetapi sebagai simbol dari kehampaan batin yang muncul akibat tekanan sosial dan trauma domestik. Wajah kosong itu mencerminkan trauma sebagai “ketiadaan” yang mendalam—tidak bising, tapi menggerus. Dengan menyadari bahwa sosok pria itu adalah bayangan dirinya sendiri, Ochō mengambil alih kembali kesadarannya. Ia tidak memilih pelarian, tetapi menghadapi realitas dan merebut kembali identitas yang sempat dilenyapkan. Proses ini memperlihatkan bahwa trauma tidak selalu hadir dengan luka fisik, tetapi kadang justru dengan “menghapus siapa kita sebenarnya”—suatu penghilangan diri yang halus namun mematikan.

Dalam folklor, Noppera-bō ditampilkan sebagai makhluk tanpa wajah yang menakutkan dan datang dari luar untuk mengejutkan manusia. Namun dalam *Mononoke*, sosok ini dimaknai ulang sebagai proyeksi psikologis yang muncul dari dalam diri Ochō sendiri. Wajah kosong bukan lagi ancaman eksternal, melainkan simbol kehilangan identitas akibat trauma dan tekanan sosial. Melalui perbedaan ini, penulis ingin menunjukkan bahwa *Mononoke* menggeser makna tradisional *yōkai* untuk menyuarakan luka psikologis yang sering tersembunyi dalam kehidupan domestik perempuan. Kehampaan Noppera-bō mencerminkan bagaimana trauma bisa menggerus eksistensi secara diam-diam. Anime ini ingin menyampaikan bahwa ketidakberdayaan bisa tumbuh dalam diam—di balik rutinitas rumah tangga dan tuntutan menjadi perempuan yang “baik” menurut orang lain.

3.4 Nue (Episode 8-9)

3.4.1 Ringkasan Plot

Arc Nue mengisahkan tentang tiga pria yang diundang ke sebuah kediaman mewah untuk mengikuti kontes wewangian guna memperebutkan tangan Lady Ruri, pewaris terakhir sekolah *kōdō* Fuenokouji. Kehadiran Medicine Seller sebagai peserta pengganti menandai awal dari ketegangan, terutama ketika Lady Ruri ditemukan tewas secara misterius di tengah kompetisi. Alih-alih menghentikan acara, ketiga pria tetap bersaing demi mendapatkan *Tōdaiji*—sepotong kayu kuno yang diyakini memiliki kekuatan supranatural. Medicine Seller mencurigai adanya motif tersembunyi dan menyelidiki lebih dalam sembari menyelenggarakan kontes kedua.

Seiring berjalannya waktu, para peserta mengalami kematian tragis satu per satu, hingga terungkap bahwa mereka sebenarnya telah lama dibunuh oleh *Tōdaiji*, yang merupakan manifestasi *mononoke* dalam *arc* ini. Kayu tersebut memperoleh kekuatan dari ambisi, keserakahan, dan kepercayaan manusia terhadap simbol kekuasaan. Dalam klimaks cerita, Medicine Seller berhasil mengungkap bentuk, kebenaran, dan motif *mononoke*, lalu menghancurkannya untuk membebaskan roh-roh yang terperangkap, termasuk Lady Ruri. *Arc* ini juga merujuk pada artefak nyata bernama *Rannatai*, potongan kayu aromatik dari Shōsōin, memperkuat dimensi historis dan spiritual dari narasi yang disajikan.

3.4.2 Representasi Nue

Dalam pemikiran Cathy Caruth (1996), trauma dipahami sebagai pengalaman ekstrem yang tak dapat sepenuhnya disadari saat kejadian berlangsung, tetapi terus kembali secara tak terkendali dalam bentuk kilas balik, mimpi, atau tindakan simbolik yang tidak disadari.

Dalam arc Nue, trauma tersebut tercermin melalui tiga tokoh utama yang telah mati, namun terus menghidupi kembali kompetisi demi mendapatkan benda sakral bernama Tōdaiji. Objek ini, yang secara simbolik menjadi tubuh dari Nue, menjadi pusat dari repetisi traumatik mereka: hasrat yang belum selesai dimaknai dan terus terproyeksikan pada simbol kekuasaan, seperti yang terlihat pada gambar 6. Ini mencerminkan repetition compulsion yang dijelaskan Freud dan ditekankan kembali oleh Caruth—sebuah dorongan bawah sadar untuk kembali pada situasi traumatik karena peristiwa tersebut belum dapat diserap secara utuh oleh kesadaran.

Jika dalam folklor Jepang Nue dikenal sebagai makhluk campuran dengan wujud menakutkan (kepala monyet, badan rakun, ekor ular, kaki harimau) yang membawa bencana dan penyakit (Foster, 2009:195), maka versi *Mononoke* justru menyingkirkan aspek horor visual tersebut dan menggantinya dengan representasi abstrak: Nue sebagai simbol kehampaan dari ambisi yang tidak pernah selesai. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa anime tidak sedang mengisahkan ancaman eksternal, melainkan memetakan luka batin sebagai sesuatu yang terus hidup dalam bentuk simbolik.

Melalui perbedaan ini, anime *Mononoke* seolah ingin menyampaikan bahwa trauma kolektif tidak hanya hidup dalam ingatan individu, tetapi juga dalam warisan simbolik yang diwariskan dari generasi ke generasi. Nue menjadi penanda dari kekuasaan yang kosong: sebuah konstruksi sosial yang semula diyakini sakral, namun kemudian kehilangan makna dan hanya menyisakan pengulangan tanpa resolusi. Dengan demikian, arc ini menyuguhkan pembacaan baru terhadap *yōkai* tradisional: bukan lagi sebagai makhluk luar yang menyerang, melainkan sebagai proyeksi trauma internal yang dilestarikan oleh sistem nilai yang tak pernah dipertanyakan.

3.5 Bakeneko (Episode 10-12)

3.5.1 Ringkasan Plot

Arc ini bermula ketika Medicine Seller menaiki kereta uji coba berteknologi baru bersama enam penumpang lainnya. Saat melewati terowongan, kereta tersebut menabrak sesosok wanita misterius. Setelahnya, keenam penumpang dan sang Medicine Seller terkunci di satu gerbong, dan teror Bakeneko pun dimulai—dari suara kucing mencekam hingga makhluk kucing menyerbu jendela dari luar. Seiring berjalannya waktu, masing-masing penumpang mulai mengaku memiliki hubungan dengan kematian seorang jurnalis bernama Ichikawa Setsuko, yang dikabarkan bunuh diri dengan melompat dari jembatan dan tertabrak kereta. Ternyata, setiap dari mereka menyimpan kebenaran yang ditutupi—baik berupa kebohongan, pembiaran, maupun pengkhianatan.



Gambar 6. Medicine Seller mengungkap sosok asli Nue yang merupakan Tōdaiji (*Mononoke* Ep. 9 menit 17:50-17:52)

Terungkap bahwa Ichikawa sebenarnya dibunuh oleh rekannya sendiri, Kiyoshi Moria, yang diam-diam bekerja untuk walikota korup yang artikelnya hendak dibongkar oleh Ichikawa. Peristiwa ini menyebabkan arwah Ichikawa menimbulkan dendam yang kuat dan memunculkan *mononoke* Bakeneko. Trauma kolektif, rasa bersalah, dan ketidakadilan menjadi sumber kekuatan utama *yōkai* tersebut.

3.5.2 Representasi Bakeneko

Dalam arc ini, representasi *yōkai* mengalami transformasi dari makhluk folklor menjadi simbol kolektif dari trauma yang ditekan. Bakeneko tidak sekadar muncul sebagai entitas balas dendam, tetapi sebagai manifestasi ketakutan, rasa bersalah, dan ingatan yang ditekan oleh para penumpang. Sejalan dengan konsep Cathy Caruth (1996:4), trauma bukanlah sesuatu yang dapat diproses sepenuhnya pada saat kejadiannya, melainkan hadir kembali dalam bentuk gangguan yang mendesak untuk dikenali. Kemunculan Bakeneko dalam berbagai wujud—dari gema suara kucing hingga bentuk fisik yang menyeramkan—mewakili munculnya trauma dalam cara yang tidak terkendali dan mengganggu keteraturan ruang serta waktu. Hal ini diperkuat oleh narasi Medicine Seller yang menyatakan bahwa “hantu bersemayam di banyak tempat dan tubuh manusia dalam bentuk nyata. *Mononoke* menjadi satu dengan hantu sebagai wadah dan diberi bentuk oleh takdir manusia.” (menit 17:59–18:29). Ucapan ini mengindikasikan bahwa keberadaan *mononoke* tidak lepas dari kontribusi manusia dalam menciptakan kondisi psikis dan sosial yang melahirkan trauma, serta menunjukkan bagaimana entitas supernatural tersebut merupakan perwujudan dari luka-luka batin yang tidak terselesaikan.

Lebih jauh, sosok Ichikawa Setsuko menjadi poros dari ingatan traumatis yang ditekan. Kematian tragisnya merupakan hasil dari pengkhianatan, pembungkaman, serta pengabaian oleh masyarakat dan institusi yang seharusnya menegakkan keadilan. Bakeneko, dalam hal ini, menjadi simbol dari luka kolektif tersebut. Sebagaimana dijelaskan oleh Caruth (1996:8), trauma memerlukan pengakuan agar dapat disembuhkan. Maka, Bakeneko tidak bisa diusir sebelum keenam penumpang menghadapi kembali kenyataan yang mereka sembunyikan—yakni keterlibatan mereka dalam peristiwa tersebut, baik secara aktif maupun pasif. Dialog Medicine Seller yang menyusul, “tapi ketika roh jahat menyatu dengan seorang manusia, itu harus dibunuh,” menggarisbawahi urgensi untuk memutus keterikatan antara manusia dan trauma yang mengakar jika ingin menyelesaikan gangguan tersebut. Pengusiran Bakeneko dalam narasi bukan hanya eksorsisme spiritual, melainkan simbolisasi dari proses penyembuhan luka psikologis yang membutuhkan keterusterangan dan pertanggungjawaban moral.



Gambar 7. Sosok Bakemono yang sedang mengamuk (*Mononoke* Ep. 11 menit 10:31-10:39)



Gambar 8. Sosok Ichikawa yang menjadi Bakemono (*Mononoke* Ep. 11 menit 10:31-10:39)

Jika dalam folklor Jepang Bakeneko dikenal sebagai kucing jadi-jadian yang dapat membalas dendam kepada pemiliknya yang kejam (Foster, 2009:214), anime *Mononoke* memutuskan untuk memperluas makna balas dendam itu dari relasi personal menjadi luka sosial yang lebih luas. Bakeneko dalam anime tidak lagi hanya mewakili akibat dari kekejaman terhadap hewan, melainkan akibat dari sistem sosial yang menindas perempuan, membungkam korban, dan menormalkan ketidakadilan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa anime *Mononoke* tidak sekadar mereproduksi *yōkai* tradisional, tetapi menggunakannya sebagai alat untuk menyuarakan kritik terhadap struktur kekuasaan yang memungkinkan trauma semacam itu terus terjadi.

Dengan demikian, Bakeneko dalam anime ini lebih dari sekadar makhluk menyeramkan dari folklor; ia adalah bentuk penuntutan keadilan atas trauma sosial yang tidak diakui. Melalui pendekatan ini, anime *Mononoke* menunjukkan bahwa penyembuhan trauma hanya dimungkinkan dengan menghadapi masa lalu secara langsung, sebagaimana Caruth menyatakan bahwa trauma bukan hanya butuh dikenang, tetapi juga butuh disuarakan agar tidak terus-menerus menghantui.

3.6 Representasi Trauma dan Kritik Sosial

Alih-alih sekadar menyajikan kisah horor bertema *yōkai*, *Mononoke* justru membawa penontonnya ke dalam lapisan terdalam dari pengalaman traumatis manusia. Setiap arc menghadirkan *yōkai* bukan hanya sebagai makhluk supranatural yang menyeramkan, tetapi sebagai simbol dari luka emosional yang terpendam—baik secara individu maupun kolektif. Dalam konteks ini, trauma bukan sesuatu yang langsung tampak, melainkan muncul secara bertahap lewat atmosfer adegan, kilas balik, dan bentuk-bentuk simbolis yang sulit dijelaskan secara rasional. Gagasan ini sejalan dengan pemikiran Cathy Caruth (1996), yang menyatakan bahwa trauma adalah pengalaman yang tidak sepenuhnya dapat disadari saat terjadi, dan karenanya cenderung kembali dalam bentuk repetisi, simbol, atau gejala yang tidak langsung.

Secara struktural, arc dalam *Mononoke* memperlihatkan pola trauma yang konsisten: trauma muncul karena represi, disosiasi, atau ketidakmampuan individu menghadapi kenyataan yang terlalu menyakitkan. *Zashiki-warashi* merepresentasikan luka kolektif akibat aborsi paksa dan eksploitasi perempuan dalam rumah bordil. *Umibōzu* merupakan bayangan rasa bersalah dan konflik batin yang dipendam selama puluhan tahun. *Noppera-bō* menggambarkan kehampaan identitas perempuan akibat represi domestik, sedangkan *Nue* menampilkan luka simbolik yang membentuk sistem kekuasaan dan manipulasi. Terakhir, Bakeneko memperlihatkan trauma kolektif dari masyarakat yang diam atas ketidakadilan. Meski berlatar dan bertema berbeda, semuanya menyuarakan hal yang sama: luka yang tidak dikenali akan kembali, bukan untuk menghantui, tetapi untuk dituntaskan.

Kehadiran trauma dalam anime ini tidak bisa dilepaskan dari konteks sosial budaya Jepang awal 2000-an. *Mononoke* tayang pada tahun 2007, sebuah masa ketika Jepang mulai menghadapi secara terbuka isu-isu kesehatan mental, kekerasan domestik, serta trauma kolektif dari berbagai krisis. Namun, budaya *tatemaie* (penampilan luar yang sopan) masih sangat dominan, menyebabkan banyak individu harus menekan perasaan atau pengalaman pribadi (*honne*) demi menjaga keharmonisan sosial. Budaya ini, meskipun menjaga tatanan luar, sering kali menciptakan ruang represi emosional yang dalam—hal yang tercermin dalam karakter-karakter *Mononoke* yang cenderung menyembunyikan luka mereka hingga *yōkai* muncul sebagai manifestasi penderitaan.

Secara lebih luas, *Mononoke* dapat dibaca sebagai kritik terhadap sistem sosial yang menormalisasi pembungkaman trauma. Perempuan dalam arc *Zashiki-warashi* dan *Noppera-bō* menjadi korban dari sistem patriarki yang tidak memberi ruang pada suara dan keinginan mereka. *Genkei* dalam arc *Umibōzu* menjadi representasi dari moralitas yang dikonstruksi secara kaku dan menghukum hasrat pribadi. Sedangkan *Bakeneko* menampilkan bagaimana institusi dan masyarakat bisa menjadi pelaku pembiaran terhadap kebenaran dan keadilan. Semua *yōkai* dalam anime ini bukan hanya entitas mistis, tetapi bentuk simbolik dari trauma yang tidak dapat lagi ditahan. Dengan demikian, anime ini tidak sekadar mengangkat kisah horor, melainkan merefleksikan struktur sosial yang memungkinkan trauma bertahan dan tumbuh dalam diam.

Melalui pendekatan visual yang tidak biasa, narasi yang mengandung banyak arti, dan simbolisme yang kompleks, *Mononoke* memperlihatkan bahwa trauma bukan hanya perlu dikenali, tetapi juga perlu dihadapi. Penyembuhan tidak datang dari pengusiran roh, melainkan dari pengakuan atas luka dan kebenaran. Seperti yang ditegaskan *Caruth*, trauma yang tidak diakui akan kembali berulang dalam bentuk-bentuk lain (*Caruth*, 1996:7–8). Dalam konteks ini, *Mononoke* menjadi ruang di mana trauma masa lalu akhirnya mendapat suara—baik melalui jeritan, keheningan, topeng, maupun tubuh *yōkai* yang melampaui batas realitas. Anime ini menunjukkan bahwa luka psikis bukan hanya milik individu, tetapi juga merupakan hasil dari sistem sosial yang menyimpan, mengabaikan, dan melupakan.

4. Kesimpulan

Anime *Mononoke* bukan hanya menyuguhkan kisah seram tentang makhluk gaib, tetapi juga menghadirkan cerita-cerita menyentuh tentang rasa sakit, penyesalan, dan luka yang tertinggal dalam diri manusia. *Yōkai* dalam serial ini memang diambil dari cerita rakyat Jepang, tetapi cara anime ini menggambarkannya jauh lebih kompleks dan menyentuh sisi emosional manusia. Setiap *yōkai* di dalam cerita—seperti *Zashiki-warashi*, *Noppera-bō*, *Nue*, *Umibōzu*, hingga *Bakeneko*—bukan hanya sekadar makhluk menyeramkan, tetapi juga cerminan dari penderitaan batin manusia. Mereka muncul bukan karena alasan mistis semata, melainkan karena ada luka yang belum selesai—entah itu karena penindasan, ketidakadilan, atau trauma yang dipendam terlalu lama. Dengan kata lain, *yōkai* di sini lahir dari manusia itu sendiri. Dalam perbandingan dengan cerita rakyat aslinya, kita bisa melihat bahwa *Mononoke* sengaja mengubah cara pandang terhadap *yōkai*. Mereka bukan hanya makhluk misterius dari zaman dulu, tetapi menjadi simbol dari masalah-masalah nyata yang juga kita temui hari ini—mulai dari tekanan sosial, kekerasan terhadap perempuan, sampai persoalan identitas dan rasa bersalah. Pendekatan ini membuat cerita terasa lebih relevan dan menyentuh. Melalui visual yang artistik dan narasi yang penuh makna, *Mononoke* menunjukkan bahwa cerita hantu bisa menjadi ruang refleksi yang dalam tentang kemanusiaan. Kita diajak untuk melihat bahwa yang “menghantui” manusia sebenarnya bukanlah makhluk gaib, tetapi kesalahan yang belum ditebus, luka yang belum sembuh, dan kebenaran yang belum terungkap.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah fokus analisis yang lebih menekankan pada aspek naratif dan tematik representasi trauma melalui *yōkai*, tanpa membahas secara mendalam aspek teknis seperti gaya visual, sinematografi, atau desain suara yang juga memainkan peran penting dalam membangun atmosfer psikologis anime ini. Selain itu, keterbatasan referensi akademik tentang *Mononoke* dalam bahasa Indonesia maupun Inggris menyebabkan beberapa interpretasi harus didasarkan pada analisis subjektif

dan pendekatan teoretis umum tentang trauma dan folklor, bukan pada kajian-kajian spesifik terhadap anime ini.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi secara lebih menyeluruh peran elemen visual dan simbolik dalam memperkuat representasi luka psikis di *Mononoke*. Pendekatan semiotik atau psikoanalitik visual dapat membuka pemahaman baru tentang bagaimana trauma dimanifestasikan secara estetis. Selain itu, penelitian juga dapat dikembangkan ke ranah intertekstualitas dengan menelusuri hubungan *Mononoke* dengan karya-karya klasik Jepang, seperti Ugetsu Monogatari atau Kwaidan, serta mempertimbangkan bagaimana serial ini merekonstruksi tradisi naratif lama ke dalam wacana modern. Pendekatan lintas budaya yang membandingkan representasi makhluk supranatural dan trauma dalam anime Jepang dengan media dari budaya lain juga menjanjikan sebagai perluasan studi.

Referensi

- Caruth, C. (1996). *Unclaimed experience: Trauma, narrative, and history*. Johns Hopkins University Press.
- Fajariyah, W. (2024). Memori dan rekonsiliasi trauma dalam cerpen *Siapa Namamu, Sandra?* karya Norman Erikson Pasaribu. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya*, 8(3). <http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v8i3.15105>
- Foster, M. D. (2009). *Pandemonium and parade: Japanese monsters and the culture of yōkai*. University of California Press.
- Foster, M. D. (2015). *The Book of Yokai*. California: University of California Press.
- Imamah, A. N., & Ahmadi, A. (2025). Representasi trauma perempuan dalam novel *Rapuh* karya Onlymeilanii. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 134–146. <https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.193>
- Kurnia, I. A. (2018). Penggambaran trauma Arima Kousei dalam anime *Your Lie in April* menggunakan metode analitik. *Janaru Saja*, 7(1), 8–19. DOI:[10.34010/js.v7i1.2421](https://doi.org/10.34010/js.v7i1.2421)
- Mental Health Channel. (2004). *Posttraumatic stress disorder (PTSD)*. National Center for PTSD.
- Nakamura, K. (Director). (2007). *Mononoke* [TV series]. Fuji TV.
- Pohan, S., Khairan, D. S., Sinulingga, Y., & Pulungan, T. A. (2024). Analisis semiotika film animasi Tanpa Batas pada kekerasan berbasis gender. *Nivedana: Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 5(3), 464–479. <https://doi.org/10.53565/nivedana.v5i3.985>
- Purnomo, A. R. (2023). *The journey of the wounding heart: Trauma healing therapy in the novel Malika's Sofa by Yoshimoto Banana*. *Bulletin of Cultural Japanese and Japanese Language Studies*, 15(1), 55–69. <https://doi.org/10.22628/bcjl.2022.15.1.55>
- Putri, A. N., Syawalya, D., & Putra, D. (2021). Sebuah kisah tentang May: Representasi trauma coping dalam film *27 Steps of May*. *Tuturlogi: Journal of Southeast Asian Communication*, 2, 155–167. <https://doi.org/10.21776/ub.tuturlogi.2021.002.02.5>
- Rahmah, Y., & Masitoh. (2024). Kondisi psikologis tokoh Miyaichi Kazuki dalam kehidupan remajanya (Kajian psikologi sastra pada film *Hotto Roodo*). *Kiryoku*, 8(2), 519–531. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v8i2.519-531>
- Wellek, R., & Warren, A. (1989). *Teori kesusastraan*. Gramedia.
- Yamada, N. (Director). (2016). *Koe no Katachi* [Animated film]. Kyoto Animation.
- Zulfiya, D. A., Setya, A. K. P., Sayekti, G. A. D., & Kayla, K. P. (2024). Representasi trauma recovery korban pelecehan seksual dalam film *Hope*. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya 2024*.