

Representasi *Toxic Positivity* dalam Anime Takopi's Original Sin (Perspektif Roland Barthes)

Moira Nikita¹, Wulan Purnama Sari^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: moira.915220040@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: wulanp@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 21-09-2025, revisi tanggal : 10-12-2025, diterima untuk diterbitkan tanggal : 28-12-2025

Abstract

Anime serves as a medium that can portray social behavior while communicating cultural values to its audience. This study examines the representation of toxic positivity and its connection to trauma in Takopi's Original Sin using Roland Barthes' semiotics. The analysis draws on social construction theory, interpersonal communication, and mass communication to understand how emotional norms are formed and reproduced through visual narratives. A qualitative approach is applied through Barthes' semiotic method, supported by scene documentation and interviews with a psychology lecturer to validate the interpretation. The findings show that toxic positivity appears through verbal and nonverbal signs such as forced smiles, repeated positive statements, and physical gestures used to suppress or conceal negative emotions. Through the layers of denotation, connotation, and myth, these signs reveal how characters internalize social expectations to appear stable despite experiencing emotional pressure. The analysis also shows that traumatic experiences shape how the characters respond to conflict, making the optimism they display function more as a coping mechanism. Overall, the study concludes that toxic positivity in Takopi's Original Sin is portrayed as an emotional pattern shaped by social pressure, unhealthy relational dynamics, and the characters' inability to process negative experiences.

Keywords: anime, semiotics, toxic positivity

Abstrak

Anime menjadi media yang mampu menggambarkan perilaku sosial sekaligus menyampaikan nilai budaya kepada penonton. Penelitian ini menganalisis representasi toxic positivity dan kaitannya dengan trauma dalam Takopi's Original Sin dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Penelitian mengacu pada teori konstruksi sosial, komunikasi interpersonal, dan komunikasi massa untuk melihat bagaimana norma emosional dibentuk dan direproduksi melalui narasi visual. Pendekatan kualitatif diterapkan melalui teknik analisis semiotika Barthes, didukung dokumentasi adegan dan wawancara dengan dosen psikologi sebagai validasi interpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa toxic positivity muncul melalui tanda verbal dan nonverbal seperti senyum yang dipaksakan, ucapan positif yang diulang, serta gestur fisik yang digunakan untuk menahan atau menutupi emosi negatif. Melalui lapisan denotasi, konotasi, dan mitos, tanda-tanda tersebut memperlihatkan bagaimana karakter mengingat tuntutan sosial untuk terlihat stabil meski sedang tertekan. Analisis juga memperlihatkan bahwa pengalaman traumatis membentuk cara tokoh merespons konflik, sehingga optimisme yang mereka tampilkan lebih berfungsi sebagai mekanisme bertahan. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa toxic positivity dalam Takopi's Original Sin direpresentasikan sebagai pola emosional yang

terbentuk oleh tekanan sosial, dinamika hubungan yang tidak sehat, dan ketidakmampuan karakter memproses pengalaman negatif.

Kata Kunci: anime, semiotika, toxic positivity

1. Pendahuluan

Media memiliki peran yang vital dalam komunikasi massa karena berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi. Aulia (2025) menyatakan bahwa media massa adalah bentuk komunikasi dan informasi yang bisa diakses oleh publik serta memiliki kapasitas untuk menyebarkan informasi secara global. Pandangan masyarakat terhadap berbagai isu sosial sangat dipengaruhi oleh media massa. Film dapat dilihat sebagai salah satu bentuk sastra yang efektif dan praktis dalam memperkenalkan budaya suatu negara kepada negara lainnya. Selain itu, film sering dimanfaatkan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan-pesan penting kepada audiens yang lebih luas (Angela & Winduwati, 2019).

Kehadiran media hiburan mampu memperkuat pengaruh media massa terhadap persepsi masyarakat, terutama di kalangan anak-anak yang sedang berada pada tahap pencarian identitas. Salah satu genre yang berkembang pesat dalam ranah media adalah anime. Anime sebagai bentuk animasi asal Jepang telah meluas secara global dan menjadi fenomena budaya yang populer yang digemari oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda (Gama, 2024). Survei global dari dentsu (2025) menunjukkan bahwa 50% generasi Z menonton anime setidaknya setiap minggu, memperkuat posisi sebagai medium komunikasi yang sangat berpengaruh dalam budaya generasi muda saat ini. Berbeda dengan animasi pada umumnya, anime tidak hanya menampilkan cerita ringan atau hiburan semata, tetapi seringkali memuat narasi kompleks, nilai sosial, hingga isu psikologis yang relevan dengan kehidupan nyata (Zafira et al., 2024).

Media massa memiliki peran penting dalam membentuk representasi sosial yang bukan hanya mencerminkan kenyataan, tetapi juga mempengaruhi cara masyarakat memahami realitas (Pamungkas et al., 2024). Ketika media menampilkan konflik sosial sebagai tema utama, penonton tidak hanya melihatnya sebagai hiburan, melainkan juga sebagai refleksi dari masalah sosial yang nyata di sekitarnya. Begitu pula, ketika *toxic positivity* divisualisasikan dalam karakter tertentu, audiens dapat melihat bagaimana pesan yang terdengar positif bisa berbalik menjadi tekanan psikologis. Fenomena baru juga muncul dalam ranah komunikasi interpersonal maupun media, yaitu *toxic positivity*. Istilah ini merujuk pada praktik komunikasi yang menekankan sikap positif secara berlebihan, bahkan pada situasi yang sebenarnya membutuhkan empati, validasi, dan ruang ekspresi emosional yang sehat. Pesan seperti “kamu harus tetap kuat”, “jangan sedih, atau “semua akan baik-baik saja” tampak sebagai bentuk dukungan, tetapi pada kenyataannya seringkali justru menekan emosi korban dan menutup ruang bagi mereka untuk benar-benar menyuarkan luka atau trauma yang dialami (Jati et al., 2020).

Urgensi pembahasan toxic positivity dalam lingkup sosial semakin menguat seiring meningkatnya perhatian terhadap isu kesehatan mental. Hal ini terlihat dari hasil sebuah survei yang menunjukkan bahwa setelah diberikan definisi *toxic positivity*, sekitar 67,8% peserta mengidentifikasi pernah mengalami praktik toxic positivity dalam satu minggu terakhir (Weiss, 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa pola komunikasi yang menuntut individu untuk selalu bersikap positif telah

dinormalisasi dalam masyarakat. Tekanan emosional yang dialami secara berulang dapat berkontribusi pada munculnya trauma anak. Praktik *toxic positivity* yang menuntut anak untuk selalu terlihat kuat dan positif berpotensi memperparah trauma tersebut karena emosi negatif tidak mendapatkan ruang untuk divalidasi. *Toxic positivity* pada anak dapat muncul ketika orang tua atau pengasuh menolak atau mengabaikan emosi negatif anak dengan tujuan menjaga suasana tetap positif, yang justru dapat membuat anak bingung dengan perasaan mereka sendiri dan menghambat kemampuan mereka mengenali serta menghadapi emosi secara sehat (Chozanah, 2021).

Salah satu anime yang cukup menonjol dalam menggambarkan isu ini adalah *Takopi's Original Sin*. Anime ini menghadirkan kisah yang tidak biasa karena membongkar isu sensitif seperti *bullying*, trauma anak, hingga bentuk komunikasi yang tampak "positif". Studi sebelumnya Jati et al.,(2020) menjelaskan bahwa komunikasi yang menekankan sikap positif secara berlebihan, atau disebut *toxic positivity*, dapat menimbulkan tekanan psikologis karena mengabaikan kondisi emosional penerimanya. Penulis memilih anime *Takopi's Original Sin* karena cerita di dalamnya menampilkan pola komunikasi yang dekat dengan realitas sehari-hari, terutama soal cara orang merespons emosi. *Takopi's Original Sin* juga memiliki signifikansi dari sisi popularitas dan pengakuan industri. Karya ini memenangkan Hadiah Unggulan *Japan Cartoonists Association Awards* ke-51 pada tahun 2022. Serial ini juga dilaporkan melampaui 2 juta penayangan per hari di platform *Shonen Jump+*. Setiap episode *Takopi's Original Sin* turut memperoleh rating di atas 9 berdasarkan penilaian pengguna IMDb.

Urgensi penelitian ini muncul karena media populer ikut membentuk cara untuk memaknai emosi, dukungan, dan respons sosial. Penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana konstruksi emosi dan komunikasi yang bermasalah ditampilkan, dan kemudian menghubungkannya dengan dinamika yang sering terjadi di masyarakat. Kombinasi faktor tersebut membuat anime ini layak dijadikan objek kajian dalam ranah ilmu komunikasi. Sejalan dengan urgensi tersebut, penelitian ini memiliki dua tujuan utama, yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan representasi *toxic positivity* yang ditampilkan dalam anime *Takopi's Original Sin*, dan untuk menganalisis serta mendeskripsikan hubungan antara *toxic positivity* dengan trauma anak yang terdapat dalam anime tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu turut menjadi landasan dalam penyusunan penelitian ini. Penelitian oleh Ananta & Winduwati (2025) mengkaji nilai kolektivitas remaja dalam anime *Wind Breaker* menggunakan semiotika Roland Barthes, dengan fokus pada budaya *Shuudan Shugi* dan dinamika kelompok. Persamaannya terletak pada penggunaan anime sebagai objek dan semiotika Barthes sebagai metode analisis, namun berbeda pada fokus isu yang diangkat. Penelitian lain oleh Haryanto & Ruslan (2025) menelaah nilai moral kekeluargaan dalam *One Piece: Red*, juga dengan semiotika Barthes, berfokus pada hubungan emosional, dukungan, dan solidaritas keluarga. Penelitian oleh Kojongian & Wibowo (2021), membahas *toxic positivity* sebagai pola komunikasi yang tampak positif namun berpotensi menekan ekspresi emosi negatif dan Penelitian oleh Putra et al. (2023) mengkaji *toxic positivity* pada remaja dalam konteks psikologis dan komunikasi interpersonal.

Konstruktivisme memandang bahwa manusia membangun pemahaman melalui aktivitas dan interaksi sosial. Dalam teori konstruksi sosial, Berger dan Luckmann menjelaskan bahwa realitas tidak bersifat objektif, melainkan dibentuk

melalui bahasa, budaya, serta proses internalisasi norma dan nilai dalam masyarakat. Pemahaman terhadap suatu fenomena sosial terbentuk dari interaksi yang terjadi terus-menerus, sehingga realitas yang dipahami merupakan hasil dari cara banyak orang memaknai hal yang sama. Proses konstruksi sosial ini dapat terlihat dalam cara individu menafsirkan situasi politik, budaya, maupun pengalaman hidup sehari-hari. Media massa dan budaya populer juga menjadi agen penting yang membentuk nilai dan norma, sebab pesan yang disebarkan melalui media dapat mempengaruhi cara masyarakat memahami dan menginterpretasikan realitas sosial (Fikri, 2016).

Toxic positivity muncul ketika seseorang didorong untuk terus terlihat positif, bahkan saat sedang mengalami perasaan yang berat. Kalimat sederhana seperti “kamu pasti bisa” atau “jangan sedih terus” sering dianggap membantu, padahal bisa membuat orang merasa tidak didengar. Tekanan untuk selalu terlihat kuat ini membuat emosi negatif terabaikan dan akhirnya menumpuk. Dalam banyak kasus, pola seperti ini menghambat proses pemulihan karena individu tidak mendapat ruang untuk mengekspresikan perasaan secara jujur. *Toxic positivity* dipahami sebagai bentuk komunikasi yang kurang sehat karena menekan kebutuhan emosional seseorang untuk divalidasi dan diterima (Jati et al., 2020). Selain itu, *toxic positivity* sering berangkat dari asumsi bahwa menjaga suasana tetap tampak ringan merupakan strategi yang dianggap paling aman dalam menghadapi sebuah permasalahan. Namun, pendekatan semacam ini justru berpotensi menghambat terbentuknya komunikasi yang jujur. Ketika individu merasa harus selalu menunjukkan kondisi yang seolah-olah baik-baik saja, mereka cenderung menutupi emosi sebenarnya dan menciptakan jarak secara emosional dengan orang lain. Dalam jangka panjang, situasi tersebut dapat membentuk lingkungan yang kurang aman secara emosional karena ekspresi kejujuran kerap dipersepsikan sebagai bentuk kelemahan.

Trauma anak merupakan tekanan emosional yang muncul akibat pengalaman yang menimbulkan rasa takut, tidak aman, dan terancam, baik secara tiba-tiba maupun berulang. Trauma tidak hanya disebabkan oleh kekerasan fisik, tetapi juga pengalaman emosional seperti perundungan, konflik keluarga, dan pengabaian emosional. Dampaknya sering kali tidak tampak secara langsung, melainkan tercermin melalui kesulitan mengekspresikan perasaan, penarikan diri dari lingkungan sosial, kecemasan, serta ketidakstabilan emosi yang dapat mengganggu perkembangan psikologis anak. Lingkungan sosial berperan penting dalam membentuk dan memulihkan pengalaman emosional anak. Respons orang dewasa yang tidak empatik, termasuk praktik komunikasi yang menekan emosi negatif seperti tuntutan untuk selalu kuat atau berpikir positif, dapat memperparah tekanan emosional dan memperkuat trauma. Sebaliknya, komunikasi yang empatik dan suportif berperan penting dalam proses pemulihan psikologis anak serta mencegah dampak jangka panjang hingga usia dewasa (Devi et al., 2024).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena fokusnya adalah memahami makna representasi *toxic positivity* dalam anime *Takopi's Original Sin*. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Creswell & Poth dalam Ultavia B et al. (2023) yang menjelaskan bahwa penelitian kualitatif yang menjelaskan bahwa penelitian kualitatif membantu peneliti memahami sesuatu secara lebih mendalam lewat cerita, pengalaman, dan makna yang muncul dari data. Pendekatan ini memungkinkan peneliti membaca simbol, ekspresi, dan narasi secara lebih

menyeluruh, sehingga makna di balik adegan yang menggambarkan *toxic positivity* dapat dipahami dengan lebih jelas.

Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Fahida (2021) menjelaskan bahwa Barthes memandang tanda sebagai sistem makna berlapis, meliputi denotasi, konotasi, dan mitos. Kerangka ini dipilih karena anime menyampaikan pesan melalui simbol visual, dialog, serta bahasa tubuh yang mengandung nilai budaya dan implikasi ideologis tertentu. Data dikumpulkan melalui dokumentasi adegan dan dialog yang relevan, kemudian dianalisis berdasarkan tiga lapisan makna tersebut. Untuk memastikan validitas temuan, hasil interpretasi dianalisis ulang melalui triangulasi sumber dengan membandingkan temuan penelitian dan wawancara bersama narasumber ahli bidang psikologi yaitu Dr. Meiske, M.Psi, Psikolog.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Anime adalah film berbentuk animasi dalam bahasa Jepang. Istilah anime sendiri berasal dari kata animation dalam bahasa Inggris, yang kemudian diserap ke dalam bahasa Jepang dan digunakan untuk menyebut seluruh bentuk animasi, baik produksi lokal maupun asing. *Takopi's Original Sin* merupakan serial manga pendek karya Taizan5 yang pertama kali diterbitkan secara daring di platform web Shueisha Shonen Jump+ pada Desember 2021 dan berakhir pada Maret 2022. Anime dirilis pada Juni 2025 dengan total enam episode. Dalam melakukan analisis pada anime *Takopi's Original Sin*, peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk denotasi, konotasi, dan mitos baik secara visual maupun dialog yang mengindikasikan representasi *toxic positivity*.

Tabel 1. Adegan Shizuka

Gambar 1. Adegan 1



Durasi: Episode 2, 17:41 - 19:42
Sumber: Ani-One Indonesia

Denotasi	Adegan ini memperlihatkan Shizuka yang tersenyum dan mengucapkan “terima kasih” kepada Takopi setelah menerima bantuan. Shizuka terlihat tenang, tidak menunjukkan emosi negatif, dan menampilkan ekspresi ramah seperti anak yang sedang menghargai kebaikan temannya.
Konotasi	Makna konotatif dari adegan ini adalah bahwa Shizuka menggunakan ekspresi positif sebagai bentuk penyangkalan emosi. Senyum dan ucapan “terima kasih” tersebut tidak semata-mata menandakan rasa syukur, melainkan untuk menutupi rasa takut, kecemasan, dan trauma yang ia alami di sekolah.

Mitos	Mitos yang muncul dalam adegan ini adalah kepercayaan bahwa seseorang harus tetap tersenyum, kuat, dan berterima kasih meskipun sedang terluka. Adegan ini menggambarkan konstruksi sosial bahwa emosi negatif sebaiknya disembunyikan, dan kebaikan orang lain harus selalu dibalas dengan sikap positif walau konteksnya tidak sesuai.
-------	--

Tabel 2. Adegan Naoki

Gambar 2. Adegan 2



Durasi: Episode 4, 2:43 - 3:00

Sumber: Ani-One Indonesia

Denotasi	Adegan ini memperlihatkan Naoki yang menunduk dengan wajah tegang. Matanya berkaca dan napasnya terlihat berat. Ia beberapa kali mengulang “semuanya baik-baik saja” sambil berusaha menenangkan diri.
Konotasi	Makna konotatif dari adegan ini menunjukkan Naoki menekan perasaan takut dan bersalah. Ucapan positif yang ia ulang sebenarnya bukan bentuk ketenangan, tapi cara untuk meredam kecemasan. Postur tubuhnya yang sedikit meiringkuk dan tatapan yang gelisah menggambarkan bahwa ia sedang kewalahan, namun tetap berusaha terlihat “tenang” agar tidak semakin memperburuk keadaan.
Mitos	Adegan ini memuat mitos bahwa anak harus terlihat tenang dan kuat, meski sedang takut atau bersalah. Lingkungan membentuk anggapan bahwa menunjukkan emosi negatif itu tidak pantas, sehingga anak belajar memakai kalimat positif untuk menutupi perasaan sebenarnya.

Tabel 3. Adegan Naoki dan Shizuka

Gambar 3. Adegan 3



Durasi: Episode 4, 16:22 - 17:09

Sumber: Ani-One Indonesia

Denotasi	Shizuka memeluk Naoki sambil berkata “semua akan baik-baik saja”,
----------	---

	sementara Naoki menunjukkan ekspresi takut dan tertekan.
Konotasi	“Pelukan Shizuka bukan sekadar gestur hangat, tetapi upaya cepat untuk menenangkan Naoki. Ia memeluknya erat seolah ingin membuat Naoki merasa aman dan ‘tidak sendiri’, meski situasinya sedang kacau dan penuh tekanan.”
Mitos	Adegan ini memuat mitos bahwa pelukan diperlakukan seperti penenang instan yang dianggap mampu meredakan rasa takut, rasa bersalah, atau tekanan.

Analisis terhadap *Takopi's Original Sin* menunjukkan bahwa *toxic positivity* muncul sebagai pola komunikasi yang menolak emosi negatif dan menggantinya dengan ekspresi positif yang dipaksakan. Hal ini selaras dengan pernyataan narasumber ahli yang menyebutkan bahwa *toxic positivity* adalah kondisi ketika seseorang “harus berpikir positif dalam situasi apa pun, termasuk situasi yang negatif,” sehingga emosi negatif dianggap tidak boleh ditampilkan. Narasumber ahli juga menegaskan bahwa pola ini dapat menjadi tidak sehat ketika dilakukan “terus-terusan atau pada saat yang tidak tepat,” sehingga kebutuhan emosional seseorang terabaikan.

Teori konstruksi sosial terbentuk karena para tokohnya hidup di lingkungan yang mengajarkan bahwa kesedihan harus disembunyikan. Kebiasaan “harus terlihat baik” menjadi norma yang melekat pada karakter seperti Shizuka dan Naoki yang percaya bahwa menampilkan senyum adalah cara aman untuk diterima. Menurut teori konstruksi sosial Berger & Luckmann, proses internalisasi nilai dan penguatan simbolik dari lingkungan membentuk realitas sosial (Anriani & Nasution, 2024). Komunikasi interpersonal terlihat jelas pada cara para tokoh berinteraksi. Adegan seperti senyum Shizuka setelah insiden Marina atau ucapan berulang “semuanya baik-baik saja” dari Naoki menunjukkan pola komunikasi yang tidak memberi ruang untuk jujur terhadap perasaan. Hal ini diperkuat oleh pendapat narasumber yang menjelaskan bahwa *toxic positivity* membuat seseorang tampak “kurang memiliki empati, mengampangkan masalah, ataupun tidak tertarik dengan curhatan yang sedang disampaikan.” Narasumber ahli juga menyebutkan bahwa memberikan semangat tanpa memahami kondisi emosional terlebih dahulu adalah bentuk komunikasi yang “kurang empatik.”

Salah satu komunikasi dan media massa yaitu media film animasi (anime) sebagai media ikut memperkuat cara melihat dinamika *toxic positivity*. Lewat visual, ekspresi wajah, warna adegan, hingga dialog pendek, cerita membangun makna bahwa optimisme yang berlebihan dapat menjadi bentuk pelarian. Media pada akhirnya tidak hanya merekam perilaku tokoh, tetapi juga mengajak penonton memahami bahwa emosi yang disembunyikan bisa berdampak buruk. Pernyataan narasumber ahli mendukung gambaran ini dengan menjelaskan bahwa seseorang yang terus menerima *toxic positivity* dapat menjadi “kurang mampu menampilkan emosinya, bahkan *emotional blunt*,” serta menghadapi risiko stres, depresi, dan terkikisnya rasa percaya.

Hubungan antara *toxic positivity* dan trauma anak juga tampak kuat di sepanjang cerita. Tokoh-tokoh yang tumbuh dalam lingkungan penuh tekanan. Mereka memilih tampak baik-baik saja agar tidak dianggap lemah atau menyulitkan orang lain. Naoki yang terus menenangkan diri dengan kalimat positif saat panik menjadi contoh jelas bagaimana trauma memunculkan perilaku yang terlihat kuat, padahal sangat rapuh. Narasumber ahli menjelaskan bahwa pada anak yang

mengalami kondisi emosional tidak stabil, terutama yang mengalami *bullying*, ucapan seperti “ayo semangat” atau “jangan sedih” dapat membuat mereka “kurang mampu menampilkan emosinya,” meningkatkan risiko kesepian, konflik, hingga stres dan depresi.

Dalam konsep trauma anak, tekanan yang terjadi secara berulang, seperti konflik keluarga, perundungan, dan pengabaian emosional, dapat membuat anak kesulitan mengekspresikan emosi secara terbuka. Kondisi ini mendorong anak menampilkan sikap “baik-baik saja” agar tidak dianggap lemah atau menyulitkan orang lain (Salam & Syamsidar, 2021). Naoki yang terus menenangkan diri dengan kalimat positif saat panik menjadi contoh jelas bagaimana trauma memunculkan perilaku yang terlihat kuat, padahal sangat rapuh. Sebagai bagian dari budaya populer, anime *Takopi's Original Sin* berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang merepresentasikan dan menyebarkan nilai sosial terkait emosi Wahyuni (2025). Melalui karakter, dialog, dan visual yang mudah diakses oleh khalayak luas, anime ini menampilkan pola *toxic positivity* sebagai sesuatu yang tampak wajar dalam kehidupan anak.

Secara keseluruhan, *toxic positivity* dalam cerita tidak hadir begitu saja tetapi terbentuk melalui pengalaman keluarga, tekanan sosial, serta pola komunikasi yang membatasi ekspresi emosi negatif. Pandangan narasumber ahli tentang pentingnya validasi emosi dan mendengarkan terlebih dahulu menegaskan bahwa dukungan emosional yang sehat tidak dapat digantikan oleh optimisme yang dipaksakan. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa representasi *toxic positivity* dalam anime tidak hanya bersifat naratif, tetapi juga menjadi refleksi bagaimana masyarakat sering menyederhanakan emosi melalui tuntutan untuk selalu terlihat baik-baik saja.

Selain itu, analisis ini menunjukkan bahwa *toxic positivity* tidak hanya muncul pada dialog atau ekspresi tokoh, tetapi juga tercermin dalam dinamika relasi dan pengaturan alur cerita. Pola komunikasi yang serba positif ini membuat konflik emosional para tokoh tidak terselesaikan, sehingga mereka terus membawa beban psikologis yang akhirnya memengaruhi tindakan ekstrem dalam cerita. Gambaran ini memperlihatkan bahwa *toxic positivity* dapat berfungsi sebagai mekanisme pertahanan yang tampak aman di permukaan, tetapi justru memperdalam luka emosional karena tidak memberikan ruang bagi pemulihan.

4. Simpulan

Penelitian ini memakai semiotika Roland Barthes untuk menjawab dua rumusan masalah, yaitu bagaimana *toxic positivity* ditampilkan dalam anime *Takopi's Original Sin* dan bagaimana hal itu berkaitan dengan trauma pada karakter anak. Hasil analisis menunjukkan bahwa *toxic positivity* muncul lewat ekspresi positif, seperti ucapan penyemangat yang tidak sesuai situasi dan respons yang mengabaikan perasaan. Pola ini terhubung dengan trauma karena para tokohnya terbiasa menyembunyikan emosi. Temuan ini membantu menjelaskan bagaimana media membentuk cara anak memahami emosi. Penelitian dapat menjadi pengingat bagi masyarakat dan konten kreator bahwa dukungan perlu menyesuaikan kondisi emosional agar tidak menambah tekanan, serta dapat menjadi rujukan dalam peninjauan konten yang memuat isu sosial. Penelitian ini juga dapat memperluas fokus dengan pendekatan komunikasi atau analisis wacana kritis untuk mengkaji lebih dalam hubungan antara trauma dan ekspresi emosi dalam karya visual, serta

meninjau representasi *toxic positivity* pada media lain seperti film, iklan, atau media sosial. Selain itu, penting bagi masyarakat dan pendidik untuk memahami emosi negatif sebagai komponen penting dari perkembangan psikologis supaya mereka dapat mendorong komunikasi emosional yang lebih adil dan simpatik dan membuat lingkungan yang memungkinkan ekspresi perasaan secara sehat.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, serta seluruh pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Ananta, D., & Winduwati, S. (2025). Analisis Semiotika Nilai Kolektivitas Remaja Dalam Anime Wind Breaker (Perspektif Roland Barthes). *Koneksi*, 9(1), 87–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/kn.v9i1.33284>
- Angela, M., & Winduwati, S. (2019). Representasi Kemiskinan Dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure Pada Film Parasite). *Koneksi*, 3(2), 478–484. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/kn.v3i2.6480>
- Anriani, T., & Nasution, K. (2024). Adaptasi Mahasiswa Perantau Di Kota Yogyakarta: Perspektif Teori Konstruksi Sosial Peter L. Berger. *Huma: Jurnal Sosiologi*, 3(2), 168–177. <https://doi.org/10.20527/h>
- Aulia, N. (2025). *Representasi Kemanusiaan Dalam Anime Golden Kamuy (Analisis Semiotika Roland Barthes)* [Universita Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri]. <https://repository.uinsaizu.ac.id/33096/>
- Chozanah, R. (2021, October 31). *Dampak Toxic Positivity Orang Tua Ke Anak: Penekanan Emosi Saat Alami Pengalaman Buruk*. Suara.Com. <https://www.suara.com/health/2021/10/31/123000/dampak-toxic-positivity-orang-tua-ke-anak-penekanan-emosi-saat-alami-pengalaman-buruk>
- dentsu. (2025, July 25). *Three Reasons Why Marketers Should Take Notice Of Anime's Global Growth*. Dentsu. <https://www.dentsu.com/us/en/blog/three-reasons-marketers-should-notice-anime>
- Devi, A. C. A., Fairuz, P., Janah, N., Sanga, V. A. P., Sari, Z. P., & Supriyadi, T. (2024). Peran Intervensi Sosial Dalam Memulihkan Trauma Anak Pasca Bencana Alam. *HUMANITIS: Jurnal Humaniora, Sosial Dan Bisnis*, 2(12), 1305–1314. <https://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/293>
- Fahida, S. N. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film “Nanti Kita Cerita Hari Ini” (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(2), 33–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ftv-upi.v1i2.40622>
- Fikri. (2016). War As Entertainment: Cermatan Terhadap Pemberitaan Isu Teror Dalam New Media. *Jurnal Komunikasi Universitas Tarumanegara*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jk.v8i1.46>
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.51805/jpmm.v4i1.159>

- Haryanto, M. A. L., & Ruslan, A. (2025). Moral Kekeluargaan Dalam Film Anime “One Piece: Red” Karya Eiichiro Oda. *KOMVERSAL : Jurnal Komunikasi Universal*, 7(1), 204–214. <https://doi.org/10.38204/komversal.v7i1.2166>
- Jati, P., Aliifah, J., Pangestu, Y. P. D. A., & FBR, C. N. (2020). *Pemahaman Generasi Z Mengenai Pengaruh Toxic Positivity Terhadap Hubungan Sosial Individu*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31234/osf.io/9t5gy>
- Kojongian, M. G. R., & Wibowo, D. H. (2021). Toxic Positivity: Sisi Lain Dari Konsep Untuk Selalu Positif Dalam Segala Kondisi. *Psychopreneur Journal*, 6(1), 10–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/psy.v6i1.2493>
- Pamungkas, Y. C., Moefad, A. Moh., & Purnomo, R. (2024). Konstruksi Realitas Sosial Di Indonesia Dalam Peran Media Dan Identitas Budaya Di Era Globalisasi. *Jayapangus Press Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(4), 28–36. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
- Putra, R. P., Ramadhanti, A., Rahajeng, A. S., Fadil, A., & Salsyabila, N. (2023). Toxic Positivity In Adolescents: An Attitude Of Always Being Positive In Every Situation. *Journal of Psychology and Instruction*, 7(1), 11–21. <https://doi.org/10.23887/jpai.v7i1.60616>
- Salam, A., & Syamsidar. (2021). Pemulihan Trauma Pasca Bencana Terhadap Perilaku Emosi Anak Di TK. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, 4(3), 82–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.31934/eceij.v4i3.2786>
- Ultavia B, A., Jannati, P., Malahati, F., Qathrunnada, & Shaleh. (2023). Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Wahyuni, H. I. (2025). *Kecenderungan “Framing” Media Massa Indonesia Dalam Meliput Bencana Sebagai Media Event*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jsp.10990>
- Weiss, M. (2022, March 7). *Toxic Positivity Seen By 67.8% Of Participants In One Week*. Madelaine Claire Weiss. <https://madelaineweiss.com/toxic-positivity/>
- Zafira, C. Y., Setiawati, R., Zahrani, R. F., Paramita, A. G., Hendriyan, A. P., Farida, R. T., Abdurrahman, H., & Lestari, H. R. (2024). The Influence Of Anime On Gen Z’s Behavior And Social Interactions. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 3(2), 131–144. <https://doi.org/10.55927/jsih.v3i2.9600>