

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Delusi merupakan suatu keyakinan tentang isi di dalam pikiran yang berbeda dengan kenyataan yang terjadi (Maramis, dikutip dari Nadzifah, 2016). Tema yang berkaitan dengan delusi dapat ditemukan di beberapa karya sastra Jepang termasuk salah satunya anime *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai* karya sutradara Tatsuya Ishihara. Kemudian, menurut Takeshi (2011:25) anime adalah

アニメーション (Animation) は Animate の名詞形で、ラテン語の Anima (靈魂) が語源であり、「生命を与えること」、「生き返らせること」という意味がある。おかだによると、少しずつ変化させた絵、または少しずつポーズを変えた人形をひとコマひとコマ撮影し、これを映写した時、あたかも絵の人物や動物、または人形が、自分で動いたように見える、一種のトリック撮影のこと (藤井健, 2011: 25).

Animeeshon (animation) wa animate no meishikei de, ratengo no anima (reikon) ga gogen de ari, seimei wa ataeru koto, 『ikikaera seru koto』 toiu imi ga aru. Okada ni yoru to, sukoshi zutsu henka saseta e, mata wa sukoshi zutsu pozu wo kae ta ningyo wa hito koma hito koma satsueishi, kore wa eisha shita toki, atakamo e no jinbutsu ya dobutsunmae, mata wa ningyo ga, jibun de ugoita you ni mieru, isshu no torikku satsuei no koto

Animasi adalah bentuk dari kata benda dari animate, dari bahasa latin. Anima (roh) yang berarti ‘memberi kehidupan’ atau ‘menghidupkan’. Menurut Okada, gambar yang berubah sedikit demi sedikit atau boneka yang mengubah posenya sedikit demi sedikit, panel demi panel. Apabila hal ini diproyeksikan seakan-akan orang, hewan, atau boneka dalam gambar tampak bergerak. Semacam trik sinematografi dimana bergerak dengan sendirinya apabila diproyeksikan (Fujii Takeshi, 2011: 25). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa anime merupakan sebuah gambar yang dapat bergerak sedikit demi sedikit dengan teknik sinematografi.

Chuunibyou adalah sebuah istilah yang diciptakan untuk menggambarkan kondisi mental yang berbeda yang terjadi selama masa pubertas di Jepang. Konsep *chuunibyou* dikembangkan pertama kali di sebuah program radio di Jepang pada tahun 1990an dan menyebar dengan cepat selama awal tahun 2000an. Akan tetapi, *chuunibyou* bukanlah sebuah penyakit yang masuk ke dalam buku klasifikasi

penyakit internasional dalam edisi revisi ke sebelas. Sebuah buku yang dikembangkan dan diperbarui secara berkala oleh organisasi kesehatan dunia sebagai standar global untuk penyediaan informasi kesehatan dan penyebab kematian. Perilaku yang menjadi ciri khas dari *chuunibyō* dapat diamati dalam perkembangan emosi selama masa pubertas, dan perilaku yang terkait dengan *chuunibyō* umumnya diselesaikan secara mandiri setelah masa pubertas. Perilaku tersebut berbeda dari yang biasa dialami orang lain selama masa pubertas. Orang dengan gangguan *chuunibyō* bertindak agresif, menantang, berkhayal, menarik diri, dan sombong. Dengan cara berperilaku seolah-olah mereka seperti pada karakter fiksi dalam budaya Jepang, seperti dalam *anime*, *manga*, dan *game* (Shimoda, 2021). Berdasarkan penjelasan di atas, dijelaskan bahwa *chuunibyō* merupakan penyakit yang muncul dalam fenomena masyarakat Jepang, hanya saja jenis penyakit ini tidak diakui secara internasional berdasarkan buku klasifikasi penyakit internasional yang dikembangkan oleh organisasi kesehatan dunia.

Chuunibyō merupakan sebuah istilah dalam bahasa Jepang yang umumnya berupa gangguan delusi yang biasanya dialami oleh kebanyakan remaja sekolah menengah dengan gejala psikologis yang menganggap diri mereka seolah-olah memiliki kekuatan supernatural dan menganggap dunia disekitarnya adalah dunianya sendiri dengan berbagai kekuatan tersembunyi. 中二病取扱説明書 *Chuunibyō Toriatsukai Setsumeishō*, membagi *chuunibyō* menjadi tiga klasifikasi pertama 邪気眼系 (*Jakigan-kei*/mata iblis), kedua DQN 系 (*Dokyun-kei*/anti sosial), ketiga サブカル系 (*Sabukaru-kei*/bertindak anti-mainstream) (Sari dan Anggraeny, 2017).

Serial yang berawal dari *Light Novel* karya Torako (虎虎) ini juga diadaptasi ke dalam bentuk anime yang diproduksi oleh *Kyoto Animation* disutradai oleh Tatsuya Ishihara pada oktober 2012 dan berakhir pada desember 2012, anime ini memiliki episode yang berjumlah dua belas episode. Dikutip dari *Anime News Network's encyclopedia* sutradara Tatsuya Ishihara lahir pada 31 Juli, 1966 di Kyoto. Merupakan seorang lulusan dari *Osaka Designer College* dan memulai debut menjadi seorang sutradara pada 1995 dalam serial anime *Tenchi Muyō*.

Kemudian melanjutkan sebagai sutradara dan bergabung dengan studio *Kyoto Animation*. Beberapa karya yang disutradai semuanya memiliki kesamaan konsep tentang keseharian dalam bersekolah dengan beberapa tambahan konflik percintaan seperti dalam anime *Air*, *Canon*, *Clannad*, *Suzumiya Haruhi* dan *Chuunibyou Demo Koi ga Shitai*. Pada penelitian ini akan menggunakan anime *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai* sebagai objek penelitian.

Anime *chuunibyou Demo Koi ga Shitai* lebih mengedepankan cerita tentang sebuah pandangan umum dari keseharian tokoh dalam menjalankan kehidupan serta berbagai permasalahan yang dialami salah satunya disebabkan mengidap sebuah gangguan delusional berlebih atau yang disebut *chuunibyou* (中二病). Pengidap *chuunibyou* terjebak dalam sebuah halusinasi akibat dari mengikuti sebuah karakter yang mereka gemari dan berperilaku seolah-olah memiliki kekuatan khusus yang tidak dimiliki orang lain.

Anime *chuunibyou Demo Koi ga Shitai* menceritakan kehidupan sekolah menengah tokoh bernama Takanashi Rikka dan Togashi Yuuta yang mana tokoh Takanashi Rikka merupakan seorang yang mengidap gangguan halusinasi atau *chuunibyou* di mana ia tidak malu untuk menunjukkan sikap yang mencerminkan gangguan *chuunibyou* di lingkungan sosialnya. Sementara itu, tokoh Togashi Yuuta juga merupakan seseorang yang dulunya pernah mengidap gangguan *chuunibyou*, hanya saja Togashi mampu berjuang dan melawan penyakit tersebut. Pertemuannya dengan Takanashi, membuatnya merasa malu dengan apa yang dilakukan Takanashi karena membuat dirinya teringat masa lalunya ketika mengidap *chuunibyou*. Tokoh yang menjadi pusat cerita dan permasalahan adalah Takanashi Rikka yang mengalami gangguan delusional atau *chuunibyou* yang membuat dia mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupan sekolahnya dengan normal. Berbekal pengalaman yang Togashi miliki, dengan harapan dapat saling mengerti satu sama lain dia berkeinginan membantu tokoh Takanashi sembuh dari gangguan *chuunibyou*. Hubungan ini terus berlanjut dan sedikit demi sedikit membuat mereka saling memahami permasalahan satu sama lain dan termasuk alasan mereka menutup diri terhadap orang lain dan terbelenggu dalam dunia mereka sendiri.

Dari pemaparan di atas, adanya perubahan perilaku pada tokoh-tokoh pengidap *chuunibyou* serta kondisi psikologis yang memengaruhi kehidupan sosial Takanashi Rikka dan Togashi Yuuta, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak *chuunibyou* terhadap kehidupan sosialnya serta pergulatan emosi ketika menghadapi tokoh yang mengalami gangguan *chuunibyou* dalam anime *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian yang menggunakan objek anime *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai*, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Joshalyne Arent L (2014), Universitas Dian Nuswantoro, dengan judul “*Siklus Chuunibyou Yang Dialami Oleh Tokoh Togashi Yuuta Dalam Anime Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai Karya Torako*”. Berfokus untuk mengetahui siklus *chuunibyou* yang terjadi di Jepang, dengan menggunakan metode deskriptif dan didukung dengan penelitian dari Ijuin Hikaru. Disimpulkan bahwa dalam penelitian yang dilakukan Arent L siklus *Chuunibyou* terdapat empat tahapan yakni tahap pertama seseorang berusaha untuk berinteraksi dengan masyarakat, tahap kedua seseorang merasa dikucilkan dan ingin membuat dunianya sendiri, tahap ketiga seseorang mulai menjadi *chuunibyou*, Tahap keempat seorang *chuunibyou* lepas dari dunia *chuunibyou* dan ingin berinteraksi dengan masyarakat. Terdapat kesamaan konflik dan objek tetapi Arent L lebih memfokuskan tentang siklus *chuunibyou* pada karakter Togashi Yuuta dan didukung dengan penelitian dari Ijuin Hikaru, perbedaannya penulis memfokuskan bagaimana keterlibatan tokoh Togashi Yuuta terhadap kehidupan karakter Takanashi Rikka dengan menggunakan klasifikasi emosi teori David Krech.
2. Penelitian yang dilakukan Pratama Muhammad Imam (2018), Universitas Kristen Maranatha, dengan judul “*Analisis Chuunibyou Dalam Anime Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai ! Dengan Menggunakan*

Psikologi Sastra”. Berfokus untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk perilaku dari para *Chuunibyoutu* yang tercermin dalam anime *Chuunibyoutu Demo Koi Ga Shitai* dan memahami faktor-faktor yang dapat menyebabkan tokoh bersikap *Chuunibyoutu*, dengan menggunakan psikologi sastra. Disimpulkan bahwa dalam penelitian yang dilakukan Imam menjelaskan faktor yang menyebabkan para tokoh bersikap *chuunibyoutu* dibagi menjadi tiga. Pertama karena faktor lingkungan sekolah, Kedua karena faktor mengidolakan seseorang, Ketiga karena faktor kehilangan orang yang disayangi. Dijelaskan juga dalam penelitiannya bentuk perilaku dari para *chuunibyoutu* berdasarkan teori Saegami Hyouta membagi *chuunibyoutu* dalam tiga jenis, pertama tipe DQN yang melakukan tindakan anti sosial, kedua tipe sub-kultur yang merasa bahwa mereka merasa berbeda dari yang lain, ketiga *evil eye* yang mengaku memiliki kekuatan psikis. Dari ketiga jenis *chuunibyoutu* ini, disimpulkan bahwa semua tokoh dalam anime ini termasuk ke dalam jenis *chuunibyoutu* ke tiga yaitu jenis *Evil Eye*. Terdapat kesamaan objek penelitian dimana Imam menggunakan pendekatan psikologi sastra untuk mendeskripsikan bentuk perilaku dari para *Chuunibyoutu*, perbedaannya penulis menggunakan pendekatan psikologi analisis sosial untuk mengetahui dampak dari tokoh Takanashi Rikka yang mengidap gangguan *chuunibyoutu* terhadap kehidupan sosialnya.

3. Penelitian yang dilakukan Maulana Tubagus Rakhmad Yusuf (2017), Universitas Brawijaya, dengan judul “*Sindrom Chuunibyoutu Pada Tokoh Takanashi Rikka Dalam Anime Chuunibyoutu Demo Koi Ga Shitai Karya Sutradara Tatsuya Ishihara*”. Berfokus untuk menjelaskan gejala-gejala sindrom *chuunibyoutu* pada tokoh Takanashi Rikka dan juga penyebab Takanashi Rikka menderita sindrom *chuunibyoutu*, dengan menggunakan teori psikologi sastra oleh Sigmund Freud. Disimpulkan bahwa dalam penelitian yang dilakukan Yusuf dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra Sigmund Freud (2004) serta teori pendukung seperti tokoh dan penokohan, *mise en scene* dan sinematografi. Hasil Penelitian

menunjukkan tokoh Takanashi Rikka menderita banyak gejala sindrom *chuunibyou* diantaranya, berimajinasi bahwa kehadiran dirinya istimewa, tiba-tiba ingin membuat suatu klub aneh, merasakan bahwa dirinya bisa melakukan hal apa saja, kuatnya keinginan untuk mengubah penampilan, dan suka menyendiri tapi sebenarnya ingin dicintai. Terdapat pula gejala lainnya seperti autisme, gangguan afek, asosiasi, ambivalensi, halusinasi dan waham. Penyebab awalnya dikarenakan ayah Rikka meninggal saat masih kecil, sejak saat itu Rikka belum bisa menerima kematian ayahnya. Terdapat kesamaan subjek dan objek penelitian yang diteliti, tetapi penulis lebih berfokus kepada dampak yang dihasilkan gangguan *chuunibyou* pada tokoh Takanashi Rikka terhadap kehidupan sosialnya serta hubungannya kepada tokoh Togashi Yuuta dengan menggunakan pendekatan psikologi analisis sosial dan klasifikasi emosi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan yaitu, penelitian yang digunakan oleh Arent L (2014) disimpulkan bahwa terdapat siklus *chuunibyou* pada karakter Togashi Yuuta yang didukung dengan penelitian dari Ijuin Hikaru. Sedangkan, penelitian yang digunakan oleh Muhammad Imam (2018) menunjukkan bahwa terdapat bentuk perilaku dari para *chuunibyou* berdasarkan teori Saegami Hyouya, bahwa semua tokoh dalam anime ini termasuk ke dalam jenis *chuunibyou* yaitu jenis *Evil Eye*. Selanjutnya, penelitian Maulana Tubagus Rakhmad Yusuf (2017) menunjukkan tokoh Takanashi Rikka menderita banyak gejala sindrom *chuunibyou*, penyebab awalnya dikarenakan ayah Rikka meninggal saat masih kecil. Kemudian, penulis ini akan berfokus pada dampak *chuunibyou* pada tokoh Takanashi Rikka terhadap kehidupan sosialnya menggunakan teori psikologi analisis sosial Karen Horney dan pergulatan emosi yang dialami tokoh Togashi Yuuta ketika menghadapi tokoh Takanashi Rikka yang mengidap gangguan *chuunibyou* menggunakan teori klasifikasi emosi David Krech.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah:

1. Tokoh Takanashi Rikka mengidap gangguan *chuunibyou* yang berperilaku seakan-akan dia memiliki kekuatan supranatural dalam dirinya ketika menjalani kehidupan sehari-hari.
2. Tokoh Togashi Yuuta mengalami gejala emosional saat bersama tokoh Takanashi Rikka yang tidak segan menampilkan sikap *chuunibyou* di lingkungan sosial

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada tokoh Takanashi Rikka dengan menggunakan teori psikoanalisis sosial yang dicetuskan oleh Karen Horney dan tokoh Togashi Yuuta dengan menggunakan teori klasifikasi emosi yang dicetuskan oleh David Krech.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak gangguan *chuunibyou* yang dialami tokoh Takanashi Rikka terhadap kehidupan sosialnya dalam anime *Chuunibyou Demo Koi ga Shitai*
2. Bagaimana pergulatan emosi yang dialami tokoh Togashi Yuuta ketika menghadapi tokoh Takanashi Rikka dalam anime *Chuunibyou Demo Koi ga Shitai* dengan teori klasifikasi emosi David Krech

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk memahami dampak gangguan *Chuunibyou* yang dialami tokoh Takanashi Rikka terhadap kehidupan sosialnya dalam anime *Chuunibyou Demo Koi ga Shitai*
2. Untuk memahami pergulatan emosi yang dialami tokoh Togashi Yuuta ketika menghadapi tokoh Takanashi Rikka dalam anime *Chuunibyou Demo Koi ga Shitai* dengan teori klasifikasi emosi David Krech

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis menggunakan landasan teori sebagai berikut.

1.7.1. Psikoanalisis Sosial Karen Horney

Di dasari dengan asumsi bahwa kondisi sosial dan budaya mempunyai peranan sangat penting terutama pada pengalaman yang terjadi di masa kanak-kanak dalam pembentukan kepribadian seseorang, menjadi kepribadian neurotik atau sehat (Feist dan Feist, dikutip dari Jayanti, 2017:3). Selanjutnya neurotik sendiri dapat dikatakan sebagai suatu gangguan mental individu yang tidak mampu menghadapi kecemasan dan konflik, serta mengalami gejala yang dirasakan menganggunya. Neurotik dapat juga didefinisikan sebagai gangguan tingkah laku yang disebabkan oleh tegangan emosi sebagai akibat dari konflik, frustrasi ataupun perasaan tidak aman (Alwisol, dikutip dari Ridho, 2018:3)

1.7.2. Klasifikasi Emosi David Krech

Terdapat empat klasifikasi emosi, yaitu emosi dasar (kegembiraan, kemarahan, ketakutan, dan kesedihan), emosi yang berhubungan dengan stimulasi sensor (sakit, jijik, bahagia), emosi yang berhubungan dengan penilaian diri sendiri (sukses dan gagal, bangga dan malu, bersalah dan menyesal), dan juga emosi yang berhubungan dengan orang lain (cinta dan benci) (Krech, 1969: 522)

1.8. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data utama yang akan digunakan dalam penelitian ini, penulis menggunakan anime *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai*. Kemudian, sebagai data sekunder penulis akan menggunakan jurnal ilmiah, *e-book* dan sebagainya terkait masalah yang bersangkutan pada tema penelitian. Selanjutnya menurut (Yulianty & Jufri, dikutip dari Fadli, 2021) dalam penelitian kualitatif analisis data harus dilakukan dengan teliti agar data-data yang sudah diperoleh mampu dinarasikan dengan baik, sehingga menjadi hasil penelitian yang layak. Dalam penelitian kualitatif terdapat tiga tahapan utama dalam penelitiannya yang menurut (Sugiyono, 2007) dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Deskripsi, peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Peneliti baru mendata secepatnya tentang informasi yang diperolehnya.
2. Tahap Reduksi, peneliti mereduksi segala informasi yang diperoleh pada tahap pertama untuk memfokuskan pada masalah tertentu.
3. Tahap Seleksi, peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang fokus masalah. Hasilnya adalah tema yang dikonstruksi berdasarkan data yang diperoleh menjadi suatu pengetahuan, hipotesis, bahkan teori baru.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal di atas, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru mengenai karya sastra Jepang khususnya dalam anime *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai* tentang dampak *Chuunibyou* dan Klasifikasi Emosi di dalam karya sastra tersebut.

2) Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan bagi penulis dan pembaca mengenai karya sastra Jepang lebih mendalam khususnya dalam anime *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi terkait masalah yang bersangkutan pada tema penelitian selanjutnya.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I: PENDAHULUAN, berisi: Latar Belakang Masalah, Tinjauan Pustaka, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penyajian, dan Skema Penelitian.

Bab II: KAJIAN PUSTAKA, berisi teori ekstrinsik. Teori ekstrinsik melalui pendekatan psikologi analisis sosial Karen Horney, dan klasifikasi emosi David Krech.

Bab III: GANGGUAN DELUSI (*CHUUNIBYOU*) TOKOH TAKANASHI RIKKA DAN KLASIFIKASI EMOSI TOKOH TOGASHI YUUTA DALAM ANIME *CHUUNIBYOU DEMO KOI GA SHITAI* KARYA SUTRADARA TATSUYA ISHIHARA (2012), berisi: Hasil analisis yang diperoleh dari psikologi analisis sosial dan klasifikasi emosi dengan para tokoh yang membahas tentang dampak gangguan *chuunibyou* yang dialami tokoh Takanashi Rikka terhadap kehidupan sosialnya dan pergulatan emosi yang dialami tokoh Togashi Yuuta ketika menghadapi tokoh Takanashi Rikka.

BAB IV: KESIMPULAN: berisi: hasil kesimpulan dari analisis bab-bab sebelumnya, dan implikasi dari hasil penelitian, serta daftar pustaka.