

**PERILAKU *CHUUNIBYOU* (中二病) PADA TOKOH KAI DOU  
SHUN DALAM ANIME *SAIKI KUSUO NO SAI-NAN* KARYA  
SHUICHI ASO DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI SASTRA**

**SKRIPSI**



**ALIVIA PEBRIANTI**

**2020110032**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2024**

**PERILAKU *CHUUNIBYOU* (中二病) PADA TOKOH KAIYOU  
SHUN DALAM ANIME *SAIKI KUSUO NO SAI-NAN* KARYA  
SHUICHI ASO DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI SASTRA**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Linguistik**



**ALIVIA PEBRIANTI**

**2020110032**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Dr. Hermansyah Djaya, M.A. selaku Pembimbing I dan Zainur Fitri, M.Pd. selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Alivia Pebrianti  
NIM : 2020110032  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 10 Juli 2024



Alivia Pebrianti

2020110032

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

Perilaku *Chuunibyō* (中二病) pada Tokoh Kaidou Shun dalam *Anime Saiki Kusuo no Sai-Nan* Karya Shuichi Aso dengan Pendekatan Psikologi Sastra

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 2 Agustus 2024 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

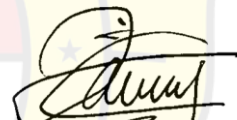
Oleh  
DEWAN PENGUJI  
yang terdiri dari

**Pembimbing I**



(Dr. Hermansyah Djaya, M.A.)

**Pembimbing II**



(Zainur Fitri M.Pd.)

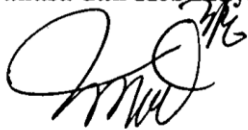
**Ketua Penguji**



(Kun M Permatasari, S.S., M.Pd.)

**Ketua Program Studi**

**Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



(Hayun Nurdiniyah, SS., M.Si.)

**Dekan Fakultas**

**Bahasa dan Budaya**



(Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.)

## ABSTRAK

Perilaku *Chuunibyou*( 中二病) pada Tokoh Kaidou Shun dalam *Anime Saiki Kusuo no Sai-Nan* Karya Shuichi Aso dengan Pendekatan Psikologi Sastra

Alivia Pebrianti

2020110032

Penelitian ini menganalisis perilaku *Chuunibyou* pada tokoh Kaidou Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"*, dampak dari perilaku *Chuunibyou* tersebut dan bagaimana struktur kepribadian Kaidou Shun. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran perilaku *Chuunibyou* dan dampaknya yang direpresentasikan pada tokoh Kaidou Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"*, selain itu mengetahui bagaimana struktur kepribadian tokoh Kaidou Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* meskipun dia memiliki perilaku *Chuunibyou*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif melalui teknik pengumpulan data berdasarkan menyaksikan setiap adegan yang ada dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"*, kemudian difokuskan pada perilaku yang menegaskan tokoh Kaidou Shun adalah *Chuunibyou*. Teori *Chuunibyou* menggunakan Teori Saegami Hyoya, sedangkan Teori Psikologi Sastra menggunakan Teori Psikoanalisis Sigmund Freud. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya 10 data perilaku *Chuunibyou*, 2 dampak perilaku tersebut dari dampak personal dan sosial, kemudian penulis juga mendapatkan 13 data struktur kepribadian pada tokoh Kaidou Shun. Maka dapat disimpulkan bahwa tokoh Kaidou Shun memiliki perilaku *Chuunibyou* yang ditunjukkan dalam struktur kepribadiannya menurut Sigmund Freud dominan *Id* yang bekerja berdasarkan prinsip kesenangan.

Kata Kunci: Perilaku, *Chuunibyou*, Psikologi Sastra, Psikoanalisis

## 概要

文学心理学的なアプローチの斉木楠雄のΨ難というアニメから海藤瞬という  
キャラクターから中二病行動

Alivia Pebrianti

2020110032

この研究は斉木楠雄のΨ難というアニメからの海藤瞬キャラクター—中二病という行動を研究しどんな性格構造を調べて見る。本研究の目的は中二病の行動を分かるように斉木楠雄のΨ難のキャラクター—象徴された影響のことである。一方で本研究も海藤瞬が中二病の個性があるとしても性格構造のキャラクターを調べて見る。本研究で用いた調査手法は、アニメ斉木楠雄のΨ難の全シーンを視聴し、登場人物である海藤瞬が中二病であると確信できる行動に焦点を当て、データ収集手法による定性的アプローチによる記述分析である。中二病理論では冴上瓢也の理論が用いられ、文学心理学理論ではジークムント・フロイトの精神分析理論が用いられる。この研究の結果、中二病行動に関するデータが10件、個人的および社会的影響によるこの行動の影響に関するデータが2件あり、さらに著者はキャラクター海藤瞬の性格構造に関する13件のデータも取得したことがわかった。したがって、海藤瞬というキャラクターは中二病的な行動をしており、それは快樂原則に基づいて機能するジークムント・フロイトの支配的なイドによる人格構造にも現れていると結論付けることができる。

キーワード: 行動、中二病、文学心理学、精神分析

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perilaku *Chuunibyou*( 中二病) pada Tokoh Kaidou Shun dalam *Anime Saiki Kusuo no Sai-Nan* Karya Shuichi Aso dengan Pendekatan Psikologi Sastra” ini dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Hermansyah Djaya, M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, saran, waktu, tenaga dan banyak pelajaran berharga kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
2. Zainur Fitri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak juga memberikan masukan dan waktu kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu.
3. Kun M Permatasari, S.S., M.Pd. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberikan waktunya untuk penyempurnaan skripsi ini.
4. Hari Setiawan, S.S., M.A. selaku Dosen Penasihat Akademik yang memberikan ilmu, motivasi, dan masukan untuk bahan skripsi dan masukan-masukan selama perkuliahan di Universitas Darma Persada.
5. Hayun Nurdhinyah, S.S., M.Si. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada yang senantiasa berkenan untuk berdiskusi terkait bidang akademis dan non akademis.

6. Dr. C. Dewi Hartati, M. Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Universitas Darma Persada.
7. Para Dosen Universitas Darma Persada yang telah membantu dan memberikan ilmu bagi penulis selama masa studi di Universitas Darma Persada. Ilmu-ilmu yang telah diberikan kepada penulis telah memberikan banyak ide dan inspirasi bagi penulis.
8. Mama, Papa, A Rio, Migaz, Iqbal, Charles, dan saudara-saudara yang selalu memberikan doa, dukungan moril dan materiil serta semangat yang tiada henti kepada penulis, sehingga penulis senantiasa berada dalam konsisten saat menulis skripsi. Penulis tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan dan dukungan keluarga.
9. Teman-teman dari grup Pejuang 24 SKS (Alma, Salma, Fani, dan Faza) karena telah berjuang bersama dan tidak pernah lelah memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada penulis. Kemudian penulis juga berterima kasih kepada Hellen dan Elena karena sudah menjadi pelepas penat dan selalu *support* penulis di saat menyusun penelitian ini.
10. Windah Basudara, yang telah memberikan inspirasi, semangat, dan hiburan melalui konten-konten kreatifnya, sehingga membantu penulis menjaga semangat dan motivasi selama menyelesaikan penelitian ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk karya yang lebih baik lagi ke depannya. Penulis berharap bahwa skripsi ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 1 Juli 2024

Alivia Pebrianti



## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                   | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> ..... | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....              | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                         | <b>iv</b>   |
| 概要 .....                                     | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                  | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                      | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                   | <b>xi</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....               | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....             | 1           |
| 1.2 Penelitian yang Relevan .....            | 6           |
| 1.3 Identifikasi Masalah .....               | 8           |
| 1.4 Pembatasan Masalah .....                 | 8           |
| 1.5 Perumusan Masalah .....                  | 8           |
| 1.6 Tujuan Penelitian .....                  | 9           |
| 1.7 Landasan Teori .....                     | 9           |
| 1.7.1 Perilaku .....                         | 9           |
| 1.7.2 Psikologi Sastra .....                 | 10          |
| 1.7.3 <i>Anime</i> .....                     | 10          |
| 1.7.4 <i>Chuunibyou</i> .....                | 12          |
| 1.8 Metode Penelitian .....                  | 12          |
| 1.9 Manfaat Penelitian .....                 | 13          |
| 1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi .....    | 14          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....           | <b>15</b>   |
| 2.1 Psikologi Sastra .....                   | 15          |
| 2.2 Psikoanalisis Sigmund Freud .....        | 16          |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.2.1 Struktur Kepribadian Manusia .....   | 17        |
| 2.2.2 Dinamika Kepribadian .....   | 19        |
| 2.2.3 Mekanisme Pertahanan .....   | 20        |
| 2.3 Unsur Intrinsik .....  | 23        |
| 2.3.1 Tema .....   | 23        |
| 2.3.2 Tokoh dan Penokohan .....  | 24        |
| 2.3.3 Alur .....   | 26        |
| 2.3.4 Latar .....  | 27        |
| 2.4 <i>Chuunibyou</i> .....  | 28        |
| 2.4.1 Asal Mula Istilah <i>Chuunibyou</i> .....  | 29        |
| 2.4.2 Gejala yang Ditemukan .....  | 29        |
| 2.4.3 Pengobatan <i>Chuunibyou</i> .....   | 32        |
| <b>BAB III PERILAKU <i>CHUUNIBYOU</i> (中二病) PADA TOKOH KAIYOU SHUN</b>                           |           |
| <b>DALAM ANIME “<i>SAIKI KUSUO NO SAI-NAN</i>” KARYA SUICHI</b>                                  |           |
| <b>ASO DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI SASTRA</b>  | <b>34</b> |
| 3.1 Tokoh dalam <i>Anime Saiki Kusuo no Sai-Nan</i> .....  | 34        |
| 3.2 Latar Tempat di <i>Anime Saiki Kusuo no Sai-Nan</i> .....                                    | 45        |
| 3.2.1 Sekolah .....  | 45        |
| 3.2.2 Rumah .....  | 45        |
| 3.2.3 Kafe Mami .....  | 46        |
| 3.2.4 Jalanan Kota .....   | 46        |
| 3.3 Latar Waktu di <i>Anime “Saiki Kusuo no Sai-Nan”</i> .....                                   | 47        |
| 3.4 Alur dalam <i>Anime “Saiki Kusuo no Sai-Nan”</i> .....                                       | 47        |
| 3.5 Analisis Gambaran Perilaku <i>Chuunibyou</i> pada Tokoh Kaidou Shun                          | 48        |
| 3.6 Analisis <i>Id, Ego, Superego</i> pada Tokoh Kaidou Shun dengan Teori<br>Sigmund Freud ..... | 83        |
| 3.6.1 Struktur Kepribadian <i>Id</i> Shun yang Sombong karena<br>Menggunakan Logat Okinawa ..... | 83        |

|   |             |
|---|-------------|
| 3.6.2 Struktur Kepribadian <i>Id</i> Shun Berbohong Paham tentang Makna Sebuah Lukisan .....  | 84          |
| 3.6.3 Struktur Kepribadian <i>Id</i> dan <i>Superego</i> Shun Saat Ada Berita tentang Ular .....  | 84          |
| 3.6.4 Struktur Kepribadian <i>Id</i> Shun dengan Penampilan Mencoloknya .....   | 85          |
| 3.6.5 Struktur Kepribadian <i>Id</i> Shun Saat Melempar Bola dengan Menggunakan Jurus .....   | 86          |
| 3.6.6 Struktur Kepribadian <i>Superego</i> Shun Menganggap sudah Menjadi Pahlawan .....   | 86          |
| 3.6.7 Struktur Kepribadian <i>Id</i> Shun Membeli Jimat di Peramal agar Mendapatkan Teman .....   | 87          |
| 3.6.8 Struktur Kepribadian <i>Ego</i> Shun Lupa akan <i>Chuunibyou</i> karena Pesona Kokomi .....   | 87          |
| 3.6.9 Struktur Kepribadian <i>Ego</i> Shun Saat Mengarang Cerita demi Menjaga Citra dan <i>Id</i> Shun Ketika Membantah Ibunya agar Tidak Melarang Berteman dengan Kusuo dan Riki ..... | 88          |
| 3.6.10 Struktur Kepribadian <i>Superego</i> Saat Shun Mengorbankan Diri agar Kusuo dapat Melarikan Diri dari Para Preman .....  | 90          |
| 3.6.11 Struktur Kepribadian <i>Superego</i> Saat Shun Membacakan Surat Terima Kasih untuk Kusuo .....   | 90          |
| <b>BAB IV SIMPULAN .....</b>  | <b>94</b>   |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>96</b>   |
| <b>LAMPIRAN .....</b>   | <b>xiii</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 1. Saiki Kusuo .....  | 34 |
| Gambar 3. 2. Kusuo Kecil yang Masuk Berita karena Kekuatannya sehingga<br>Dikejar oleh Badan Intelijen Suatu Negara ..... | 35 |
| Gambar 3. 3. Kusuo Menghentikan Badai pada saat Wisata Sekolah .....  | 35 |
| Gambar 3. 4. Nendou Riki .....  | 37 |
| Gambar 3. 5. Riki Menolong Teman Sekolah yang Pingsan .....   | 37 |
| Gambar 3. 6. Kaidou Shun .....  | 39 |
| Gambar 3. 7. Shun Kagum kepada Kakak Kelasnya .....   | 40 |
| Gambar 3. 8. Teruhashi Kokomi .....   | 42 |
| Gambar 3. 9. Kokomi Menarik Banyak Perhatian Banyak Orang .....   | 43 |
| Gambar 3. 10. Gedung Sekolah .....  | 45 |
| Gambar 3. 11. Rumah .....   | 45 |
| Gambar 3. 12. Kafe Mami .....   | 46 |
| Gambar 3. 13. Jalanan Kota .....  | 46 |
| Gambar 3. 14. Kusuo Menyebutkan Shun adalah <i>Chuunibyou</i> .....   | 48 |
| Gambar 3. 15. Shun Merasa Keren karena Menggunakan Logat Okinawa .....  | 50 |
| Gambar 3. 16. Shun Berpura-pura Seolah Paham Arti dari Sebuah Lukisan .....   | 52 |
| Gambar 3. 17. Shun di Mata Teman-teman Sekelasnya .....   | 55 |
| Gambar 3. 18. Shun Menangis di Toilet karena Dijadikan Lelucon oleh Teman<br>Sekelasnya .....                             | 57 |
| Gambar 3. 19. Shun Akhirnya Rela Menolong Temannya .....  | 58 |
| Gambar 3. 20. Shun yang Semakin Sombong karena Berpikir Kekuatannya Nyata   | 60 |
| Gambar 3. 21. Penampilan Shun yang Memperjelas <i>Chuunibyou</i> -nya .....   | 60 |
| Gambar 3. 22. Shun menyebutkan Jurus Pamungkas pada Saat Melempar Bola...   | 63 |
| Gambar 3. 23. Shun mendapat Teman Baru yang Mendukung <i>Chuunibyou</i> -nya ..   | 64 |
| Gambar 3. 24. Sikap <i>Chuunibyou</i> Shun yang menjadi Bahan Olokan .....  | 67 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 25. Shun Datang ke Rumah Peramal karena ingin Mendapatkan Teman                       | 68 |
| Gambar 3. 26. Shun yang Bersemangat karena Berharap dapat Memiliki Teman...                     | 72 |
| Gambar 3. 27. Shun yang Mendadak Melupakan <i>Chuunibyou</i> -nya akibat Pesona<br>Kokomi ..... | 74 |
| Gambar 3. 28. Riki Menemukan Buku Catatan <i>Chuunibyou</i> Milik Shun .....                    | 75 |
| Gambar 3. 29. Shun Dimarahi oleh ibunya karena Dianggap Salah Memilih Teman                     | 78 |
| Gambar 3. 30. Shun Berkhayal dapat Melawan Preman dengan Kekuatannya .....                      | 79 |
| Gambar 3. 31. Shun Mengorbankan Dirinya agar Kusuo dapat Kabur dari Preman                      | 81 |

