

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang memiliki budaya populer yang unik dan berkembang pesat yang telah menjadi perhatian dunia karena berbagai fenomena sosial yang menarik, salah satunya adalah *Chuunibyou*. Dalam Bahasa Jepang, istilah "*Chuunibyou*" berasal dari kata "*Chuugakkou ni-nen* (中学校二年)", yang berarti "Tahun kedua di sekolah menengah", dan "*Byou* (病)", yang berarti "penyakit" atau "sindrom". Dengan demikian, istilah "*Chuunibyou*" berarti "Penyakit atau sindrom selama tahun kedua sekolah menengah". Di Jepang, "*Chuunibyou*" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kondisi kejiwaan seorang remaja kurang lebih berumur 14 tahun (pelajar kelas 2 SMP) yang bertingkah laku seolah-olah mereka adalah orang dewasa yang tahu segalanya atau percaya bahwa mereka memiliki kekuatan istimewa atau supranatural yang tidak dimiliki oleh orang lain (Hyoya, 2008:2). Meskipun mengandung kata 'penyakit', *Chuunibyou* bukanlah penyakit medis yang diakui secara resmi oleh organisasi kesehatan seperti WHO. WHO, sebagai badan khusus Perserikatan Bangsa-Bangsa yang bertanggung jawab untuk urusan kesehatan internasional (www.who.int).

Menurut Akira (2014) dari Pusat Konsultasi Psikologi Depresi Tokyo, *Chuunibyou* mengacu pada perilaku atau fantasi yang umumnya terjadi pada remaja yang sering kali tidak memerlukan intervensi medis. Meskipun demikian, stres yang mungkin timbul dari interaksi sosial terkait dengan *Chuunibyou* dapat mengganggu penyesuaian individu dan jika tidak diatasi dengan baik dapat berpotensi menyebabkan masalah psikologis serius seperti depresi dan gangguan kecemasan.

Pada tahun 1990-an istilah *Chuunibyou* mulai dikenal dalam sebuah program radio Jepang oleh Hikaru Ijuin. Istilah ini menjadi populer setelah menjadi *meme* untuk menggambarkan hal-hal yang biasa dilakukan orang selama tahun kedua sekolah menengah (<https://www.kanalpengetahuan.com>). Menurut *中二病取扱説明書*

Chuunibyou Toriatsukai Setsumeishou, *Chuunibyou* terbagi menjadi tiga kategori: 邪気眼系 (*Jakigan-kei*/Mata iblis), *DQN* (*Dokyunkei*/Anti sosial), dan サブカル系 (*Sabukaru-kei*/Bertindak anti-mainstream) (Sari dan Anggraeny, 2017).

Shimoda (2021) melakukan penelitian untuk mengidentifikasi karakteristik dan permasalahan yang terkait dengan *Chuunibyou* melalui kuesioner *online* yang disebar ke sosial media, seperti *Twitter*, *Facebook*, *SNS*, dan *Line*. Semua responden menjawab kuesioner *online* anonim dalam Bahasa Jepang yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris. Kuesioner *online* ini dilakukan pada bulan Februari 2021 di Jepang dengan total 314 responden. Berdasarkan hasil data kuesioner yang dibuat, dapat disimpulkan dari 314 responden, 122 responden (38,9%) diidentifikasi sebagai anggota kelompok *Chuunibyou*, dan 192 responden (61,1%) diidentifikasi sebagai anggota kelompok *Non-Chuunibyou*. 79 dari 122 responden dalam Kelompok *Chuunibyou* (64,8%) adalah laki-laki, yang merupakan proporsi yang lebih besar daripada di Kelompok *Non-Chuunibyou*. Hasil lainnya 82 responden termasuk dalam subkelompok *Chuunibyou* bermasalah, sedangkan 232 responden berada dalam kelompok lain. Penelitian ini telah disetujui oleh *Institutional Review Board* Rumah Sakit Fukuji (Nomor penelitian: 20064).

Demikian juga, penulis sendiri membuat kuesioner terkait permasalahan yang sama yaitu *Chuunibyou* dan kaitannya dengan karya sastra yang dilakukan di Indonesia. Kuesioner yang menggunakan Google Form ini dilakukan pada tanggal 24 April 2024 yang disebar melalui sosial media dan mendapatkan 51 responden. Hasil kuesionernya menunjukkan bahwa dari 51 responden, 36 responden (71%) termasuk dalam Kelompok *Chuunibyou*, sisanya 15 responden (29%) berada dalam Kelompok *Non-Chuunibyou*. Kemudian 24 responden (67%) dalam Kelompok *Chuunibyou* setelah beberapa tahun, mereka merasa malu dan menyesal pernah mengalami *Chuunibyou*, di lain sisi 12 responden (33%) tidak malu atau menyesal pernah mengalami hal tersebut. Selain itu, terdapat 42 responden (82,4%) yang menyukai *anime* dan berfokus pada aspek sastra di dalamnya, sisanya 9 responden (17,6%) menyatakan tidak. Kemudian

sebagian besar 35 responden (68.6%) tidak mengetahui bahwa aspek sastra dalam *anime* terdapat karakter yang mengalami *Chuunibyou* sedangkan 16 responden (31.4%) menyatakan sudah mengetahui hal tersebut.

Berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa remaja yang ada di Indonesia pun pernah melakukan perilaku-perilaku *Chuunibyou*. Kuesioner yang telah dilakukan ini dirancang untuk mengumpulkan data tentang pengalaman, persepsi, dan sikap terkait *Chuunibyou* dari berbagai individu. Dengan demikian, penulis dapat mengidentifikasi pola perilaku dan pola pikir yang terkait dengan *Chuunibyou*, serta faktor-faktor yang mungkin memperkuat fenomena ini. Selain itu, mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang Fenomena *Chuunibyou* dan bagaimana hal itu terkait dengan aspek-aspek sastra, seperti bagaimana tema, karakter, atau cerita dalam sastra memengaruhi atau mencerminkan perilaku *Chuunibyou*. Berdasarkan kuesioner ini penulis mengetahui bahwa selain di Jepang, remaja maupun orang yang telah dewasa di Indonesia pun pernah mengalami perilaku-perilaku yang menandakan adanya *Chuunibyou*.

Perilaku *Chuunibyou* telah menjadi tema utama dalam berbagai karya sastra, termasuk *anime* dan *manga*, karena individu dengan *Chuunibyou* sering bertindak agresif, menantang, berkhayal, menarik diri, dan sombong. Mereka sering berperilaku seperti karakter fiksi dalam budaya Jepang, seperti yang terlihat dalam *anime*, *manga*, dan *game* (Shimoda, 2021:15).

Anime, juga dikenal sebagai アニメ, adalah jenis seni visual yang berasal dari Jepang dan telah menjadi sangat populer di seluruh dunia. Meskipun singkatan dari "animation" dalam Bahasa Inggris, istilah "anime" digunakan di seluruh dunia untuk merujuk pada film animasi yang memiliki gaya dan karakteristik yang khas dari Jepang. Aghnia M.C (2012:4) menyatakan bahwa *anime* adalah jenis animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan oleh gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh di berbagai tempat dan cerita dan ditujukan untuk berbagai jenis penonton. *Anime* mencakup berbagai genre, termasuk aksi, petualangan, drama, fantasi, romansa, horor,

dan sebagainya.

Pengaruh *anime* pun cukup signifikan terhadap perilaku remaja yang menggemari hal tersebut. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Sen & Rong (2019:17) bahwa *anime* Jepang memiliki daya tarik besar bagi remaja karena memiliki materi pelajaran yang kaya dan cerita yang mendalam yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis mereka. Banyak remaja menikmati menonton *anime* dan menghabiskan banyak waktu untuk hal tersebut. Namun, perlu diwaspadai bahwa beberapa karakter dalam *anime* Jepang dapat menampilkan perilaku buruk. Remaja yang kurang memiliki penilaian dan kemampuan kognitif yang matang mungkin rentan untuk meniru perilaku tersebut tanpa mempertimbangkan konsekuensinya.

Fenomena sosial *Chuunibyuu* dan *anime* memiliki hubungan yang erat dan saling memengaruhi satu sama lain. *Anime* sering kali menjadi cermin dari realitas sosial di Jepang, contohnya adalah *Chuunibyuu*. Banyak karakter dalam *anime* menggambarkan ciri-ciri *Chuunibyuu*, seperti fantasi-fantasi epik, nama panggilan yang dramatis, atau kepercayaan akan kekuatan supernatural. Sebaliknya, *anime* juga dapat memengaruhi Fenomena *Chuunibyuu* dalam masyarakat. Karakter-karakter *Chuunibyuu* yang disajikan dalam *anime* menjadi inspirasi bagi remaja yang kemudian meniru perilaku tersebut.

Sebagai contohnya adalah *anime* dengan judul “*Saiki Kusuo no Sai-Nan*” yang ditulis dan diilustrasikan oleh Shuichi Aso. Manganya diserialisasikan dalam Weekly Shonen Jump milik Shueisha dari bulan Mei 2012 hingga Februari 2018. Kemudian diikuti dengan serialisasi pendek 4 panel yang diterbitkan di majalah yang sama, dan dua bab satu *shot* yang diterbitkan di Jump GIGA pada bulan Mei dan Juli 2018. Serial ini diproduksi oleh J.C Staff dan Egg Firm dan disutradarai oleh Hiroaki Sakurai, dengan Michiko Yokote yang menangani naskah serialnya, dan Masayuki Onji yang mendesain karakternya.

Saat ini J.C Staff dan Egg Firm yang merupakan rumah produksi *Anime* “*Saiki Kusuo no Sai-Nan*” sudah merilis dua *season*, *special*, dan *reawakened*. *Anime season* pertama yang memiliki 24 episode ini tayang perdana mulai Juli 2016 hingga

Desember 2016. Kemudian untuk *season* kedua memiliki jumlah episode yaitu 12 episode tayang di bulan Januari 2018 hingga Juni 2018. Ditambah 2 episode spesial yang tayang di bulan Desember 2019 dan terakhir “*Saiki Kusuo no Sai-Nan Reawakened*” yang tayang di bulan Desember 2019. Terlebih lagi *anime* ini mendapatkan adaptasi *live action* dengan judul yang sama dan tayang di bulan Oktober 2017.

“*Saiki Kusuo no Sai-Nan*” secara garis besar bercerita tentang Saiki Kusuo, seorang remaja yang memiliki kekuatan psikis seperti telekinesis, telepati, manipulasi waktu, dan berbagai kekuatan lainnya. Saiki memiliki kekuatan yang luar biasa, tetapi dia lebih suka hidup dengan tenang dan tidak menunjukkan kemampuannya. Namun, ketika dia bersekolah di Akademi PK, kehidupannya menjadi rumit karena dia bertemu dengan banyak orang unik, termasuk beberapa teman sekelasnya yang aneh. Salah satu dari teman kelas itu adalah Kaidou Shun. Tokoh yang akan lebih difokuskan dalam penelitian ini karena memiliki perilaku *Chuunibyou*. Kaidou Shun adalah salah satu karakter utama dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* atau "*The Disastrous Life of Saiki K.*". Dia adalah teman sekelas dari protagonis utama, Saiki Kusuo, dan merupakan salah satu teman yang paling eksentrik di antara kelompoknya. Dalam setiap aksinya, Shun menghadirkan fantasi-fantasi epik yang mencerminkan imajinasinya yang luar biasa. Dia percaya bahwa dirinya adalah seorang pahlawan yang memiliki kekuatan super dan sering menamakan dirinya sendiri dengan julukan yang dramatis.

Berdasarkan sinopsis singkat tersebut, *Anime "Saiki Kusuo no Sai-nan"* menawarkan contoh yang menarik tentang representasi perilaku *Chuunibyou*. Melalui karakter Kaidou Shun, dapat melihat bagaimana perilaku *Chuunibyou* tercermin dalam kehidupan sehari-hari remaja, serta dampaknya dalam interaksi sosial. Namun, walaupun Fenomena *Chuunibyou* sering kali dilihat sebagai hal yang lucu, hal ini juga dapat menjadi dampak serius pada perkembangan remaja terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

Oleh karena itu, penelitian tentang perilaku *Chuunibyou* pada tokoh Kaidou

Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* memiliki keterkaitan yang erat tentang dinamika perkembangan remaja dan dampak psikologis dari Fenomena *Chuunibyou*. Selain itu, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana *Chuunibyou* dapat memengaruhi perkembangan sosial dan psikologis tidak hanya di Jepang tetapi juga secara global.

1.2 Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, terinspirasi penulis telah melakukan riset melalui beberapa penelitian yang sudah pernah diteliti sebelumnya. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. 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*". Hasil penelitiannya, Imam membagi tiga faktor yang menyebabkan karakter bersikap *Chuunibyou*. Pertama, karena lingkungan sekolah, kedua, karena mengidolakan seseorang, dan ketiga, karena kehilangan orang yang disayang. Terdapat kesamaan penelitian di mana kedua penelitian menggunakan pendekatan Psikologi Sastra khususnya Teori Psikoanalisis dari Sigmund Freud sedangkan perbedaannya yaitu ada pada subjek penelitian. Subjek penelitian yang digunakan Imam yaitu *Anime "Chuunibyou demo Koi ga Shitai"*, sedangkan subjek penelitian penulis adalah *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* dengan tokoh yang diutamakan adalah Kaidou Shun dalam perilaku *Chuunibyou*-nya, dampak dari perilaku tersebut, dan struktur kepribadiannya.
2. Penelitian oleh Muhamad Rizky (2022) dari Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi pada skripsi yang berjudul "*Representasi Chuunibyou dalam Anime Aura: Maryuun Kouga Saigo no Tatakai Karya Romeo Tanaka*". Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh-tokoh yang diteliti memang memiliki perilaku *Chuunibyou* sesuai dengan Teori Saegami Hyoya. Selain itu, sesuai dengan Teori Eugen Bleuler dalam Ibrahim, perilaku tersebut juga mencakup

autisme, ambivalensi, dan waham yang merupakan karakteristik dari gangguan skizofrenia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas perilaku-perilaku yang menandakan adanya *Chuunibyou* pada tokoh. Namun, yang membedakan adalah penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu ada pada subjek penelitian dan Teori Psikologi Sastra yang digunakan. Pada subjek penelitian ini menggunakan *Anime "Chuunibyou demo Koi ga Shitai"*, sedangkan subjek penelitian penulis adalah *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* dengan tokoh yang difokuskan hanya Kaidou Shun. Penulis juga menggunakan Teori Psikoanalisis dari Sigmund Freud untuk menganalisis struktur kepribadian *Id*, *Ego*, dan *Superego* pada tokoh tersebut.

3. Penelitian oleh Alpenkha Radhea (2023) dari Universitas Darma Persada pada skripsi yang berjudul "*Gangguan Delusi (Chuunibyou) Tokoh Takanashi Rikka dan Klasifikasi Emosi Tokoh Togashi Yuuta dalam Anime Chuunibyou demo Koi ga Shitai Karya Sutradara Tatsuya Ishihara (2012)*". Hasil penelitian menunjukkan konflik interpersonal yang dialami Rikka, seperti kehadiran Yuuta yang bertindak sebagai pengganti ayahnya sebagai orang yang Rikka cintai. kemudian konflik intrapsikis yang dialami Rikka, yaitu Rikka bersikap *Chuunibyou* sebagai pelarian karena kurangnya perhatian dan rasa cinta ketika dia masih kecil, sementara Yuuta memiliki konflik emosi dengan Rikka, berawal dari tidak menyukai apa yang dilakukan Rikka hingga memahami dan berempati dengan apa yang dialami Rikka, yang menghasilkan rasa cinta dalam diri Yuuta. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas perilaku *Chuunibyou* pada anak sekolah, tetapi yang membedakan adalah penulis lebih berfokus representasi dari perilaku tokoh yang menunjukkan adanya *Chuunibyou* pada diri tokoh. Penulis juga menggunakan *Anime Saiki Kusuo no Sai-Nan* dalam penelitian ini dan menganalisis struktur kepribadian *Id*, *Ego*, dan *Superego* pada tokoh tersebut meskipun memiliki perilaku *Chuunibyou* di dalam diri Kaidou Shun.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perilaku *Chuunibyou* yang dialami remaja di Jepang maupun di Indonesia cukup banyak.
2. Banyak bukti menunjukkan perilaku *Chuunibyou* bukan merupakan gejala penyakit, tetapi gejala psikis.
3. *Chuunibyou* bukan penyakit serius dan resmi yang diakui dunia, tetapi ada dirasakan di kalangan remaja.
4. Pengaruh *anime* pada psikologis penonton khususnya remaja.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu difokuskan pada perilaku-perilaku *Chuunibyou*, bagaimana dampaknya pada tokoh Kaidou Shun, dan bagaimana struktur kepribadian Kaidou Shun dengan Teori Psikoanalisis Sigmund Freud meskipun tokoh tersebut memiliki perilaku *Chuunibyou*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perilaku *Chuunibyou* dan dampaknya yang direpresentasikan pada tokoh Kaidou Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"*?
2. Bagaimana struktur kepribadian tokoh Kaidou Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* berdasarkan Teori Psikoanalisis Sigmund Freud?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perilaku *Chuunibyou* dan dampaknya yang direpresentasikan pada tokoh Kaidou Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"*.
2. Mengetahui struktur kepribadian tokoh Kaidou Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* berdasarkan Teori Psikoanalisis Sigmund Freud.

1.7 Landasan Teori

Pada bagian ini, penulis akan memberikan penjelasan mengenai teori kata kunci yang relevan dengan penelitian yang diteliti. Di antaranya adalah:

1.7.1 Perilaku

Perilaku individu tergantung pada stimulus lingkungannya. Karena manusia adalah makhluk sosial, interaksi mereka dengan orang lain dan lingkungan mereka tidak dapat dihindari (Dahlia, 2021:1). Psikologi menganggap perilaku sebagai tindakan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Secara umum, perilaku didefinisikan sebagai tindakan yang dapat dilihat, digambarkan, dicatat, atau diukur oleh orang lain atau pelakunya sendiri (Suharni, 2021:1).

Kuswana (2014:42) menyatakan bahwa ada dua cara untuk melihat perilaku manusia. Pertama, kita dapat melihat perilaku dasar (umum) sebagai makhluk hidup, dan kedua, kita dapat melihat perilaku makhluk sosial. Perilaku dalam arti umum tidak sama dengan perilaku makhluk sosial, yang merupakan perilaku khusus atau spesifik yang ditunjukkan kepada orang lain. Sebagian besar, perilaku manusia dibentuk dan dipelajari. Menurut Walgito (2010:14), pembentukan perilaku terdiri dari tiga cara: (1) pembentukan perilaku melalui kondisioning atau kebiasaan, yaitu membiasakan diri anak-anak berperilaku seperti yang diharapkan, (2) pembentukan perilaku melalui pengertian (*insight*), dan (3) pembentukan perilaku melalui penggunaan model.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah segala bentuk respons atau tindakan yang dilakukan oleh individu sebagai reaksi

terhadap rangsangan dari lingkungan internal dan eksternal. Perilaku ini dipengaruhi oleh berbagai faktor biologis, psikologis, lingkungan, dan sosial. Cara membentuk perilaku pun dapat dari kebiasaan, pengertian, dan menggunakan model dari orang lain.

1.7.2 Psikologi Sastra

Menurut Sigmund Freud (dalam Ratna, 2004:350), "Psikologi Sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis." Ini berarti bahwa psikologi memainkan peran penting dalam menganalisis karya sastra dari perspektif kejiwaan, baik dari unsur pengarang, tokoh, maupun pembacanya. Menurut Teori Psikologi Sastra Sigmund Freud, elemen kejiwaan dibagi menjadi tiga: *Id*, yang merupakan kepribadian manusia yang paling dasar, *Ego*, yang berfungsi sebagai pengarah, dan *Superego*, yang merupakan kepribadian yang memiliki aturan yang dapat dinilai.

Psikologi Sastra adalah bidang studi yang menyelidiki karya sastra dengan fokus pada tindakan mental orang yang terlibat dalam karya sastra, pengarang, atau penikmatnya (Ilva, 2023:228) sedangkan menurut Ratna (2013: 343) Psikologi Sastra pada dasarnya berfokus pada unsur-unsur kejiwaan karakter fiksi. yang terkandung dalam karya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Psikologi Sastra merupakan pendekatan analisis sastra yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kejiwaan tokoh-tokoh dalam karya sastra, baik sebagai objek yang diciptakan oleh pengarang maupun sebagai penikmat karya sastra. Pendekatan ini membantu mengungkapkan lebih dalam makna karya sastra melalui sudut pandang psikologis, sehingga memperkaya pemahaman terhadap pengalaman manusia yang direpresentasikan dalam sastra.

1.7.3 Anime

Dalam bukunya *Understanding Manga and Anime*, Brenner (2007:29) mengatakan bahwa *anime* merujuk pada film animasi yang diproduksi di Jepang dan film tersebut diperuntukkan untuk masyarakat Jepang. Kata *anime* berasal dari kata Bahasa Inggris yaitu "*Animation*", sedangkan dalam Bahasa Jepang disebut dengan

“*Animeshon*”. *Anime* dapat berupa animasi yang dibuat menggunakan teknik tradisional (kartun, teknik menggambar dengan tangan) atau menggunakan teknik komputer (3D, CGI).

Kumano dan Hirotohi (2008:3) dalam Makalah tentang Penelitian Survei *Anime* dan *Manga* menyatakan:

日本のポップカルチャー特に「アニメ・マンガ」の海外での爆発的な人気ぶりは近年新聞や Web サイトを賑わす話題の一つとなっている。日本のアニメーションが映画賞を受賞し、「アニメ・マンガ」的要素を加味したアートが高い評価を得るなど、芸術文化としての評価も高まるとともに、インターネット、ケーブルテレビ等の普及で「アニメ・マンガ」に世界中どこからでもアクセスできる時代となり、その勢いは増すばかりである。（熊野, 七絵 & 廣利, 正代、2008）。

Nihon no poppkaruchā tokuni `anime manga' no kaigai de no bakuhatsu-tekina ninki-buri wa kin'nen shinbun ya u~ebu saito o nigiwasu wadai no hitotsu to natte iru. Nihon no animēshon ga eiga-shō o jushō shi, `anime manga'-teki yōso o kami shita āto ga takai hyōka o eru nado, geijutsu bunka to shite no hyōka mo takamaru to tomoni, intānetto, kēburuterebi-tō no fukyū de `anime manga' ni sekaijū doko kara demo akusesu dekiru jidai to nari, sono ikioi wa masu bakaridearu.

Terjemahan: Ledakan popularitas budaya pop Jepang, khususnya *anime* dan *manga*, di luar negeri telah menjadi topik hangat di surat kabar dan situs web dalam beberapa tahun terakhir. Animasi Jepang telah memenangkan penghargaan film, dan seni yang menggabungkan unsur "*anime/manga*" telah menerima pujian yang tinggi, dan reputasinya sebagai budaya seni telah meningkat, dan dengan menyebarnya Internet, televisi kabel, dan lain-lain, "*anime/manga*" telah menjadi populer dan momentumnya pun semakin meningkat. (Kumano dan, Hirotohi, 2008:55)

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa *anime* tidak terbatas pada satu kelompok usia tertentu, tetapi banyak *anime* yang dibuat untuk menarik perhatian penonton dewasa dengan cerita yang lebih kompleks dan tema yang mendalam. Meskipun awalnya dianggap sebagai hiburan untuk anak-anak, *anime* telah berkembang menjadi medium yang dapat menjangkau berbagai kelompok usia. Oleh karena itu, siapa pun mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dapat menonton *anime* yang sesuai dengan selera dan preferensinya.

1.7.4 *Chuunibyō*

Chuunibyō adalah suatu istilah di Jepang yang digunakan untuk mencerminkan kondisi kejiwaan seorang remaja, yang berperilaku seakan dirinya adalah orang dewasa yang mengetahui segalanya, atau berpikir bahwa mereka memiliki kekuatan istimewa yang tidak dimiliki oleh orang lain (Hyoya, 2008:2).

Menurut artikel dari *Shogakukan* (2024):

中二病とは思春期に特徴的な、過剰な自意識やそれに基づくふるまいを揶揄やゆする俗語。具体的には、不自然に大人びた言動や、自分が特別な存在であるという根拠のない思い込み、またはコンプレックスなどを指す。名称は、その年代の子供が抱きがちな心理状態であることから、一過性の病気に見立てたもの。『デジタル大辞泉』（小学館）。

Chūnibyō to wa shishunki ni tokuchō-tekina, kajōna jiishiki ya sore ni motodzuku furumai o yayu ya yu suru zokugo. Gutaitekini wa, fushizen ni otonabita gendō ya, jibun ga tokubetsuna sonzaidearu to iu konkyononai omoikomi, matawa konpurekkusu nado o sasu. Meishō wa, sono nendai no kodomo ga daki-gachina shinri jōtaidearu koto kara, ikkasei no byōki ni mitateta mono (Shōgakukan, 2024).

Terjemahan: *Chuunibyō* adalah istilah *slang* yang mengolok-olok kesadaran diri dan perilaku berlebihan berdasarkan ciri-ciri remaja tersebut. Secara khusus, ini mengacu pada perilaku dewasa yang tidak wajar, keyakinan tidak berdasar bahwa seseorang itu istimewa, atau kompleks. Nama tersebut mengacu pada kondisi psikologis yang cenderung dialami anak-anak pada usia tersebut sehingga terlihat seperti penyakit sementara (*Shōgakukan*, 2024).

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa *Chuunibyō* adalah istilah *slang* yang digunakan untuk menggambarkan perilaku remaja yang melibatkan kesadaran diri yang berlebihan dan perilaku tidak wajar. Istilah ini menggambarkan kondisi psikologis umum pada anak-anak di usia tertentu, tetapi masih ada kemungkinan hingga dewasa pun *Chuunibyō* dapat terjadi. Meskipun begitu, *Chuunibyō* sebenarnya bukan penyakit serius.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif analisis. Penelitian kualitatif adalah penelitian dengan tujuan untuk memahami fenomena

mengenai apa yang dialami subyek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta bahasa, pada konteks khusus yang dialami serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moloeng, 2007:6). Metode penelitian kualitatif menurut Sandu Siyoto (2015: 28) adalah pendekatan penelitian yang menekankan pada ciri-ciri pengetahuan yang mendalam tentang suatu topik.

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Penyediaan data

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka untuk mencari data-data relevan yang diambil dari buku fisik, jurnal, *website*, *e-book*, dan artikel. Kemudian juga menggunakan teknik simak catat yaitu menyaksikan setiap adegan yang ada dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* yang difokuskan pada perilaku yang menegaskan tokoh Kaidou Shun adalah *Chuunibyou* dan bagaimana struktur kepribadiannya.

2. Tahap Analisis Data

Metode yang diterapkan adalah metode analisis deskriptif. Peneliti akan memanfaatkan pendekatan analisis deskriptif untuk mengkaji setiap aspek yang terdapat dalam sumber data.

3. Tahap Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah analisis data telah selesai dilakukan. Data akan disajikan dalam bentuk deskriptif dan objektif sesuai dengan yang ada dalam penelitian, sehingga dapat ditarik suatu simpulan yang memberikan manfaat baik bagi peneliti maupun masyarakat umum.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat bagi para pembaca. Di antaranya sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan informasi mendalam serta menjadi referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya mengenai bagaimana tema *Chuunibyou* dapat digunakan atau diinterpretasikan dalam sebuah karya sastra.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat membantu meningkatkan pemahaman penulis dan pembaca mengenai fenomena sosial di Jepang yaitu *Chuunibyou* serta memberikan wawasan baru tentang Fenomena *Chuunibyou* dan membantu menggali lebih dalam tentang ciri-ciri dan dampak perilaku *Chuunibyou* pada remaja.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

- Bab I : Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan skripsi.
- Bab II : Bab ini menjelaskan landasan teoretis mengenai Psikologis Sastra, unsur intrinsik, dan fenomena sosial di Jepang yaitu *Chuunibyou*.
- Bab III : Analisis perilaku *Chuunibyou* dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"*. Bab ini menganalisis tentang perilaku-perilaku *Chuunibyou* pada tokoh Kaidou Shun dalam *Anime "Saiki Kusuo no Sai-Nan"* dan aspek psikoanalisis menurut Sigmund Freud.
- Bab IV : Simpulan. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diperoleh.