

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara di kawasan Asia Timur yang memiliki kemajuan ekonomi dan teknologi yang luar biasa. Namun dibalik kemajuan Jepang yang luar biasa terdapat masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakat Jepang. Salah satu fenomena dalam masyarakat Jepang yang relatif baru muncul adalah fenomena yang dikenal dengan nama *Chuunibyō* (中二病) atau yang dalam bahasa Inggrisnya dikenal dengan *Middle-school 2nd Year Syndrome*. Sindrom menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI V) adalah himpunan gejala atau tanda yang terjadi serentak (muncul bersama-sama) dan menandai ketidaknormalan tertentu, hal-hal (seperti emosi atau tindakan) yang biasanya secara bersama-sama membentuk pola yang dapat diidentifikasi.

Di lansir dari NHK, pernah terjadi penculikan anak yang dilakukan oleh orang yang mengidap sindrom *chuunibyō*, Ryuichi Fujita dan sahabatnya bernama Kunihiko Tanaka menjadi tersangka atas kasus penculikan anak yang masih duduk di bangku SD. Semua bermula ketika mereka hendak pergi ke acara pasar *doujinshi*. Tapi ketika sampai disana keduanya ini baru sadar jika mereka ini kehabisan uang. Sehingga tidak bisa membeli tiket. Entah apa yang mereka pikirkan sehingga secara tiba-tiba menculik gadis berumur 7 tahun yang mereka temui di jalan. Yang

mana posisi gadis tersebut ini sedang bermain dengan adiknya di depan rumah kakeknya, lokasi tepatnya kota Tochigi, distrik Kuroiso. lalu gadis itu dibungkam dan dibawa ke sebuah apartemen. Fujita dan Tanaka mengatakan jika dirinya akan membebaskan gadis itu besok hari dengan syarat tidak boleh menceritakan kejadian ini pada orang lain. besoknya gadis tersebut dipulangkan lagi ke rumahnya. Jadi ini benar benar kasus penculikan yang cukup aneh. Tapi tidak lama setelah itu, Fujita meminta ibunya untuk menelepon polisi dan di sana ia mengakui kesalahannya.

Laporan diterima, ditangkap lah Fujita dan Tanaka. Setelah diinterogasi, ternyata fujita ini mengaku jika dirinya sangat terinspirasi cerita-cerita penculikan di doujinshi atau eroge. Fujita dengan jujur menjelaskan jika dia ini ingin menyimpan gadis tersebut. Karena dianggap lucu baginya dan menganggap penculikan ini tuh sangat menyenangkan seperti permainan atau game. Fujita mengaku jika dirinya terbawa pengaruh temannya saat dulu masih di sekolahan. Di mana temannya dulu ini pernah berkata jika dirinya sudah terlalu terjerat dalam dunia maya sehingga tidak bisa membedakan hal nyata dan fantasi. Hal ini merupakan salah satu kasus sindrom *chuunibyou*.

Sindrom *Chuunibyou* pun banyak diangkat menjadi sebuah karya sastra seperti novel, *manga*, film, dan *anime* karena dianggap menarik untuk dijadikan sebuah tema karya sastra. *Anime* menjadi salah satu salah satu karya sastra yang mengangkat fenomena psikologis *Chuunibyou* sebagai salah satu temanya.

*Chuunibyou* adalah sebuah istilah dalam bahasa Jepang yang 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, sehingga kata *chuunibyou* memiliki makna penyakit atau sindrom di tahun kedua sekolah menengah. *Chuunibyou* adalah suatu istilah di Jepang yang digunakan untuk menggambarkan kondisi kejiwaan seorang remaja kurang lebih berumur sekitar 14 tahun (pelajar kelas 2 SMP) yang bertingkah seolah dirinya adalah orang dewasa yang tahu segala hal, atau berpikir bahwa mereka memiliki kekuatan istimewa/supranatural yang tidak dimiliki oleh orang lain (Hyoya, 2008,2).

Hikaru Ijuin dianggap orang pertama yang memperkenalkan istilah *Chuunibyou* pertama kali pada sebuah program di radionya yang bernama Ijūinhikaru no UP' S shin'ya no bakadjikara (伊集院光のUP'S 深夜の馬鹿力). Di program itu, Hikaru membicarakan berbagai macam topik kepada pendengarnya. Pada tahun 1999, ia mengatakan "Aku masih mengidap *chuunibyou*" (自分が未だ中二病に罹患している) yang seakan-akan bahwa itu adalah suatu penyakit yang menular. Hikaru Ijuin mendeskripsikan bahwa *Chuunibyou* memiliki makna hal-hal yang biasa dilakukan di tahun kedua sekolah menengah.

Kemudian di minggu berikutnya, Hikaru Ijuin membuka sekmen baru di programnya yang berjudul "Apakah saya sakit? ternyata hanya *Chuunibyou*." (か かったかな?と思ったら中二病). Sekmen ini berisi

di mana dia membacakan pengalaman-pengalaman *Chuunibyou* yang ditulis oleh para pendengar. Akhirnya istilah ini semakin populer dan menjadi bahasa slang atau *meme* di internet.

Gejala-gejala penderita sindrom *chuunibyou* ini ditandai dengan adanya percakapan dan perilaku penderitanya yang kacau/aneh, afek (ekspresi) yang datar atau tidak tepat, berdelusi tentang hal-hal yang tidak masuk akal, menunjukkan perilaku penarikan diri dari kehidupan sosial, mengabaikan penampilan diri, dan kedua sindrom ini biasanya terjadi antara usia kurang lebih 14 tahun.

*Chuunibyou* ( 中二病 ) menggambarkan seseorang yang berperilaku delusi atau suatu keyakinan yang dipegang secara kuat namun tidak akurat. Salah satunya berpikir memiliki kekuatan khusus yang tidak ada orang lain memilikinya.

Hal tersebut dapat dijadikan sumber objek data dalam kajian psikologi sastra. Menurut Sigmund Freud (dalam Ratna, 2004,350) “Psikologi Sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis.” Artinya, psikologi turut berperan penting dalam menganalisis sebuah karya sastra dari sudut kejiwaan karya sastra tersebut baik dari unsur pengarang, tokoh, maupun pembacanya.

Menurut Sigmund Freud (dalam Ratna, 2004,343) Terdapat tiga cara yang dapat dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologis dengan sastra. Pertama, memahami unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, kedua memahami unsur kejiwaan tokoh fiktional sastra. Ketiga



memahami kejiwaan pembaca.

Sindrom *Chuunibyou* telah banyak diadaptasi menjadi karya sastra seperti *manga* dan *anime*. *Anime* sendiri merupakan bahasa Jepang diambil dari kata bahasa Inggris (*Animation*) yang berarti “animasi”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI V), animasi dijelaskan sebagai acara televisi yang tercipta dari rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga akan tampak di layar menjadi bergerak. *Anime* menjadi sangat berkembang dan populer di Jepang dan juga di dunia sebagai sarana hiburan karena menarik untuk dinikmati.

*Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai* adalah *Anime* yang dirilis pada 13 April 2013 ini mengisahkan seorang anak SMA bernama Ichiro Satou yang sebelumnya pernah menderita suatu penyakit delusi fantasi. Hal tersebut mengakibatkan dia diintimidasi oleh temannya selama di sekolah menengah pertama. Sekarang saat SMA, dia mencoba untuk menjadi siswa yang biasa dan memulai kehidupan normalnya. Namun, kejadian tak terduga menimpanya bahwa gurunya mempercayakan ia untuk merawat seorang gadis yang memiliki kasus delusi serupa. Satou yang awalnya terpaksa, lalu berusaha membantu gadis itu, Satou Ryoko agar kembali menjadi normal. Dan dari sinilah hidup Satou akan berubah.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *chuunibyou* yang tercermin dalam *anime Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai*, dan belum banyak penelitian yang

membahas mengenai *chuunibyou* ini. Karena belum banyaknya penelitian mengenai *chuunibyou*, dan sulitnya mendapatkan data dari para pelaku *chuunibyou*, serta terbatasnya waktu pengerjaan penelitian ini, maka peneliti memanfaatkan *anime Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai* sebagai sumber data dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian terhadap karya sastra, karena *anime* ini mempunyai unsur-unsur yang sama dengan karya sastra, seperti tema, alur, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

Struktur-struktur ini sudah memenuhi syarat untuk disebut karya sastra. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menganalisis masalah ini dengan judul “Representasi *Chuunibyou* dalam *Anime Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai* karya Romeo Tanaka”.

## **B. Rumusan dan Fokus Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana tokoh dan penokohan dalam *anime Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai*?
2. Bagaimana perilaku tokoh yang mengidap sindrom *Chuunibyou* digambarkan dalam *anime Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai*?
3. Bagaimana dampak sindrom *Chuunibyou* pada tokoh Ryouko Satou di *anime Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai* mengidap?

## 2. Fokus Masalah

Ditinjau dari masalah-masalah yang ada, maka peneliti merasa perlu adanya pembatasan masalah dalam pembahasan agar masalah penelitian tidak menjadi luas, sehingga dapat terfokus pada satu masalah. Pada penelitian ini peneliti akan memfokuskan untuk membahas tentang sindrom *Chuunibyou* dan menyangkutpautkannya dengan psikologi sastra.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian tentu ada tujuan yang hendak dicapai, yang difungsikan untuk mempermudah melakukan penelitian terhadap suatu masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan tokoh dan penokohan dalam *Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai*
2. Mendeskripsikan bentuk-bentuk perilaku dari para *chuunibyou* yang tercermin dalam *anime Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai*
4. Mendeskripsikan dampak sindrom *Chuunibyou* pada tokoh Ryouko Satou di *anime Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai* mengidap?

### 2. Manfaat Penelitian

Dengan mengadakan penelitian terhadap *anime Aura : Maryuuin*

*Kouga Saigo no Tatakai* karya Romeo Tanaka dapat memberi manfaat, yaitu :

a. Manfaat Teoritis

1. Sebagai referensi bagi para pembelajar yang ingin mengetahui tentang *chuunibyou*.
2. Sebagai pengetahuan tambahan dan wawasan bagi peneliti tentang *chuunibyou*.
3. Dapat dijadikan referensi juga bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Bagi peneliti sendiri untuk memperdalam mengenai tentang *chuunibyou*

## D. Definisi Operasional

### 1. *Chuunibyou*

*Chuunibyou* adalah suatu istilah di Jepang yang digunakan untuk menggambarkan kondisi kejiwaan seorang remaja kurang lebih berumur sekitar 14 tahun (pelajar kelas 2 SMP) yang bertingkah seolah dirinya adalah orang dewasa yang tahu segala hal, atau berpikir bahwa mereka memiliki kekuatan istimewa/supranatural yang tidak dimiliki oleh orang lain (Hyoya, 2008,2).

### 2. Psikologi Sastra

Menurut Sigmund Freud (dalam Ratna, 2004,350). “Psikologi Sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis.” Artinya, psikologi turut berperan penting dalam menganalisis



sebuah karya sastra dari sudut kejiwaan karya sastra tersebut baik dari unsur pengarang, tokoh, maupun pembacanya.

### 3. *Anime*

*Anime* sendiri merupakan bahasa Jepang diambil dari kata bahasa Inggris (*Animation*) yang berarti “animasi”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI V), animasi dijelaskan sebagai acara televisi yang tercipta dari rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga akan tampak di layar menjadi bergerak.

### 4. *Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai*

*Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai Anime* yang dirilis pada 13 April 2013 ini mengisahkan seorang anak SMA bernama Ichiro Sato yang sebelumnya pernah menderita suatu penyakit delusi fantasi. Hal tersebut mengakibatkan dia diintimidasi oleh temannya selama di sekolah menengah pertama. Sekarang saat SMA, dia mencoba untuk menjadi siswa yang biasa dan memulai kehidupan normalnya. Namun, kejadian tak terduga menimpanya bahwa gurunya mempercayakan dia untuk merawat seorang gadis yang memiliki kasus delusi serupa. Sato yang awalnya terpaksa lalu berusaha membawa gadis itu, Satou Ryoko agar kembali menjadi normal. Dan dari sinilah hidup Sato akan berubah.

## E. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari lima bab yang masing-masing memiliki kaitan antara satu dengan lainnya.

Bab I adalah pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan/Fokus Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Sistematika Penulisan yang menjadi dasar penulisan dalam penelitian. Selanjutnya. Bab II berisi Landasan Teoretis mengenai *Chuunibyou*. Bab III berisi Metode Penelitian, yaitu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Bab IV berisi Analisis Data, Dalam bab ini akan dijelaskan representasi *Chuunibyou* yang terdapat pada anime *Aura : Maryuuin Kouga Saigo no Tatakai* kemudian dipaparkan .Bab yang terakhir adalah Bab V yang berisi Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan merupakan ringkasan dari keseluruhan hasil penelitian yang dibahas oleh peneliti, kemudian ditutup dengan saran yang diberikan oleh peneliti.