

**SOCIAL ANXIETY DISORDER KARAKTER HITORI
GOTOU DALAM ANIME BOCCHI THE ROCK!
KARYA SUTRADARA SAITOU KEIICHIRO**

圭一郎斎藤の『ぼっち・ざ・ろっく!』アニメにおける後藤ひとりさん
の社会不安障害

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana Sastra
Jepang pada program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi



FAJAR IBNU FATAHILAH

43131520190039

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**SOCIAL ANXIETY DISORDER KARAKTER HITORI GOTOU DALAM
ANIME BOCCHI THE ROCK! KARYA SUTRADARA SAITOU**

KEIICHIRO

FAJAR IBNU FATAHILAH

43131520190039

Disetujui Oleh

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Aam Hamidah, M.Pd.

NIDN. 0420087003

Siti Nur Isnaini, SS., M.Pd.

NIDN. 0431088305

Ketua STBA JIA

Ali Khamainy



Ali Khamainy, S.T., M.M.

NIDN. 0407108201

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Fajar Ibnu Fatahillah
Nomor Induk Mahasiswa : 43131520190039
Judul Skripsi : SOCIAL ANXIETY DISORDER KARAKTER HITORI

GOTOU DALAM ANIME BOCCHI THE ROCK!
KARYA SUTRADARA SAITOU KEIICHIRO

Dengan ini menyatakan skripsi yang peneliti lakukan ini adalah asli bukan plagiasi. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka akan menjadi tanggung jawab peneliti.

Bekasi, 17 Agustus 2023



Fajar Ibnu Fatahillah

NIM. 43131520190039

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Fajar Ibnu Fatahillah
Nomor Induk Mahasiswa : 43131520190039
Judul Skripsi : SOCIAL ANXIETY DISORDER KARAKTER HITORI

GOTOU DALAM ANIME BOCCHI THE ROCK!

KARYA SUTRADARA SAITOU KEIICHIRO

Disahkan Oleh

Penguji I

Penguji II.



Anggiarini Arianto, S.S., M.Hum.
NIDN. 0415018401



Ani Sunarni, S.S., M.Pd
NIDN.0418098202

Ketua STBA JIA



Ali Khamainy, S.T., M.M.

NIDN. 0407108201

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya pembimbing I dalam penelitian ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Fajar Ibnu Fatahilah

Nomor Induk Mahasiswa : 43131520190039

Judul Skripsi : SOCIAL ANXIETY DISORDER KARAKTER HITORI
GOTOU DALAM ANIME BOCCHI THE ROCK!
KARYA SUTRADARA SAITOU KEIICHIRO

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 25-26 Agustus 2023, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan selama lebih dari 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil karya tulis yang sudah dimuat, maka saya menyerahkan kepada Tim Penguji Skripsi untuk menguji hasil penulisan milik mahasiswa tersebut.

Bekasi, 17 Agustus 2023

Pembimbing I


Aam Hamidah, M.Pd.

NIDN.0420087003

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya pembimbing II dalam penelitian ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Fajar Ibnu Fatahilah

Nomor Induk Mahasiswa : 43131520190039

Judul Skripsi : SOCIAL ANXIETY DISORDER KARAKTER HITORI
GOTOU DALAM ANIME BOCCHI THE ROCK!
KARYA SUTRADARA SAITOU KEIICHIRO

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 25-26 Agustus 2023, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan selama lebih dari 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil karya tulis yang sudah dimuat, maka saya menyerahkan kepada Tim Penguji Skripsi untuk menguji hasil penulisan milik mahasiswa tersebut.

Bekasi, 17 Agustus 2023

Pembimbing II



Siti Nur Isnaini, SS., M.Pd.

NIDN. 0431088305

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**“ Aku ingin bisa mengatakan bahwa aku sudah
mengerahkan segalanya dan tidak menyesali
apapun ketika saatnya tiba. ”**

— Ikuyo Kita (Bocchi The Rock!)



Persembahan:

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua, kakak dan adik-adik yang saya cintai dan teman-teman yang juga sedang berjuang bersama untuk menyelesaikan skripsi ini.

**SOCIAL ANXIETY DISORDER KARAKTER HITORI GOTOU DALAM
ANIME BOCCHI THE ROCK! KARYA SUTRADARA SAITOU
KEIICHIRO**

FAJAR IBNU FATAHILAH

43131520190039

STBA JIA

2023

ABSTRAKSI

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran *Social Anxiety Disorder* karakter *Hitori Gotou* pada anime *Bocchi The Rock* karya sutradara Saitou Keiichiro. *Social Anxiety Disorder* adalah perilaku yang ditandai dengan kecemasan dan kekhawatiran yang intens dalam situasi sosial dimana orang lain memperhatikan individu tersebut. menggunakan teori karakteristik *Social Anxiety Disorder* milik Gillian Butler. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 20 data karakteristik *Social Anxiety Disorder* yaitu menghindari hal rumit 5 data, perilaku aman 3 data, berketat pada masalah 3 data, perasaan rendah diri 2 data, depresi frustrasi dan kebencian 3 data, dan efek performa 4 data.

Kata Kunci: Anime, Kecemasan, *Social Anxiety Disorder*

**SOCIAL ANXIETY DISORDER KARAKTER HITORI GOTOU DALAM
ANIME BOCCHI THE ROCK! KARYA SUTRADARA SAITOU
KEIICHIRO**

FAJAR IBNU FATAHILAH

43131520190039

STBA JIA

2023

用紙

本研究は、齊藤慶一郎監督によるアニメ『ぼっち・ざ・ろっく』に登場する後藤ひとりというキャラクターの社会不安障害に関する記述を明らかにするために行われた。社会不安障害とは、他者から注目される社会的状況において、強い不安や心配によって特徴づけられる行動である。研究方法は記述的質的研究である。その結果、社会不安障害の特徴として、「複雑なことを避ける」5 データ、「安全な行動」3 データ、「問題にとらわれる」3 データ、「劣等感」2 データ、「抑うつ欲求不満・憎悪」3 データ、「パフォーマンス効果」4 データの計 20 データが得られた。

キーワード：アニメ、不安、社会不安障害

概要

第一章

はじめに

A.背景

La Greca and Lopez (Junttila, Laakkonen, Niemi and Ranta, 2011)によると、社交不安障害とは、社会的な状況において恐怖、不快感、不安感を経験し、他者から評価されることを恐れることである。不安は、他人と直接交流し、会話を始めなければならないときに始まる。

Teeuw (『Imron と Farida, 2017,1』所収)は、文学は「sastra」という単語からきており、接頭辞「su」がつくと述べている。サストラ自体は、「指示する、教える」を意味する「sas」という単語から成り、「tra」は「道具、手段」を示す。したがって、サストラは「教えるための道具、マニュアル、指導書、教典」を意味する。接頭辞の "su" は「良い、美しい」を意味する。従って、susastra は良い、あるいは美しい教えのための道具である。

現在、主人公が社会不安障害である人気アニメのひとつに『ぼっち・ざ・ろっく!』がある。この漫画原作のアニメ化はクローバーワークスによって制作され、2022年に初放送された。このアニメは12話ある。

B.問題の定式化と問題の焦点

以上のような執筆の背景を踏まえ、筆者は本研究の問題設定、すなわち、アニメ『ぼっちザ・ロック!』における後藤ひとりさんのキャラクターに社会不安障害の行動がどのように描写されているかを決定する。

第二章

理論的な基礎

A.不安障害

心理学はギリシャ語の psyche に由来し、人間の行動を研究・調査する魂や科学を意味する (Atkinson in Minderop, 2010, 3)。Ahmadi (2015,24)によれば、文学心理学は内面世界に関わる学問である。したがって、心理学的な用語で人物を解釈し、再構築する能力に大きく依存する。

B. 不安障害

不安障害には、過剰な恐怖や不安、それに伴う行動障害を特徴とする障害が含まれる。恐怖は現実または知覚された脅威に対する情動反応であり、不安は将来の脅威に対する予期である (*American Psychiatric Association, 2013, 189*)。

C. 社会不安障害

Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder –Fifth Edition- (DSM-5) (*American Psychiatric Association, 2013, 203*) によると社交不安障害とは、他人の目がある社交的な状況での強い不安や心配を特徴とする行動である。

第三章 研究方法

A. 研究方法

研究者は、記述的な定性的研究方法論を使用して研究を実施し、使用されるデータソースを理解することを目的としている。研究は 2023 年 3 月に開始され、研究者が訪れた場所は JIA 外国語大学の図書館であり、研究者はいくつかのウェブサイトやジャーナルから二次データを取得するために検索した。

B. 調査手順

研究を円滑かつ構造化して実行するための手段や段階を説明する。これらのステージは、初期段階、実装段階、最終段階の 3 つに分けられる。最初に、研究者がタイトルを選び、研究デザインを作成し、研究に関連する理論や参考文献を調査し、提案を行い、それを提案セミナーに提出することである。実装フェーズでは、研究者はデータソースを監視して理解し、分析のためにデータをグループ化し、監督者にガイダンスを提供することが求められる。最終段階では、研究者は報告書を作成し、研究結果について議論し、最終的な結論を導き出す。

C. データ収集

この研究におけるデータ収集は、選定データソースを利用することによって行われた。その後、研究者はデータ収集の過程でリスニング方法とメモ取

り技術方法を使用した。リスニング法は、口頭および書面によるデータの収集手法であり、研究対象から情報を直接的に記録する方法である。データ収集が完了した後、研究で提起された問題に対するアプローチとしての理論が活用され、収集されたデータは適切にグループ化された。

D. データ分析方法

記録され収集されたデータは、記述的質的方法を用いて分析される。著者は、社会不安行動の描写に沿ったデータを探し、整理する。収集されたデータは、使用された理論に従って分析され、結論に至る。

第四章

データ分析

にじか：ぼっちちゃん、喜多ちゃんにドリンク教えてよ。

ひとり：はっ はい！（名誉挽回のチャンス！あっ 無理、見られてると緊張する。）

きたー：大丈夫？大体分かったから後藤さん もう休んでて。

ひとり：イキってすみません。

きたー：よかった 大事にならなくて。

ひとり：ありがとうございます。

上記のような社会的状況は、パフォーマンス不安障害者の特徴のひとつである。喜多さんにお酒の作り方を教えられるはずのひとりさんが、お酒をこぼして恥をかいた。喜多の視線を浴びて緊張したひとりさんは、仕事のパフォーマンスを急激に低下させ、結果的に失敗してしまった。

ひとり：（一日で2つも黒歴史を更新してしまった。聴いてください、新曲“ダブル黒歴史ぼっち弾き語り。憂鬱な日々増えていくトラウマ、いらぬ私の負の遺産。思い出しては ひっそり泣いてる。暗い私の歴史。いつか笑い飛ばせたらいいのにな。）忘れたい。

ひとりさんが喜多さんから逃げ出した社会的状況は、ひとりさんをひどく落ち込ませた。抑うつは社交不安症の人の特徴のひとつである。モラルの低下と抑うつ、フラストレーションと憤慨、あるいはモラルの低下、抑うつ、フラス

トレーション、憤慨という理論に従えば、「抑うつ」は「モラルの低下」、「フラストレーション」は「フラストレーション」、「憤慨」である。ひとりさんの社会不安は、自分の人格に対する苛立ちと抑うつを感じさせ、自暴自棄にさせる。

第五章

結論と提案

A.結論

結果、社会不安障害の特徴として、「複雑なことを避ける」5 データ、「安全な行動」3 データ、「問題にとらわれる」3 データ、「劣等感」2 データ、「抑うつ欲求不満・憎悪」3 データ、「パフォーマンス効果」4 データの計 20 データが得られた。

B.提案

アニメ『ぼっち・ざ・ろっく!』における社会不安障害の描写について、文学心理学的なアプローチで考察できるようになるためのさらなる研究! エピソード 6-12 を文学的心理学的アプローチで考察する。STBA JIA のために、研究者は文学心理学に関する資料や書籍を増やすようインプットする。

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dalam pembuatan skripsi yang berjudul *SOCIAL ANXIETY DISORDER* KARAKTER HITORI GOTOU DALAM ANIME BOCCHI THE ROCK! KARYA SUTRADARA SAITOU KEIICHIRO ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

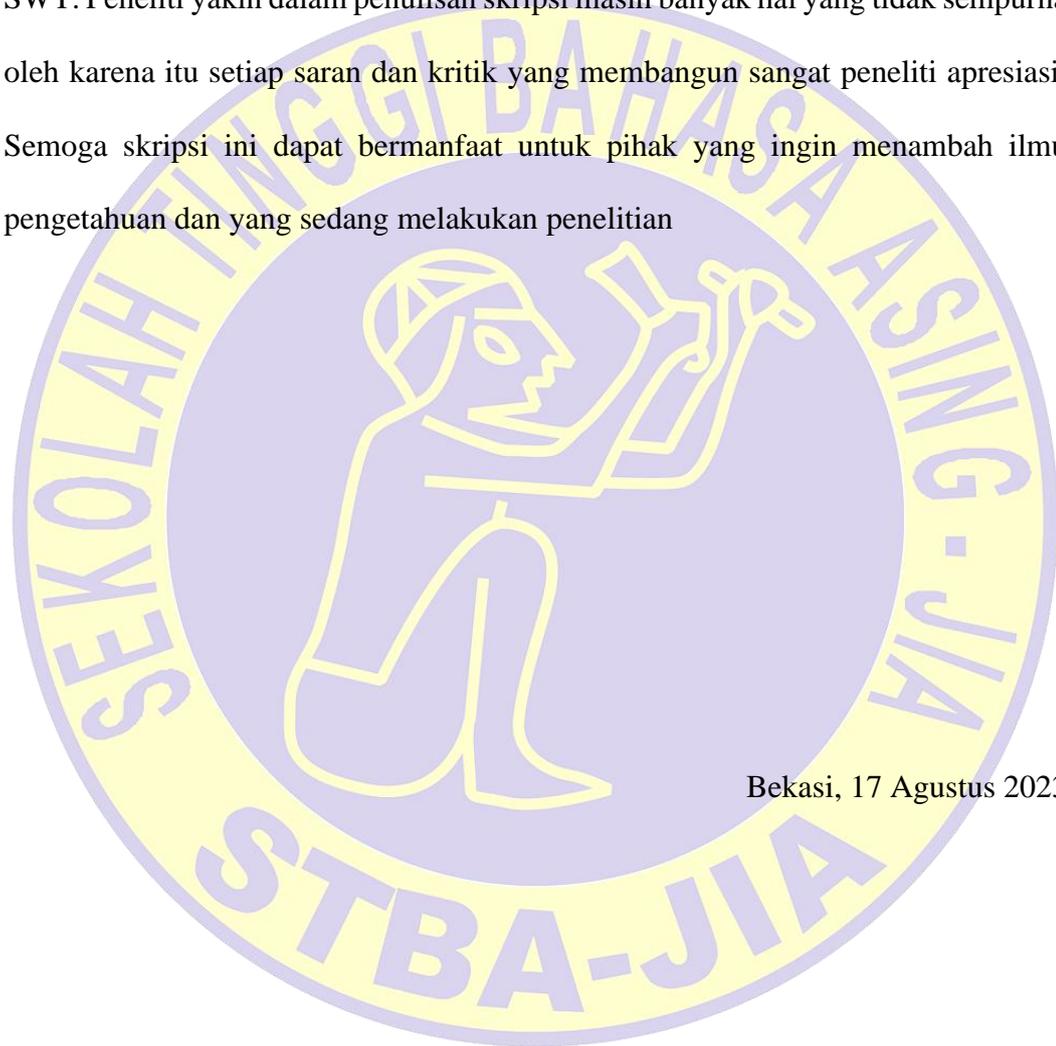
Penelitian ini dilakukan sebagai jalan menuju kelulusan dalam studi strata 1 Sastra Jepang di STBA JIA Bekasi. Peneliti bisa mengerjakan penelitian ini karena bantuan yang diberikan oleh banyak pihak, peneliti berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. H. Ali Khamainy, S.T., MM., selaku ketua Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.
2. Aam Hamidah, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing mahasiswa yang sedang melakukan penelitian.
3. Anggiarini Arianto, S.S., MHum. Selaku ketua Program Studi Jepang S1 Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.
4. Siti Nur Isnaini, SS., M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu untuk membimbing mahasiswa yang sedang meneliti.
5. Segenap Dosen Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA atas ilmu dan bimbingannya selama peneliti melakukan studi di kampus ini.
6. Seluruh staff Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA yang selalu ramah terhadap mahasiswa.
7. keluarga khususnya kepada orang tua dan adik tersayang.

8. Teman-teman satu angkatan yang saling membantu juga memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi khususnya kepada Ahmad Faiz, Dandy Absar Dellan, Hanip Saputra, Septian Yuda, Farhan Abdilah, Guntur Ramadhan, Zulkifli Dwi Cahyono, Rio Reynaldy, Revina Gita, Annisa sri Nuryani, Aris Sunandar, Khanif Bubur, Rio Effendi, Yohanes Ronaldo dan Zahra Annisa.
9. Teman-temna UKM olahraga basket yang saling menyemangati khususnya kepada Bintang Ramadhan dan Sonny Mulyardo.
10. Sahabat peneliti Deni Priatna dan M.Zein Solahudin.
11. Para Senpai khususnya Surya dan Nadhwa Dhithia Zanuba.
12. Teman-teman di luar kampus yang selalu memberikan moral support khususnya Azerriion, Cimit, Febri, Rozy dan Aprilian Bintang.
13. Noprila Eliya yang selalu memberikan semangat dan siap sedia meluangkan waktu kapanpun untuk membantu peneliti.
14. Adik-adik angkatan khususnya kepada Achmad Maulana Yusuf, Muhammad Davi , Vaqih Raditya, Hilwa Azzahra, Naufal Algiphari, Muhammad Munzir, Michael Kevin, Ferdiansyah Maulana Putra, Muhammad Agung, Chandra Kharisma, Leonard Gwen Farrel Wixler, Dinda Aliqah, Aldira Zarafia, Siti Maidani, Puji Syafitri, dan Luna Jihan.
15. Nur Indah Eka Safitri.
16. Liga 1 dan 2 PES JIA.

17. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu tanpa mengurangi rasa hormat dan terima kasih saya karena telah membimbing dan membantu sampai skripsi ini selesai.

Semoga yang peneliti sebutkan di atas mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti yakin dalam penulisan skripsi masih banyak hal yang tidak sempurna, oleh karena itu setiap saran dan kritik yang membangun sangat peneliti apresiasi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pihak yang ingin menambah ilmu pengetahuan dan yang sedang melakukan penelitian



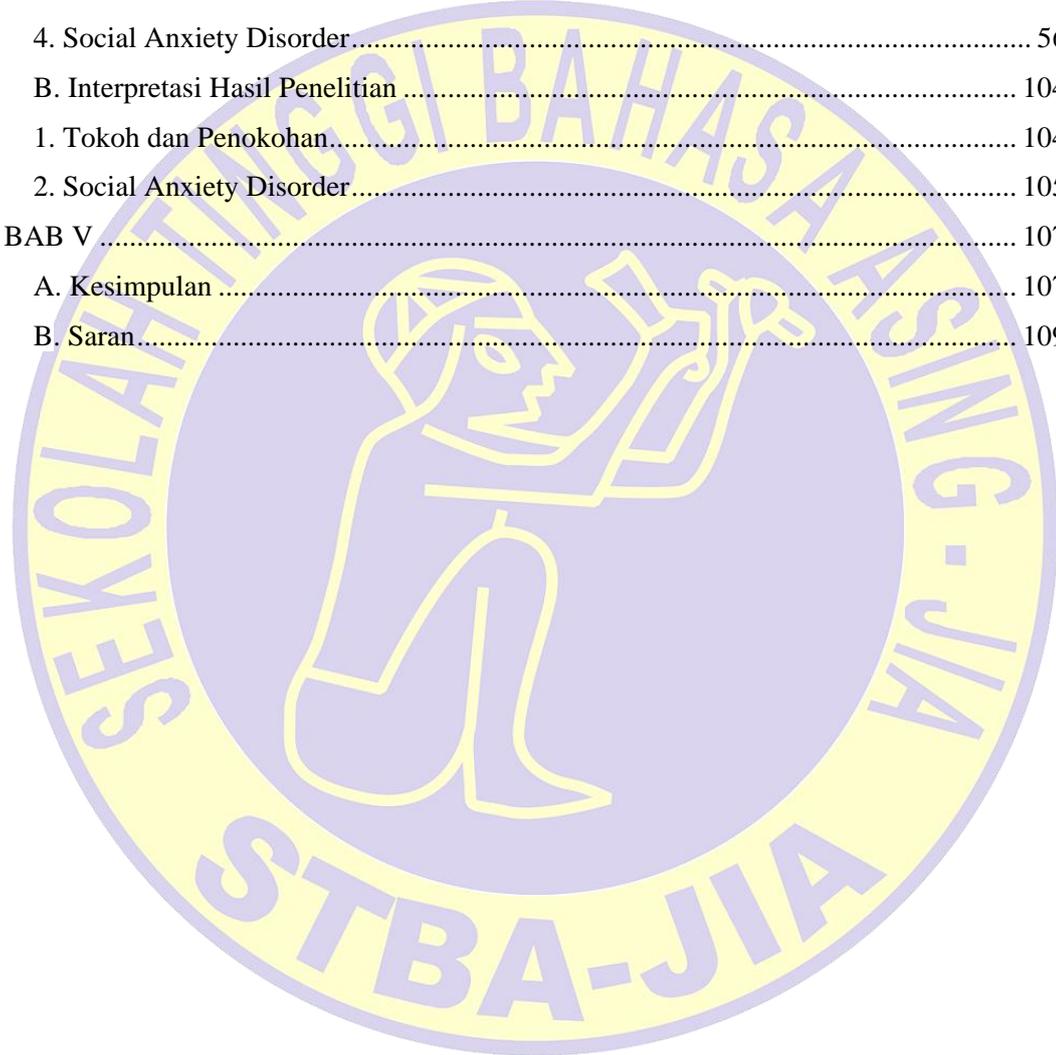
Bekasi, 17 Agustus 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG.....	v
SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAKSI.....	viii
用紙.....	ix
概要.....	x
第一章.....	x
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR.....	xix
BAB I.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	5
D. Definisi Operasional.....	6
E. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	8
A.Psikologi Sastra.....	8
B. <i>Anxiety Disorder</i>	10
C. <i>Social Anxiety Disorder</i>	14
D. Anime.....	19
E. Unsur Intrinsik.....	24
F. Penelitian Relevan.....	32
BAB III.....	36
A.Metode Penelitian.....	36
B. Prosedur Penelitian.....	38
C. Teknik Pengumpulan Data.....	40

D. Teknik Analisis Data.....	41
E. Sumber Data	42
BAB IV	43
A. Sinopsis, Paparan Data dan Analisis Data	43
1. Sinopsis anime Bocchi The Rock!	43
2. Paparan Data	44
3. Tokoh dan Penokohan.....	47
4. Social Anxiety Disorder.....	56
B. Interpretasi Hasil Penelitian	104
1. Tokoh dan Penokohan.....	104
2. Social Anxiety Disorder.....	105
BAB V	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	109



DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Tabel 3.1	37
Tabel 4.1	44
Tabel 4.2	104
Tabel 4.3	105
Gambar 4.1	47
Gambar 4.2	48
Gambar 4.3	49
Gambar 4.4	50
Gambar 4.5	51
Gambar 4.6	52
Gambar 4.7	53
Gambar 4.8	54
Gambar 4.9	56
Gambar 4.10	58
Gambar 4.11	62
Gambar 4.12	64
Gambar 4.13	66
Gambar 4.14	69
Gambar 4.15	71
Gambar 4.16	73
Gambar 4.17	75
Gambar 4.18	77
Gambar 4.19	81
Gambar 4.20	83
Gambar 4.21	86
Gambar 4.22	89
Gambar 4.23	91
Gambar 4.24	93
Gambar 4.25	95
Gambar 4.26	98
Gambar 4.27	100
Gambar 4.28	102

BAB 1

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Kepribadian adalah sifat unik seorang individu, sehingga kepribadian seseorang tidak sama dengan orang lain. Kepribadian seseorang menentukan bagaimana sikap dan perilakunya terhadap orang lain. Menurut Schultz (2015,6) definisi kepribadian juga dapat mencakup gagasan tentang keunikan manusia. Melihat kesamaan di antara manusia, namun merasakan bahwa masing-masing dari Individu memiliki sifat-sifat khusus yang membedakan satu individu dengan individu yang lain. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa kepribadian adalah sekumpulan karakteristik yang bertahan lama dan unik yang dapat berubah sebagai respons terhadap situasi yang berbeda. Kepribadian seseorang dapat diturunkan dari orang tua atau genetika, namun lingkungan sekitar individu adalah penyumbang pengaruh terbesar. Setiap individu memberikan reaksi berbeda terhadap masalah atau situasi berbeda yang dihadapinya. Respon yang terpancar dari individu kemudian membentuk kepribadian individu. Oleh karena itu, kepribadian satu individu berbeda dengan kepribadian individu lainnya.

Manusia sebagai makhluk sosial pada dasarnya memiliki aktivitas dan perilaku yang harus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan. Dalam proses pemenuhan kebutuhannya, manusia seringkali dipaksa untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Dalam proses adaptasi, banyak individu mengalami kesulitan dan cemas dalam menjalani proses adaptasi tersebut. Orang sering merasa takut, depresi,

stres dalam menghadapi hal yang belum pernah mereka rasakan atau mereka alami. Ketika individu merasa seperti ini, gangguan kecemasan muncul pada orang tersebut. Kecemasan terjadi ketika seseorang merasa cemas berlebihan. Sebagai entitas sosial, seorang individu juga harus berinteraksi dan berkomunikasi dengan individu lain.

Menurut pendapat dari Sumirta dkk (2019) dalam penelitian yang berjudul “Intervensi Kognitif Terhadap Kecemasan Remaja Paska Erupsi Gunung Agung”, mengungkapkan bahwa kecemasan merupakan ketegangan, rasa tidak aman, dan kekhawatiran yang timbul karena akan terjadi sesuatu yang tidak menyenangkan, tetapi sebagian besar sumber penyebab tidak diketahui dan manifestasi kecemasan dapat melibatkan somatik dan psikologis.

Social anxiety disorder atau yang dikenal dengan istilah social phobia merupakan gangguan kecemasan yang ditandai dengan kecemasan yang luar biasa dan kesadaran diri yang berlebihan dalam situasi sosial sehari-hari. Menurut La Greca dan Lopez (Junttila, Laakkonen, Niemi dan Ranta, 2011) Gangguan kecemasan sosial mengalami ketakutan, ketidaknyamanan, atau kekhawatiran dalam situasi sosial dan ketakutan dihakimi oleh orang lain. Kecemasan tersebut dimulai saat kita harus berinteraksi dan memulai suatu percakapan secara langsung dengan orang lain.

Salah satu anime yang populer yang karakter utamanya memiliki social anxiety disorder adalah Bocchi The Rock!. Adaptasi anime berdasarkan manga ini diproduksi oleh CloverWorks dan ditayangkan perdana pada 9 Oktober 2022.

Dikisahkan seorang remaja bernama Hitori Gotoh memiliki kecemasan sosial. Dia sangat ingin sembuh dari "penyakitnya" tersebut, tapi Hitori tidak tahu bagaimana cara menyembuhkannya. Suatu hari, dia melihat sebuah wawancara vokalis sebuah band yang ternyata punya masalah psikologis yang sama dengannya. Akan tetapi, vokalis tersebut berhasil menyembuhkan penyakitnya itu dengan menjadi anak band. Terinspirasi oleh wawancara ini, dia mengambil gitar ayahnya dan memutuskan untuk menjadi influencer. Dia memposting sampulnya di platform media sosialnya dan mendapatkan banyak pengikut. Anonimitas internet adalah topeng yang sempurna untuk bersembunyi dari sosial. Dia nyaman hidup dalam anonimitas karena bisa mengekspresikan dirinya sebagai seorang musisi dengan lebih leluasa. Tapi pada suatu hari, semua itu berubah ketika dia membawa gitarnya ke sekolah. Dia berharap untuk diperhatikan orang-orang sekitar, namun tidak ada yang peduli dengannya. Hitori adalah selebritis dengan banyak pengikut. Hitori sedih, namun seorang gadis ekstrovert bernama Nijika menghampirinya dan mengajaknya bergabung dengan salah satu band. Nijika juga berusaha untuk membantu Hitori menghilangkan penyakit kecemasan sosialnya tersebut.

Menurut Ahmadi (2015,24) studi psikologi sastra adalah studi yang melibatkan dunia dalam. Dengan demikian, lebih banyak mengandalkan kemampuan seseorang dalam menginterpretasi dan merekonstruksi seseorang dalam hal psikologis.

Teeuw (dalam Imron dkk, 2017,1), menyatakan bahwa kesusastraan berasal dari kata "sastra" dan mendapat awalan "su". Sastra itu sendiri terdiri atas kata "sas" yang berarti 'mengarahkan, pengajaran', dan "tra" menunjukkan 'alat atau sarana'.

Oleh karena itu, sastra berarti 'alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instansi atau pengajaran'. Adapun awalan "su" itu berarti baik atau indah. Dengan demikian, susastra adalah alat untuk mengajar yang bersifat baik atau indah.

John Allen (2015,5) yakni, anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (computer generated).

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih anime Bocchi the rock sebagai objek penelitian karena tokoh utama dalam anime ini yaitu Hitori Gotou selalu memiliki reaksi yang berlebihan walaupun dalam situasi yang normal. Penulis akan menggunakan pendekatan psikologi sastra dan teori karakteristik kecemasan sosial oleh Gillian Buttler untuk menganalisis penggambaran perilaku social anxiety disorder pada tokoh Hitori Gotou dengan judul Social Anxiety Disorder pada Tokoh Hitori Gotou dalam Anime Bocchi The Rock Karya Sutradara Saitou Keiichiro.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan yang telah ditulis di atas, penulis menentukan rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana unsur tokoh dan penokohan dalam anime Bocchi The Rock!?
2. Bagaimana gambaran perilaku *social anxiety disorder* pada tokoh Hitori Gotou dalam anime *Bocchi The Rock!* ?

2. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah, berfokus membahas bagaimana penyakit mental *anxiety disorder* diperlihatkan pada karakter Hitori Gotou dalam serial anime Bocchi The Rock!.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui unsur tokoh dan penokohan dalam anime Bocchi The Rock!.
2. untuk mengetahui bagaimana penggambaran perilaku *social anxiety disorder* yang muncul pada tokoh Hitori Gotou dalam anime Bocchi The Rock!.

2. Manfaat penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dengan melakukan penelitian ini adalah :

- a. Manfaat teoretis yang dapat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi para pembaca dalam menganalisis penyakit mental melalui metode psikologi sastra, serta untuk menambah pengetahuan tentang kelainan psikologis *Social Anxiety Disorder* pada tokoh Hitori Gotou pada anime *Bocchi The Rock!* Ketika berada dalam situasi sosial.

- b. Manfaat praktis diharapkan dapat dijadikan tambahan wasasan bagi penulis dan para pembaca mengenai penyakit mental dalam karya sastra terutama anime.

D. Definisi Operasional

Dengan tujuan membuat persamaan pandangan arti dalam istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian, maka peneliti menguraikan istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sumirta dkk (2019) mengungkapkan bahwa kecemasan merupakan ketegangan, rasa tidak aman, dan kekhawatiran yang timbul karena akan terjadi sesuatu yang tidak menyenangkan, tetapi sebagian besar sumber penyebab tidak diketahui dan manifestasi kecemasan dapat melibatkan somatik dan psikologis.
1. Menurut Ahmadi (2015,24) Studi psikologi sastra adalah studi yang melibatkan dunia dalam. Dengan demikian, lebih banyak mengandalkan kemampuan seseorang dalam menginterpretasi dan merekonstruksi seseorang dalam hal psikologis.
2. John Allen (2015,5) yakni, Anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (computer generated).

E. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini akan disusun menjadi lima bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, bahasan dan kesimpulan.

Bab I pendahuluan, bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat Penelitian. Bab II landasan teori, menerangkan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian mengenai psikologi sastra, penjelasan tentang gangguan jiwa *anxiety disorder* yang dikutip dari berbagai sumber pustaka sebagai acuan dalam penelitian ini. Bab III metodologi penelitian, pada bab ini akan memaparkan mengenai metode dan prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, lalu sumber data yang digunakan untuk bahan dasar penelitian ini. Bab IV analisis data yang berisi deskripsi dari data, analisis dan interpretasi. Bab V Kesimpulan dan Saran yang berisi hasil akhir dari penelitian yang mengacu pada rumusan dan manfaat penelitian. Pada bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran dan beberapa tambahan untuk kelengkapan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan menjelaskan teori yang digunakan dalam melakukan penelitian dan penelitian terdahulu yang menjadi acuan untuk membedakan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya.

A. Psikologi Sastra

Psikologi berasal dari kata Yunani *psyche*, yang berarti jiwa atau ilmu yang mempelajari dan menyelidiki perilaku manusia (Atkinson dalam Minderop, 2010,3). Psikologi adalah ilmu yang mempelajari proses pikiran dan jiwa dalam kaitannya dengan perilaku manusia. Perilaku adalah bagian dari kegelisahan mental yang terjadi pada manusia. Meskipun jiwa itu sendiri tidak terlihat, gambaran kejiwaan dapat terlihat dari tingkah laku manusia. Sementara itu, sastra adalah ungkapan gagasan atau hasil pemikiran manusia yang kreatif dan imajinatif, yang disajikan dalam bentuk tulisan dan lisan. Meskipun psikologi dan sastra berbeda, namun dapat disatukan karena perannya dalam kehidupan, karena keduanya berperan besar dalam kehidupan ini.

Dalam pandangan masyarakat selama ini, memang sastra terkesan lebih banyak menggunakan kajian psikologi seseorang mampu menilai psikologi seseorang jika dia memang memiliki kemampuan psikologis, baik yang diperoleh secara otodidak ataupun secara akademis. Padahal, sastra juga menyumbangkan penamaan teori dalam psikologi. Hal tersebut didasarkan pada fakta bahwa

beberapa teori dalam psikologi tidak lepas dari kontribusi sastra, misalnya teori oedipus complex, electra complex, eros, thanatos. Istilah dalam psikologi tersebut diadaptasi dari sastra klasik atau yang lebih dikenal dengan mitologi.

Hal itu menunjukkan bahwa secara empiris sastra dan psikologi merupakan dua bidang keilmuan yang saling memberikan kontribusi dalam hal penguatan keilmuan. Berkait dengan psikologi dan sastra, Wellek & Warren (2014) memberikan batasan bahwa psikologi dalam sastra terbagi menjadi empat kajian, yakni studi tentang proses kreatif sang pengarang, studi pengarang, studi tentang hukum psikologi dalam karya sastra, dan studi tentang pembaca sastra. Pandangan Wellek & Warren tersebut masih banyak digunakan oleh para peneliti psikologi sebab pandangan tersebut dianggap yang paling representatif dalam kajian psikologi sastra.

Dalam konteks perkembangan studi sastra interdisipliner, psikologi sastra tidak hanya berpijak pada psikologi klasik yang mengarah pada monodisipliner, tetapi merambah juga pada studi psikologi kontemporer yang mengarah pada studi yang lebih komprehensif dalam berbicara tentang psikologi dan terutama dalam kaitannya dengan sastra. Dengan demikian, ilmu psikologi dan ilmu sastra masih terus mengalami perkembangan dan tidak monoton dalam hal penelitian perspektif psikologi sastra.

Dalam konteks perkembangan studi sastra interdisipliner, psikologi sastra tidak hanya berpijak pada psikologi klasik yang mengarah pada monodisipliner, tetapi merambah juga pada studi psikologi kontemporer yang mengarah pada studi

yang lebih komprehensif dalam berbicara tentang psikologi dan terutama dalam kaitannya dengan sastra. Dengan demikian, ilmu psikologi dan ilmu sastra masih terus mengalami perkembangan dan tidak monoton dalam hal penelitian perspektif psikologi sastra.

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan untuk memahami unsur kejiwaan pada tokoh fiksi dalam sebuah karya sastra dengan menggunakan teori psikologi sastra yang sesuai. Pada penelitian ini penulis membahas unsur kejiwaan tokoh Hitori Gotou dalam anime *Bocchi The Rock* Menggunakan pendekatan psikologi sastra yang mana menggunakan teori dari Gillian Butler sebagai dasar analisis untuk mengetahui gambaran *Social Anxiety Disorder* pada tokoh Hitori Gotou berdasarkan perilaku, adegan, screenshot, dan dialog yang ditampilkan Hitori dalam anime *Bocchi The Rock*, yang kemudian akan dideskripsikan dan dibentuk narasi.

B. Anxiety Disorder

Pada dasarnya kecemasan adalah kondisi psikologis seseorang yang penuh dengan rasa takut dan khawatir, dimana perasaan takut dan khawatir akan sesuatu hal yang belum pasti akan terjadi. Gangguan kecemasan meliputi gangguan yang memiliki ciri-ciri ketakutan dan kecemasan yang berlebihan serta gangguan perilaku terkait. Ketakutan adalah respons emosional terhadap ancaman yang nyata atau yang dirasakan akan terjadi, sedangkan kecemasan adalah antisipasi terhadap ancaman di masa depan (*American Psychiatric Association, 2013,189*).

Jenis-jenis *anxiety disorder* dalam artikel *Siloam Hospitals* antara lain yaitu :

1. Gangguan kecemasan menyeluruh (*Generalized Anxiety Disorder*)

Gangguan kecemasan menyeluruh yang ditandai dengan perasaan cemas atau khawatir terhadap berbagai hal yang tidak spesifik, mulai dari kecemasan terhadap kondisi kesehatan, pekerjaan, sampai reaksi berlebihan untuk hal-hal yang sederhana, seperti berinteraksi dengan orang lain.

Gangguan kecemasan menyeluruh ini biasanya dirasakan hampir setiap hari dan terus-menerus hingga lebih dari 6 bulan. Akibat dari gangguan kecemasan ini, individu akan kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain, menjalani aktivitas, dan lain sebagainya.

Selain munculnya rasa cemas berlebih untuk berbagai hal, penderita gangguan kecemasan umumnya bisa merasakan beberapa gejala fisik, seperti tegang, sakit kepala, mual, sulit berkonsentrasi, kesulitan tidur, sesak napas, dan mudah merasa lelah.

2. Fobia

Fobia adalah salah satu gangguan cemas yang ditandai ketakutan hebat terhadap hal-hal yang tidak membahayakan diri atau seharusnya tidak menimbulkan rasa takut, seperti misalnya takut berada di ruangan gelap, takut melihat pola berlubang, takut terhadap makanan tertentu, takut terhadap warna tertentu, dan lainnya.

Individu dengan fobia umumnya akan menghindari hal-hal yang bisa memicu fobianya muncul. Misalnya, jika takut dengan warna merah, mereka akan berusaha untuk menghindari apa pun yang berhubungan dengan warna merah. Atau, bila mereka mampu memaksa diri menghadapi hal tersebut, maka mereka akan menghadapinya dengan penderitaan yang hebat.

Saat melihat hal yang sangat ditakuti, individu dengan fobia akan bereaksi secara berlebihan, misalnya dengan berlari tanpa arah, bersembunyi, dan menghindari hal yang sangat ditakuti tersebut. Dalam kondisi puncak, fobia dapat membuat jantung berdegup kencang, keluar keringat dingin, hingga pingsan.

3. Gangguan kecemasan social

Gangguan kecemasan sosial sebenarnya masuk dalam dalam satu jenis fobia, yakni fobia sosial. Umumnya mereka yang mengalami gangguan kecemasan sosial akan mengalami kecemasan atau ketakutan yang hebat pada situasi sosial yaitu mereka merasa akan dinilai oleh orang lain.

Umumnya, perasaan khawatir ini dipicu oleh ketakutan atau malu saat berada di keramaian, takut dipandang salah, takut salah bicara, dan sebagainya. Dalam berkomunikasi, mereka akan cenderung mengalihkan wajah atau menghindari kontak mata dengan lawan bicara.

4. Gangguan kecemasan pasca trauma

gangguan kecemasan pasca trauma yang kerap muncul pada seseorang yang mengalami kejadian traumatis, misalnya pernah menjadi korban perampokan, pernah cedera parah, atau berada di tengah situasi yang mengancam nyawa, seperti berada di medan perang.

Dalam kebanyakan kasus, orang yang mengalami PTSD akan terus berada dalam moda bahaya dan selalu berada dalam kondisi siap siaga. Misalnya, orang yang pernah berada di daerah konflik atau korban perang, akan langsung ketakutan saat melihat seragam tentara.

5. Gangguan panik

Gangguan panik merupakan sebuah kondisi yang ditandai dengan adanya episode serangan panik berulang yang muncul tiba-tiba, tanpa ada penyebab jelas, bisa terjadi di mana saja dan kapan saja. Kondisi ini bisa terjadi secara berulang dan akan mengganggu aktivitas harian maupun hubungan dengan orang lain.

Saat gangguan ini muncul, biasanya penderita akan merasakan gejala yang hebat berupa jantung berdebar, sesak napas, keringat dingin, tubuh lemas dan gemetar, mual, dan pandangan gelap seperti akan jatuh pingsan.

Karena sifatnya yang dapat muncul kapan saja dan di mana saja, penderita gangguan cemas biasanya akan menarik diri dari kehidupan sosial, membatasi aktivitas harian, dan lebih suka menghabiskan waktu di dalam kamar.

6. Gangguan kecemasan obsesif

Gangguan kecemasan yang ditandai dengan adanya pikiran obsesif terus menerus dan perilaku berulang yang bertujuan meredakan pikiran obsesif tersebut. Misalnya, sering mengulang mencuci tangan karena khawatir belum bersih dari kuman.

C. *Social Anxiety Disorder*

Penulis meneliti *Social Anxiety Disorder* berdasarkan teori yang sudah di jabarkan di atas. Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder –Fifth Edition-* (DSM-5) (American Psychiatric Association, 2013,203) menyatakan bahwa *Social Anxiety Disorder* adalah perilaku yang ditandai dengan kecemasan dan kekhawatiran yang intens dalam situasi sosial dimana orang lain memperhatikan individu tersebut. Yang membedakan *Social Anxiety Disorder* dengan gangguan kecemasan biasa dan gangguan kecemasan lainnya adalah penderita *Social Anxiety Disorder* selalu merasa cemas dan gugup dalam situasi sosial karena takut mempermalukan diri sendiri dalam situasi tersebut dan dinilai negatif oleh orang lain. Orang dengan *Social Anxiety Disorder* memberikan perhatian berlebih kepada persepsi orang lain, sehingga mereka cenderung tidak melakukan tindakan yang dapat menarik perhatian dari orang lain dan lebih suka menghindari situasi yang dapat memicu ketakutan dan kecemasan.

Gillian Butler pada tahun 2008 dalam buku *Overcoming Social Anxiety and Shyness: A Self-Help Using Cognitive Behavioral Techniques* menuliskan

gambaran atau karakteristik individu yang menunjukkan sikap *Social Anxiety Disorder*, yaitu sebagai berikut :

1. Menghindari situasi yang rumit (Subtle kinds of avoidance)

Beberapa orang yang cemas secara sosial menghindari pergi keluar dengan teman, ke pertemuan atau ke acara-acara sosial yang megah seperti pernikahan, tetapi banyak orang lain yang terus pergi ke acara yang mereka takuti, dan di permukaan tampaknya hidup mereka tidak dibatasi dan penghindaran itu tidak menjadi masalah bagi mereka. Situasi Avoidance adalah tidak melakukan sesuatu karena takut akan membuat diri mereka sendiri merasa cemas. Beberapa situasi rumit yang dihadapi , yaitu sebagai berikut :

- a) Menunggu orang yang dikenal sampai datang sebelum masuk ke ruangan yang di dalamnya banyak terdapat orang-orang yang tidak dikenal.
- b) Melakukan berbagai hal sendirian saat dalam pesta, hal ini bertujuan untuk menghindari berbicara atau melakukan pembicaraan dengan orang lain.
- c) Menunda sesuatu, seperti bertemu dengan tetangga atau berbelanja di waktu-waktu yang ramai.
- d) Pergi menjauh saat melihat orang seseorang yang dapat membuat cemas.
- e) Menghindari pembicaraan tentang permasalahan pribadi.
- f) Menghindari kegiatan yang menggunakan tangan yang membuat orang lain mungkin akan memperhatikan individu tersebut.

2. Perilaku yang aman (*Safety Behaviours*)

Menghindari orang lain adalah masalah bagi orang yang mengalami kecemasan sosial, dan salah satu kesulitan tentang orang lain adalah individu tidak pernah bisa memprediksi apa yang akan dilakukan orang lain selanjutnya. Orang lain tanpa disadari memiliki resiko menjerumuskan seorang individu ke hal yang sulit untuk dihadapi oleh individu yang memiliki kecemasan sosial, seperti memperkenalkan individu kepada orang lain yang membuat individu tersebut merasa cemas. Jadi, ketika bersama orang lain, individu yang mengalami kecemasan sosial dapat selalu merasa dalam risiko. Kemudian pikiran seorang individu secara alami berfokus pada bagaimana cara agar tetap aman. Perilaku aman atau *Safety Behaviour* adalah melakukan segala sesuatu yang dapat membuat individu merasa aman, tidak menarik perhatian juga termasuk perilaku aman. Beberapa perilaku aman, yaitu sebagai berikut :

- a) Melatih apa yang akan dibicarakan, mengecek Kembali setiap perkataan agar menjadi benar.
- b) Berbicara dengan sangat lambat, atau menjadi pendiam, atau berbicara cepat dalam satu tarikan nafas.
- c) Memegang sesuatu dengan erat atau menjaga lutut untuk mengatur getaran.
- d) Memanjangkan rambut untuk menutupi wajah, mengenakan pakaian yang dapat menutupi Sebagian tubuh.

- e) Tidak membicarakan tentang diri sendiri atau tentang mengekspresikan opini.
- f) Tidak mengatakan sesuatu yang dapat menimbulkan kontroversi atau selalu setuju dengan pendapat orang lain.
- g) Menggunakan pakaian yang tidak mencolok.
- h) Selalu berdekatan dengan orang yang aman atau berada di tempat yang aman.
- i) Menghindari kontak mata.

3. Berkutat pada masalah (Dwelling on the problem)

Kecemasan sosial dapat datang kapan saja, Sebagian karena sifat atau perilaku orang lain tidak dapat diprediksi dan sebagian karena rasa takut itu dapat muncul secara tiba tiba. Antisipasi dari orang yang mengalami kecemasan sosial untuk tidak terlibat dalam masalah adalah dengan memikirkan apa yang harus dilakukan bila terjadi masalah di masa depan. Ketakutan dan kecemasan membuat orang menjadi sulit untuk melihat ke masa depan dan untuk mengikuti berbagai kegiatan serta menikmati setiap kegiatan. Individu dengan kecemasan sosial terlalu fokus kepada apa kesalahan yang mungkin akan dilakukannya dan selalu mengasumsikan apa reaksi orang-orang terhadap dirinya dan selalu mengingat setiap kesalahan yang pernah dilakukan.

4. Harga diri, kepercayaan diri, dan perasaan rendah diri (Self Esteem, Self Confidence and Feelings of Inferiority)

Kecemasan sosial menjadikan seorang individu berbeda dengan individu lainnya, selalu berfikir negatif merasa lebih buruk dari orang lain, merasa aneh, sehingga itu akan mempengaruhi harga diri dan kepercayaan diri. Individu dengan kecemasan sosial akan merasa minder dan tidak mau bergaul dengan orang lain. Karena merasa bahwa orang lain tidak menyukainya dan berfikir bahwa orang lain berfikir negatif tentang dirinya. Individu dengan kecemasan sosial akan berfikir orang lain akan mengabaikan atau tidak memedulikan dirinya, sehingga individu yang memiliki kecemasan sosial mengartikan setiap pandangan dan perkataan orang lain terhadap dirinya adalah tanda bahwa dirinya adalah orang yang buruk. Individu dengan kecemasan sosial menjadi selalu mengevaluasi diri dengan cara yang negatif dan selalu melihat kelemahan diri, sehingga individu tersebut hidup dalam ketakutan.

5. Penurunan moral dan depresi, frustrasi dan kebencian (Demoralization and Depression, Frustration and Resentment)

Merasa frustrasi terhadap kepribadian diri sendiri, sehingga kecemasan sosial membuat putus asa. Individu yang memiliki kecemasan sosial juga dapat merasakan demoralisasi atau depresi seperti orang marah atau benci saat menemukan orang lain sangat mudah melakukan sesuatu yang menurut dirinya sangat sulit dilakukan.

6. Kinerja efek (Effect Performance)

Kesulitan dari tingkat kecemasan yang tinggi - apa pun penyebabnya - adalah mengganggu aktivitas dan kemampuan untuk mewujudkan rencana ke dalam tindakan. Mereka membuatnya membuat orang lebih sulit untuk melakukan yang terbaik dari kemampuan mereka, dan mencegah mereka mencapai hal-hal yang ingin mereka capai. Kecemasan dalam jumlah tertentu adalah membantu jika Anda harus pergi untuk wawancara, atau mengikuti ujian: hal ini dapat memberi energi dan memotivasi Anda, dan membantu memfokuskan pikiran Anda; tetapi lebih dari itu, kecemasan menyibukkan dan membuat Anda sulit untuk bersikap seperti yang seharusnya, atau sulit untuk melakukan yang terbaik. Jadi dalam jangka pendek, kecemasan sosial menghentikan orang melakukan apa yang mereka inginkan lakukan, dan mungkin bisa dilakukan, dan dalam jangka panjang hal ini dapat memiliki berbagai macam efek yang berbeda, pada karier, hubungan pribadi, pertemanan, pekerjaan dan kegiatan rekreasi.

Teori tentang *Social Anxiety Disorder* akan dipergunakan sebagai acuan untuk menganalisis penggambaran kecemasan sosial yang ditampilkan oleh Hitori Gotou dalam anime *Bocchi The Rock!*. Hal yang akan dilihat adalah reaksi yang Hitori munculkan dan respon ketika memasuki situasi-situasi sosial.

D. Anime

1. Definisi anime

Menurut Brenner (2007:29), anime mengacu pada karya animasi yang diproduksi di Jepang untuk audiens Jepang. Kata anime merujuk dari kata bahasa Inggris yang disebut *animation*. anime mengacu pada karya animasi yang dihasilkan di Jepang baik berupa serial televisi, film, atau video yang dirilis melalui media lain.

Adapun beberapa karakteristik anime yang terdapat dalam buku *Understanding Manga and Anime* yaitu:

a. Desain karakter dan kepribadian karakter

Secara umum, kepribadian karakter anime dapat dilihat dari desain visual karakternya. Secara visual, karakter anime dirancang untuk mewakili kepribadian mereka. Saat penonton pertama kali melihat karakter tersebut, mereka dapat melihat garis besar kepribadian karakter tersebut. Namun, beberapa karakter memiliki kepribadian yang kompleks sehingga penampilan visualnya berbeda dengan kepribadiannya.

b. Menekankan pada emosi dan simbolisme

Semua aspek seni digunakan untuk menyoroti lebih dalam dari cerita yang ditampilkan, sehingga setiap adegan yang terungkap menjadi pengalaman yang emosional. Setiap aspek yang muncul memiliki makna tertentu, sebuah simbol dapat memiliki lebih dari dua makna. Kecepatannya diperlambat untuk fokus pada emosi cerita. Segala sesuatu yang ditampilkan dimaksudkan untuk mempengaruhi cerita.

Teori anime dari Brenner digunakan untuk menganalisis kepribadian karakter dan perasaan karakter berdasarkan adegan yang muncul dan suasana yang terdapat dalam setiap adegan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih tepatnya apa yang terjadi pada karakter yang ditampilkan.

2. Makna warna dalam anime

Penggunaan warna dalam karya yang semarak merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Menambahkan lebih banyak warna meningkatkan minat penonton dan membantu mereka lebih memahami adegan yang ditampilkan. Setiap warna memiliki arti yang berbeda tergantung pada konteks dan aplikasinya. Dalam artikelnya, Rikard mengumpulkan dan merangkum emosi dan asosiasi warna dari delapan warna (merah, oranye, kuning, hijau, biru, ungu, putih dan hitam) berdasarkan buku konsultan warna dan ahli teori warna Faber Birren.

a. Warna merah

Secara umum warna merah menggambarkan kehangatan, keberanian, amarah, kekasaran, kegembiraan, kekuatan, gairah, dan semangat. Selain itu, warna merah melambangkan darah, api, panas, dan pertempuran. Warna merah merupakan warna yang intens dan menarik perhatian, karenanya warna merah sering digunakan sebagai penanda peringatan. Turunan dari warna merah yaitu warna pink menandakan romance, kasih sayang, kualitas feminim, dan kepasifan.

b. Warna hijau

Hijau mewakili warna alam. Warna ini juga memiliki makna kesegaraan, keamanan, harapan, misteri, kecemburuan, stabilitas, dan ketahanan. Warna ini menandakan pertumbuhan dan terkadang memiliki arti kurangnya pengalaman. Hijau tua melambangkan ambisi, keserakahan, dan iri hati.

c. Warna kuning

Umumnya memiliki makna kecemerlangan, keceriaan, pengkhianatan, loyalitas, kehormatan, irasionalitas, kekanak-kanakan, dan pengecut. Termasuk juga salah satu warna yang menarik perhatian mata, selain dari warna merah. Warna kuning juga menandakan ketidakstabilan dan spontan. Kuning tua memiliki arti peringatan, rasa iri, dan penyakit. Kuning muda melambangkan kesegaran dan kebahagiaan.

d. Warna biru

Warna biru melambangkan pengetahuan, intelegensi kejujuran, loyalitas, kesejukan, dan ketenangan. Digunakan untuk melambangkan rasa dingin, langit, dan air. Selain itu, juga memiliki makna sikap acuh, kesedihan, tidak bersahabat, dan depresi. Biru muda diasosiasikan dengan kesehatan, penyembuhan, rasa pengertian, dan kelembutan. Biru tua merepresentasikan ilmu pengetahuan, integritas, dan keseriusan.

e. Warna hitam

Diasosiasikan dengan banyak hal negatif seperti kematian, kesuraman, kejahatan, dan rasa duka. Warna hitam juga melambangkan rasa takut dan sesuatu yang tidak diketahui. Selain itu, warna ini juga memiliki arti formalitas dan kehormatan.

f. Warna putih

Warna putih merupakan warna yang berkebalikan dari warna hitam. Pada umumnya melambangkan kesucian, kebersihan, kedamaian, kelemahan, kehalusan, rasa duka, kepercayaan, dan keanggunan. Diasosiasikan dengan kebaikan, kemurnian, dan keamanan.

g. Warna oranye

Warna jingga melambangkan kebanggaan, kehangatan, keceriaan, kebahagiaan, antusiasme, kepastian, dan ambisi. Diasosiasikan dengan matahari, musim gugur, dan musim panen. Selain itu, warna orange juga menyimbolkan kekuatan dan ketahanan. Jingga tua melambangkan tipu daya dan keragu-raguan.

h. Warna ungu

Memiliki keterikatan yang kuat dengan sesuatu yang religius. Warna ungu melambangkan kekuatan, kemewahan, ambisi, kebijaksanaan, kehormatan, independen, dan kreativitas. Selain itu, warna ini juga memberi kesan kemisteriusan, kesendirian, keputusasaan, inferioritas, dan introvensi. Warna ungu muda menimbulkan kesan romantis dan nostalgia. Selain itu, warna ungu tua memiliki makna kesuraman, rasa frustrasi, dan kesedihan.

Makna warna di atas akan digunakan untuk menganalisis komposisi warna yang muncul dalam adegan anime *Bocchi The Rock!* agar lebih diketahui lebih jelas

makna dari emosi dan suasana yang terjadi karena tiap-tiap warna memiliki makna tersendiri.

E. Unsur Intrinsik

Sebuah karya sastra menjadi menarik untuk dibaca jika dibangun oleh dua unsur penting, baik dari dalam karya itu sendiri maupun dari luar karya sastra. Keterkaitan yang erat antar unsur tersebut dinamakan struktur pembangun karya sastra (Nurgiyantoro, 2013, 29). Dua unsur pembangun karya sastra yang dimaksud ialah unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Unsur intrinsik ialah unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari dalam yang mewujudkan suatu karya. Menurut Nurgiyantoro (2013, 30) unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan teks hadir menjadi sebuah karya sastra. Unsur-unsur intrinsik karya sastra adalah: Tema, amanat, alur, tokoh/penokohan, latar/setting.

1) Tema

Tema adalah sesuatu yang menjadi pokok masalah/pokok pikiran dari pengarang yang ditampilkan dalam karangannya. Tema merupakan persoalan yang menduduki tempat utama dalam karya sastra. Tema mayor ialah tema yang sangat menonjol dan menjadi persoalan. Tema minor ialah tema yang tidak menonjol.

2) Amanat

Amanat adalah pesan/kesan yang dapat memberikan tambahan pengetahuan, pendidikan, dan sesuatu yang bermakna dalam hidup yang

memberikan hiburan, kepuasan dan kekayaan batin kita terhadap hidup. Amanat ialah pemecahan yang diberikan oleh pengarang bagi persoalan di dalam karya sastra. Amanat bisa disebut makna. Makna dibedakan menjadi makna niatan dan makna muatan. Makna niatan ialah makna yang diniatkan oleh pengarang bagi karya sastra yang ditulisnya. Makna muatan ialah makna yang termuat dalam karya sastra tersebut.

3) Alur

Alur dan pengaluran alur disebut juga plot, yaitu rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat sehingga menjadi satu kesatuan yang padu, bulat dan utuh. Pengaluran, yaitu teknik atau cara-cara menampilkan alur. Menurut kualitasnya, pengaluran dibedakan menjadi alur erat dan alur longgar. Alur erat ialah alur yang tidak memungkinkan adanya pencabangan cerita. Alur longgar adalah alur yang memungkinkan adanya pencabangan cerita.

4) Tokoh

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2009: 165) tokoh cerita adalah orang-orang yang ada di dalam suatu karya naratif, atau drama, yang pembaca ditafsirkan oleh pembaca serta memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh merujuk kepada satu orang, atau kita sebut sebagai pelaku yang ada di dalam sebuah cerita. Pelaku yang mengembangkan peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut dengan tokoh.

Untuk kasus kepribadian seorang tokoh, pemaknaan itu dapat dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal) dan tingkah laku lain (nonverbal). Istilah "penokohan" lebih luas pengertiannya daripada "tokoh" dan "perwatakan" sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca.

Walaupun tokoh cerita "hanya" merupakan tokoh ciptaan pengarang, ia haruslah merupakan seorang tokoh yang hidup secara wajar, sewajar sebagaimana kehidupan manusia yang terdiri dari darah dan daging, yang mempunyai pikiran dan perasaan. Kehidupan tokoh cerita adalah kehidupan dalam dunia fiksi, maka ia haruslah bersikap dan bertindak sesuai dengan tuntutan cerita dengan perwatakan yang disandangnya. Jika terjadi seorang tokoh bersikap dan bertindak secara lain dari citranya yang telah digambarkan sebelumnya, dan karenanya merupakan suatu kejutan, hal itu haruslah tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dapat dipertanggungjawabkan dari segi plot sehingga cerita tetap memiliki kadar yang pas.

Dikutip dari buku Burhan Nurgiantoro pada (2009) dikatakan oleh Jones (1968: 33), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penggunaan istilah "karakter" (character) sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut (Stanton, 1965: 17). Dengan demikian, karakter dapat berarti 'pelaku cerita'

dan dapat pula berarti 'perwatakan'. Antara seorang tokoh dengan perwatakan yang dimilikinya, memang, merupakan suatu kepaduan yang utuh. Penyebutan nama tokoh tertentu, tak jarang, langsung mengisyaratkan kepada kita perwatakan yang dimilikinya.

Tokoh cerita (character), menurut Abrams (1981: 20), adalah orang(orang) yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Dari kutipan tersebut juga dapat diketahui bahwa antara seorang tokoh dengan kualitas pribadinya erat berkaitan dalam penerimaan pembaca.

5) Penokohan

Istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyarankan pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita. Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2009). Mungkin pengarang menampilkan tokoh sebagai pelaku yang hanya hidup di alam mimpi, pelaku yang memiliki semangat perjuangan dalam mempertahankan hidup dan lain sebagainya.

Tokoh sebagai pembawa pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca. Keadaan ini justru sering (dapat) berakibat

kurang menguntungkan para tokoh cerita itu sendiri dilihat dari segi kewajarannya dalam bersikap dan bertindak. Tidak jarang tokoh-tokoh cerita dipaksa dan diperalat sebagai pembawa pesan sehingga sebagai tokoh cerita dan sebagai pribadi kurang berkembang. Secara ekstrem boleh dikatakan, mereka hanya sebagai robot yang selalu tunduk kepada kemauan pengarang dan tak memiliki kepribadian sendiri.

Tokoh dapat dibedakan dalam berbagai jenis, karena dalam sebuah cerita terdapat banyak tokoh yang memiliki peran yang berbeda-beda.

1) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita dan sebaliknya, ada tokoh-tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita (Nurgiyantoro, 2009).

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan dalam cerita dan berhubungan dengan tokoh lainnya. Tokoh utama sangat menentukan alur cerita dan memiliki pengaruh dalam perkembangan konflik yang terdapat dalam cerita. Sedangkan tokoh tambahan merupakan tokoh yang kemunculannya cenderung lebih sedikit dibandingkan tokoh utama, yang artinya pada umumnya tokoh tambahan tidak selalu hadir dalam setiap peristiwa di dalam cerita.

2) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat dibedakan menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi-

yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero-tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai, yang ideal bagi kita (Altenbernd & Lewis dalam Nurgiyantoro, 2009). Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh penyebab terjadinya konflik. Tokoh antagonis, barangkali dapat disebut berposisi dengan tokoh protagonis, secara langsung ataupun tak langsung, bersifat fisik ataupun batin.

Konflik yang dialami tokoh protagonis tidak harus hanya yang disebabkan oleh tokoh antagonis, ia dapat disebabkan oleh hal-hal lain yang di luar individualitas seseorang, misalnya bencana alam, kecelakaan, lingkungan alam dan sosial, aturan-aturan sosial, nilai-nilai moral, kekuasaan dan kekuatan yang lebih tinggi, dan sebagainya. Konflik bahkan mungkin sekali disebabkan oleh diri sendiri, misalnya seorang tokoh akan memutuskan sesuatu yang penting yang masing-masing menuntut konsekuensi sehingga terjadi pertentangan dalam diri sendiri. (Nurgiyantoro, 2009).

3) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Menurut Nurgiyantoro (2009), berdasarkan perwatakannya, tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh sederhana (simple atau flat character) dan tokoh kompleks atau tokoh bulat (complex atau round character).

Tokoh sederhana, dalam bentuknya yang asli, adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat-watak yang tertentu saja. Sebagai seorang tokoh manusia, ia tak diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya. Ia tak memiliki sifat dan tingkah laku yang dapat memberikan efek kejutan bagi

pembaca. Sifat dan tingkah laku seorang tokoh sederhana bersifat datar, monoton, hanya mencerminkan satu watak tertentu.

Tokoh bulat, kompleks, berbeda halnya dengan tokoh sederhana, adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian, dan jati dirinya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga (Nurgiyantoro, 2009).

4) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan tokoh-tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh statis, tak berkembang (static character), dan tokoh berkembang (developing character). Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi (Altenbernd & Lewis melalui Nurgiyantoro, 2012:188). Tokoh jenis ini tampak seperti kurang terlibat dan tak terpengaruh oleh adanya perubahan-perubahan lingkungan yang terjadi karena adanya hubungan antarmanusia.

Tokoh berkembang, di pihak lain, adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan (dan perubahan) peristiwa dan plot yang dikisahkan. Ia secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial, alam maupun yang lain, yang kesemuanya itu akan mempengaruhi sikap, watak, dan tingkah lakunya. Adanya perubahan-

perubahan yang terjadi di luar dirinya, dan adanya hubungan antarmanusia yang memang bersifat saling mempengaruhi itu dapat menyentuh kejiwaannya. (Nurgiyantoro, 2012: 185).

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat ada beberapa klasifikasi dari tokoh. Tokoh merupakan unsur pertama yang berperan penting dalam keutuhan sebuah karya sastra. Tokoh tidak dapat dipisahkan dari penokohan, yang mana dapat menjelaskan sifat dan watak yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Penokohan merupakan penggambaran dari seorang tokoh mulai dari fisik, seperti postur tubuh, bentuk rambut, bentuk wajah, cara berpakaian, kemudian sifat, karakter, dan lain sebagainya.

Penokohan sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan, serta penempatan tokoh tertentu dengan watak tertentu di dalam cerita. Penokohan dapat diteliti menggunakan berbagai teknik secara bergantian dan saling mengisi. Menurut Nurgiyantoro (2012, 200-201), beberapa teknik tersebut, yaitu:

1) Teknik cakapan

Penggambaran sifat tokoh yang bersangkutan dilakukan para tokoh melalui percakapan. Tidak semua percakapan mencerminkan kedirian tokoh, namun percakapan yang baik, yang efektif, yang lebih fungsional adalah yang menunjukkan perkembangan plot dan sekaligus mencerminkan sifat kedirian tokoh pelakunya.

2) Teknik tingkah laku

Teknik tingkah laku menyoroti pada tindakan yang bersifat nonverbal, fisik. Apa yang dilakukan orang dalam wujud tindakan dan tingkah laku, dalam banyak

dapat dipandang sebagai menunjukkan reaksi, tanggapan, sifat, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya.

3) Teknik pikiran dan perasaan

Pada hakikatnya “tingkah laku” pikiran dan perasaanlah yang kemudian diwujudkan menjadi tingkah laku verbal dan nonverbal. Perbuatan dan kata-kata merupakan konkret tingkah laku pikiran dan perasaan. Sebagaimana keadaan dan jalan pikiran serta perasaan, apa yang melintas dalam pikiran serta perasaan, serta apa yang (sering) dipikir dan dirasakan oleh tokoh, dalam banyak hal akan mencerminkan sifat-sifat kediriannya juga.

6) Latar

Latar dan pelataran latar disebut juga setting, yaitu tempat atau waktu terjadinya peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Latar atau setting dibedakan menjadi latar material dan sosial. Latar material adalah lukisan latar belakang alam atau lingkungan di mana tokoh tersebut berada. Latar sosial adalah lukisan tatakrma tingkah laku, adat, dan pandangan hidup

F. Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua penelitian relevan sebagai referensi dalam pembuatan landasan teori, kerangka penulisan dan untuk mengetahui apa saja yang akan dibahas di penelitian ini. Dengan begitu kedua

penelitian relevan ini dijadikan sebagai referensi untuk lebih mendalami tentang tema penelitian yang akan diteliti.

Penelitian relevan yang pertama yaitu penelitian dari Ni Kadek Dewi Widhyastuti yang berjudul “*Gambaran Kecemasan dan Mekanisme Pertahanan Diri Tokoh Utama dalam Film Switch*”. Hasil dari penelitian tersebut adalah Widhyastuti membahas mengenai kecemasan yang ditampilkan tokoh Sophie dalam film *Switch* dan mekanisme pertahanan diri yang ditunjukkannya. Menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud mengenai kecemasan Sophie dan teori mekanisme pertahanan diri oleh Sigmund Freud untuk melihat mekanisme pertahanan yang ditunjukkan Sophie dalam film *Switch*.

Hasil penelitian Widhyastuti bahwa tokoh Sophie mengalami tiga jenis ketakutan yaitu ketakutan realistis (emosi tidak menyenangkan dan non-spesifik yang melibatkan kemungkinan bahaya) ketika Sophie mengkhawatirkan kondisi ibunya, ketakutan neurotik (emosi tentang bahaya yang tidak diketahui) sebagai jika Sophie merasa takut dan bingung ketika dia ditangkap oleh polisi, ketika dia tidak tahu kesalahan apa yang dia lakukan dan ketika dia menghadapi tekanan moral (ancaman terhadap hati nuraninya diwakili oleh rasa malu, bersalah dan penyesalan) daripada ketika Sophie melakukan hal-hal buruk yang bertentangan dengan hati nurani dan perasaannya. bersalah.

Penelitian relevan yang kedua yaitu penelitian dari A Batari Ola, Juanda, Hajrah yang berjudul “*Kecemasan Tokoh Utama Dalam Novel Napas Mayat Karya Bagus Dwi Hananto (Pendekatan Psikoanalisis Sigmund Freud)*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketakutan realistik tokoh Aku diwujudkan dalam

ketakutan akan diejek di sekolah, melukai teman-temannya, ketakutan terhadap mafia, ketakutan akan terungkapnya pembunuhannya, dan ketakutan akan dieksekusi. Ketakutan neoritik pada Aku bermanifestasi sebagai keputusan, trauma tubuh abnormal, trauma rasa bersalah, trauma hujan dan matahari terkait alopecia, trauma penolakan, dan kerinduan pada mantan kekasih, dan yang terakhir adalah ketakutan akan perjumpaan. kematian Dan ketakutan moral pada karakter Aku adalah ketakutan akan kejahatan yang dilakukannya, ketakutan akan takdir Tuhan, dan akhirnya ketakutan akan pertemuan dengan Tuhan.

Kekurangan pada kedua penelitian relevan adalah menggunakan teori anxiety yang umum dan tidak terlalu spesifik kearah anxiety yang lain. Dalam kedua penelitian relevan tersebut terdapat permasalahan yang dapat dijadikan objek penelitian seperti tingkat stress dan lain sebagainya. Kelebihan dari kedua penelitian relevan ini adalah dapat menggambarkan dengan jelas gambaran kecemasan yang dialami oleh tokoh dalam novel dan film yang dijadikan sumber penelitian dengan teori Sigmund freud.

Meskipun sama-sama membahas mengenai kecemasan, perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan dua penelitian di atas adalah penelitian ini lebih fokus pada gangguan kecemasan yang lebih khusus, yaitu social anxiety disorder. Sedangkan dua penelitian di atas membahas mengenai kecemasan yang umum. Selain itu, teori yang digunakan untuk menganalisis kecemasan juga berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh kedua penelitian di atas menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Kemudian sumber datanya juga berbeda yang dimana penelitian relevan ini menggunakan sumber data berupa Film berjudul “*Switch*” dan

novel berjudul “Nafas Mayat”, sedangkan penelitian ini menggunakan sumber data anime Bocchi The Rock! karya Sutradara Saitou Keiichiro Latar dan pelataran latar disebut juga setting, yaitu tempat atau waktu terjadinya peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Latar atau setting dibedakan menjadi latar material dan sosial. Latar material adalah lukisan latar belakang alam atau lingkungan di mana tokoh tersebut berada. Latar sosial adalah lukisan tatakrama tingkah laku, adat, dan pandangan hidup.



BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian ini, penulis akan menjelaskan tentang jenis penelitian, sumber data, pengumpulan data dan analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini.

A. Metode Penelitian

Bagian metode penelitian bukanlah kumpulan dari asumsi-asumsi yang bersifat teoretis, tetapi penjabaran mengenai prosedur-prosedur ilmiah yang dilakukan oleh peneliti secara nyata. Penelitian merupakan sebuah proses untuk mengumpulkan dan menganalisis data dengan cara yang logis dan konkret guna mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Menurut Sugiarti, dkk (2020,27) ketika memilih metode penelitian, di mana yang terpenting bukanlah sekedar menggabungkan asumsi-asumsi teoretis, tetapi mampu menjelaskan prosedur-prosedur ilmiah yang dilakukan oleh peneliti secara logis.

Terlepas dari segala kelebihan dan kelemahan kemampuan peneliti dalam menganalisis dan mengumpulkan informasi, metode penelitian merupakan cara untuk mendapatkan secerah harapan dalam pemecahan masalah.

1. Waktu dan tempat Penelitian

Penelitian ini berlangsung dari bulan Maret 2023 sampai dengan Agustus 2023.

BAB	KETERANGAN
Maret 2023	Pengerjaan BAB I
April 2023	Pengerjaan revisi BAB I
Mei 2023	Pengerjaan BAB II dan BAB III
Juni 2023	Pengerjaan Revisi BAB II dan BAB III
Juli 2023	Pengerjaan BAB IV dan BAB V
Agustus 2023	Penyuntingan akhir

Tabel 3.1 Waktu penelitian

Karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, maka dari itu dalam melakukan penelitian, peneliti tidak terpacu pada tempat saat melakukan riset penelitian. Untuk mendapatkan data-data pendukung berkaitan dengan judul penelitian, peneliti melakukan *research* dengan mengunjungi perpustakaan Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengkaji gambaran kecemasan sosial pada diri tokoh utama dalam serial anime *Bocchi The Rock!* adalah dengan menggunakan metode kualitatif dengan metode deskriptif. Alasan dalam pemilihan penggunaan metode deskriptif adalah karena peneliti berharap dapat

mendeskripsikan secara logis, nyata, dan akurat mengenai analisis gambaran kecemasan sosial pada anime *Bocchi The Rock!*.

Dengan menggunakan metode ini, peneliti menguraikan masalah yang akan dianalisis satu per satu dan hasil yang diperoleh disajikan dengan cara yang mudah dipahami.

Creswell dalam Sugiarti,dkk (2020,18) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan jenis penelitian kuantitatif. Terdapat sembilan karakteristik khusus penelitian kualitatif, yaitu 1) seting natural, interaksi dengan data sangat dekat, 2) peneliti sebagai instrument pengumpulan data, 3) beragam sumber data dalam bentuk kata-kata atau gambar, 4) analisis data secara induktif, rekursif, dan interaktif, 5) fokus pada perspektif partisipan, maknanya, dan bersifat subjektif, 6) framing perilaku manusia dan kepercayaannya berikut konteks yang mendasarinya, 7) desain tidak bersifat kaku, 8) penyelidikan interpretatif mendasar (peneliti, pembaca, dan partisipan merefleksikan peran dan posisinya dalam penelitian), dan 9) holistic atau meneliti secara menyeluruh dari sumber data yang digunakan. Bisa disimpulkan bahwa poin utama dari penelitian kualitatif dengan pendekatan deksriptif adalah cara untuk menjabarkan objek, kondisi, sistem pemikiran serta peristiwa yang terjadi.

B. Prosedur Penelitian

Saat melakukan penelitian, dibutuhkan prosedur atau tahap-tahap penelitian agar penelitian dapat berjalan lancar dan terstruktur. Tahap-tahap yang dimaksud, antara lain :

1. Tahap awal

Peneliti mengawali penelitian dengan mencari suatu masalah yang akan diteliti, lalu mulai membuat kerangka penelitian sesuai dengan buku panduan penelitian, sehingga penelitian sesuai dengan tahapan yang ditentukan. Tahapan yang dimaksud yaitu :

1. Memilih judul yang diajukan.
2. Membuat rancangan penelitian untuk dibuat untuk menjadi proposal.
3. Peneliti mencari teori dan referensi dari berbagai sumber data mengenai psikologi sastra dan tentang kecemasan sosial.
4. Saat judul diterima, peneliti memulai pembuatan proposal bab 1, yang meliputi latar belakang, menentukan rumusan dan fokus masalah, membuat tujuan serta manfaat penelitian, mendeskripsikan definisi oprasional, dan sistematika penulisan.
5. Setelah selesai membuat proposal, peneliti mengajukannya dalam seminar proposal.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini, peneliti mulai mengumpulkan dan mengelompokan data-data dan bahan yang digunakan sebagai sumber yang berkaitan dengan judul penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1. Memilih serial anime *Bocchi The Rock!*.
2. Menonton dan memahami isi dalam serial anime *Bocchi The Rock!* untuk mengetahui apa yang harus dianalisis datanya.

3. Menyusun instrument data dan mengelompokan data yang didapat sesuai tema penelitian.
4. *Framing* data sesuai dengan Teknik atau metode yang dipakai.
5. Mengembangkan gambaran data yang didapatkan seperti cara holistik.
6. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing, agar penelitian sesuai dengan kaidah dan ketetapan yang tepat.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir, peneliti membuat laporan dari data-data yang sudah dianalisis baik dari media *email* ataupun menyerahkan hasil laporan secara langsung, dan melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing. Tahapannya, yaitu :

1. Membuat laporan yang sudah disempurnakan.
2. Mendiskusikan hasil penelitian dengan dosen pembimbing saat bimbingan.
3. Membuat kesimpulan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan.
4. Melakukan pengujian laporan penelitian.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang sekiranya dibutuhkan untuk membantu dalam melakukan penelitian. Bahwa pengumpulan data yaitu mengumpulkan bukti-bukti empiris untuk pengujian hipotesis (Sugiarti,dkk 2020,71).

Pada penelitian ini penulis menggunakan data berupa anime, karena itu tahap-tahap yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

1. Menonton berulang anime *Bocchi The Rock!*.

2. Memilih adegan yang dianggap memiliki gambaran gangguan kecemasan sosial dan relevan terhadap kepribadian tokoh utama.
3. Adegan yang dipilih lalu di-*screenshot* dan dicatat menitnya.
4. Data-data yang telah dikumpulkan tersebut lalu akan dianalisis dan diuraikan dalam bentuk deskriptif.

D. Teknik Analisis Data

Dari data-data yang telah dicatat dan dikumpulkan akan dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif. Penulis akan mencari dan memilah data-data yang sesuai dengan penggambaran perilaku kecemasan sosial. Data-data yang telah dikumpulkan tersebut akan dianalisis sesuai teori yang digunakan dan akan disimpulkan.

Adapun langkah-langkah dalam dilakukan oleh penulis penelitian ini yaitu: Memilah adegan dan dialog yang mengacu pada penggambaran kecemasan sosial Hitori Gotou untuk dideskripsikan menggunakan teori gambaran karakteristik *social anxiety disorder* oleh Gillian Butler.

1. Menggunakan teori anime dan manga oleh Brenner untuk mendeskripsikan perilaku kecemasan sosial pada Hitori Gotou dilihat dari dialog, visual, perilaku, reaksi dan respon yang ditampilkan oleh Tomoko.
2. Membuat laporan hasil analisis.
3. Mengambil kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer penelitian ini adalah anime *Bocchi The Rock!* yang disutradarai oleh Saitou Keiichiro dan diproduksi oleh CloverWorks dan ditayangkan perdana pada 9 Oktober 2022 sampai 25 Desember 2022. Anime ini memiliki 12 episode dengan durasi 24 menit per episodenya.

Sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi buku-buku dan jurnal-jurnal ilmiah mengenai social anxiety disorder. Selain itu, terdapat juga sumber-sumber dari situs-situs internet. Referensi utama yang digunakan adalah buku *Overcoming Social Anxiety and Shyness: A Self-Help Using Cognitive Behavioral Techniques* yang ditulis oleh Gillian Butler untuk menganalisis penggambaran social anxiety disorder yang ditampilkan oleh Hitori Gotou.

BAB IV

ANALISIS DATA

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai analisis data, diawali dengan menuliskan sinopsis anime yang dijadikan bahan penelitian, lalu menyusun paparan data berbentuk *table* yang berisi nomor data, episode, menit dan karakteristik kecemasan sosial. Setelah memaparkan data peneliti akan langsung menganalisis data *Social Anxiety Disorder* dengan menggunakan teori psikologi sastra Gillian Butler.

A. Sinopsis, Paparan Data dan Analisis Data

1. Sinopsis anime Bocchi The Rock!

Anime ini menceritakan karakter bernama Hitori Gotou, seorang gadis sekolah menengah pertama yang pemalu. Dia mulai belajar gitar seorang diri dan berkhayal tampil di panggung bersama grup bandnya.

Namun, harapan Hitori tak berjalan sesuai mimpinya, sampai akhirnya Hitori duduk di bangku Sekolah menengah atas. Di masa itulah dia bertemu dengan seorang *drummer* bernama Nijika Ijichi. Nijika mengajaknya bergabung dengan Kessoku Band.

Hitori pun memulai kehidupan baru sebagai gitaris band bersama para rekannya yang sama-sama mencintai musik. Mereka menjalani kehidupan singkat masa SMA sebagai seorang musisi band.

2. Paparan Data

Tabel 4.1 Paparan data

No Data	Adegan Gejala Social Anxiety	Episode
Data 1	Hitori terlalu memikirkan apakah ia pantas bermain Bersama teman seumurannya.	Episode 1 (00:04)
Data 2	Hitori menghindari kontak mata saat sedang berbicara dengan Nijika.	Episode 1 (09:08)
Data 3	Hitori membandingkan diri nya dengan Nijika yang ia rasa memiliki aura seorang personil band sesungguhnya.	Episode 1 (10:34)
Data 4	Meskipun Hitori adalah gitaris yang hebat akan tetapi performa nya menurun saat bermain Bersama anggota tim lain karena ia memiliki kecemasan sosial.	Episode 1 (14:27)
Data 5	Disaat konser akan dimulai, Hitori merasa takut dan bersembunyi di dalam sebuah tong sampah.	Episode 1 (15:12)
Data 6	Hitori dan anggota band lain nya sepakat agar Hitori tampil dengan kostum kardus bekas.	Episode 1 (20:20)

Data 7	Hitori menghindari ajakan Nijika untuk pesta penyambutan Hitori sebagai anggota baru Kessoku band.	Episode 1 (21:22)
Data 8	Hitori tidak berani masuk kedalam Starry seorang diri.	Episode 2 (02:12)
Data 9	Hitori membandingkan dirinya dengan Ryo.	Episode 2 (04:29)
Data 10	Hitori tidak mau bekerja untuk menutupi biaya konser selanjutnya.	Episode 2 (07:45)
Data 11	Hitori berendam dalam air es agar sakit.	Episode 2 (11:18)
Data 12	Hitori ditegur oleh staff starry saat akan masuk kedalam tempat tersebut.	Episode 2 (12:42)
Data 13	Hitori melayani pelanggan sebagai penjual minuman.	Episode 2 (16:38)
Data 14	Hitori ingin mengikuti pembicaraan dengan murid lain akan tetapi ia takut di cap jelek.	Episode 3 (01:17)
Data 15	Hitori terbata-bata saat berbicara dengan Kita Ikuyo.	Episode 3 (05:15)

Data 16	Hitori merasa depresi karena sudah memermalukan dirinya sendiri.	Episode 3 (05:56)
Data 17	Hitori merasa depresi karena iri pada pencapaian orang lain.	Episode 3 (11:53)
Data 18	Hitori mengajari anak baru membuat minuman.	Episode 3 (13:16)
Data 19	Hitori berlutut meminta maaf karena takut dimarahi.	Episode 4 (08:23)
Data 20	Hitori mencari cara agar tidak perlu bekerja lagi.	Episode 5 (01:10)

3. Tokoh dan Penokohan

Penelitian ini akan memanfaatkan konsep unsur pembangun sastra milik Burhan Nurgiantoro untuk mengkaji tokoh dan penokohan dalam manga Tokyo Revengers. Berikut adalah pemaparannya.

Data 1, Hitori Gotou.



Gambar 4.1 Hitori Gotou

Hitori Gotou alias Bocchi adalah karakter utama di anime Bocchi The Rock. Ia memiliki peran sebagai gitaris dan penulis lagu untuk Kessoku Band. Diketahui Bocchi berumur 16 - 17 tahun, lahir pada 21 Februari dengan tinggi 156cm. Hitori Gotou adalah seorang perempuan introvert yang sangat gemar menyendiri dan tidak memiliki teman. Hitori memiliki rambut berwarna merah muda dan selalu menggunakan jaket olahraga dengan membawa gitar dipunggungnya.

Disekolah, Hitori tidak memiliki satupun teman dan saat naik jenjang pendidikan ia selalu pindah ke sekolah lain yang tidak memiliki siswa dari sekolah

lamanya. Dan saat dirumah, selain anggota keluarganya Hitori juga tak memiliki satupun teman.

Sebagai sosok yang telah lama menyendiri, Hitori mulai bosan dan mencoba mencari teman dengan cara menjadi anak band. Tak disangka, usahanya untuk mempelajari gitar dan bergabung kedalam grup band berbuah manis, ia diajak oleh siswa dari sekolah lain untuk bergabung kedalam grup bandnya dan membentuk sebuah band. Teknik yang digunakan adalah teknik tingkah laku dikarenakan Hitori yang selalu menunjukkan reaksi terhadap suatu keadaan dengan berlebihan.



Gambar 4.2 Hitori bersembunyi di dalam tong sampah

Dari potongan adegan diatas terlihat jelas bahwa Hitori bersembunyi di dalam tong sampah karena kegagalannya dalam bermain gitar saat melakukan konser dengan bandnya. Hal ini juga menggambarkan karakter Hitori yang selalu menyendiri dan takut berinteraksi dengan orang lain.

Data 2, Nijika Ijichi



Gambar 4.3 Nijika Ijichi

Nijika Ijichi adalah orang yang mengajak Hitori bergabung kedalam Kessoku Band. Pada awalnya, ia hanya kebetulan berada di taman dan mengetahui ada seseorang (*Hitori*) sedang membawa gitar.

Nijika merupakan orang yang 180 derajat berbeda dengan Hitori, ia bisa berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan orang lain dengan baik.

Nijika seumuran dengan Hitori namun ia berasal dari sekolah lain dan ia tidak bersekolah disekolah yang sama dengan Hitori. Meski berasal dari sekolah yang berbeda, namun kemampuan komunikasi Nijika sangat mumpuni dan ia pun bisa mengerti perasaan Hitori dan berhasil membujuknya bergabung dengan Kessoku Band. Teknik yang digunakan untuk penggambaran tokoh Nijika dalam anime Bocchi The Rock adalah Teknik cakapan dimana karakter Nijika selalu

mengekspresikan perasaannya melalui percakapan. Pembaca dapat mengetahui apa yang Nijika rasakan melalui ucapan-ucapannya dalam anime.



Gambar 4.4 Nijika Menyemangati Hitori dengan kata-katanya

にじか：それにうちのバンド見に来るの多分あたしの友達だけだし。

Nijika : selain itu, mungkin Cuma teman-temanku yang datang menonton.

Dialog di atas merupakan cara Nijika menyemangati Hitori yang takut untuk mengadakan konser untuk pertama kalinya. Nijika yang memiliki sifat yang berkebalikan dengan Hitori menggunakan kata-kata untuk menumbuhkan rasa percaya diri temannya dan itu merupakan cara Nijika mengekspresikan dirinya.

Data 3, Yamada Ryou



Gambar 4.5 Yamada Ryou

Karakter Bocchi the Rock selanjutnya adalah rekan sekaligus teman satu sekolah Nijika Ijichi, ia bernama Ryo Yamada. Ryo Yamada merupakan pemain bass di Kessoku Band dan menjadi orang nomor dua setelah Nijika di grup band tersebut.

Dalam cerita Bocchi the Rock, Ryo merupakan orang yang unik, ia memiliki sikap yang pendiam, tenang seperti Hitori Gotou. Namun, sikap dan kepribadiannya itu masih bisa dikategorikan normal karena ia berani dan tidak takut untuk berinteraksi dengan orang lain. Meski memiliki sifat pendiam, Ryou memiliki rasa persahabatan yang kuat.

Ryo Yamada terlahir dikeluarga yang cukup elit, namun karena ia selalu sering menghabiskan uangnya untuk hal-hal yang tidak terlalu berguna, ia terlihat seperti orang biasa bahkan cenderung mengarah ke orang susah.

Setelah Ryo membeli Bass milik rekan se bandnya, ia bahkan sampai rela makan rumput dan ia juga menjadi sosok yang paling sering berhutang uang kepada orang lain terutama Hitori.

Teknik yang dipakai dalam membuat karakter Ryou adalah Teknik tingkah laku dikarenakan Ryou yang lumayan monoton dalam mengekspresikan dirinya. Pembaca dapat mengetahui apa yang Ryou rasakan melalui tindakannya.



Gambar 4.6 Ryou akan memukul orang yang mengejek Hitori

りょう：大丈夫. ひとりがヤジられたら私がベースでポムッとするから。

Ryou : Tenang saja. Aku akan memukul siapapun yang berani mengejek Hitori dengan bass ku.

Dialog di atas memperlihatkan ryou yang akan memukul siapapun yang mengejek Hitori karena Ryou sangat peduli dengan teman-temannya. Ryou yang pendiam mengekspresikan dirinya dengan tingkah lakunya.

Data 4, Ikuyo Kita



Gambar 4.7 Ikuyo Kita

Ikuyo Kita atau biasa dipanggil Kita-chan adalah siswi yang bersekolah di sekolah yang sama dengan Hitori dan ia merupakan siswi yang cukup populer di sekolahnya. Kita memiliki sikap yang sangat-sangat-sangat jauh berbeda dengan Hitori, apabila Hitori digambarkan sebagai karakter introvert maka Kita bisa disebut sebagai karakter paling ekstrovert.

Sebelum ia bertemu dengan Hitori dan memintanya untuk diajari bermain gitar, ia sebenarnya sudah terlebih dahulu masuk ke grup Kessoku Band. Namun, karena kemampuan bergitarnya yang sangat payah, ia akhirnya kabur.

Tapi, setelah ia secara tidak sengaja mengikuti Hitori ke markas Starry, Kita ketahuan oleh Nijika dan ia pun memutuskan untuk kembali bergabung kedalam grup band tersebut.

Di Kessoku Band, Kita merupakan salah satu karakter paling bersemangat, dengan sifatnya yang mudah bergaul dengan orang lain, Kita dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan Starry dan terkhusus di Kessoku Band.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karakter Ikuyo kita adalah teknik tingkah laku. Kita yang memiliki sifat yang bekebalikan dengan Hitori, mengekspresikan dirinya dengan tingkah lakunya yang sangat bersemangat dan membuat Hitori iri.



Gambar 4.8 Ikuyo dipuji orang lain karena berguna dalam banyak hal

にじか : きたちゃん 愛想いいし受付も覚えてみる? 教えるね。

ひとり : (私の任されていない仕事まで?)

きた : ドリンク代 500 円です。今日は どのバンドを見に来られましたか? フライヤーもよかったらどうぞ。

にじか : 喜多ちゃん うまいねえ。

ひとり : アイデンティティの喪失中です。では 聴いてください、その日入った新人より使えないダメバイトのエレジー。

Hitori : Aku sedang kehilangan identitas. Kalau begitu tolong dengarkanlah. Lagu dari pekerja paruh waktu yang kalah pamor dari pendatang baru.

Dialog ini menunjukkan Hitori yang merasa sangat iri karena tergantikan oleh Ikuyo kita yang sangat terampil dalam berbagai hal. Ikuyo Kita tidak hanya aktif, dia juga bisa melakukan apapun yang teman-temannya suruh. Kita dapat membersihkan studio tempat mereka melakukan konser dan bahkan bisa menjadi resepsionis dengan sangat baik karena tingkah lakunya yang aktif.

4. Social Anxiety Disorder

Data 1, episode 1 (00:04)



Gambar 4.9 hitori tidak memiliki teman

園児 : か〜くれんぼする人この指とまれ。

ひとり : (私なんかが、あの指にとまっていいのかな。そう悩んでるうちに乗り遅れて気付いたらひとりぼちな子。遠足のときに先生とお弁当のおかずを交換していたひとりぼちな子。部活も入らず放課後は即帰宅。親からのメッセージかクーポンのお知らせだけ。それが私後藤ひとり中学1年生。)

Enji : *Kakurenbo suru hito kono yubi tomare.*

Hitori : (*Watashi nanka ga, ano yubi ni tomatte ī no ka na. Sō nayan deru uchi ni noriokurete kidzuitara hitori botchina ko. Ensoku no toki ni sensei to obentōnōkazu o kōkan shite ita hitori botchina ko. Bukatsu mo hairazu hōkago wa soku kitaku. Oya kara no messēji ka kūpon no oshirase dake. Sore ga watashi Gotō hitori chūgaku 1-nensei.*)

Anak TK: yang ingin bermain petak umpet kumpul dan datang padaku

Hitori : (apa aku pantas ikut bergabung bersama dengan mereka? Sambil mengkhawatirkan hal itu, tanpa ku sadari aku menjadi seorang penyendiri. Seorang anak kesepian yang berbagi makan siang dengan gurunya saat piknik sekolah. Aku bahkan tidak ikut kegiatan klub dan langsung pulang sepulang sekolah. Dan isi ponsel hanya pesan dari orang tua dan iklan saja . Itu adalah aku, Gotou Hitori, siswa SMP tahun pertama.)

Ketika mengalami situasi di atas tersebut, adegan menggambarkan Hitori yang sedang mengingat moment ketika ia ingin bermain petak umpet Bersama teman-temannya semasa taman kanak-kanak. Akan tetapi bukannya ikut bermain, ia malah terlalu serius memikirkan apakah ia layak ikut bermain Bersama teman-temannya atau tidak. Hal ini tanpa disadari membuat ia menjadi seorang anak penyendiri tanpa teman.

Kemudian adegan kilas balik yang diceritakan Hitori digambarkan dengan penggambaran yang suram dan memiliki tone warna yang gelap. Hal ini adalah simbolisasi dari Hitori yang merasakan bahwa ini adalah kenangan masa lalu yang buruk. Ini juga merupakan salah satu dari karakteristik kecemasan sosial yang disebut *Self Esteem, Self Confidence and Feelings of Inferiority* dimana Hitori merasa berbeda dari orang lain dan merasa tidak pantas untuk bermain bersama mereka.

Data 2, episode 1 (09:08)



(1)



(2)

Gambar 4.10 Hitori menghindari kontak mata

にじか：ギター！。

ひとり：うわああ…。

にじか：それギターだよね？。

ひとり：あっ あっ…。

にじか：弾けるの。

ひとり：あっ ああっ…。

にじか：おーい。

ひとり：（しゃ…しゃべるの久しぶりすぎて声が…）。

にじか：あっいきなりごめんね。あたし下北沢高校2年 伊地知虹夏。

ひとり：あっ 後藤ひとり 秀華高校1年です。

にじか：ちなみにひとりちゃんはさ…。

ひとり：（いきなり名前呼び！）。

にじか：ギター どのくらい弾ける？。

ひとり：あっ そこそこかと。

にじか：そっか！あ… あのさ ちょっと今 困ってて、無理だったら 大丈夫なんだけど…大丈夫なんだけど 困ってて…。

ひとり：（絶対 だいじょばないやつ！）。

にじか：うん 思い切って言っちゃおう！お願い！あたしのバンドで 今日だけサポートギターしてくれないかな！。

ひとり：（バンド？）。

にじか：これからライブなのにギターの子が突然 辞めちゃって、ある程度 弾ける人なら…。

ひとり：（これから？ライブ？） あっ や…。

にじか：ありがとう！早速 ライブハウスへ ゴー！。

ひとり：（まだ何も言ってない！）。

Nijika : *Gitā!*

Hitori : *uwaaa!*

Nijika : *Sore Gitā! dayo ne?.*

Hitori : *Aaaaa Aaaa.*

Nijika : *Hajikeru no?.*

Hitori : *Aaaa Aaaa.*

Nijika : *Oooii.*

Hitori : *(sha... shaberu no hishashiburi sugite koe ga...).*

Nijika : *Aaa ikinari gomen ne. Atashi Shimokitazawa kōkō 2-nen Ijichi Nijika.*

Hitori : *Aaaa Gotou Hitori Shuka kōkō 1-nen desu.*

Nijika : *Chinamini Hitori-chan wa sa.*

Hitori : *(ikinari namae yobi!).*

Nijika : *Gitā dono kurai hajikeru?.*

Hitori : *Aaa soko soko kato.*

Nijika : *Sokka! A... ano sa chotto ima komattete, muridattara daijōbuna ndakedo... daijōbuna ndakedo komattete.*

Hitori : *(Zettai daijobanaiyatsu!).*

Nijika : *Un omoikitte itchaou! Onegai! Atashi no bando de kyōdake sapōtogitā shite kurenai ka na!.*

Hitori : *(Bando?).*

Nijika : *Korekara raibunanoni gitā no ko ga totsuzen yame chatte, aruteido hajikeru hito nara.*

Hitori : *(kore kara? Raibu?) aaa yaaa.*

Nijika : *Arigatō! Sassoku raibuhaisu e gō!.*

Hitori : (*nanimo ittenai!*).

Nijika : Gitaaar!!.

Hitori : Uwaaaa!.

Nijika : Itu gitar kan?.

Hitori : Aaaa.

Nijika : Kamu bisa main?.

Hitori : Aaaaa.

Nijika : oiiii .

Hitori : (Aku sudah lama tak berbicara dengan orang lain... suaraku!).

Nijika : Maaf ya tiba tiba. Aku dari SMA ShimoKitazawa, kelas 2, ijichi nijika.

Hitori : Gotou Hitori, SMA Shuka, Kelas 1.

Nijika : Ngomong-Ngomong Hitori-chan.

Hitori : (Tiba-tiba langsung manggil nama depan!?).

Nijika : Semahir apa kamu main gitar?.

Hitori : Lumayan mungkin.

Nijika : Begitu ya.. Begini, aku sedang dalam masalah, kalo kamu tidak bisa tidak apa-apa sih, tidak apaapa-sih tapi.

Hitori : (Pasti bakal jadi masalah).

Nijika : Un, langsung ke intinya saja! Tolong! Apa kamu bisa main gitar dalam band ku untuk hari ini saja?.

Hitori : (Band?).

Nijika : Sebentar lagi kami aka nada konser akan tetapi gitaris kami malah keluar, jadi jika kamu tahu cara bermain gitar, kamu boleh berman.

Hitori : (Sekarang juga? konser?) Aaaaa ya.

Nijika : Terima kasih! Langsung saja kita pergi ke tempat klub musiknya.

Hitori : (Padahal aku belum jawab apa-apa).

Saat di sekolah, Hitori berpikir dengan berpenampilan seperti anak band dan membawa gitar akan membuatnya memiliki teman. Akan tetapi tak ada satupun

orang yang mengajaknya berbicara di kelas, Hitori yang depresi memutuskan untuk pergi ke taman seorang diri seperti pada gambar 4.2 (1).

Tak berselang lama, datanglah seorang gadis muda yang memiliki kepribadian yang berkebalikan dengan Hitori yaitu Ijichi Nijika. Nijika mendekati dan mengajak Hitori mengobrol karena tertarik oleh gitar milik Hitori. Meskipun Nijika sudah berusaha mengajaknya mengobrol, Hitori hanya menjawab “aaaa” dan memalingkan wajah saat berbicara dengan Nijika seperti pada gambar 4.2 (2). Hitori merasakan panik yang luar biasa karena ia sudah lama tidak berbicara dengan orang lain yang menyebabkan suaranya tidak bisa keluar. Meski dengan jawaban seadanya, Nijika akhirnya meminta Hitori untuk bergabung bersama bandnya. Hitori yang hanya bisa berbicara dalam hati pun tak sanggup menolak. Akhirnya Hitori terpaksa bergabung dalam band milik Nijika.

Ketika Hitori berada di taman, muncul sebuah situasi sosial yang memicu kecemasan sosial milik Hitori muncul yaitu kedatangan Nijika yang mengajaknya mengobrol secara tiba-tiba yang menyebabkan timbulnya rasa panik dan takut yang dirasakan oleh Hitori. Setelah adanya situasi pemicu, tanpa sadar Hitori melakukan Perilaku aman atau *Safety Behaviour* yaitu dengan memalingkan wajah dan tidak melakukan kontak mata sedikitpun agar ia merasa aman dan tak merasakan panik.

Data 3, episode 1 (10:34)



Gambar 4.11 Hitori membandingkan dirinya dengan Nijika

ひとり：虹夏ちゃんはおしゃれだな。これこそバンド女子って感じ。それに比べて私は芋ジャージだしくますごいし猫背だし。あっ私かび臭いかもいつも押し入れにいるから、いや 防虫剤のにおいだ。それにひきかえ 虹夏ちゃんめっちゃいいにおい、女子高生の香りだ。

Hitori : *Nijika-chan wa oshareda na. Kore koso bando joshi tte kanji. Sore ni kurabete watashi wa imo jājidashi kuma sugoishi nekozedashi. Awwatashi kabikusai kamo itsumo oshiire ni irukara, iya bōchūzai no nioida. Sore ni hikikae niiji Natsu-chan metcha ī nioi, mesukōsei no kaorida.*

Hitori : Nijika modis banget ya. Aura nya sudah seperti anak band banget. Dibandingkan aku yang memakai baju olahraga yang memiliki kantung mata dan berjalan bungkuk. Ah apa aku juga bau lemari? Soal nya baju ini lama di lemari. Tidak , malah bau obat kapur barus. Sementara itu, Nijika sangat harum. Aromanya anak SMA banget.

Hitori yang pada awalnya menolak ajakan Nijika untuk bergabung dengan bandnya, akan tetapi Nijika tetap memaksa Hitori untuk bergabung. Hitori yang tidak bisa menolak, akhirnya ia pun bergabung dengan band tersebut dan mereka pun pergi menuju tempat konser.

Hitori mengikuti Nijika menuju tempat untuk konser band mereka. Hitori yang mengikuti Nijika dari belakang menyadari bahwa Nijika sangatlah modis dan memiliki aura seorang anak band yang sesungguhnya. Hal ini menyebabkan ia merasa depresi dan frustrasi. Nijika yang memiliki penampilan yang modis dan memiliki bau badan yang harum selayaknya gadis SMA membuat Hitori merasakan depresi dan ia pun membandingkan keadaan dirinya dengan Nijika.

Situasi sosial di atas menunjukkan bahwa Hitori memiliki salah satu karakteristik kecemasan sosial yaitu *Self Esteem, Self Confidence and Feelings of Inferiority* atau harga diri, kepercayaan diri, dan perasaan rendah diri. Kecemasan sosial menjadikan Hitori merasa berbeda dengan Nijika, Hitori berfikir bahwa ia lebih buruk dari orang lain, merasa aneh, sehingga itu akan mempengaruhi harga diri dan kepercayaan diri. Nijika yang modis dan memiliki bau harum selayaknya anak SMA membuat Hitori menjadi minder dan menyebabkan hilangnya kepercayaan diri. Hal ini diperkuat oleh background warna ungu yang melambangkan dari rasa keputusasaan.

Data 4, episode 1 (14:27)



Gambar 4.12 Nijika dan Ryo yang kaget karena skill gitar Hitori

ひとり：演奏聴いたら 2人とも驚くかも。だって ネットだと結構、いやわりと評判いいし。登録者数 3 万人だし。よし やってやる。

にじか：それじゃいくよ！。

にじか：下手だ。

ひとり：(ええ〜っ！。ななな… なんで?)

にじか：あっ ウソウソ。

ひとり：(私 ギターヒーローなのに。登録者 3 万人なのに〜?)

ギタ男：説明しよう！。

ひとり：えっ？。

ギタ男：バンドは 生身の人間と呼吸を合わせることがとっても重要だけど、コミュ症の ひとりはずら合わせられないので、突っ走る演奏をする！ソロ弾きは最強でもバンドになるとミジンコ以下。

Hitori : *Ensō kiitara 2-ri tomo odoroku kamo. Datte nettodato kekkō, iya wari to hyōban īshi. Tōrokushasū 3 man-ridashi. Yoshi yatte yaru.*

Nijika : *Sore ja iku yo!*

Nijika : *Heta da.*

Hitori : (*E e ~ ~!. Nanana...nande?*)

Nijika : *Aaa uso uso.*

Hitori : (*Watashi gitāhīrōnanoni. Tōroku-sha 3 man hito nano ni ~?*)

Gitaman: *Setsumeishiyō!*

Hitori : *ee?*

Gitarman: Bando wa namami no ningen to kokyū o awaseru koto ga tottemo jūyōdakedo, komyu-shō no hitori wa me sura awase rarenainode, tsuppashiru ensō o suru! Soro hiki wa saikyō demo bando ni naru to mijinko ika.

Hitori : Mungkin saja mereka berdua akan terkejut dengan kemampuan bergitar ku. Soalnya aku dapat reaksi yang cukup bagus di internet.

Nijika : Kalau begitu ayo kita mulai.

Nijika : Payah banget.

Hitori : (eeee. Ke..kenapa?)

Nijika : aa bercanda bercanda.

Hitori : (Padahal aku ahli gitar. Aku punya 30.000 pelanggan loh)

Gitar : Biar kujelaskan.

Hitori : eee?

Gitar : Dalam band, sangat penting menyelaraskan dengan pemain lainnya! tapi kareba Hitori memiliki masalah kecemasan sosial dan tidak bisa kontak mata, dia akan cenderung bermain terburu-buru. Hitori mungkin pemain gitar solo yang hebat, akan tetapi saat dia berada dalam sebuah band, dia berada di tingkat paling bawah.

Nijika dan Hitori yang sudah sampai ke tempat konser memutuskan untuk melakukan latihan sebelum tampil pada konser yang sesungguhnya. Hitori bersama Nijika dan satu lagi rekan baru yang bernama Ryou memulai latihan mereka. Hitori yang memiliki 30.000 pelanggan dan mendapat banyak pujian di internet merasa percaya diri dengan kemampuannya bermain gitarnya. Akan tetapi Hitori yang

memiliki kecemasan sosial berakhir dengan penampilan yang kurang memuaskan hingga Nijika menyebutnya payah.

Sebuah situasi sosial yang membuat Hitori harus bermain dalam sebuah band berujung tidak baik. Salah satu karakteristik yang dimiliki oleh Hitori adalah *effect performance* atau efek performa. Hitori yang memiliki gangguan kecemasan sosial akan kesulitan untuk bisa bekerja sama tim. Hal ini sangat sangat mengganggu kedalam performa Hitori, meskipun ia memiliki kemampuan yang sangat hebat dalam bermain gitar, akan tetapi saat dihadapkan dengan situasi sosial kemampuan itu akan berkurang.

Data 5, episode 1 (15:12)



Gambar 4.13 Hitori bersembunyi dalam tong sampah

にじか：ねえ 出てきて、本番 始まっちゃうよ。

ひとり：やっ ややや... やっぱり できません！。

にじか：しょうがないよ即席バンドなんだし。あたしだって そんな うまくないし。

りょう：私は うまい。

にじか：とりあえず こっち向いて！。現実逃避しないで。

ひとり : MCでも全くお役に立てないですし。ア… アハハハ 私の命をもってハラキリショーでも。バ… バンド名くらい覚えて帰ってもらえるはず。

りょう : 大丈夫。ひとりがヤジられたら私がベースでポムッてするから。

Nijika : *Nē dete kite, honban hajimatchau yo.*

Hitori : *Yayya yaya... yappari dekimasen!.*

Nijika : *Shōganai yo sokuseki bandona ndashi. Atashi datte son'na umaku naishi.*

Ryou : *watashi wa umai.*

Nijika : *Toriaezu kotchimuite!. Genjitsu tōhi shinaide.*

Hitori : *MC demo mattaku o yakunitatenaidesushi. A... ahahaha watashi no inochi o motte harakirishō demo. Ba... bando-mei kurai oboete kaette moraeru hazu.*

Ryou : *Daijōbu. Hitori ga yajira retara watashi ga bēsu de pomutte surukara.*

Nijika : Hei, keluarlah. Sebentar lagi konsernya dimulai.

Hitori : aku tidak bisa.

Nijika : Apa boleh buat. Band kita juga baru jadi hari ini. Aku juga tidak semahir itu.

Ryou : Aku sih jago.

Nijika : Pokoknya keluarlah. Tetaplah berada dalam kenyataan

Hitori : Aku juga tidak bisa menjadi pembawa acara. Aku bisa menyembahkan diriku untuk pertunjukan harakiri. Setidaknya mereka akan mengingat nama band kita.

Ryou : Tidak apa-apa. Kalau ada yang mengejekmu, akan ku hajar dengan bass ku.

Hitori yang payah dalam bermain dalam band berfikir untuk berhenti bermain gitar. Hitori sangat memikirkan kegagalannya tersebut akhirnya bersembunyi dalam tong sampah. Meskipun Nijika dan Ryou berusaha menghibur

Hitori, Hitori tetap memikirkan hal itu sebagai masalah yang besar. Hitori bahkan berfikir untuk melakukan pertunjukan harakiri agar band nya bisa terkenal.

Hitori merasakan takut karena kemampuannya yang kurang baik dapat merusak band mereka. Hitori yang terlalu memikirkan masalah, memikirkan apa yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah tentang kemampuan bermain gitarnya tersebut. Hitori hingga berfikir harus melakukan pertunjukan bunuh diri demi keberlangsungan bandnya. Hal yang ditunjukkan Hitori dalam adegan tersebut adalah salah satu karakteristik kecemasan sosial *Dwelling on problems* atau terlalu berkuat pada masalah.



Data 6, episode 1 (20:20)



Gambar 4.14 Hitori bermain gitar dalam kardus

にじか：はじめまして！結束バンドで～す！。今日は みんなも多分知ってる曲を何曲か やるので。聴いてください！。

せいか：なんだあれ？

ひとり：(いつもの実力出せなくて 最悪だけど、バンド組んで誰かと演奏するのって、こんな楽しいんだ！。私 今日 最高に輝いて...ない！。むしろ人生で一番みじめかも！。)

Nijika : *Hajimemashite! Kessoku bando de ~ su!. Kyō wa min'na mo tabun shitteru kyoku o nankyoku ka yaru node. Kiite kudasai!*

Seika : *Nanda are?*

Hitori : *Itsumo no jitsuryoku dasenakute saiakudakedo, bando kunde dare ka to ensō suru no tte, kon'na tanoshī nda!. Watashi kyō saikō ni kagayaite... nai!. Mushiro jinsei de ichiban mijime kamo!*

Nijika : *Perkenalkan! kami Kessoku band!. Malam ini kami mungkin akan memainkan lagu yang kalian tahu, jadi dengarkanlah.*

Seika : *apa itu?*

Hitori : (Aku benci tidak bisa bermain sebaik biasanya, tapi bermain band dengan orang lain sangat menyenangkan. Hari ini aku bersinar seperti bintang.... TIDAK, malahan ini jadi titik terendah dalam hidupku.)

Hitori yang masih takut untuk tampil dalam sebuah konser memutuskan menggunakan kostum kardus bekas atas saran dari teman-temannya. Dengan menggunakan kardus ini membuat Hitori merasa seperti berada dalam rumah dan hal itu membuatnya merasa tenang. Meskipun Hitori masih merasa sedikit takut, berkat dorongan dari Nijika, Hitori berani untuk tampil dalam konser malam itu dengan band mereka.

Hitori merasakan perasaan senang saat tampil bersama teman-temannya. Kendati demikian, ia merasa bahwa ini bukanlah performa terbaik yang bisa ia keluarkan. Tampil dengan kostum kardus membuatnya merasa bahwa ini adalah titik terendah dalam hidupnya dan hal ini membuat performa Hitori menurun drastis. Ini adalah salah satu karakteristik dari kecemasan sosial yaitu *Effect Performance*.

Data 7, episode 1 (21:22)



Gambar 4.15 Hitori menolak ajakan pesta Nijika

にじか：よ～しじゃあ今からぼっちちゃん歓迎会兼 ライブの反省会だ。

ひとり：あっ今日は人と話し過ぎて疲れたので帰ります。

りょう：ごめん眠い。

ひとり：しし…失礼します。

にじか：あっ…ええっ！。結束力 全然ないっ！。

Nijika : *yosh, jā ima kara botchi-chan kangei-kai ken raibu no hansei-kaida.*

Hitori : *Aaa kyō wa hito to hanashi sugite tsukaretanode kaerimasu.*

Ryou : *Gomen nemui.*

Hitroi : *shi shi.... Shitsureishimasu.*

Nijika : *Aaa..... eeeee!! Kessoku-ryoku zenzen nai !.*

Nijika : Baiklah, mari kita adakan pesta penyambutan Bocchi-chan!.

Hitori : Aaa karena hari ini aku sudah banyak berinteraksi dengan orang, jadi aku pulang saja.

Ryou : Aku juga sudah mengantuk.

Hitori : Kalau begitu aku pamit.

Nijika : Aaa...Eeee!! Tidak ada ikatan nya sama sekali.

Pada adegan ini muncul situasi sosial yang diakibatkan oleh Nijika. Keberhasilan konser mereka membuat Nijika ingin membuat pesta sebagai perayaan. Pesta ini juga dimaksud nya untuk penanda sebagai perayaan bergabungnya Hitori (Bocchi) kedalam Kessoku band. Akan tetapi Hitori yang memiliki gangguan kecemasan sosial dengan sigap menolak ajakan Nijika tersebut. Hitori beralasan bahwa ia sudah terlalu banyak berinteraksi dengan orang lain yang membuatnya Lelah dan ingin segera pulang.

Hal yang dilakukan oleh Hitori adalah salah satu karakteristik dari kecemasan sosial yang bernama *subtle kinds of avoidance* atau menghindari hal rumit. Datang ke sebuah pesta merupakan hal rumit bagi seorang penderita gangguan kecemasan sosial, hal ini membuat Hitori enggan datang ke sebuah pesta demi menghindari masalah di masa depan.

Data 8, episode 2 (02:10)



Gambar 4.16 Hitori menunggu anggota band yang lain

ひとり：昨日 虹夏ちゃんから「今後のバンド活動について、みんなで話し合おう！、明日 STARRY 集合ね」家族以外からの LOINE に浮かれてやって来たのはいいものの。こんな芋娘が入ったら、「なんだ？こいつ」的な目で見られるだろうし。前は虹夏ちゃんと一緒にだったから入れたけど。誰か入らないかな。誰かと一緒に入りたい。5分 あと5分たったら絶対入ろう。いや10分。15分、15分たったら絶対。

にじか：何してるんだろう？ぼっ…。

りょう：まって。もうちょっと見てたい。

にじか：鑑賞するの やめたげて。

Hitori : *Kinō Nijika-chan kara `kongo no bando katsudō ni tsuite, min'na de hanashiaou!, Ashita STARRY shūgō ne' Kazoku igai kara no LOINE ni uka rete yattekita no wa īmonono. Kon'na imo musume ga haittara, `na nda? Koitsu'-tekina me de mi rarerudaroushi. Mae wa Nijika-chan to issходatta kara iretakedo. Dare ka hairanai ka na. Dare ka to issho ni hairitai. 5-pun ato 5-pun tattara zettai nyūrō. Iya 10-pun. 15-pun, 15-pun tattara zettai.*

Nijika : *Nanishiterun darou? Bocc..*

Ryou : *Matte. Mou chotto mitetai.*

Nijika : Kanshō suru no yame tagete.

Hitori : Kemarin kata Nijika-chan [mari kita bicarakan masa depan kita sebagai band. Besok ketemuan di Starry ya.] mendapatkan pesan di Loine yang bukan dari keluarga sudah cukup membawaku sejauh ini. Kalau aku main masuk saja orang-orang di dalam akan menatapku seakan [kenapa dia disini?]. Terakhir aku bisa berhasil masuk ke starry karena bersama Nijika-chan. Apa tidak ada orang yang akan masuk?. Aku ingin masuk bersama orang lain. 5 menit, aku akan tunggu 5 menit lagi. Tidak, 10 menit. 15 menit, setelah 15 menit pasti akan masuk.

Nijika : apa yang sedang dia lakukan ya? Bocc..

Ryou : Tunggu, aku ingin melihat dia lebih lama lagi.

Nijika : bisa berhenti menikmatinya?.

Setelah mendapatkan pesan dari Nijika untuk membicarakan masa depan band mereka, Hitori memutuskan untuk datang Kembali ke Starry. Meski berhasil datang sendirian ke Starry, Hitori mengalami masalah lainnya. Hitori tidak berani masuk ke dalam Starry seorang diri. Hal ini disebabkan perasaan takut akan pandangan orang lain jika ia masuk seorang diri kedalam Starry. Hitori mengumpulkan niat selama beberapa menit hingga akhirnya Nijika dan Ryou datang juga ke Starry.

Bagi seorang penderita gangguan kecemasan sosial seperti Hitori, akan sangat menyulitkan untuk masuk ke tempat umum seorang diri tanpa satupun kenalan. Hitori yang memutuskan untuk menunggu teman-temannya pun merupakan salah satu dari karakteristik seorang penderita gangguan kecemasan sosial. Kejadian sosial di atas termasuk kedalam karakteristik Gangguan kecemasan sosial *Subtle Kinds of Avoidance* atau menghindari masalah yang rumit.

Data 9, episode 2 (04:29)



(1)

(2)

Gambar 4.17 Pikiran Hitori tentang dia dan Ryou

にじか：大丈夫 大丈夫。りょうもねそんな友達いないし。

りょう：うん、虹夏だけ。

ひとり：（りょうさんは私と同類なんだ。）

にじか：休みの日は一人で廃墟探索したり、古着屋さん回ったり。

ひとり：（いや違う！、りょうさんは“一人でいるのが好きな人”だ！。コミュ症は一人で服屋入れないし。“ぼっち”と“一人好き”の間には決して埋めることのできない深く大きな溝が！。）

Nijika : *Daijoubu daijoubu. Ryou mo ne sonna tomodachi inai shi.*

Ryou : *Un, Nijika dake.*

Hitori : *(Ryou-san wa watashi to dōruina nda.)*

Nijika : *Yasumi no hi wa hitori de haikyo tansaku shi tari, furugi-ya-san mawattari.*

Hitori : *(Iya chigau!, Ryō-san wa “hitori de iru no ga sukinahito” da!. Komyu-shō wa hitori de fukuya hairenaishi. “Botchi” to “hitori suki” no ma ni wa kesshite umeru koto no dekinai fukaku ōkina mizo ga!.)*

Nijika : Tidak apa-apa, Tidak apa-apa. Ryou pun tidak terlalu banyak memiliki teman.

Ryou : iya, teman ku cuma Nijika.

Hitori : (Ryou ternyata sama sepertiku)

Nijika : Saat libur, Ryou berkeliling kota sendirian, dan mendatangi toko pakaian bekas sendiri.

Hitori : (Tidak bukan. Ryou adalah tipe orang yang suka menyendiri. Orang dengan kecemasan sosial tidak akan masuk ke toko pakaian bekas sendirian. Jarak antara kesepian dan penyendiri terlalu dalam dan luas untuk dilalui.)

Para personil Kesshoku band akhirnya berkumpul untuk membahas tentang kelanjutan band mereka. Berawal dari pembahasan tentang bagaimana mereka menjalani kehidupan sehari-hari di sekolah berakhir membuat Hitori merasa depresi. Hitori menceritakan jika ia memilih sekolah yang tidak ada satupun orang mengenalnya. Hitori tidak ingin ada orang dari masa lalu nya yang mengikutinya. Oleh sebab itu Hitori tidak memiliki satupun teman di sekolah. Nijika yang merasa Hitori merasa depresi mulai menghiburnya dengan mengatakan bahwa Ryou pun tidak memiliki teman.

Meskipun pada awal nya perasaan Hitori membaik, akan tetapi ia menyadari bahwa Ryou bukannya tidak memiliki teman, akan tetapi Ryou adalah tipe orang penyendiri. Hal ini membuat Hitori semakin jatuh dalam pikiran depresi dan frustrasi nya seperti yang bisa dilihat dalam gambar 4.9. Ini adalah salah satu gejala dari kecemasan sosial yaitu *Demoralization and Depression, Frustration and Resenment*.

Data 10, episode (07:45)



(1)



(2)

Gambar 4.18 Hitori panik saat memikirkan harus bekerja paruh waktu

にじか：昨日出たライブはブッキングライブっていうんだけど。バンド側にはライブハウス側から集客を保証するためのチケットノルマが課せられていて。ノルマ以上売れた分はライブハウスとバンド側で分け合うんだけど。ノルマ分集客できない場合、その分自腹で払わないといけないんだ。

りょう：つまり売れるまで、めちゃくちゃお金いる。

ひとり：ざっくりまとめた。

にじか：あたしの友達が結構来てくれたから、チケットはけたんだけど。

りょう：あの出来じゃ 2回目は来ない。

にじか：だよね。りょうは友達いないから集客 当てにできないし。ぼっちちゃん
んは、うん ごめん。大丈夫だから死んだ魚の目 やめて。

ひとり：（イマジナリーフレンドならたくさんいるのにな）。

にじか：というわけで当分ライブのたびに数万円必要だから、ノルマ代 機材代
もろもろ稼ぐためにバイトしよう。

ひとり：はい。バイト！。

にじか：今日イチ 声出たね。

ひとり：（絶対嫌だ、働きたくない 怖い、社会が怖い）。

にじか：ブタさん？

ひとり：お母さんが私の結婚費用に ためてくれててこれでどうか バイトだけは。

にじか：いただかない いただかない！そんな大事なお金 使えないから。

ひとり：うっ あっ でも働きたくない！。

Nijika : *kinou deta raibu wa bukkinguraibu tte iu ndakedo. Bando-gawa ni wa raibuhausu-gawa kara shūkyaku o hoshō suru tame no chiketto noruma ga kase rarete ite. Noruma ijō ureta bun wa raibuhausu to bando-gawa de wakeau ndakedo. Noruma-bun shūkyaku dekinai baai, sono bun jibara de harawanaito ikenai nda.*

Ryou : *Tsumari ureru made, mechakucha okane iru.*

Hitori : *zakkuri matometa.*

Nijika : *Atashi no tomodachi ga kekkō kitekureta kara, chiketto haketa ndakedo.*

Ryou : *Ano deki ja 2-kai-me wa konai.*

Nijika : *Da yo ne. Ryō wa tomodachi inaikara shūkyaku ate ni dekinaiishi. Bocchi-chan wa, un gomen. Daijōbudakara shinda sakana no me yamete.*

Hitori : *(Imajinarī furendo nara takusan iru no ni na).*

Nijika : *To iu wakede tōbun raibu no tabi ni sū man-en hitsuyōdakara, noruma dai kizai dai moromoro kasegu tame ni baitoshiyō.*

Hitori : *Hai. Baito!.*

Nijika : *Kyō ichi-goe deta ne.*

Hitori : *(Zettai iyada, hatarakitakunai kowai, shakai ga kowai).*

Nijika : *Buta-san?*

Hitori : *Okāsan ga watashi no kekkon hiyō ni tamete kure tete kore de dōka baito dake wa.*

Nijika : *Itadakanai itadakanai! Son'na daijina okane tsukaenaikara.*

Hitori : *demo hatarakitakunai! .*

Nijika : Konser yang kita lakukan kemarin adalah konser dengan sistem booking. Suatu tempat meminta minimal kehadiran untuk kuota tiket setiap band. Keuntungan dari kelebihan kuota akan dibagi 2 dengan penyelenggara dan band. Tapi kalau tidak memenuhi kuota, band yang harus membayar sisanya.

Ryou : Artinya, butuh banyak uang sampai kita menjadi terkenal.

Hitori : Benar sekali.

Nijika : Konser kemarin banyak temanku yang datang, jadi kita berhasil memenuhi kuota tiket.

Ryou : Setelah konser itu mereka mungkin tidak akan mau menonton lagi.

Nijika : Iya,ya. Ryou tidak punya teman jadi tidak terlalu bisa membantu. Kalau bocchi-chan, ah maaf. Tidak apa-apa, hentikan tatapan ikan mati tersebut.

Hitori : (kalau teman khayalan aku punya banyak).

Nijika : Oleh karena itu, karena kita butuh puluhan ribu yen untuk konser selanjutnya, mari mencari pekerjaan paruh waktu untuk menutupi kebutuhan kita.

Hitori : baiklah. Kerja !!!.

Nijika : Tiba-tiba suaranya jadi besar.

Hitori : (Tidak mau, aku tidak mau bekerja, seram,sosial seram).

Nijika : celengan babi?

Hitori : Ibuku menabung untuk aku menikah suatu saat nanti, Cuma ini, asalkan jangan bekerja.

Nijika : Tidak tidak, kami tidak bisa menerima uang sepeenting itu.

Hitori : Tapi aku tidak mau bekerja.

Hitori dan kawan-kawan memiliki tantangan baru yang harus dihadapi untuk menjadi sebuah band yang terkenal. Kesshoku band memiliki masalah finansial saat ini. Melaksanakan sebuah konser membutuhkan uang yang sangat banyak karena jika mereka tidak bisa menjual tiket, mereka harus mengganti biaya

sewa tempat mereka mengadakan konser. Hitori yang tidak memiliki satupun teman merasa kebingungan harus menjual tiket kepada siapa. Akhirnya Nijika menyarankan bahwa semua anggota band harus bekerja paruh waktu demi bisa mengumpulkan uang agar band mereka bisa mengadakan konser selanjutnya.

Hitori yang memiliki gangguan kecemasan sosial merasa keberatan. Hitori tak mampu untuk berhadapan dengan orang asing dan ia juga tidak sanggup untuk bekerja paruh waktu. Hitori menyerahkan tabungan yang di miliki oleh ibunya untuk pernikahan Hitori kelak demi menghindari bekerja paruh waktu. Hitori terlalu memikirkan apa yang akan terjadi saat dia melalukan pekerjaan paruh waktu. Hitori berasumsi bahwa ia akan gagal , karena sifat orang lain tidak dapat diprediksi, Hitori takut ketika ia membuat kesalahan dalam pekerjaannya ia akan mendapatkan hukuman sosial atau sampai hukuman mati. Ini adalah salah satu dari karekteristik kecemasan sosial *dwelling on the problems* atau terlalu bekatat pada masalah.

Data 11, episode 2 (11:18)



(1)



(2)

Gambar 4.19 Hitori berendam menggunakan air es dan bermain gitar di depan kipas angin

ひとり：で。。そのバイト初日が明日に迫っていると。もう 30 分は浸かってるし。絶対に風邪ひいたよね？すみません すみませんバイト以外は頑張りますので。

妹　　：お母さ～ん！お姉ちゃん 沈んでる。

ひとり：うおおおお。風邪ひけ風邪ひけ風邪ひけ風邪ひけ風邪ひけ風邪ひけええええ!!!。

ひとり：丈夫な体が憎い。もう こうなったら いっそ仮病を。。 あっ 虹夏ちゃん。

にじか：おはよう！今日はバイト初日だね。不安だろうけどちゃんとフォローするから。一緒に頑張ろう！。

ひとり：バイトをバックレようとしている私にこんな温かい言葉を。

Hitori : *De.. Sono baito shonichi ga ashita ni sematte iru to. Mō 30-bu wa tsukatterushi. Zettai ni kazehīta yo ne? Sumimasen sumimasen baito igai wa ganbarimasu node.*

Imouto : *Okāsan! O nēchan shizun deru.*

Hitori : *U o ~o~o~o. Kaze hike ~ee~e~e~e!!!*

Hitori : *Jōbuna karada ga nikui. Mō kō nattara isso kebyō o. Aaa Nijika-chan.*

Nijika : *Ohayō! Kyō wa baito shonichida ne. Fuan darou kedo chanto forō surukara. Issho ni ganbarou!.*

Hitori : *Baito o bakkure yō to shite iru watashi ni kon'na atatakai kotoba o.*

Hitori : Jadi besok adalah hari pertamaku bekerja. Aku sudah berendam selama 30 menit. Sudah pasti masuk angin kan. Maaf, maaf aku akan bekerja keras kecuali bekerja paruh waktu.

Adik : Ibu, Kakak tenggelam!.

Hitori : Masuk angin! Masuk angin! Masuk angin! Masuk angin.

Hitori : Terkutuklah tubuh sehatku. Kalau sudah begini , aku cuma bisa pura pura sakit. Aaa Nijika-chan.

Nijika : Selamat pagi! Hari ini adalah hari pertama mu bekerja. Aku tahu kamu gugup, tapi cobalah untuk santai. Mari berusaha bersama.

Hitori : Nijika baik banget sama aku yang mau kabur ini.

Pada adegan di atas diceritakan bahwa besok adalah hari dimana Hitori harus bekerja paruh waktu demi bisa menggelar konser selanjutnya. Hitori yang tidak mau bekerja paruh waktu memutuskan untuk merendam dirinya sendiri kedalam air es dengan tujuan agar keesokan hari nya ia akan jatuh sakit. Selain

merendam tubuh nya kedalam air es, Hitori juga mencoba bermain gitar di depan kipas angin sambil menyanyikan lagu masuk angin. Meskipun Hitori sudah menggunakan kedua cara tersebut, di hari berikutnya Hitori sama sekali tidak merasakan sakit dan dia pun mengutuk tubuh sehat nya.

Kemudian berdasarkan situasi diatas dimana Hitori yang ingin menghindari pekerjaan paruh waktu bisa menjadi salah satu dari karakteristik seorang pengidap kecemasan sosial. Merendam diri nya dan bermain gitar di depan kipas angin merupakan cara Hitori untuk menghindari situasi sosial dan ini bisa disebut dengan *subtle kinds of avoidance* atau menghindari hal yang rumit.

Data 12, episode 2 (12:42)



(1)



(2)

Gambar 4.20 Hitori yang panik saat di tegur oleh Staff

ひとり：（着いちゃった。ぼっち頑張れぼっち頑張れ。）

せいか：チケットの販売は5時からですよ。まだ準備中なんです。

ひとり：（スタッフさん？あっ 怪しまれてる。誤解を解かないと！）。あつ
一旦 おちおちおち…おち… 落ち着いててて。

せいか：そっちが落ち着け。新しいバイトの子か。なら 最初から そう言いなよ。

ひとり：すみません。

せいか：あたし ここの店長だからよろしく。

ひとり：よ… よろしくお願ひします。（店長さん ちょっと怖い。苦手なタイプ。
虹夏ちゃん 早く来て。）。

Hitori : (*Tsui chatta. Botchi ganbare botchi ganbare.*)

Seika : *Chiketto no hanbai wa 5-ji karadesu yo. Mada junbi-chūnande.*

Hitori : (*sutaffusan? Ayashima re teru. Gokai o tokanaito!.*) *Ittan ochiochi ochi... ochi... ochitsui tete tete.*

Seika : *Sotchi ga ochitsuke. Atarashī baito no ko ka. Nara saisho kara sō ii na yo.*

Hitori : *Sumimasen.*

Seika : *Atashi koko no Tenchōdakara yoroshiku.*

Hitori : *Yo...yoroshiku. (Tenchō-san chotto kowai. Nigatena taipu. Nijika-chan hayaku kite.).*

Hitori : (Aku sampai. Bocchi, berjuanglah.)

Seika : Tiket belum dijual sampai pukul 5 sore. Kami masih bersiap siap.

Hitori : (Pekerja disini? Aku dicurigai. Aku harus menjelaskannya.) te te te tenanglah.

Seika : Kamu yang harus tenang. Ah jadi kamu pekerja paruh waktu yang baru. Kalau begitu harus nya bilang dari awal.

Hitori : maaf.

Seika : aku manajer disini jadi salam kenal.

Hitori : Mohon bantuannya. (manajer agak menyeramkan. Tipe orang yang tak bisa kutangani.)

Setelah Hitori meyakinkan diri untuk menjalani pekerjaan paruh waktu, ia pun berangkat ketempat dimana dia akan melakukan konser selanjutnya sekaligus tempat ia melakukan pekerjaan paruh waktu yang Bernama Starry. Ketika Hitori sampai di depan Starry, dia menyemangati diri nya sendiri agar berani untuk masuk kedalam Starry seorang diri. Disaat Hitori akan masuk, datanglah seorang staff yang mengajak Hitori berbicara. Hitori yang panik Ketika diajak bicara oleh staff langsung berfikir bahwa ia dicurigai oleh staff dan Hitori merasa harus menjelaskan agar tidak terjadi kesalahpahaman. Hitori terbata-bata dalam menjelaskan apa yang dia lakukan di starry.

Situasi sosial di atas membuat Hitori sangat panik dan ketakutan. Dalam keadaan tersebut Hitori menunjukkan 2 karakteristik kecemasan sosial. Karakteristik yang pertama adalah dimana Hitori berfikir bahwa ia dicurigai oleh staff yang

disebut *dwelling on the problems* atau berkuat pada masalah. Hal ini terjadi karna dia takut akan perilaku orang lain yang tidak bisa ditebak. Karakteristik yang kedua adalah seperti yang di tunjukan oleh gambar (2) dimana Hitori melakukan perilaku aman atau *Safety Behaviours* dengan tidak melakukan kontak mata. *Background* warna yang ditunjukan pada gambar (1) juga melambangkan bahwa Hitori sedang merasa sangat takut karena warna gelap melambangkan rasa takut.

Data 13, episode 2 (16:38)



(1)



(2)

Gambar 4.21 Hitori melayani pelanggan sebagai penjual minuman

にじか : あっ いつの間にかお客さん入ってきたね。ぼっちちゃん 今から忙しくなるよ。

ひとり : (えっ? いきなり接客開始? なんて言えばいいの? 「本日は お日柄も良くご来店いただき」って違う!。せめて1回 予行練習を。。。ちょ… 待って 待って!。)

にじか : 終了しちゃった!。

客1 : すみません コーラください。

にじか : は~い ぼっちちゃん コーラ。

ひとり : あっ はい。

客2 : 私 ジンジャーエール。

ひとり : あっ はい。

にじか : ぼっちちゃん。お客さんに失礼でしょ!。

ひとり : こここ… 心の準備が!。

Nijika : *Aaa. Itsunomanika ogyakusan haitte kita ne. Bocchi-chan ima kara isogashiku naru yo.*

Hitori : *(Ee? Ikinari sekkyaku kaishi? Nante ieba ī no? 'Honjitsu wa o higara mo yoku go raiten itadaki' tte chigau!. Semete 1-kai yokō renshū o... Cho... matte matte!.)*

Nijika : *Shūryō shi chatta.*

Kyaku : *Sumimasen kōra kudasai.*

Nijika : *Hai. Bocchi-chan kōra.*

Hitori : *Aaa hai.*

Kyaku : *Watashi jinjāeru.*

Hitori : *Aaa hai.*

Nijika : *Bocchi-chan. Ogyakusan ni shitsureidesho!.*

Nijika : *Aaa. Pelanggan sudah berdatangan. Bocchi-chan kita akan jadi sibuk loh.*

Hitori : (Eee? Tiba-tiba sudah ada pelanggan? Bagaimana cara aku bilang nya? “terima kasih atas dukunganmu” Bukan itu!. Setidak nya beri aku contoh sekali. Ti-tidak. Tunggu dulu,tunggu.)

Nijika : Langsung tutup!.

Kyaku : Permisi, tolong satu cola.

Nijika : Baik. Bocchi-chan, cola.

Hitori : Aaa hai.

Kyaku : Aku minuman jahe.

Hitori : Aaa hai.

Nijika : Bocchi-chan, tidak sopan begitu kepada pelanggan!.

Pada adegan di atas terlihat bahwa ini adalah hari pertama Hitori bekerja paruh waktu. Ketika Hitori bersama Nijika sedang mengobrol, tiba-tiba Nijika menyadari bahwa banyak pelanggan yang sudah datang ke Starry. Nijika memberitahu Hitori bahwa hari ini akan menjadi hari yang sibuk karena banyak nya pengunjung yang datang. Berbanding terbalik dengan Nijika yang terlihat bersemangat, Hitori malah menjadi panik dan merasakan takut yang luar biasa. Hitori tidak tau harus apa pada pelanggan, dia pun tidak tau bagaimana cara bicara dengan pelanggan. Dalam keadaan panik, Hitori pun langsung menutup kedai tempat mereka berjualan yang membuat Nijika kaget seperti pada gambar (1). Pelanggan pun satu persatu datang untuk membeli minuman di kedai Hitori dan Nijika. Meskipun Hitori dapat membuat pesanan pelanggan dengan tepat, akan tetapi Hitori menunjukkan sifat yang tidak sopan. Hitori melayani pelanggan dari bawah meja yang membuat Nijika marah.

Situasi sosial yang terjadi pada adegan di atas merupakan karakteristik kecemasan sosial *Effect Performance* atau efek performa. Sebenarnya Hitori bisa

saja melayani pelanggan dengan normal, akan tetapi ketakutannya akan situasi sosial membuatnya tidak maksimal dalam melayani pelanggan dan berakhir dengan melayani dari bawah meja.

Data 14, episode 3 (01:17)



Gambar 4.22 Hitori ingin ikut mengobrol dengan teman sekelas

女子1 : サブスク 解禁されたねバックウインプズ。

女子2 : 昨日から聴き過ぎて聴いてなくても曲聞こえるもんね。

女子1 : え〜? ヤバッ。

ひとり : (ソドの話!)。

女子1 : ごとうさん どうした?。

女子2 : 後藤さん話しかけてくるなんて珍しい。

ひとり : (いつも話しかけてもらう前提だったから話の振り方が。) えっ ああ
…忘れました。

女子 : この一瞬で?

Joshi 1 : *Sabusuku kaikin sa reta ne bakkuuinpuzu .*

Joshi 2 : *Kinō kara kiki sugite kii tenakute mo -kyoku kikoeru mon ne.*

Joshi 1 : *Eeee? Yabe.*

Hitori : *(Bando no hanashi!).*

Joshi 1 : *Gotou-san doushita?*

Joshi 2 : *Gotou-san hanashi kakete kurerun re mezurashii.*

Hitori : *(Itsumo hanashikakete morau zenteidattakara hanashi no furikata ga.) aa... wasuremashita.*

Joshi : *Kono isshun de?*

Joshi 1 : Bakwimps sekarang sudah ada di layanan musik daring ya.

Joshi 2 : Dari kemarin aku dengerin terus, sampai tengiang-ngiang di kepala.

Joshi 1 : Eh? Gawat.

Hitori : *(Obrolan band!)*

Joshi 1 : Gotou-san ada apa?

Joshi 2 : Jarang banget Gotou-san berbicara.

Hitori : *(Aku selalu beranggapan kalau orang lain duluan yang mengajakku bicara, jadi aku tidak tahu cara berbicara duluan.) aaaa ... aku lupa.*

Joshi : Sesingkat ini?

Ketika pada situasi di atas tersebut menggambarkan 2 siswi yang sedang membicarakan tentang sebuah band. Hitori yang mendengar obrolan kedua siswi tersebut, secara reflek menggebrak meja dan ingin mengikuti obrolan tersebut. Hal tersebut membuat kedua siswi itu kaget. Merekapun bertanya apa yang terjadi kepada Hitori. Hitori yang diajak berbicara merasakan sangat kebingungan karena dia tidak pernah membuka obrolan dengan orang lain. Hitori pun akhirnya memutuskan untuk menghentikan obrolan dengan mengatakan bahwa ia lupa ingin berbicara apa demi menghindari percakapan.

Hitori yang sejatinya adalah gitaris sebuah band merasa bahwa ia bisa ikut mengobrol dengan siswi lainnya. Meskipun demikian, kecemasan sosial membuat Hitori tidak bisa untuk melakukan percakapan tersebut. Akhirnya Hitori menghindari untuk tidak bergabung kedalam obrolan tersebut. Hal ini sesuai dengan teori karakteristik kecemasan sosial *safety behaviours* atau perilaku aman dimana Hitori mencoba tidak mengatakan apapun yang dapat menimbulkan kontroversi atau membicarakan hal yang mengarah ke arah pribadi diri dari Hitori tersebut.

Data 15, episode 3 (05:15)



Gambar 4.23 Hitori terbata-bata saat berbicara dengan Kita Ikuyo.

ひとり：（頑張って教室まで来たはいいものの、まだ心の準備が。）

きた：2組の後藤さんだよね？

ひとり：（えっ 私の名前知っ…）

きた：ねえ 誰かに用事でもあるの？。

ひとり : (言うんだひとり! バンドのギターボーカルを探していてうちのバンドに興味ないですか)。バ! ギ! ポ!。

きた : (突然のヒューマンビートボックス!) ぶんつく ぱーつくつくつく ぱーつく...

ひとり : す... すみませ〜ん!。

きた : あっちょっと!

Hitori : (*Ganbatte kyōshitsu made kita wa ī mono no , mada kokoronojunbi ga.*)

Kita : *2-Kumi no Gotō-san dayone?*

Hitori : (*watashi no namae shi...*)

Kita : *Nē dareka ni yōjide mo aru no?.*

Hitori : (*Iu nda hitori! Bando no gitābōkaru o sagashite ite uchi no bando ni kyōmi naidesu ka.*) *Ba!Gi!Po.*

Kita : (*Totsuzen no hyūmanbītobokkusu!*) *Bun tsuku pa~tsuku tsuku tsuku pa~tsuku.*

Hitori : *Su... summimasen!*

Kita : *Aaa chotto!*

Hitori : (aku memberanikan diri untuk datang ke kelasnya, tetapi mental ku belum siap.)

Kita : kamu Gotoh-san dari kelas 2, kan?

Hitori : (Dia tahu namaku)

Kita : Hei, apa kamu sedang mencari seseorang?

Hitori : (Ayo katakan Hitori! Band ku sedang mencari gitaris sekaligus vokalis, kamu tertarik?) *Ba! Gi! Po!*

Kita : (Tiba-tiba jadi beatbox) *Bun tsuku pa~tsuku tsuku tsuku pa~tsuku.*

Hitori : Ma... maaf.

Kita : Aah tunggu.

Situasi di atas menceritakan saat Hitori ingin mengajak Kita Ikuyo untuk bergabung kedalam band miliknya. Ia membuntuti Kita hingga ke depan kelasnya, meskipun Hitori sudah berada di depan kelas Kita, Ia tetap tidak berani untuk memulai percakapan karena hatinya belum siap. Kita yang menyadari sedari awal kehadiran Hitori, memutuskan untuk mengajak Hitori mengobrol. Hitori hanya diam dan berbicara dalam hati menyemangati dirinya sendiri agar bisa mengajak Kita bergabung dalam bandnya. Bukannya mengajak Kita untuk bergabung kedalam band, Hitori justru terbata-bata saat bicara dan Kita menganggap bahwa Hitori melakukan Beatbox. Hal ini membuat Hitori berlari menjauh agar ia merasa aman.

Perilaku yang dilakukan oleh Hitori merupakan salah satu karakteristik kecemasan sosial *Subtle kinds of avoidance* atau menghindari hal rumit. Saat Hitori merasa panik dan cemas yang disebabkan oleh cara bicaranya yang aneh, Hitori memutuskan untuk lari dari tempat tersebut untuk menghindari Kita.

Data 16, episode 3 (05:56)



Gambar 4.24 Hitori Depresi karna memermalukan diri sendiri

ひとり：（一日で2つも黒歴史を更新してしまった。聴いてください、新曲“ダブル黒歴史ぼっち弾き語り。憂鬱な日々増えていくトラウマ、いらぬ私の負の遺産。思い出してはひっそり泣いてる。暗い私の歴史。いつか笑い飛ばせたらいいのにな。）忘れたい。

Hitori : (*ichi nichi de 2tsu mo kokurekishi o kōshin shite shimatta. Kiite kudasai, shinkyoku “daburu kokurekishi botchi hikigatari. Yūutsuna hibi fuete iku torauma, iranai watashi no fu no isan. Omoidashite wa hissori nai teru. Kurai watashi no rekishi. Itsuka waraitobasetara īnoni na.) wasuretai.*

Hitori : (Kali kedua aku mempermalukan diriku sendiri dalam satu hari. Dengarkanlah, lagu baruku, sejarah gelap ganda bocchi. Hari-hari suram, trauma baru. Aku mau membuang semua kenangan buruk ini. Kenangan itu selalu membuatku meneteskan air mata. Sejarah gelapku. Kuharap suatu hari nanti aku bisa menertawakannya.) ingin sekali kulupakan.

Adegan di atas menceritakan kejadian setelah Hitori lari dari Kita karena malu tidak bisa berbicara selayaknya manusia normal. Hitori merasakan depresi yang luar biasa setelah kejadian tersebut. Dia pun menyanyikan sebuah lagu tentang apa yang dia rasakan. Lagu yang sangat suram dan penuh dengan keputusasaan.

Situasi sosial dimana Hitori lari dari Kita-san membuatnya merasakan depresi yang luar biasa. Depresi adalah salah satu ciri-ciri dari seorang pengidap kecemasan sosial. Sesuai dengan teori, *Demoralization and Depression, Frustration and Resentment* atau penurunan moral, depresi, frustrasi, dan kebencian. Kecemasan sosial milik Hitori membuat dia merasa frustrasi dan depresi terhadap kepribadiannya sendiri yang membuatnya menjadi putus asa. Background hitam pada adegan diatas juga hal yang memperkuat bahwa hitori merasa sangat depresi dan suram.

Data 17, episode 3 (11:53)



Gambar 4.25 Hitori merasa depresi atas pencapaian orang lain

せいか：あいつ 臨時なのに使えるなあ。

にじか：ホント！きたちゃん 手際いいね。

ひとり：（確かに）

りょう：惰眠をむさぼる時間までできてしまった。

せいか：時給から引いとくな。

PA : きたさんいいにおいしますね。

きた : ありがとうございます。

ひとり：（わ… 私の名前呼ばれたことないのに！）

にじか：きたちゃん 愛想いいし受付も覚えてみる？教えるね。

ひとり：（私の任されていない仕事まで？）

きた : ドリンク代 500 円です。今日は どのバンドを見に来られましたか？フライヤーも よかったら どうぞ。

にじか：喜多ちゃん うまいねえ。

きた : 私、人と関わるの大好きなんです。

にじか : いつも受付は リョウなんだけど目が死んでて困るんだよね。無表情 怖くない？

きた : リョウ先輩はあの顔がいいんですよ。

りょう : ぼっち そんな所で何してる？

ひとり : アイデンティティの喪失中です。では 聴いてください、その日入った新人より使えないダメバイトのエレジー。

Seika : *Aitsu rinjina no ni tsukaeru nā .*

Nijika : *Honto! Kita-chan tegiwa ī ne.*

Hitori : *(Tashikani)*

Ryou : *Damin o musaboru jikan made dekite shimatta.*

Seika : *Jikyū kara hii tokuna .*

PA : *Kita-san ī nioi shimasu ne .*

Kita : *Arigatou gozaimasu.*

Hitori : *(wa.. watashi no namae yobareta koto nai noni!)*

Nijika : *Kita-chan aiso īshi uketsuke mo oboete miru? Oshieru ne.*

Hitori : *(Watashi no makasa rete inai shigoto made?)*

Kita : *Dorinku dai 500-endesu . Kyō wa dono bando o mi ni ko raremashita ka? Furaiyā mo yokattara dōzo .*

Nijika : *Kita-chan umaine.*

Kita : *Watashi, Hito to kakawaru no daisukina ndesu.*

Nijika : *Itsumo uketsuke wa Ryōna ndakedo -me ga shin dete komaru nda yo ne. Muhyōjō kowakunai?*

Kita : *Ryou senpai wa ano kao ga ī ndesu yo .*

Ryou : *Botchi son'na tokoro de nanishiteru?*

Hitori : *Aidentiti no sōshitsu-chūdesu .De wa kiite kudasai , sonohi haitta shinjin yori tsukaenai dame baito no erejī.*

Seika : *Dia kepakai banget ya.*

Nijika : Benar! Kita-chan pandai melakukan apapun ya.

Hitori : (Tashikani)

Ryou : Dia memberiku waktu lebih lama untuk bermalasa-malasan.

Seika : Gajimu nanti kubagi ya.

PA : Kamu harum sekali ya Kita-san.

Kita : Terima kasih.

Hitori : (Padahal namaku belum pernah disebutnya!)

Nijika : Kita-chan sangat ramah, mau coba jadi resepsionis? Nanti kuajari.

Kita : Minuman harga nya 500 yen. Band apa yang mau kamu tonton hari ini? Silahkan terima lembaran ini juga.

Nijika : Kita-chan hebat ya.

Kita : Aku suka berinteraksi dengan orang-orang.

Nijika : Bagian resepsionis biasanya Ryou, tapi karena matanya seperti ikan mati jadi agak merepotkan. Bukankah wajahnya menakutkan?

Kita : Ryou senpai sudah bagus apa adanya kok.

Ryou : Bocchi, apa yang kamu lakukan disitu?

Hitori : Aku sedang kehilangan identitasku. Kalau begitu tolong dengarkanlah. Lagu dari pekerja paruh waktu yang kalah pamor dari pendatang baru.

Adegan di atas menceritakan ketika Hitori berhasil membawa Kita untuk datang ke tempat Hitori biasa melakukan konser dan bekerja paruh waktu. Pada awalnya Kita dengan senang hati mengikuti Hitori menuju tempat kerja paruh waktunya. Setelah mengetahui tujuan mereka akan pergi, Kita tiba-tiba menjadi ragu dan hamper tidak ingin pergi menuju tempat tersebut. Hal itu disebabkan karena tempat Hitori bekerja paruh waktu adalah tempat Kita bermain band dulu. Saat Kita akan pergi, mereka bertemu Nijika dan Ryou yang membuat Kita diam membatu. Nijika dan Ryou adalah teman satu band Kita dulu. Pada akhirnya Kita tetap memilih pergi menuju tempat Hitori bekerja paruh waktu dan meluruskan

kesalahpahaman mengapa Kita dulu memilih lari dari band. Setelah meluruskan kesalahpahaman, Kita akhirnya ikut bekerja dengan Hitori.

Kita yang baru bergabung dengan Hitori dan kawan-kawan ternyata memiliki banyak sekali kelebihan. Mulai dari pandai membersihkan tempat kerjanya hingga ahli untuk menjadi resepsionis. Hal ini berbanding terbalik dengan Hitori yang hampir tidak bisa melakukan hal itu karena gangguan kecemasan sosialnya. Hal ini sangat membuat Hitori depresi dan juga merasakan iri yang sangat luar biasa. Merasakan iri dan benci kepada pencapaian orang lain yang dirasakan oleh Hitori juga merupakan salah satu karakteristik dari gangguan kecemasan sosial yaitu *Demoralization and Depression, Frustration and Resentment* atau penurunan moral, depresi, frustrasi, dan kebencian.

Data 18, episode 3 (13:16)



Gambar 4.26 Hitori mengajarkan Kita cara membuat minuman

にじか：ぼっちちゃん、喜多ちゃんにドリンク教えたげてよ。

ひとり : はっ はい!。(名誉挽回のチャンス! あっ 無理、見られてると緊張する。)

きた : 大丈夫? 大体 分かったから後藤さん もう休んでて。

ひとり : イキってすみません。

きた : よかった 大事にならなくて。

ひとり : ありがとうございます。

Nijika : *Bocchi-chan, Kita-chan ni dorinku oshietageteyo.*

Hitori : *Ha..hai!. (Meiyo bankai no chansu!Aaa muri. Mirareteruto kinchou suru.).*

Kita : *Daijoubu? Daitai wakattakara Gotō-san mō yasun dete.*

Hitori : *Ikitte sumimasen.*

Kita : *Yokatta daiji ni naranakute.*

Hitori : *Arigatou gozaimasu.*

Nijika : Bocchi-chan, Bisa tolong ajari Kita-chan cara membuat minuman?

Hitori : Ah baiklah. (ini kesempatanku untuk mengembalikan nama baikku!. Mu-mustahil, kalo sambal dilihati aku menjadi sangat gugup.).

Kita : apakah kamu baik-baik saja? Kurang lebih aku mengerti dasarnya, jadi Gotou-san bisa istirahat dulu.

Hitori : Maafkan tentang kecerobohanku.

Kita : Syukurlah tidak terluka.

Hitori : Terima kasih.

Nijika menyuruh Hitori untuk membantu mengajarkan Kita tentang cara membuat minuman. Hitori yang masih merasa depresi karena Kita yang bisa segalanya merasa bahwa ini adalah kesempatan besar baginya untuk mengembalikan nama baiknya dan agar ia bisa terlihat seperti senpai yang berguna. Akan tetapi Hitori yang memiliki gangguan kecemasan sosial merasa sangat gugup

saat Kita memperhatikan Hitori membuat minuman. Hal ini menyebabkan Hitori menumpahkan minuman yang sedang dibuatnya karena kegugupan yang luar biasa.

Situasi sosial yang digambarkan diatas merupakan salah satu karakteristik pengidap gangguan kecemasan sosial *effect performance*. Hitori yang seharusnya mampu untuk mengajarkan Kita untuk membuat minuman malah mempermalukan dirinya sendiri karena menumpahkan minumannya. Hitori yang menjadi gugup karena ditatap oleh Kita membuat performanya turun drastis yang mengakibatkan kegagalan.

Data 19, episode 4 (08:23)



Gambar 4.27 Hitori berlutut meminta maaf karena takut dimarahi

ひとり : ゆゆゆ… 許してください！。

きた : 後藤さん？

にじか : え..なにになにどうした？

ひとり : 調子に乗ったくせに全然 歌詞書き上げてこない私を呼び出してつるし上げる会では？

にじか : そんな外道なことしないよ。

Hitori : *Yuyuyu... yurushite kudasai!*

Kita : *Gotou-san?*

Nijika : *Ee? Naninani doushita?*

Hitori : *Chōshi ni notta kuse ni zenzen kashi kakiagete konai watashi o yobidashite tsurushiageru kaide wa?*

Nijika : *Son'na gedōna koto shinai yo.*

Hitori : Ma-ma-maafkan aku!

Kita : Gotou-san?

Nijika : Eh? Apa? Ada apa?

Hitori : Kalian akan memarahi aku karena lirik nya belum siap walaupun aku sudah banyak bicara diawal.

Nijika : Kami bukan tipe orang yang seperti itu.

Situasi sosial di atas menceritakan Ketika Hitori sangat merasa bersalah karena dia belum menuntaskan kewajibannya untuk membuat lirik lagu untuk bandnya. Alasan Hitori belum menyelesaikan liriknya adalah karena dia terlalu ragu dalam genre dan pemilihan kata yang akan dia pakai untuk lagunya. Hitori takut orang yang mendengarkan lagu yang dia ciptakan akan terjerumus lebih dalam kedalam depresi. Hal ini yang membuat Hitori tak dapat menyelesaikan lirik lagu.

Hitori yang terlalu memikirkan apa yang akan dilakukan orang lain terhadapnya yang disebabkan oleh terlambatnya Hitori dalam menulis lirik adalah salah satu contoh dari karakteristik gangguan kecemasan sosial. Gangguan kecemasan sosial dimana dia terlalu memikirkan apa akibat yang akan dia terima

dari anggota band yang lain karena pada dasarnya sifat manusia tidak dapat diprediksi adalah *Dwelling on the problems*.

Data 20, episode 5 (01:10)



Gambar 4.28 Hitori memberikan gitarnya untuk dijual

にじか：それにミュージックビデオの撮影とかするのも結構 お金かかるんだよ。

きた　：じゃあ夏休みは別のバイトも増やさないとですね。

にじか　：だね、みんなで海の家とかでバイトしちゃう？

きた　：いいですね海！

ひとり　：（海？）

きた　　：遊園地でバイトとかもいいですよ。

にじか　：それ楽しそう！

ひとり　：（ああだめだ。やっぱり未成年には貸してくれない。いやもっと闇に潜ればもしかしたら。肝臓売りに行かなきゃ。）

りょう　：ぼっち。

ひとり : ギターを担保にすれば借りれるはずなのでバイト増やすのだけは。海とか遊園地だけはどうか 何とぞ。

Nijika : *Sore ni myūjikkubideo no satsuei toka suru no mo kekkō okane kakaru nda yo.*

Kita : *Jā natsuyasumi wa betsu no baito mo fuyasanaitodesu ne.*

Nijika : *Da ne, min'nade uminoya toka de baito shi chau?*

Kita : *iidesune umi!*

Hitori : *(Umi?)*

Kita : *Yuenchi de baito toka mo īdesu yo ne.*

Nijika : *Sore tanoshi-sō!*

Hitori : *(A ā dameda. Yappari miseinen ni wa kashite kurenai. Iya motto yami ni mogureba moshika shitara. Kanzō uri ni ikanakya).*

Ryou : *Bocchi.*

Hitori : *Gitā o tanpo ni sureba kari reru hazunanode baito fuyasu no dake wa. Umi toka yuenchi dake wa dō ka nanitozo.*

Nijika : Merekam music video dan berbagai hal lainnya pasti butuh banyak uang.

Kita : Kalau begitu kita hanya perlu mencari pekerjaan paruh waktu saat liburan musim panas.

Nijika : Benar. Mungkin kita bisa bekerja dirumah pantai?

Kita : Pantai bagus juga ya.

Hitori : (Pantai?)

Kita : bekerja paruh waktu di taman bermain boleh juga.

Nijika : kelihatannya menyenangkan.

Hitori : (percuma sudah. Lagipula mereka tidak akan meminjamkan uang kepada anak dibawah umur. Mungkin jika aku menyelam lebih dalam ke web gilap aku bisa menjual hati ku.)

Ryou : *Bocchi.*

Hitori : Kalau aku menggadaikan gitarku pasti bisa dapat uang, apa saja asal jangan bekerja lagi. Tolong jangan buat aku bekerja di pantai atau taman bermain.

Adegan diatas menceritakan dimana Kessoku band membutuhkan banyak uang. Kita yang sedang mengobrol dengan Nijika, memberikan saran agar mereka melakukan kerja paruh waktu di pantai atau di taman bermain. Hal ini membuat Hitori merasa trauma karena dia tidak mau lagi bekerja paruh waktu. Hitori yang tidak mau bekerja paruh waktu, mencari cara lain agar dia bisa mendapatkan uang. Hitori menyelam kedalam web internet gelap dan ingin menjual Hatinya demi mendapatkan uang.

Situasi sosial dimana Hitori ingin menghindari bekerja paruh waktu dengan ingin menjual hatinya termasuk kedalam karakteristik gangguan kecemasan sosial. Hal ini termasuk kedalam karakteristik menghindari situasi sosial dan ini bisa disebut dengan *subtle kinds of avoidance* atau menghindari hal yang rumit.

B. Interpretasi Hasil Penelitian

Berikut adalah hal-hal yang bisa peneliti dapatkan dari proses Analisa data-data yang sudah dijabarkan sebelumnya.

1. Tokoh dan Penokohan

Tabel 4.2 Tokoh dan Penokohan

No	Tokoh	Unsur Intrinsik Tokoh	Teknik Penokohan	Sumber Data
1	Hitori Gotou	Tokoh Utama	Teknik Tingkah laku	Episode 1
2	Nijika Ichiji	Tokoh Utama	Teknik Cakapan	Episode 1

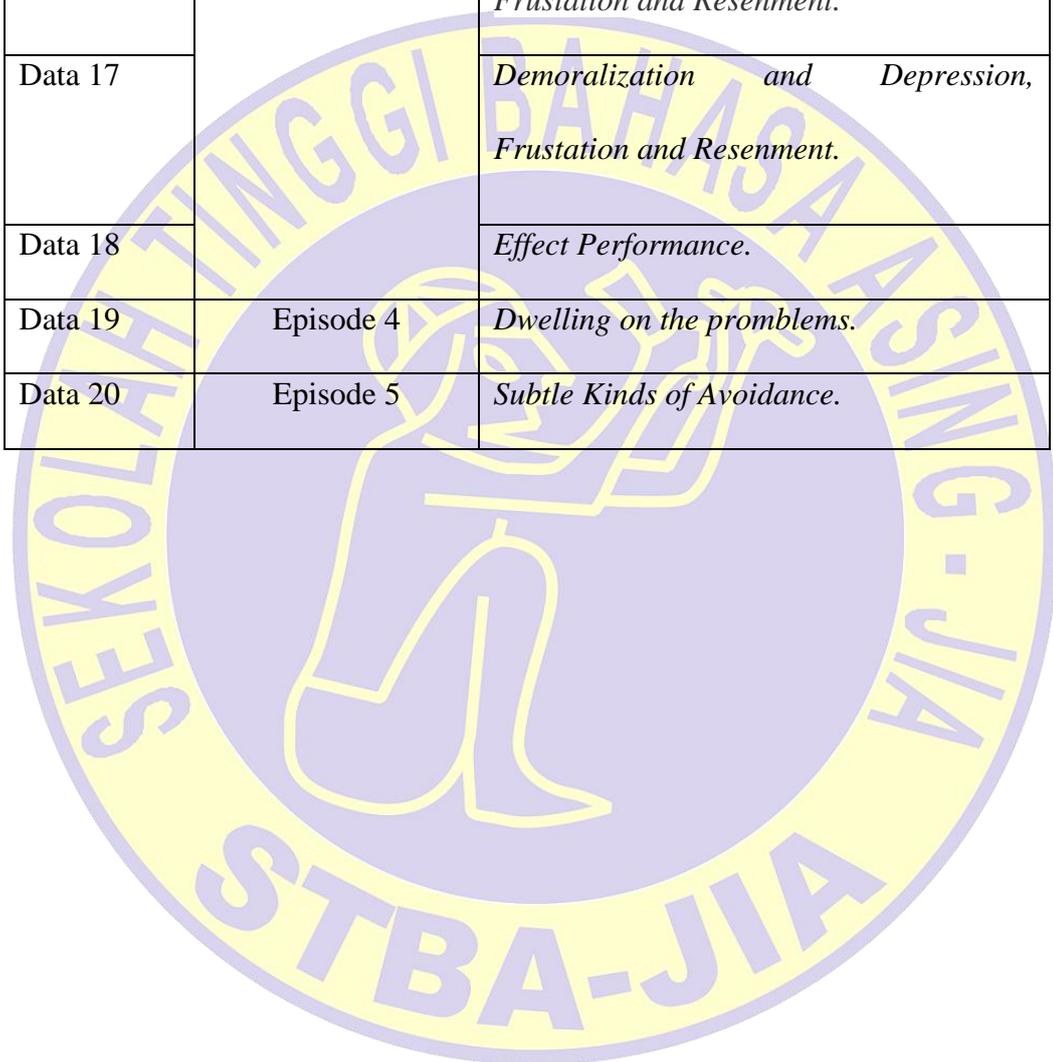
3	Yamada Ryou	Tokoh Utama	Teknik Tingkah laku	Episode 1
4	Ikuyo Kita	Tokoh Utama	Teknik Tingkah laku	Episode 1

2. Social Anxiety Disorder

Tabel 4.3 Social Anxiety Disorder

Data	Episode	Karakteristik Social Anxiety Disorder
Data 1	Episode 1	<i>Self Esteem, Self Confidence and Feelings of Inferiority.</i>
Data 2		<i>Safety Behaviour.</i>
Data 3		<i>Self Esteem, Self Confidence and Feelings of Inferiority</i>
Data 4		<i>Effect Performance.</i>
Data 5		<i>Dwelling on problems.</i>
Data 6		<i>Effect Performance.</i>
Data 7		<i>Subtle Kinds of Avoidance.</i>
Data 8	Episode 2	<i>Subtle Kinds of Avoidance.</i>
Data 9		<i>Demoralization and Depression, Frustration and Resenment.</i>
Data 10		<i>Dwelling on the Problems.</i>
Data 11		<i>Subtle Kinds of Avoidance.</i>
Data 12		<i>Safety Behaviours.</i>

Data 13		<i>Effect Performance.</i>
Data 14		<i>Safety Behaviours.</i>
Data 15	Episode 3	<i>Subtle kinds of Avoidance.</i>
Data 16		<i>Demoralization and Depression, Frustration and Resenment.</i>
Data 17		<i>Demoralization and Depression, Frustration and Resenment.</i>
Data 18		<i>Effect Performance.</i>
Data 19		Episode 4
Data 20	Episode 5	<i>Subtle Kinds of Avoidance.</i>



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai bagian akhir dari skripsi ini maka peneliti akan memberikan kesimpulan dari pembahasan-pembahasan bab terdahulu dan saran untuk penelitian selanjutnya.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tokoh dan penokohan beserta *Social Anxiety Disorder* Hitori Gotou yang terdapat dalam anime Bocchi The Rock! adalah sebagai berikut.

Penokohan dalam anime Bocchi The Rock! adalah Hitori Gotou, Yamada Ryou dan Ikuyo Kita adalah tokoh utama yang digambarkan melalui teknik tingkah laku, Nijika Ichiji adalah tokoh utama yang digambarkan melalui teknik cakapan.

Gambaran kecemasan sosial yang dialami oleh Hitori Gotou dengan menganalisis berdasarkan teori karakteristik *Social Anxiety Disorder* yang dikemukakan oleh Gillian Butler, diperoleh data bahwa pada anime tersebut Hitori Gotou menunjukkan ke enam jenis karakteristik *Social Anxiety Disorder*, yaitu 5 *Subtle Kinds of Avoidance*, 3 *Safety Behaviours*, 3 *Dwelling on the Problems*, 2 *Self Esteem Self Confidence and Feelings of Inferiority*, 3 *Demoralization and Depression Frustration and Resenment*, dan 4 *Effect Performance*. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Subtle Kinds of Avoidance* (Menghindari hal rumit), Hitori menampilkan beberapa sifat *Avoidance* yaitu dengan menolak ajakan pesta dari Nijika, Menunggu seseorang yang dikenal sebelum masuk kedalam tempat yang belum diketahui, menghindari ajakan bekerja paruh waktu, dan pergi berlari menjauhi orang lain ketika merasa akan bahaya dan berusaha menjual barang yang dia miliki agar tidak kembali bekerja.
2. *Safety Behaviours* (Prilaku aman) antara lain, yaitu menghindari kontak mata dan menghindari percakapan yang akan merujuk pada dirinya pribadi.
3. *Dwelling on Problems* (Berkutat pada masalah) yang di tunjukan hitori yaitu Hitori terlalu berlebihan berfikir tentang apa yang akan orang lain lakukan terhadap dirinya saat Hitori membuat masalah dan Hitori yang berfikir untuk melakukan pertunjukan harakiri untuk menebus kemampuan bermain gitarnya yang kurang maksimal saat konser.
4. *Self Esteem Self Confidence and Feelings of Inferiority* (Harga diri, kepercayaan diri, dan perasaan rendah diri) yang ditunjukan oleh Hitori yaitu Hitori merasa dirinya tidak pantas bermain dengan anak seumurannya dan dia membandingkan dirinya dengan orang lain karena tidak merasa percaya diri.
5. *Demoralization and Depression Frustration and Resenment* (Penurunan moral dan depresi, frustasi dan kebencian) adalah ketika Hitori merasakan depresi dan merasakan iri kepada temannya yang dia rasa merebut pekerjaan milik Hitori, Hitori yang kesal karena dia ternyata tidak sama dengan anggota bandnya yang lain, dan

Hitori merasa depresi dan frustrasi saat gagal berbicara secara normal dengan orang lain.

6. Effect Performance (Efek performa) yang Hitori tunjukkan dalam anime tersebut, yaitu Hitori yang tidak bisa mengajari cara membuat minuman karena diperhatikan oleh anak baru, Hitori yang harus bermain gitar di dalam sebuah kotak kardus karena malu jika harus tampil di atas panggung, dan juga Hitori yang tidak berani melayani pelanggan secara tatap muka.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dalam anime Bocchi The Rock! episode 1-5, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan:

1. Untuk penelitian selanjutnya agar dapat meneliti gambaran *Social Anxiety Disorder* dalam anime Bocchi The Rock! Episode 6-12 menggunakan pendekatan psikologi sastra.
2. Untuk STBA JIA peneliti memberikan masukan untuk memperbanyak sumber atau buku-buku tentang psikologi sastra dan tidak hanya terpaku terhadap kepribadian tokoh karena pada dasarnya kajian psikologi sastra sangat luas untuk diteliti dan agar lebih bervariasi.

DAFTAR ACUAN

Sumber Buku dan E-book :

- Ahmadi, Anas (2015). *Psikologi Sastra*. Surabaya: Unesa University Press.
- Allen, John (2015). *Anime and Manga*. United States of America: ReferencePoint Press.
- Association, American Psychiatric (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*. United States of America: American Psychiatric Association.
- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- Butler, Gilian (1999). *Overcoming Social Anxiety and Shyness*. London Robinson
- Imron, Ali & Farida (2017). *Pengkajian Sastra Teori dan Aplikasi*. Surakarta: CV. Djiwa Amarta Press.
- Minderop, Albertine (2010). *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan (2009). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Shultz, Duane & Sydney (2015). *Theories of Personality*. United States of America: Cengage Learning.
- Sugiarti, Eggy Fajar Andalas, Arif Setiawan (2020). *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*. Malang: UMM Press.

Sumber Internet dan Jurnal:

Biromo, Anastasia Ratnawati (2023). *Apa itu anxiety disorder? Ini penyebab, gejala, dan jenisnya.* <https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/anxiety-disorder>. Diakses 25 Mei 2023, pukul 15:00.

Juntilla, N., Laakonen, E., Niemi, dan Ranta, K. (2011). *Modeling The Interrelation of Adolescent Loneliness, Social Anxiety and Social Phobia.* Jurnal Kecemasan Sosial.

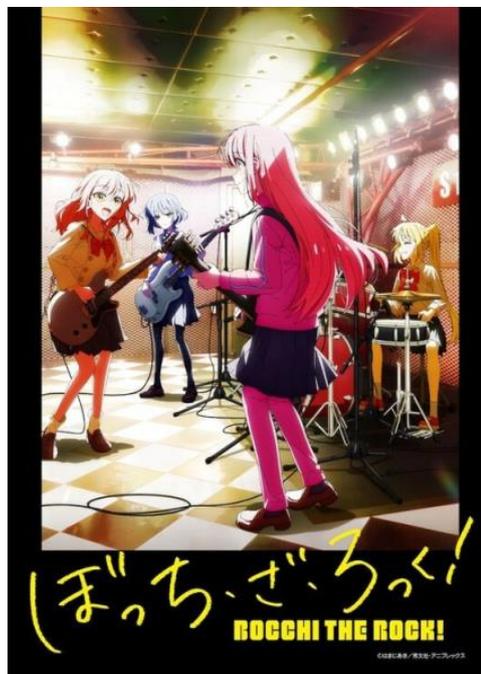
Rikard (2015). *The Psychology of Color: A Designer's Guide to Color Association & Meaning.* <https://zevendesign.com/color-association/>. Diakses 22 Mei 2023, Pukul 22:30.

Sumirta, I Nengah (2019). *Intervensi Kognitif Terhadap Kecemasan Remaja Paska Erupsi Gunung Agung.* Jurnal Kecemasan.



LAMPIRAN

Sampul Anime Bocchi The Rock!



Information

Type: TV

Episodes: 12

Status: Finished Airing

Aired: Oct 9, 2022 to Dec 25, 2022

Premiered: Fall 2022

Broadcast: Sundays at 00:00 (JST)

Producers: Aniplex, Houbunsha

Licensors: None found, add some

Studios: CloverWorks

Source: 4-koma manga

Genre: Comedy

Themes: CGDCT, Music

Duration: 23 min. per ep.

Rating: PG-13 - Teens 13 or older



SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA

Jalan Cut Muthia Raya No. 30 No.Telp/Fax : (021) 8822727

KOTAMADYA BEKASI

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : Fajar Ibnu Fatahillah
NIM/NPM : 43131520190039
PROGRAM STUDI : Sastra Jepang
JUDUL SKRIPSI : Social Anxiety Disorder Pada tokoh hitori doton
dalam anime Bocchi the Rock karya Satsudala
Saitou Keiichiro
NAMA PEMBIMBING I : AAM HAMIDAH, M.Pd.

NO	TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	11/04/23	BAB 1	AS
2	05/05/23	"	AS
3	10/5/23	Bab I	AS
4	23/06/23	Bab 2.	AS
5	07/07/23	Bab II (Revisi)	AS
6	14/07/23	Bab III acc	AS
7	24/07/23	Bab IV	AS
8	25/07/23	Bab IV	AS
9	04/08/23	Bab IV dan V	AS
10	08/08/23	Bab IV dan V Revisi	AS
11	10/08/23	Bab IV dan V	AS
12			
13			
14			
15			
16			



SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
Jalan Cut Muthia Raya No. 30 No.Telp/Fax : (021) 8822727
KOTAMADYA BEKASI

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : FAJAR IBNU FATAHILLAH
NIM/NPM : A31315 2019 0039
PROGRAM STUDI : SAstra JEPANG
JUDUL SKRIPSI : SOCIAL ANXIETY DISORDER PADA TOKOH HITORI
GOTOU DALAM ANIME BOCCI THE ROCK KARYA
SUTRADARA SAITOU KEIICHIRO
NAMA PEMBIMBING II : SITI NUR ISNAINI, M.Pd.

NO	TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	30/05/2023	Bab I	[Signature]
2	09/06/2023	Bab I	[Signature]
3	27/06/2023	Bab II (Revisi)	[Signature]
4	11/07/2023	Bab II Acc	[Signature]
5	20/07/2023	Bab III	[Signature]
6	08/08/2023	Bab IV	[Signature]
7	11/08/2023	Bab IV Bab V dan abstrak	[Signature]
8	15/08/2023	Abstrak	[Signature]
9	16/08/2023	Abstrak dan garou	[Signature]
10	18/08/2023	Revisi	[Signature]
11		Siap Sidang	[Signature]
12			
13			
14			
15			
16			

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Fajar Ibnu Fatahilah
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 19 Agustus 1998
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Laki-laki
E-mail : Shinobi473@gmail.com
No. Handphone : +62 822-9976-0324

Riwayat Pendidikan:

1. SDN 01 Sukadanau, 2004-2008
2. SDN 01 Cisalak, 2008-2009
3. SDN Telaga Asih 04, 2009-2010
4. SMPN 1 Cisalak, 2010-2013
5. SMK Hijau Muda, 2013-2016

Pengalaman Organisasi

1. Panitia Drama Sastra Jepang semester 8 HMJJ STBA JIA 2019
2. Panitia JIA CUP 2021-2022
3. Panitia PKKMB STBA JIA 2022