

**ANALISIS WAHAM PADA TOKOH MAKOTO KOUSAKA
DALAM ANIME PARANOIA AGENT
KARYA SUTRADARA SATOSHI KON**

SKRIPSI

OLEH:

MANESTI PANGESTUTI

NIM 135110201111057



**PRODI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BRAWIJAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2018**

**ANALISIS WAHAM PADA TOKOH MAKOTO KOUSAKA
DALAM ANIME PARANOIA AGENT
KARYA SUTRADARA SATOSHI KON**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

**Oleh:
MANESTI PANGESTUTI
135110201111057**

**PRODI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BRAWIJAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Manesti Pangestuti
NIM : 135110201111057
Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

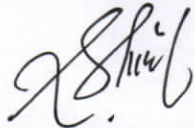
Melang, 10 Juli 2018



Manesti Pangestuti
NIM. 135110201111057

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Manesti Pangestuti telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 10 Juli 2018
Dosen Pembimbing



Ni Made Savitri Paramita, M.A.
NIK. 201611 860118 2 001

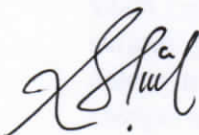
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Manesti Pangestuti telah di setujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

Penguji



Emma Rahmawati Fatimah, M.A.
NIK. 201706 850924 2 001

Pembimbing



Ni Made Savitri Paramita, M.A.
NIK. 201611 860118 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002



Sahiruddin, S.S., M.A, Ph.D.
NIP. 19790116 200912 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Waham Pada Tokoh Makoto Kousaka dalam *Anime Paranoia Agent* Karya Sutradara Satoshi Kon” ini dengan lancar, sesuai dengan target waktu yang telah direncanakan.

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat wajib untuk mendapatkan gelar Sarjana Sastra di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dukungan, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik dan lancar, sehingga pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ni Made Savitri Paramita selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Kemudian, penulis mengucapkan kepada Ibu Emma Rahmawati Fatimah selaku dosen penguji, yang telah memberikan kritik dan saran yang bermanfaat untuk penulisan skripsi ini.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayah, mama, dan segenap keluarga yang telah memberikan do'a dan dukungan moril maupun materiil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 Universitas Brawijaya. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Yusri Fajar yang telah memberikan dukungan berupa referensi tambahan untuk penulisan skripsi ini, serta sahabat dekat Rachmawardani, Inna, Ricky, Maya, Octa Dwi, dan teman-teman yang selalu mendorong dan memberi dukungan kepada penulis di setiap saat.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka diharapkan pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun demi penelitian selanjutnya. Penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa FIB Universitas Brawijaya untuk Penelitian selanjutnya.

Malang, 10 Juli 2018

Penulis

ABSTRAK

Pangestuti, Manesti, 2018. *Analisis Waham pada Tokoh Makoto Kousaka dalam Anime Paranoia Agent Karya Sutradara Satoshi Kon*. Program studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya Malang. Pembimbing Ni Made Savitri Paramita, M.A.

Kata kunci : Waham, Skizofrenia, Psikologi Sastra, *anime*.

Waham atau delusi merupakan gejala skunder dari gangguan kejiwaan skizofrenia. Gejala tersebut memberikan pengaruh pada penderita yaitu kekacauan pikiran, sehingga penderita tidak dapat membedakan antara khayalan dan kenyataan. Di Jepang, penderita waham dapat meningkat dari angka 30% menuju angka 70%. Pada *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon, tokoh Makoto Kousaka menunjukkan gambaran-gambaran waham atau delusi yaitu perilaku yang tidak dapat membedakan antara realita dan khayalan. Sehingga ditemukan rumusan masalah dalam penelitian ini ialah gambaran dan gejala waham yang ditunjukkan oleh tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya Sutradara Satoshi Kon menggunakan teori psikologi sastra umum, teori skizofrenia tentang waham menurut Dadang Hawari, dan teori *Understanding Manga and Anime* menurut Robin E Brenner.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data utama yang digunakan yaitu *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon. Data penelitian berupa deskripsi dari gambar, monolog, dan dialog yang menunjukkan gambaran serta gejala waham pada tokoh Makoto Kousaka. Teknik analisis data dilakukan dengan cara memberikan bukti-bukti kondisi psikologis dari tokoh Makoto Kousaka dengan menyertakan gambar-gambar yang dianalisis sesuai dengan teori *anime* dan teori waham.

Hasil penelitian ini menunjukkan bentuk serta tanda dari gejala waham yang ditunjukkan oleh tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon. Bentuk gejala yang ditunjukkan adalah kekacauan pikiran sehingga tokoh Makoto Kousaka tidak dapat membedakan antara realita dan khayalan. Tanda dari gejala waham pada tokoh Makoto Kousaka ditunjukkan dari pengakuannya sebagai ksatria suci berulang kali, memiliki rasa curiga yang berlebihan terhadap lingkungan sekitar, memiliki ekspresi wajah tegang atau waspada, serta merusak diri sendiri dan lingkungan.

要旨

パンゲステゥティ、マネスティ、2018、今敏の「妄想代理人」における狐塚誠の妄想分析。ブラウイジャヤ大学に本文学科。マラン。

指導教官：二・マデ・サフィットリ・パラミタ

キーワード：妄想、精神分裂症、心理文学、アニメ

妄想は精神分裂症という精神病の兆候である。その兆候は被害者に与える脳障害による現実と妄想を区別できなくなってしまう。毎年、妄想の被害者が上昇していく。日本では、妄想被害は30%から70%まで上がるため、現在この問題に関して大変注目されている。今敏の「妄想代理人」というアニメにおいて、狐塚誠の日常と行動の中には妄想が表されている。狐塚誠が現実と妄想を区別できないせいで、自分や周りに迷惑をかけてしまった。それで、本研究は一般的な心理文学とダダン・ハウリの「妄想」という理論を使い、今敏の「妄想代理人」における狐塚誠の妄想の兆候と現象という問題を分析する。また、ブレナーの「アニメとマンガ」という理論も使用している。

本研究は定性的研究である。使用するデータベースは今敏の「妄想代理人」というアニメである。本研究のデータは狐塚誠の妄想兆候が現している映像、独語、対話である。使用したデータ分析方法はアニメの映像で狐塚誠の心理状態を表し、アニメと妄想理論に応じて分析する。

結果は今敏の「妄想代理人」における狐塚誠の妄想兆候は現している。妄想兆候は脳障害によって狐塚誠が現実と妄想を区別できなくなる。狐塚誠は何回も自分が聖勇者だと言ったり、周りを疑いすぎたり、硬い表情をしたり、自分と周りを破壊したりするという点が妄想の兆候である。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
要旨(<i>YOUSHI</i>).....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
1.6 Definisi Istilah Kunci.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Psikologi Sastra.....	11
2.2 Waham dan Delusi.....	13
2.3 Teori <i>Anime</i>	16
2.4 Penelitian Terdahulu.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Sumber Data.....	21
3.3 Pengumpulan Data.....	22
3.4 Analisis Data.....	23
BAB IV PEMBAHASAN	24
4.1 Gambaran Waham Pada Tokoh Makoto Kousaka.....	24
4.1.1 Makoto Menganggap Dirinya sebagai Ksatria.....	24
4.1.2 Gambaran Orang Depresi yang Menjadi <i>Goma</i>	30
4.1.3 Tanggapan Orang Lain Tentang Makoto.....	41
4.2 Tanda dan Gejala Waham Pada Tokoh Makoto Kousaka.....	44
4.2.1 Mengucapkan Sesuatu Berulang-ulang.....	45
4.2.2 Curiga.....	46
4.2.3 Bermusuhan.....	48
4.2.4 Merusak Diri/Orang Lain/Lingkungan.....	49
4.2.5 Tidak Tepat Menilai Realitas.....	53
4.2.6 Ekspresi Wajah Waspada.....	54
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo

が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キヤ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

ん (ン) n っ (ツ) menggunakan konsonan berikutnya, misalnya: pp/tt/kk/ss. Partikel は → ha (baca:wa) ; を → wo contohnya: 私は水を飲みます。(watashi ha mizu wo nomimasu). Bunyi panjang あ → a; い → i; う → u; え → e; お → o Tanda Pemanjangan vokal (ー) mengikuti vokal terakhir → aa;ii;uu;ee;oo

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1.1 Makoto Menganggap Dirinya Sebagai Ksatria Suci	24
Gambar 4.1.2 Gambaran Orang Depresi yang Menjadi <i>Goma</i>	30
Gambar 4.1.3 Tanggapan Orang Lain Tentang Makoto	41
Gambar 4.2.1 Mengucapkan Sesuatu Berulang-ulang	45
Gambar 4.2.2 Curiga	46
Gambar 4.2.3 Bermusuhan	48
Gambar 4.2.4 Merusak Diri/Orang Lain/Lingkungan	49
Gambar 4.2.5 Tidak Tepat Menilai Lingkungan/Realitas	53
Gambar 4.2.6 Ekspresi Wajah Waspada	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Sinopsis <i>Anime Paranoia Agent</i>	60
Lampiran 2 Curriculum Vitae.....	63
Lampiran 3 Berita Acara Bimbingan Skripsi	64



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selain kesehatan fisik, kesehatan jiwa menjadi hal yang harus diperhatikan. Kesehatan jiwa yang meliputi kondisi psikologis seseorang juga berpengaruh terhadap kehidupannya. Seperti yang tertulis dalam Undang-undang Kesehatan Jiwa no.3 tahun 1966, yakni kesehatan jiwa adalah kondisi yang memungkinkan perkembangan fisik, intelektual, emosional secara optimal dari seseorang dan perkembangan ini berjalan selaras dengan orang lain. Jika kesehatan jiwa seseorang tidak memberikan respon positif terhadap perkembangan fisik, intelektual, dan emosional secara optimal, serta tidak selaras dengan perkembangan orang lain, maka seseorang tersebut dapat dianggap mengalami gangguan jiwa. Jadi, kesehatan jiwa harus terus dijaga agar seseorang dapat menjalani hidupnya dengan baik.

Gangguan jiwa adalah gangguan pada emosi, pola pikir, tingkah laku, dan penangkapan panca indra. Banyak sekali kasus gangguan jiwa yang terjadi di dunia. Menurut data WHO (2016)¹, terdapat sekitar 35 juta orang terkena depresi, 60 juta orang terkena bipolar, 21 juta terkena skizofrenia, serta 47,5 juta terkena demensia. Selain gangguan jiwa tersebut, masih banyak gangguan jiwa lain yang sifatnya lebih ringan atau lebih akut. Permasalahan gangguan jiwa harus lebih diperhatikan karena semakin tahun angka kejadiannya semakin meningkat. Angka-angka

¹WHO, "mental health"
http://www.who.int/mental_health/management/schizophrenia/en/ diakses 02/10/2017

peningkatan tersebut tidak hanya berdampak pada penderita, namun juga sangat berpengaruh pada lingkungan masyarakat bahkan pada negara. Penderita gangguan jiwa akan mengalami penurunan kualitas hidup, sehingga negara juga akan mengalami penurunan sumber daya manusia yang produktif. Dengan demikian, permasalahan gangguan jiwa harus lebih diperhatikan agar dapat dicegah ataupun disembuhkan.

Salah satu gangguan jiwa tersebut adalah skizofrenia. Menurut Hawari (2001:27) Skizofrenia adalah gangguan jiwa yang penderitanya tidak mampu menilai realitas (*Reality Testing Ability/RTA*) dengan baik dan memiliki pemahaman diri (*self insight*) yang buruk. Penderita skizofrenia biasanya mengalami waham (delusi), halusinasi, kekacauan pikiran, dan perubahan tingkah laku. Dengan segala gejala tersebut, penderita skizofrenia dapat berperilaku menyimpang.

Halusinasi memiliki arti gangguan penyerapan (persepsi) panca indera tanpa adanya rangsangan dari luar yang dapat meliputi semua sistem penginderaan dimana terjadi pada saat individu sadar dengan baik (Stuart & Sundenn, 1998)². Pada umumnya, halusinasi saja adalah hal yang wajar, namun tingkat halusinasi yang tinggi akan membuat penderita mengalami kekacauan pikiran dan berakibat melukai diri sendiri ataupun orang lain. Contohnya seperti kasus pembunuhan yang dilakukan oleh seorang kakak kepada adiknya di Ciledug, Tangerang pada Juni 2015. Tersangka mengaku pada polisi bahwa ia mendapatkan bisikan gaib dari jin

² <https://www.kajianpustaka.com/2013/08/pengertian-jenis-dan-tahapan-halusinasi.html> . diakses tanggal 05 oktober 2017.

untuk melukai adiknya bahkan melukai diri sendiri³. Perilaku tersangka tersebut telah merugikan orang lain dan bisa dikategorikan menjadi tindak kriminal.

Di Jepang, istilah skizofrenia diubah pada tahun 2002 dari 精神分裂病 (*seishin-bunretsu-byou*) yang berarti penyakit pikiran terbelah, menjadi 統合失調症 (*tougou-sicchou-shou*) yang berarti gangguan integrasi. Penyakit ini terus berkembang di Jepang, dari angka 37% meningkat menjadi 70% dalam kurun waktu tiga tahun⁴. Jepang harus mengeluarkan 15 milyar yen per tahun untuk pengobatan skizofrenia dan bunuh diri. Pengobatan tersebut berbentuk obat-obatan, rawat jalan, dan lain-lain.

Waham (delusi) dan halusinasi menjadi gejala paling menonjol dalam skizofrenia. Waham (delusi) sendiri memiliki arti suatu keyakinan yang tidak rasional, namun penderita masih meyakini kebenarannya (Hawari, 2012:37). Penderita waham akan sulit membedakan antara kenyataan dan khayalan. Perilaku dari penderita waham lebih sulit untuk dinalar, seperti halnya seseorang yang merasa dirinya utusan Tuhan atau Nabi. Keyakinan tersebut sangat kuat namun tidak akurat, dianggap orang lain sebagai perilaku menyimpang karena tidak masuk akal dan tidak sesuai dengan hukum atau norma setempat. Halusinasi memiliki arti pengalaman panca indra tanpa adanya rangsangan (Hawari, 2012:37). Misalnya seseorang mendengar suara atau bisikan di telinganya padahal tidak ada sumber suara tersebut.

³<https://megapolitan.kompas.com/read/2015/06/28/14244271/Kronologi.Pembunuhan.Sang.Kakak.terhadap.Adiknya.di.Ciledug>. diakses tanggal 05 Oktober 2017

⁴ Jurnal Online Psikologi. 2012. *Skizofrenia*. Diakses 02 Oktober 2017. <http://psikologi.or.id/psikologi-kognitif/skizofrenia.htm>

Ada beberapa gejala skizofrenia selain waham dan halusinasi, namun kedua gejala tersebutlah yang lebih banyak mempengaruhi kondisi mental penderita skizofrenia. Seseorang yang tidak dapat membedakan antara realita dan imajinasi akan sulit bersosialisasi di masyarakat karena pasti dianggap aneh dan mendapatkan penolakan-penolakan, serta akan diperlakukan tidak adil. Hal tersebut akan membuat penderita skizofrenia menjadi semakin sulit untuk sembuh. Penanganan awal yang harus dilakukan adalah pengertian dari keluarga dan lingkungan, namun jika masyarakat belum banyak mengetahui informasi penanganan skizofrenia pasti akan sulit menentukan tindakan.

Informasi terkait masalah-masalah di kehidupan ini, seperti halnya informasi kesehatan, politik, ekonomi, dan lainnya bisa didapatkan secara formal dalam forum-forum penyuluhan atau melalui media masa. Salah satu media yang memberikan cerminan kehidupan sehari-hari ialah karya sastra. Sifat karya sastra selain sebagai hiburan juga bersifat edukatif. Cerita yang disampaikan dalam karya sastra memiliki alur kisah, kemudian menimbulkan konflik disertakan penyelesaian terhadap konflik tersebut, sehingga penikmat karya sastra dapat mengambil nilai pembelajaran dari kisah-kisah di dalamnya. Ada berbagai macam karya sastra, salah satunya adalah film.

Menurut Effendy (2003:210) ada beberapa jenis film yang dikelompokkan menjadi film cerita, berita, dokumenter, dan kartun. Film cerita memiliki sifat fiksi atau tidak nyata, cerita tersebut dibuat berdasarkan imajinasi pengarang. Contoh film cerita biasanya dituangkan dalam bentuk sinetron atau layar lebar. Film berita ialah film mengenai fakta atas peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi, sama

halnya dengan film dokumenter yang dibuat berdasarkan fakta. Perbedaan antara kedua film non fiksi tersebut ialah film berita harus benar-benar memiliki nilai berita terkandung di dalamnya. Film kartun ialah film yang dibuat untuk anak-anak dengan menggunakan teknik gambar yang unik dan menarik. Di Jepang, film kartun disebut juga dengan *anime*, menurut Brenner (2007:29) *anime* berasal dari kata *animation*. *Anime* juga menceritakan kisah-kisah dalam kehidupan masyarakat, sehingga walaupun berbentuk animasi, *anime* tetap memiliki nilai edukatif di dalamnya.

Salah satu *anime* yang memiliki nilai hiburan dan informasi penting di dalamnya berjudul *Paranoia Agent* ini terdiri dari 13 episode karya sutradara Satoshi Kon, diproduksi oleh Madhouse studio. *Anime* ini tayang pada 3 Februari 2004 sampai 18 Mei 2004, bergenre drama, misteri, psikologikal, supranatural, dan *thriller*. *Paranoia Agent* bercerita tentang orang-orang yang memiliki masalah di kehidupannya sehingga mereka berpikir untuk mengakhiri hidupnya karena keputusasaan. Ada beberapa tokoh dalam *anime* tersebut yang menunjukkan permasalahan-permasalahan kehidupan, contohnya ialah Tsukiko Sagi, yaitu seorang wanita yang bekerja sebagai pencipta karakter animasi yang terkenal bernama Maromi. Tsukiko Sagi menjadi depresi dan pemurung karena banyaknya tekanan dari *deadline* pekerjaannya, serta sering dikucilkan oleh rekan kerjanya. Hal tersebut membuat Tsukiko Sagi mencoba untuk mengakhiri hidupnya.

Adapun tokoh lain bernama Harumi, yakni seorang wanita yang menderita kepribadian ganda. Harumi menjadi depresi dan berniat untuk mengakhiri hidupnya karena merasa terganggu oleh kepribadian lain dalam tubuhnya. Tokoh lainnya

ialah seorang polisi bernama Hirokawa. Polisi ini memiliki banyak sekali hutang yang harus dibayar, sehingga ia menjadi seorang pencuri demi membayar hutang tersebut. Pencurian yang dilakukan membuatnya depresi karena merasa telah melanggar hukum dan menyiksa orang lain. Hirokawa pun memohon pada seseorang untuk membantunya menghentikan penderitaan tersebut.

Anime Paranoia Agent bercerita tentang beberapa tokoh yang memiliki masalah dalam hidupnya, termasuk tokoh Makoto Kousaka yang menjadi fokus penelitian penulisan ini. Makoto Kousaka adalah pelajar laki-laki kelas 2 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Minami. Makoto Kousaka digambarkan dengan sosok berambut ikal, memakai kawat gigi, mengenakan baju biru dan celana pendek berwarna hijau, serta mengenakan topi. Makoto Kousaka selalu membawa pemukul *baseball* dan menggunakan sepatu roda berwarna keemasan.

Kehidupan sehari-hari tokoh Makoto Kousaka dalam *anime* ini diceritakan sebagai seorang yang tidak suka berinteraksi dengan lingkungannya. Makoto selalu hidup dengan mengikuti khayalan yang diyakini menjadi sebuah kebenaran olehnya, sedangkan masyarakat tidak melihat adanya kebenaran atas khayalan tersebut. Makoto berpikir bahwa dirinya adalah seorang *Holy Warrior* yang mendapatkan tugas untuk membunuh monster. Dengan membasmi monster tersebut, Makoto Kousaka percaya bahwa ia telah menyelamatkan seseorang dari gangguan *goma*. Makoto membasmi monster itu dengan menggunakan tongkat *baseball*nya, namun dalam pandangan Makoto, tongkat *baseball* berwarna emas tersebut ialah sebuah pedang *Holy Warrior* yang memiliki kekuatan super. Makoto hanya perlu mengayunkan sekali saja, maka *Goma* atau monster itu akan kalah.

Sepatu roda berwarna emas yang selalu digunakannya itu juga dianggap oleh Makoto sebagai sepatu *Holy Warrior* yang dapat membuatnya terbang sehingga *goma* tidak dapat lari darinya.

Goma atau monster yang dibasmi oleh Makoto sebenarnya adalah manusia-manusia yang memiliki tingkat depresi yang akut. Tingkat depresi dapat dirasakan oleh Makoto dengan melihat warna merah yang muncul pada diri penderita tersebut, namun hal ini tidak dapat dirasakan atau dilihat oleh siapapun. Sehingga Makoto berpikir bahwa dengan menyerang atau membasmi *Goma* dapat menyelamatkan kehidupan manusia. Aksi Makoto dalam membasmi monster atau *Goma* dengan cara memukul manusia dalam kehidupan nyata dianggap sebagai tindak kriminal. Makoto sudah berhasil memukul beberapa orang sebelum akhirnya ditangkap oleh polisi. Namun, dalam penjelasannya, Makoto merasa dirinya tidak bersalah dan tidak mengganggu aktivitas manusia. Penjelasan yang diberikan Makoto saat proses interogasi oleh polisi dirasa tidak masuk akal karena menjabarkan isi pandangannya yang tidak sesuai dengan kenyataan.

Anime Paranoia Agent menggambarkan kasus terkait psikologis tokoh dengan sangat rinci dan berbeda dengan *anime* lainnya. Dalam *anime* ini, banyak permasalahan-permasalahan yang ditampilkan dengan lebih realistis sebagai cerminan dalam kehidupan bahwa semakin hari, tingkat depresi dan gangguan jiwa semakin meningkat. Serta diharapkan dengan penulisan ini masyarakat lebih mengetahui tentang waham (delusi) yang seringkali hanya dianggap sebagai khayalan yang wajar, padahal hal tersebut jika tidak segera ditindaklanjuti akan merusak kehidupan penderita sekaligus meresahkan lingkungan.

Dari sinopsis di atas, tingkah Makoto Kousaka menunjukkan ciri-ciri gangguan kejiwaan yaitu waham atau delusi. Makoto tidak dapat membedakan antara kenyataan dan imajinasi. Ia bahkan meyakini kebenaran dirinya sebagai seorang *Holy Warrior* yang akan menyelamatkan kehidupan manusia. Untuk menganalisis tentang waham ini, akan digunakan teori psikologi sastra.

Psikologi merupakan suatu kajian ilmu yang lebih mengedepankan unsur-unsur kejiwaan manusia, sama halnya dengan sastra yang menggunakan manusia sebagai objeknya. Menurut Minderop (2013:59) mempelajari psikologi sastra sama halnya dengan mempelajari manusia dari sisi dalam. Daya tarik dari psikologi sastra adalah pada masalah manusia yang melukiskan potret jiwa. Tidak hanya jiwa sendiri yang muncul dalam sastra, tetapi juga bisa mewakili jiwa orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjabaran di atas, ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk waham yang tercermin dalam tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon?
2. Apa saja tanda dan gejala waham pada tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu

1. Mengetahui bentuk waham yang tercermin dalam tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon.
2. Mengetahui apa saja gejala dan tanda waham pada tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat menjadi sarana pembelajaran bagi penulis dalam menciptakan sebuah karya tulis ilmiah dan dapat menjadi referensi bagi penulis selanjutnya yang menganalisis kondisi psikologis tokoh dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra.

Manfaat praktis dari penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan bahan evaluasi terkait gangguan kejiwaan khususnya waham atau delusi.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

1. **Bab I** yaitu Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah kunci, dan sistematika penulisan.
2. **Bab II** yaitu Kajian Teori, yang berisi tentang teori psikologi sastra, teori waham dan penelitian terdahulu.

3. **Bab III** yaitu Metodologi penelitian, berisi tentang jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. **Bab IV** yaitu Temuan dan Pembahasan, berisi tentang Temuan, Sinopsis, dan Pembahasan
5. **Bab V** yaitu Kesimpulan dan Saran, berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.6 Definisi Istilah Kunci

1. **Skizofrenia** : Gangguan kejiwaan yang mengakibatkan penderitanya tidak mampu menilai realitas dengan baik dan memiliki pemahaman diri yang buruk. (Hawari, 2001:27)
2. **Waham (delusi)** : Salah satu gejala positif gangguan kejiwaan skizofrenia. Penderita waham (delusi) meyakini sesuatu yang tidak rasional (tidak masuk akal). Meskipun sudah dibuktikan secara objektif bahwa keyakinannya salah, penderita tetap meyakini kebenarannya. (Hawari, 2012:37)
3. **Anime** : *Anime* adalah animasi dari Jepang. *Anime* sendiri berasal dari kata *Animeshon* yang diambil dari kata *animation* dalam bahasa Inggris. (Brenner, Robin, 2007:29)
4. **Psikologi Sastra** : Mengkaji aspek kejiwaan dalam karya sastra. Baik kejiwaan pengarang, tokoh dalam sastra, maupun pembaca. (Ratna, 2004:343)

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Psikologi Sastra

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan psikologi sastra bertujuan untuk mengetahui aspek kejiwaan dari penulis, tokoh dalam karya, serta pembaca. Menurut Minderop (2013:59) mempelajari psikologi sastra sama halnya dengan mempelajari manusia dari sisi dalam. Sisi “dalam” inilah yang dikatakan sebagai jiwa manusia, sehingga akan diketahui sifat-sifat dasar yang melatarbelakangi penulisan karya sastra.

Menurut Ratna (2004:343) mengemukakan tiga cara yang dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, yaitu :

1. Memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis. Dalam pembuatan karya sastra oleh pengarang, ada sebuah proses kejiwaan yang terjadi ketika pengarang menuangkan kreativitasnya melalui ide-ide maupun tulisan hingga menjadi sebuah karya sastra. Hal ini menjadi salah satu unsur ekstrinsik atau unsur yang terjadi dari luar karya sastra. Secara tidak langsung, kondisi kejiwaan pengarang mempengaruhi karyanya. Contohnya yaitu ketika pengarang memiliki kondisi kejiwaan yang penuh dengan tekanan, maka karya sastra yang dihasilkan juga akan mencerminkan hal tersebut.

2. Memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh fiksional dalam karya sastra. Tokoh-tokoh yang dibuat oleh pengarang juga memiliki unsur kejiwaan yang bisa ditelaah. Tokoh sebagai pemeran sebuah peristiwa memiliki watak-watak dan problematika dalam ceritanya. Problematika dalam sebuah cerita akan mempengaruhi watak tokoh tersebut. Jika tokoh memiliki konflik atau kondisi yang membuatnya merasa tertekan, maka tokoh akan menjadi seorang yang pemurung atau pemarah.
3. Memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca. Pembaca sebagai penikmat karya sastra juga mengalami proses kejiwaan ketika sedang menikmati karya sastra. Pembaca menjadi emosional ketika meresapi sebuah karya sastra, misalnya menangis saat membaca cerita perpisahan seorang ibu dengan anaknya, atau menjadi ketakutan saat membaca cerita horor.

Dalam penelitian ini akan lebih fokus pada poin kedua yaitu kondisi kejiwaan tokoh Makoto Kousaka. Sesuai dengan penjabaran sebelumnya, kondisi tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon mengalami gangguan kejiwaan waham (delusi) yang merupakan salah satu gejala positif skizofrenia.

2.2 Waham (Delusi)

2.2.1 Jenis Waham

Waham (delusi) sebagai gangguan kejiwaan yang membuat penderitanya sulit membedakan antara kenyataan dan khayalan merupakan salah satu gejala positif dari gangguan kejiwaan skizofrenia. Gangguan kejiwaan skizofrenia ditandai dengan adanya halusinasi, waham (delusi), dan kekacauan pikiran. Waham dapat terjadi pada setiap manusia dengan segala rentan usia. Waham atau delusi terjadi karena beberapa faktor terkait dengan kondisi lingkungan maupun biologis yang dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Pada tahun 2013, data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas)¹ menunjukkan bahwa penderita gangguan mental emosional pada anak usia 15 tahun mencapai angka 14 juta orang. Hal tersebut ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan. Untuk gejala skizofrenia, sudah mencapai angka 400.000 atau sebanyak 1,7 per 1000 penduduk. Data ini memperlihatkan banyaknya penderita gangguan jiwa termasuk waham (delusi) yang menjadi pemicu gejala skizofrenia.

Menurut Hawari (2001:40) Ada beberapa jenis waham (delusi) sebagai berikut :

1. Waham (delusi) aneh : tidak masuk akal dan tidak berdasarkan kenyataan.

Contohnya adalah :

¹ <http://www.depkes.go.id/article/print/16100700005/peran-keluarga-dukung-kesehatan-jiwa-masyarakat.html>. diakses 05 Oktober 2017

- Waham dikendalikan oleh suatu kekuatan luar: Penderita waham ini akan merasa bahwa kekuatan dalam tubuhnya bukanlah kekuatannya sendiri, melainkan kekuatan dari luar yang berarti mistis. Contohnya seseorang merasa dikendalikan oleh roh-roh atau jin.
 - Waham penyiaran pikiran: penderita waham ini merasa setiap pemikirannya akan terdengar dan diketahui oleh orang lain, sehingga penderita akan merasa cemas setiap kali sedang berpikir.
 - Waham penyisipan pikiran: penderita waham penyisipan pikiran sama halnya dengan waham dikendalikan oleh kekuatan luar. Artinya, penderita waham ini akan merasa pemikirannya telah dikendalikan oleh kekuatan lain. Contohnya seseorang merasa pemikirannya bukanlah hasil dari dirinya sendiri tetapi hasil pikir dari orang lain.
2. Waham somatik (fisik) : yaitu waham yang bukan merupakan waham kejar. Contohnya :
- Waham kebesaran : Waham atau delusi yang membuat penderita meyakini bahwa dirinya adalah “orang besar” seperti halnya pahlawan atau manusia dengan kekuatan super.
 - Waham keagamaan : Penderita meyakini bahwa dirinya adalah seseorang yang berpengaruh dalam agamanya. Misal penderita

mengaku bahwa dia adalah Nabi yang menerima pesan secara langsung dari Tuhan.

- Waham nihilistik : Penderita waham ini akan mempercayai bahwa dirinya sudah meninggal, sehingga dia akan sering mengatakan bahwa kehidupannya saat ini adalah kehidupan di akhirat.

3. Waham kejar/cemburu dan waham tuduhan yang disertai halusinasi dalam bentuk apapun, termasuk pendengaran, pengelihatn, penciuman, pengecapn, dan perabaan. Waham ini membuat penderita selalu merasa gelisah dan penuh kecurigaan.

Penjabaran di atas yaitu jenis-jenis waham yang menjelaskan bahwa waham (delusi) benar-benar mengacaukan pola pikir seseorang hingga menjadi tidak rasional. Penelitian ini akan menjelaskan mengenai gambaran waham (delusi) dan tanda atau gejala yang timbul pada tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent*. Dalam *anime* tersebut, tokoh Makoto Kousaka digambarkan menjadi seorang penderita waham yang menganggap dirinya sebagai ksatria dengan kekuatan super. Hal tersebut sesuai dengan jenis waham kebesaran yang membuat penderita berperilaku sebagai ksatria yang diberi tugas untuk membasmi *Goma* atau monster.

2.2.2 Tanda dan Gejala Waham

Adapun tanda dan gejala waham (delusi) menurut Hawari (2001: 64), yaitu :

1. Penderita mengungkapkan sesuatu yang diyakininya (tentang agama, kebesaran, kecurigaan, keadaan dirinya berulang kali secara berlebihan tetapi tidak sesuai kenyataan.
2. Penderita tampak tidak mempunyai orang lain.
3. Curiga.
4. Bermusuhan.
5. Merusak (diri, orang lain, lingkungan).
6. Takut, sangat waspada.
7. Tidak tepat menilai lingkungan/ realitas.
8. Ekspresi wajah tegang.
9. Mudah tersinggung.

Pada penelitian ini, Makoto Kousaka memberikan beberapa gejala dan tanda seperti data di atas, sehingga Makoto Kousaka dikategorikan sebagai penderita waham (delusi).

2.3 Teori *Anime*

Anime adalah animasi dari Jepang. Kata *anime* diambil dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang kemudian diserap dalam bahasa Jepang menjadi *animeshon* (Brenner, 2007:29). Dalam mempelajari *anime* ada beberapa hal yang

harus diperhatikan. Robin E Brenner menuliskan teori *basic* terkait *manga* dan *anime* dalam bukunya “*Understanding Manga and Anime.*”

2.3.1 Desain Karakter

Dalam *manga* dan *anime* Jepang, penggambaran karakter berbeda dengan animasi lain. Penggambaran yang dibuat oleh Jepang memiliki tekniknya sendiri. Teknik tersebut terkait dengan watak dari tokoh. Jepang menggambarkan mata lebih besar, lekuk tubuh yang dibuat sempurna, atau macam-macam gaya rambut. Seluruh penggambaran tersebut akan mencerminkan watak dari tokoh. Contohnya, semakin besar penggambaran mata, maka akan semakin terlihat protagonis. Sebaliknya, jika penggambaran mata lebih sipit maka karakter tersebut antagonis. Begitu juga dengan penggambaran tubuh tokoh.

Desain dari tokoh tersebut juga menjadi pembeda dari jenis-jenis *manga* dan *anime*. Ada beberapa jenis dalam *manga* dan *anime*, yaitu *shounen manga*, *shoujo manga*, dan lain sebagainya. Sehingga, desain karakter sangat penting karena berpengaruh pada banyak hal.

2.3.2 Simbol Visual

Simbol-simbol dalam *anime* akan menunjukkan ekspresi dan keadaan untuk mendukung penggambaran tokoh. Simbol tersebut dapat urat-urat di dahi yang digambar membesar sebagai penanda tokoh dalam keadaan marah, atau gambar keringat bercucuran yang berarti tokoh sedang *nervous*.

2.3.3 Simbol

Simbol juga mempengaruhi pembaca karya dalam sebuah emosi yang mendukung keadaan tokoh. Simbol tersebut biasanya digambarkan sesuai mitologi atau budaya Jepang. Contoh dari simbol tersebut adalah bunga sakura atau *cherry blossoms*.

Tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* bukanlah tokoh utama melainkan tokoh pembantu, namun Makoto memiliki banyak peran di dalam *anime* tersebut, sehingga tokoh Makoto Kousaka berpengaruh banyak pada setiap problematika yang terjadi. Makoto Kousaka hadir di beberapa konflik yang terjadi pada tokoh lainnya. Makoto kousaka juga menjadi sorotan penting dalam kehidupan masyarakat di *anime Paranoia Agent*.

2.4 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan penulis, sejauh ini belum ada penelitian dengan menggunakan objek *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon. Namun, sudah ditemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan gangguan jiwa skizofrenia yang dianalisis berdasarkan pendekatan psikologis.

Pertama adalah skripsi berjudul *Gejala Skizofrenia Tokoh Utama Dalam Film Derriere Les Murs* yang ditulis oleh Retno Setiawati, mahasiswa jurusan bahasa dan sastra, Program Studi Bahasa dan Sastra Perancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya tahun 2015. Skripsi tersebut memberikan gambaran gejala skizofrenia yang ditunjukkan oleh tokoh utama dengan

menggunakan teori skizofrenia dari Augene Bleuler, serta menjelaskan dinamika kehidupan tokoh utama yang menjadi penyebab munculnya gangguan skizofrenia. Perbedaan skripsi tersebut dengan penulisan ini terletak pada objek kajian dan teori yang digunakan. Objek kajian skripsi Retno Setiawati adalah film *Derriere Les Murs*. Penulisan ini menggunakan objek anime *Paranoia Agent*. Retno menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud tentang *id*, *ego*, dan *super ego*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan psikologi sastra secara umum untuk menilai unsur kejiwaan pada tokoh. Hasil penelitian Retno menyebutkan gejala skizofrenia sekunder berupa halusinasi dan waham namun lebih condong pada halusinasi. Berbeda dengan penulisan skripsi ini yang menunjukkan gejala waham (delusi) lebih menonjol pada tokoh Makoto dalam anime *Paranoia Agent*.

Kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Rani Setianingrum, mahasiswa Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2008. Judul skripsi yang ditulis adalah *Analisis Aspek Kepribadian Tokoh Utama dalam Novel Supernova Episode Akar Karya Dewi Lestari: Tinjauan Psikologi Sastra*. Penulisan skripsi tersebut memiliki kesamaan dengan penulisan skripsi ini, yaitu tinjauan psikologi yang meneliti unsur kejiwaan pada tokoh. Namun, penelitian Rani Setianingrum berbeda objek dengan penulisan skripsi ini. Rani menggunakan novel *Supernova Episode Akar karya Dewi Lestari*, sedangkan penulisan ini menggunakan anime *Paranoia Agent*. Penulisan skripsi Rani hanya fokus pada unsur kejiwaan tokoh dalam novel secara umum, tidak berkaitan dengan skizofrenia atau waham (delusi) seperti yang ditulis dalam skripsi ini. Hasil dari skripsi yang ditulis oleh

Rani menjelaskan kepribadian tokoh utama dalam novel tersebut dapat mempengaruhi kehidupan dan lingkungan sekitar.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menjelaskan gejala-gejala waham (delusi) yang ditunjukkan oleh tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* akan ditinjau menggunakan psikologi sastra. Berdasarkan tujuan tersebut maka penulis akan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Endraswara (2013:5) kualitatif sangat cocok bagi fenomena sastra karena karya sastra adalah dunia kata dan simbol yang penuh makna. Ciri penting dari penelitian kualitatif dalam kajian sastra adalah dengan cara mendeskripsikan data-data yang diperoleh menjadi bentuk kata-kata atau gambar jika diperlukan, bukan bentuk angka.

3.2 Sumber Data

Sumber data menurut Arikunto (2010:172) menyatakan bahwa sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Pada penelitian ini, sumber data utama yang digunakan yaitu *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon. *Anime* ini dirilis pada 3 Februari 2004 dan diproduksi oleh Madhouse Studio. Data penelitian yang digunakan berupa deskripsi dan dialog yang ada dalam *anime Paranoia Agent*. Di dalam *anime* tersebut, tokoh Makoto Kousaka menunjukkan adanya gangguan jiwa berupa delusi (waham) yang merupakan ciri dari gejala skizofrenia.

Sumber data pendukung didapatkan dari buku-buku terkait penelitian sastra, metodologi sastra, skizofrenia, serta beberapa penelitian terdahulu yang dapat membantu kepenulisan.

3.3 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan analisis yang tepat, hal yang paling penting adalah mengumpulkan data yang valid demi keberhasilan penelitian. Dalam penelitian ini akan digunakan metode pengumpulan data *content analysis* (analisis isi). Metode tersebut digunakan untuk menganalisis dokumen agar diketahui isi dan maknanya. Dokumen tersebut berupa teks-teks buku, gambar, grafik, dan film (pradopo dkk, 2001: 5-6).

Tahap pengumpulan data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menonton *anime Paranoia Agent*
2. Mengidentifikasi dan mengklasifikasi masalah yang ada dalam *anime* tersebut.
3. Mengidentifikasi dialog, monolog, serta pengambilan gambar dari adegan yang berkaitan dengan kondisi psikologis tokoh Makoto. Mulai dari konflik internal maupun eksternal yang dialami oleh tokoh Makoto Kousaka dalam menunjukkan bahwa dirinya mengalami gangguan jiwa berupa waham (delusi).

3.4 Analisis Data

Analisis data adalah memilih atau menyortir data sedemikian rupa sehingga hanya data yang terpakai yang tinggal (Arikunto, 2010:278). Setelah mengumpulkan data, penulis akan menganalisis data yang terpilih menggunakan teori-teori terkait kondisi psikologi tokoh Makoto Kousaka. Analisis data ini akan dijelaskan lebih rinci dalam bab selanjutnya, yaitu pembahasan, dengan menyertakan kutipan dialog dan *screenshot* gambar terkait perilaku tokoh Makoto Kousaka untuk memperjelas ekspresi dan keterangan.

Setelah proses pengumpulan data, analisis data dilakukan dengan cara berikut:

1. Setelah menonton *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon dan membaca teori yang sesuai, proses analisis dilakukan dengan cara memasukan bukti-bukti *anime* berupa gambar atau percakapan sesuai dengan poin-poin dalam teori untuk membuktikan kondisi psikologis tokoh Makoto Kouzuka sebagai penderita gejala waham (delusi).
2. Menarik kesimpulan dari analisis data yang telah dilakukan.
3. Menyajikan hasil penelitian secara terperinci.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Waham Pada Tokoh Makoto Kousaka

Berikut akan dijelaskan terkait dengan rumusan masalah pertama, yaitu gambaran waham pada tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon.

Waham atau delusi yang terjadi pada tokoh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* ditunjukkan dalam aksinya memerangi *Goma* yang sebenarnya adalah aksi memukul manusia. Dengan pengakuan Makoto sebagai ksatria tersebut, sesuai dengan definisi waham kebesaran yang dikemukakan oleh Hawari (2001:40) yaitu Waham atau delusi yang membuat penderita meyakini bahwa dirinya adalah “orang besar” seperti halnya pahlawan atau manusia dengan kekuatan super.

4.1.1 Makoto Menganggap Dirinya Sebagai Ksatria Suci

Pengakuan seseorang bahwa dirinya adalah seorang ksatria dengan kekuatan super adalah hal yang tidak masuk akal. Masyarakat tidak akan mempercayai hal tersebut walaupun seorang penderita waham kebesaran ini terus mengucapkannya berkali-kali. Pada dasarnya, ksatria dengan kekuatan super hanyalah sebuah dongeng belaka. Masyarakat hanya mempercayai adanya pahlawan yang memerangi kejahatan seperti mencuri, tawuran, dan lain-lain, tapi

tidak akan percaya adanya kekuatan super yang dapat dikeluarkan oleh manusia.

Makoto Kousaka percaya bahwa dirinya seorang ksatria terpilih untuk memerangi *Goma* demi menyelamatkan kehidupan manusia. Seperti yang ditunjukkan di episode 5 bagian 1, sebagai berikut :

Data 1. Episode 5 menit 00:02:49-00:02:52



(1)

(2)

Gambar 4.1.1 Sosok Makoto dalam kehidupan nyata berbeda dengan gambarannya dalam dunia khayalan.

まこと : 僕は戦いになければならない。
僕はゴマを斃すべく選ばれた。
聖戦士だ！

*Makoto : Bokuwa tatakaini nakerebanaranai.
Bokuwa Goma wo taosubeku erabareta.
Seisenshi da!*

Makoto : Aku harus bertarung.
Aku dipilih untuk mengalahkan Goma.
Ksatria suci!

Dalam kehidupan nyata, Makoto Kousaka hanyalah seorang siswa kelas 2 SMP Minami yang mengenakan kaos dan celana. Seperti yang terlihat di gambar (1), Sosok Makoto Kousaka dalam pandangan masyarakat hanyalah anak laki-laki

dengan rambut ikal, memakai topi, berbaju biru dirangkapi dengan dalaman hitam, serta mengenakan celana pendek, kaos kaki selutut, dan sandal. Berbeda dengan gambar (2) yang menunjukkan sosok Makoto Kousaka dalam pandangan Makoto sendiri. Dia merasa bahwa dirinya adalah seorang ksatria dengan mengenakan baju ksatrianya, lengkap dengan jubah merah, pedang, sepatu super, dan helm pelindung kepala. Dari gambar di atas, Makoto Kousaka sedang memeragakan sikap seorang ksatria yang siap bertarung melawan *Goma*.

Makoto merasa dirinya sebagai ksatria yang dipilih untuk melawan *Goma* demi menyelamatkan kehidupan manusia. *Goma* atau monster yang dimaksud Makoto dalam pandangannya adalah monster dengan beragam bentuk aneh, seperti katak besar atau ikan. Namun, dalam realita, monster tersebut tidak ada melainkan hanya sesosok manusia biasa dengan tingkat depresi tinggi.

Bukti berikutnya menunjukkan bahwa Makoto tidak dapat membedakan antara kenyataan dan khayalan bahkan dalam lingkungannya sendiri. Makoto menganggap dirinya hidup dalam dunia primitif seperti goa dan pegunungan, seperti gambar berikut ini:

Data 2. Episode 5 menit 00:04:12-00:04:18

Gambar 4.1.1 dalam realita, Makoto berada di bawah jembatan layang namun dalam dunia khayalan Makoto merasa sedang berada di goa.

Waham atau delusi yang dialami oleh Makoto membuatnya tidak bisa membedakan antara kenyataan dan khayalan. Seperti gambar (1), sebenarnya Makoto sedang berada di bawah *flyover* dia sedang mengincar Ushiyama yang menurut pandangannya telah dikuasai oleh *Goma*. Gambar (2) menunjukkan Makoto berada di sebuah goa. Goa tersebut hanya berada di dalam imajinasi Makoto saja. Tidak hanya sulit membedakan lingkungan, penderita waham juga akan sulit membedakan segala sesuatu yang dilihatnya. Seperti berikut:

Data 3. Episode 5 menit 00:06:04-00:06:06

Gambar 4.1.1 Makoto menganggap tongkat *baseball* sebagai pedang ksatria.

まこと : 僕ゴールデンソード構えた
警察 : 違う！金属バットだ

Makoto : *boku goruden so-do kamaeta*
Keisatsu : *chigau! Kinzoku batto da.*

Makoto : Aku mengangkat pedangku.
Ikari : Tidak! Kau mengangkat tongkat emas.

Khayalan Makoto dilanjutkan ketika sedang diinterogasi oleh Ikari dan Maniwa, Makoto mengaku sebagai seorang ksatria yang terpilih untuk memerangi *Goma* dan menyelamatkan umat manusia. Hal tersebut membuat Makoto berpikir bahwa ksatria memiliki sebuah pedang berkekuatan super untuk membantunya mengalahkan *Goma*. Pedang yang dibawanya berwarna keemasan seperti pada gambar (1). Namun, sebenarnya pedang tersebut dalam kehidupan nyata hanyalah tongkat *baseball* berwarna keemasan yang sudah sedikit bengkok seperti pada gambar (2). Makoto berpikir dengan menghunuskan pedang tersebut maka *Goma* akan kalah. Berbeda dengan kenyataan yang terjadi yaitu Makoto memukulkan *baseball bat* tersebut pada para warga yang mengalami depresi tinggi, hal ini merupakan sebuah tindak kriminal.

Tidak hanya tongkat *baseball* yang dikatakan sebagai pedang, ada juga sepatu roda yang dianggap oleh Makoto sebagai sepatu ksatria, sebagai berikut:

Data 4. episode 5 menit 00:06:07-00:06:09.



Gambar 4.1.1 Makoto menganggap sepatu roda sebagai sepatu ksatria.

まこと : ゴルデンシューズパワーをためて
 警察 : オーラプレートだろうか

Makoto : *goruden shu-zu wo tamete*
 Keisatsu : *o-rabure-to darouka?*

Makoto : menguatkan power sepatu emas
 Polisi : bukankah itu hanya sepatu roda?

Sama seperti pandangan Makoto yang menyebut tongkat *baseball* sebagai pedang, Makoto juga menganggap sepatu roda miliknya sebagai sepatu ksatria dengan sebuah sayap putih di pinggirnya seperti gambar (1). Sepatu tersebut dapat membantu Makoto terbang dan bergerak lebih cepat. Pada gambar (2) menunjukkan sebuah sepatu roda sebenarnya yang dikenakan Makoto. Tidak ada yang istimewa dari sepatu roda tersebut, hanya memiliki kesamaan warna keemasan.

4.1.2 Gambaran Orang Depresi yang Menjadi *Goma*

Dalam pandangan Makoto, seseorang dengan tingkat depresi tinggi dapat memancarkan cahaya merah dari tubuhnya. Cahaya merah tersebut hanya dapat diketahui oleh ksatria saja. Manusia biasa atau orang yang bersangkutan tidak dapat mengetahui hal tersebut. Seperti gambar berikut :

Data 5. Episode 5 menit 00:05:03.



Gambar 4.1.2 Makoto melihat tubuh manusia depresi memancarkan cahaya merah.

まこと：光だ！
赤い光は僕に導く

Makoto : Hikari da!
Akai hikariwa bokuni michibiku.

Makoto: Cahaya!
Cahaya merah menuntunku.

Gambar (1) menunjukkan ada dua orang siswa yang sedang berjalan. Mereka adalah Ushiyama (kiri) dan Yuichi Taira (kanan). Ushiyama dan Yuichi adalah teman satu sekolah. Yuichi Taira adalah siswa terpandai di sekolahnya,

berbeda dengan Ushiyama yang selalu di-*bully* karena tidak begitu pandai dalam pelajaran dan olahraga. Namun, dalam gambar tersebut hanya Ushiyama saja yang memancarkan cahaya merah di tubuhnya karena tingkat depresi Ushiyama lebih tinggi daripada Yuichi. Cahaya tersebut tidak dapat dilihat oleh Ushiyama atau Yuichi, melainkan hanya terlihat dalam pandangan Makoto saja, dan warna merah itulah yang menuntun Makoto melakukan aksi ksatrianya.

Berbeda keadaannya dengan gambar selanjutnya (2) memperlihatkan Ushiyama dan Yuichi sedang berjalan di trotoar. Gambar tersebut merupakan keadaan dalam realita yang biasanya dilihat oleh masyarakat yaitu adanya dua orang siswa SMP yang sedang berjalan pulang dari sekolah.

Makoto dapat merasakan pancaran warna merah dari tubuh manusia dengan tingkat depresi tinggi. Pada gambar di atas, Ushiyama sebagai seseorang yang sedang depresi telah memancarkan cahaya tersebut. Penderitaan Ushiyama disebabkan oleh *bullying* dari teman-teman lamanya seperti pernyataan Ushiyama pada Yuichi Taira sebagai berikut:

Data 6. Episode 2 menit 00:16:52.



(1)

(2)



(3)

Gambar 4.1.2 Sosok Ushiyama sedang menceritakan pengalamannya di-bully.

うしやま : 犯人が捕まって、早くほとぼりが冷めるといいね。
俺、分かるんだ ユイチの気持ち
俺も学校で苛められてだから。

*Ushiyama : Hannin ga tsukamatte, hayaku hotoboriga sameruto ii ne
Ore, wakarunda Yuichi no kimochi
Oremo gakkou de ijimeraretedakara.*

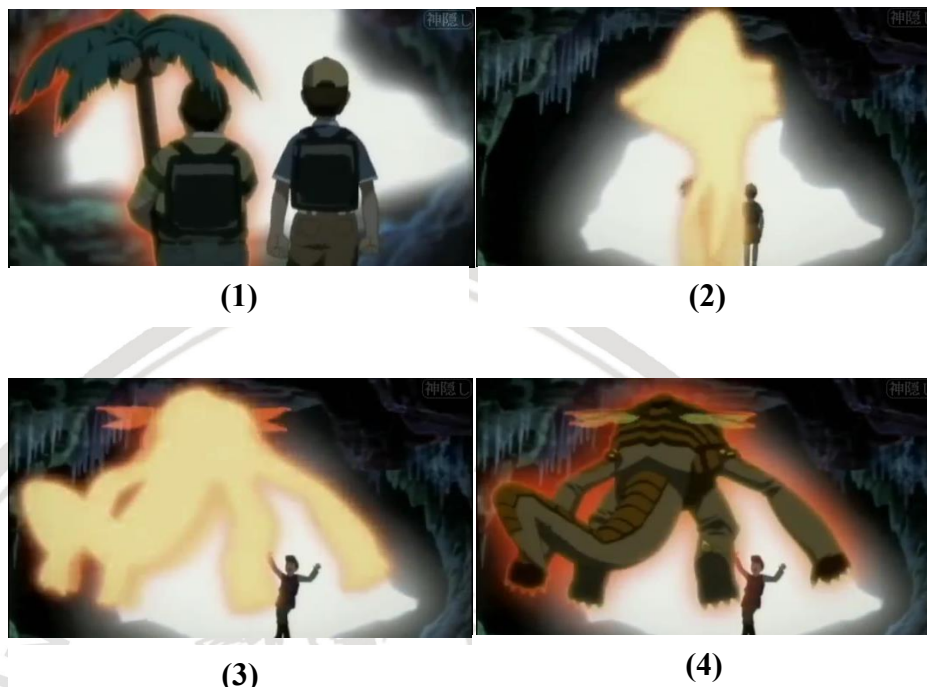
Ushiyama : Saat penjahatnya tertangkap, masalah ini akan reda
Aku mengerti perasaan Yuichi
Aku juga pernah di-bully di sekolah.

Bentuk waham yang diderita oleh Makoto membuatnya tidak dapat membedakan antara khayalan dan realita. Khayalan yang terjadi pada sudut pandang Makoto membuatnya memandang Ushiyama sebagai *Goma* yang berbahaya. Realitanya Ushiyama hanyalah seseorang yang murung akibat *bullying*

yang terjadi di sekolah lamanya seperti cerita Ushiyama yang disampaikannya pada Yuichi Taira dalam percakapan di atas. Ushiyama mengaku dirinya pernah di-*bully* di sekolah lamanya sebelum pindah ke sekolah Yuichi. Hal tersebut masih terus menghantui kehidupan Ushiyama sehingga kondisi Ushiyama mengalami depresi. Melihat raut wajah Ushiyama sedang bersedih, sekaligus punggung yang sedikit membungkuk itu (2), Makoto memandangi Ushiyama memiliki pancaran warna merah yang kemudian warna itu akan berubah menjadi *goma* jahat yang harus dibasmi.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya dalam pandangan Makoto, *Goma* adalah monster yang harus segera dibasmi demi keselamatan umat manusia. Pada gambar (1), Ushiyama sedang berjalan dengan Yuichi. Makoto tidak melihat adanya cahaya terpancar dari tubuh Yuichi karena tingkat depresi Yuichi tidak setinggi Ushiyama. Berikut merupakan alur gambar perubahan manusia yang memancarkan cahaya merah hingga menjadi *goma* dalam khayalan Makoto :

Data 7. Episode 5 menit 00:07:39.



Gambar 4.1.2 Proses perubahan seseorang dengan depresi tinggi menjadi goma dalam sudut pandang Makoto.

Keempat gambar di atas menunjukkan proses perubahan Ushiyama menjadi *goma* dalam pandangan Makoto, Yuichi Taira sebagai seseorang yang tidak memiliki pendar merah dari tubuhnya dianggap sebagai penduduk biasa. Dalam pandangan Makoto, Yuichi sebagai penduduk biasa merasa takut dan terancam oleh *goma* sehingga harus segera ditolong oleh ksatria suci, yakni diri Makoto sendiri. Perubahan tersebut diperlihatkan pada gambar (3) dan (4) berawal dari pendar merah pada tubuh Ushiyama (1) kemudian menjadi asap kuning (2) lalu menjelma menjadi *goma* dengan tubuh yang aneh seperti gambar (4).

Goma adalah musuh terbesar ksatria suci, sehingga dengan melihat adanya *goma*, Makoto sebagai ksatria merasa harus membasmi dan mengalahkan *goma*

demi melindungi penduduk di bumi, seperti gambar berikut:

Data 8. Episode 5 menit 00:11:26.



Gambar 4.1.2 Aksi Makoto dalam membasmi *goma*.

Sebagai ksatria yang bertugas untuk mengalahkan *Goma*, Makoto mulai mengincar *Goma* tersebut seperti pada gambar (1) dan (2). Makoto terlihat serius dari wajahnya membidik *Goma*. Makoto mulai beraksi seperti seorang ksatria sejati yang bersiap mengayunkan pedangnya. Makoto membidik *goma* dengan menghunus pedang dari depan seperti gambar (3). Kemudian pada gambar (4) terlihat aksi Makoto menyerang *Goma* dengan pedangnya. Makoto melompat dan terbang berkat bantuan sepatu ksatria yang dirasa memiliki kekuatan super. Gambar terakhir menampilkan Makoto telah menyerang *Goma* dan berhasil mengalahkannya.

Dari gambar-gambar di atas, Makoto terlihat bermain dengan khayalannya sendiri. Sebagai pahlawan super, Makoto mengenakan baju ksatrianya dan membawa pedang keemasan. Latar pada gambar tersebut juga berada di sebuah lingkungan primitif. Ada bebatuan dan gunung-gunung serta jalanannya masih tanah bukan aspal. Makoto tidak dapat membedakan lingkungan sekitarnya, sehingga lingkungan modern dengan jalan beraspal, gedung-gedung tinggi, dan jalan raya tidak sesuai dengan khayalannya.

Data 9. Episode 2 menit 00:18:09.



Gambar 4.1.2 Dalam realita Makoto telah memukul Ushiyama dengan menggunakan tongkat *baseball*.

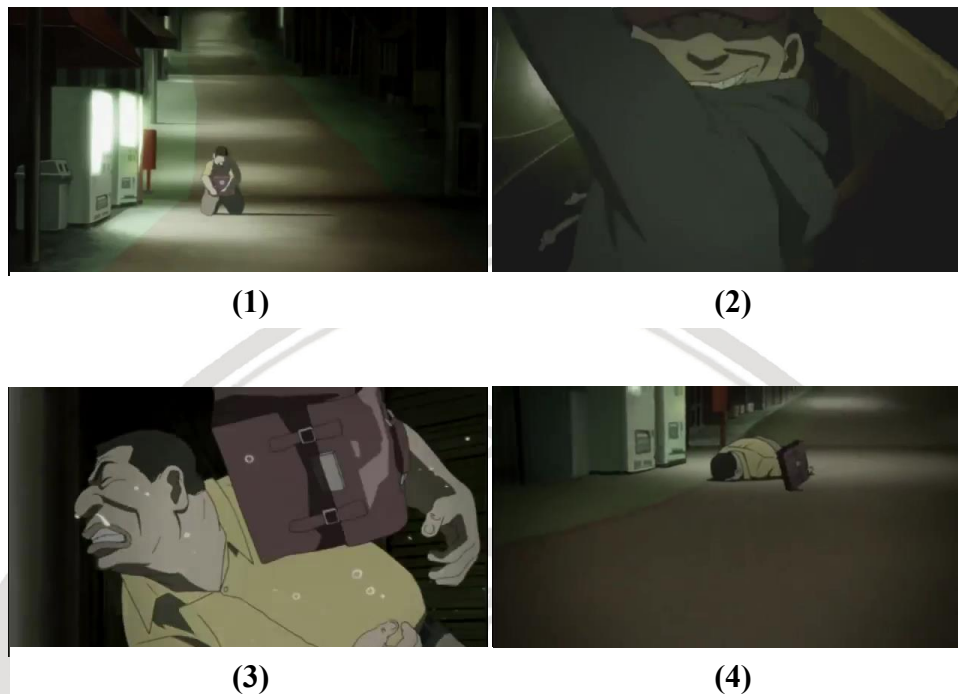
Gambar (1) dan (2) menunjukkan gambaran di dunia nyata Makoto telah memukul Ushiyama dengan menggunakan tongkat *baseball*nya. Ushiyama langsung terjatuh tidak sadarkan diri setelah dipukul oleh Makoto. Setelah berhasil memukul Ushiyama, Makoto pergi dengan sepatu rodanya (2). Latar dari kedua gambar di atas berada di jaman modern dengan aspal, dan bangunan-bangunan modern lainnya. Berbeda dari khayalan Makoto yang menggambarkan dirinya berada di dunia primitif. Dalam gambar di atas juga menjelaskan bahwa Makoto tidak memakai baju ksatria melainkan hanya kaos

biasa dengan membawa *baseball bat* dan menggunakan sepatu roda.

Waham yang diderita Makoto adalah jenis waham kebesaran, yaitu sebuah perasaan yang membuat penderita merasa dirinya memiliki kekuatan super. Sama seperti yang dikatakan Hawari (2001:40) Waham atau delusi yang membuat penderita meyakini bahwa dirinya adalah “orang besar” seperti halnya pahlawan atau manusia dengan kekuatan super. Makoto telah mengakui hal tersebut berulang kali, mengatakan pada polisi yang sedang menginterogasinya bahwa Makoto tidak merasa bersalah karena memang sudah tugasnya sebagai seorang ksatria terpilih untuk membasmi *Goma*.

Setelah beberapa kali Makoto merasa telah menyerang *Goma*, artinya sudah beberapa kali juga Makoto menyerang manusia dengan tongkat *baseball*-nya. Aksi penyerangan tersebut termasuk dalam tindak kriminal karena telah menyakiti orang lain. Walaupun Makoto merasa tidak menyerang manusia, namun kenyataannya waham atau delusi yang dideritanya membuat Makoto menjadi seorang kriminal.

Aksi Makoto terhenti setelah berusaha memukul seorang polisi bernama Masami Hirukawa. Polisi tersebut mengalami depresi tinggi. Depresi yang dideritanya cukup tinggi sehingga memancarkan cahaya merah dari tubuhnya. Cahaya tersebut menarik perhatian Makoto. Hal yang sama terjadi seperti kejadian Ushiyama, namun kali ini pukulan Makoto pada Hirukawa tidak membuat polisi tersebut pingsan, sehingga polisi bertubuh gemuk tersebut masih sadarkan diri dan mengejar Makoto hingga tertangkap. Seperti gambar berikut :

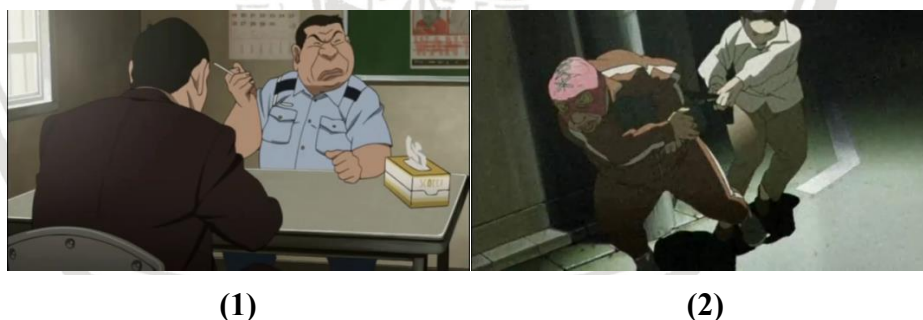
Data 10. Episode 4 menit 00:14:49.

Gambar 4.1.2 Makoto memukul Hirukawa yang sedang depresi.

Pada malam hari ketika Hirukawa pulang dari kantornya, Hirukawa sedang putus asa. Hirukawa merasa depresi dan melampiaskannya dengan mabuk-mabukan. Kondisi Hirukawa sebagai penderita depresi tinggi membuat Makoto datang menghampirinya dan hendak memukul Hirukawa sebagai *goma* dalam pandangan Makoto, seperti pada gambar (1). Hirukawa sedang duduk sendiri di tengah jalan. Kemudian Makoto datang dari arah belakang dengan membawa tongkat *baseball* yang dianggap sebagai pedang ksatria. Pada gambar (2) tersebut terlihat wajah Makoto menyeringai ketika hendak memukul Hirukawa. Lalu gambar (3) memperlihatkan Hirukawa setelah terkena pukulan Makoto. Polisi tersebut kemudian terjatuh seperti pada gambar terakhir.

Depresi yang diderita oleh Hirukawa terjadi karena banyaknya hutang yang harus dibayarnya. Hirukawa yang bekerja sebagai polisi berambisi untuk membuat sebuah rumah mewah untuk istri dan satu putrinya. Ambisi tersebut tidak dapat terealisasi karena gaji seorang polisi tidak memadai, sehingga Hirukawa menjalin hubungan dengan gangster demi mendapatkan uang lebih. Hirukawa membantu gangster dengan cara mengizinkan gangster tersebut melakukan bisnis ilegalnya tanpa harus takut dengan pihak kepolisian. Namun, suatu hari Hirukawa menjadi semakin serakah dan meminta pada gangster tersebut untuk memenuhi keperluannya. Perilaku Hirukawa yang semakin tidak terkendali membuat bos gangster geram dan meminta Hirukawa mengembalikan uang dengan jumlah lebih banyak. Hal tersebut membuat Hirukawa terpaksa menjadi seorang perampok.

Data 11. Episode 4 menit 00:04:45-00:07:22.



Gambar 4.1.2 Sosok Hirukawa ketika bertugas sebagai polisi dan menjadi pencuri di malam hari.

Gambar (1) menunjukkan sosok Hirukawa sebagai seorang polisi dengan seragam biru yang dikenakannya, namun di malam hari dia harus mencuri atau merampok demi mendapatkan uang untuk membayar hutang yang jumlahnya

sangat banyak, seperti pada gambar (2), Hirukawa merampok tas wanita tua dengan menggunakan topeng merah muda agar tidak diketahui identitasnya. Hal tersebut membuat Hirukawa sangat depresi dengan perilakunya sendiri. Melihat Hirukawa memiliki tingkat depresi tinggi, akhirnya Makoto pun memandangnya bukan sebagai seorang manusia namun sebagai monster atau *goma*. Dengan Makoto memukul *goma* yang sebenarnya adalah polisi Hirukawa, Makoto merasa menolong Hirukawa agar terlepas dari depresinya. Namun, pukulan Makoto tidak cukup kuat untuk membuat Hirukawa pingsan, sehingga Hirukawa yang merasa kesakitan setelah dipukul berusaha untuk mengejar Makoto hingga tertangkap.

Data 12. Episode 4 menit 00:15:20.



(1)

(2)

Gambar 4.1.2 Hirukawa menangkap Makoto.

Gambar (1) dari data 12 menunjukkan kemarahan Hirukawa setelah dipukul oleh Makoto. Dapat dilihat dari ekspresi Hirukawa yang mengernyitkan dahinya menatap Makoto dengan kemarahan, serta menggertakan giginya rapat. Hirukawa berusaha bangun dan mengambil sepatunya untuk dilemparkan pada Makoto. Hirukawa yang sudah mengetahui adanya isu yang beredar di masyarakat mengenai bocah laki-laki yang suka memukul orang pun langsung mencoba

menangkap Makoto. Sebagai polisi, Hirukawa mengetahui sosok yang sudah sering digambarkan oleh media dan sosok tersebut sama seperti Makoto Kouzuka. Dengan sekali lemparan sepatu, Makoto berhasil ditangkap oleh Hirukawa dan dihajar seperti gambar (2) Hirukawa tengah menginjak Makoto yang terkapar di jalan. Makoto pun ditangkap dan ditahan di kantor polisi.

4.1.3 Tanggapan Orang Lain Tentang Makoto

Penderita waham memiliki dunianya sendiri yang berbeda dengan kehidupan nyata. Hal tersebut membuat orang lain sulit memahami alur cerita yang disampaikan oleh penderita waham. Seperti yang dikatakan oleh Hawari pada bukunya *Skizofrenia* (2001:40) mengatakan bahwa tanda waham atau delusi adalah aneh dan tidak rasional. Orang lain tidak mudah mengerti apa yang dikatakan oleh penderita, sama seperti yang ditunjukkan dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon tentang orang-orang yang sulit mengerti kondisi Makoto sebagai penderita waham.

Setelah penangkapan Makoto oleh polisi Hirukawa, Makoto dibawa ke kantor polisi untuk mulai diinterogasi, Makoto sebagai tersangka penyerangan beberapa orang salah satunya ialah Ushiyama. Saat sedang berada di ruang interogasi, Ushiyama dan yang lainnya bersaksi bahwa Makoto adalah sosok yang telah memukul mereka.

Data 13. Episode 5 menit 00:04:39.



Gambar 4.1.3 Ushiyama memberikan kesaksian bahwa Makoto adalah pelaku pemukulan pada diri Ushiyama.

うしやま：たぶん、犯人だと思います。

Ushiyama : tabun, hannin da to omoimasu.

Ushiyama : aku rasa, dia penjahatnya.

Dalam interogasinya, Makoto mengatakan pada polisi bahwa Makoto adalah seorang ksatria yang dipilih untuk mengalahkan *Goma*. Namun, polisi tetaplah tidak percaya dengan pernyataan Makoto karena terdengar sebagai gurauan atau alasan yang tidak masuk akal. Tetapi walaupun polisi mengatakan bahwa pikiran Makoto tidaklah benar, Makoto tetap teguh pada pendiriannya dan mengatakan bahwa dirinya seorang ksatria berkali-kali. Pengakuan tersebut membuat para polisi yang sedang menginterogarsi Makoto Kousaka terheran-heran, karena Makoto merasa dirinya adalah seorang pahlawan super, namun polisi hanya melihat sosok bocah laki-laki kelas dua SMP Minami yang terlibat dalam tindak kriminalitas.

Penderita waham cenderung berbicara kacau (Hawari, 2012:37). Kekacauan alam pikir dapat dilihat dari isi pembicaraannya. Biasanya isi pembicaraan tersebut tidak dapat diikuti alur pemikirannya. Sama halnya dengan Makoto yang mengaku dirinya adalah ksatria dan harus mengalahkan *Goma*. Dengan pernyataan tersebut, salah seorang polisi semakin heran ditunjukkan seperti pada gambar berikut:

Data 14. Episode 5 menit 00:07:35.



(1)

(2)

Gambar 4.1.3 Polisi Ikari dan Maniwa sedang menginterogasi

Makoto.

警察 : 被害者が赤く光ってゴマを嫌付けただと、
そんな作り話で音のだまするとともにだが
まこと : 聖戦士の言葉に嘘はない。。。

Keisatsu : *gaisha ga akaru hikatte Goma iyatsuketa da to,*
sonna tsukuribanashi de otono damasuru totononi daga

Makoto : *Seishinshino kotobani usowanai...*

Polisi : Kamu pikir para korban bercahaya merah
Dan kamu mengalahkan Goma.
Kamu pikir bisa membodohi kami dengan cerita tidak masuk akal?!

Makoto :Ksatria tidak pernah berbohong.

Dari percakapan data 14, polisi merasa pernyataan Makoto tidaklah masuk akal. Polisi merasa dibodohi oleh seorang anak kelas 2 SMP dengan cerita khayalannya. Namun, Makoto tidak merasa membohongi polisi tersebut. Makoto merasa telah mengatakan hal yang sebenarnya terjadi. Dapat dilihat juga di gambar (2) wajah polisi terlihat marah, ditunjukkan dengan mengerutkan dahi, tatapan tajam, dan mulut ternganga karena berteriak pada Makoto.

Bentuk waham yang ditunjukkan oleh Makoto Kousaka dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon menunjukkan gejala positif waham kebesaran, yaitu penderita mengaku bahwa dirinya adalah “orang besar.” Makoto mengakui kebesaran tersebut dengan mengaku sebagai ksatria suci yang terpilih untuk membasmi *goma*. Namun, masyarakat menganggap pengakuan tersebut tidak masuk akal karena khayalan Makoto tidak sesuai dengan realita.

4.2 Tanda dan Gejala Waham Pada Tokoh Makoto Kousaka dalam *Anime Paranoia Agent* Karya Sutradara Satoshi Kon

Berikut akan dijelaskan terkait rumusan masalah kedua yaitu tanda dan gejala waham yang diderita oleh Makoto. Tanda dan gejala ini ditunjukkan oleh Makoto dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga Makoto terlihat menjalani kehidupannya berbeda dengan masyarakat biasa. Makoto hidup dalam khayalannya sendiri. Seperti yang dituliskan Hawari (2001:64) tanda dan gejala tersebut berupa :

4.2.1 Mengucapkan sesuatu berulang-ulang

Makoto menyebut dirinya sebagai ksatria terpilih untuk melawan *Goma*. Hal itu telah diucapkan berkali-kali dalam proses interogasi oleh polisi Ikari dan Maniwa.

Data 15.Episode 5 menit 00:02:49-00:02:52 dan episode 7 menit 00:005:28



(1)

(2)

Gambar 4.2.1 Makoto berulang kali mengaku sebagai ksatria suci.

まこと : 僕は戦いになければならない。
僕はゴマを斃すべく選ばれた。
聖戦士だ！

まこと : 僕は聖戦士だ！こんな所でくぞくぞして
暇がないんだ！

Makoto : *Bokuwa tatakaini nakerebanaranai.*
Bokuwa Goma wo taosubeku erabareta.
Seisenshi da!

Makoto : *bokuwa seisenshida! Konna tokorode kuzokuzoshite*
hima ga nai

Makoto : Aku harus bertarung.
Aku dipilih untuk mengalahkan Goma.
Ksatria suci!

Makoto : Aku adalah ksatria! Aku tidak punya waktu untuk dihabiskan di tempat seperti ini!

Makoto menyebut diri sendiri sebagai seorang ksatria dengan bangga. Ditunjukkan atas sikap dan gaya berdirinya terlihat menggebu-gebu. Serta pada gambar (1) dan (2), Makoto terlihat percaya diri ketika meneriakan gelar ksatrianya. Kepercayaan diri Makoto tampak jelas dari gerak-geriknya menirukan sikap pahlawan super. Makoto pun mengangkat pedang ksatria seperti gambar (2) tanpa menyadari bahwa kepercayaannya tersebut hanya ada dalam khayalan saja.

Beberapa kali Makoto meneriakan bahwa dirinya adalah ksatria suci yang ditugaskan untuk membasmi *goma*, sehingga tidak ada alasan bagi polisi Ikari dan Maniwa menahan Makoto. Dalam dialog kedua di atas, Makoto mengatakan bahwa dirinya tidak memiliki waktu untuk dihabiskan di ruang interogasi. Makoto merasa dia harus segera keluar dan melakukan tugasnya sebagai ksatria suci.

4.2.2 Curiga

Data 16. Episode 5 menit 00:05:19.



(1)

(2)

Gambar 4.2.2 Makoto mencurigai polisi Ikari karena dalam sudut pandangya Ikari memancarkan warna kuning dari tubuhnya.

- まこと : 光だ！
大丈夫、あなたの黄色いから
- Makoto : *Hikarida!*
Daijoubu, anatano kiirouikara
- Makoto : cahaya!
ah...untungnya cahaya tersebut masih kuning

Makoto memiliki rasa curiga terhadap siapapun dan dimanapun karena mengemban tugas sebagai ksatria suci membuatnya harus terus waspada akan datangnya *goma* sebagai musuh terbesarnya. Kecurigannya ditunjukkan ketika sedang berada di ruang interogasi bersama polisi Ikari dan Maniwa. Makoto curiga terhadap Ikari sebagai polisi yang sedang bertugas menangani kasus tersebut. Makoto merasakan ada cahaya terpancar dari tubuh Ikari seperti gambar (1). Ada pancaran cahaya dari diri polisi Ikari, Makoto pun menunjukkan wajah terkejut kemudian langsung menerawang tubuh Ikari.

Awalnya Makoto terkejut melihat pancaran cahaya dari tubuh Ikari, namun setelah diperhatikan dengan seksama seperti gambar (2) saat Makoto menerawang tubuh Ikari dengan tangannya, ternyata cahaya tersebut masih berwarna kuning. Penderitaan atau tingkat depresi Ikari tidak begitu tinggi sehingga cahaya yang terpancar dari tubuhnya berwarna kuning bukan merah. Pada gambar (2) terlihat ekspresi Makoto terkejut dengan keringat di sekujur wajah, alis terangkat, dahi mengernyit, dan mata menyipit. Namun setelah mengetahui bahwa cahaya tersebut bukan berwarna merah yang berarti tidak ada *Goma*, Makoto pun merasa lega dan mengatakan bahwa itu cahaya masih aman seperti monolog Makoto di atas.

4.2.3 Bermusuhan

Tanda dan gejala dari waham selanjutnya yaitu rasa permusuhan yang tinggi. Permusuhan yang terjadi dalam diri Makoto adalah permusuhan dengan *Goma*. Sebagai seorang ksatria, Makoto harus melawan *Goma*, sehingga Makoto selalu merasa marah, waspada, dan benci pada *Goma*. Makoto juga selalu mencari-cari *goma* di lingkungan masyarakat berniat untuk menyerangnya demi keselamatan manusia.

Rasa permusuhan itu timbul setelah Makoto merasa terpilih menjadi ksatria suci. Permusuhan terhadap *goma* terjadi karena sudah tugas ksatria untuk menghancurkan *goma*. Walau sebenarnya hal tersebut hanya berada dalam pikiran Makoto.

Data 17. Episode 5 menit 00:08:00 dan menit 00:10:28



(1)

(2)

Gambar 4.2.3 Gambaran *goma* dalam pandangan Makoto sebagai musuh terbesarnya.

Karena seorang ksatria ditugaskan untuk melawan *Goma*, rasa permusuhan muncul dan membuat Makoto berambisi untuk menyerang *Goma* walaupun sebenarnya hal itu tidak ada dan hanya membuat Makoto melakukan tindak kriminal. Gambar (1) menunjukkan Makoto sedang melawan *Goma* berbentuk ikan.

Dalam gambar tersebut berlatar di pegunungan dan di kelilingi oleh batang-batang es. Makoto yang menemukan *goma* berbentuk ikan tersebut langsung mengayunkan pedangnya dan menusuk kepala *goma* berbentuk ikan.

Gambar (2) menampilkan bentuk lain dari *goma* yang ditemukan oleh Makoto. *Goma* tersebut berbentuk katak besar melayang di udara dengan cakar-cakar di tangannya, dan memiliki sayap kecil di punggungnya. Latar gambar (2) berada di sebuah lingkungan primitive dengan bukit batu.

Makoto berpikir bahwa *goma* mengancam seorang penduduk, yang digambarkan dalam nomor (2) ada seorang bocah laki-laki terkejut melihat monster di hadapannya. Posisi terkejut dapat dilihat dari tangan yang terangkat ke atas kepala untuk melindungi diri. Khayalan Makoto yang melihat bahwa ada seorang bocah terancam dengan *goma* inilah yang akhirnya membuat Makoto melakukan tugasnya sebagai ksatria suci.

4.2.4 Merusak diri/ orang lain/ lingkungan

Data 18. Episode 4 menit 00:15:20



(1)

(2)

Gambar 4.2.4 Makoto merusak diri sendiri dengan menjadi seorang kriminal di mata masyarakat.

Sebagai penderita waham, Makoto telah merusak dirinya sendiri dengan menjadi kriminal karena kasus pemukulan beberapa warga. Hal tersebut membuat Makoto harus diinterogasi oleh polisi Ikari dan Maniwa di kantor polisi seperti pada gambar (1). Kasus pemukulan yang dilakukan oleh Makoto terhadap beberapa warga dengan menggunakan tongkat *baseball* telah merugikan lingkungan. Beberapa korban telah berjatuh, sehingga masyarakat merasa resah karena tidak aman. Masyarakat tidak dapat memahami Makoto sebagai seorang siswa laki-laki yang masih duduk di bangku SMP telah melakukan tindak kriminal tersebut. Namun, Makoto tetap tidak menyadari posisinya sebagai tersangka penyerangan. Makoto masih bersikeras bahwa tindakannya adalah hal yang benar.

Tidak hanya merusak diri sendiri dengan menjadikan Makoto sebagai tersangka, namun perilaku Makoto juga telah merusak lingkungannya dengan cara meresahkan masyarakat, seperti yang ditunjukkan gambar berikut ini:

Data 19. Episode 5 menit 00:03:02



(1)

Gambar 4.2.4 Ibu-ibu merasa resah karena ulah Makoto.

婦人1 : 怖いわよね。。
 婦人2 : それで捕まったんです。。。
 婦人3 : よかった。。。
 僕たちは心配で。。。
 ずっと子供の栗り迎えしてたのよ。。。

Fujin 1 : *kowaiwayone...*
 Fujin 2 : *sorede tsukamattan desu...*
 Fujin 3 : *yokatta...*
 Bokutachiwa shinpaide...
 Zutto kodomono kurimukaeshitetanoyo

Wanita 1 : sangat menakutkan ya...
 Wanita 2 : dia sudah tertangkap
 Wanita 3 : syukurlah...
 Kita selalu cemas...
 Setiap hari mengantar dan menjemput anak-anak.

Gambar ibu-ibu berkumpul seperti yang ditunjukkan data 19 gambar (1) sedang membicarakan akibat dari teror seorang anak laki-laki yang suka memukul orang lain dengan menggunakan tongkat *baseball*. Ulah Makoto telah meresahkan warga hingga orang tua harus selalu mendampingi anaknya ketika berangkat dan pulang sekolah. Masyarakat merasa lega ketika Makoto telah ditangkap oleh polisi karena kecemasan masyarakat terhadap penyerangan tongkat *baseball* akhirnya berkurang.

Namun, tidak hanya keresahan warga, ada juga korban-korban pemukulan oleh Makoto harus dirawat di rumah sakit, seperti Ushiyama berikut ini:

Data 20. Episode 2 menit 00:19:09



(1)



(2)



(3)

Gambar 4.2.4 Ulah Makoto membuat Ushiyama terluka dan harus dirawat di rumah sakit.

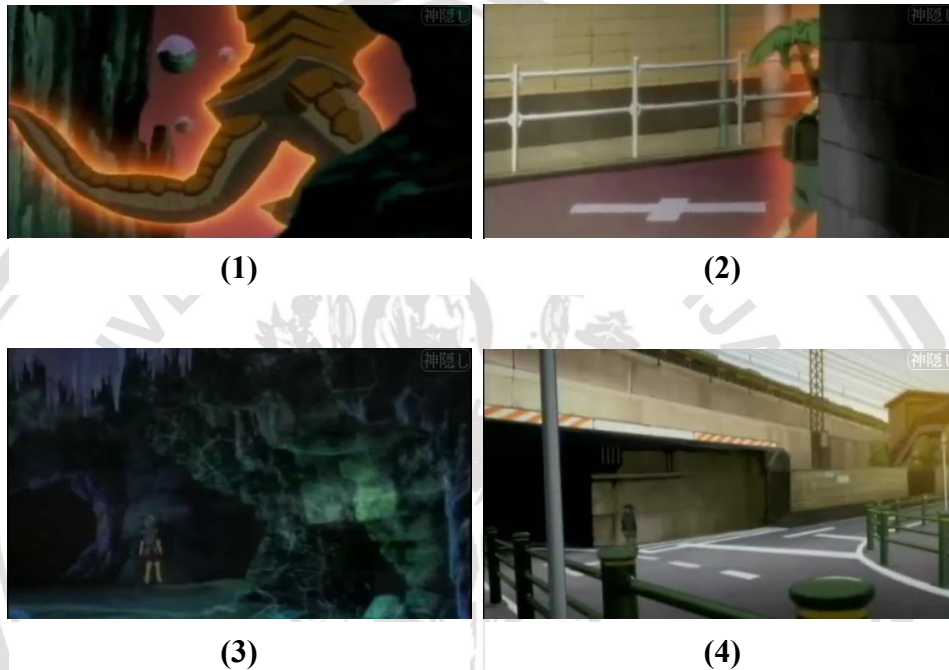
Gambar (1) dari data 20 menunjukkan Ushiyama yang terbaring di rumah sakit setelah dipukul oleh Makoto dengan menggunakan tongkat *baseball* namun Makoto masih mempercayai perbuatannya sebagai perbuatan terpuji untuk melawan *Goma* dan menyelamatkan kehidupan manusia. Kemudian pada gambar (2) dan (3) orang tua Ushiyama terlihat sedih duduk di sebelah ranjang Ushiyama. Terlihat dari punggung sedikit membungkuk serta ekspresi wajah yang lesu.

Tindakan Makoto sebagai penderita waham (delusi) telah mengancam orang lain. Namun, masyarakat tidak mengetahui bahwa hal tersebut terjadi karena Makoto mengalami gangguan kejiwaan. Masyarakat hanya menilai perbuatan buruk Makoto, hingga harus ditangkap oleh kepolisian. Penyakit jiwa merupakan

hal yang harus diperhatikan, agar penanganan dapat dilakukan sebelum penyakit tersebut merugikan penderita dan lingkungan.

4.2.5 Tidak tepat menilai lingkungan/ realitas.

Data 21. Episode 5 menit 00:04:12-00:05



Gambar 4.2.5 Makoto tidak tepat menilai lingkungan sekitar

Gambar di atas menunjukkan pandangan dalam khayalan Makoto ketika melihat ekor *goma* di ujung goa (1) yang sebenarnya adalah punggung Ushiyama di ujung kolong jembatan layang (2). Makoto juga merasa sedang berada di sebuah goa yang sebenarnya adalah sebuah lorong di bawah *flyover*. Makoto tidak tepat menilai lingkungan karena Makoto hidup dalam imajinasinya.

4.2.6 Ekspresi wajah waspada.

Data 22. Episode 5 menit 00:02:49-00:11:46



(1)

(2)



(3)

Gambar 4.2.6 Makoto selalu menampilkan wajah tegang karena harus selalu waspada terhadap lingkungan sekitar.

Seperti pada data gambar 22, ekspresi wajah tegang pada Makoto adalah ekspresi waspada Makoto dalam menjalani hidupnya sebagai seorang ksatria untuk mengalahkan *Goma* dan menyelamatkan umat manusia. Dapat dilihat pada tiga gambar di atas, Makoto terlihat serius dengan menunjukkan mata yang tajam dan tanpa ekspresi tersenyum atau bermain-main. Ekspresi tersebut juga menunjukkan kewaspadaan Makoto terhadap lingkungannya dan terhadap *goma* sebagai musuh terbesarnya.

Ekspresi Makoto berawal dari kecurigaannya terhadap orang lain di sekitarnya. Sebagai seorang ksatria, Makoto bertanggung jawab untuk mengincar

goma demi keselamatan dunia. Makoto pun melakukan tugasnya dengan kewaspadaan dan kecurigaan sehingga menciptakan ekspresi tegang seperti gambar di atas. Terlihat pada alis Makoto yang cenderung tajam, mata menyipit, dan tidak tersenyum menunjukkan cirri-ciri ketegangan seseorang.

Beberapa penjelasan di atas menunjukkan tanda dari gejala waham atau delusi yang dialami oleh Makoto Kousaka. Tanda-tanda tersebut diperlihatkan dalam perilaku Makoto sehari-hari. Jika ada seseorang yang cenderung mengatakan bahwa dirinya adalah seseorang yang “besar” seperti memiliki kekuatan super, atau kekuasaan yang sebenarnya tidak ada, serta memiliki rasa curiga berlebihan terhadap lingkungan sekitar sehingga membuat seseorang tersebut tidak tepat menilai lingkungan atau tidak dapat membedakan antara realita dan khayalan, maka seseorang tersebut mengalami gangguan kejiwaan waham (delusi) kebesaran seperti yang dialami oleh tokoh Makoto dalam *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan pada bab IV untuk menjawab rumusan masalah pertama, maka penulis dapat memperoleh kesimpulan berupa gambaran waham (delusi) pada tokoh Makoto Kousaka. Dalam *anime Paranoia Agent* ini tokoh Makoto Kousaka menunjukkan gejala skizofrenia sekunder sesuai dengan teori Dadang Hawari yaitu gejala waham (delusi) dan halusinasi, dengan gejala paling menonjol adalah waham (delusi). Gejala-gejala tersebut ditunjukkan oleh tokoh Makoto dalam kehidupan sehari-harinya hingga mempengaruhi diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Rumusan masalah kedua berkaitan dengan tanda dari gejala waham (delusi) tersebut yaitu menyebut dirinya sebagai ksatria suci berulang kali, memiliki rasa curiga berlebihan, bermusuhan, memiliki ekspresi wajah tegang, merusak diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta tidak tepatnya menilai realitas. Makoto menunjukkan hal tersebut sama seperti teori waham (delusi) oleh Dadang Hawari, sehingga Makoto menunjukkan gejala positif waham (delusi).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian skripsi ini dengan menggunakan objek *anime Paranoia Agent* karya sutradara Satoshi Kon untuk meneliti kondisi psikologis tokoh Makoto Kousaka sebagai penderita waham (delusi), penulis dapat

memberikan beberapa saran untuk penulisan skripsi berikutnya yang menggunakan objek kajian sama. *Anime Paranoia Agent* menceritakan banyak konflik psikologis dalam tokoh-tokohnya. Sehingga, penulisan selanjutnya dapat mengkaji *anime Paranoia Agent* dengan menggunakan teori kepribadian lainnya, serta mengkaji gangguan kejiwaan selain waham (delusi). Penulisan selanjutnya juga bisa mengkaji penyebab atau latar belakang terjadinya waham (delusi) pada tokoh Makoto Kousaka.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku :

- Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Brenner, Robin. 2007. *Understanding Manga and Anime*. London: Libraries Unlimited
- Effendy, Onong Uchjana.. 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Endaswara, S. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta :CAPS.
- Hawari, Dadang. 2012. *Skizofrenia : Pendekatan Holistik (BPPS) Bio-Psiko-Sosial-Spiritual*. Jakarta : Badan Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Hawari, Dadang. 2014. *SKIZOFRENIA*. Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Hawari, Dadang. 2001. *Pendekatan Holistik Pada Gangguan Jiwa Skizofrenia*. Jakarta: Balai Penerbit FKUI.
- Kutha Ratna, Nyoman. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Minderop, Albertine. 2013. *Psikologi Sastra :Karya Sastra, Metode, Teori, dan ContohKasus*. Yogyakarta: Pustaka Obor Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Stanton, R. 2007. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Tomb, David. 2004. *Buku Saku Psikiatri*. Jakarta: Badan Penerbit EGC.

Sumber skripsi :

Andayani, Sri. 2012. *Hubungan Karakteristik Klien Skizofrenia dengan Tingkat Kemampuan Perawatan Diri di Ruang Rawat Inap Psikiatri Wanita Rumah Sakit Marzoeki Mahdi Bogor*. Skripsi. Fakultas Keperawatan : Universitas Indonesia.

Rindu, Citra. 2010. *Analisis Psikologis Tokoh Utama Novel "Kinkakuji" Karya Mishima Yukio*. Skripsi. Fakultas Pengetahuan Budaya.

Setianingrum, Rani. 2008. *Analisis Aspek Kepribadian Tokoh Utama dalam Novel Supernova Episode Akar Karya Dewi Lestari : Tinjauan Psikologi Sastra*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Setiawati, Retno. 2015. *Gejala Skizofrenia Tokoh Utama dalam Film Derriere Les Murs*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Sastra Prancis: Universitas Brawijaya.

Sumber internet :

Ilmu Keperawatan. 2016. Konsep Dasar Kesehatan Jiwa dan Keperawatan Jiwa. Diakses 05 Oktober 2017.
<http://www.ilmukeperawatan.info/2016/06/konsep-dasar-kesehatan-jiwa-dan.html>

Kajianpustaka. 2013. *Pengertian, Jenis, dan Tahapan Halusinasi*. Diakses 05 Oktober 2017. <https://www.kajianpustaka.com/2013/08/pengertian-jenis-dan-tahapan-halusinasi.html>

Kemkes. 2016. *Peran Keluarga Dukung Kesehatan Jiwa Masyarakat*. Diakses 02 Oktober 2017. <http://www.depkes.go.id/article/print/16100700005/peran-keluarga-dukung-kesehatan-jiwa-masyarakat.html>

Kompas, Megapolitan. 2015. *Kronologi Pembunuhan Sang Kakak Terhadap Adiknya di Ciledug*. Diakses 05 Oktober 2017.
<https://megapolitan.kompas.com/read/2015/06/28/14244271/Kronologi.Pembunuhan.Sang.Kakak.terhadap.Adiknya.di.Ciledug>

Jurnal Online Psikologi. 2012. *Skizofrenia*. Diakses 02 Oktober 2017.
<http://psikologi.or.id/psikologi-kognitif/skizofrenia.htm>

WHO. Mental Health: *schizophrenia*. Diakses 02 Oktober 2017. http://www.who.int/mental_health/management/schizophrenia/en/

Lampiran 1 : Sinopsis *Anime Paranoia Agent* Karya Sutradara Satoshi Kon

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA



Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,
 Telp. +62341- 575875, Fax. +62341- 575822
 E-mail : fib_ub@ub.ac.id <http://www.fib.ub.ac.id>

Anime Paranoia Agent ini terdiri dari 13 episode karya sutradara Satoshi Kon, diproduksi oleh Madhouse studio. *Anime* ini tayang pada 3 Februari 2004 sampai 18 Mei 2004, bergenre drama, misteri, psikologikal, supranatural, dan *thriller*. *Paranoia Agent* bercerita tentang orang-orang yang memiliki masalah di kehidupannya sehingga mereka berpikir untuk mengakhiri hidupnya karena keputusasaan. Ada beberapa tokoh dalam *anime* tersebut yang menunjukkan permasalahan-permasalahan kehidupan, contohnya ialah Tsukiko Sagi, yaitu seorang wanita yang bekerja sebagai pencipta karakter animasi yang terkenal bernama Maromi. Tsukiko Sagi menjadi depresi dan pemurung karena banyaknya tekanan dari *deadline* pekerjaannya, serta sering dikucilkan oleh rekan kerjanya. Hal tersebut membuat Tsukiko Sagi mencoba untuk mengakhiri hidupnya.

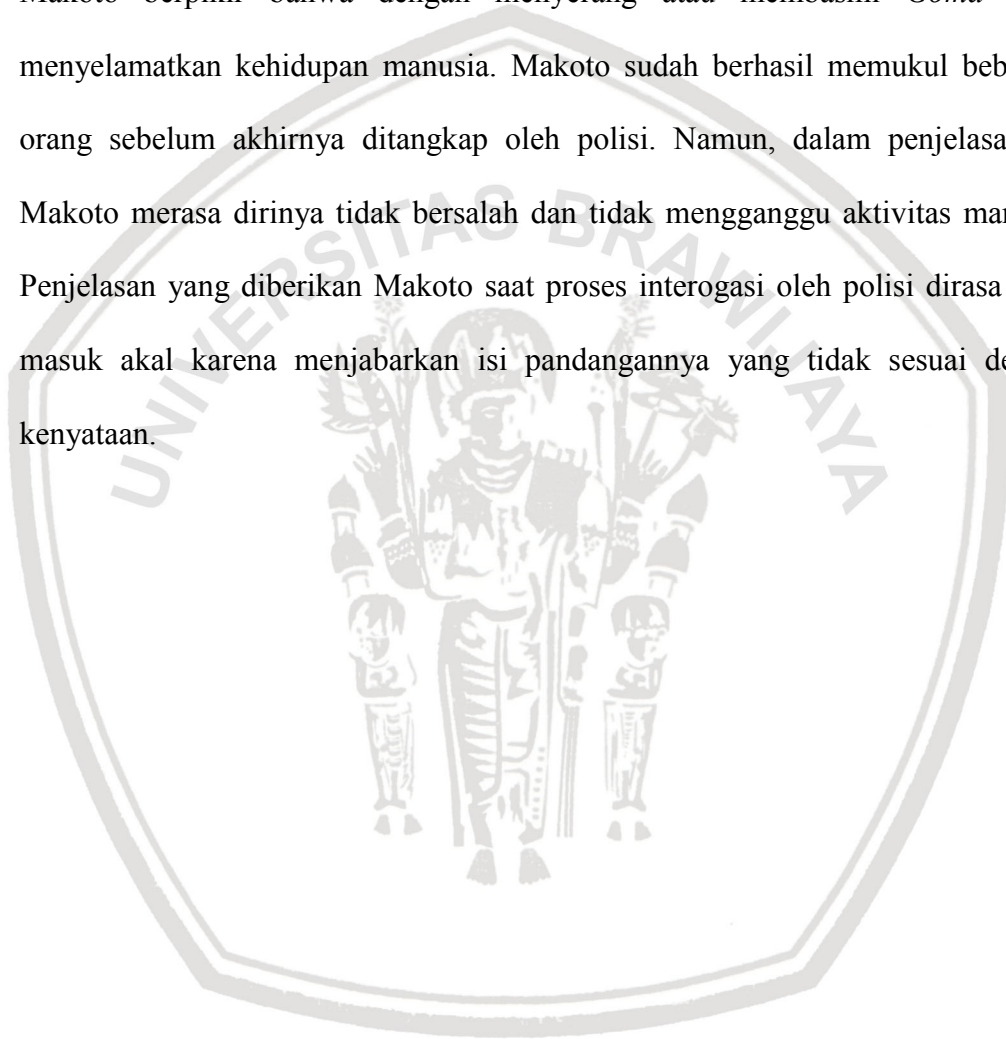
Adapun tokoh lain bernama Harumi, yakni seorang wanita yang menderita kepribadian ganda. Harumi menjadi depresi dan berniat untuk mengakhiri hidupnya karena merasa terganggu oleh kepribadian lain dalam tubuhnya. Tokoh lainnya ialah seorang polisi bernama Hirokawa. Polisi ini memiliki banyak sekali hutang yang harus dibayar, sehingga ia menjadi seorang pencuri demi membayar hutang tersebut. Pencurian yang dilakukan membuatnya depresi karena merasa telah

melanggar hukum dan menyiksa orang lain. Hirokawa pun memohon pada seseorang untuk membantunya menghentikan penderitaan tersebut.

Anime Paranoia Agent bercerita tentang beberapa tokoh yang memiliki masalah dalam hidupnya, termasuk tokoh Makoto Kousaka yang menjadi fokus penelitian penulisan ini. Makoto Kousaka adalah pelajar laki-laki kelas 2 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Minami. Makoto Kousaka digambarkan dengan sosok berambut ikal, memakai kawat gigi, mengenakan baju biru dan celana pendek berwarna hijau, serta mengenakan topi. Makoto Kousaka selalu membawa pemukul *baseball* dan menggunakan sepatu roda berwarna keemasan.

Kehidupan sehari-hari tokoh Makoto Kousaka dalam *anime* ini diceritakan sebagai seorang yang tidak suka berinteraksi dengan lingkungannya. Makoto selalu hidup dengan mengikuti khayalan yang diyakini menjadi sebuah kebenaran olehnya, sedangkan masyarakat tidak melihat adanya kebenaran atas khayalan tersebut. Makoto berpikir bahwa dirinya adalah seorang *Holy Warrior* yang mendapatkan tugas untuk membunuh monster. Dengan membasmi monster tersebut, Makoto Kousaka percaya bahwa ia telah menyelamatkan seseorang dari gangguan *goma*. Makoto membasmi monster itu dengan menggunakan tongkat *baseball*nya, namun dalam pandangan Makoto, tongkat *baseball* berwarna emas tersebut ialah sebuah pedang *Holy Warrior* yang memiliki kekuatan super. Makoto hanya perlu mengayunkan sekali saja, maka *Goma* atau monster itu akan kalah. Sepatu roda berwarna emas yang selalu digunakannya itu juga dianggap oleh Makoto sebagai sepatu *Holy Warrior* yang dapat membuatnya terbang sehingga *goma* tidak dapat lari darinya.

Goma atau monster yang dibasmi oleh Makoto sebenarnya adalah manusia-manusia yang memiliki tingkat depresi yang akut. Tingkat depresi dapat dirasakan oleh Makoto dengan melihat warna merah yang muncul pada diri penderita tersebut, namun hal ini tidak dapat dirasakan atau dilihat oleh siapapun. Sehingga Makoto berpikir bahwa dengan menyerang atau membasmi *Goma* dapat menyelamatkan kehidupan manusia. Makoto sudah berhasil memukul beberapa orang sebelum akhirnya ditangkap oleh polisi. Namun, dalam penjelasannya, Makoto merasa dirinya tidak bersalah dan tidak mengganggu aktivitas manusia. Penjelasan yang diberikan Makoto saat proses interogasi oleh polisi dirasa tidak masuk akal karena menjabarkan isi pandangannya yang tidak sesuai dengan kenyataan.



Lampiran 2 *Curriculum Vitae*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA



Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,
 Telp. +62341- 575875, Fax. +62341- 575822
 E-mail : fib_ub@ub.ac.id <http://www.fib.ub.ac.id>

CURRICULUM VITAE

Nama : Manesti Pangestuti
 NIM : 135110201111057
 Jurusan : Sastra Jepang
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 28 Oktober 1994
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat Asal : Jl. KH. Abdussyukur, Sumbersari
 Jember – Jawa Timur
 Telepon : 08970793563
 Email : manestip@gmail.com
 Pendidikan Formal : SD MUHAMMADIYAH 1 JBR (2001 – 2007)
 SMPN 10 JEMBER (2007 – 2010)
 MAN 1 JEMBER (2010 – 2013)
 UNIVERSITAS BRAWIJAYA (2013 – 2018)
 JLPT : N5 (Mengikuti)
 N3 (Mengikuti)
 Pengalaman KKN : Dusun Torong, Desa Ngabab, Kecamatan Pujon,
 Kabupaten Malang

Lampiran 3: Berita Acara Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA



Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,
 Telp. +62341- 575875, Fax. +62341- 575822
 E-mail : fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Manesti Pangestuti
 2. NIM : 135110201111057
 3. Program Studi : Sastra Jepang
 4. Topik Skripsi : Psikologi Sastra
 5. Judul Skripsi : Analisis Waham Pada Tokoh Makoto Kousaka dalam *Anime Paranoia Agent* Karya Sutradara Satoshi Kon
 6. Tanggal Mengajukan :
 7. Tanggal Selesai Revisi :
 8. Nama Pembimbing : Ni Made Savitri Paramita, M.A
- Keterangan Konsultasi *)

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	27 April 2017	Pengajuan Judul	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
2	16 Oktober 2017	Mengumpulkan Bab 1	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
3	26 Oktober 2017	Revisi Bab 1	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
4	13 Nov 2017	Mengumpulkan Bab 2 dan 3	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
5	17 Nov 2017	Revisi Bab 2 dan 3	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
6	20 Nov 2017	Konsultasi Bab 1,2,3	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
7	20 Nov 2017	ACC Seminar Proposal	Ni Made Savitri Paramita, M.A	

8	6 Des 2017	Revisi Seminar Proposal	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
9	18 Des 2017	Mengumpulkan Bab 4	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
1 0	23 Maret 2018	Revisi Bab 4	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
1 1	28 Maret 2018	Mengumpulkan bab 5	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
1 2	23 Mei 2018	Revisi Bab 4,5	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
1 3	22 Juni 2018	ACC Seminar Hasil	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
1 4	28 Juni 2018	Revisi Seminar Hasil	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
1 5	2 Juli 2018	ACC Ujian Skripsi	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
1 6	13 Juli 2018	Revisi Ujian Skripsi	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
1 7				
1 8				
1 9				
2 0				
2 1				
2 2				

9. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Pembantu Dekan I

Malang, 13 Juli 2018

Dosen Pembimbing

Syariful Muttaqin, M.A.

NIP 19751101 200312 1 001

Ni Made Savitri P., M.A.

NIK. 201611 860118 2 001

Lampiran 3: Berita Acara Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI



UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,

Telp. +62341- 575875, Fax. +62341- 575822

E-mail : fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Manesti Pangestuti
2. NIM : 135110201111057
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Psikologi Sastra
5. Judul Skripsi : Analisis Waham Pada Tokoh Makoto Kousaka dalam *Anime Paranoia Agent* Karya Sutradara Satoshi Kon
6. Tanggal Mengajukan : 2 Juli 2018
7. Tanggal Selesai Revisi : 13 Juli 2018
8. Nama Pembimbing : Ni Made Savitri Paramita, M.A

Keterangan Konsultasi *)

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	27 April 2017	Pengajuan Judul	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
2	16 Oktober 2017	Mengumpulkan Bab 1	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
3	26 Oktober 2017	Revisi Bab 1	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
4	13 Nov 2017	Mengumpulkan Bab 2 dan 3	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
5	17 Nov 2017	Revisi Bab 2 dan 3	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
6	20 Nov 2017	Konsultasi Bab 1,2,3	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
7	20 Nov 2017	ACC Seminar Proposal	Ni Made Savitri Paramita, M.A	

8	6 Des 2017	Revisi Seminar Proposal	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
9	18 Des 2017	Mengumpulkan Bab 4	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
10	23 Maret 2018	Revisi Bab 4	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
11	28 Maret 2018	Mengumpulkan bab 5	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
12	23 Mei 2018	Revisi Bab 4,5	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
13	22 Juni 2018	ACC Seminar Hasil	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
14	28 Juni 2018	Revisi Seminar Hasil	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
15	2 Juli 2018	ACC Ujian Skripsi	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
16	13 Juli 2018	Revisi Ujian Skripsi	Ni Made Savitri Paramita, M.A	
17				
18				
19				
20				
21				
22				

9. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

BT

Malang, 13 Juli 2018

Dosen Pembimbing

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D

NIP. 19790116 200912 1 001

Ni Made Savitri Paramita, M.A.

NIK. 201611 860118 2 001