REALISME MAGIS PADA SINDROM PUBERTAS DALAM *ANIME SEISHUN BUTA YAROU WA BUNNY GIRL SENPAI NO YUME O MINAI* KARYA SUTRADARA SOUICHI MASUI

SKRIPSI

Oleh:

RIKA DEWI CAHYANTI
155110200111002

PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

REALISME MAGIS PADA SINDROM PUBERTAS DALAM *ANIME SEISHUN BUTA YAROU WA BUNNY GIRL SENPAI NO YUME O MINAI* KARYA SUTRADARA SOUICHI MASUI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra

Oleh:

RIKA DEWI CAHYANTI
155110200111002

PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Rika Dewi Cahyanti

NIM : 155110200111002

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

Malang, 16 Juli 2019

METERAI TEMPEL D5010AFF795760597 6000 ENAM RIBU RUPIAH

(Rika Dewi Cahyanti)

NIM.155110200111002

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Rika Dewi Cahyanti, telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Malang, 16 Juli 2019

Pembimbing

Santi Andayani, S.S, M.A.

NIK. 2016098103112001

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi atas nama Rika Dewi Cahyanti telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Sastra.

Penguji

Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.

NIK 2016118601182001

Pembimbing

Santi Andayani, S.S, M.A.

NIK 2016098103112001

Mengetahui,

Ketua Progam Studi Sastra Jepang

Efrizal, M.A.

NIP. 197008252000121001

Menyetujui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Sahiruddin, M.A, Ph.D.

NIP.197901162009121001

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

repository.ub.ac.id

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi rabbil 'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan berkahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "Realisme Magis pada Sindrom Pubertas dalam *Anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* Karya Sutradara Souichi Masui" ini dengan lancar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat berjalan dengan lancar dan baik tanpa adanya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berharap dapat mengungkapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Santi Andayani, M.A selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak waktu, kesempatan serta ilmunya hingga skripsi ini selesai. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Ibu Ni Made Savitri Paramita, M.A selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan sekaligus ilmunya untuk penulisan skripsi ini.

Selanjutnya, penulis ucapkan terima kasih secara khusus kepada kedua orangtua, saudara, kerabat dan keluarga besar yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Brawijaya. Terima kasih pula untuk sahabat-sahabat dalam kehidupan yang selalu memotivasi dan menemani, *love you*. Kepada teman-teman Sastra Jepang 2015 dan Mata Pena FIB UB atas segala bantuan dan dukungan dalam bentuk apapun, semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi siapapun untuk mengembangkan ilmu, khususnya di bidang sastra.

Malang, 16 Juli 2019

Penulis

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

repository.ub.ac.id

ABSTRAK

Cahyanti, Rika Dewi. 2019. **Realisme Magis pada Sindrom Pubertas dalam *Anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* Karya Souichi Masui.** Program Studi Sastra Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: Santi Andayani, M.A.

Kata Kunci: *Anime Seishun Buta Yarou*, Realisme Magis, Sindrom Pubertas

Realisme magis merupakan sebuah istilah dalam dunia sastra yang menggabungkan antara yang nyata atau realistis dan yang khayal atau magis. Seiring dengan banyaknya jenis sastra, di Jepang realisme magis juga terdapat dalam bentuk animasi atau *anime* dengan judul *Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karya sutradara Souichi Masui. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab bagaimana penggambaran karakteristik realisme magis pada fenomena sindrom pubertas dalam *anime* tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis penggambaran karakteristik realisme magis. Data penelitian diperoleh dari *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* dengan menganalisi narasi, dialog dan *screenshot.*

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggambaran karakteristik realisme magis pada sindrom pubertas dapat ditemukan pada tokoh Sakurajima Mai, Azusagawa Kaede, Azusagawa Sakuta, Koga Tomoe, Futaba Rio, dan Toyohama Nodoka sebagai tokoh yang mengalami sindrom pubertas, Prefektur Kanagawa di Jepang sebagai latar dunia pada *anime*, pendapat ilmiah tokoh Futaba Rio, adanya dokter dan ilmu kedokteran pada fenomena sindrom pubertas, kekacauan pengulangan waktu yang dialami tokoh Koga dan Sakuta, munculnya dua tokoh Futaba, serta pertukaran tubuh yang dialami tokoh Nodoka dan Mai. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa kelima karakteristik realisme magis dapat ditemukan pada sindrom pubertas. Namun, karena sindrom pubertas bukan berasal dari kepercayaan masyarakat, sehingga kadar realisme magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* tidak dapat digolongkan sebagai salah satu karya realisme magis.

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

repository.ub.ac.id

要旨

チャフヤンティ、リカ デウィ。２０１９年。増井 壮一が制作した『青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない』というアニメにおける魔法のリアリズ。ブラウィジャヤ大学の文系学部、語学と文学専攻の日本文学学科。指導教官：サンティ．アンダヤニ

キーワード：アニメ青春ブタ野郎、魔法のリアリズ、思春期症候群

魔法のリアリズムは、現実または現実的と想像上または魔法を組み合わせた文学の世界における用語である。 文学の多くのタイプと一緒に、日本では魔法のリアリズムもタイトルの『青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない』でアニメやアニメの形で存在する。 本研究は、増井 壮一監督による『青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない』で思春期症候群の現象における魔法のリアリズムの特徴の描写がいかに答えるかを答えることを目的とする。

この研究では、記述的な定性的方法を使って、魔法のリアリズムの特徴の描写を分析する。 研究データは、ナレーション、会話、スクリーンショットを分析することによって、「青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない」から得たものである。

本研究の結果は思春期症候群における魔法のリアリズムの特徴の記述が思春期症候群を経験する人物として、桜島 麻衣、梓川 かえで、梓川 咲太、古賀 朋絵、双葉 理央、豊浜 のどかに見られることを示して、アニメの世界背景として日本で神奈川県、双葉 理央からの科学的意見、思春期症候群の現象における医師と医学の存在、古賀と咲太が経験した時間の繰り返し、双葉の二人の姿、 そして、のどかと麻衣が経験した体の交換である。大まかに言えば、それは魔法のリアリズムのいつつの特徴が思春期症候群に見られることを意味することができる。 しかし、思春期症候群は公共の信頼から派生したものではないため、アニメ『青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない』の魔法のリアリズムのレベルは魔法のリアリズムのひとつとして分類することはできない。

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TANSLITERASI x
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalahan 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian 8
1.6 Definisi Istilah Kunci 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA 10
2.1 Realisme Magis 10
2.2 Psikologi Perkembangan Remaja 17
2.3 *Anime* 21
2.4 Unsur Pembentuk Film 23
2.5 Penelitian Terdahulu 24

BAB III METODE PENELITIAN 29
3.1 Jenis Penelitian 29
3.2 Sumber Data 30
3.3 Teknik Pengumpulan Data 30
3.4. Teknik Analisis Data 31

BAB IV PEMBAHASAN 33
4.1 Penggambaran Karakteristik Realisme Magis pada Fenomena Sindrom Pubertas dalam *Anime* 33
4.1.1 *The Irreducible Elements* (elemen yang tak tereduksi)... 33
4.1.1.1 Sakurajima Mai 34
4.1.1.2 Azusagawa Kaede 44
4.1.1.3 Azusagawa Sakuta 47
4.1.1.4 Koga Tomoe 51
4.1.1.5 Futaba Rio 54

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

4.1.1.6 Toyohama Nodoka 57
4.1.2 *The Phenomenal World* (dunia yang fenomenal) 59
4.1.3 *The Unsettling Doubts* (keraguan yang meresahkan) 61
4.1.4 *Merging Realms* (penyatuan dua alam) 67
4.1.5 *Disruptions of Time, Space and Identity* (kekacauan waktu, ruang dan identitas) 69
3.4. Kadar Realisme Magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* 71

Bab V PENUTUP……..... 73
5.1 Kesimpulan……. 73
5.2 Saran 76

DAFTAR PUSTAKA……..... **77**
LAMPIRAN-LAMPIRAN……..... **79**

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

repository.ub.ac.id

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 (千) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (二) 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 (三) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ)yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa		を (ヲ) o		ん (ン) n
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 (キャ) kya		きゅ (キュ) 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 (ニャ) nya		にゅ (ニュ) nyu		にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒャ) hya		ひゅ (ヒュ) hyu		ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミャ) mya		みゅ (ミュ) myu		みょ (ミョ) myo
りゃ (リャ) rya		りゅ (リュ) ryu		りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギャ) gya		ぎゅ (ギュ) gyu		ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja		じゅ (ジュ) ju		じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂャ) ja		ぢゅ (ヂュ) ju		ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビャ) bya		びゅ (ビュ) byu		びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピャ) pya		ぴゅ (ピュ) pyu		ぴょ (ピョ) pyo

っッ　menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp/dd/ss. Contohnya, きっぷ (*kippu*)

あ　penanda bunyi panjang. Contohnya, おかあさん (*okaasan*)

い　penanda bunyi panjang. Contohnya, うつくしい (*utsukushii*)

う　(baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya, おうじ (*ouji*)

お　penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu. Contohnya　おおき (*ooki*)

え　penanda bunyi panjang. Contohnya, おねえさん (*oneesan*)

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

ー　　penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang dengan huruf katakana). Contohnya, ケーキ (*keeki*)

Partikel:

は	(ha)	sering dibaca“wa”
を	(wo)	sering dibaca “o”
へ	(he)	sering dibaca “e”

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

4.1 Sakurajima Mai 33
4.2 Bunny girl Sakurajima Mai di perpustakaan 35
4.3 Mai tidak terlihat saat membeli roti 37
4.4 Mai dan Sakuta pergi berbelanja 38
4.5 Ibu Mai tidak bisa melihat dan mengingat Mai 39
4.6 Sakuta menanyai orang-orang 41
4.7 Azusagawa Kaede 42
4.8 Kaede mendapatkan luka 44
4.9 Azusagawa Sakuta 45
4.10 Bekas luka Sakuta 46
4.11 Awal luka Sakuta 47
4.12 Koga Tomoe 48
4.13 Sakuta menanyai Koga 50
4.14 Futaba Rio 51
4.15 Dua sosok Futaba 52
4.16 Toyohama Nodoka 54
4.17 Sakuta bertemu dengan Nodoka dan Mai 55
4.18 Hipotesis Futaba 57
4.19 *Schrodinger neko* 59
4.20 Iblis Laplace 61
4.21 Teleportasi kuantum 63
4.22 Kaede Sakit 65
4.23 Dua Futaba di Episode 7 66
4.24 Nodoka dan Mai dengan tubuh tertukar di Episode 9 67

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Curriculum Vitae 74
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi 75

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan hasil sebuah proses kreatif pemikiran manusia yang di dalamnya terdapat unsur imajinatif dari sebuah kenyataan yang ada. Menurut Ratna (2005:312), hakikat karya sastra adalah rekaan atau yang lebih sering disebut imajinasi. Imajinasi dalam karya sastra adalah imajinasi yang berdasarkan kenyataan. Meskipun pada hakikatnya karya sastra adalah rekaan, karya sastra dikonstruksi atas dasar kenyataan. Hal ini selaras dengan pendapat Teeuw yang menyimpulkan pemikiran Plato dan Aristoteles dalam ilmu sastra Barat, yaitu tentang hubungan antara kenyataan (mimesis) dan rekaan (creatio) dalam karya sastra adalah hubungan dialetik atau bertangga. Artinya mimesis tidak mungkin tanpa kreasi, sedangkan kreasi tidak mungkin tanpa mimesis. Takaran dan kaitan antara keduanya dapat berbeda menurut kebudayaannya, menurut jenis sastra, jaman dan sebagainya (Teeuw, 2015:189).

Pemikiran Plato mengenai mimesis (kenyataan) mulai menjadi masalah pada abad ke-18, di mana munculnya roman modern yang membawa masalah hubungan antara kenyataan dan seni hingga muncul dua pendekatan *mimesis* dan *creatio*. Sementara itu, istilah dalam rangka teori sastra dan kritik sastra realisme yang membawa masalah antara kenyataan dan rekaan baru mulai muncul pada abad ke-19 (Teeuw, 2015:178). Kemudian pada awal abad ke-20, muncul pula sebuah istilah dalam dunia sastra yang menggabungkan antara yang nyata atau

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

realistis dan yang khayal atau magis, yaitu realisme magis (Faris, 2004:1). Istilah realisme magis sebenarnya pertama kali dikenalkan oleh kritikus seni Franz Roh untuk menggambarkan bentuk seni lukis Post-Ekspresionis, yaitu yang menonjolkan hal magis pada benda-benda atau objek nyata ke dalam bentuk yang lebih aneh, sosok asing, atau karakter dalam dunia imajinasi (Hart dan Ouyang, 2005:1). Seiring perjalanannya, para kritikus sastra menggunakan istilah realisme magis pada sastrawan Amerika Latin dan istilah realisme magis telah menjadi sangat penting sebagai bentuk ekspresi di seluruh dunia, terutama dalam budaya poskolonial karena memunculkan kembali suara-suara yang selama ini dimarginalkan atau dihilangkan ke dalam penceritaan realisme magis. Karya realisme magis banyak digunakan sebagai bentuk perlawanan terhadap pemikiran realis Barat yang identik dengan hal-hal logis yang sesuai dengan akal sehat, kemudian berusaha memunculkan kembali unsur magis yang dibawa oleh negara poskolonial (Hart dan Ouyang, 2005:6).

Sementara di Jepang, jenis-jenis karya sastra realisme magis sudah mucul sejak zaman Heian. Misalnya adalah salah satu novel karya sastrawan Jepang Murasaki Shikibu dengan judul *Genji Monogatari*. Dalam kisah *Genji Monogatari* memunculkan aspek kebudayaan Jepang yang nyata sekaligus dipadukan dengan kepercayaan magis seperti munculnya arwah-arwah dari orang yang sudah meninggal, serta adanya komunikasi dari arwah lewat mimpi sebagai sarananya.

Perkembangan realisme magis dapat terus tumbuh menjadi karya-karya yang cukup fenomenal. Bahkan pada era modern, unsur realisme magis juga

masih muncul pada novel *Kafka on the Shore* yang ditulis Haruki Murakami. *Kafka On The Shore* menarasikan sebuah perjalanan hidup manusia biasa dimana di dalam kisahnya banyak dijumpai hal-hal magis seperti berbicara dengan kucing, hujan lintah dan sebagainya.

Seiring dengan banyaknya jenis sastra, tidak hanya dalam bentuk karya tulis, di Jepang realisme magis juga ada dalam bentuk tayangan yaitu *anime*. *Anime* berasal dari kata dalam bahasa inggris animation (animasi), dalam bahasa Jepangnya disebut *animeshon* (アニメーション) yang di singkat jadi *Anime* (アニメ). Salah satu judul *anime* Jepang yang mengusung unsur realisme magis adalah *Seishun Buta Yarou* atau penyebutan singkat dari *Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* (青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない). *Anime* ini disutradarai oleh Souichi Masui dan tayang pada 4 Oktober 2018 hingga 27 Desember 2018 dengan jumlah 13 episode. *Anime* ini mulanya diadaptasi dari *light novel* dengan judul sama ditulis oleh Hajime Kamoshida sejak April 2014 hingga sekarang. Selain *light novel*, pada Januari 2016, *Seishun Buta Yarou* juga dibuat dalam bentuk komik atau manga. Tidak hanya itu, rencananya pada tahun 2019, kisah dari *light novel* ini akan dibuat dalam bentuk film dengan judul *Seishun Buta Yarou wa Yumemiru Shoujo no Yume wo Minai* (青春ブタ野郎はゆめみる少女の夢を見ない).

Penulis tertarik untuk melakukan analisis pada *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai*, karena *anime* tersebut mengusung tema cukup menarik, yaitu tema psikologis yang dibalut dengan fenomena unik yang

membuat penonton mengalami kebingungan akibat adanya dua fenomena nyata dan khayal yang muncul bersamaan. Penonton dibuat kebingungan antara meyakini sesuatu secara logis atau justru sebaliknya. Selain alasan tersebut, *anime* ini juga memiliki sambutan yang cukup baik jika dilihat dari nilai 8,49 yang diperoleh pada laman myanimelist.net.

Anime Seishun Buta Yarou bercerita tentang Azusagawa Sakuta, siswa laki-laki kelas 2 dari SMA Minegahara yang tinggal berdua dengan adik perempuannya. Di awali dengan pertemuan Azusagawa Sakuta dengan *Bunny Girl* atau gadis berpakaian kelinci yang merupakan salah satu seniornya di sekolah bernama Sakurajima Mai. Saat bertemu Sakurajima Mai, Sakuta adalah satu-satunya orang yang bisa melihat keberadaan Sakurajima Mai. Keadaan aneh yang dialami Sakurajima Mai disebut Sakuta dengan 'sindrom pubertas'. Pada awalnya Sakurajima Mai menganggap sindrom pubertas hanyalah sebuah mitos. Selain itu, *anime* ini juga menceritakan pertemuan Sakuta dengan tokoh lain yang mengalami sindrom pubertas. Setiap tokoh yang mengalami sindrom pubertas memiliki masalah yang berbeda-beda terkait dengan kondisi psikologis mereka sebagai remaja di Jepang. Dibantu temannya yang bernama Futaba Rio, Sakuta mendengarkan sarannya melalui pendekatan ilmiah dan logis untuk memecahkan kasus sindrom pubertas yang dialami setiap tokoh.

Kejadian aneh dan magis sindrom pubertas atau *shishunkishoukougun* (思春期症候群) di Jepang sebenarnya tidak benar-benar ada seperti dalam *anime*. Istilah sindrom pubertas hanyalah istilah yang merujuk pada kondisi psikologis

seorang remaja yang sedang dalam masa pubertas. Remaja cenderung akan mengalami berbagai kondisi selama masa pubertas. Hurlock (1990:185) menyebutkan bahwa perubahan-perubahan pesat yang terjadi selama masa pubertas menimbulkan keraguan, perasaan tidak mampu dan tidak aman, dan mengakibatkan perilaku yang kurang baik. Namun dalam *anime* ini, sindrom pubertas yang dialami para tokoh digambarkan dalam bentuk kejadian-kejadian magis. Sebagai salah satu contoh, tokoh Azusagawa Kaede yang merupakan adik perempuan Sakuta menerima kasus perundungan melalui media sosial oleh teman-temannya justru mengalami luka fisik berupa sayatan dan lebam di sekujur tubuh tanpa ada yang melukai tubuhnya secara langsung. Dalam salah satu karakteristik realisme magis yang diungkapkan Wendy B. Faris, kejadian yang dialami Azusagawa Kaede ini menggambarkan bagaimana karakteristik *the irreducible element* (elemen yang tak tereduksi) karena kejadian tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan logika atau ilmu pengetahuan yang biasa dianut oleh Barat namun dapat diterima oleh tokoh Azusagawa Sakuta seakan sindrom pubertas benar-benar nyata. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai karakteristik realisme magis terhadap fenomena sindrom pubertas.

Untuk meneliti bagaimana penggambaran karakteristik realisme magis terhadap fenomena sindrom pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* akan dipergunakan teori Realisme Magis oleh Wendy B. Faris dan teori psikologi perkembangan remaja. Faris telah mengklasifikasikan realisme magis kedalam lima karakteristik, yaitu *The*

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Irreducible Elements (elemen yang tak tereduksi), *The Phenomenal World* (dunia yang fenomenal), *The Unsettling Doubts* (keraguan yang meresahkan), *Merging Realms* (penyatuan dua alam), dan *Disruptions of Time, Space and Identity* (kekacauan waktu, ruang dan identitas). Kelima karakteristik realisme magis yang diklasifikasikan oleh Faris akan digunakan untuk menganalisis penggambaran realisme magis. Sementara teori psikologi perkembangan remaja digunakan untuk menganalisis bagaimana fenomena sindrom pubertas.

Adanya fenomena sindrom pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* dan hubungannya dengan lima karakteristik realisme magis tersebut dapat menjadi tolak ukur untuk meneliti kadar realisme magis, sehingga hasil dan temuan dalam analisis dapat menentukan *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* sebagai salah satu karya realisme magis.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul, "Realisme Magis pada Sindrom Pubertas dalam *Anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* Karya Sutradara Souichi Masui".

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggambaran karakteristik realisme magis pada fenomena sindrom pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karya sutradara Souichi Masui?
2. Bagaimana kadar realisme magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karya sutradara Souichi Masui?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk

1. mengungkapkan penggambaran karakteristik realisme magis terhadap fenomena sindrom pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarouwa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karya sutradara Souichi Masui.
2. menentukan kadar realisme magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karya sutradara Souichi Masui.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada penulis dan pembaca, adapun manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mengidentifikasi penggambaran krakteristik realisme magis terhadap fenomena yang ada dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karya sutradara Souichi Masui.

2. Manfaat Praktis

Memperkaya referensi dan menumbuhkan minat pembaca dalam ilmu sastra, khususnya realisme magis.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup terbatas pada karakteristik realisme magis yang dialami oleh tokoh yang mengalami fenomena sindrom pubertas melalui *setting,* dialog dan *scene* dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karya sutradara Souichi Masui.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

1.6 Definisi Istilah Kunci

Beberapa definisi istilah kunci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Magis**: misteri kehidupan; mengacu pada segala bentuk yang berkaitan dengan hal di luar kebiasaan yang berkaitan dengan spiritual atau hal yang tidak dapat diukur dengan ilmu rasional (Bowers, 2004:19).
2. **Realisme**: gaya seni yang secara lugu memperlihatkan aspek kehidupan sehari-hari yang nyata dan sungguh-sungguh tanpa tambahan fantasi atau ditel yang bukan-bukan (Teeuw, 2015:178)
3. **Realisme Magis**: salah satu dari sekian cara untuk memahami realitas di luar matriks yang pada saat ini diremehkan atau dipandang rendah oleh realisme konvensional (Hart dan Ouyang, 2005:3).
4. **Sindrom**: sekelompok gejala dan berubahan lain dalam fungsi tubuh yang apabila terjadi bersamaan menunjukan suatu penyakit tertentu (Dictionary of Medical Terms, 2007:406).
5. **Pubertas**: periode dalam rentan perkembangan ketika anak-anak berubah dari mahluk aseksual menjadi mahluk seksual (Hurlock, 1990:184)

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi beberapa landasan teori yang dijadikan acuan untuk melakukan analisis pada objek penelitian ini. Beberapa teori yang digunakan adalah teori Realisme Magis yang dikemukakan oleh Wendy B. Faris, teori psikologi perkembangan remaja, teori *anime*, dan teori unsur pembentuk film. Selain landasan teori, adapun penelitian terdahulu untuk mengetahui kebaruan penelitian yang dilakukan.

2.1 Realisme Magis

Pada penelitian ini, teori Realisme Magis digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi apakah *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* merupakan salah satu karya realisme magis yang memiliki beberapa karakteristik di dalamnya. Realisme magis pada awalnya dikenalkan oleh kritikus seni Franz Roh untuk menggambarkan bentuk seni lukis Post-Ekspresionis, yaitu yang menonjolkan hal magis pada benda-benda atau objek nyata ke dalam bentuk yang lebih aneh, sosok asing, atau karakter dalam dunia imajinasi (Hart dan Ouyang, 2005:1).

Bowers dalam bukunya yang berjudul *Magic(al) Realism* membagi istilah realisme dan magis dengan menggunakan istilah ‘realisme' melalui konsep mimesis Aristoteles yang menganggap seni itu sendiri harus tampak nyata bagi

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

pembaca atau pemirsa dalam menggambarkan sesuatu yang ada, telah ada atau bisa atau harus ada. Sementara pada istilah 'magic' diberi pengertian 'misteri kehidupan', sedangkan kata 'magical' mengacu pada segala bentuk yang berkaitan dengan hal di luar kebiasaan yang berkaitan dengan spiritual atau hal yang tidak dapat diukur dengan ilmu rasional (Bowers, 2004:19-20).

Realisme magis memiliki pengertian berbeda bila dibandingkan dengan jenis karya seni atau karya sastra lain. Perbedaan karya realisme magis dan karya lainnya adalah hal magis yang terdapat pada realisme magis berasal dari kepercayaan masyarakat sekitar. Magis bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang menolak empirisme termasuk kepercayaan beragama, takhyul, mitos, legenda, dan *voodoo*, ataupun hal yang fantastik 'misterius' dan 'ajaib'. Sementara realisme apabila dilihat dari perspektif magis, adalah salah satu dari sekian cara untuk memahami realitas di luar matriks yang pada saat ini diremehkan atau dipandang rendah oleh realisme konvensional. (Hart dan Ouyang, 2005: 3). Salah satu contoh karya sastra realisme magis berupa novel yang ditulis Marquez berjudul *Cien años de soledad (One Hundred Years of Solitude)*, mengisahkan tentang anak laki-laki yang lahir dengan ekor babi, sudah biasa terjadi di Amerika Latin. Hal ini lumrah karena berdasar kepercayaan mereka terhadap perkawinan sedarah, maka anak keturunan akan berbentuk tubuh aneh, misalnya tumbuh ekor tepat di tulang ekor mereka. Kepercayaan masyarakat Amerika Latin kepada 'hantu' orang mati dibunuh dipengaruhi oleh mitos orang Indian bahwa orang mati dibunuh akan meminta pertanggungjawaban pembunuhnya. Camayd-Freixas, menjelaskan bahwa gaya realisme magis yang dibawa Marquez dalam novel ini

dipengaruhi budaya sinkretisme Indian hitam yang tinggal di Amerika latin. Sedangkan keberadaan kota Macondo yang fiktif bersinggungan dengan latar sejarah kaum liberalis melawan kaum konservatif gereja yang diceritakan Marquez. Gerakan konservatif dan liberalis memang ada dalam sejarah Amerika Latin meskipun kota Macondo hanyalah fiktif. Karenanya karya Marquez ini juga menjadi karya yang melibatkan sejarah. Namun, sejarah dalam magical realism menjadi samar karena berada di antara batas kebenaran dan kepalsuan (Sundusiah, 2015:127-128).

Realisme magis dalam pandangan Wendy B. Faris melalui bukunya yang berjudul *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative* (2004) menguraikan realisme magis ke dalam lima karakteristik diantaranya, *The Irreducible Elements* (elemen yang tak tereduksi), *The Phenomenal World* (dunia yang fenomenal), *The Unsettling Doubts* (keraguan yang meresahkan), *Merging Realms* (penyatuan dua alam), dan *Disruptions of Time, Space and Identity* (kekacauan waktu, ruang dan identitas). Kelima karakteristik yang disebutkan Faris tersebut, selanjutnya akan menjadi bahan untuk menganalisis penggambaran karakteristik realisme magis pada sindrom pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai.*

1. ***The Irreducible Elements* (Elemen yang Tak Tereduksi)**

Elemen yang tak tereduksi yang dimaksudkan oleh Faris adalah sesuatu yang tidak dapat dijelaskan berdasarkan hukum alam semesta

sebagaimana yang berkembang dalam wacana empiris Barat, yaitu berdasarkan logika, pengetahuan dan kepercayaan yang ada di sekitarnya (2004:7). Dalam hal ini, elemen yang tak tereduksi berisikan tokoh dan peristiwa magis. Di sini, pembaca dibuat kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang status peristiwa dan tokoh di dalam karya. Namun, sesuatu yang membuat pembaca kesulitan tersebut dinarasikan dengan cara seolah biasa lewat penggambaran yang jelas, detail dan konkret. Faris menggambarkannya seperti butiran pasir dalam kerang. Artinya, teks yang hadir tidak muncul secara mengagetkan dan tidak juga meleleh (menyatu dengan lembut), melainkan butiran-butiran yang tidak tereduksi tersebut justru dapat meningkatkan partisipasi pembaca.

Faris menambahkan elemen yang tidak dapat tereduksi (magis) diasimilasikan ke dalam teks realistis yang memunculkan pernyataan dari narator atau tokoh yang menjadi model penerimaan unsur magis bagi pembaca (2004:8). Maksudnya, melalui narasi dan dialog yang dibawa oleh tokoh-tokoh dalam cerita, unsur magis dapat diterima sebagai bagian dari cerita seolah adalah hal yang realistis. Oleh karenanya, narasi dan dialog tokoh membuat pembaca hampir tidak dapat menemukan keganjilan (magis) karena telah melebur sebagai bagian cerita yang realistis.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2. *The Phenomenal World* (Dunia yang Fenomenal)

Dunia yang fenomenal dimaksudkan oleh Faris adalah deskripsi realistis menciptakan dunia fiksi yang menyerupai dunia tempat kita hidup, sering kali dengan penggunaan detail yang luas (Faris, 2004:14). Realisme magis berbeda dari fiksi fantasi dan alegori yang memunculkan sebuah dunia baru dengan beragam fantasi. Di sini, pembaca digiring untuk tidak berpikir bahwa dunia fenomenal yang muncul bukanlah seperti dalam dunia baru penuh fantasi, melainkan sebuah dunia dengan elemen magis yang bersembunyi di balik dunia fenomenal. Dunia fenomenal yang menjadi latar dari elemen magis tersebut terdiri dari kenyataan dalam teks dan kenyataan berdasar sejarah. Baik dari jenis yang pertama atau kedua bisa menjadikan magnet yang sangat kuat agar tidak terlepas pada arah cerita fantasi.

3. *The Unsettling Doubts* (Keraguan yang Meresahkan)

Keraguan yang meresahkan yang dimaksudkan adalah keadaan di mana pembaca mulai merasa ragu antara dua pemahaman kontradiktif mengenai fenomena yang ada di dalamnya. Keyakinan pembaca adalah sesuatu yang penting dalam hal ini. Melalui keyakinan budaya logis yang empirik atau keyakinan sebaliknya yaitu budaya logika magis dan mistis. Keraguan dapat mengaburkan *irreducible elemen* (elemen yang tak tereduksi), sehingga menyebabkan adanya kemungkinan perbedaan penerimaan (pemahaman). Keraguan yang dialami pembaca Barat

kontemporer seringkali memahami peristiwa tersebut sebagai mimpi atau halusinasi tokoh, atau menganggapnya sebagai keajaiban. Namun dalam budaya tertentu lainnya, mimpi sering dianggap sebagai bagian dari fenomena magis, baik itu pewahyuan, firasat atau ramalan terhadap peristiwa yang akan terjadi, bisa dianggap demikian karena adanya properti yang mengagumkan dalam mimpi tersebut.

Adegan dalam realisme magis mungkin tumbuh seperti mimpi, namun mereka bukanlah mimpi, dan teks dapat secara bersamaan mengkooptasi (memilih) dengan mengategorikan sebagai mimpi sekaligus melarang kooptasi tersebut (Faris, 2004:17-18). Hal ini berlangsung bergantian dalam membuat pembaca menjadi terlempar kesana-kemari antara mengkooptasi fenomena tersebut sebagai bagian dunia yang nyata atau justru menerimanya sebagai elemen magis.

4. *Merging Realms* (Penyatuan Dua Alam)

Penyatuan dua alam yang dimaksud dalam realisme magis Faris adalah menyatukan dunia magis dan material. Faris menyatakan, dalam hal sejarah kebudayaan, realisme magis seringkali menyatukan dunia kuno atau tradisional yang terkadang asli dan modern. Secara hakikat, di dalam teks, realisme magis mengintegrasikan yang magis dan material. Secara umum, realisme magis menggabungkan kenyataan dan fantasi (2004:21). Dalam pemaduan kata realisme dan magis, teknik naratif dijadikan teknik yang mempertemukan dua dunia yang berlawanan, yaitu elemen

kenyataan dan fantasi. Dalam proses penyatuan keduanya, realisme magis terlihat ada pada ruang antara dua dunia yang diperluas dan bukan lagi sebuah masalah mana yang nyata atau imajiner, melainkan lebih pada sisi lain dari sebuah realitas yang tampak. Dalam proses tersebut pula, realisme magis memburamkan batas antara fakta dan fiksi dengan cara menghilangkan mediasi antara kenyataan yang berbeda.

5. ***Disruptions of Time, Space and Indentity*** **(Kekacauan Waktu, Ruang dan Identitas)**

Faris menjelaskan bagian ini dengan menggunakan apa yang dikatakan oleh Frederic Jameson. Jameson mengemukakan realisme telah mencapai suatu hal yaitu "munculnya ruang baru dan waktu baru" karena spasial realisme yang homogen menghapuskan bentuk lain ruang sakral. Demikian pula ukuran jam yang baru dan ukuran rutinitas menggantikan "bentuk-bentuk ritual lama, hal sakral atau siklus waktu" (Faris, 2004:24). Maksudnya disini adalah bentuk-bentuk spasial (ruang) dan temporal (waktu) lama telah tererosi oleh homogenitas (kesatuan) yang dibawa oleh realisme. Apabila hitung-hitungan temporal modern menjadi kunci bagi realisme magis untuk memunculkan kembali bentuk hitung-hitungan temporal magis yang telah dibuang paham modern, maka bentuk ruang yang diasingkan pula oleh konsep tata ruang modern juga mulai dihadirkan kembali melalui teknik naratif, sehingga batas spasial (ruang) magis yang seharusnya terpisah dari ruang nyata mengalami kebocoran di seluruh teks ataupun sebaliknya.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Dalam penggambaran tentang identitas individu, sifat multivokal naratif dan hibriditas budaya meluas ke dalam identitas karakter yang cenderung menuju multiplisitas radikal (Faris, 2004:25). Identitas yang ada dalam dunia modern dianggap sebagai suatu wujud tunggal yang berada dalam diri seseorang yang membedakannya dengan wujud lainnya. Di sini, wujud tersebut mengalami berbagai gangguan sehingga tampak bentuk yang berlipat-lipat dalam diri seorang individu.

Dapat disimpulkan, baik melalui ruang (spasial), waktu (temporal) dan identitas merupakan ciri yang dapat merusak tatanan yang dikenal oleh dunia modern sehingga memunculkan bentuk lain yang termarjinalkan oleh modernisme.

Kelima karakteristik realisme magis yang dikemukakan Faris di atas dapat digunakan untuk mengidentifikasi apakah kelimanya terdapat pada fenomena sindrom pubertas, sekaligus untuk menyimpulkan apakah *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* dapat dikategorikan ke dalam jenis karya sastra realisme magis.

2.2 Psikologi Perkembangan Remaja

Fenomena berupa mitos sindrom pubertas yang hadir dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* sesungguhnya hampir tidak pernah digunakan dalam istilah nyata di negara asalnya, yaitu Jepang. Istilah

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

sindrom pubertas atau *shishunkishoukougun* (思春期症候群) hanyalah sebuah himpunan gejala atau tanda-tanda yang merujuk pada kondisi psikologis remaja yang sedang mengalami atau menghadapi pubertas.

Dalam kajian ilmu psikologi, J.P Chaplin (dalam Jahja, 2011:219) mengatakan psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi yang mempelajari proses perkembangan individu, baik sebelum maupun setelah kelahiran berikut kematangan perilaku. Salah satu fase perkembangan adalah remaja. Hurlock menjelaskan pengertian remaja dengan istilah *adolescence* yang berasal dari kata Latin *adolescere (*dengan kata benda *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti 'tumbuh' atau 'tumbuh menjadi dewasa'. Piaget (dalam Hurlock, 1990:206) mempunyai arti yang lebih luas mengenai istilah *adolescence.* Secara psikologis, masa remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Masa remaja memang merupakan salah satu tahap perkembangan yang akan dilalui oleh setiap manusia untuk mencapai tahap selanjutnya, yaitu dewasa.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Untuk dikatakan mencapai tahap dewasa, masa remaja sendiri memiliki rentan usia yang beragam. Papalia dan Olds (dalam Jahja, 2011:220) mengungkapkan, pada umumnya masa remaja dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Di Jepang, istilah remaja diterjemahkan sebagai *seinenki* (青年期) yang mengacu pada remaja berusia antara 15 hingga 25 tahun. Selain istilah tersebut, di Jepang juga terdapat sebuah upacara kedewasaan atau *Seijin-shiki* (成人式). *Seijin-shiki* merupakan sebuah upacara di mana laki-laki ataupun perempuan Jepang yang telah berusia 20 tahun dinyatakan mencapai tingkat dewasa sesuai hukum. Pada usia ini, seseorang dinyatakan legal untuk mengemudi, meminum alkohol dan mempunyai hak pilih. Namun pada tahun 2016, mulai terjadi banyak masalah mengenai usia remaja di Jepang. Banyak pihak mendesak pengurangan batas usia remaja dari 20 tahun seperti yang tercantum dalam undang-undang menjadi 18 tahun. Hingga saat ini pun masalah mengenai batas usia remaja di Jepang masih menjadi perdebatan.

Pengertian lain dari Jahja mengatakan masa remaja sebagai masa datangnya pubertas (11-14) sampai sekitar usia 18 tahun, masa transisi dari kanak-kanak ke dewasa. Masa ini hampir selalu merupakan masa-masa sulit bagi remaja maupun orangtuanya (2011:225). Berkaitan dengan apa yang dikatakan Jahja mengenai masa remaja sebagai masa datangnya pubertas, Hurlock menjelaskan masa puber sebagai periode yang unik dan khusus yang ditandai oleh perubahan-perubahan perkembangan tertentu yang tidak terjadi dalam tahap lain dalam rentan kehidupan. Perubaan-perubahan pesat yang terjadi selama masa puber menimbulkan keraguan, perasaan tidak mampu dan tidak aman. Dalam banyak

kasus mengakibatkan perilaku kurang baik (1990:184-185). Dari pernyataan tersebut, masa remaja atau pubertas adalah masa di mana banyak terjadi perubahan-perubahan yang mengakibatkan beberapa masalah-masalah baru guna mencapai fase perkembangan selanjutnya.

Untuk mencapai perkembangan selanjutnya, remaja harus melakukan tugas perkembangannya. William Kay (dalam Jahja, 2011:238) menyebutkan beberapa tugas-tugas perkembangan remaja:

1. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
2. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
3. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun berkelompok.
4. Menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya.
5. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
6. Memperkuat *self control* atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip atau falsafah hidup.
7. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.

Gunarsa (2004:81) menyatakan bahwa pemenuhan tugas perkembangan membentuk kepribadian individu. Kepribadian bermasalah dapat terbentuk ketika tugas perkembangan tidak terlewati dengan baik, sehingga dapat menimbulkan

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

masalah dan pemenuhan tugas perkembangan selanjutnya. Selain itu, pemenuhan tugas perkembangan sebelumnya dapat berpengaruh terhadap tugas perkembangan saat ini. Dukungan dapat berupa kesempatan untuk melaksanakan tugas perkembangan, serta bimbingan untuk mempelajari tugas pekembangan.

Penjelasan psikologi perkembangan remaja beserta tugas-tugas perkembangan remaja di atas, dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis bagaimana kaitannya dengan fenomena sindrom pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai*.

2.3 *Anime*

Pengertian *anime* mengacu pada sebuah film animasi yang diproduksi di Jepang dan untuk pemirsa Jepang. Kata *anime* itu sendiri berasal dari kata *animeshon*, sebuah terjemahan dari kata Inggris "*animation*." Animasi pertama kali dikenal di Jepang pada abad 19 yaitu pada era Meiji (1868-1912). Di masa itu Jepang sedang menjalin hubungan dengan Amerika Serikat dan negara-negara Eropa lainnya, sehingga ilmu pengetahuan termasuk ilmu di bidang seni dan media mulai masuk ke Jepang. Seiring perkembangan televisi pada tahun 1960-an, *anime* juga berkembang dengan dibuat serial televisinya. Sementara saat ini, studio televisi sudah memproduksi sekitar lima puluh serial televisi *anime* dan animasi video asli (OVA) per tahun. *Anime* telah disebut sebagai kepala ekspor Jepang sejak tahun 1990-an. Pada tahun 1997, *Princess Mononoke* menjadi film

terlaris sepanjang masa di Jepang, kemudian dilampaui oleh *Titanic*. (Napier dalam Brenner 2007:16)

Dibandingkan dengan animasi dari Barat, dalam *anime*, emosi adalah kunci dari semua cerita, dan mata adalah cara yang paling penting untuk menentukan keadaan emosi sebuah karakter. Orang Jepang menganggap diri mereka sebagai budaya "*wet*" (emosional) dibandingkan dengan sudut pandang Barat yang "*dry*" (pemikiran). Orang Jepang menghargai emosi dan semua isyaratnya, termasuk air mata dan keringat sebagai yang paling penting untuk memahami sebuah cerita (Brenner 2007:41).

Berikut ini adalah penggambaran mata beserta maknanya dalam *anime* dan *manga*:

1. Besar, bundar: digambarkan dengan sifat polos, murni, dan muda
2. Sedang, oval: digambarkan dengan sifat baik, tetapi memiliki masa lalu yang teduh
3. Kecil, sipit: digambarkan dengan sifat jahat, sadis, dan ganas
4. Iris besar: sering digunakan pada sosok pahlawan atau pahlawan wanita
5. Iris kecil atau tidak memiliki iris: sering digunakan pada sosok orang yang jahat

Di luar struktur wajah, tipe badan karakter juga menunjukkan karakter mereka serta penonton yang dituju. Apabila karakter wanita mengenakan pakaian yang tidak praktis serta terbuka atau pahlawan gagah dengan alis mata yang tebal dan senyum lebar, itu merupakan karakteristik yang biasa digunkan pada *shonen*

manga (komik anak laki-laki). Sedangkan jika pria dan wanita muda yang tinggi, tidak masuk akal, dan identik, maka itu merupakan karakteristik pada *manga shojo* (komik anak perempuan) yang digunakan untuk mendapatkan alur cerita fiksi ilmiah atau petualangan fantasi yang aneh (Branner, 2007:44).

Laki-laki muda yang memukau dikenal sebagai *bishonen*, yang secara harfiah diterjemahkan sebagai seorang pemuda yang cantik. *Bishōnen* adalah karakter utama dalam *manga* dan *anime*, meskipun mereka lebih cenderung ada dalam *shōjo manga* sebagai objek yang disukai, tidak menutup kemungkinan mereka juga muncul dalam *shōnen manga* juga.

2.4 Unsur Pembentuk Film

Dalam menganalisis sebuah *anime* yang sejatinya merupakan sebuah film dalam bentuk animasi dari Jepang, *anime* juga memiliki unsur-unsur pembentuk film di dalamnya. David Bordwell dan Kristi Thompson dalam bukunya yang berjudul *Film Art an Introduction* menjelaskan bahwa unsur pembentuk film merupakan sebuah sistem yang memiliki keterikatan keseluruhan di tiap elemennya (2012: 327). Pada setiap elemen tersebut terdapat fungsi dan peranan masing-masing pada keseluruhan sistem. Sebuah film terdiri dari unsur pembentuknya, yaitu *formal system* (unsur naratif) dan *stylistic system* (unsur sinematik). Kedua unsur saling terkait satu sama lain demi dihasilkannya sebuah karya film. Unsur naratif merupakan sebuah bentuk materi yang diolah dan berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Unsur naratif terdiri dari unsur-

unsur seperti, tokoh, masalah/konflik, lokasi, waktu dan dramaturgi. Sedangkan dalam unsur sinematik terdapat empat elemen pokok yaitu:

1. Sinematografi merupakan sebuah ilmu tentang kamera film, hubungannya antara kamera dan film serta kamera dengan obyek yang diambil.
2. *Mise en scene* adalah keseluruhan elemen yang berada di depan kamera untuk diatur menjadi sebuah adegan. Elemennya terdiri dari *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan tata rias, akting dan pergerakan pemain.
3. *Editing* merupakan proses menyusun adegan kembali dengan cara menggunakan shot-shot sebagai materi editing menjadi satu kesatuan film yang utuh.
4. *Sound* atau suara adalah segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran.

2.5 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini terdapat dua penelitian terdahulu yang digunakan penulis sebagai acuan penelitian. Penelitian pertama yang digunakan adalah penelitian yang dilakukan oleh Asti Harita Eka Putri dari Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya (2017) dengan judul *"Realisme Magis dalam Anime Durarara!! Season Pertama Karya Sutradara Omori Takahiro"*. Penelitian kedua yang digunakan adalah penelitian oleh Hasbi

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Asga dari Program Pscasarjana Program Studi Ilmu Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gajah Mada (2014) dengan judul *"Realisme Magis dalam Cerpen Arajang Karya Khirsna Pabichara: Konsep Karakteristik Realisme Magis Wendy B. Faris".*

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Putri membahas tentang realisme magis dalam *anime* Durarara!! Season pertama karya sutradara Omori Takahiro. Penelitian ini menggunakan teori Realisme Magis untuk meneliti perwujudan elemen-elemen realisme magis dengan menyebutkan kelima elemen-elemen realisme magis Wendy B. Faris dan menjelaskan secara rinci mengenai bagaimana elemen-elemen tersebut muncul sebagai bagian dari realisme magis. Pada penelitian ini Putri menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan objektif untuk menganalisis penggambaran dan perwujudan realisme magis dalam *anime Durarara!!* Season pertama karya Omori Takahiro yang muncul melalui tokoh, latar atau *setiing*, plot cerita, kejadian dialog dan unsur-unsur intrinsik lainnya.

Hasil dari penelitian ini adalah perwujudan realisme magis memperlihatkan lima elemen pembangun yang dapat ditemukan pada tokoh dan penokohan terutama pada tokoh- tokoh berunsur magis, *setting* tempat dan waktu, alur yang berpindah-pindah secara cepat dan gaya bahasa dalam dialog tokoh yang lugas dalam menyatakan terjadinya fenomena magis untuk meyakinkan pemirsa bahwa fenomena yang terjadi adalah nyata. Simpulan dari perwujudan elemen-elemen realisme magis dalam *anime Durarara!!* Season pertama karya Sutradara Omori Takahiro yaitu, elemen unsur yang tidak dapat direduksi terlihat

pada dua tokoh yakni Celty Sturluson dan Heiwajima, elemen keraguan yang meresahkan tampak pada narasi yang dialami tokoh, elemen penyatuan dua alam tercermin melalui penyatuan unsur tradisional dengan unsur modern seperti saat tokoh Celty sebagai *dullahan* menggunakan motor dan telepon genggam, elemen kekacauan pada ruang, waktu dan identitas ditunjukkan melalui *setting* yang berbeda, serta identitas Celty dan Heiwajima,

Penelitian kedua adalah penelitian oleh Hasbi Asga membahas tentang realisme magis dalam cerpen Arajang karya Khrisna Pabichara. Penelitian ini menggunakan konsep karakteristik realisme magis Wendy B. Faris dengan mengelompokkan lima elemen realisme magis diikuti dengan menganalisis relasi antar elemen dan fungsi struktur elemen. Kemudian pada tahap berikukanya berisi perbandingan konteks wacana dengan konteks sosial, ideologis dan diskursif yang ada pada cerpen. Selain itu, di sini Asga juga membahas tentang isu utama yang digunakan dalam cerpen, yaitu fenomena modernisme dalam kebudayaan Bugis-Makassar.

Hasil dari penelitian ini adalah penggambaran-penggambaran karakteristik dan kadar realisme magis di dalam cerpen Arajang. Selain itu, juga ditemukan keterkaitan erat dengan konteks sosial budaya Bugis-Makassar. Lima karakteristik relisme magis ditemukan seperti pada adanya objek benda Arajang dalam dunia *real* sebagai benda yang disembah. Asga menggolongkannya sebagai *the irreducible elements.* Sedangkan adanya objek, karakter dan peristiwa *real* menandai adanya *the phenomenal world* seperti Kota Makassar, tokoh Ayah dan peristiwa FIFA World Cup 1994. Karakteristik *Unsetling Doubts* digambarkan

dalam karakter Aku sebagai tokoh yang mengalami tiga kali perubahan karakter. Karakteristik *Merging Realms* digambarkan pada hadirnya objek tempat yaitu lapangan Kerebosi. Karakteristik terakhir yaitu *Disruptions of Time, Space and Identity* terlihat pada beberapa hal seperti dalam objek waktu berupa kekacauan waktu tokoh Aku, kekacauan ruang terjadi dalam fungsinya sebagai ruang *real* berubah menjadi ruang magis, kekacauan identitas berangkat dari adanya karakter yang tidak jelas.

Kelima karakteristik tersebut saling berkaitan namun tidak serta merta menjadi faktor dasar untuk menggolongkan cerpen Arajang ke dalam karya realisme magis. Asga menyatakan cerpen Arajang karya Khrisna bukanlah karya realisme magis. Alasannya muncul pengingkaran atas konsep yang diusung pengarang disebabkan tidak adanya tokoh pembanding terhadap tokoh Aku yang mendominasi narasi, tokoh-tokoh lain nihil komentar. Tokoh Aku juga kehilangan kesaksian, sebab semua peristiwa merupakan bentuk penceritaan tokoh Aku. Porsi magis dan *real* secara keseluruhan tidak berdampingan dan terjadi pengingkaran saat pengarang memperjuangkan tradisional atas modernisme yang ada dalam budaya Bugis-Makassar.

Cerpen Arajang membawa isu yang terkait dengan konteks sosial, budaya, dan ideologis yang ada dalam kebudayaan Bugis-Makassar di Sulawesi Selatan. Dari strategi naratif yang menghadirkan magis atau tradisional dan *real* atau modern, pengarang mengakui bahwa modernisme dalam kebudayaan Bugis-Makassar di Sulawesi Selatan tidak dapat dihindari.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang akhirnya membuat penulis memutuskan menggunakan kedua penelitian terdahulu di atas sebagai acuan penelitian. Persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan kedua penelitian terdahulu yaitu, kajian teori yang digunakan. Penelitian yang dilakukan penulis dan kedua penelitian terdahulu sama-sama menggunakan kajian teori Realisme Magis milik Wendy B. Faris. Sementara perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan dua penelitian terdahulu adalah ada pada objek karya sastra yang diteliti. Pada penelitian pertama menggunakan *anime Durarara!!* Season pertama karya Omori Takahiro, sedangkan penelitian kedua menggunakan karya berupa cerpen berjudul Arajang. Selain itu dalam dua penelitian terdahulu di atas, fenomena magis melibatkan mahluk mitos sebagai tokoh. Tokoh dalam cerita merupakan objek adanya fenomena magis itu sendiri, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis, fenomena magis hadir melalui sindrom pubertas atau lebih menyoroti kondisi psikologis yang dialami beberapa tokoh dalam cerita.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

repository.ub.ac.id

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mengetahui hasil dari sebuah permasalahan yang spesifik, atau dapat juga disebut sebagai permasalahan penelitian. Sugiyono (2013:2) menyatakan, metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam bab ini, terdapat beberapa sub-bab yang akan diurakan diantaranya, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Berikut merupakan penguraian atas sub-bab dalam bab metode penelitian.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada *quality* atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang atau jasa. Untuk mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau *setting* sosial menjelma dalam suatu tulisan yang bersifat naratif. Artinya data yang terhimpun berbentuk kata atau gambar daripada angka-angka (Satori dan Komariah, 2017:28). Metode analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif, yaitu berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Mukhtar, 2013:11). Pengertian kualitatif deskriptif di sini selaras dengan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu berupa narasi, dialog tokoh atau potongan adegan dalam *anime* untuk mendeskripsikan seluruh gejala.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* yang menggunakan *dubbing* bahasa Jepang dan *subtitle* bahasa Inggris. Penulis memilih menggunakan karya anime *Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karena menganggap *anime* tersebut memiliki penggambaran yang sesuai dengan teori Realisme Magis.

Jenis data yang digunakan sebagai bahan analisis adalah narasi, dialog, serta *screenshot* film. Di sini, video *anime* digunakan sebagai data primer. Sementara data sekunder yang digunakan antara lain yaitu buku, jurnal, hasil penelitian, ataupun artikel yang berhubungan dengan Realisme Magis, dan Psikologi Perkembangan Remaja.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik dokumentasi dan studi kepustakaan. Dalam pengumpulan data melalui teknik dokumentasi, diperlukan seperangkat alat atau instrumen yang memandu untuk pengambilan data-data dokumen. Hal tersebut dilakukan agar dapat digunakan untuk menyeleksi dokumen mana yang dirasa dibutuhkan secara langsung dan mana yang tidak diperlukan. Data dokumen dapat berupa poto, gambar, peta grafik, struktur organisasi, catatan bersejarah dan sebagainya (Mukhtar, 2013:101). Sedangkan teknik studi kepustakaan

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi yang terkait dengan situasi sosial. Teknik ini digunakan untuk mempelajari dan mendalami teori dari berbagai sumber seperti buku, jurnal atau karya tulis lainnya yang relavan.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Menonton *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai.*
2. Melakukan identifikasi dengan mencari, mencatat dan menandai bagian-bagian yang akan dianalisis dari *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai.*
3. Melakukan klasifikasi pada data berupa gambar *screenshot* dan narasi teks dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* yang telah ditemukan dan diidentifikasikan.

3.4 Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah tahap analisis data. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif. Dalam menganalisis data penelitian, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

1. Melakukan uraian analisis dengan cara mendeskripsikan data temuan berupa *screenshot* dan narasi yang telah diklasifikasi dengan lima karakteristik Realisme Magis Wendy B. Faris.
2. Melakukan uraian analisis dengan cara mendeskripsikan data temuan berupa *screenshot* dan narasi terhadap fenomena realisme magis dengan teori Psikologi Perkembangan Remaja.
3. Melakukan identifikasi dengan cara mendeskripsikan data temuan berupa *screenshot* dan narasi terhadap kadar realisme magis.
4. Melakukan penarikan kesimpulan dari hasil analisis sehingga didapatkan jawaban akurat mengenai permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Penggambaran Karakteristik Realisme Magis pada Fenomena Sindrom Pubertas dalam *Anime Seishun Seishun Buta Yarou*

Pada subbab ini berisi analisis mengenai penggambaran karakteristik realisme magis pada fenomena sindrom pubertas dalam *anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai*. Karakteristik realisme magis yang muncul dalam *anime* ini terdiri dari *The Irreducible Elements* (elemen yang tak tereduksi), *The Phenomenal World* (dunia yang fenomenal), *The Unsettling Doubts* (keraguan yang meresahkan), *Merging Realms* (penyatuan dua alam), dan *Disruptions of Time, Space and Identity* (kekacauan waktu, ruang dan identitas). Penggambaran kakateristik realisme magis ini dapat ditemukan pada fenomena sindrom pubertas yang hadir melalui adegan, narasi, dialog, serta *screenshot* potongan adegan dalam *anime*.

4.1.1 *The Irreducible Elements* (elemen yang tak tereduksi)

Karakteristik dalam realisme magis yang telah disebutkan Faris yang pertama adalah *the irreducible elements*, atau elemen yang tak tereduksi. Seperti yang dijelaskan pada bab kajian teori, elemen yang tak tereduksi yang dimaksudkan oleh Faris adalah sesuatu yang tidak dapat dijelaskan berdasarkan hukum alam semesta, logika, pengetahuan dan kepercayaan yang ada di sekitar.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Dalam *anime Seishun Buta Yarou*, sesuatu yang tidak dapat dijelaskan berdasarkan hukum alam semesta itu digambarkan melalui hadirnya tokoh-tokoh yang mengalami fenomena sindrom pubertas. Tokoh-tokoh yang mengalami sindrom pubertas antara lain adalah tokoh Sakurajima Mai, Azusagawa Kaede, Azusagawa Sakuta, Koga Tomoe, Futaba Rio, dan Toyohama Nodoka.

4.1.1.1 Sakurajima Mai

Gambar 4.1 Sakurajima Mai

Sakurajima Mai merupakan salah satu tokoh yang mengalami kejadian sindrom pubertas berupa dirinya yang tidak dapat terlihat. Mai adalah siswa kelas 3 SMA Minegahara yang sangat jarang terlihat bersama seseorang di sekolah dan selalu terlihat sendirian. Hal tersebut terjadi karena saat di tahun pertama sekolah, Mai tidak pernah hadir akibat kesibukannya sebagai aktris. Mai menjadi dikucilkan karena baru bergabung dengan kelas di tengah tahun pertamanya. Bentuk pertemanan di dalam kelas yang sudah ditetapkan tidak bisa dengan mudah diubah. Mai yang menyadari suasana tersebut mencoba untuk menjaga suasananya sendiri.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Sebelumnya, Mai merupakan aktris yang sangat terkenal dan menjadi pemeran utama dalam drama pagi. Hampir setiap orang mengenal Sakurajima Mai. Dirinya selalu muncul dalam televisi, film, dan iklan. Karena merasa di setiap tempat orang-orang selalu mengenal dan menyebut namanya, Mai berharap ia bisa pergi ke dunia di mana tidak ada seorangpun yang mengenalnya. Selain mendapat tekanan itu, Mai juga memiliki masalah dengan ibunya yang merupakan managernya sendiri. Mai merasa selalu dipaksa melakukan segalah hal hingga akhirnya ia memutuskan untuk hiatus menjadi artis.

Fenomena sindrom pubertas yang dialami Mai di sini merupakan bentuk gejala ketidakberhasilan akan tugas perkembangannya sebagai seorang remaja. Dalam kasus sindrom pubertas Mai, bentuk tugas yang tidak berhasil dilewatinya adalah pada tugas mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mencapai otoritas. Masalah pada tugas perkembangan ini nampak saat Mai merasa dipaksa dan terlalu diatur oleh ibunya ketika menjadi artis. Ibu Mai di sini merupakan bentuk otoritas. Selain itu tugas perkembangan lainnya yang tidak berhasil dilewati Mai adalah tugas mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok. Masalah pada tugas perkembangan ini nampak pada Mai yang selalu sendirian di sekolah dan dikucilkan oleh teman-temannya yang lain sehingga membuat Mai tidak berani menerobos bentuk pertemanan atau suasana di dalam kelasnya.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Berikut ini merupakan data-data yang ditemukan mengenai karakteristik elemen yang tak tereduksi pada sindrom pubertas yang dialami tokoh Mai.

Data 1 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 1, 02:38 – 03:13)

Gambar 4.2 *Bunny girl* Sakurajima Mai di perpustakaan

咲太 : 何だあれや

麻衣 : 驚いた。君にはまだ私が見えてるんだ。

Sakuta : Nanda areya

Mai : Odoroita. Kimi ni wa mada watashi ga mieterunda.

Sakuta : Apa-apaan itu?

Mai : Aku terkejut. Sepertinya kamu masih bisa melihatku.

Dalam adegan ini Mai terlihat leluasa mondar-mandir dengan pakaian atau kostumnya yang cenderung aneh dan terbuka. Terlebih *setting* tempat yang digunakan pada adegan ini adalah perpustakaan. Mai bahkan dengan sengaja berpakaian ala *bunny girl* dan mencoba apakah

orang yang berada di depannya melihatnya dengan cara melambai-lambaikan tangan dan duduk di atas meja. Wajarnya, pakaian ala *bunny girl* yang dikenakan Mai akan membawa kehebohan apabila dikenakan di dalam perpustakaan. Namun dalam situasi tersebut, tidak seorangpun menyadari keberadaan Mai. Dalam narasi yang disebutkan, Sakuta keheranan melihat Mai. Bahkan karena keterkejutan Sakuta, petugas perpustakaan yang melintas di belakangnya menyuruh Sakuta agar diam dengan wajah kesal. Mai sendiri juga terkejut bahwa ternyata masih ada seseorang yang bisa melihatnya.

Fenomena sindrom pubertas yang dialami oleh tokoh Mai adalah berupa tidak terlihat secara fisik. Keberadaan Mai sama sekali tidak dapat disadari oleh orang lain kecuali Sakuta. Sakuta merupakan satu-satunya orang yang dapat memastikan dan melihat secara jelas dan langsung keberadaan Mai. Namun secara logika, seseorang tidak mungkin atau mustahil tidak dapat dilihat oleh orang lain. Artinya fenomena yang dialami tokoh Mai merupakan fenomena yang tergolong magis. Fenomena magis yang terjadi pada tokoh Mai merupakan bentuk penggambaran yang selaras dengan karakteristik realisme magis elemen yang tak tereduksi.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Data 2 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 1, 13:54 – 14:35)

Gambar 4.3 Mai tidak terlihat saat membeli roti

麻衣：ここのクリーム パン 食べられないのは困るわ。でも、君は私の頭のいかれた話しを信じるの？

咲太：そういう話をなんて呼ぶのか、僕は知ってるんだけ。思春期症候群ですよね。

Mai : Kokono kuriimu pan taberarenainowa komaru wa. Demo, kimi wa watashi no atama no ikareta hanashi o shinjiruno?

Sakuta : Sō iu hanashi o nante yobu no ka, boku wa shitterundake. Shishunkishōkōgundesu yo ne.

Mai : aku merasa kerepotan kalau aku tak bisa makan roti krim di sini. Tapi, memangnya kamu percaya dengan kisah gila ini?

Sakuta : aku tahu tentang sebutan untuk hal itu. Sindrom pubertas kan?

Dalam adegan ini merupakan kedua kalinya bagi Sakuta menyadari bahwa hanya dirinya yang bisa melihat Mai. Pada adegan ini menggunakan *setting* tempat di sekitar stasiun, di mana terdapat sebuah toko roti kecil. Saat Mai membeli roti krim, pelayan di depannya sama sekali tidak mendengar atau melihat keberadaan Mai dan terlihat sibuk

menggunakan mesin kasir. Meskipun dalam adegan ini digambarkan suasana ramai dan bising oleh kerumunan orang, tetapi saat Sakuta memesan, pelayan tersebut langsung merespon Sakuta dengan baik. Menyadari pelayan itu benar-benar tidak bisa melihat atau mendengar Mai, Sakuta bertanya apakah hal semacam itu membuat Mai kerepotan. Dalam narasi, Mai menjawab memang kerepotan jika tidak bisa membeli roti krim kesukaannya. Justru Mai merasa apakah Sakuta percaya dengan apa yang dialaminya saat itu. Sakuta dengan santai menjawab bahwa yang sedang dialami oleh Mai adalah sindrom pubertas.

Pada data 2, fenomena sindrom pubertas yang dialami tokoh Mai adalah berupa tidak terlihat bukan hanya dalam bentuk fisik, namun juga dalam bentuk suara. Fenomena hilangnya bentuk fisik dan suara yang dialami Mai merupakan hal yang aneh atau tidak logis. Secara logika, salah satu bukti keberadaan seseorang dapat dipastikan melalui suara. Artinya, dapat dikatakan fenomena yang terjadi pada Mai merupakan fenomena magis yang selaras dengan karakteristik elemen yang tak tereduksi. Bahkan Mai sendiri dalam narasinya menganggap apa yang dialaminya merupak suatu kejadian yang gila atau aneh.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Data 3 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 2 03:00 – 03:04)

Gambar 4.4 Mai dan Sakuta pergi berbelanja

麻衣 : 多分、私 が触れた物は見えなくなるよ。

Mai : tabun, watashi ga fureta mono wa mienakunaruyo

Mai : mungkin apa yang kusentuh akan menjadi tak terlihat

Dalam adegan ini menampilkan saat Sakuta menemani Mai pergi berbelanja di sebuah supermarket. Saat itu Sakuta penasaran apakah wortel yang dipegang Mai akan terlihat oleh orang lain. Mai beranggapan bahwa semua yang disentuhnya juga akan ikut tak terlihat. Mai bahkan mencobanya langsung kepada orang tak dikenal yang berada di dekatnya dengan menggerakkan wortel tepat di depan orang tersebut.

Pada data 3, fenomena sindrom pubertas yang dialami oleh tokoh Mai bukan hanya bentuk fisik dan suara saja yang tidak dapat dirasakan oleh orang lain. Fenomena sindrom pubertas yang dialaim tokoh Mai menjadi bertambah, yaitu benda apapun yang dipegang oleh Mai menjadi tidak terlihat. Secara logika, keberadaan suatu benda, terutama benda mati seharusnya dapat dilihat dengan penglihatan normal atau biasa, apalagi jika berada di depan mata. Kejadian yang digambarkan pada fenomena

sindrom pubertas tokoh Mai dapat dikatakan merupakan hal magis yang dalam pengertiannya tidak dapat dijelaskan secara logika. Hal ini juga dapat dikatakan selaras dengan karakteristik realisme magis, yaitu elemen yang tak tereduksi.

Data 4 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 2 14:15 – 15:33)

Gambar 4.5 ibu Mai tidak bisa melihat dan mengingat Mai

麻衣の母：無理に時間は開けて良うて入れたのは覚えているんだけど、何なのかしらこれ

咲太：そんな馬鹿なことがあるか！

Mai no haha : Muri ni jikan wa akete youte ireta no wa oboete irundakedo, nanna no kashira kore

Sakuta : Son'na bakana koto ga aru ka!

Ibu Mai : aku ingat memaksakan diriku untuk datang ke sini, tapi apa-apaan ini

Sakuta : ini benar-benar aneh!

Pada adegan ini, muncul ibu kandung Mai yang juga merupakan manager Mai. Untuk kembali dalam dunia hiburan, Mai merasa harus membicarakannya dengan ibunya. Ibu Mai memiliki kesan sangat tegas dari gerakannya yang melihat kedua tangan di depan dada saat berbicara dengan Sakuta. Pakaian yang digunakan juga terkesan bahwa ibu Mai adalah wanita karir yang sangat sibuk. Namun saat ibunya tiba di tempat yang dijanjikan yaitu di pantai, ibunya tidak melihat keberadaan Mai. Baik Mai maupun Sakuta merasa sangat terkejut. Keterkejutan tokoh digambarkan dengan mimik wajah mata melebar dan mulut sedikit terbuka. Saat ibu Mai bertanya siapakah Sakuta dan apa yang diinginkannya, Sakuta memperkenalkan diri sebagai junior Mai di sekolah. Di sini ibu Mai mengaku tidak mengenal seseorang bernama Mai ataupun memiliki anak perempuan. Nada bicara ibu Mai sangat tegas dan yakin. Bahkan dalam pesan yang diterima ibu Mai, nama pengirim dalam pesan tersebut tidak terlihat. Mendengar seperti itu, Sakuta sangat marah dan terkejut. Sedangkan Mai yang juga terkejut mencoba menghentikan Sakuta yang marah.

Pada data 4, fenomena sindrom pubertas yang dialami tokoh Mai menjadi meluas dan bertambah. Sebelumnya keberadaan Mai tidak dapat dipastikan dari tidak terlihat secara fisik, suara dan benda yang dipegangnya. Pada data 4 ini, keberadaan Mai bahkan hilang dari ingatan Ibu kandung Mai sendiri. Padahal secara logika dan hukum alam semesta, keberadaan seseorang tidak dapat dengan mudah hilang begitu saja dari

ingatan, apalagi dari seseorang yang memiliki ikatan darah Ibu dan anak tanpa ada penyebab masuk akal seperti penyakit medis semacam amnesia, trauma dan sebagainya. Artinya dapat dikatakan, fenomena sindrom pubertas yang dialami tokoh Mai lagi-lagi dapat dikatakan sebagai sebuah fenomena magis. Dalam hal ini pula juga selaras dengan karakteristik realisme magis elemen yang tak tereduksi.

Data 5 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 2 15:34 – 16:03)

Gambar 4.6 Sakuta menanyai orang-orang

咲太：見えなくなるということ、ただ見えないだけじゃなくて記憶からも消えてしまうことだとしたら。

Sakuta : Mienaku naru to iu koto, tada mienai dakejyanakute kioku karamo kieteshimau kotodatoshitara

Sakuta : Kenyataan bahwa dia menghilang, lalu bagaimana kalau itu bukan hanya tak terlihat, tapi juga menghilang dari ingatan seseorang?

Dalam adegan ini adalah adegan di mana Sakuta setelah bertemu dengan ibu Mai. Sakuta menanyai setiap orang yang ia temui di stasiun Fujisawa untuk memastikan apakah mereka mengenal Sakurajima Mai yang sering muncul di drama pagi. Suasana stasiun Fujisawa tampak ramai dengan banyaknya orang-orang yang berlalulalang. Namun dari sekian

orang yang Sakuta tanyai, tidak ada yang mengenal Sakurajima Mai. Sementara Mai sendiri hanya diam dengan mimik wajah sedih dan pasrah dengan pandangan mata mengarah ke bawah berdiri di sebelah Sakuta. Dalam narasi Sakuta, ia khawatir bahwa Mai bukan hanya tidak terlihat, keberadaan Mai juga mulai hilang dari ingatan seseorang.

Pada data 5, fenomena sindrom pubertas yang dialami tokoh Mai mulai melebar dan menjadi semakin tidak dapat dijelaskan berdasarkan hukum alam semesta. Tentu saja fenomena ini selaras dengan karakteristik elemen yang tak tereduksi karena hampir tidak mungkin menjelaskan bagaimana Mai yang sesungguhnya merupakan aktris yang pernah sangat terkenal hingga namanya selalu disebut dapat hilang dari ingatan hampir semua orang dalam rentan waktu yang tidak terlalu lama.

1.1.1.2 Azusagawa Kaede

Gambar 4.7 Azusagawa Kaede

Tokoh lain yang mengalami fenomena sindrom pubertas adalah tokoh Azusagawa Kaede. Bentuk sindrom pubertas yang dialami tokoh Kaede adalah berupa luka sayatan dan memar di tubuh serta gangguan disosiatif berupa hilang ingatan. Kaede merupakan adik perempuan Sakuta

yang memutuskan berhenti pergi ke sekolah maupun keluar rumah dan tidak terbiasa bertemu dengan orang lain, bahkan sangat jarang menonton televisi atau menggunakan alat komunikasi lain. Hal yang dialami Kaede ini diakibatkan oleh penindasan dari teman-teman di sekolahnya dulu melalui internet. Kaede mendapat penindasan karena tidak membalas pesan dari ketua grup wanita di kelasnya. Kaede merasakan tekanan yang sangat besar hingga menjadi penyebab hilangnya ingatan yang dialaminya. Bentuk pertahanan diri dalam diri Kaede dari tekanan tersebut membuat Kaede hilang ingatan dan menjadi sosok Kaede dengan kemampuan dan karakter yang sangat berbeda dari sebelumnya. Kondisi Kaede yang cukup parah juga membuat ibunya yang tidak bisa menerimanya mengalami gangguan kejiwaan dan memutuskan tinggal terpisah. Kaede hanya tinggal berdua dengan Sakuta dan menjadi adik perempuan yang sangat manja. Kaede selalu menggunakan kostum panda, menyukai panda, puding dan merawat dua kucingnya yang bernama Nasuno dan Hayate di rumah.

Fenomena sindrom pubertas Kaede berupa gangguan disosiatif ini merupakan bentuk gejala ketidakberhasilan Kaede dalam melewati tugas perkembangan sebagai remaja. Salah satu tugas perkembangan remaja yang tidak berhasil dilewati Kaede adalah mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan. Dalam kondisi Kaede, ia tidak mampu meninggalkan reaksi dan menyesuaikan diri dari perilaku kekanak-kanakan, dan dapat dikatakan gangguan disosiatif Kaede bisa berhubungan dengan trauma dari masa kanak-kanaknya. Disebutkan

dalam bab 2, teori Psikologi Perkembangan Remaja bahwa usia remaja di Jepang dimulai pada usia 15 tahun. Sementara usia Kaede setelah mengalami sindrom pubertas disebutkan 15 tahun, artinya saat pertamakali Kaede mengalami sindrom pubertas masih dalam usia kanak-kanak.

Data 6 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 1, 16:35 – 17:16)

Gambar 4.8 Kaede mendapatkan luka

咲太：妹のかえでです。別に暴行されたわけじゃないです。ただネットで虐められただけで。

Sakuta : imouto no Kaede desu. Betsuni boukousaretawakejyanaidesu. Tada netto de ijimeraretadakede.

Sakuta : ini adikku, Kaede. Dia tidak mendapatkan kekerasa. Dia hanya ditindas di internet.

Pada adegan ini, Sakuta menunjukan foto Kaede kepada Mai. Di dalam foto nampak tubuh kaede yang penuh dengan luka dan beberapa balutan di beberapa bagian. Foto Kaede terlihat seperti korban kekerasan fisik. Namun dalam narasi Sakuta, Kaede sama sekali tidak mendapatkan

kekerasan fisik, ia hanya ditindas melalui internet oleh pemimpin di kelasnya karena tak kunjung membalas pesan. Karena hal itu, teman-temannya juga mulai menghina Kaede di internet. Sakuta menggunakan hal ini sebagai bukti salah satu bentuk fenomena sindrom pubertas dan alasan mengapa ia mempercayai sindrom pubertas. Dalam adegan ini terdapat dua *scene,* yaitu *scene* saat Sakuta menunjukkan foto Kaede pada Mai, dan *scene* di mana saat Sakuta pertama kali melihat dengan mata kepalanya sendiri, Kaede mendapatkan luka di tubuhnya berupa sayatan di lengan, paha dan pipi.

Pada data temuan yang menunjukkan bentuk sindrom pubertas yang dialami Kaede di atas selaras dengan penggambaran karakteristik elemen yang tak tereduksi pada realisme magis karena apabila dalam hukum alam semesta dan logika, seseorang tidak akan mendapatkan luka fisik apabila hanya mendapatkan penindasan melalui internet. Namun kondisi luka fisik yang dialami Kaede begitu nyata di depan mata kepala Sakuta.

1.1.1.3 Azusagawa Sakuta

Gambar 4.9 Azusagawa Sakuta

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Tokoh lainnya yang mengalami sindrom pubertas adalah Azusagawa Sakuta. Sakuta mengalami fenomena sindrom pubertas berupa tiga luka sayatan yang cukup besar di dadanya semenjak mengetahui kondisi Kaede yang hilang ingatan dan kondisi keluarganya yang memutuskan tinggal terpisah akibat kondisi kejiwaan ibunya. Sakuta merupakan siswa tingkat 2 dari SMA Minegahara yang terkenal karena insiden rumah sakit. Sakuta banyak dibicarakan di sekolah karena menyebabkan tiga orang terluka hingga dilarikan ke rumah sakit. Bahkan rumor tersebut telah menyebar di internet sehingga banyak teman yang menjauhi Sakuta. Namun kejadian sesungguhnya tentang rumor tersebut adalah Sakuta sendiri yang dilarikan di rumah sakit akibat luka di dadanya.

Bentuk fenomena sindrom pubertas yang dialami tokoh Sakuta ini merupakan bentuk gejala ketidakmampuan Sakuta dalam melakukan tugas perkembangan remaja. Salah satu tugas perkembangan remaja yang tidak berhasil dilakukan Sakuta adalah memperkuat *self control* atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip atau falsafah hidup. Sakuta yang merupakan kakak laki-laki Kaede tiba-tiba mendapat tekanan dari lingkungan keluarganya dan harus berperan sebagai sosok yang bisa melindungi Kaede. Sebagai kakak laki-laki, Sakuta kesulitan dalam mengendalikan diri atas prinsip-prinsip melindungi keluarganya.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Data 7 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* Episode 1, 17:18 – 17:26)

Gambar 4.10 bekas luka Sakuta

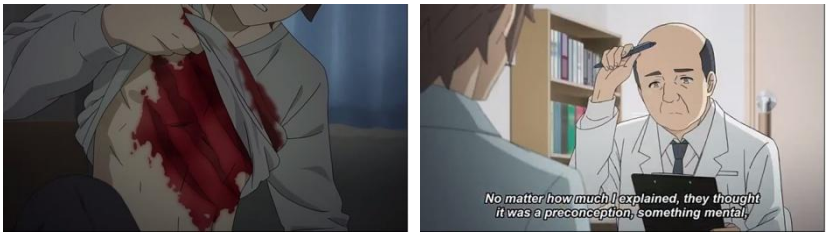
咲太：理由はさっぱりわかりません。朝起きたら血まみれで、病院に運ばれて。

Sakuta : riyū wa sappari wakarimasen. Asa okitara chimamire de, byōin ni hakobarete.

Sakuta : aku tak tahu alasannya. Saat aku bangun, aku berlumuran darah dan dilarikan ke rumah sakit.

Dalam adegan ini, Sakuta menjelaskan kepada Mai salah satu bukti kejadian aneh yang dialaminya, yaitu tentang luka di dadanya. Dalam narasinya, Sakuta menjelaskan saat bangun tiba-tiba ia berlumuran darah dan dilarikan ke rumah sakit.

Data 8 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* Episode 12, 04:06 – 04:20)



Gambar 4.11 Awal luka Sakuta

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

咲太：運ばれた病院でも僕の話は誰にも信じてもらえなかった。いくら説明してもただの思い込み、心の問題、自傷行為たしか見てくれない。僕は何もできなかった。

Sakuta : Hakobareta byōin demo boku no hanashi wa darenimo shinjite moraenakatta. Ikura setsumei shite mo tada no omoikomi, kokoro no mondai, jishōkōi tashika mitekurenai. Boku wa nani mo dekinakatta.

Sakuta : di rumah sakit tempatku dirawat, tak ada yang percaya dengan ceritaku. Mau kujelaskan seperti apapun, mereka menganggapnya hanya prasangka, masalah mental, dan melukai diri sendiri. aku tidak bisa apa-apa.

Pada data ini, detail kejadian luka di dada Sakuta dimunculkan kembali pada episode 12, di mana setiap dokter di rumah sakit tempat ia dirawat kebingungan dan tidak mempercayai kisah yang dialami Sakuta. Mereka cenderung mengaitkan luka Sakuta disebabkan oleh prasangka, masalah mental atau Sakuta melukai diri sendiri. Tata cahaya yang digunakan dalam adegan ini cenderung gelap, suara yang digunakan adalah alunan piano yang terdengar suram, serta sebuah monolog Sakuta dengan suara sedih menunjukkan kesan kelamnya kejadian yang dialami.

Dari penjelasan kedua data temuan mengenai sindrom pubertas yang dialami Sakuta tersebut selaras dengan karakteristik realisme magis elemen yang tak tereduksi. Berdasarkan logika, memang sangat mustahil seseorang tiba-tiba berlumuran darah tanpa penyebab yang jelas. Bahkan karena kejadian sindrom pubertasnya ini, Sakuta tidak bisa berbuat apa-apa agar orang lain mempercayainya.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

1.1.1.4 Koga Tomoe

Gambar 4.12 Koga Tomoe

Salah satu tokoh yang mengalami sindrom pubertas lainnya adalah adik kelas Sakuta bernama Koga Tomoe. Koga mengalami fenomena sindrom pubertas berupa pengulangan waktu yang sama bersama Sakuta. Koga merupakan sosok iblis Laplace yang menjadi penyebab pengulangan hari selama tiga kali akibat lari dari ketidakpuasannya atas masa depan. Koga melarikan diri dari kakak kelas yang ingin menyatakan perasaan padanya, mengetahui salah satu teman di dalam grupnya menyukai kakak kelas tersebut dan takut temannya akan menjauhinya setelah mengetahui hal itu. Untuk melarikan diri dari kakak kelas yang menyukainya, Koga meminta bantuan Sakuta dengan berpura-pura menjadi pacarnya. Koga memiliki kecemasan akan dijauhi temannya atau tidak mempunyai teman sehingga ia berusaha keras merubah dirinya dan melakukan banyak hal agar tidak dibicarakan temannya di belakang. Sebelumnya, saat SMP Koga terkesan payah dalam berpenampilan, berteman dan selalu diganggu oleh temannya. Hal tersebut membuat Koga berusaha keras merubah diri hingga membuatnya merasa bukan dirinya yang sebenarnya. Koga juga

sangat sering terlihat menggunakan ponsel dalam situasi apapun agar tidak tertinggal pembicaraan teman-temannya di media sosial.

Berdasarkan fenomena sindrom pubertas yang dialami Koga merupakan salah satu bentuk ketidakberhasilan Koga melewati salah satu tugas perkembangan remaja yaitu menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri. Sikap Koga yang selalu memaksakan diri agar tidak dijauhi teman-temannya membuatnya berusaha menjadi lebih baik dan menganggap dirinya di masalalu sangat gagal.

Data 9 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* Episode 4, 11;25 – 11:45)

Gambar 4.13 Sakuta menanyai Koga

咲太 : 今日は何度目だ？僕は三度目だ。

古賀 ： あたしも三度目。あたしだけじゃなかったんだ。何だのこれ？この先とげなるどう？

Sakuta : Kyō wa nan-domeda? Boku wa sandomeda.

Koga : Atashi mo sandome. Atashi dake janakattanda. Nandano kore? Kono saki togenaru dō?

Sakuta : hari ini sudah berapa kali? Ini sudah ketiga kalinya untukku.

Koga : Aku juga ketiga kalinya. Ternyata bukan hanya aku. Apa-apaan ini? Bagaimana bisa terjadi?

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Koga dan Sakuta mengalami pengulangan waktu dan kejadian selama tiga kali berturut-turut pada hari Jumat 27 Juni. Bahkan Sakuta telah menonton berita yang sama setiap harinya, bertemu dengan orang yang sama dengan kejadian yang sama persis, termasuk saat Sakuta untuk ketiga kalinya menyatakan perasaannya pada Mai. Setelah Sakuta mengetahui bahwa Koga adalah iblis laplace seperti yang disebutkan Futaba, Sakuta mencari tahu hal apa yang menjadi petunjuk untuk lepas dari masalah sindrom pubertas yang dialami Koga.

Pada data 9, fenomena sindrom pubertas yang dialami Koga berupa pengulangan waktu sebanyak tiga kali berturut-turut dengan pengulangan kejadian yang sama pula. Pengulangan waktu yang dialami Koga juga dialami pula oleh Sakuta sementara orang lain tidak pernah menganggap terjadi pengulangan waktu sama sekali. Fenomena ini, secara logika sulit diterima secara akal sehat, dan cenderung khayal atau magis. Hal magis pada sindrom pubertas yang dialami oleh Koga merupakan hal yang selaras dengan salah satu karakteristik realisme magis yaitu elemen yang tak tereduksi.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

1.1.1.5 Futaba Rio

Gambar 4.14 Futaba Rio

Tokoh lainnya yang mengalami sindrom pubertas adalah Futaba Rio. Sindrom pubertas yang dialami Futaba adalah fenomena dirinya yang menjadi dua sosok yang berbeda. Futaba A adalah gadis berkacamata yang sangat menyukai sains dengan rambut bergelombang yang terurai. Sementara Futaba B adalah Futaba yang tidak menggunakan kacamata dengan rambut terikat. Futaba merupakan salah satu dari sahabat Sakuta selain Kunimi. Diam-diam Futaba menyukai Kunimi walaupun ia tahu bahwa Kunimi sangat populer di sekolah bahkan sudah memiliki pacar. Futaba selalu malu dan takut apabila Kunimi mengetahui perasaannya. Selain itu, Futaba juga memiliki masalah dengan rasa tidak percaya diri dengan penampilannya. Futaba membenci tubuhnya sendiri setiap merasa mendapat tatapan cabul dari laki-laki. Namun sesuatu dalam dirinya membuatnya menginginkan perhatian dari seseorang dengan cara mengunggah foto-foto yang menunjukkan bentuk tubuhnya. Dari kedua masalah yang berlawanan tersebut membuat perpecahan pada dirinya sendiri.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Di sini, fenomena sindrom pubertas yang dialami Futaba merupakan bentuk dari kegagalan menjalankan salah satu tugas perkembangan remaja yaitu menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya. Futaba yang membenci tubuhnya sekaligus Futaba yang ingin membangun rasa percaya diri dengan mencari perhatian justru menjadikannya menjadi dua sosok dalam waktu bersamaan. Futaba yang tidak bisa menerima fisiknya mengalami pertentangan dengan keinginannya sendiri.

Data 10 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* Episode 7, 09:48 – 10:03)

Gambar 4.15 Dua sosok Futaba

双葉：言ったとり、３日前から、この世界には 双葉 理央 が二人いる。

麻衣 : 思春期症候群てこと？

双葉 : 認めたくないですけど

Futaba : Itta tori, mikka mae kara, kono sekai ni wa Futaba Rio ga futari iru.

Mai : Shishunki shōkōgunte koto?

Futaba : Mitometakunaidesukedo

Futaba : seperti yang kukatakan, sejak tiga hari yang lalu, di dunia ini ada dua Futaba Rio.

Mai : Jadi itu sindrom pubertas?

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Futaba : Aku benci mengakuinya sih

Dalam adegan ini, Mai dan Sakuta tidak sengaja melihat Futaba masuk ke dalam *net cafe*. Karena latar waktu yang digunakan adalah malam hari, sangat mengherankan bagi Sakuta mengetahui Futaba berada di *net cafe*. Untuk memastikan kejanggalannya, Sakuta dan Mai mencoba mengikuti Futaba sekaligus menghubungi telepon Futaba. Saat Sakuta berbicara dengan Futaba melalui telepon, Sakuta melihat Futaba lain yang berada di dalam *net cafe*. Sakuta segera mengejar Futaba yang tampak ketakutan melihat Sakuta dan menanyakan langsung pada Futaba. Dalam narasi, Futaba menjelaskan bahwa ada Futaba lain yang sedang tinggal di rumahnya hingga ia terpaksa tinggal di *net cafe*. Futaba yang ditemui Sakuta di *net cafe* adalah Futaba A dengan penampilan seperti biasa, yang mengenakan kacamata dan rambut terurai dengan gaya berpakaian sederhana. Sementara Futaba B yang ditemui Sakuta di toko buku dengan memakai seragam sekolah pada sore sebelumnya adalah Futaba yang berpenampilan tanpa kacamata dan mengikat rambutnya.

Dari data 10, fenomena sindrom pubertas yang dialami tokoh Futaba adalah berupa sosok dirinya yang menjadi dua. Futaba satu dan lainnya dapat berada pada tempat yang berbeda dalam satu waktu. Bahkan antara Futaba satu dan lainnya dapat berbagi informasi pikiran yang sama. Menurut hukum alam semesta, tidak mungkin seseorang tiba-tiba bisa berubah menjadi dua sosok yang berbeda dalam waktu yang sama. Hal

yang dialami Futaba ini terkesan magis dan sesuai dengan salah satu karakteristik realisme magis, yaitu elemen yang tak tereduksi karena tidak dapat dijelaskan menurut hukum alam semesta.

1.1.1.6 Toyohama Nodoka

Gambar 4.16 Toyohama Nodoka

Salah satu tokoh lainnya yang mengalami fenomena sindrom pubertas adalah Toyohama Nodoka. Fenomena sindrom pubertas yang dialami Nodoka berupa bertukarnya tubuh antara Nodoka dan Mai. Nodoka sendiri merupakan adik tiri Mai yang berada dalam salah satu anggota idol grup. Nodoka sangat mengidolakan Mai meskipun ia sendiri awalnya tidak mengakui dan mengatakan sangat membenci Mai karena ibunya yang selalu membandingkannya dengan Mai dan menuntutnya melakukan segala hal yang Mai lakukan sebagai artis. Nodoka mengalami kompleks inferioritas atau perasaan minder karena merasa tidak berhasil melakukan hal seperti yang dilakukan Mai.

Pada kasus sindrom pubertas Nodoka berkaitan dengan ketidakberhasilannya melakukan salah satu tugas perkembangan remaja, yaitu menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya. Hal

ini terjadi karena Nodoka merasa gagal menjadi sosok Mai yang diinginkan ibunya hingga merusak identitas pribadinya sendiri.

Data 11 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* Episode 9, 00:41 – 01:33)

Gambar 4.17 Sakuta bertemu dengan Nodoka dan Mai

麻衣 : 夢じゃなくて。私とこの子体いる変わってるよ。

Mai : Yume janakute. Watashi to kono ko karada iru kawatteru yo.

Mai : ini bukan mimpi. Tubuh kami telah tertukar.

Dalam adegan ini Sakuta bertemu dengan Mai dan menyapanya. Namun saat menyapanya, Mai tidak mengenali Sakuta. Setelah Sakuta menyebutkan bahwa ia adalah pacarnya, Mai mengatakan dengan nada terkejut dan heran. Ternyata muncul tokoh lain berjalan mendekat dengan gerakan santai yang mengaku bahwa ia adalah Sakurajima Mai. Ia menjelaskan bahwa tubuh antara Nodoka dan Mai telah tertukar. Nodoka yang berada dalam tubuh Mai mengatakan dengan pasti bahwa hal tersebut pasti merupakan sebuah mimpi, tetapi Mai yang berada dalam tubuh Nodoka mengatakan dengan santai bahwa kejadian itu merupakan fenomena sindrom pubertas.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Pada data di atas, fenomena sindrom pubertas yang dialami oleh Nodoka selaras dengan salah satu karakteristik realisme magis, yaitu elemen yang tak tereduksi. Bertukarnya tubuh atau jiwa antara dua orang merupakan hal yang tidak dapat dijelaskan berdasarkan logika. Bahkan meskipun tubuh Mai dan Nodoka bertukar, Mai dan Nodoka berusaha menjalani peran sesuai tubuh yang mereka tempati dengan alasan merahasiakan fenomena magis ini dari orang lain.

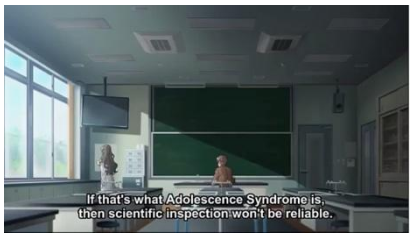
4.1.2 *The Phenomenal World* (dunia yang fenomenal)

Dunia yang fenomenal seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya merupakan sebuah deskripsi realistis menciptakan dunia fiksi yang menyerupai dunia tempat kita hidup, sering kali dengan penggunaan detail yang luas (Faris, 2004:14). Penonton digiring untuk tidak berpikir bahwa dunia fenomenal yang muncul bukanlah seperti dunia baru penuh fantasi, melainkan dunia dengan elemen magis yang tersembunyi.

Dalam *anime Seishun Buta Yarou*, dunia fenomenal yang dimaksudkan berada pada hipotesis atau pendapat Futaba mengenai dunia di mana semua tokoh berada. Di dalam *anime*, dunia yang dijadikan latar adalah Jepang, tepatnya di Prefektur Kanagawa.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Data 12 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 3, 23:05 – 23:36)



Gambar 4.18 Hipotesis Futaba

咲太 : な、結局 双葉 の仮説 が正しかたってことでいいのか？

双葉 : さね、思春期の不安定の精神ょ強烈な思い込みが見せるまやかし。そういうのが思春期症候群だっていうなら、科学的な検証なんたあってにならないよ。まても、私達の世界なんて、告白一つで伽藍っと変わってしまうくらいに単純なのかもね？梓川が証明したようにさ。。

Sakuta : Na, kekkyoku Futaba no kasetsu ga tadashikatatte kotode ii no ka?

Futaba : Sa ne, shishunki no fuantei no seishin yo kyōretsuna omoikomi ga miseru mayakashi. Sō iu no ga shishunkishōkōgun datte iunara, kagakutekina kenshōnantaatte ni naranai yo. Mate mo, watashitachi no sekai nante, kokuhaku hitotsu de garan tto kawatte shimau kurai ni tanjun'na no kamo ne? Azusagawa ga shōmei shita yō ni sa.. Sou kamona

Sakuta : hei, apa kita bisa menganggap semua hipotesismu benar?

Futaba : entahlah, ilusi dari psikis yang tidak stabil atau prasangka kuat yang berasal dari pubertas. Jika itu sindrom pubertas, maka penelitian ilmiah takkan bisa diandalkan. Mungkin dunia kita terlalu sederhana sampai bisa diubah dengan pernyataan cinta. Sama seperti yang kamu buktikan.

Dalam dialog antara Futaba dan Sakuta, Futaba mengatakan ‘dunia kita’ di mana dunia setiap tokoh merupakan sebuah dunia yang dapat diubah hanya dengan pernyataan cinta. Dalam dunia yang fenomenal memerlukan latar yang terdiri dari kenyataan dalam teks. Bentuk kenyataan dalam teks dapat dibuktikan melalui pengakuan cinta Sakuta pada Mai yang disaksikan oleh seluruh siswa di

sekolah. Selain kenyataan dalam teks yang dijadikan latar dalam dunia yang fenomenal, elemen magis hanya bersembunyi agar tidak terlepas menjadi dunia baru penuh fantasi, sehingga setelah Sakuta melakukan pengakuan cinta, masalah sindrom pubertas yang dialami Mai terselesaikan. Begitupun setiap masalah sindrom pubertas yang ada pada tokoh lain juga dapat terselesaikan hanya dengan bantuan Sakuta dan hipotesis Futaba.

4.1.3 *The Unsettling Doubts* (keraguan yang meresahkan)

Keraguan yang meresahkan merupakan keadaan di mana pembaca mulai merasa ragu antara dua pemahaman, yaitu antara yang logis dan yang magis. Keduanya berlangsung bergantian dan membuat pembaca/penonton terlempar kesana-kemari.

Dalam anime *Seishun Buta Yarou*, keraguan yang meresahkan terdapat pada pendapat ilmiah Futaba yang meyakini bahwa sindrom pubertas hanyalah mitos atau halusinasi, dan pendapat Sakuta yang meyakini bahwa sindrom pubertas benar-benar ada. Di bagian ini, pembaca menjadi kebingungan antara mengkooptasi (memilih) fenomena sindrom pubertas ada dalam bagian realis atau magis.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Data 13 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 1, 21:46 – 22:48)

Gambar 4.19 *Schrodinger neko*

双葉 : 思春期症候群 の話なら前に行ったと思うけど、私は否定的な立場だよ。

咲太 : 知ってる 理屈には合わないだろう。だから理屈も説明を話しくてきた。例えば越して双葉に座っている僕が、双葉から見えなくなるというのは理論的にかなのか

双葉 : 私がなにかに没頭するか、没頭すればいい。人間ののは見たくないものは見ようとしない。

咲太 : たしかに。でもそういうではなく。

双葉 : 観測理論というのもある。

Futaba : shishunki shōkōgun no hanashinara mae ni itta to omoukedo, watashi wa hitei-tekina tachibada yo.

Sakuta : Shitteru rikutsu ni wa awanaidarou. Dakara rikutsu mo setsumei o hanashi kute kita. Tatoeba koshite futaba ni suwatte iru boku ga, Futaba kara mienaku naru to iu no wa riron-teki ni ka na no ka

Futaba : watashi ga nanika ni bottō suru ka, bottō sureba ii. Ningen no no wa mitakunai mono wa miyou to shinai.

Sakuta : Tashikani. Demo sōiudewa naku.

Futaba : Kansoku riron to iu no mo aru.

Futaba : jika ini berhubungan dengan sindrom pubertas, aku sudah bilang kalau aku ada di kubu penentang

Sakuta : aku tahu ini tidak masuk akal kan. Karena itu aku menginginkan penjelasan. Misalnya aku duduk di depanmu, jika kamu tidak bisa melihatku apa itu masuk akal?

Futaba : mungkin aku sedang melamun. Otak manusia tidak akan melihat sesuatu yang tidak ingin dilihatnya.

Sakuta : tapi bagaimana jika bukan begitu?

Futaba : ada teori observasi.

Dalam dialog ini, Futaba yang berada pada pihak penentang sindrom pubertas mengkaitkan fenomena sindrom pubertas yang dialami oleh Mai dengan teori observasi. Teori observasi merupakan sebuah teori yang mengatakan bahwa keberadaan sesuatu hanya bisa disadari saat diamati. Selain teori observasi, Futaba juga menjelaskan sebuah istilah *schrodinger neko*. *Schrodinger neko* merupakan sebuah paradoks atau eksperimen pikiran oleh fisikawan Erwin Schrodinger yang berkaitan dengan fisika kuantum (Moring, 2001:192-193). Secara singkat, Futaba menjelaskan tentang seekor kucing yang berada dalam kotak dengan keadaan hidup dan mati secara serentak. Hal ini berkaitan dengan situasi dimana Mai selalu diabaikan oleh teman-temannya di sekolah. Itu artinya kepercayaan Futaba mengenai sindrom pubertas merupakan sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal realis dan ilmiah.

Selaras dengan salah satu karakteristik realisme magis yaitu, keraguan yang meresahkan, penonton *anime Seishun Buta Yarou* mulai merasa dibingungkan antara meyakini fenomena sindrom pubertas yang dialami Mai adalah kejadian realis atau magis.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Data 14 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 4, 08:15 – 10:24)

Gambar 4.20 iblis Laplace

双葉：梓川 が 何度か経験した６月２７日はそれより前の時間から未来読みたものかもしれない。

咲太 : 過去に戻るが大変あら未来育のおもっと大変だろう？

双葉 : タイムトラベルじゃなくて、未来落ちって意味。

咲太 : いや、未来落ちもかんたんじゃないだろう？

双葉 : ラプラスの悪魔て聞いたことない？

Futaba : Azusagawa ga nandoka keiken shita rokugatsu nijuu shicinichi wa sore yori mae no jikankara miraiyo mitamonokamoshirenai

Sakuta : Kakoni modoruno ga taihen nara mirai iku no omottotaihen darou?

Futaba : Taimu toraberujyanakute, miraiochitte imi

Sakuta : Iya, mirai ochimo kantanjyanaidarou?

Futaba : Rapurasu no akumate kiita koto nai?

Futaba : Mungkin 27 juni yang telah kamu lewati beberapa kali merupakan penglihatan terhadap masa depan pada titik tertentu.

Sakuta : Jika kembali ke masa lalu itu merepotkan, ke masa depan lebih merepotkan kan?

Futaba : Artinya bukan perjalanan waktu tapi ramalan waktu

Sakuta : Yah, meramal masa depan tidak mudah kan?

Futaba : Pernah dengar tentang iblis laplace?

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Dalam dialog ini, Futaba mengkaitkan pengulangan hari yang dialami Sakuta merupakan ramalan waktu yang berkaitan dengan iblis Laplace. Futaba menjelaskan, seorang fisikawan Laplace memikirkan keberadaan fiktif yang bisa melakukan hal luar biasa seperti mendapatkan informasi mengenai masa depan. Iblis Laplace memiliki kekuatan untuk memastikan secara instan posisi dan momentum setiap atom di dunia ini dan bisa menghitung masa depan. Setelah mendengar penjelasan Futaba, Sakuta mencari sosok yang berperan sebagai iblis Laplace yang mampu melakukan hal berbeda setelah beberapa pengulangan waktu. Satu-satunya orang yang mengalami pengulangan waktu yang sama dengan Sakuta dan melakukan hal yang berbeda dari sebelumnya adalah Koga Tomoe.

Selaras dengan salah satu karakteristik realisme magis yaitu keraguan yang meresahkan, lagi-lagi Futaba mengkaitkan masalah sindrom pubertas Koga yang melibatkan Sakuta pada fenomena pengulangan waktu, Futaba menjelaskan tentang keberadaan Iblis Laplace oleh fisikawan Laplace. Pada bagian ini, penonton seakan kembali dibuat terlempar pada pemikiran realis fenomena sindrom pubertas setelah sebelumnya mungkin mengkooptasi fenomena sindrom pubertas adalah fenomena magis yang tidak dapat dijelaskan berdasarkan hukum alam semesta.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Data 15 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 7, 12:17 – 14:26)

Gambar 4.21teleportasi kuantum

咲太 : 例えば家の風呂にいる双葉も情報学校に飛ばしたとか？

双葉 : そう。学校にある私を構築する情報は誰かに観測されることで双葉に姿に斯くてされる。

咲太 : その理屈だと同人二人に存在のは無理何じゃないのか。

双葉 : そのとおりだよ。実は私はもう一人の自分は見たわけじゃないんだ。だから同人に存在しているのかと聞かれるとそうだといきりない。

Sakuta : tatoeba ie no furo ni iru futaba mo jōhō gakkō ni tobashita to ka?

Futaba : Sō. Gakkō ni aru watashi o kōchiku suru jōhō wa dareka ni kansoku sa reru koto de futaba ni sugata ni kakute sa reru.

Sakuta : Sono rikutsu da to dōjin futari ni sonzai no wa muri nanjanai no ka.

Futaba : Sono tōrida yo. Jitsuwa watashi wa mōhitori no jibun wa mita wake janainda. Dakara dōjin ni sonzai shite iru no ka to kika reruto sōda to ikiri nai.

Sakuta : Misalnya Futaba yang sedang mandi di sini mengirim informasi itu ke sekolah?

Futaba : Ya, informasi yang membangun struktur akan dibentuk oleh presepsi seseorang terhadap Futaba.

Sakuta : Dengan logika itu, bukankah mustahil kalau keduanya bisa muncul bersama?

Futaba : Itu benar. Sebenarnya aku belum melihat diriku yang lain. Jadi fakta tentang keberadaan kami yang bersamaan belum bisa dipastikan.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Dalam adegan ini, Futaba mengkaitakan masalah sindrom pubertas dirinya sendiri yang menjadi dua sosok Futaba dengan teori teleportasi kuantum, di mana dengan ikatan kuantum informasi mengenai dirinya sendiri dapat dipindahkan ke tempat yang jauh. Di dalam dialog Futaba dan Sakuta di atas sebenarnya Futaba mulai merasa ragu tentang keberadaan dirinya yang lain meskipun Futaba tetap menghubungkannya dengan teori teleportasi kuantum. Ketidakpercayaan Futaba tentang hal-hal magis mulai terasa membingungkan karena ia sendiri tidak dapat memastikannya.

Selaras dengan salah satu karakteristik sindrom pubertas yaitu keraguan yang meresahkan, penonton yang mulai mengkooptasi fenomena sindrom pubertas sebagai sesuatu yang realis pada kasus Koga sebelumnya, lagi-lagi dibuat kebingungan setelah mengetahui narasi Futaba yang terkesan tidak yakin dengan apa yang terjadi pada dirinya sendiri.

4.1.4 *Merging Realms* (penyatuan dua alam)

Penyatuan dua alam adalah menyatukan dunia magis dan material, atau kenyataan dan fantasi. Keduanya dipertemukan menjadi sebuah realitas yang tampak dan biasanya disatukan melalui sesuatu yang tradisional dan modern. Dalam *anime Seishun Buta Yarou*, penyatuan dua alam ini tampak pada adegan di mana muculnya dokter dan ilmu kedokteran di tengah-tengah munculnya fenomena sindrom pubertas yang nampak seperti fantasi.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Data 16 (*Anime Seishun Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* episode 12, 01:50 – 02:20)

Gambar 4.22 Kaede Sakit

医者：かえでさんの症状は解離性障害の医師らとお回れます。

かえでの母：解離性障害？

医者：自分が自分であるという感覚や意識が失われてしま病気です。今回のかえでさんのケースのように、記憶の欠落や消失とことたちで。症状が現れる患者そう思います。今のかえでさんには今日までのご両親やお兄さんと過ごし記憶がありません。

かえでの父：どうしてその？

医者：原因としては極度のストレスや心的甲斐性が考えられます。

Isha: Kaede-san no shōjō wa kairiseishōgai no ishi-ra to o mawaremasu.

Kaede no haha: Kairiseishōgai?

Isha: Jibun ga jibundearu to iu kankaku ya ishiki ga ushinawa rete shima byōkidesu. Konkai no kae de-san no kēsu no yō ni, kioku no ketsuraku ya shōshitsu to koto-tachi de. Shōjō ga arawareru kanja sō omoimasu. Ima no ka e de-san ni wa kyō made no goryōshin ya onīsan to sugoshi kioku ga arimasen.

Kaede no chichi: Dōshite sono?

Isha: Gen'in to shite wa kyokudo no sutoresu ya shinteki kaishō ga kangae raremasu.

Dokter: Gejala Kaede bisa jadi merupakan gangguan disosiatif

Ibu Kaede: Gangguan disosiatif?

Dokter: Penyakit di mana anda kehilangan rasa dan kesadaran diri untuk mengenali diri sendiri. Seperti dalam kasus Kaede saat ini, ia mengalami gejala hilang ingatan. Untuk saat ini, Kaede tidak memiliki ingatan dengan orang tua dan kakak lelakinya sampai hari ini.

Ayah Kaede: Kenapa bisa begitu?

Dokter: Stres yang ekstrim dan penyakit mental mungkin menjadi penyebabnya.

Pada episode ini, Kaede yang sedang mengalami sindrom pubertasnya di rawat di rumah sakit. Dalam fenomena sindrom pubertas Kaede, dokter, ilmu kedokteran dan rumah sakit merupakan bentuk modern yang memburamkan batas antara fenomena sindrom pubertas yang nampak seperti fantasi. Di sini, ilmu kedokteran yang cenderung berada pada bentuk modern membantu dalam mendiagnosa gangguan disosiatif yang dialami Kaede. Diagnosa berbentuk munculnya gejala hilang ingatan Kaede pada kehidupannya sebelum ia mengalami masalah dengan teman-temannya di internet yang mengakibatkan tekanan mental dan stres pada kejiwaan Kaede.

Pada data temuan di atas selaras dengan salah satu karakteristik realisme magis yaitu penyatuan dua alam karena pada kasus Kaede merupakan contoh bercampurnya antara pemahaman modern ilmu kedokteran yang realis dan mitos fenomena sindrom pubertas yang magis.

4.1.5 *Disruptions of Time, Space and Identity* (kekacauan waktu, ruang dan identitas)

Gambar 4.23 Dua Futaba di Episode 7, 09:30 – 21:18

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Gambar 4.24 Nodoka dan Mai dengan tubuh tertukar di Episode 9, 00:43 – 01:33

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, kekacauan waktu, ruang dan identitas bagi Faris merupakan ciri rusaknya tatanan dari temporal (waktu), spasial (ruang), dan identitas yang dikenal dunia modern menjadi bentuk lain yang termarjinalkan oleh modernisme.

Dalam *anime Seishun Buta Yarou*, kekacauan waktu, ruang dan identitas nampak pada keseluruhan episode. Banyak sekali terjadi kebocoran yang merusak tatanan dunia modern yang cenderung logis. Kekacauan waktu nampak jelas pada episode 4, di mana tokoh Koga dan Sakuta mengalami pengulangan waktu sebanyak tiga kali pada tanggal 27 Juni. Sementara kekacauan ruang nampak jelas pada episode 7 dan 8, di mana tokoh Futaba menjadi dua. Ruang di mana munculnya Futaba satu dan lainnya nampak mengalami kekacauan. Sementara kekacauan identitas nampak jelas pada episode 9 dan 10, di mana tokoh Nodoka dan Mai bertukar tubuh. Di sini sangat jelas bahwa identitas tokoh Nodoka dan Mai dapat membuat penonton kebingungan.

Dapat dipastikan bahwa, salah satu karakteristik realisme magis yaitu kekacauan ruang, waktu dan identitas ada pada keseluruhan *anime* ini. Artinya

tatanan yang ada dalam modernisme mulai rusak sehingga sesuatu yang termarjinalkan dapat dimunculkan kembali pada karakteristik ini.

4.2 Kadar Realisme Magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai.*

Berdasarkan analisis dan data temuan dari kelima karakteristik realisme magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai*, mulai dari karakteristik elemen yang tak tereduksi, dunia yang fenomenal, keraguan yang meresahkan, penyatuan dua alam, kekacauan pada ruang, waktu dan identitas, semuanya telah ditemukan pada *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai*. Secara garis besar memang dapat dikatakan bahwa kelima karakteristik realisme magis yang disebutkan Faris memang benar ada dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai.* Namun, bukan berarti jika pada *anime* ditemukan kelima karakteristiknya, dapat serta merta menggolongkannya pada jenis karya sastra realisme magis.

Realisme magis memiliki pengertian yang sedikit berbeda dari karya lain semacam fantasi maupun fiksi ilmiah. Realisme magis memiliki unsur magis yang berasal dari kepercayaan sekitar. Hart dan Ouyang (2005:3) mengatakan bahwa magis yang ada pada realisme magis adalah sesuatu seperti kepercayaan beragama, takhayul, mitos, legenda, dan sebagainya. Pada *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai,* meskipun sindrom pubertas dalam narasinya disebutkan sebagai sebuah mitos, namun fenomena sindrom pubertas di Jepang sendiri sesungguhnya bukan merupakan kepercayaan masyarakat sekitar. Sindrom

pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* hanyalah sebuah istilah rekaan / karangan yang dibuat oleh sutradara untuk menggambarkan kondisi masalah perkembangan remaja dalam masa pubertas pada umumnya di Jepang. Berdasarkan hal ini, maka dapat dikatakan kadar realisme magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* tidak dapat digolongkan sebagai salah satu karya realisme magis.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Realisme magis merupakan sebuah istilah dalam dunia sastra yang menggabungkan antara yang nyata atau realistis dan yang khayal atau magis. Wendy B. Faris telah mengklasifikasikan realisme magis ke dalam lima karakteristik. Dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* karya sutradara Souichi Masui, penggambaran kelima karakteristik realisme magis ada dalam sindrom pubertas. Sindrom pubertas adalah istilah yang merujuk pada kondisi psikologis seorang remaja yang sedang dalam masa pubertas. Berdasarkan hasil temuan data dan analisis, penggambaran karakteristik realisme magis pada sindrom pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* adalah sebagai berikut:

1. *The Irreducible Elements* (elemen yang tak tereduksi)

   Pada karakteistik yang pertama, terlihat jelas pada tokoh yang mengalami sindrom pubertas, antara lain adalah tokoh Sakurajima Mai yang mengalami sindrom pubertas berupa tidak terlihat dan hilang dari ingatan seseorang, Azusagawa Kaede yang mengalami sindrom pubertas berupa luka fisik berupa sayatan dan memar di sekujur tubuh, Azusagawa Sakuta dengan sindrom pubertas berupa tiga luka sayatan besar di dadanya, Koga Tomoe dengan sindrom pubertas berupa pengulangan waktu, Futaba Rio dengan sindrom pubertasn berupa munculnya sosok Futaba Rio yang lain, dan

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Toyohama Nodoka yang mengalami sindrom pubertas berupa bertukarnya tubuh Nodoka dengan Mai. Keenam tokoh tersebut mengalami fenomena sindrom pubertas dengan gejala yang beragam diakibatkan oleh ketidakmampuannya dalam melakukan tugas perkembangan remaja. Data temuan dalam setiap tokoh yang mengalami sindrom pubertas mengarah pada bentuk magis yang menjadikan selaras dengan karakteristik elemen yang tak tereduksi.

2. *The Phenomenal World* (dunia yang fenomenal)

Dalam *anime Seishun Buta Yarou*, dunia fenomenal yang dimaksudkan berada pada hipotesis atau pendapat Futaba mengenai dunia di mana semua tokoh berada. Di dalam anime, dunia yang dijadikan latar adalah Jepang, tepatnya di Prefektur Kanagawa.

3. *The Unsettling Doubts* (keraguan yang meresahkan)

Keraguan yang meresahkan terdapat pada pendapat ilmiah Futaba yang meyakini bahwa sindrom pubertas hanyalah mitos atau halusinasi, dan pendapat Sakuta yang meyakini bahwa sindrom pubertas benar-benar ada. Di bagian ini, penonton dibuat kebingungan antara mengkooptasi fenomena sindrom pubertas ada dalam bagian mana.

4. *Merging Realms* (penyatuan dua alam)

Penyatuan dua alam ini tampak pada adegan di mana muculnya dokter dan ilmu kedokteran di tengah-tengah munculnya fenomena sindrom pubertas

yang nampak seperti fantasi. Dokter dan ilmu pengetahuan kedokteran muncul pada adegan di mana dokter mendiagnosa penyakit yang sedang diderita Kaede, yaitu penyakit gangguan disosiatif dengan gejala hilangnya ingatan akibat stres dan tekanan mental.

5. *Disruptions of Time, Space and Identity* (kekacauan waktu, ruang dan identitas)

Kekacauan waktu, ruang dan identitas nampak pada keseluruhan episode. Banyak sekali terjadi kebocoran yang merusak tatanan dunia modern yang cenderung logis. Kekacauan waktu nampak jelas pada episode 4, di mana tokoh Koga dan Sakuta mengalami pengulangan waktu sebanyak tiga kali. Serta kekacauan ruang nampak jelas pada episode 7 dan 8, di mana tokoh Futaba menjadi dua. Sementara kekacauan identitas nampak jelas pada episode 9 dan 10, di mana tokoh Nodoka dan Mai bertukar tubuh.

Berdasarkan analisis dan data temuan dari kelima karakteristik realisme magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai,* secara garis besar memang dapat dikatakan bahwa kelimanya dapat ditemukan dalam *anime*, namun bukan berarti dapat serta merta menggolongkannya pada jenis karya sastra realisme magis. Realisme magis memiliki unsur magis yang berasal dari kepercayaan sekitar, sedangkan sindrom pubertas dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* bukanlah kepercayaan masyarakat sekitar dan hanyalah sebuah istilah rekaan / karangan yang dibuat oleh sutradara untuk menggambarkan kondisi masalah perkembangan

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

remaja dalam masa pubertas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kadar realisme magis dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* tidak dapat digolongkan sebagai salah satu karya realisme magis.

5.2 Saran

Di dalam *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* terdapat beberapa tokoh yang mengalami sindrom pubertas berkaitan dengan kondisi psikologi remaja. Sebagai referensi di kemudian nanti, penulis memberikan saran untuk peneliti lain yang sekiranya ingin menggunakan *anime Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume o Minai* untuk dianalisis, dapat menggunakan teori psikologi sastra sebagai fokus penelitian. Selain itu, karena setiap tokoh juga memiliki masalah perkembangan psikologi yang berbeda-beda, peneliti lain juga dapat menggunakan teori berupa gangguan kepribadian pada tokoh.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Daftar Pustaka

A, Teeuw. 2015. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.

Aan Komariah dan Djam'an Satori. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:

Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Westport, Connecticut : Libraries Unlimited.Alfabeta. 2017.

Bordwell, David, adn Kristin Thompson. 2012. *Film Art : An Introduction (10th Edition)*. The Mc Graw-Hill Companies, New York.

Bowers, Maggie Ann. 2004. *Magic(al) Realism*. London: Routledge.

Dictionary of Medical Terms, Fourth Edition. 2007. A & C Black, London

Faris, Wendy B., 2004. *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*. USA: Vanderbilt University Press.

Gunarsa, Singgih D. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.

Hart, Stephen M. dan Wen-Chin Ouyang. 2005. *A Companion to Magical Realism*. Woodbridge: Tamesis.

Hurlock, Elizabeth B. 1990. *Psikologi Perkembangan, Suatu Rentang Kehidupan, Edisi Kelima (Terjemah: Istiwidayanti dan Soedjarwo)*. Jakarta: Erlangga.

Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.

Kusumastuti, Purnaning Siwi. 2017. *Analisis Penggambaran Unsur Magis dalam Ponyo dan The Little Mermaid (Kajian Sastra Bandingan).* Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.

Koentjaraningrat, 1983. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.

Melody, Cindy. 2013. *Stilistika Realisme Magis Sebagai Representasi India Poskolonial dalam Novel Salman Rusdie; Midnight's Children*. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia.

Moring, Gary. 2001. *The Complete Idiot's Guide to Theories of the Universe*. USA: Penguin Group.

Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Cetakan Pertama. Jakarta : GP Press Group.

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Putri, Astri Harita Eka. 2018. *Realisme Magsi dalam Anime Durarara!! Season Pertama Karya Sutradara Omori Takahiro.* Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya.

Ratna, Nyoman Kutha. 2005. *Sastra dan Cultural Studiesi: Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundusiah, Suci. 2015. *Memahami Realisme Magis Danarto dan Marquez*. Lingua, 12(1): 123-136 Vol. 12, No. 1, Maret 2015. Pusat Kajian Bahasa dan Budaya, Surakarta, Indonesia

Indrawaty, Henny dkk. 2015. *Perbandingan Extraordinay Elements dalam Narasi Fantasi, Fiksi Ilmiah dan Realisme Magis*, Jentera, Vol 4, No.1 Juli 2015. Diperoleh pada 22 Januari 2019 dari http://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jentera/article/view/384/190

Savvy Team, 2019, *Seijin No Hi: Celebrating Japanese Youth's Rite of Passage Coming Of Age Day*, Art & Culture, Japanese Culture, Lifestyle,14 Januari 2019. Diperoleh pada 07 Mei 2019 dari https://savvytokyo.com/seijin-no-hi-celebrating-japanese-youths-rite-passage/

Rewrite, MAL. *Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume wo Minai*. Diperoleh pada 22 Januari 2019 dari https://myanimelist.net/anime/37450/Seishun_Buta_Yarou_wa_Bunny_Girl_Senpai_no_Yume_wo_Minai

repository.ub.ac.id
UNIVERSITAS BRAWIJAYA