

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sindrom menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008) adalah himpunan gejala atau tanda yang terjadi serentak (muncul bersama-sama) dan menandai ketidaknormalan tertentu, hal-hal (seperti emosi atau tindakan) yang biasanya secara bersama-sama membentuk pola yang dapat diidentifikasi. Di Jepang ada suatu sindrom yang menyebabkan penderitanya kesulitan untuk berinteraksi sosial dan bahkan penderita sindrom ini berdelusi tentang hal-hal yang tidak masuk akal. Di Jepang sindrom ini dikenal dengan nama *chuunibyou*, sindrom *chuunibyou* menyebar pada remaja atau pelajar SMP di Jepang. Sindrom *Chuunibyou* menyebabkan penderitanya sulit dipahami ketika berinteraksi sosial, karena penderitanya berdelusi secara berlebihan ketika berinteraksi sosial, tidak jarang juga penderita sindrom *chuunibyou* berpenampilan aneh yaitu dengan memakai berbagai macam baju dan perlengkapan seperti senjata dalam film *action* atau berdandan seperti tokoh dalam *serial anime* juga, dan penderita sindrom *chuunibyou* juga berimajinasi bahwa dirinya mempunyai kekuatan supranatural yang tidak dimiliki oleh orang lain.

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

sindrom ini biasanya terjadi antara usia kurang lebih 14 tahun (Isaac, 2005:10). Secara kasat mata, perilaku penderita *chuunibyō* terlihat sangat kontras dengan perilaku orang pada umumnya. Penderita *chuunibyō* lebih suka berdelusi dan sering menarik diri dari lingkungan dan kehidupan sosialnya. Penderita sindrom *chuunibyō* suka berimajinasi dengan objek-objek yang sebenarnya tidak ada di dunia nyata. Penderita *chuunibyō* percaya bahwa objek yang mereka imajinasikan itu adalah objek yang nyata, padahal objek itu hanya delusi pikiran penderita *chuunibyō* saja.

Chuunibyō (中二病) secara harfiah berarti “gejala kelas dua SMP”. *Chuunibyō* adalah suatu istilah di Jepang yang digunakan untuk menggambarkan kondisi kejiwaan seorang remaja kurang lebih berumur sekitar 14 tahun (pelajar kelas 2 SMP) yang bertingkah seolah dirinya adalah orang dewasa yang tahu segala hal, atau berpikir bahwa mereka memiliki kekuatan istimewa/*supranatural* yang tidak dimiliki oleh orang lain (Hyōya, 2008:2). Meski ditulis dengan huruf kanji *byō* (病) yang artinya sindrom atau penyakit, *chuunibyō* sama sekali tidak berkaitan dengan kondisi kesehatan tubuh seseorang. Sindrom ini lebih mengarah pada kondisi kejiwaan seseorang. Huruf kanji *chū* (中) pada kata *chuunibyō* terkadang ditukar dengan huruf kanji *chū* (厨) yang artinya kekanakan. Sebagian besar penderita sindrom ini masih bertingkah seperti anak-anak, namun ada juga yang bertingkah sok dewasa. Tidak hanya sulit dalam berinteraksi sosial, penderita *chuunibyō* biasanya juga mulai menyukai hal-hal yang cenderung *anti-mainstream* seperti mulai mendengarkan musik luar negeri (meskipun tidak paham lirik lagunya), menonton film tanpa *subtitle* (padahal tidak paham dengan dialog di

filmnya), dan lain sebagainya. Semua itu mereka lakukan agar terlihat keren dan unik. Gaya hidup yang *anti-mainstream* ini membuat penderita sindrom *chuunibyou* semakin terjebak di dalam dunianya sendiri. Penderita sindrom *chuunibyou* biasanya juga hanya berinteraksi dan berkumpul dengan sesama penderita *chuunibyou* lainnya atau dengan teman-teman yang mengerti dengan kondisi *chuunibyou* yang dideritanya.

Di tahun 2012 sindrom *chuunibyou* ini diangkat menjadi tema dari *anime* “*Chuunibyou Demo Koi ga Shitai*” karya sutradara Tatsuya Ishihara dari studio *Kyoto Animation*. *Anime* ini merupakan hasil adaptasi dari *light novel* dengan judul yang sama karya penulis Torako. *Anime* ini diadaptasi karena *light novel* *Chuunibyou Demo Koi ga Shitai* memenangkan penghargaan sebagai *light novel* terbaik pada tahun 2009. Kesuksesan yang dicapai *light novel* tersebut membuat studio *Kyoto Animation* memproduksi versi *anime*-nya. Versi *anime* *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai* tayang sebanyak 12 episode terhitung pada tanggal 4 Oktober 2012 sampai dengan 20 Desember 2012. *Anime* *Chuunibyou Demo Koi ga Shitai* ini lebih mudah dipahami ceritanya dibandingkan dengan versi *light novel*-nya. Hal ini karena *anime* menampilkan *visual* yang memanjakan penontonnya, dan mempermudah penonton untuk menikmati jalan ceritanya. Alasan utama penulis memilih *anime* sebagai sumber data adalah karena dalam versi *anime* gambaran visual tokoh maupun ceritanya lebih terlihat daripada versi *light novel* yang hanya mengandalkan imajinasi pembaca melalui tulisan dalam cerita *light novel* tersebut.

Anime *Chuunibyou Demo Koi ga Shitai* ini bercerita tentang kehidupan sekolah (*school life*). *School life* adalah tema tentang kehidupan di sekolah seperti

kegiatan ekstrakurikuler, interaksi antar pelajar, dan aktivitas sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal (Brenner, 2007:117). *Anime Chuunibyou Demo Koi ga Shitai* ini bercerita tentang Togashi Yuuta, seorang remaja laki-laki yang baru saja masuk SMA. Yuuta memilih sekolah yang jauh dari rumahnya, karena Yuuta tidak ingin bertemu dengan teman-temannya semasa SMP dulu. Yuuta tidak ingin di sekolahnya ada yang tahu kalau dulu dirinya pernah menderita sindrom *chuunibyou*. Ternyata tidak sesuai harapannya, di sekolah barunya ini Yuuta malah bertemu dengan Takanashi Rikka. Rikka adalah teman sekelas dan juga tetangga Yuuta yang ternyata menderita sindrom *chuunibyou* cukup parah. Ketika berinteraksi Rikka sering berdelusi yang tidak masuk akal. Seiring berjalannya waktu, Yuuta mulai tertarik pada Rikka dan Yuuta ingin mengetahui masa lalu dari Rikka. Hal tersebut membuat Yuuta bertekad untuk menyembuhkan sindrom *chuunibyou* yang diderita oleh Rikka.

Tokoh utama di *anime* ini ada dua orang, yaitu Togashi Yuuta dan Takanshi Rikka. Namun, penulis hanya akan membahas tokoh Takanashi Rikka. Di serial *anime* ini tokoh Takanashi Rikka yang paling sering muncul dan juga banyak interaksi maupun gejala-gejala sindrom *chuunibyou* yang terlihat pada tokoh ini. Berdasarkan pada apa yang penulis paparkan maka penulis ingin meneliti lebih lanjut tentang gejala-gejala dan penyebab terjadinya sindrom *chuunibyou* yang ada pada tokoh Takanashi Rikka. Teori yang akan penulis pakai adalah psikologi sastra milik Sigmund Freud, konsep *chuunibyou* milik Saegami Hyoya dan juga konsep hebefrenik skizofrenia yang dicetuskan oleh psikolog Eugen Bleuler.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang akan diambil yaitu:

1. Bagaimanakah gejala-gejala sindrom *chuunibyou* yang ada pada tokoh Takanashi Rikka?
2. Apakah penyebab sindrom *chuunibyou* pada tokoh Takanashi Rikka?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui seperti apakah gejala-gejala sindrom *chuunibyou* yang ada pada tokoh Takanashi Rikka.
2. Untuk mengetahui penyebab sindrom *chuunibyou* pada tokoh Takanashi Rikka.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan wawasan serta sebagai bahan referensi pada objek kajian sindrom *chuunibyou*.

2) Manfaat Praktis

Memperkaya wawasan tentang sindrom *chuunibyou* bagi mahasiswa dalam menganalisis karya sastra, serta sebagai contoh pengaplikasian konsep *chuunibyou* dalam penelitian selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan ini penulis akan memberikan gambaran singkat dari materi yang digunakan dalam penelitian ini. Materi yang penulis gunakan dalam penelitian ini secara garis besar dibagi menjadi lima bab, yaitu :

1. Bab I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penulisan skripsi, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga sistematika penulisan.
2. Bab II : Kajian Teori, berisi tentang teori-teori atau konsep yang akan digunakan dalam skripsi ini. Yaitu penjelasan mengenai pendekatan psikologi sastra, konsep sindrom *chuunibyuu*, teori tokoh & penokohan, *mise en scene*, dan juga penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai referensi dalam penulisan skripsi ini.
3. Bab III : Metodologi Penelitian, berisi metode penelitian yang akan penulis gunakan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bab IV : Pembahasan, berisi pemecahan masalah atau analisis terkait dengan rumusan masalah yang dibahas. Bab IV berisi pengenalan tokoh serta wataknya, lalu pembahasan dan analisis tentang gejala-gejala dan penyebab sindrom *chuunibyuu* pada tokoh Takanashi Rikka.
5. Bab V : Penutup, berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yaitu tentang gejala-gejala sindrom *chuunibyuu* pada tokoh Takanashi Rikka dan juga penyebab terjadinya sindrom tersebut. Selain itu pada bab ini juga terdapat saran untuk penelitian selanjutnya mengenai sindrom *chuunibyuu*.

1.6 Definisi Kata Kunci

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami istilah-istilah yang dipakai oleh penulis, maka dalam penelitian ini diberikan kata kunci yang berupa:

1. *Anime* : animasi yang dibuat oleh orang Jepang yang diadopsi dari suatu *manga* (komik) yang dianimasikan visualnya (Brenner, 2007).
2. Sindrom : himpunan gejala atau tanda yang terjadi serentak dan menandai ketidaknormalan tertentu, hal-hal (seperti emosi atau tindakan) yang biasanya secara bersama-sama membentuk pola yang dapat diidentifikasi (KBBI, 2008).
3. *Chuunibyou* : suatu istilah di Jepang yang digunakan untuk menggambarkan kondisi kejiwaan seorang remaja kurang lebih berumur sekitar 14 tahun yang bertingkah seolah dirinya adalah orang dewasa yang tahu segala hal, atau berpikir bahwa mereka memiliki kekuatan *supranatural* (Hyoya, 2008:2).
4. Psikologi Sastra : Psikologi sastra merupakan ilmu yang mengkaji karya sastra dari sudut kejiwaannya (Ratna, 2004:340).
5. Afek : perasaan dan emosi yang menekan tingkat kesenangan dan kesedihan seseorang (Ibrahim, 1990:62).
6. Halusinasi : salah persepsi indrawi pada panca indra tanpa adanya rangsangan dari luar dan hal ini terjadi pada kondisi kesadaran penuh seseorang (Ibrahim, 1990:62).
7. Delusi : suatu keyakinan tentang pikiran seseorang yang tidak sesuai dengan realitas sebenarnya (Ibrahim, 1990:62).