

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Psikologi Sastra**

Psikologi dapat diartikan sebagai ilmu tentang kejiwaan. Sastra adalah ilmu tentang karya seni dengan tulisan. Maka jika diartikan secara keseluruhan, psikologi sastra merupakan ilmu yang mengkaji karya sastra dari sudut kejiwaannya (Ratna, 2004:340). Istilah psikologi sastra mempunyai empat perspektif. Bagian pertama adalah studi psikologi pengarang, kedua adalah studi proses kreatif. Bagian ketiga studi psikologi yang diterapkan pada karya sastra, dan yang keempat mempelajari dampak sastra pada pembaca (psikologi pembaca). Namun didasarkan pada pendekatan psikologis lebih dekat dengan pengarang dan karya sastra maka lebih berhubungan pada tiga gejala utama yaitu, pengarang, karya sastra, dan pembaca (Ratna, 2004:61).

Menurut Sigmund Freud dalam Ratna (2004:350), “Psikologi Sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis.” Artinya, psikologi turut berperan penting dalam menganalisis sebuah karya sastra dari sudut kejiwaan karya sastra tersebut baik dari unsur pengarang, tokoh, maupun pembacanya. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sastra dan psikologi sangat erat hingga melahirkan ilmu baru yang disebut dengan “Psikologi Sastra”. Artinya, dengan meneliti sebuah karya sastra melalui pendekatan Psikologi Sastra, secara tidak langsung kita telah membicarakan psikologi karena dunia sastra tidak dapat dipisahkan dengan nilai kejiwaan yang ada dalam karya sastra tersebut.

Menurut Sigmund Freud dalam Ratna (2004:343) Terdapat tiga cara yang dapat dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologis dengan sastra. Pertama, memahami unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, kedua memahami unsur kejiwaan tokoh fiksional sastra. Ketiga memahami kejiwaan pembaca. Psikologi sastra lebih mengacu pada sastra bukan pada psikologi praktis. Pada penerapannya karya sastra-lah yang menentukan teori, bukan teori yang menentukan sastra. Sehingga dalam penelitian dipilih dahulu objek karya sastra barulah kemudian menentukan kajian teori psikologis yang relevan untuk menganalisis karya tersebut. Namun, pada dasarnya teori psikologi sastra lebih fokus untuk menganalisis kejiwaan para tokoh imajinasi pengarang.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat unsur-unsur psikologi yang digambarkan melalui tokoh-tokoh dalam karya sastra. Penulis akan menganalisis aspek psikologi tokoh yaitu mengenai gejala-gejala dan penyebab terjadinya sindrom *chuunibyou* pada tokoh Takanashi Rikka dalam *anime Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai*.

## **2.2 *Chuunibyou***

*Chuunibyou* (中二病) secara harfiah berarti “gejala kelas dua SMP”. *Chuunibyou* adalah suatu ungkapan/ istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan kondisi seseorang pada usia kurang lebih 14 tahun (pelajar kelas 2 SMP) yang bersikap sok tahu, dan berpikir seolah-olah mereka memiliki kekuatan khusus/supranatural. Penulis Saegami Hyoya dalam bukunya yang berjudul

*Chuunibyō Toriatsukai Setsumei Sho* (中二病取扱説明書) (2008:1) menjelaskan pengertian dari sindrom *chuunibyō*:

中二病は、中学2年生（14歳前後）で発症することが多い思春期特有の自意識過剰やコンプレックスから発する思想・行動・価値観が過剰に発現した病態である。多くは年齢を重ねることで自然治癒するが、稀に慢性化・重篤化し、社会生活を営む上で障害となることがある。

*Chūnibyō wa, chūgaku 2-nensei (14-sai zengo) de hasshō suru koto ga ōi shishunki tokuyū no jīshiki kajō ya konpurekkusu kara hassuru shisō kōdō kachikan ga kajō ni hatsugen shita byōdaidearu. Ōku wa nenrei o kasaneru koto de shizen chiyu suruga, mare ni mansei-ka jūtoku-ka shi, shakai seikatsu o itonamu ue de shōgai to naru koto ga aru.*

*Chuunibyō* adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan seseorang pada usia kurang lebih 14 tahun (kelas 2 SMP) yang bertindak seolah-olah mengetahui apa saja, dan berpikir mereka memiliki kekuatan khusus/supranatural. Beberapa bahkan ada yang sudah keterlaluan seperti berperilaku menjengkelkan, arogan, dan meremehkan orang-orang di sekitarnya.

Dari penjelasan oleh Saegami Hyoya, sindrom *chuunibyō* ini merupakan salah satu gangguan mental atau jiwa yang biasanya muncul pada remaja atau pelajar usia 14 tahun di Jepang. Perilakunya cenderung banyak didominasi dengan delusi yang berlebihan, waham atau pemikiran yang fiktif (tidak logis), dan juga interaksi sosial penderitanya yang kacau.

### 2.2.1 Jenis-jenis Sindrom *Chuunibyō*

Penderita sindrom *chuunibyō* tidak selalu identik dengan interaksi mereka yang aneh maupun delusi mereka yang berlebihan, penderita sindrom ini juga biasanya mulai menyukai hal-hal yang cenderung *anti-mainstream* dalam gaya hidupnya. Seperti mulai mengkoleksi novel-novel berbahasa asing, mulai menyukai musik berbahasa asing, berpakaian aneh dan lain sebagainya. Dalam buku

*Chuunibyō Toriatsukai Setsumei Sho* (Hyōya, 2008:3), dijelaskan tiga jenis sindrom *chuunibyō* yaitu:

1. DQN (DQN 系, dokyun-kei)

DQN 系

反社会的な行動や不良を演じ、格好いいと思いついでいる。根はまじめだったり臆病だったりするので、本当の不良にはなりきれない。喧嘩や犯罪行為に対する虚言が多い。「DQN」とは『反社会的な人』や『迷惑な不良系』を表すネットスラング。

*DQN-kei*

*Hanshakaitekina kōdō ya furyō o enji, kakkōi to omoikonde iru. Ne wa majimedattari okubyōdattari surunode, hon-tō no furyō ni wa nari kirenai. Kenka ya hanzai kōi ni taisuru kyogen ga ōi. 'DQN' to wa "hanshakaitekina hito" ya "meiwakuna furyō-kei" o arawasu nettosurangu.*

DQN-kei

Bersikap anti-sosial atau menjadi anak nakal padahal sebenarnya tidak. Biasanya penderitanya mengarang cerita tawuran atau semacamnya. “DQN” bermakna “si anti-sosial” atau “si anak nakal”.

Penderita *chuunibyō* tipe ini cenderung bersikap ingin menjadi anak nakal (*bad boy*) dan juga tidak suka bergaul (anti sosial). Penderita tipe ini biasanya akan berdandan atau berperilaku seperti anak nakal agar mereka terlihat kuat dan keren. Contoh: penderita *chuunibyō* akan berdandan seperti *badboy* agar tidak di-*bully* teman sekolahnya, padahal sebenarnya dia anak yang baik.

2. Subkultural (サブカル系, Subcul-kei)

サブカル系

流行に流されずマイナー路線を好み、他人とは違う特別な存在であろうとする。別にサブカルが好きなのではなく、他人と違う趣味の自分は格好いいと思いついでいる。

*Sabukaru-kei*

*Ryūkō ni nagasa rezu mainā rosen o konomi, tanin to wa chigau tokubetsuna sonzaidearou to suru. Betsuni sabukaru ga sukina wakede wa naku, tanin to chigau shumi no jibun wa kakkōi to omoi kominde iru.*

### Subkultural

Memilih sesuatu yang *non-mainstream* atau yang peminatnya sedikit agar dirinya merasa unik/berbeda. Tipe seperti ini jarang menyukai budaya negaranya sendiri, mereka lebih menyukai budaya negara lain karena dianggap lebih keren karena minat dirinya berbeda dengan orang lain.

Penderita sindrom *chuunibyou* tipe ini cenderung menyukai sesuatu yang *anti-mainstream* atau minoritas. Penderita tipe ini ingin merasa berbeda dengan teman-teman lainnya dengan cara menyukai hal-hal yang peminatnya sedikit. Penderita tipe ini juga tidak terlalu menyukai budaya asli negeri sendiri, mereka lebih menyukai budaya asing yang menurut mereka lebih keren. Contoh: penderita *chuunibyou* mulai gemar membaca novel berbahasa Russia meskipun tidak paham bahasanya.

### 3. Mata Iblis (邪気眼系, Jakigan-kei)

#### 邪気眼系

不思議な・超自然的な力に憧れ、自分には物の怪に憑かれたことによる、発現すると抑えられない隠された力があると思込み、そんなすごい力がある自分を格好いいと思込んでいる。また、そういった設定のキャラクター作りをしている。

#### *Jakigan-kei*

*Fushigina chō shizen-tekina chikara ni akogare, jibun ni wa mononoke ni tsuka reta koto ni yoru, hatsugen suru to osae rarenai kakusareta-ryoku ga aru to omoikomi, son'na sugoi chikara ga aru jibun o kaku kō ī to omoikonde iru. Mata, sōitta settei no kyarakutā-tsukuri o shite iru.*

#### Mata Iblis

Menganggap dirinya seseorang yang misterius dan memiliki kekuatan supranatural, berpikir bahwa dirinya mempunyai kekuatan yang tidak bisa dikalahkan oleh orang lain, dan juga beranggapan bahwa dirinya keren. Suka membentuk karakter dirinya agar terlihat berbeda.

Penderita sindrom *chuunibyou* tipe ini cenderung suka berkhayal memiliki kekuatan supranatural atau kekuatan super lainnya. Penderita tipe ini suka berdelusi

ketika sedang berinteraksi sehingga membuat lawan bicara mereka susah memahami maksud dari perkataan mereka. Contoh: penderita *chuunibyō* tipe ini akan selalu berkhayal dirinya mempunyai kekuatan supranatural seperti bisa mengendalikan benda.

### 2.2.2 Gejala-Gejala Sindrom *Chuunibyō*

Saegami Hyōya mengungkapkan bahwa penderita *chuunibyō* memiliki gejala-gejala yang menunjukkan adanya sindrom *chuunibyō*. Kumpulan gejala-gejala ini merupakan hasil dari observasi penelitian Saegami Hyōya terhadap remaja atau anak-anak sekolah di Jepang. Gejala-gejala tersebut di antaranya bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.1 Gejala Spesifik (具体的症例, Gutaiteki Shōrei)**

| 日本語                                             | Romaji                                                                                               | Terjemahan                                                                                                              |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 自分は特別な存在だと思<br>い込む                              | <i>jibun ha tokubetsuna<br/>sonzaida to<br/>omoikomu</i>                                             | berimajinasi bahwa<br>kehadiran dirinya istimewa                                                                        |
| 急に洋楽を聴きはじめ、<br>その一方で邦楽を否定し<br>だす                | <i>kyū ni yōgaku o kiki<br/>hajime, sono ippō de<br/>hōgaku o hitei shi<br/>dasu</i>                 | tiba-tiba mulai<br>mendengarkan musik barat,<br>lalu mulai melupakan<br>musik-musik lokal                               |
| 急に詩を書きはじめる                                      | <i>kyū ni uta o kaki<br/>hajimeru</i>                                                                | tiba-tiba mulai menulis puisi<br>modern                                                                                 |
| 突然ブラックコーヒーを<br>飲みだす                             | <i>totsuzen burakkukōhī<br/>o nomi dasu</i>                                                          | tiba-tiba suka meminum<br>kopi hitam                                                                                    |
| 急に家族に冷たくなる                                      | <i>kyū ni kazoku ni<br/>tsumetaku naru</i>                                                           | tiba-tiba bersikap acuh<br>terhadap keluarga sendiri                                                                    |
| やたらクラブを組みたる                                     | <i>yatara kurabu o<br/>kumita garu</i>                                                               | tiba-tiba ingin membentuk<br>suatu klub (komunitas)                                                                     |
| メディアやインターネット<br>で仕入れた知識を自分<br>の考えであるかのように<br>語る | <i>media ya intānetto de<br/>shiireta chishiki o<br/>jibun no kangaedearu<br/>ka no yō ni kataru</i> | berbicara tentang<br>pengetahuan yang didapat<br>dari media atau internet<br>seolah-olah itu hasil<br>pemikiran sendiri |

|                                       |                                                                                                             |                                                                                                       |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| やれば何でもできるかのような万能感を感じるが、実際に行動に移すことは少ない | <i>yareba nani demo dekiru ka no yōna ban'nō-kan o kanjiru ga, jissai ni kōdō ni utsusu koto ha sukunai</i> | merasakan bahwa dirinya bisa melakukan hal apa saja, tapi nyatanya jarang mau melakukannya            |
| 午前2時まで起きている                           | <i>gozen 2-ji made okite iru</i>                                                                            | begadang sampai jam 2 pagi                                                                            |
| 「サラリーマンにだけはなりたくねーよなあ」と言い出す            | <i>`salarīman ni dake ha naritaku ne`yo nā' to iidasu</i>                                                   | berkata “tidak ingin hanya menjadi seorang pegawai”                                                   |
| やさぐれる                                 | <i>yasagureru</i>                                                                                           | mudah jengkel                                                                                         |
| 売れたバンドを「売れる前から知っている」とムキになる            | <i>ureta bando o `ureru mae kara shitte iru' to mukininaru</i>                                              | jika ada band yang terkenal, dengan kesal berkata “sebelum band itu terkenal aku sudah mengetahuinya” |
| 「ポケモンはガキ向け」と言い出す                      | <i>`pokemon ha gaki-muke' to iidasu</i>                                                                     | berkata ‘pokemon itu hanya untuk bocah/anak kecil’                                                    |
| 陰謀論で世界を語る                             | <i>inbō-ron de sekai o kataru</i>                                                                           | suka bercerita tentang teori konspirasi dunia                                                         |
| 孤独を愛すると言いつつ本当は愛されたい                   | <i>kodoku o aisuru to iitsutsu hontō ha aisaretai</i>                                                       | suka menyendiri tapi sebenarnya ingin dicintai                                                        |
| 声優や漫画家やゲームクリエイターになりたいと言い始める           | <i>seiyū ya mangakka ya gēmukurieitā ni naritai to ii hajimeru</i>                                          | mulai berkata ingin menjadi seorang pengisi suara, komikus ataupun pembuat game                       |
| 変身願望（コスプレなど）が強くなる                     | <i>henshin ganbō (kosupure nado) ga tsuyoku naru</i>                                                        | kuatnya keinginan untuk mengubah penampilan (termasuk cosplay)                                        |

Dari tabel 2.1 tersebut Saegami Hyoya telah mengidentifikasi berbagai macam gejala atau perilaku-perilaku yang biasanya dilakukan oleh penderita *chuunibyō* di Jepang. Perilaku-perilaku tersebut di antaranya seperti: ingin terlihat dewasa di antara teman-temannya, ingin terlihat menarik, suka menyendiri, mulai memberontak dari kehidupan sosial di sekitarnya, merasa hidup itu sangat menyedihkan, tiba-tiba mempunyai ide yang kurang realistis, dan lain sebagainya.

Dalam bidang psikologi menurut psikolog Eugen Bleuler dalam Ibrahim (1990:62) *chuunibyuu* atau istilah kedokterannya yaitu *hebephrenic schizophrenia* gejalanya dibagi menjadi dua yaitu gejala primer dan sekunder. Gejala primer meliputi perubahan proses berpikir, dan gangguan emosi, sedangkan gejala sekunder menunjukkan suatu proses keruntuhan kepribadian.

#### 1. Gejala Primer

Gejala primer menunjukkan suatu proses perubahan pola pikir dan emosi penderita sindrom *chuunibyuu*. Gejala tersebut berupa:

##### a. Autisma

Penderita gejala autisma cenderung sulit berinteraksi dengan orang lain, biasanya penderita autisma hanya akan berinteraksi dengan orang yang dapat memahami dirinya dan penderita autisma lebih nyaman hidup dalam dunia delusinya sendiri.

##### b. Afek (Gangguan Afek dan Emosi)

Afek adalah perasaan dan emosi yang menekan tingkat kesenangan dan kesedihan seseorang. Gangguan afek dan emosi sering kali berupa penumpukan dan ketidakserasian emosi penderita sindrom *chuunibyuu*. Biasanya berupa mood yang cepat berubah, dan emosi yang tidak jelas.

##### c. Asosiasi (Gangguan proses berpikir)

Gejala asosiasi biasanya berupa ide-ide yang berpindah dari satu subjek ke subjek lainnya, sehingga penderitanya kesulitan untuk fokus pada ide-idenya dan pemikirannya menjadi inkoheren (tidak dapat dimengerti).

##### d. Ambivalensi (tidak dapat mengambil keputusan)

Suatu sikap yang kontradiktif terhadap suatu objek dalam waktu yang sama contohnya adalah sikap yang benci sekaligus suka. Penderita gejala ini tidak dapat mengambil keputusan dan biasanya hanya diam saja.

## 2. Gejala Sekunder

Gejala sekunder menunjukkan suatu proses keruntuhan kepribadian penderita *chuunibyou*, gejala tersebut berupa:

### a. Halusinasi

Halusinasi adalah salah persepsi indrawi pada panca indra tanpa adanya rangsangan dari luar dan hal ini terjadi pada kondisi kesadaran penuh seseorang. Halusinasi dapat berupa halusinasi pendengaran (auditorik), penciuman (olfatorik), raba (taktil), pengelihatn (*visual*), dan halusinasi kecap (gustatorik).

### b. Waham

Waham atau delusi adalah suatu keyakinan tentang pikiran seseorang yang tidak sesuai dengan realitas sebenarnya. Penderita gejala ini akan terpaku kuat pada keyakinan fiktifnya meskipun tidak dapat dibenarkan berdasarkan fakta. Disebut juga sebagai kepercayaan palsu dan tidak dapat dikoreksi.

Waham membuat penderitanya kesulitan untuk berpikir secara logis.

### 2.2.3 Penyebab Terjadinya Sindrom *Chuunibyou*

Penyebab terjadinya sindrom *chuunibyou* adalah tekanan mental seperti stres. Stres yang diakibatkan karena tekanan masalah seperti masalah keuangan, hubungan keluarga, permasalahan sosial, dan kehilangan orang yang disayangi disebut sebut dapat memicu terjadinya seseorang terkena sindrom *chuunibyou*.

Menurut Kaplan & Sadock (1997:86) ada beberapa teori yang dapat menguraikan faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya sindrom *chuunibyou*, yaitu:

### 1. Faktor Biologi

Penelitian biologis kontemporer tentang sindrom *chuunibyou* atau *hebephrenic schizophrenia* ini difokuskan pada peranan *neurotransmitter dopamine*. Teori *dopamine* beranggapan bahwa sindrom ini berkembang karena terlalu aktifnya reseptor dopamin di otak di mana molekul dopamin terikat. Teori bahwa sindrom *chuunibyou* berhubungan dengan aktivitas berlebih *neurotransmitter dopamine* didasarkan pada pengetahuan bahwa obat-obatan yang efektif untuk menangani sindrom ini mempunyai efek menurunkan aktivitas *dopamine* (Kaplan & Sadock, 1997:108).

### 2. Faktor Psikodinamika

Sigmund Freud menyebutkan bahwa gangguan jiwa muncul akibat terjadinya konflik internal (konflik batin) yang tidak bisa diselesaikan pada diri seseorang dan tidak bisa beradaptasi dengan dunia luar (Hawari, 2001:18). Freud mengemukakan tentang struktur kepribadian, yakni *Id*, *Ego*, dan *Super-Ego*. *Id* adalah dorongan alamiah yang sifatnya natural dan dimiliki oleh semua individu pada umumnya. Segala dorongan-dorongan muncul melalui *id*, misalnya dorongan lapar, haus, dan tidur. *Id* sudah ada sejak manusia dilahirkan dan sifatnya harus segera dipenuhi. *Super-Ego* sifatnya adalah sebagai penyensor, dan memiliki nilai-nilai moral, etika sebagai penentu mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan. *Super-Ego* dapat dikatakan sebagai hati nurani manusia. *Ego* adalah pelaksana dorongan *id* yang sudah lebih dahulu di sensor oleh *super-ego*.

Konflik internal yang dimaksudkan oleh Freud adalah pada saat *Id* dan *Super-Ego* saling bertentangan dan individu yang bersangkutan tidak bisa menanganinya. Individu tersebut secara terus menerus akan hidup dengan konflik internal dalam dirinya. Dari sanalah muncul konsep mekanisme pertahanan diri. Mekanisme pertahanan diri yang paling sering digunakan oleh individu saat mengalami konflik internal adalah *repress*. Jika individu terlalu banyak me-repres konflik yang ada, secara bertahap individu tersebut rentan terhadap gangguan jiwa.

### 3. Faktor Sosial

Faktor sosial yang memicu terjadinya gejala *chuunibyuu* bisa berupa kondisi lingkungan, hubungan sosial, norma, nilai-nilai, dan etika. Sebagai seorang individu, kita diharuskan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Akan tetapi tidak semua orang dapat menyesuainya. Situasi atau kondisi yang tidak kondusif dan sifatnya menekan mental bagi individu inilah yang akhirnya menjadi stresor psikososial. Stresor psikososial adalah keadaan atau peristiwa yang menyebabkan perubahan dalam kehidupan seseorang sehingga orang tersebut terpaksa menyesuaikan diri untuk menanggulangi stressor yang timbul (Hawari, 2001:19). Jenis stresor psikososial yang dimaksud dapat berupa masalah perkawinan, hubungan dengan orang tua, kondisi keluarga, masalah pekerjaan, keuangan, dan lainya (Hawari, 2001:19).

### 2.3 Tokoh dan Penokohan

Dalam suatu karya sastra, sering dipergunakan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi secara

bergantian dengan menunjuk pengertian yang sama. Berikut pengertian tokoh dan penokohan:

a. Tokoh

Istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita, misalnya sebagai jawaban terhadap pertanyaan: “Siapakah tokoh utamanya?” dan sebagainya. Menurut Abrams, tokoh cerita adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam lisan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Baldic juga menjelaskan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama (Nurgiyantoro, 2013:247).

b. Penokohan

Penokohan sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan yang menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2013:247). Atau seperti yang dikatakan oleh Jones dalam Nurgiyantoro (2013:247), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah karya sastra. Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah cerita fiksi dapat dibedakan dalam beberapa jenis penamaan dan dilihat dari kemunculannya dalam keseluruhan cerita dapat dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan (Nurgiyantoro, 2013:258):

1) Tokoh utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam novel atau drama yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling penting

banyak diceritakan. Baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian.

## 2) Tokoh tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan beberapa kali dalam cerita, dan itupun mungkin dalam porsi yang penceritaan yang relatif sedikit.

## 2.4 *Mise en Scene*

Teori *mise en scene* awal mulanya berasal dari Perancis. Seperti yang diungkapkan oleh Timothy Corrigan dalam bukunya (2004:46), teori *mise en scene* digunakan untuk mengistilahkan “*what is put into the scene*” atau dapat dikatakan apapun yang masuk ke dalam sebuah kamera. Unsur sinematik film memiliki empat elemen utama, yaitu *mise en scene*, sinematografi, *editing* dan unsur naratif. Penulis hanya akan menggunakan dua elemen utama, yaitu *mise en scene* dan sinematografi. Pada *anime Chuunibyou Demo Koi ga Shitai* ini dua unsur yang lain tidak terlalu dominan, sehingga kurang efektif jika digunakan dalam menganalisa.

*Mise en scene* adalah segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya guna menjadikan gambar itu lebih menarik. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan adanya aspek-aspek pembentuk lainnya, yaitu *setting*, *lighting*, kostum dan *make up*, dan juga akting pemain (Corrigan, 2004:22). Sinematografi adalah berbagai aspek yang mendukung atau membuat film itu berhasil dibuat. Aspek-aspek tersebut diantaranya: kamera, *framing*, serta durasi gambar. Kamera disini mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera, seperti, warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya.

### 2.4.1 Aspek-Aspek *Mise en Scene*

Aspek-aspek utama dalam *mise en scene* yang digunakan untuk menganalisis suatu *film* atau *video* diantaranya:

1) *Setting* (Latar)

Latar merupakan tempat dan waktu diadakannya pengambilan gambar untuk sebuah film. Latar di sini berfungsi sebagai faktor yang berperan penting dengan jalannya sebuah cerita. Latar juga berfungsi untuk memperkuat karakter, menggambarkan makna sosial, psikologis, emosional, dan budaya.

2) *Space* (Ruang)

Kedalaman, kedekatan, ukuran dan proporsi dari tempat-tempat dan benda-benda dalam sebuah film dapat mempengaruhi pembacaan film. Representasi ruang dapat dimanipulasi melalui penempatan posisi kamera dan juga penggunaan lensa.

3) *Acting* (Akting)

Dalam dunia perfilman, akting sering dikaitkan dengan ekspresi pemerannya. Tetapi dalam *anime*, akting harus dilihat dari ekspresi gambaran sang tokoh dan juga tekanan nada dalam pengisi suara tokoh tersebut.

4) *Lighting* (Pencahayaannya)

Intensitas, arah, dan juga kualitas pencahayaan dapat menunjukkan waktu, tekstur, bentuk, jarak, dan suasana dalam film. Sehingga *Lighting* dapat mempengaruhi pemahaman *audience* terhadap film yang dibuat.

Penggunaan cahaya terang identik dengan film yang cerah atau bergenre *comedy* dan sebagainya, penggunaan cahaya remang identik dengan kesan misteri.

#### 5) *Appearance* (Penampilan)

Penampilan dalam film *anime* terdiri dari penggambaran dan juga tingkah laku tokoh, kostum, dan komposisi dari objek. Penggambaran tokoh bisa berupa bentuk tubuh, raut muka, bentuk rambut, dan sebagainya. Untuk tingkah lakunya bisa berupa kebiasaan yang sering dilakukan tokoh. Kostum merupakan faktor yang mendukung dari segi penampilan, kostum sangat berguna untuk penggambaran lebih detil pada seorang tokoh. Dari penggambaran, tingkah laku, dan kostum. Maka akan tergambarkan karakter dari tokoh tersebut.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan tiga aspek *mise en scene* diantaranya yaitu: latar, akting, dan juga penampilan. Dalam *anime* yang penulis analisis ini, tiga aspek tersebutlah yang dapat memperkuat hasil analisis.

### 2.4.2 Sinematografi

Pada unsur sinematografi, penulis hanya akan berfokus pada teknik pengambilan gambar guna mempertajam analisis. Menurut Pratista (2008:104), teknik pengambilan gambar dibedakan menjadi tujuh, yaitu:

- 1) *Extreme Long Shot* (ELS) digunakan apabila seseorang ingin mengambil gambar yang sangat sangat jauh, panjang, luas, dan juga berdimensi lebar

- 2) *Long Shot* (LS) adalah gambar manusia seutuhnya dari ujung rambut hingga ujung kaki.
- 3) *Medium Long Shot* (MLS) seringkali dipakai untuk memperkaya keindahan gambar. Dari *Long Shot* lalu *zooming* sehingga gambar menjadi lebih padat.
- 4) *Medium Shot* (MS) digunakan sebagai komposisi gambar untuk *shooting* wawancara. Pada teknik ini aktor diperlihatkan dari tangan sampai kepala.
- 5) *Middle Close Up* (MCU) dikategorikan sebagai potret setengah badan yang memperlihatkan aktor dari perut sampai kepala.
- 6) *Close Up* (CU) merupakan komposisi gambar yang paling populer dan berguna. Biasanya memperlihatkan aktor dari leher sampai batas kepala.
- 7) *Extreme Close Up* (ECU) kekuatannya terletak pada pola kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek saja.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Rujukan penelitian pertama yaitu skripsi dari Arent Joshalyne, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang berjudul “Siklus *Chuunibyou* Yang Dialami Oleh Tokoh Togashii Yuuta Dalam *Anime Chuunibyou Demo Koi ga Shitai* Karya Torako” pada tahun 2014. Teori pendukung utama yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah teori siklus oleh Ibn Khaldun. Arent Joshalyne membahas tentang siklus sindrom *chuunibyou* yang dialami oleh tokoh Togashi Yuuta.

Hasil dari penelitian tersebut, terdapat empat tahap siklus sindrom *chuunibyou*. Tahap awal dari siklus *chuunibyou* adalah tahap seseorang berusaha

untuk berinteraksi dengan masyarakat. Tahap kedua adalah tahap seseorang mulai merasa terkucilkan dari masyarakat dan timbul keinginan untuk menciptakan dunianya sendiri (delusi). Tahap ketiga adalah tahap seseorang menjadi *chuunibyou* dan bertingkah laku sesuai dengan delusinya, dan tahap keempat adalah tahap seorang penderita *chuunibyou* terlepas dari dunia delusi yang penderita *chuunibyou* ciptakan karena mereka ingin kembali berinteraksi dengan masyarakat. Adapun persamaan penelitian penulis dengan penelitian tersebut adalah menggunakan objek penelitian yang sama yaitu *anime Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai*. Perbedaannya adalah Arent Joshalyne membahas mengenai siklus sindrom *chuunibyou* pada tokoh Togashi Yuuta, sedangkan penulis membahas mengenai gejala-gejala dan penyebab terjadinya sindrom *chuunibyou* pada tokoh Takanashi Rikka.

Rujukan penelitian yang kedua yaitu skripsi dari Chantika Avaloka Tiestara, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang berjudul “Gangguan Jiwa Skizofrenia Pada Tokoh Miyahara Dalam Film *Satsujin Hensaichi 70*” pada tahun 2016. Teori pendukung utama yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah teori skizofrenia oleh Eugen Bleuler. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa tokoh Miyahara menderita gangguan jiwa skizofrenia hebefrenik. Hal tersebut didasarkan adanya gejala-gejala skizofrenia di antaranya gejala autisme, gangguan afek, gangguan asosiasi, ambivalensi, munculnya halusinasi, dan juga waham.

Adapun persamaan penelitian penulis dengan penelitian tersebut adalah teori skizofrenia yang digunakan oleh Chantika dapat digunakan untuk meneliti sindrom *chuunibyou* yang penulis teliti dalam skripsi penulis. Pada dasarnya

skizofrenia hebefrenik merupakan istilah kedokteran dari sindrom *chuunibyou*. Perbedaan dari penelitian ini adalah Chantika Avaloka Tiestara menggunakan sumber data film *Satsujin Hensaichi 70*, sedangkan penulis menggunakan sumber data *anime Chuunibyou Demo koi ga Shitai*.