

Fenomenologi Hikikomori pada Tokoh Sagiri dalam Anime *Eromanga Sensei* Karya Ryouhei Takeshita

Anisya Yulinda Sari*, Syihabuddin

* Magister Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

e-mail: nisyays@upi.edu, syihabuddin@upi.edu



Abstract

This research is motivated by the Hikikomori phenomenology which occurs a lot in Japan among teenagers up to age 39. *Hikikomori* phenomenology is the act of a person when shutting himself at home or withdrawing from his social life for more than six months. In this article, the author examines the main t okoh of the anime *Eromanga Sensei* which experienced the hikikomori phenomenon, namely Izumi Sagiri. After the death of both her parents, Sagiri shut herself in the room and only communicated with her half-sister. The author uses research methodsthat are qualitative and descriptive analysis approaches. The author also analyzes using the phenomenological approach of Edmund Husseurl and the concept of *Hikikomori* in the character Sagiri. The results obtained from this study are that it is true that Sagiri experienced the *Hikikomori* phenomenon since his parents died, and has been locked up for a year. The cause of Hikikomori experienced by Sagiri is the child's sense of dependence on parents. So when she lost her parents, Sagiri experienced excessive anxiety.

Keywords:

Phenomenon; Hikikomori; Eromanga Sensei; Sagiri

Article Info:

First received: 02 Jan 2023

Available online: 31 June 2023

PENDAHULUAN

Anime adalah animasi khas Jepang yang saat ini sedang populer diberbagai Negara. Kata anime berasal dari bahasa inggris yaitu *animation*. Biasanya anime ditayangkan dalam bentuk *series* maupun *movie* dengan berbagai macam *genre*. Banyak nilai yang terdapat dalam anime, misalnya psikologi, kebudayaan, politik bahkan agama. Selain itu, masing-masing anime juga mempunyai nilai filosofisnya tersendiri. Menurut KBBI, 'nilai' merupakan sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya. Sedangkan filosofis, yaitu berdasarkan filsafat. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai filosofis merupakan sesuatu yang dapat menyempurnakan manusia dengan hakikatnya, namun berdasarkan filsafat.

Salah satu animasi yang terkenal di Jepang saat ini, dan sangat berhubungan dengan fenomena yang sering terjadi di Jepang, yaitu anime *Eromanga Sensei*. Adapun nilai filosofis dalam anime

Eromanga Sensei yaitu pandangan masyarakat jepang terhadap perilaku salah satu tokoh utamanya, Sagiri yang sering mengurung diri, dan ini disebut fenomenologi *hikikomori*.

Animasi yang berjudul *Eromanga Sensei* ini merupakan salah satu *series* animasi televisi di Jepang, disutradarai oleh Ryouhei Takeshita, dengan ilustratornya yang bernama Tatsuya Takahashi. Selain itu, animasi ini juga diproduksi oleh Shinichiro Kashiwada dan Aniplex bekerjasama dengan studio A-1 Pictures. Pada awalnya, anime ini diadaptasi dari sebuah novel dengan judul yang sama, yang ditulis oleh Tsukasa Fushimi dengan ilustratornya Hiro Kanzaki. Pada tanggal 27 Mei 2014 manga dari *Eromanga Sensei* ini rilis yang telah diilustrasikan oleh Rin, dan diterbitkan oleh ASCII Media Works. Kemudian pada tanggal 8 April 2017 hingga 24 Juni 2017, animasi series ini mulai tayang dengan judul pertamanya yaitu *Imouto to*

Akazu no Ma atau *My Little Sister and the Sealed Room*.

Anime ini menceritakan tentang Izumi Sagiri, seorang anak perempuan berumur 12 tahun yang mengalami mengurung diri di kamarnya. Ia merupakan seorang ilustrator erotis yang terkenal dan mempunyai nama pena 'Eromanga Sensei', namun karena ia mengurung diri di kamarnya. Dia tidak pernah menampilkan dirinya pada siapapun, terkecuali kakak tirinya, yaitu Izumi Masamune, seorang siswi SMA dan penulis *light novel*. Tanpa sepengetahuan keduanya, ternyata mereka telah bekerjasama selama tiga tahun tanpa bertemu satu sama lain.

Kedua orang tua mereka meninggal karena sebuah kecelakaan, setiap hari Masamune bekerja sebagai penulis novel untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Walaupun Sagiri, adik tirinya tidak pernah keluar dari kamar dan menampilkan dirinya, dengan sabar Masamune selalu mengurus keperluan dan kebutuhan Sagiri. Namun, diam-diam Sagiri ternyata perlahan berusaha agar dapat keluar dari kamarnya, dia melakukan itu demi Masamune yang kesepian. Dalam anime ini ada beberapa ciri-ciri fenomenologi *hikikomori* yang nampak pada salah satu tokohnya, yaitu Izumi Sagiri. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengetahui apakah benar tokoh Sagiri mengalami fenomena *hikikomori* dan apakah penyebab tokoh tersebut mengalami fenomena *hikikomori*.

KAJIAN PUSTAKA

Beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai kajian oleh penulis diantaranya adalah penelitian oleh Lieztia Novianti Putri, Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada dalam Skripsinya tahun 2017 yang berjudul "Halusinasi Akibat Peristiwa *Hikikomori* pada Tokoh Satou dalam Anime *NHK ni*

Youkoso! Karya Takimoto Tatsuhiko". Dalam penelitian tersebut penulis ingin mengambil pokok permasalahan halusinasi yang muncul akibat peristiwa *hikikomori* pada tokoh Satou dalam anime *NHK Ni Youkoso!*. Dalam pokok permasalahan ini penulis tertarik untuk mengangkat tema ini karena salah satu unsur cerita yang ada dalam anime yaitu *hikikomori* banyak terjadi pada anak muda yang memiliki kisaran usia 20 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kecemasan dan rendah diri yang dirasakan tokoh Satou terhadap peristiwa *hikikomori* yang dialaminya menyebabkan munculnya halusinasi dalam anime *NHK Ni Youkoso!*. Penulis juga menggunakan teori dan konsep yang terdapat dalam sastra dan psikoanalisis. Selain itu penulis menggunakan sebuah teori untuk menjelaskan pola hidup yang dialami *hikikomori* menurut Saito Tamaki serta menggunakan sudut pandang "aku" tokoh utama untuk melihat teori psikoanalisis yang akan penulis gunakan. Teori sastra yang digunakan adalah tokoh dan penokohan serta latar. Kemudian psikologi kepribadian yang penulis gunakan adalah teori tentang halusinasi, psikosa dan kecemasan. Selain itu, teori *hikikomori* serta sudut pandang "aku" tokoh utama.

Selain itu, penelitian oleh Andrian Roffif Fawwaz, Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro dalam Skripsinya tahun 2018 yang berjudul "Proses Aktualisasi Diri Tokoh Tatsuhiro Satou Untuk Lepas Dari Kehidupan *Hikikomori* dalam Anime *NHK Ni Youkoso!*". Dalam penelitian ini penulis menganalisis salah satu tokoh dalam *anime* tersebut, yaitu Tatsuhiro Satou yang mengalami kehidupan sebagai *hikikomori*. Penulis meneliti hal ini dikarenakan adanya tokoh Satou yang memiliki sikap kerja keras untuk dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Hal inilah yang membuat penulis ingin mengkajinya lebih jauh, terutama berkaitan dengan usaha Satou untuk lepas dari kehidupan *hikikomori*.

nya. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan struktur naratif yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif, dengan waktu, serta hubungan naratif dengan ruang pada serial anime NHK *Ni Youkoso!* dan menjelaskan aktualisasi diri tokoh Tatsuhiro Satou untuk lepas dari kehidupan *hikikomori* dalam serial anime NHK *Ni Youkoso!*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang bersifat pendekatan kualitatif dan deskriptif analisis. Menurut Mukhtar (2013, p. 10), metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Sumber data yang diambil dari penelitian ini antara lain, animasi *Eromanga Sensei*.

Untuk mengetahui alasan tokoh utama menjadi pelaku *hikikomori*, peneliti menggunakan teori fenomenologi. Menurut Bagus dalam Hasbiansyah (2008), fenomenologi adalah pendekatan filsafat yang memusatkan perhatian pada gejala yang membanjiri kesadaran manusia. Namun, sebagai metode fenomenologi tidak hanya digunakan dalam filsafat, tetapi juga digunakan dalam ilmu pendidikan dan ilmu sosial. Penelitian dengan teori fenomenologi butuh pengujian yang teliti dan fokus terhadap pengalaman manusia. Konsep utama dalam fenomenologi adalah makna. Makna merupakan isi penting yang muncul dari pengalaman kesadaran manusia. Untuk mengidentifikasi kualitas yang esensial dari pengalaman kesadaran dilakukan dengan mendalam dan teliti (Hajaroh, 2010, p. 9).

Dengan penelitian ini, peneliti mempelajari fenomena yang sudah banyak terjadi di Jepang yaitu fenomena *hikikomori*, melalui salah satu tokoh anime

dari *Eromanga Sensei*. Dengan menganalisis fenomena melalui anime tersebut dapat diketahui apa saja faktor penyebab tokoh mengalami fenomena *hikikomori*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan Fenomenologi

Istilah fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *pahainomenon* yang memiliki arti gejala atau apa yang menampakkan diri pada kesadaran kita. Singkatnya, fenomenologi merupakan sebuah studi mengenai pengalaman dan bagaimana pengalaman itu terbentuk dengan sendirinya. Mujib (2015), dengan mengutip dari beberapa gagasan Husserl, menyatakan bahwa fenomenologi merupakan analisis deskriptif dan introspektif tentang kedalaman dari semua bentuk kesadaran dan pengalaman langsung yang meliputi inderawi, konseptual, moral, estetis dan religius. Fenomenologi adalah suatu metode yang secara sistematis berpangkal pada pengalaman dan melakukan pengolahan-pengolahan pengertian.

Pada awalnya, fenomenologi diciptakan pada abad ke-20 oleh seorang filsuf dari Jerman yang bernama Edmund Husserl dan dikembangkan oleh lingkaran studi pengikut ide Husserlian di Universitas Gottingen dan Munich di Jerman, Prancis, dan Amerika Serikat. Pada abad ke-20 inilah bidang studi fenomenologi dipandang sebagai dasar bagi semua filsafat. Lanigan (1977, p. 5) menyatakan bahwa fenomenologi sebagai pergerakan dalam sejarah filsafat meletakkan tujuan dan arah dalam teori dan praksis yang disebut dengan pengalaman sadar misalnya hubungan antara manusia dan tempat ia hidup. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa fenomenologi sebagai sebuah teori menekankan dirinya dengan alam dan fungsi kesadaran.

Bidang disiplin fenomenologi berhubungan dengan bidang utama filsafat, diantaranya ontologi, epistemologi, logika dan etika. Berdasarkan epistemologi modern, fenomenologi dianggap dapat mendefinisikan suatu fenomena yang telah diklaim oleh sebuah pengetahuan. Berdasarkan ontology, fenomenologi mempelajari sifat kesadaran manusia yang menjadi isu sentral dalam metafisis atau ontology itu sendiri. Jika berdasarkan logika, Husserl menganggap bahwa teori intensionalitas yang berasal dari logika merupakan jantung dari fenomenologi. Berdasarkan etika, fenomenologi memainkan peran dalam etika dengan menawarkan analisis struktur keinginan, penilaian, kebahagiaan, dan kepedulian terhadap sesama.

Fenomenologi sebagai pendekatan fokus terhadap pengalaman yang terjadi pada manusia. Artinya, pendekatan ini berbicara mengenai berbagai kejadian fenomenal yang telah dialami oleh manusia. Menurut Arief Nuryana, Prahastiwi dan Pawito dalam artikelnya yang berjudul "Pengantar Metode Penelitian kepada Suatu Pengertian yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi" (2019), pendekatan fenomenologi meliputi:

1. Pengamatan, yaitu suatu replika dari benda di luar manusia yang intrapsikis, dibentuk berdasar rangsangan dari obyek.
2. Imajinasi, yaitu suatu perbuatan (*act*) yang melihat suatu obyek yang absen atau sama sekali tidak ada melalui suatu isi psikis atau fisik yang tidak memberikan dirinya sebagai diri melainkan sebagai representasi dari hal yang lain. Dunia imajinasi berdasarkan aktivitas suatu kesadaran.
3. Berpikir secara abstrak. Bidang yang sangat penting dalam hidup psikis manusia ialah pikiran abstrak. Aristoteles berpendapat bahwa pikiran abstrak berdasarkan pengamatan; tak

ada hal yang dapat dipikirkan yang tidak dulu menjadi bahan. Dengan menghilangkan ciri-ciri khas (abstraksi) terjadi kumpulan ciri-ciri umum, yaitu suatu ide yang dapat dirumuskan dalam suatu definisi.

4. Merasa/menghayati. Merasa ialah gejala lain dari kesadaran mengalami. Pengalaman tidak disadari dengan langsung, sedangkan perasaan biasanya disadari. Merasa ialah gejala yang lebih dekat pada diri manusia daripada pengamatan atau imajinasi.

Dengan demikian pendekatan fenomenologi dapat dijadikan sebagai acuan untuk berbagai macam penelitian, baik dalam bidang filsafat, ilmu sosial, ilmu psikologi ataupun ilmu pendidikan.

Konsep Hikikomori

Di Jepang, kita mengenal *hikikomori* yaitu budaya jepang yang saat ini sedang mewabah dikalangan remaja hingga orang dewasa. *Hikikomori* sebelumnya diartikan sebagai kaum muda yang menolak untuk bersekolah atau bekerja, mereka hanya berdiam diri di rumah, membaca *manga*, menonton drama ataupun hanya bermain *game*. Namun, ada beberapa orang yang memilih untuk sesekali keluar rumah, tetapi hanya di malam hari. Biasanya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Banyak faktor yang menjadi penyebab seseorang memilih untuk menjalani kehidupan *hikikomori*, bukan hanya karena mental yang kurang kuat, bahkan banyak yang mengurung diri karena fasilitas di rumahnya sudah terlalu lengkap. *Hikikomori* juga merupakan fenomena di Jepang, kebanyakan terjadi pada usia remaja, namun tidak menutup kemungkinan akan terjadi pada orang dewasa. Kecintaannya pada dunia maya juga dapat menjadi penyebab seseorang menjadi *hikikomori*. Jika *hikikomori* terus berlanjut akan muncul gejala-gejala

gangguan jiwa seperti depresi, tidak berani untuk bertemu dengan orang lain atau sulit berinteraksi dengan orang lain sehingga perlu penanganan khusus untuk menanganinya (Janti, 2006, p. 189). Walaupun sebelumnya telah dikatakan bahwa seorang penderita gejala *hikikomori* menolak bersosialisasi dengan orang lain, bukan berarti mereka menutup diri dari informasi yang ditayangkan di internet maupun yang ada di televisi (Janti, 2006, p. 190).

Fenomena *Hikikomori*

Hikikomori adalah tindakan ketika seseorang mengurung diri di rumah atau di kamarnya, atau seseorang yang menarik dirinya sendiri dari kehidupan sosial. Menurut Psikiater Tamaki Saitou *hikikomori* adalah sebuah keadaan yang menjadi masalah pada usia remaja hingga dua puluhan akhir, berupa mengurung diri di rumah sendiri dan tidak ikut serta di dalam masyarakat selama enam bulan atau lebih. Biasanya para remaja yang melakukan *hikikomori* mempunyai hobi seperti bermain game, komputer dan aktivitas pada dunia maya (Ferdianto, 2017, p. 243). Fenomena ini dimulai pada tahun 1990-an, ketika kaum *Gung Ho* telah mapan setelah kejayaan ekonomi Jepang pada tahun 1980-an dan mampu membiayai anak-anak mereka untuk tetap di rumah tanpa bekerja. Anak-anak tersebut sebagian tumbuh menjadi *hikikomori*, berjumlah sekitar satu juta orang. Pada tahun 2016 pemerintah Jepang mengumumkan risetnya tentang kaum *hikikomori* dan menyatakan kelompok ini berjumlah 540.000 dengan rentang usia antara 15-39 tahun. Ada 34 persen dari kelompok itu telah tujuh tahun atau lebih tak berhubungan dengan orang lain di luar rumah mereka.

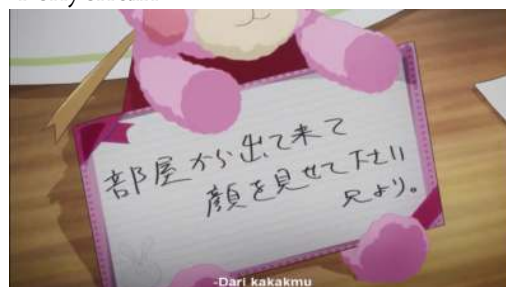
Dalam anime *Eromanga Sensei*, ada satu tokoh utama yang menandai gejala dari fenomenologi *hikikomori* yaitu Izumi

Sagiri. Adapun karakter dari tokoh tersebut, sebagai berikut:

1. Izumi Sagiri

Sagiri merupakan adik tiri dari Izumi Masamune, tanpa sepengetahuan kakaknya, ia bekerja sebagai ilustrator dari novel-novel yang ditulis oleh Masamune. Semenjak ibu dan ayah tirinya meninggal, ia hanya tinggal berdua dengan kakak tirinya, dan semenjak itu pula ia mengurung diri di kamarnya dan tidak bersosialisasi dengan orang lain. Beberapa watak dari Izumi Sagiri yaitu :

a. Penyendiri



Gambar 1. Pesan yang Ditulis oleh Masamune (*Eromanga Sensei*, Ep. 1; 00:02:14)

Dari gambar di atas, terlihat pesan yang ditulis oleh Masamune di dekat makanan yang telah dimasaknya, bahwa ia menyuruh Sagiri untuk keluar kamar sesekali, agar Masamune bisa melihat keadaannya.

1. Episode 1; 00:09:34

さぎり: 久しぶり 兄さん

正宗: 妹との1年ぶりの会だった

Sagiri: "Sudah lama tidak ketemu ya kak."

Masamune: "Ini adalah pertemuan pertama dengan adikku selama satu tahun ke belakang."

2. Episode 1; 00:17:35

正宗: いやメシくらい部屋 出て食べよ

さぎり: 部屋を出たら負けだと思っ
ているわ。

Masamune: "Makanya keluarlah dari kamar untuk makan."

Sagiri: "Kupikir, aku akan kalah kalau keluar kamar."

Dialog di atas menggambarkan bahwa watak Sagiri adalah penyendiri dan sedang mengurung diri di kamar, pada hari kakaknya masuk kedalam kamar sagiri merupakan hari pertama mereka bisa berbincang banyak setelah kejadian orang tuanya kecelakaan. Sagiri dan Masamune adalah kakak beradik tiri, ibu Sagiri menikah dengan ayah Masamune, namun setelah menikah orangtua mereka mengalami kecelakaan hingga meninggal. Setelah kejadian itu, Sagiri tidak pernah keluar kamar dan tidak pernah berkomunikasi dengan kakaknya, yaitu Masamune.

Jika dilihat dari dialog di atas, Sagiri sudah satu tahun tidak keluar kamar semenjak kepergian orangtuanya. Berarti dapat disimpulkan bahwa watak Sagiri adalah penyendiri, selama satu tahun ia menyendiri di dalam kamarnya, tanpa bersosialisasi dengan orang lain maupun kakaknya sendiri.

b. Tidak menyukai tempat umum

1. Episode 8; 00:00:17

正宗: さ... 紗霧 その格好 は？

さぎり: 浴衣

正宗: 何でまた？

さぎり: だって...

正宗: 花火 見に行きたいのか？

さぎり: ち... 違う！私 外出られないし.

Masamune: "Sa..sagiri pakaian itu?"

Sagiri: "Yukata."

Masamune: "Kenapa?"

Sagiri: "Mmmmm..."

Masamune: "Mau liat hanabi?"

Sagiri: "Bukan! Aku tidak bisa kalau keluar."



Gambar 2. Menikmati Letusan Kembang Api dari Dalam Kamar Ketika Teman yang Lain Menikmati Hanabi di Luar (*Eromanga Sensei*, ep. 8; 00:21:30)

Dialog dan gambar di atas menunjukkan bahwa Sagiri tidak menyukai tempat umum, sehingga ia menolak ketika kakaknya, Masamune mengajaknya untuk keluar menikmati *hanabi*. Padahal dia sedang menggunakan *yukata*, namun dia mengatakan bahwa dia tidak bisa keluar. Pada akhirnya, mereka berdua menikmati letusan kembang api dari dalam kamar Sagiri.



Gambar 3. Masamune dan Teman-temannya Liburan ke Pulau Elf tanpa Sagiri (*Eromanga Sensei*, ep.9; 00:03:40)

Dari gambar di atas, terlihat Masamune dan penulis lainnya sedang pergi berlibur ke pulau Elf milik Elf Yamada. Namun, Sagiri tidak terlihat dalam adegan ini.

Dapat disimpulkan bahwa watak pada tokoh Sagiri adalah tidak menyukai tempat umum atau tempat yang ramai. Pada saat Masamune dan penulis lainnya pergi untuk berlibur dan mencari inspirasi ke pulau Elf, Sagiri tidak ikut serta. Selain itu ia juga lebih memilih menikmati letusan kembang api dari dalam kamarnya ketika penulis lainnya keluar untuk menikmati hanabi di

tempat lain. Tokoh Sagiri juga tidak pernah beradegan keluar rumah, atau pergi ke tempat umum lainnya.

c. Penggemar dunia maya

1. Episode 1; 00:18:00

正宗: 俺の知ってるお前じゃなくてでも
すごく生き生きしててどうした?

さぎり: 楽しいの絵を描くのも一動画を
配信してみんなとおしゃべりするのも

Masamune: “Kamu terlihat seperti
bukan orang yang ku kenal, dan
kamu benar-benar bersemangat.
Kenapa?”

Sagiri: “Ini menyenangkan.
Menggambar dan chatting dengan
orang-orang saat ngevlog.”

Dari dialog di atas, dapat disimpulkan bahwa watak dari tokoh Sagiri adalah penggemar dunia maya. Sagiri mengatakan bahwa dia merasa senang ketika menggambar dan mengobrol di dunia maya dengan orang-orang saat membuat sebuah liputan.



Gambar 4. Eromanga Sensei atau Sagiri Sedang Siaran Langsung Disebuah Pranala (*Eromanga Sensei*, ep. 1; 00: 06:22)



Gambar 5. Sagiri Tidak Pernah Lepas dari Gawai dan Selalu Aktif Dalam Dunia Maya (*Eromanga Sensei*, ep. 11; 00:06:23)



Gambar 1. Sagiri Kecil Sedang Mengirim Pesan dengan Seseorang dalam Dunia Maya (*Eromanga Sensei*, ep. 11; 00:07:44)

Dari ketiga gambar di atas dapat disimpulkan bahwa watak Sagiri adalah penggemar dunia maya, dari kecil dia sudah aktif di dunia maya, entah itu untuk percakapan *online*, siaran langsung, ataupun menggambar ilustrasi di pranalanya. Kegiatan yang sering dia lakukan di dalam kamarnya adalah bermain dalam dunia maya, dan menggambar ilustrasi. Sehingga dia tidak pernah keluar kamar, dan terlalu menggemari dunianya tersebut. Selain itu, hal ini menjadikan tokoh Sagiri tidak bisa lepas dari gawai.

d. Mengalami trauma

1. Episode 1; 00:03:02

正宗: 1年前のあの出来事から妹は自分の部屋に引きこもりー。誰とも交流しなくなった。部屋から出てきて顔を見せてほしい。それだけが俺の願いだ。

Masamune: “Sejak kejadian setahun lalu, adikku mengurung diri di kamarnya, dan berhenti berkomunikasi dengan semua orang. Keluarlah dari kamarmu biar aku bisa melihat wajahmu, hanya itu yang aku inginkan.”

2. Episode 1; 00:18:32

さぎり: お母さんがいなくなってから絵が描けなくなつて、屋からも出られなくなつてある日 動画配信を見たのみんなとおしゃべりしながら楽しそうに絵を描いてたうらやましかつた私も そうなりたいって思つてやつてみたの

正宗: そっか

Sagiri: "Setelah ibu meninggal, aku tidak bisa menggambar sama sekali dan aku tidak bisa meninggalkan kamarku. Tapi, suatu hari aku melihat seseorang siaran langsung, orang itu dengan gembira menggambar sambil mengobrol dengan orang-orang. Aku iri, aku ingin seperti itu dan mencobanya."

Masamune: "Begitu kah"

Dari dua dialog di atas, dapat disimpulkan bahwa Sagiri mengalami trauma karena ibunya yang biasa mengajarkannya menggambar, mengalami kecelakaan dan meninggal. Setelah kejadian itu, Sagiri merasa tidak bisa keluar kamar, namun semakin menyukai menggambar ilustrasi. Sehingga ia hanya melakukan kegiatan menggambar ilustrasi di dalam kamarnya.

Saito menjelaskan bahwa gejala dari fenomenologi *hikikomori* adalah penderitanya mengurung diri lebih dari enam bulan di dalam kamar tanpa sosialisasi dengan dunia pekerjaan dan sekolah dan hanya berhubungan dengan keluarga. Menurut Saito *hikikomori* bukanlah sejenis penyakit atau diagnosis, kata ini hanya digunakan untuk mengungkapkan keadaan. Jika keadaan ini terus berlanjut dan muncul gejala kejiwaan/psikis maka diperlukan penyembuhan. Sebaliknya, *hikikomori* bisa terjadi karena adanya gejala dari gangguan mental (*schizophrenia*) dan depresi yang sudah ada sebelumnya (Janti, 2006, p. 189). *Hikikomori* juga dapat ditunjukkan pada orang-orang yang menjauhkan diri atau menarik diri dari lingkungan sosialnya, biasanya penyebabnya karena orang tersebut merasa tidak perlu lagi

bersosialisasi, atau turun langsung pada dunia sosial di kehidupan nyata. Rasa individualisnya akan semakin tinggi dan menjadi tidak begitu peduli lagi dengan lingkungan di sekitarnya. Penderita yang mengalami fenomenologi *hikikomori* biasanya hanya bersosialisasi dengan keluarga di rumahnya.

Berikut beberapa kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh utama dalam anime ini mengalami fenomena *hikikomori*:

a. Episode 1; 00:02:53

正宗: 今では俺のたった1人の 家族になつてしまつた血のつながらない妹1年前のあの出来事から妹は自分の部屋に引きこもり— 誰とも交流しなくなつた部屋から出てきて顔を見せてほしいそれだけが俺の願いだ.

Masamune: "Sekarang keluargaku yang tersisa hanyalah adik tiriku. Sejak kejadian setahun lalu, adikku mengurung diri di kamarnya, dan berhenti berkomunikasi dengan semua orang. Keluarlah dari kamarmu, agar aku bisa melihat wajahmu."

b. Episode 2; 00:06:32

正宗: 部屋から出てこないんだどうだ! うしようもないだろう

恵: 偉そうに言わないでくださいう~ 部屋からも出てこないなんて... お兄さんはこのままでいいと思つてるんですか?

正宗: もちろん よくないと思つてるこの1年間あいつが部屋から出てきてくれるよう—

Masamune: "Dia tidak mau keluar kamar, astaga sudah parah kalau begini."

Megumi: "Tolong bicara tidak perlu keras-keras. Siapa sangka dia tidak mau keluar kamar. Kak, menurutmu begini terus baik untuk dia tidak?"

Masamune: "Pastinya iya, jangan sampai begini terus. Setahun

belakangan ini aku sudah berusaha keras agar dia mau keluar kamar.”

Dari kedua kutipan di atas, terlihat bahwa Sagiri tidak pernah keluar dari kamarnya, Masamune mengatakan bahwa setahun setelah kejadian kecelakaan orang tuanya, Sagiri mengurung diri di kamarnya, dan berhenti berkomunikasi dengan semua orang. Selain itu, selama setahun ini juga Masamune telah berusaha keras agar Sagiri keluar dari kamarnya.

Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa selama setahun Sagiri telah mengurung diri di kamarnya, semenjak orang tuanya kecelakaan dan meninggal, sedangkan Janti telah menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan mengalami fenomena *hikikomori* yaitu ketika seseorang mengurung diri selama enam bulan lebih. Selain itu, Sagiri juga berhenti berkomunikasi dengan orang lain, atau dapat dikatakan Sagiri menarik diri dari dunia sosialnya.

Beberapa kutipan di atas telah membuktikan bahwa Sagiri telah mengalami fenomena *hikikomori*, dan hal ini sesuai dengan pengertian konsep *hikikomori* yang telah dijelaskan oleh Janti. Berikut beberapa adegan yang memperlihatkan Sagiri mengurung diri di kamarnya:



Gambar 7. Sagiri Berkomunikasi lewat Panggilan Video dengan Kakak dan Teman-teman Kakaknya yang Sedang Berada di Rumahnya (*Eromanga Sensei*, ep. 08; 00:17:23)



Gambar 8. Panggilan Video antara Sagiri dengan Kakak dan Teman-teman Kakaknya (*Eromanga Sensei*, ep 08; 00:18:56)

Dari kedua gambar di atas, dapat dilihat bahwa Sagiri tidak bisa bertemu secara langsung dengan orang lain terkecuali kakaknya sendiri. Hal ini dapat dibuktikan dengan adegan yang terdapat di kedua gambar di atas. Pada hari itu, Masamune mengundang teman-teman sesama penulis untuk makan-makan dirumahnya. Namun, Sagiri tidak terlihat berkomunikasi dengan yang lainnya secara langsung. Sagiri hanya berkomunikasi lewat panggilan video, padahal mereka berada dalam satu rumah yang sama. Dengan kedua adegan di atas, dapat disimpulkan bahwa Sagiri menghindari sosialisasi dengan orang lain, terkecuali kakaknya sendiri.



Gambar 9. Sagiri dan Masamune Menikmati *Hanabi* Di dalam Kamar Sagiri (*Eromanga Sensei*, ep. 08; 00:21:26)

Setelah acara makan-makan dirumahnya, teman-teman Masamune yang lain pergi untuk menikmati *hanabi* di luar. Namun, sesuai dengan adegan di atas, terlihat bahwa Masamune dan Sagiri tidak ikut serta untuk menikmati *hanabi* di luar,

bahkan mereka menikmati letusan kembang api di dalam kamar Sagiri. Alasannya sudah pasti karena Sagiri tidak bisa pergi ketempat umum yang ramai, ia hanya merasa aman didalam kamarnya. Hal ini sesuai dengan pengertian konsep *hikikomori* menurut Janti, yaitu mengurung diri di dalam rumah atau kamarnya, bahkan menghindari dunia sosialnya.



Gambar 10. Masamune Pergi ke Pameran Novelnya Sambil Melakukan Panggilan Video dengan Sagiri yang Tidak Bisa Keluar Rumah (*Eromanga Sensei*, ep. 08; 00:19:48)

Pada akhirnya, Masamune dan Sagiri berhasil bekerjasama untuk membuat *manga*. Hingga suatu hari, diadakan pameran novel dan *manga* karya mereka. Namun, lagi-lagi Masamune hanya pergi sendirian, dan Sagiri hanya menemaninya lewat panggilan video.

Penyebab *Hikikomori*

Ada dua penyebab gejala *hikikomori* yaitu penyebab dari luar dan penyebab dari dalam. Penyebab gejala *hikikomori* dari luar adalah lingkungan sekitar yang bertindak kejam kepada si korban sehingga ia terkena depresi. Adapun penyebab dari dalam yaitu ketergantungan anak kepada orang tua (Janti, 2006, p. 194).

Berikut kutipan dialog yang menunjukkan penyebab Sagiri mengalami fenomena *hikikomori*.

1. Episode 1; 00:18:00

さぎり: お母さんが教えてくれたから小さなころから自然と絵ばかり描いていつの間にかプロになってお母さんもすごいねってほめてくれてお母さんがいなくなってから 絵が描けなくなって部屋から出られなくなって

Sagiri: "Karena aku diajarkan oleh ibu, sebenarnya sejak kecil aku tidak melakukan apa-apa selain menggambar dan tanpa kusadari sebenarnya aku berbakat, ibu memujiku dan bilang mengagumkan, setelah ibu meninggal, aku tidak bisa menggambar sama sekali, dan aku tidak bisa meninggalkan kamarku."

Dari kutipan di atas, dapat dilihat bahwa penyebab Sagiri menjadi seorang *hikikomori* adalah ketergantungannya kepada ibunya. Sagiri menjelaskan kepada Masamune bahwa ia merasa tidak bisa menggambar, bahkan tidak bisa meninggalkan kamarnya setelah ibunya meninggal. Setahun sebelumnya, orang tua Sagiri mengalami kecelakaan, sehingga ibu dan ayah tirinya meninggal dalam kecelakaan tersebut. Karena dari sejak kecil yang ia lakukan hanyalah menggambar dan selalu diajarkan oleh ibunya, ia mengalami ketergantungan kepada ibunya sendiri, sehingga ketika ibunya meninggal kecemasanpun mulai dirasakan oleh Sagiri, ia mulai bingung harus melakukan apa ketika hidup tanpa ibunya. Sementara yang ia lakukan hanyalah menggambar, karena menggambar adalah satu-satunya kegiatan yang ia lakukan dari kecil bersama ibunya.

Jadi, salah satu penyebab Sagiri menjadi seorang *hikikomori* adalah penyebab dari dalam, yaitu ketergantungan Sagiri kepada ibunya. Hal ini juga sesuai dengan salah satu penyebab yang dijelaskan oleh Janti, yaitu penyebab dari dalam, karena ketergantungan anak kepada orang tuanya.

SIMPULAN

Fenomenologi *hikikomori dalam anime eromanga sensei ditemui pada tokoh Sagiri*. Hal ini dapat dilihat bahwa Sagiri telah mengurung diri selama satu tahun di kamarnya, tanpa pergi ke sekolah, dan berkomunikasi dengan orang lain, terkecuali dengan kakak tirinya yang tinggal bersama dirumahnya. Gejala awal yang terjadi pada diri Sagiri yaitu ia menolak untuk pergi ke sekolah setelah ibunya meninggal, ia juga merasa ada kecemasan dalam dirinya ketika hidup tanpa ibunya. Sehingga ia merasa bingung harus melakukan apa, karena ketergantungannya kepada sosok ibu tersebut.

Hanya satu kegiatan yang membuatnya senang dan mengurangi rasa cemasnya berupa kegiatan yang dari sejak kecil ia lakukan bersama ibunya, yaitu menggambar. Sehingga ketika ibunya meninggal, ia hanya melakukan kegiatan tersebut yang membuat rasa cemasnya berkurang. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Janti, penyebab seperti ini disebut penyebab dari dalam, yaitu ketergantungan anak kepada orang tuanya. Dengan melakukan pendekatan fenomenologi, bisa dilihat bahwa Sagiri telah mengalami fenomena *hikikomori*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar. (2017, April 25). *pakarkomunikasi.com*. Dipetik December 11, 2022, dari teori komunikasi: <https://pakarkomunikasi.com/teori-fenomenologi>
- Asdarullah. (2017, May 7). *blogspot.com*. Dipetik November 27, 2022, dari [kendarianime: https://kendarianime.blogspot.com/2017/05/sejarah-anime-dimulai-pada-awal-abad-ke.html](https://kendarianime.blogspot.com/2017/05/sejarah-anime-dimulai-pada-awal-abad-ke.html)
- Asia, L. T. (2019). *Mom's Journey - This is How I Love You: Mom's Journey Through Teenager's Season*. Jakarta: Growing Publishing.
- Budianta, M. (2017). *Membaca Sastra: Pengantar Memahami Sastra untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Indonesia Tera.
- Darmawan, H. (2019). *Sebulan di Negeri Manga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ferdianto. (2017). *Jago Bahasa Jepang*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Irvansyah, M. (2014). Analisis Penyebab Hikikomori melalui Pendekatan Fenomenologi. *Japanology*, 2(2), 29-39. Diambil kembali dari <http://journal.unair.ac.id/JPLG@analisis-penyebab-hikikomori-melalui-pendekatan-fenomenologi-article-8109-media-44-category-8.html>
- Mujib, A. (2015). Pendekatan Fenomenologi dalam Studi Islam. *Al Tadzkiiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 167-183. doi:<https://doi.org/10.24042/atjpi.v6i2.1485>
- Nuryana, A., Pawito, & Utari, P. (2019). Pengantar Metode Penelitian kepada Suatu Pengertian yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi. *Ensains Journal*, 2(1), 19-24. doi:10.31848/ensains.v2i1.148
- Takeshita, R. (2017). *Eromanga Sensei*. Japan: A-1 Pictures.