



STRATEGI *YANDERE* DALAM MENYAMPAIKAN PERASAAN PADA FILM AKU NO HANA

Rani Wulansari Ariana¹⁾ Anggi Septiandi²⁾

Universitas Nasional PASIM

raniariana.ra@gmail.com; masmen278@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul strategi *yandere* dalam menyampaikan perasaan pada film Aku No Hana. Ketika penutur sangat jatuh cinta pada petutur dilakukan tindakan yang abnormal. Tujuan dari penelitian ini yaitu bagaimana strategi atau cara menyampaikan perasaan penutur terhadap petutur dengan melakukan tindakan yang normal hingga abnormal dengan menggunakan karakter *yandere*. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode simak dengan cara menyimak bagaimana penggunaan bahasa yang dituturkan oleh penutur, lalu mencatat tuturan dengan menggunakan teknik catat. Ada 18 fase pada karakter *yandere* dari yang memanipulasi lawan hingga yang paling ekstrim adalah mengambil organ tubuh petutur, tetapi pada penelitian ini hanya sebatas sampai fase bunuh diri saja. Hasil yang ditemukan adalah strategi memanipulasi petutur dengan cara mengancam, dan juga mengajak bunuh diri bersama tetapi akhirnya tidak dilakukan karena penutur tahu bahwa perasaannya sudah diterima sehingga hanya penutur yang bunuh diri, penutur ingin petutur tahu bahwa penutur sangat mencintai petutur. Wujud tuturan yang digunakan yaitu menggunakan wujud tuturan direktif perintah, ajakan, dan juga ekspresif.

Kata Kunci: Perasaan, Sociolinguistik, Strategi, Yandere,

PENDAHULUAN

Respon seseorang dalam menghadapi sesuatu yang sedang terjadi tidak dapat hanya diartikan pada sebatas A dan B saja, melainkan lebih rumit dari itu. Stimulus yang diterima oleh alam bawah sadar kita saling berinteraksi satu sama lain, harus dapat melihat dan mencerna situasi dan kondisi dengan baik, dikarenakan untuk dapat mengambil tindakan yang hasilnya akan menciptakan perilaku sesuai dengan apa yang dipikirkan. Sesuai dengan teori Navarro (2015:3) yaitu perilaku nonverbal merupakan cara penyampaian informasi seperti halnya kata-kata. Namun, perbedaannya adalah kita menyampaikan secara nonverbal dilihat juga dari *gesture*, ekspresi, intonasi dan nada bicara.

Faktanya adalah pada kehidupan sehari-hari alam bawah sadar memproses informasi dan menyesuaikan tindakan sesuai dengan keadaan. Seperti contoh, bagaimana cara seseorang menuturkan ketika sedang jatuh cinta? Apakah hal tersebut sesuai dengan tindakan yang wajar atau tidak wajar.



Di Jepang terdapat fenomena yang sering ditampilkan melalui karakter *yandere*, yaitu kiasan yang biasa digunakan dalam *sub-culture* Jepang modern yang merupakan *portmanteu* yang memiliki awalan umum *yan* atau *yandeiru* yang berarti seseorang yang sudah sakit dan *dere* yang mengambil dari separuh kata *deredere*, sebuah *onomatope* yang menggambarkan seseorang yang sedang dimabuk cinta.

KAJIAN TEORI

Sosiolinguistik

Sosiolinguistik sebagai cabang dari linguistik pada dasarnya merupakan ilmu yang menempatkan kedudukan bahasa dengan pemakai bahasa di dalam Masyarakat. Fishman (Dalam Wijana, 2016:7) menyatakan *who speak what language to whom and when* yang bisa diartikan bahwasanya segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia dalam bertutur akan selalu dipengaruhi oleh situasi dan kondisi di sekitarnya. Sosiolinguistik sebagai ilmu yang bersifat *indiscipliner* menggarap berbagai permasalahan kebahasaan dengan faktor sosial, situasional dan kultural. Oleh karena itu, terdapat beberapa faktor untuk mendukung analisis penggunaan bahasa pada karakter *yandere* dengan kajian sosiolinguistik, dilihat dari teori Dell Hymes (dalam Wijana 2016:9) yang menandai adanya peristiwa tutur antara penutur dan petutur.

- a. *Situation*, berkaitan dengan situasi yang terjadi dan dibagi dua unsur, yani *setting* yang berhubungan dengan situasi dan keadaan saat tuturan berlangsung, dan *scene* yang mengacu pada waktu dan tempat atau situasi psikologis pembicara.
- b. *Participant*, merujuk pada pihak yang terlibat dalam komunikasi yang terjadi.
- c. *End*, merujuk pada maksud dan tujuan dari komunikasi.
- d. *Act*, mengacu pada bentuk ujaran isi ujaran yang disampaikan.
- e. *Key*, mengacu pada nada suara atau ragam bahasa yang digunakan untuk menyampaikan tuturannya.
- f. *Instrument*, mengacu pada alat yang digunakan untuk menyampaikan maksud dari tuturan yang sedang diucapkan.
- g. *Norm*, mengacu pada norma yang digunakan pada saat proses komunikasi terjadi.
- h. *Genre*, mengacu pada bentuk jenis penyampaian, jenis kegiatan seperti apa, dalam bentuk apa.

Yandere

Yandere merupakan istilah yang digunakan dalam budaya pop modern Jepang untuk menggambarkan karakter seseorang yang awalnya lemah lembut, lucu, dan menggemaskan.



Sebelum sifat mereka berubah menjadi destruktif secara mendadak. Sering kali karakter *yandere* menggunakan tindakan kekerasan jika hal tersebut berkaitan dengan lawan asmaranya.

Kata *Yandere* berasal dari gabungan 2 kata yaitu kata *yandeiru* (病んでいる) yang berarti “sakit mental” dan mengambil separuh kata *dere-dere* (デレデレ), sebuah onomatope yang melambangkan kondisi mabuk cinta.

Yandere dapat diartikan ketika seseorang yang terlalu dimabuk cinta dan didorong pada kondisi karakter tersebut sangat terobsesi dan mengakibatkan munculkan tindakan abnormal pada diri sendiri maupun orang disekitarnya. Hal yang paling jelas dari karakter ini adalah ketika *yandere* melihat semua orang yang mencoba mendekati lawan asmaranya sebagai musuh.

Situs *The Dere-Types Wiki* menyebutkan beberapa fase dalam karakter *yandere* sesuai dengan situasi dan strategi penyampaian perasaan terhadap orang yang dicintainya. Berikut beberapa fase yang terdapat pada tipe karakter *yandere*;

1. *Mugai-gata-harmless type*: tidak akan menyakiti siapapun walaupun cemburu.
2. *Kanchigai-gata-wrong idea*: menganggap semua yang dilakukan lawan asmara adalah bentuk rasa sayang padanya.
3. *Shuuchaku-gata-obsession type*: akan sangat terobsesi dan obsesif dengan lawan asmaranya. Pada fase ini karakter *yandere* akan terus terusan menghubungi lawan asmaranya. Mereka akan sangat marah jika tidak dibalas.
4. *Sutouka-gata-stalker type*: akan mencoba mengikuti lawan asmaranya secara diam-diam dengan berbagai tujuan salah satunya mengawasi agar lawan asmaranya tidak bertemu gadis/laki-laki lain.
5. *Dokusen-gata-monopoly type*: akan berusaha memonopoli lawan asmaranya dan mencoba menjauhkan orang yang dicintainya dari orang lain.
6. *Ison-gata-dependence type*: akan merasa bergantung kepada lawan asmaranya. Karakter *yandere* dengan ciri ini merasa tanpa orang yang dicintainya mereka tidak akan bisa hidup.
7. *Shuumatsu-gata-final type*: akan kehilangan motivasi, menjadi gila atau akan bunuh diri ketika mengetahui lawan asmara atau orang yang di cintainya meninggal.
8. *Bouryaku-gata-violance type*: tidak segan menyakiti lawan asmaranya dengan alasan cinta atau bentuk hukuman untuk mencari perhatian lawan asmara.
9. *Sokubaku-gata-restrain type*: tidak akan ragu untuk menculik dan mengurung lawan asmaranya agar bisa selalu bersama.
10. *Mousou-gata-dellusion type*: akan berdelusi soal lawan asmaranya.
11. *Jishou-gata-selfharm type*: akan menyakiti dirinya sendiri untuk menarik perhatian atau simpati



orang yang dicintainya.

12. *Haijo-gata-removal type*: akan mencoba menyingkirkan semua yang mereka pikir hanya mengganggu hubungan asmaranya, salah satunya saingan cinta yang mencoba mendekati orang yang ia cintai.
13. *Shinjuu-gata-double self suicide type*: akan memaksa atau mengajak orang yang dicintainya untuk ikut bunuh diri bersamanya.
14. *Jikogisei-gata-self sacrifice type*: karakter *yandere* bersedia mengorbankan dirinya demi melindungi orang yang dicintainya.
15. *Suuhai-gata-worship type*: rela melakukan apapun untuk lawan asmaranya sekalipun mereka merasa kalau cintanya tidak akan dibalas.
16. *Choukyougata-training type*: *yandere* akan memaksakan pemikirannya kepada orang yang ia cintai. Mereka akan menggunakan berbagai cara mulai dari cara halus hingga tindakan kekerasan agar orang yang mereka sayang menyetujui apa yang mereka inginkan, termasuk soal perasaan.
17. *Koritsu-yuudou-gata-loneliness induction type*: akan mencoba membuat orang yang dicintainya terisolasi dan merasa kesepian atau mendapatkan tekanan mental terhadap suatu masalah, lalu mendekatinya untuk membuat suasana kalau ia adalah orang yang akan selalu berada di dekat lawan asmaranya itu di saat orang lain menjauhinya.
18. *Kyouki-gata-bizarre seeking type*: dalam fase ini tidak segan untuk meminta bagian tubuh lawan asmaranya untuk mereka simpan sendiri dengan alasan agar bisa selalu bersama.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode simak yaitu penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak data penggunaan bahasa. Dan menggunakan teknik catat yaitu teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak (Mahsun, 2007:3). Sumber data pada penelitian ini adalah dari film *Aku No. Hana* (2019) karya Noboru Iguchi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut 2 data untuk menunjukkan salah satu 3 strategi pada penyampaian perasaan karakter *yandere* sesuai dengan fase dan dilihat dari kajian sosiolinguistik menggunakan teori SPEAKING.

1.1 *choukyou gata- training type*

situasi:



Nakamura (P, 16th, siswi) mencegat Kasuga (L, 16th, siswa) mencegat di pematang sungai ketika pulang sekolah dan meminta untuk mengantarnya ke bukit di seberang sungai. Namun, Nakamura tiba-tiba duduk di belakang sepeda dan berbisik mengancam Kasuga adalah orang mesum yang mencuri pakaian olahraga Saeki (P, 16th, siswi).

Nakamura : ⁽¹⁾かすがくん、私ね。。私見てたんだよ。
Kasuga kun, watashi ne... watashi mitetanndayo
“Kasuga kun, aku lihat loh”

⁽²⁾かすがくんがさえきさんの体操着結んだところ。
Kasuga kun ga Saeki san no taisou gi musunda tokoro.
“Kasuga kun yang mengambil pakaian olah raga milik Saeki”

(Aku no Hana 00:13:53)

Pada data 1.1 terlihat strategi penyampaiannya yaitu dari tuturan No. (1), dengan melakukan sikap manipulatif dengan mengancam Kasuga agar menuruti permintaannya jika tidak ingin aibnya terbongkar.

Dilihat dari SPEAKING, yaitu:

- a. *Setting*, dilakukan di pematang sungai.
- b. *Participant*, Nakamura (P, 16th, siswi) (L, 16th, siswa)
- c. *End*, tujuan dari tindakan yang Nakamura lakukan adalah bagian dari strategi untuk mencari tahu mengenai rencana Kasuga dan memastikan kalau Kasuga akan berada dalam jangkauannya dengan memberikan ancaman.
- d. *Act Sequence*, bentuk percakapan dialog yang merupakan tuturan direktif.
- e. *Key*, nada tuturan yang digunakan nada bicara santai atau nonformal.
- f. *Instrument*, ragam bahasa yang digunakan tidak formal.
- g. *Genre*, berupa dialog.

1.2 *shinjuu-gata-double self suicide type*

situasi:

Nakamura (P, 16th, siswi) mengajak Kasuga (L, 16th, siswa) untuk bunuh diri bersama agar bisa terus bersama. Mereka berdua datang ke tengah festival, lalu menaiki sebuah panggung



dan keduanya menyiramkan bensin ke sejujur tubuh mereka sambil bergandengan tangan dan juga sambil menodongkan pisau kepada orang-orang yang menyaksikan mereka. Namun, sesaat sebelum api dinyalakan oleh Kasuga, Nakamura mendorong Kasuga menjauh dari atas panggung. Nakamura ingin Kasuga tetap hidup karena Ia mencintainya.

Nakamura : (1) 私もかけて

Watashi mo kakete..

Siramkan pada ku juga

(2) かすがかくん、バイバイ。私は一人で行く！

Kasuga kun, Bai Bai. Watashi wa hitoride iku!

Selamat tinggal, Kasuga. Aku berangkat sendiri saja.

Pada data 1.2 strategi yang dilakukan terhadap orang yang dicintainya yaitu dengan membawa Kasuga (lawan asmaranya) untuk melakukan bunuh diri di tengah sebuah festival. Cara yang dilakukan yaitu menyiramkan bensin ke diri mereka masing-masing sambil menggenggam korek yang sama. Namun, ketika Kasuga menerima perasaannya, Nakamura mendorong Kasuga agar tidak melakukan bunuh diri. Sehingga mengubah fase yaitu bersedia berkorban untuk kehidupan orang yang ia cintai (*jiko gisei gata*).

Dilihat dari komponen SPEAKING, yaitu:

1. *Setting*, di festival untuk melakukan bunuh diri bersama.
2. *Participant*, Nakamura (P, 16th, siswi) (L, 16th, siswa)
3. *End*, tujuan akhir menjadi dua tahap, sari mengajak bunuh diri bersama menjadi bunuh diri sendiri karena perasaan Nakamura sudah diterima oleh Kasuga.
4. *Act Sequence*, pada tuturan (1) 私もかけて bentuk wujud tuturan direktif berupa perintah, dan pada tuturan (2) かすがかくん、バイバイ。私は一人で行く！ merupakan wujud dari tuturan ekspresif dalam bentuk ucapan perasaan.
5. *Key*, nada tuturan yang digunakan santai atau nonformal.
6. *Instrument*, ragam bahasa yang digunakan tidak formal
7. *Genre*, berupa dialog.



SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil 2 data yang digunakan, dari 8 komponen SPEAKING hanya 7 komponen yang digunakan, yaitu SPEAKIG.

1. - Strategi penyampaian perasaan yang dilakukan oleh penutur menggunakan *choukyou gata* atau manipulatif dengan mengancam Kasuga agar menuruti permintaannya jika tidak ingin aibnya terbongkar dengan cara mengancam, memaksa.
 - Strategi yang dilakukan yaitu *jiko gisei gata* melindungi petutur dan mengorbankan diri penutur, dengan cara bunuh diri, memastikan keputusan bahwa petutur menerima perasaan penutur, dan melindungi petutur agar petutur hidup bahagian dan tahu bahwa penutur sangat mencintai petutur.
2. Komponen SPEAKING yang ditemukan adalah wujud tuturan direktif, dan eksperesif. Pada komponen *End* yaitu bertujuan untuk mendapatkan hati petutur. Untuk komponen *Key Instrument* sama-sama menggunakan bahasa nonformal, karena sebaya. Untuk penelitian ini tidak ditemukan komponen *Norm* dikarenakan situasi yang terjadi di lingkungan non-formal.

REFERENSI

- Hiroko, Ronald. 1982. *Affective Expression In Japanesse*. Tokyo. The Hokuseido Press
https://www.academia.edu/25954969/Yangire_Yandere_a_tour_of_the_poisonous_girls_in_Japanese_animation_and_beyond (diakses pada 10/11/2020)
- Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan, Strategi, metode dan tekniknya*. Jakarta. Grafindo Persada.
- Matillde Ana. "Yandere/Yanggire; Tour of poisonus girl in Japanesse animation and beyond". 2015.
- Navarro, Joe. 2008. *What Every Body Is Saying*. Jakarta. Change.
- Wijana, Rohmadi. 2016. *Sosiolinguistik; Kajian teori dan analisis*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- The Dere Types Wiki. "Yandere" .<https://the-dere-types.fandom.com/wiki/Yandere> (diakses pada 22/08/2021)



Jurnal Sastra Studi Ilmiah Sastra
Universitas Nasional Pasim
E- ISSN 2751 - 5165
Vol. 13 No. 2, December 2023



Jurnal Sastra Studi Ilmiah Sastra

Universitas Nasional Pasim

Vol. 13 No. 2, December 2023