

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Chuunibyou adalah istilah populer yang mengacu pada kesadaran diri berlebihan dan perilaku yang berdasarkan itu, yang merupakan karakteristik remaja masa pubertas. Secara khusus, ini mengacu pada perilaku yang tumbuh secara tidak wajar, keyakinan tanpa dasar bahwa dirinya merupakan orang yang istimewa, atau suatu kompleks. Sebutan ini juga merupakan sebuah diagnosis suatu penyakit yang bersifat sementara berdasarkan kondisi psikologis yang cenderung dimiliki anak-anak pada usia itu. Menurut Saegami (2009) *Chuunibyou* pada umumnya terbagi menjadi 3 tipe yaitu: 1) Tipe *DQN*, tipe ini adalah tipe yang menganggap berbuat nakal merupakan sesuatu yang keren. 2) Tipe *Subkultur*, tipe yang cenderung untuk terlihat berbeda dari orang lain agar terlihat keren, dan 3) Tipe *Jakigan*, tipe yang menganggap bahwa diri mereka memiliki kekuatan, dan senang berdelusi bahwa mereka memiliki kekuatan hebat, atau membuat peran dengan *setting* seperti itu, dan juga merupakan tipe *chuunibyou* yang paling dikenal. Dalam *Anime*, *manga* dan sebagainya, terdapat banyak karakter atau tokoh *chuunibyou*. Di antara karakter-karakter *chuunibyou* yang banyak itu, ada satu karakter yang menarik perhatian penulis, yang penulis temukan pada game *THE IDOLM@STER Cinderella Girls Starlight Stage*.

THE IDOLM@STER Cinderella Girls Starlight Stage, sebuah *video game* ritmik dan *collectible card* dari seri *THE IDOLM@STER* dan juga merupakan *game*

spin-off dari *THE IDOLM@STER Cinderella Girls* yang dikembangkan oleh *Cygames* dan *Bandai Namko Studios*, di mana pada *game* ini para pemain berperan sebagai seorang *idol producer* dari agensi bakat *346 (Mishiro) Production*. Pada *game* ini ada sekitar 190 *idol* yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu *cute*, *cool*, dan *passion*. Tiap *idol* memiliki banyak variasi yang dalam *game* direpresentasikan sebagai kartu dengan perbedaan tingkatan seperti *normal*, *rare*, *S rare*, dan *SS rare*. Berbeda dengan *game* orisinalnya yang permainannya berformat simulasi, *Starlight Stage* memiliki format permainan ritmik yang dalam *game* disebut dengan “*Live*”. Untuk memainkan *live*, pemain harus terlebih dahulu memilih lima *idol* untuk dijadikan satu *unit* lalu memilih lagu yang akan dimainkan. Pada saat *live*, pemain diminta untuk menekan *rhythm icon* yang disesuaikan dengan lagu. Bila *live* selesai dengan *life* (semacam batas tolelir kesalahan) masih tersisa maka *live* dianggap sukses. Menyelesaikan *live* dapat menambah *fan* dan *affection point* para *idol*, dan juga dapat membuka *story*. *Story* pada *game* ini mengisahkan cerita keseharian para *idol* dari agensi bakat *346 (Mishiro) Production*. Dari *game* ini, penulis menemukan *idol* yang menarik perhatian penulis. Seorang *idol* dengan karakteristik *chuunibyou*, yaitu Kanzaki Ranko.

Ranko merupakan karakter *chuunibyou* tipe *jakigan* yang digambarkan sebagai gadis yang memiliki imajinasi yang sangat kuat, mengaku sebagai seorang *fallen angel* yang memiliki kekuatan sihir, dan seseorang yang berkuasa atas kegelapan. Dia berkomunikasi menggunakan istilah-istilah fantasi, di mana pada kalimatnya selalu disertai dengan semacam *mental process* untuk mengungkapkan apa yang sebenarnya

dia maksud. Dalam *game* ini, bahasa yang digunakan oleh Ranko ini disebut dengan sebutan 「蘭子語」 atau "bahasa Ranko".

Bahasa Ranko merupakan bahasa yang digunakan oleh Ranko yang tercipta dari karakteristik *chuunibyounya*. Dilansir dari dic.pixiv.net, bahasa Ranko dideskripsikan sebagai bahasa yang sulit dimengerti yang digunakan oleh Kanzaki Ranko. Dalam *gamenya* sendiri, tidak banyak karakter yang dapat mengerti bahasa Ranko. Ranko pernah terpilih sebagai *Cinderella Girls* atau *idol* yang paling populer pada tahun ke-2 *game THE IDOLM@STER Cinderella Girls*. Dapat dikatakan, walaupun Ranko menggunakan bahasa yang sulit dimengerti, Ranko bisa diterima oleh para pemain hingga pada tingkatan di mana Ranko terpilih menjadi *idol* nomor satu. Bahasa Ranko juga memiliki tampilan yang unik di mana bahasa Ranko yang muncul hampir selalu disertai dengan kalimat maknanya.

Salah satu karakter yang dapat mengerti bahasa Ranko adalah sang Produser. Pada saat Ranko berinteraksi dengan Produser akan muncul bahasa Jepang standar yang menjadi arti dari "bahasa Ranko" pada kotak dialognya, contohnya: “*Gishiki no shuumaku ni te...Wa ga kotoba o anata ni* (*Oshigoto no kansou, ohanashishitaina*) ”, “*Sono hitomi wa kami no sugata o toraetaka?* (*Haikyo ni nattemo kyokaitte sugoi*) ”, dan “*Oneiros no shitsujin ya ikan...* (*Donna hatsuyume ga mirarerukana*) ”, di mana *Oneiros no shitsujin ya ikan* merupakan kalimat yang diucapkan oleh Ranko, dan kalimat di sampingnya, *Donna hatsuyume ga*

mirarerukana merupakan hasil interpretasi oleh Produser berdasarkan pemahaman dari bahasa Ranko itu. Sebenarnya makna dari bahasa Ranko tersebut tidak hanya dapat dilihat ketika berinteraksi dengan Produser saja, tetapi yang membedakannya adalah saat Ranko berinteraksi dengan tokoh selain Produser makna dari bahasa Ranko tersebut harus dilihat dari riwayat percakapan dalam *game*.

Melihat hal tersebut, ada hal yang menarik perhatian Penulis. Contoh pada “*Oneiros no shitsujin ya ikan... (Donna hatsuyume ga mirarerukana)*”, dapat dilihat bahwa kalimat “*Oneiros no shitsujin ya ikan...*” yang diucapkan Ranko ditafsirkan menjadi “*Donna hatsuyume ga mirarerukana*”. Bila “*Oneiros no shitsujin ya ikan...*” itu diartikan menjadi “*Donna hatsuyume ga mirarerukana*”, apa yang menjadi dasar untuk bisa melakukan itu. Apakah dengan mencari 共通点 (*kyoutsuuten*) atau titik temu dari bahasa Ranko dengan maknanya, kita bisa menemukan jawaban kenapa bahasa Ranko bisa diartikan atau ditafsirkan seperti itu. Apakah ada hal-hal lain yang juga menjadi pertimbangan dalam penafsiran tersebut. Pada penelitian ini, penulis bermaksud untuk menganalisis kalimat bahasa Ranko dengan maknanya, kemudian mencari cara memahami bahasa Ranko dengan menjabarkan hal-hal yang penulis anggap menjadi dasar dari apa yang membuat kalimat bahasa Ranko dapat dimaknai seperti itu.

Sumber utama dari data yang akan diteliti pada penelitian ini bersumber pada *game THE IDOLM@STER Cinderella Girls Starlight Stage*. Pemilihan ini berdasarkan kepada peringkat penjualan dan jumlah *follower* pada akun *Twitter*, di mana *game THE*

IDOLM@STER Cinderella Girls Starlight Stage lebih populer dibandingkan dengan *game* originalnya yaitu *THE IDOLM@STER Cinderella Girls*. Dilansir dari game-i.daa.jp, *game THE IDOLM@STER Cinderella Girls Starlight Stage* menduduki peringkat penjualan bulanan ke-27 dengan pendapatan pada bulan Juli 2022 tercatat mendapat 2.36 ratus juta yen dan memiliki 874,5 ribu *follower* akun *Twitter*, sedangkan *THE IDOLM@STER Cinderella Girls* menduduki peringkat ke-677 dengan pendapatan pada bulan Juli 2022 tercatat mendapat 8,29 juta yen dan memiliki 353,9 ribu *follower* akun *Twitter*.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana cara untuk memahami bahasa Ranko dari segi persepsi?
2. Bagaimana cara untuk memahami bahasa Ranko dari segi pengetahuan?
3. Bagaimana cara untuk memahami bahasa Ranko dari segi komunikasi non verbal?

3. Tujuan Penulisan

Penulisan makalah ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana cara memahami bahasa Ranko dari segi persepsi, pengetahuan dan komunikasi non verbal.