

OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER TOKOH AOYAMA DALAM ANIME KEPPEKI DANSHI! AOYAMA-KUN KARYA KAZUYA ICHIKAWA

Fhansi Miyoki Rahena Santi^{1*}, I Made Budiana², Ni Luh Putu Ari Sulastri³

^{1,2,3} Program Studi Sastra Jepang, Universitas Udayana

*Pos-el: okik.vip@gmail.com, budi.hybrid@gmail.com, ari_sulatri@unud.ac.id

ABSTRACT

Mental disorder in the character Aoyama is the main focus of the study titled “Obsessive Compulsive Disorder of Aoyama in the Anime Keppeki Danshi! Aoyama-kun by Kazuya Ichikawa.” This research aims to identify the form of Obsessive Compulsive Disorder (OCD) and its impact on the character's social life. Theories used include Sigmund Freud's psychoanalysis, anxiety disorder theory by Nevid, Rathus, and Greene, and Melvin Seeman's social alienation theory. This qualitative descriptive analysis uses informal presentation methods. The findings show that Aoyama, a high school soccer player, displays OCD symptoms such as washer and cleaner and repeater, which are influenced by the dominance of id, ego, and superego. These behaviors result in social impacts including loss of self-control, lack of social meaning, absence of norms in interaction, social isolation, and individual alienation. The study reflects how psychological disorders affect social relationships in daily life

Keywords: *Obsessive Compulsive Disorder, Aoyama, Disorder*

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Obsessive Compulsive Disorder Tokoh Aoyama dalam Anime Keppeki Danshi! Aoyama-kun karya Kazuya Ichikawa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk gangguan Obsessive Compulsive Disorder (OCD) dan dampaknya terhadap kehidupan sosial tokoh Aoyama. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud, teori gangguan kecemasan oleh Nevid, Rathus, dan Greene, serta teori alienasi sosial oleh Melvin Seeman. Metode yang digunakan adalah deskriptif analisis kualitatif dengan teknik penyajian informal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh Aoyama sebagai siswa dan pemain sepak bola di SMA Fujimi menunjukkan gejala OCD yang ditandai dengan perilaku “washer and cleaner” (pencuci dan pembersih) serta “repeater” (pengulang). Gejala ini dipicu oleh dominasi id, ego, dan superego dalam dirinya. Dampak OCD terhadap kehidupan sosial Aoyama antara lain berupa kehilangan kendali diri, ketidakbermaknaan sosial, ketiadaan norma dalam interaksi, isolasi sosial, serta keterasingan diri. Penelitian ini menunjukkan bagaimana gangguan mental dapat memengaruhi hubungan sosial seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: *Obsessive Compulsive Disorder, Aoyama, Gangguan*

PENDAHULUAN

Gangguan OCD atau *Obsessive Compulsive Disorder* merupakan satu dari sekian masalah kesehatan mental yang dapat dialami oleh manusia. Gangguan ini menyerang kesadaran manusia,

mempengaruhi dalam perilaku obsesi, paksaan, dan perasaan yang sebenarnya tidak diinginkan. Gangguan OCD dapat muncul dalam bentuk pikiran, perasaan cemas, dan tindakan impulsif maupun kompulsif yang tidak diinginkan oleh

manusia (Giasuddin & Hossain, 2020). Manusia yang mengalami gangguan OCD akan melakukan tindakan kompulsif yang tidak secara langsung mereka sadari, tindakan ini dilakukan secara berulang kali dan terus-menerus dengan dorongan rasa takut untuk menghindari rasa cemas berlebih dan mencegah peristiwa atau situasi yang tidak diinginkan. Sebuah penelitian yang dilakukan pada setidaknya 343 pasien OCD di Jepang menunjukkan faktor dan gejala dialami oleh pasien OCD, yang kemudian diidentifikasi sebagai 1) mencuci (mencuci anggota tubuh dan barang), 2) menimbun, 3) simetrisitas dan perhitungan pola tertentu, 4) memeriksa dan memastikan secara agresif (Matsunaga et al., 2008, p. 251). Gangguan OCD yang terjadi secara signifikan tentunya dapat mengganggu rutinitas dan aktivitas manusia secara normal baik secara individu dan lingkungan sosial.

Kazuya Ichikawa merupakan salah satu desainer karakter anime sekaligus sutradara asal Jepang yang terkenal akan karyanya yang mengadaptasi dari berbagai seri manga. Kazuya Ichikawa memulai karirnya pada tahun 2015 melalui seri anime berjudul *Monster Strike: The Animation (ONA)* yang dikerjakan bersama Studio Hibari dan Ultra Super Pictures. Sepanjang karirnya, Kazuya Ichikawa berhasil meraih banyak penghargaan melalui karya-

karyanya yang terkenal seperti *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* (2017), *The World Ends With You : The Animation* (2021), *Seven Knight Revolution : Eiyū no Keishōsha* (2021), dan masih banyak lagi. Anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* karya Kazuya Ichikawa merupakan salah satu anime yang memasukkan gangguan OCD pada karakter tokohnya. Anime ini dirilis pada tahun 2017 yang berjumlah 12 episode dengan *genre* komedi, olahraga, dan kehidupan sekolah. Anime ini berhasil menjadi salah satu karya populer Kazuya Ichikawa berkat visualisasi animasi, jalan cerita, dan tema yang diangkat menjadikannya terkenal kalangan penggemar. Anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* karya Kazuya Ichikawa menceritakan tentang seorang remaja pesepak bola di sekolah yang mengalami gangguan OCD. Anime ini menampilkan Aoyama yang bersekolah di SMA Fujimi sebagai tokoh utama, dikenal karena kemahirannya dalam olahraga sepak bola tetapi juga mengalami gangguan OCD. Gangguan OCD yang dialami oleh Aoyama berkebalikan dengan kegiatan yang setiap hari dilakukan sebagai pesepak bola yang memerlukan banyak kontak fisik terhadap benda.

Anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* karya Kazuya Ichikawa dipilih sebagai objek penelitian dilatar belakang oleh

beberapa faktor dan pertimbangan dengan alasan berikut : Pertama, anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* merupakan salah satu anime dengan rating terbaik pada kategori *comedy – slice of life* yang dilatar belakangi oleh olahraga dan kehidupan sekolah. Anime ini tidak menampilkan aksi atau strategi serius dalam bermain sepak bola, melainkan sisi komedi dan hubungan interaksi antar anggota sepak bola yang membuat anime ini ringan dan nyaman untuk dinikmati oleh penonton. Kedua, tokoh utama dalam anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* yaitu Aoyama memiliki karakter yang jelas bahwa mengalami gangguan OCD. Interaksi komedi dalam anime ini juga mendukung penyampaian isi cerita sehingga anime ini dapat mengantarkan edukasi, dinikmati secara ringan, dan lebih mudah diterima oleh para penonton. Ketiga, tokoh utama Aoyama dalam anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* menampilkan gejala gangguan OCD dengan jelas. Tokoh dalam anime ini cukup menjelaskan hal dan kegiatan kompulsif dilakukan seseorang dengan gangguan OCD yang cukup mengganggu dalam aktivitas sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Pokok perencanaan dari seluruh penelitian digambarkan melalui suatu rancangan yang jelas dan ringkas dengan

menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun rancangan yang digunakan dalam penulisan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut: 1) Mengumpulkan data berupa perilaku obsesi dan tindak kompulsif yang terdapat dalam anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* karya Kazuya Ichikawa; 2) Data berupa perilaku obsesi dan tindak kompulsif dianalisis menggunakan teori psikoanalisis menurut Freud (1923); 3) Data berupa perilaku obsesi dan tindak kompulsif yang sudah dianalisis tersebut, dianalisis kembali dampaknya menggunakan teori alienasi sosial menurut Seeman (1959) dan teori gangguan kecemasan menurut Nevid, Rathus, & Greene (2005); 4).

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode simak dan teknik catat. Data yang diperoleh dengan cara menyimak dan membaca seluruh objek kajian selanjutnya dikelompokkan menjadi tiga bagian. Pertama, data yang mengandung keterkaitan dengan gejala gangguan OCD. Kedua, data yang menampilkan kendala-kendala yang dialami oleh tokoh berdasarkan gejala gangguan OCD. Ketiga, data yang menampilkan gangguan OCD dan gangguan kecemasan secara bersamaan sebagai bentuk sebab akibat yang saling mendukung satu sama lain. Data-data tersebut ditemukan melalui perilaku tokoh Aoyama dalam anime

Keppeki Danshi! Aoyama-kun karya Kazuya Ichigawa.

Tahapan teknik penyajian hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan metode informal, mendeskripsikan hasil analisis data menggunakan bahasa dan kata-kata biasa yang tidak bersifat simbolis (Ratna, 2018). Data yang telah terkumpul melalui objek objek data berupa anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* karya Kazuya Ichigawa kemudian diuraikan dengan teknik penyajian hasil analisis berupa narasi.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, gangguan *Obsessive Compulsive Disorder* dalam anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* dijelaskan melalui kehidupan sehari-hari Aoyama, pemain sepak bola SMA Fujimi sebagai pengidap gangguan *Obsessive Compulsive Disorder*. Aoyama dalam aktivitas sehari-hari di SMA Fujimi menggambarkan perilaku dan sikap yang kuat teridentifikasi sebagai penggila kebersihan yang kuat hubungannya dengan gejala perilaku gangguan *Obsessive Compulsive Disorder*. Bentuk dari gangguan *Obsessive Compulsive Disorder* yang dominan ditampilkan pada tokoh Aoyama dalam anime ini adalah (1) *washer and cleaner* (mencuci dan membersihkan) dan (2) *repeater* (mengulangi). Bentuk dari

gangguan ini dipicu oleh dorongan *id*, *ego*, dan *superego* yang kuat dari dalam diri Aoyama. Dampak dari gangguan *Obsessive Compulsive Disorder* yang terdapat dalam anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* yang ditinjau dalam hubungan sosial yaitu (1) ketidakberdayaan atau kehilangan kendali pada diri sendiri, (2) ketidakbermaknaan dalam lingkungan sosial, (3) ketiadaan norma dalam interaksi sosial, (4) isolasi sosial atau bentuk penarikan diri dari hubungan dan kelompok sosial, dan (5) keterasingan individu atau hilangnya kepekaan, hasrat, dan rasa kepuasan dari dalam diri sendiri.

PEMBAHASAN

Menurut Freud (1923), energi pergerakan dan perilaku manusia berasal dari dalam diri manusia itu sendiri yang berada jauh dibawah alam sadar. Hal itu juga yang menyebabkan ada banyak kemungkinan seseorang mengalami penyakit secara fisik dan secara psikis, keadaan saat seseorang mengalami gangguan mental yang disebabkan oleh tekanan psikologis. Tekanan dan seluruh hal yang dimiliki oleh manusia dibawah alam sadar berhubungan erat dengan sistem kepribadian yang dibagi kedalam tiga komponen yaitu *id*, *ego*, dan *superego*.

Id memandang sesuatu sebagai realitas, muncul dalam bentuk nyata dan

tidak mengenal waktu. Kepribadian semacam ini dikatakan sebagai kepribadian dasar atau sifat asli yang dimiliki oleh seseorang. Id bertujuan sebagai pelindung dan bentuk pertahanan diri untuk menghindari keadaan terburuk sehingga membuat seseorang berada dalam keadaan nyaman. Hal ini sesuai dengan sifat id yang berfokus pada prinsip kesenangan.

Ego merupakan sistem kepribadian yang berfungsi sebagai pengarah individu kepada objek kenyataan. Ego dibentuk melalui perkembangan id karena keterkaitannya dengan kontak dunia luar. Proses yang dihasilkan dari ego yaitu upaya dalam memuaskan kebutuhan atau mengurangi tegangan oleh individu, dengan demikian ego menjadi jalan tengah melalui prinsip realitas berupa kesadaran.

Superego merupakan larangan atau perintah yang berasal dari luar individu. Superego berfungsi sebagai batasan yang bersifat evaluatif terhadap segala bentuk yang dimunculkan oleh id dan ego. Superego dapat dirasakan saat menghadapi konflik dengan ego seperti rasa bersalah, menyesal, dan gelisah. Superego hadir seiring dengan moral, norma sosial, dan hati nurani yang bersifat idealis secara sadar dan bawah sadar. Superego sebagai kontrol terhadap dorongan perilaku atau tindak impulsif naluri id yang nantinya menjadikan

suatu tindakan layak dan dapat diterima masyarakat secara rasional.

Adapun komponen sistem kepribadian berupa id, ego, dan superego sebagai gejala gangguan OCD pada tokoh Aoyama dalam anime *Keppeki Danshi!* Aoyama-kun karya Kazuya Ichikawa sebagai berikut.



Gambar 1
Aoyama menolak selebrasi berupa pelukan dengan tim sepak bola

(*Keppeki Danshi! Aoyama-kun*, Episode 1, 00:40 – 01:15)

サッカー実況：日本代表おそらくこれがラストプレーになるでしょう。

『青山くんがボールを蹴る』

サッカー観戦者：ゴール!!!

青山：嬉しいのはいいんですけど抱きつくのかやめ

てもらえませんか汚れるんで。

後藤 もか：青山くんは綺麗好きだね。

(*潔癖男子!青山くん*, 2017: エピソード 1 00:40 – 01:15)

Sakkā jikkyō : *Nihondaihyō osoraku kore ga rasutopurē ni narudeshou.*

“*Aoyama-kun ga bōru o keru*”

Sakkā kansen-sha : *Gōru!!!*

Aoyama : *Ureshī no wa ī ndesukedo dakitsuku no toka yamete moraemasen ka yogorerunde.*

Gotō Moka : *Aoyama-kun wa kirei-sukidane.*

(*Keppeki Danshi! Aoyama-kun*, 2017:
Episodo 1 00:40 – 01:15)

Komentator Bola : Bisa jadi ini adalah
peluang terakhir buat Jepang U-16
(Aoyama menendang bola)

Penonton Bola : Gol !!!

Aoyama :Selebrasi boleh saja, tapi gak pakai
peluk segala bisa kan ? Aku bisa menjadi
kotor

Moka Goto : Aoyama itu sangat penyuka
kebersihan, ya.

(*Keppeki Danshi! Aoyama-kun*, 2017:
Episode 1 00:40 – 01:15)

Pada gambar dan data diatas mendeskripsikan perilaku Aoyama saat setelah mencetak gol pada pertandingan sepak bola Jepang U-16. Pada situasi tersebut, Aoyama mendapat selebrasi kemenangan karena telah berhasil mencetak gol ke gawang lawan yang membuat mereka memenangkan pertandingan. Aoyama dengan cepat menghindari rekan timnya yang segera berlari kepada Aoyama untuk memeluknya. Tindakan yang dilakukan oleh Aoyama pada data (2) dapat diidentifikasi sebagai *id* atau dorongan naluri Aoyama untuk menghindari kontak fisik antar pemain sepak bola. Hal ini dilakukan Aoyama agar merasa aman dan terhindar dari kontaminasi kuman, kotoran, atau penyakit yang dapat disebabkan melalui sentuhan. Pada situasi ini, *ego* yang dihasilkan oleh Aoyama yaitu berupa cara atau alternatif yang dapat ia gunakan untuk menghindari dan menolak selebrasi yang pemain sepak bola akan berikan kepada

Aoyama dengan sopan tanpa menyakiti perasaan mereka. Akibatnya, muncul perasaan rasa bersalah dalam diri Aoyama karena menganggap dirinya telah melanggar norma kesopanan pada lingkungan sosialnya. Perilaku kontaminasi lainnya yang ditunjukkan oleh Aoyama dapat dilihat pada gambar 5.3 dan 5.4 sebagai berikut.



Gambar 2

Aoyama mencuci tangan berulang kali
(*Keppeki Danshi! Aoyama-kun*, Episode 1,
03:56)



Gambar 3

Aoyama membersihkan toilet sekolah
(*Keppeki Danshi! Aoyama-kun*,
Episode 1, 21:46)

Pada gambar tersebut menunjukkan kegiatan Aoyama yang sedang mencuci tangan secara berulang kali. Hal ini memukau para gadis penggemar Aoyama melalui caranya mencuci tangan berulang kali dengan sangat bersih. Disaat bersamaan, kegiatan Aoyama mendapat protes dari rekan timnya, Kaoru Zaizen karena durasi mencuci tangan yang sangat

lama sehingga Aoyama meninggalkan sesi pemanasan saat hendak berlatih sepak bola. Hal ini merupakan bentuk obsesi Aoyama akan ketakutannya terhadap kontaminasi eksternal. Hal serupa juga ditunjukkan oleh Aoyama melalui gambar 5.4, situasi saat Aoyama membersihkan toilet sekolah dengan sangat intensif. Kegiatan tersebut rela Aoyama lakukan saat merasa kelelahan setelah selesai melakukan latihan sepak bola demi dirinya tidak merasa cemas dan khawatir secara berlebihan.

Berdasarkan gambar 5.3 dan gambar 5.4 perilaku Aoyama menurut teori gangguan kecemasan oleh Nevid dkk (2005) dapat di klasifikasikan sebagai gangguan OCD juga, suatu kondisi yang menyebabkan Aoyama melakukan tindakan secara kompulsif atau dilakukan secara berulang kali dengan pola pikir obsesi sebagai pemicunya. Hal ini tentunya dilakukan karena ketakutan Aoyama sendiri terhadap kontaminasi kuman, sehingga tindakan-tindakan diatas dilakukan untuk meredakan rasa cemas secara ekstrem.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan mengenai gangguan OCD dan dampaknya pada lingkungan sosial yang dialami oleh tokoh Aoyama dalam anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* karya Kazuya Ichikawa, maka simpulan dari

penelitian ini yaitu, tokoh Aoyama dalam anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* karya Kazuya Ichikawa menunjukkan gejala gangguan *Obsessive Compulsive Disorder* (OCD) dalam bentuk perilaku ekstrem sebagai *washer and cleaner* serta *repeater*, yang dipicu oleh dominasi id, ego, dan superego. Meskipun penyebab awal OCD tidak dijelaskan secara eksplisit dalam anime, gangguan ini berdampak besar terhadap kehidupan sosial Aoyama, ditandai dengan ketiadaan norma, keterasingan, ketidakbermaknaan, ketidakberdayaan, dan isolasi sosial. OCD yang dialami Aoyama juga berkaitan dengan gangguan kecemasan seperti *panic disorder* dan *generalized anxiety disorder*, yang memperparah keterbatasannya dalam berinteraksi sosial. Meski begitu, Aoyama tetap dapat menjalankan aktivitasnya sebagai siswa dan pemain sepak bola profesional berbakat di SMA Fujimi, menunjukkan bahwa meskipun memiliki gangguan psikologis yang kronis, ia tetap mampu berfungsi dalam bidang yang ia kuasai berkat keahliannya.

SARAN

Penelitian ini memusatkan pada bentuk bentuk gangguan *Obsessive Compulsive Disorder* serta dampaknya pada hubungan dan lingkungan sosial dari tokoh Aoyama dalam anime *Keppeki Danshi! Aoyama-kun*

karya Kazuya Ichikawa. Anime ini menceritakan seorang pengidap gangguan *Obsessive Compulsive Disorder* yang dapat secara aktif menjadi pemain sepak bola. Gangguan yang dialami oleh tokoh tidak membuatnya terisolasi secara khusus melainkan memberikan inspirasi bagaimana seseorang dengan penyakit atau gangguan kecemasan tidak memiliki batasan dalam menjalankan hobi dan kesenangan meski memiliki resiko yang bertentangan dengan keterbatasan yang dimiliki saat ini. Penelitian ini tentunya masih sangat jauh dari kata sempurna. Diharapkan untuk peneliti-peneliti selanjutnya agar dapat menyempurnakan penelitian ini melalui topik, bahasan, dan gagasan lain melalui anime ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Giasuddin, N. A., & Hossain, M. J. (2020). Understanding obsessive compulsive disorder and management options. *Faridpur Medical College Journal*, 15(1), 38–42.
- Matsunaga, H., Maebayashi, K., Hayashida, K., Okino, K., Matsui, T., Iketani, T., Kiriike, N., & Stein, D. J. (2008). Symptom structure in Japanese patients with obsessive-compulsive disorder. *American Journal of Psychiatry*, 165(2), 251–253.
- Sukma, V. R., Rukhyana, B., & Hapsari, P. W. (2021). Perilaku obsessive compulsive disorder tokoh utama dalam drama *Kekkon Aite wa Chusen De* karya Miu Kakiya. *IDEA : Jurnal Studi Jepang*, 3(1), 22–30.
- Nafi'atin, N. (2021). Studi kasus pada orang yang menunjukkan gejala obsessive compulsive disorder (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang). Fakultas Psikologi dan Kesehatan, UIN Walisongo Semarang.
- Mariati, V. S. (2022). Analisis tokoh utama dalam novel *Titian Sang Penerus* karya Alang-Alang Timur (kajian psikoanalisis Sigmund Freud) (Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia, Universitas Kanjuruhan Malang). Perpustakaan UNIKAMA.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Seeman, M. (1959). On the meaning of alienation. *American Sociological Review*, 24(6), 783–791.
- Freud, S. (1923). *The ego and the id* (J. Riviere, Trans.). Hogarth Press. (Original work published 1923)
- Nevid, J. S., Rathus, S. A., & Greene, B. (2005). *Psikologi abnormal* jilid 1 (Edisi ke-5). Erlangga.