

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan suatu karya sastra yang menggabungkan unsur naratif dan bersifat audio visual. Sama halnya dengan jenis karya sastra lainnya, film bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekumpulan orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu, Pesan yang ada di dalam film menggunakan mekanisme lambang - lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya (Effendy, 1986:134). Film terbagi menjadi beberapa genre. Pembagian genre memiliki fungsi untuk memudahkan penonton dalam menentukan film apa yang akan ditontonnya. Pratista (2008:10) mengatakan bahwa ada beberapa genre dalam film yaitu *action*, komedi, horor, *thriller*, ilmiah, drama, dan romantis.

Jepang sebagai negara yang mampu bersaing antara budaya dengan perkembangan teknologi, berhasil memproduksi film-film yang sangat meluas dikalangan masyarakat dan mengandung beberapa nilai-nilai budaya serta moral didalamnya. Film Jepang semakin terkenal dan diakui oleh dunia, terutama film horror atau *thriller*.

Film *Thriller* adalah genre film yang memperlihatkan alur ceritanya dengan suatu upaya pemeran protagonis untuk menggagalkan rencana pemeran antagonis

yang biasanya lebih kuat (Pratista, 2008:26). Genre ini sering diisi dengan adegan menegangkan dan mendebarkan. Biasanya tema cerita diangkat berasal dari kehidupan nyata, seperti peristiwa pembunuhan, balas dendam, gangguan kejiwaan, misteri, mata-mata, hingga teori konspirasi. Film bergenre *thriller* ini biasanya menciptakan akhir cerita yang tidak terduga-duga. Film *thriller* Jepang pada umumnya banyak menampilkan gejala kejiwaan yang di dalamnya terkandung fenomena - fenomena yang terkait dengan psikis atau kejiwaan.

Beberapa film Jepang, seperti film *Audition* (1999) dan *Suicide Club* (2001), merupakan film yang dikelompokkan sebagai film *thriller* klasik yang menjadi rekomendasi banyak orang. Kedua film ini menjadi latar belakang munculnya film *Kokuhaku (Confessions)*. Selain kedua film itu, pada tahun 2010 Jepang mendaftarkan sebuah film untuk masuk kedalam kategori nominasi *Best Foreign Language*, film tersebut berjudul *Kokuhaku (Confessions)*.

Film *Kokuhaku (Confessions)* di angkat dari sebuah novel karya Kanae Minato yang berhasil memenangkan sebuah penghargaan prestisius di Jepang. Selain itu, film ini juga mendapatkan penghargaan film terbaik dalam acara *Japan Academy Prize*. dengan alasan memenangkan beberapa penghargaan dan sebagai penggemar kisah novel tersebut maka pada tahun 2010, Tetsuya Nakashima mengangkat kisah novel karya dari Kanae Minato tersebut menjadi film. Alasan diangkatnya novel karya Kanae Minato ini ke dalam film karena Nakashima ingin

menyampaikan aspek kejiwaan secara visualisasi (Saputra, Egon:2020). Nakashima berhasil menceritakannya dengan sangat baik isi dari novel tersebut, melalui film karyanya sehingga penonton dapat mengerti isi dari novel karya Kanae Minato tanpa berbelit dan menikmatinya secara visual (Saputra, Egon:2020).

Film *Kokuhaku (Confessions)* menceritakan tentang kisah tragis seorang guru bernama Yuko Moriguchi yang memiliki dendam karena ia merasa kehilangan putri semata wayangnya bernama Manami yang tenggelam di kolam renang sebuah sekolah tempatnya mengajar. Awalnya ia yakin bahwa putrinya mati secara wajar, tetapi lama kelamaan ia mulai meyakini ada ketidakwajaran dalam kematian putri tunggalnya. Kemudian ia mengetahui bahwa putri tunggalnya itu mati secara tidak wajar, atau lebih tepatnya dibunuh oleh dua orang siswa yang ada di kelas tempatnya mengajar.

Selanjutnya Moriguchi membuat suatu pengakuan di depan kelas pada hari terakhir ia mengajar di sekolah itu bahwa siswa A dan siswa B sebagai pembunuh anaknya. Kendati Moriguchi hanya menyebutkan dengan inisial tersebut, seluruh siswa yang ada di kelas itu mengetahui siapa yang Moriguchi maksud. Dia menceritakan mengenai peristiwa kematian anaknya yang ia ketahui dibunuh oleh kedua siswa yang berinisial A dan B tersebut. Pengakuan Moriguchi mengenai pelaku pembunuhan anaknya di depan kelas dilakukan sebagai bentuk balas

dendam terhadap kedua siswa yang menjadi pelaku pembunuhan putrinya. Dengan demikian timbulah rasa kecemasan bagi siswa yang telah membunuhnya. Pengakuan tersebut ternyata berhasil membuat kedua siswa berinisial A dan B merasa tertekan, cemas, dan mengalami gangguan mental. Siswa tersebut merasa cemas karena Moriguchi mengatakan telah memasukkan darah yang terkontaminasi HIV ke dalam susu yang telah diminum oleh kedua siswa yang melakukan pembunuhan itu. Siswa A bernama Shuya Watanabe dan Siswa B adalah seorang “anak mama” yang ingin berbuat sesuatu yang menonjol. Siswa B tersebut bernama Naoki Shimomura. Shuya yang serius ingin membunuh justru hanya berhasil membuat Manami pingsan, sedangkan Naoki yang hanya ikut-ikutan justru sukses membunuh Manami yang tengah pingsan karena melemparnya ke dalam kolam renang.

Cerita yang ditampilkan dalam film ini sepertinya menggambarkan masalah kejiwaan melalui beberapa tokoh yang ada di dalam film. Motif kecemasan, keinginan untuk balas dendam, trauma masa lalu menjadi pola yang dominan muncul dalam film ini. Ketiga permasalahan itu terkait dengan masalah kepribadian dan menjadi tema yang dominan ditampilkan pada film ini. Tema ini sangat erat kaitannya dengan unsur kepribadian. Unsur kepribadian tersebut dalam karya sastra dapat dilihat dengan menggunakan kajian psikoanalisis.

Terkait dengan topik penelitian yang mengangkat film ini sebagai data ada, penelitian terdahulu yang membahas tentang film ini sudah ada, namun yang membahas film ini terkait dengan konsep psikoanalisis menurut Sigmund Freud belum ada.

Beberapa diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Centra Dewo Harjono (2020) dari Universitas Nasional dengan judul skripsi Pengungkapan Motif pembunuhan Melalui Pendekatan Behaviorisme Skinner : Telaah Film Kokuhaku. Penelitian ini meneliti tentang pembalasan dendam seorang guru terhadap muridnya yang telah membunuh anak tunggalnya tanpa perasaan bersalah. Penelitian ini menggunakan teori behaviorisme Skinner yang akan membahas bagaimana stimulus dan respon yang terjadi pada para tokoh dalam film tersebut dengan menggunakan metode penelitian deskriptif. Hasil penelitian ini adalah stimulus dan respon yang terjadi pada tokoh Moriguchi, Shuuya, dan Naoki mempunyai hubungan yang saling berdampak satu sama lain.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ineke Simamora (2018) dari Universitas Sumatera Utara. Skripsi tersebut berjudul Analisis Psikologis Tokoh Shirasihi Itsumi dalam novel "*Girls In The Dark*" Karya Akiyoshi Rikano. Tujuan dilakukannya skripsi tersebut adalah untuk mengetahui kondisi psikologis Shiraishi Itsumi yang menjabat sebagai ketua klub sastra dalam novel *Girl's in The Dark* karya Akiyoshi Rikako. Metode penelitian yang digunakan yaitu

metode data kualitatif yang didalamnya terkandung metode penelitian secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu jika dilihat dari segi kepribadian, Id dari Shiraishi Itsumi sebagai tokoh utama mendominasi dan sering dibantu ego dalam mencapai kepuasan. Kemudian Kondisi psikologis Itsumi awalnya dapat dikontrolnya dengan baik, tetapi mulai berubah menjadi sedikit depresi akibat kehilangan orang yang dicintainya.

Kemudian penelitian skripsi yang dilakukan oleh Ayu Larasati (2021) dari Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA dengan judul (Analisis Kepribadian Tokoh Odagiri Shino Sebagai Korban dan pelaku Tindak Ijime Dalam Film Kidzudarake No Akuma). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: Perubahan kepribadian tokoh Odagiri Shino sebagai korban dan pelaku ijime. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Analisis data dilakukan dengan metode observasi serta metode simak dan catat untuk pengumpulan data. Objek data penelitian ini adalah film Kizudarake no Akuma karya sutradara Santa Yamagishi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kepribadian Sigmund Freud. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Dinamika Kepribadian yang terdiri dari insting mati, kecemasan realistik, dan kecemasan neurotis. Insting kematian muncul ketika Odagiri menjadi korban ijime. Kecemasan realistik muncul saat Kasai bertemu kembali dengan Odagiri.

Kemudian memunculkan kecemasan neurotis akibat trauma masa lalu saat di ijime.

Walaupun sudah ada yang membahas tentang film *Kokuhaku* ini, tetapi terdapat perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu peneliti menggunakan teori psikoanalisis menurut Sigmund Freud. Peneliti juga memfokuskan konflik psikologis yang ada pada tokoh dalam film *Kokuhaku*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penelitian ini membahas konflik psikologis tokoh dalam film *Kokuhaku* dengan menggunakan pendekatan psikologis dengan demikian maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah konflik psikologis diperlihatkan melalui struktur naratiif terhadap interaksi pelaku cerita melalui plot dalam film *Kokuhaku*?
2. Apa motif dibalik munculnya konflik psikologis yang dialami oleh tokoh dalam film *Kokuhaku*?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rincian perumusan masalah yang telah disampaikan, penulis perlu membuat pembatasan masalah agar masalah yang diteliti tidak terlalu luas

sehingga dapat lebih terarah dan fokus. Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah Konflik Psikologis Tokoh Moriguchi, Shuya, dan Naoki dalam Film *Kokuhaku* Karya Tetsuya Nakashima.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian masalah, penelitian tersebut memiliki tujuan penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Memperlihatkan 1. Bagaimanakah konflik psikologis diperlihatkan melalui struktur naratif terhadap interaksi pelaku cerita melalui plot dalam film *Kokuhaku*?
2. Mendeskripsikan motif dibalik munculnya konflik psikologis yang dialami oleh tokoh dalam film *Kokuhaku*?

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka manfaat yang dapat diambil dari penelitian Konflik Psikologis Pada Tokoh dalam Film *Kokuhaku* Karya Tetsuya Nakashima terbagi menjadi 2, yaitu Teoritis dan Praktis. Manfaat Teoritis dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan referensi untuk mengetahui bagaimana bentuk analisis struktur kepribadian pada tokoh-tokoh film. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah diharapkan

dapat dijadikan rujukan peneliti lain yang sejenis dan dapat membantu pembaca memahami bagaimana alur cerita dari film *Kokuhaku*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, kita perlu mengikuti aturan yang berlaku, agar hasil penelitian yang diperoleh dapat dikatakan valid. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Maksud dari cara ilmiah adalah bahwa kegiatan penelitian bersandar pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, sistematis dan empiris.

Penelitian ini menggunakan metode data kualitatif yang di dalamnya terkandung metode penelitian secara deskriptif. Menurut Djodjosuroto, dkk (2000:9) data kualitatif adalah data yang diperoleh dari rekaman, pengamatan, wawancara, atau bahan tertulis, dan data ini tidak berbentuk angka. Metode penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang bertujuan menyajikan informasi secara sangat tepat dan teliti (*acurately and precisely*) tentang karakteristik yang sangat luas dari suatu populasi. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.

Data-data juga diperoleh dari *Library Research* atau studi kepustakaan. Studi kepustakaan adalah teknik mengumpulkan data dengan mengadakan studi

penelaahan terhadap buku-buku, catatan-catatan, laporan-laporan yang berhubungan dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 2005:11). Penulis juga melakukan penelusuran data melalui internet seperti blog-blog yang membahas mengenai masalah yang berkaitan dengan judul skripsi ini. Setelah data diperoleh dari referensi yang berkaitan, maka data tersebut dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dan saran.

1.7 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori untuk menjawab permasalahan psikologis yaitu teori psikoanalisis. Teori psikoanalisis adalah teori yang berusaha menjelaskan hakikat dan perkembangan kepribadian. Unsur-unsur yang diutamakan dalam teori ini adalah motivasi, emosi dan aspek-aspek internal lainnya, teori ini mengasumsikan bahwa kepribadian berkembang ketika terjadi konflik-konflik dari aspek-aspek psikologis tersebut, yang pada umumnya terjadi pada anak-anak atau usia dini.

Pemahaman Freud tentang kepribadian manusia didasarkan pada pengalaman-pengalaman dengan pasiennya, analisis tentang mimpinya dan bacaannya yang luas tentang beragam literatur ilmu pengetahuan dan kemanusiaan. (Awisol, 2005:17)

1.8 Sistematika Penyajian

Sistem penyajian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 berupa pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penyajian.

Bab 2 berupa kajian teori yang digunakan untuk menganalisis film.

Bab 3 berupa analisis unsur naratif mengenai alur, latar, tokoh penokohan, dan kondisi psikologis pada tokoh Moriguchi, Shuuya, dan Naoki dalam film *Kokuhaku*.

Bab 4 berupa hasil akhir yang berisi kesimpulan dari permasalahan dalam penelitian ini.



