

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan masyarakat di dunia saja, tetapi film kerap menghadirkan berbagai permasalahan seperti isu-isu yang berkaitan dengan aspek kepribadian. Aspek kepribadian kerap digambarkan melalui tokoh sebagai refleksi realita. Karya sastra dianggap sebagai tiruan atau gambar dari realitas kehidupan manusia (Sugiarti dkk, 2020: 30). Permasalahan tokoh yang terkait dengan kejiwaannya menjadi topik yang memunculkan keingintahuan para penontonnya. Film memiliki unsur yang lebih mendalam mengenai kejiwaan yang direfleksikan dalam berbagai penokohan, bagaimana karakter tokoh diperlihatkan . Tokoh adalah figur yang dikenai dan sekaligus mengenai tindakan psikologis (Minderop, 2016: 81).

Permasalahan tokoh berkaitan dengan masalah kejiwaan sering kali dimunculkan melalui film bergenre *thriller*. Film *Thriller* merupakan genre yang menyajikan topik kronologis yang kesannya tidak disangka-sangka, misterius, serta pelaku penjahatnya tidak terduga, sehingga menimbulkan ketegangan para penonton yang tak akan hanya berdiam diri saja ketika menikmati film tersebut,

penonton akan dibuat berdebar sepanjang film berlangsung, bahkan akhir ceritanya mungkin akan membuat penonton kebingungan (Irham, 2017).

Selanjutnya Pratista (2017: 57) mengatakan film *thriller* memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, dan ketidakpastian pada penontonnya. Cerita pada film *thriller* biasanya akan menunjukkan situasi yang terjebak dalam masalah yang genting, membahayakan, serta mencekam. Tokohnya juga berkaitan dengan seorang pembunuh atau kriminal. Seorang kriminal ini berkaitan dengan aksi pembunuhan berantai. Film *thriller* adalah salah satu genre yang amat fleksibel yang bisa bersinggungan dengan genre mana pun (Pratista, 2017: 57).

Film-film Jepang yang menyajikan genre *thriller* tersebut di antaranya adalah *Tsumetai Nettaigyo* (2010), *Corpse Party* (2015), dan *Museum* (2016). Dalam Film *thriller* Jepang topik yang umum dibahas berasal dari tokoh yang ingin memenuhi kepuasan seperti untuk bersenang-senang atau membalas dendam.

Hal itu juga diangkat pada film *Tsumetai Nettaigyo* yang membahas tokoh Murata yang senang membunuh untuk memenuhi hasrat kepuasan batinnya. Sementara, film *Corpse Party* lebih mengangkat masalah hasrat dendam yang digambarkan melalui tokoh Sachiko dalam membunuh orang lain demi ibunya. Demikian pula dengan film *Museum* tampaknya menunjukkan hasrat untuk memenuhi kepuasan hatinya. Hanya saja *Corpse Party* menunjukkan pemenuhan hasrat dendam, sedangkan *Museum* menunjukkan pemenuhan pada hasrat narsistik dari Tokoh Kirishima Sanae melalui eksistensinya. Hasrat telah menjadi kesatuan yang terdapat pada kejiwaan pelaku cerita dan menjadi dorongan secara psikologis

dalam melakukan suatu hal. Hasrat adalah salah satu bentuk “dorongan suka rela” (Hobbes dalam Shapiro, 2006: 59).

Menurut pernyataan dari *Website Comic Natalie* (2014), Film *Museum* diadaptasi dari *Manga* karya Ryouzuke Tomoe (巴亮介), sesungguhnya Ryouzuke Tomoe tak begitu suka membaca *manga*, tetapi dia menggemari novel dan film laga sehingga *Museum* menjadi satu-satunya karya original miliknya. *Manga Museum* ini diterbitkan pada tanggal 1 Januari 2013 oleh Kodansha Publishing dan mendapat tanggapan yang baik dari para penggemarnya. Berdasarkan *review* dalam *Website Manga Rebyuu* (2018), Chiizu Kabao menyayangkan tidak ada versi novelnya padahal ceritanya bagus.

Film *Museum* diproduksi di bawah naungan *Warner Bros Pictures Japan*. Perusahaan multinasional ini sudah cukup besar di New York sejak tahun 1990. Dikutip dari *Nikkan Sport* (2016), film ini mendapat apresiasi yang baik dari masyarakat karena mendapat penghargaan sebagai film dengan pemain terbaik sehingga dua aktor ternama yaitu Satoshi Tsumabuki dan Shun Oguri memainkan peran di dalamnya. Berkat itu, film *Museum* ini mendapat Penghargaan Film Olahraga Nikkan ke-29 sebagai aktor pendukung terbaik tahun 2016. Tahun berikutnya, Shun Oguri mendapat penghargaan Keunggulan Aktor Aksi Terbaik.

Film *thriller* umumnya menyajikan situasi dan suasana yang menegangkan. Begitu juga film *Museum* yang menampilkan suasana menegangkan terkait adanya pembunuhan berantai yang dilakukan oleh Kirishima Sanae. Pembunuhan ini dipicu oleh keinginan Kirishima Sanae untuk mendapatkan pengakuan sebagai

seorang seniman. Namun, kehidupannya Kirishima Sanae sangat terisolasi akibat alergi sinar UV-nya yang disebabkan oleh trauma psikogenik. Kondisi ini yang membuat hasrat pengakuan terhadap dirinya itu sulit untuk ia dapatkan, karena sifat anti-sosial dari dirinya yang mempersulitnya berinteraksi dengan masyarakat.

Pada film *Museum*, Kirishima Sanae memiliki alergi sinar UV yang diakibatkan dari gangguan psikogenik. Psikogenik adalah satu penyakit fungsional yang tidak diketahui basis organiknya, karena itu, mungkin disebabkan oleh konflik atau tekanan atau stress emosional (Fatmawati, 2018). Akibat penyakit ini Kirishima hanya keluar ketika malam hari di saat hujan turun, serta memakai topeng dan baju tebal.

Menurut Mustayah (2022: 322) trauma psikologis yang dialami pada masa kanak-kanak cenderung akan terus dibawa sampai ke masa dewasa. Hal ini dapat berhubungan secara signifikan terhadap kejiwaan pada masa remaja. Trauma yang terjadi saat masa kecil dapat mempengaruhi beberapa aspek yang menyebabkan remaja mengalami suatu permasalahan psikologis. Karena itu, stress yang berkepanjangan yang dialami Kirishima akan menyebabkan depresi sehingga muncul gejala neurodermatitis pada kulit, gejala ini dapat memunculkan kondisi alergi terhadap cahaya. Biasanya *neurodermatitis* diawali dengan *dermatitis* lain atau karena faktor stress emosi (Dwikarya, 2002: 24).

Masalah kejiwaan yang dialami tokoh ini merupakan aspek penting untuk ditelaah karena menjadi suatu pelajaran yang layak untuk diketahui, penulis menjadi tertarik dengan permasalahan kejiwaan yang dialami oleh Kirishima Sanae

akibat kondisi kejiwaannya yang masih terpengaruh oleh trauma masa kecil sehingga memunculkan hasrat kuat untuk membunuh ketika dewasa. Untuk menganalisis permasalahan ini, penulis menggunakan teori Freud. Freud seperti yang dikutip oleh Latipun (2019: 136) mengatakan bahwa gangguan jiwa terjadi karena adanya konflik-konflik psikis yang terjadi antara dorongan instinktif dan kontrol moral. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan psikologi sastra Freud untuk menganalisis kejiwaan tokoh. Psikologi sastra merupakan telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan (Inna, 2015:27).

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan sejauh ini, penelitian terdahulu terhadap film *Museum* belum ada yang menganalisisnya, hanya saja terdapat penelitian terdahulu yang membahas film sejenis yang telah dilakukan sehingga memiliki beberapa keterikatan, penelitian pertama adalah:

Pertama adalah terkait dengan kecenderungan perilaku psikopati terdapat penelitian Yunita Indah Pratiwi (Universitas Darma Persada, 2011) yang meneliti “*Cerminan Konsep Psikopat pada Tokoh Sousuke Oikawa dalam Drama Rasuto Furenzu Karya Asano Taeko*”. Hasil penelitian dengan teori psikopat dari Hervey Cleckley menyatakan bahwa trauma yang dialami oleh Sousuke Oikawa saat masih kecil, dia ditinggalkan oleh ibunya karena perselingkuhan ibunya. Efeknya ia tumbuh menjadi orang yang takut ditinggalkan oleh orang yang ia sayangi dan melakukan tindakan psikopati.

Adapun penelitian yang terkait dengan *displacement* serta teori psikoanalisis Freud terdapat penelitian yang berasal dari Gusti Ayu Putu Yuliari (Universitas Udayana, 2015) yang meneliti tentang “*Mekanisme Pertahanan Diri Tokoh Perempuan dalam Novel Ryoujuu Karya Yasushi Inoue*”. Dalam penelitian ini membahas mengenai empat unsur mekanisme pertahanan diri yaitu pengalihan (*displacement*), reaksi formasi, regresi dan agresi pada salah seorang tokoh yaitu Midori.

Dari kedua penelitian di atas, persoalan mengenai hasrat yang relatif masih baru terkait dengan film *Museum* ini belum ada yang mengkajinya, sehingga penelitian perlu dilakukan untuk melihat hasrat yang dimiliki Tokoh Kirishima Sanae dengan tindakan psikopat. Dengan demikian, penelitian ini membahas tentang hasrat dan tindakan psikopat pada Tokoh Kirishima Sanae dengan menggunakan teori psikoanalisis Freud. Teori Freud merupakan teori psikoanalisis yang membahas berbagai masalah kejiwaan yang dikaitkan dengan peristiwa trauma masa lalu. Hasrat yang timbul dari alam tak sadar yang direpresi selalu aktif dan tidak pernah mati, hasrat ini sangat kuat karena berasal dari masa kecil. (Freud, dalam Minderop, 2010: 16).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah unsur naratif film *Museum* memperlihatkan kepribadian perilaku psikopat pada Tokoh Kirishima Sanae?

- 2) Apa yang menjadi faktor-faktor munculnya perilaku psikopat pada Tokoh Kirishima Sanae?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, penulis akan terfokus untuk mengungkapkan hal-hal yang melatarbelakangi timbulnya kepribadian psikopat yang terjadi yang mempengaruhi kondisi psikologis tokoh Kirishima Sanae.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan unsur naratif film *Museum* yang memperlihatkan kepribadian perilaku psikopat pada Tokoh Kirishima Sanae.
- 2) Menunjukkan faktor-faktor yang menjadi pemicu munculnya perilaku psikopat pada Tokoh Kirishima Sanae.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi pembaca yang ingin mengetahui bagaimana unsur naratif yang memperlihatkan kepribadian perilaku psikopat dari tokoh Kirishima Sanae berdasarkan gambaran penokohan dan alur cerita dengan metode struktur naratif film dari Pratista dan tinjauan teori Sigmund Freud.

Diharapkan dapat menjadi acuan atau bandingan mengenai pemahaman struktur naratif film dari Prastista dan tinjauan teori Sigmund Freud. Peneliti

berharap penelitian ini dapat menambah wawasan bagi orang-orang yang ingin memperdalam dan mempelajari kedua hal tersebut.

1.6 Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan objek kajian film yang berjudul *Museum* (2016). Penelitian akan membahas unsur naratif dengan menggunakan teori Pratista (2017). Unsur naratif merupakan bagian terpenting yang membentuk film, karena tanpa adanya unsur naratif tidak akan ada sebuah cerita. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film (Pratista, 2017: 24). Unsur naratif diatur dengan hukum kausalitas (logika sebab-akibat) yang membentuk dasar pokok pembentukan naratif, yaitu ruang dan waktu. Unsur naratif akan membahas tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu dalam cerita.

Pembahasan film ini dikaji pula secara ekstrinsik dengan menggunakan pendekatan psikoanalisis yang berasal dari Sigmund Freud, peneliti akan membahas aspek insting, kecemasan dan mekanisme pertahanan *ego* sebagai pendekatan psikoanalisis yang terdapat dalam kepribadian tokoh.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori psikoanalisis. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis (Ratna, 2015:53). Sementara teknik dilakukan dengan kepustakaan dari beberapa buku dan artikel sebagai informasi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis adalah penyimpulan kausal untuk mengambil kesimpulan mengenai adanya hubungan sebab-akibat (Azwar, 2018: 56). Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis film *Museum* adalah menonton terlebih dahulu untuk

mencermati adegan-adegan dalam filmnya. Langkah kedua adalah menandai adegan-adegan yang menandakan perilaku psikopati pada tokoh Kirishima Sanae. Langkah ketiga adalah mengkaji tingkah laku tersebut menggunakan teori Freud.

Selain itu, *Museum* sebagai sumber data ditunjang melalui informasi yang terdapat pada internet. Data-data untuk menganalisis dikumpulkan dengan artikel yang terdapat pada internet, jurnal dan ditunjang dengan data-data yang relevan.

1.8 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi 4 bab yaitu :

Bab 1 pendahuluan yang berisi latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 merupakan penjabaran teori struktur naratif Pratista dan psikoanalisis Sigmund Freud.

Bab 3 berupa analisis mengenai penyebab psikopati yang timbul pada tokoh Kirishima Sanae/*Frogman* pada film *Museum*.

Bab 4 merupakan penutup dan kesimpulan.