

BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap unsur naratif film *Museum* melalui rangkaian adegan, latar dan penokohan yang ditunjang dengan psikoanalisis dari Freud yang memperlihatkan faktor penyebab perilaku psikopati pada tokoh Kirishima Sanae. Penulis menemukan 22 adegan yang terdapat dalam film *Museum*. Latar menunjukkan tempat yang kerap dimunculkan terkait dengan tokoh Kirishima Sanae kebanyakan berada di tempat yang sulit dijangkau seperti gedung kosong, terowongan bawah tanah, atap gedung dalam kondisi waktu saat hujan dan pencahayaan yang gelap.

Kemudian, tokoh penokohan dari pelaku cerita pada film *Museum* memperlihatkan bahwa Kirishima Sanae adalah tokoh berperan sebagai pembunuh yang melakukan pembunuhan agar diakui sebagai seniman dan menganggap pembunuhan itu adalah karya seninya. Sementara, tokoh Sawamura dan Haruka berperan sebagai target Kirishima yang paling mendominasi cerita. Nishino dan Sekihata sebagai pengungkap konflik dalam menemukan keberadaan dan identitas Kirishima. Terakhir Mikie berperan sebagai pencetus konflik karena ia mengetahui penyakit psikogenik yang diderita, serta alasan Kirishima membunuh.

Hasil analisis dengan teori psikoanalisis Freud menunjukkan bahwa faktor penyebab terjadinya perilaku psikopati Kirishima Sanae adalah untuk memenuhi

hasrat narsistik agar diakui sebagai seniman. Hasrat narsistik itu berasal dari kecemasan neurotik karena takut ditinggalkan. Kecemasan ini akibat trauma masa kecil saat dia kehilangan kedua orangtuanya yang terbunuh, sehingga tremor terjadi yang menyebabkan ia mengidap gangguan psikogenik yaitu, *neurodermatitis* yang menyebabkan gatal-gatal pada kulit akibat stress. Penyakitnya adalah *rosacea subtype 4* yang memiliki ciri-ciri oversensivitas pada cahaya matahari yang menimbulkan alergi sinar *ultra violet*. Gangguan psikogenik mengganggu perkembangan kepribadiannya ketika berusia 9 tahun, yaitu fase *laten*. Kirishima sulit berinteraksi secara normal dengan orang lain sehingga menimbulkan kepribadian anti-sosial.

Kirishima me-*repres* dari rasa takut ditinggalkan sebagai dendam pribadi ketika melihat keluarga yang bahagia, tetapi kedua hasrat itu masih dia dambakan, ia *repres* kembali sebagai hasrat narsistik dengan berfokus membuat karya seni agar dikenal banyak orang. Karya seninya tidak membuahkan hasil, dia melakukan *displacement* dengan menggunakan mayat manusia sebagai karya seninya agar dia bisa muncul dalam persidangan untuk mendapat perhatian media. Kirishima membunuh targetnya yang memiliki masalah keluarga sebagai bentuk pemuasan dendam pribadinya.