

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia hidup di planet bernama bumi yang dipenuhi dengan keindahan secara visual. Karena itu, tidak heran apabila kita berkata bahwa manusia akan lebih tertarik dengan sesuatu yang bisa dinikmati secara visual; termasuk di dalamnya adalah jenis hiburan. Jenis hiburan yang bisa kita nikmati secara visual contohnya adalah pertandingan olahraga, pertunjukan teater, juga film dalam bentuk lepas atau serial. Dengan adanya kemajuan teknologi, manusia pun lebih gampang mendapatkan hiburan visual berupa film yang dipenuhi dengan berbagai macam jalan cerita dan kemajuan spesial efek yang bisa digunakan. Oleh karena itu, film merupakan hiburan yang penting bagi manusia di generasi sekarang. Jalan cerita yang digunakan di dalam film bisa berupa cerita yang diciptakan khusus untuk film atau merupakan sebuah adaptasi dari novel. Film adaptasi biasanya akan mendapatkan penonton yang lebih banyak karena biasanya orang-orang yang telah menikmati novelnya akan penasaran dengan bagaimana cara sutradara film tersebut menawarkan visualisasi dari karya sastra yang mereka baca sebelumnya.

Sastra dibentuk dari kata *sas-* yang berarti mengarahkan, mengajar, dan memberi petunjuk. Akhiran *-tra* berarti alat untuk mengajar, buku petunjuk atau sarana. Jadi kata sastra berarti media pengajaran atau pengarahan yang berupa tulisan dalam buku (Kusninwati, 2009:2). Karya sastra merupakan suatu kumpulan tulisan yang memiliki makna dan tersusun dengan indah hingga menjadi salah satu bentuk seni yang dapat memberi suatu makna kepada pembacanya. Karya sastra terbagi menjadi dua bentuk, yaitu fiksi (*fiction*) dan nonfiksi (*nonfiction*). Karya sastra fiksi terbagi menjadi tiga, yaitu puisi, prosa, dan drama. Drama adalah cerita manusia melalui teater menggunakan naskah

sebagai dialog dan memakai alat bantu seperti *prop* (*stage property*) sebagai pelengkap latar adegan serta disaksikan langsung oleh penonton (Marantika, 2014:95).

Film dapat didefinisikan dalam karya sastra sebagai bentuk drama yang direkam sehingga membuat pertunjukkan yang ditampilkan bersifat satu sisi dan tidak akan berubah. Satu sisi berarti pemain tidak dapat berinteraksi dengan penonton dan sebaliknya. Karena karya sastra direkam dan dimainkan berulang berdasarkan rekaman tersebut maka isi karya sastra tidak akan ada perubahan adegan. Film merupakan salah satu bagian dari media komunikasi massa. Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar melalui layar lebar. Adapun dalam pengertian yang lebih luas, gambar yang disiarkan melalui televisi (TV) dapat pula dikategorikan sebagai film (Wahyuningsih, 2019:1).

Dalam penelitian ini penulis tertarik meneliti film karya Sutradara Takeshi Furusawa yang berjudul *Roommate* yang ditayangkan pada tahun 2013. Film ini diadaptasi dari novel karya Aya Imamura. Film ini dibintangi oleh Kyoko Fukada sebagai Harumi Hagio, serta Keiko Kitagawa sebagai Reiko Nishimura dan Mari. Takeshi Furusawa, merupakan seorang sutradara sekaligus penulis naskah yang terkenal dengan karya-karyanya yaitu, *Lost My Way* (2004), *Ghost Train* (2006); *Twilight Syndrome: Dead Cruise* (2008); *Roommate* (2013).

Film *Roommate* diawali dengan adegan Harumi terbangun di rumah sakit dalam keadaan lupa ingatan bagaimana dia berada di situ. Di RS dia bertemu dengan Rika yang mengatakan bahwa dia berada di sana akibat kecelakaan. Keesokan harinya Harumi bertemu dengan Kensuke Kudo, orang yang menabraknya, dan Hasegawa, teman Kensuke dan pihak dari asuransi. Setelah keduanya pergi, Harumi bertemu dengan Reiko, yang kemudian menjadi teman akrab Harumi semasa perawatannya. Kemudian Reiko mengajak Harumi untuk menjadi *roommate*. Harumi dengan seketika setuju, dan mereka pun tinggal bersama.

Setelah beberapa lama, Reiko mulai bertindak aneh, terlebih lagi ketika Harumi mulai berinteraksi dengan Rika dan Kudo. Harumi mendengar Reiko berbicara sendiri dan bahkan menemukan mayat anjing dalam panci di dapur ketika dia kembali dari luar. Kemudian ketika Harumi melihat berita bahwa Rika tewas dibunuh oleh seseorang yang memakai baju yang berada dalam lemari Reiko, Harumi mulai merasa curiga dengan Reiko. Setelah hari itu, Reiko tidak pernah pulang kembali ke apartemen mereka, hingga suatu hari Harumi melihat Reiko pergi ke bar Ariadne, dan memperkenalkan dirinya sebagai Mari, *roommate*-nya Reiko.

Setelah Harumi pulang ke apartemennya, dia merasakan adanya keberadaan orang lain di ruangan itu dan memeriksa kamar Reiko di mana dia menemukan tulisan yang mengejutkan dan air keras. Mengingat berita pembunuhan Rika Harumi lari ke tempat Kensuke. Mendengar cerita Harumi, Kensuke mengatakan Reiko kemungkinan besar memiliki kepribadian ganda. Keesokan harinya, Hasegawa datang ke tempat Kensuke dan mulai memarahi Kensuke karena dia terlalu dekat dengan Harumi. Harumi yang pada saat itu berada di ruangan lain mendengar pertikaian mereka ketika dia diculik oleh Mari dan dibawa ke bar Ariadne.

Mari menyuruh Harumi untuk memanggil Hasegawa ke sana, dan membunuh Hasegawa di situ. Mari juga memanggil Kensuke ke situ dan mulai menjelaskan kepada Harumi bagaimana dia hanya lupa karena kecelakaannya. Mari menjelaskan Harumi bagaimana dia diperkosa oleh pacar ibunya dan ibunya sendiri menganiaya Harumi. Mari mengatakan hanya Reiko yang membantunya menghadapi hal itu dan dia juga ingin membantu Harumi, karena itu dia membunuh ibunya. Harumi menyangkal perkataan Mari dan ketika Kensuke tiba di bar, Harumi melihat Mari menusuk Kensuke.

Tetapi ketika Mari melihat bayangannya di cermin, Harumi lah yang terlihat mengenakan pakaian Mari. Ingatan Harumi akhirnya kembali pada saat dia menyadari bahwa dirinya adalah Mari dan Reiko. Harumi sadar bahwa dia

yang membunuh ibunya dan Hasegawa, serta menusuk Kensuke. Setelah itu Mari terlihat menusuk Harumi dalam bayangan cermin, tetapi Harumi sendiri yang memegang pisau tersebut.

Harumi dan Kensuke dirawat di rumah sakit, Kensuke mendapatkan kesadarannya lebih cepat dari Harumi. Kensuke pun mendapatkan informasi bahwa ternyata Harumi mempunyai banyak kepribadian dari Detektif yang menyelidiki kasus penusukan Kensuke dan Harumi serta pembunuhan Hasegawa. Di sini pun diungkapkan bahwa ternyata Harumi berkomunikasi dengan kepribadiannya yang lain menggunakan sebuah buku jurnal. Kensuke mengetahui bahwa ada kepribadian yang bernama Reiko dan Mari namun ternyata ada satu kepribadian tersembunyi. Setelah Harumi mendapatkan kesadarannya, Harumi langsung mengunjungi balai kota dan berusaha menggagalkan tindakan pembunuhan terhadap calon walikota. Ternyata pelaku percobaan pembunuhan tersebut adalah kepribadian terakhir yang tercatat di dalam buku jurnal tersebut, Eri – seorang gadis yang memiliki pengalaman yang sama seperti Harumi pada masa remajanya. Harumi akhirnya harus menjalani hukuman atas perbuatannya dan dia dimasukkan ke dalam tempat rehabilitasi yang jauh dari keramaian. Di akhir cerita, diperlihatkan bahwa Harumi masih melihat Reiko yang menggunakan baju perawat tersenyum kepadanya.

Penulis tertarik melakukan penelitian film ini karena film ini mengandung unsur psikologi serta kriminologi yang dikemas dengan baik sehingga penonton menjadi terpuakau dengan hasil akhir film tersebut. Unsur psikologi ini terlihat dengan jelas pada tokoh Harumi Hagio yang memiliki gangguan mental, yaitu gangguan identitas disosiatif. Unsur kriminologi yang muncul dalam film ini berupa tindak pembunuhan serta penganiayaan yang muncul dari pertengahan film. Penulis sendiri lebih tertarik untuk mencari tahu bagaimana film ini menunjukkan faktor-faktor pembentuk mekanisme pertahanan sehingga menjadi gangguan identitas disosiatif yang dialami oleh tokoh Harumi Hagio di film ini.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan dasar peneliti dalam melakukan penelitiannya dan membantu peneliti untuk melakukan penelitiannya dengan menggunakan teori dan konsep yang telah digunakan oleh peneliti lain untuk menghasilkan ide yang baru. Dari hasil pencarian, telah ada penelitian ilmiah yang menggunakan film ini sebagai bahan penelitiannya, yaitu :

Skripsi oleh Mipha Andini Aprilia alumni prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang dari Universitas Diponegoro, Semarang pada tahun 2018 dengan judul penelitian "*Halusinasi Tokoh Utama Hagiyo Harumi Dalam Film Roommate Karya Sutradara Takeshi Furusawa (Kajian Psikologi Sastra)*" menggunakan konsep halusinasi. Dalam skripsinya, Mipha mengatakan bahwa tokoh utama, Harumi, mengalami halusinasi penglihatan, halusinasi pendengaran, halusinasi pengecap dan halusinasi peraba atau sentuhan.

Selain itu film ini juga telah diteliti menggunakan psikologi abnormal oleh Nadia Ingrida alumni prodi Pendidikan Bahasa Jepang dari Universitas Brawijaya, Malang pada tahun 2018 dengan judul penelitian "*Dissociative Identity Disorder Tokoh Harumi Hagiyo dalam film Roommate Karya Sutradara Takeshi Furusawa*" menggunakan metode deskriptif analisis dengan menggunakan psikologi abnormal secara khusus *Dissociative Identity Disorder* melalui gambaran tokoh utama dalam film *Roommate*. Dalam hasil penelitiannya, dialog dan adegan menunjukkan gambaran *Dissociative Identity Disorder* yaitu memiliki dua kepribadian alter lainnya, yaitu Reiko Nishimura dan Mari. Dalam setiap kepribadian atau identitas yang ada memiliki pola perilaku, perasaan, hubungan dan memori bahkan penampilan fisik masing-masing yang bahkan bisa bertolak belakang.

Berbeda dengan penelitian di atas yang telah dilakukan sebelumnya, penulis akan meneliti mengenai penyebab timbulnya kepribadian ganda pada tokoh Harumi Hagiyo.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah penulis dalam penelitian skripsi ini adalah:

1. Penindasan yang dilakukan oleh ibunya dan pacar ibunya terhadap Harumi Hagio mengakibatkan timbulnya mekanisme pertahanan yang berujung menjadi gangguan identitas disosiatif atau kepribadian ganda.
2. Harumi memiliki 2 kepribadian lain yaitu sebagai Reiko Nishimura dan Mari.
3. Pembunuhan ibu Harumi, Rika dan Hasegawa telah dilakukan oleh Harumi sebagai Mari.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang kepribadian Harumi dalam film *Roommate* karya Takeshi Furusawa dengan pemenuhan teori Hierarki Kebutuhan dalam Psikologi Humanistik dari Abraham Maslow. Setelah itu analisa pemenuhan tersebut dihubungkan dengan mekanisme pertahanan dari George E. Vaillant. Kemudian akan dijelaskan bagaimana hubungan mekanisme pertahanan tokoh Harumi Hagio dapat menjadi gangguan identitas disosiatif.

### 1.5 Perumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terarah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur intrinsik yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, dan alur dari film *Roommate*?
2. Bagaimana kegagalan Harumi Hagio memenuhi hierarki kebutuhan Maslow menyebabkan timbulnya mekanisme pertahanan?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami unsur intrinsik dalam film *Roommate*.
2. Menganalisis hubungan timbulnya mekanisme pertahanan pada tokoh Harumi Hagio dalam film *Roommate* sebagai akibat tidak terpenuhinya hierarki kebutuhan Maslow di dalam hidupnya.

## 1.7 Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori sastra dan psikologi. Teori yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 2018:30). Unsur tersebut dapat berupa: peristiwa, cerita, alur, perwatakan, tema, latar, sudut pandang cerita, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain. Dalam penelitian ini penulis akan menganalisis tentang:

#### a. Tokoh dan Penokohan

Tokoh (*character*) menurut Baldic dalam Nurgiyantoro (2018:247), merupakan orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedangkan penokohan (*characterization*) adalah penjelasan watak atau karakter tokoh tersebut melalui kata dan tindakannya. Karakter dalam KBBI memiliki definisi sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Tokoh terbagi menjadi 2, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan atau sampingan.

b. Latar

Latar merupakan tempat, waktu, atau budaya sosial yang ditunjukkan dalam karya fiksi. Latar berperan penting dalam karya fiksi karena dengan penambahan latar dapat memberi unsur realita ke dalam karya fiksi tersebut dan memudahkan pembaca untuk membayangkan jalan cerita (Nurgiyantoro, 2018:302).

c. Alur/plot

Alur merupakan urutan peristiwa yang terjadi dalam karya fiksi alur tersebut dibagi menjadi 5 tahap, yaitu (1) tahap penyituan, (2) tahap pemunculan konflik, (3) tahap peningkatan konflik, (4) tahap klimaks, dan (5) tahap penyelesaian (Nurgiyantoro, 2018:209-210)

2. Unsur Ekstrinsik

— Unsur ekstrinsik (*extrinsic*) adalah unsur luar yang ikut membangun suatu cerita tetapi tidak secara langsung (Nurgiyantoro, 2018:30). Unsur tersebut dapat berbentuk psikologi, sosiologi, maupun filosofi yang ditunjukkan dalam karya fiksi. Untuk menelaah unsur ekstrinsik ini penulis menggunakan ilmu psikologi, khususnya psikologi Psikologi Humanistik dari Abraham Maslow

Dalam bukunya (2004:8) Walgito mengutip pengertian psikologi dari Woodworth dan Marquis sebagai berikut:

*Psychology can be defined as the science of the activities of the individual. The word "activities" is used here in very broad sense. It includes not only motor activities like walking and speaking, but also cognitive (knowledge getting) activities like seeing, hearing, remembering and thinking, and emotional activities like laughing and crying, and feeling or sad.*

Psikologi dapat didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan dari aktivitas individu. Kata "aktivitas" yang digunakan di sini bermakna luas. Tidak hanya melingkup aktifitas motoric seperti berjalan, berbicara, tetapi juga



termasuk aktivitas kognitif (pengetahuan) seperti melihat, mendengar, mengingat dan berpikir, serta aktifitas emosional seperti tertawa dan menangis, dan perasaan atau kesedihan.

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa psikologi merupakan ilmu yang mempelajari aktivitas individu baik itu aktivitas motorik, kognitif, dan emosional. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teori Hierarki Kebutuhan dalam Hierarki kebutuhan bertingkat dibagi menjadi 5 tingkat (Minderop, 2016: 50), yaitu:

1. Kebutuhan fisiologis (fisik) seperti makanan, minuman, dan tempat tinggal.
2. Kebutuhan rasa aman seperti keamanan dan stabilitas.
3. Kebutuhan kepemilikan dan cinta seperti rasa kasih-sayang dan identifikasi (mengetahui peran seseorang atau benda terhadap diri sendiri atau orang lain).
4. Kebutuhan penghargaan seperti prestasi dan harga diri.
5. Aktualisasi diri, mencapai potensi penuh dalam diri seseorang .

b. Mekanisme Pertahanan – George E. Vaillant

Mekanisme pertahanan mengacu pada proses bawah alam sadar seseorang yang mempertahankannya terhadap anxitas. Mekanisme ini melindunginya dari ancaman eksternal atau adanya impuls yang timbul dari internal dengan mengubah realita (Minderop, 2016: 29).

Vaillant (1994:45) memberi 4 klasifikasi mekanisme pertahanan dalam artikelnya menurut DSM III – R, *Diagnostic & Statistical Manual of Mental Disorder 3<sup>rd</sup> Edition Revised* yang merupakan basis yang digunakan psikiater untuk mendiagnosa kelainan mental, yaitu:

1. Pertahanan Psikotik (*Psychotic Defenses*), contoh, penolakan (*denial*), penyimpangan (*distortion*).
2. Pertahanan yang belum dewasa (*Immature Defenses*), contoh, agresi pasif (*passive aggression*), disosiasi (*dissociation*), Somatisasi (*somatization*), fantasi autis (*autistic fantasy*).
3. Pertahanan Neurotik (*Neurotic Defenses*), contoh, intelektualisasi (*intellectualization*), represi (*repression*), reaksi-formasi (*reaction-formation*), pengalihan (*displacement*), rasionalisasi (*rationalization*).
4. Pertahanan yang dewasa (*Mature Defenses*), contoh, supresi (*suppression*), altruisme (*altruism*), humor, sublimasi (*sublimation*).

c. Gangguan Disosiasi

Gangguan disosiasi meliputi masalah dengan ingatan, identitas, emosi, persepsi, perilaku dan kesadaran diri. Gangguan disosiasi sering diasosiasikan dengan pengalaman trauma sebelumnya (Wang, 2018). Gangguan disosiasi dapat terbagi menjadi tiga yaitu gangguan identitas disosiatif, disosiatif amnesia, gangguan depersonalisasi atau derealisasi.

## 1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode deskriptif analisis, yaitu melalui pengumpulan data berupa teks naratif karya sastra dari film berjudul *Roommate* karya Takeshi Furusawa sebagai sumber data. Jenis kepustakaan yang dilakukan dengan cara membaca literatur yang terkait dengan teori-teori yang menunjang penelitian film *Roommate* yang

dilakukan oleh penulis selama 5 bulan, dimulai dari bulan Maret 2022 hingga bulan Juli 2022.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai teori humanistik dari Maslow dan hubungannya dengan mekanisme pertahanan yang dapat timbul akibat tidak terpenuhinya kebutuhan dan aktualisasi diri individu. Serta dapat bermanfaat bagi mahasiswa/i yang akan melakukan penelitian menggunakan konsep yang sama.

## 1.10 Sistematika Penulisan

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

- Bab I      Pendahuluan  
 Latar Belakang Masalah, penelitian yang relevan, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Sistematika Penyajian.
- Bab II      Analisis Unsur Intrinsik Dalam Film *Roommate*  
 Menelaah unsur intrinsik dalam film *Roommate* yang berupa tokoh dan penokohan, latar, dan alur.
- Bab III      Analisis Timbulnya Mekanisme Pertahanan dengan Teori Kebutuhan Humanistik Maslow Pada Tokoh Harumi Hagio Dalam Film *Roommate* Karya Takeshi Furusawa  
 Menelaah bagaimana dengan tidak terpenuhinya kebutuhan humanistik menurut Maslow mengakibatkan timbulnya mekanisme pertahanan pada tokoh Harumi Hagio. Kemudian dijelaskan mengenai gangguan identitas disosiatif Harumi Hagio

sebagai perkembangan dari mekanisme pertahanan yang dimiliki Harumi Hagio.

Bab IV      Simpulan

Mengemukakan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.

