

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film dan juga industri perfilman terus berkembang hingga sekarang. Sejak awal kemunculannya, film yang merupakan salah satu karya sastra tak pernah lepas dari berbagai unsur, seperti unsur kebudayaan atau kebiasaan, bahasa, dan juga fenomena-fenomena khusus yang terjadi di dalam suatu masyarakat tertentu. Film dengan berbagai unsur tersebut kerap kali menarik perhatian masyarakat untuk selalu menonton film dan menjadi penikmatnya. Dengan adanya film, masyarakat lebih mudah mencerna materi secara *audio-visual* dan akan cenderung memilih untuk menonton film dibandingkan membaca novel.

Sebuah film disajikan dengan berbagai unsur intrinsik dan ekstrinsik di dalamnya, seperti tokoh, gaya bahasa, kostum, ilustrasi musik, dan juga *setting*. Film juga pada dasarnya selalu meninggalkan *moral value* yang dapat diserap oleh para penontonnya. Hingga sekarang pun bioskop atau tempat pemutaran film semakin bertambah banyak dan selalu ramai dikunjungi oleh para penonton. Banyaknya *genre* yang terdapat dalam film seperti *horror*, komedi, ataupun *action*, membuat penonton dapat memilih film sesuai dengan selera mereka masing-masing. Selain itu ada pula jenis film yang diadaptasi dari kisah nyata. Kejadian-kejadian bersejarah pun ada kalanya dimanfaatkan oleh seorang sutradara sebagai ide dasar dalam membuat film.

Karya sastra yang dikemas dalam bentuk film merupakan karya seorang sutradara, di mana film tersebut merupakan hasil perenungan dan imajinasi secara sadar dari hal-hal yang diketahui, dihindari, dirasa, ditanggapi, difantaskan, yang kemudian disampaikan sutradara kepada khalayak dalam bentuk tayangan film. Dengan segala perangkatnya, film menjadi sebuah karya yang indah. Itulah sebabnya masalah-masalah yang terdapat di dalam karya sastra berupa film mempunyai kemiripan dengan keadaan di luar karya sastra. Sebuah karya sastra merupakan cerminan dari dunia nyata. Baik cermin dari dunia nyata yang sesungguhnya, maupun cermin dari dunia nyata yang sudah bercampur dengan imajinasi dan perenungan pengarang (Siswanto, 1993: 19). Begitu juga dengan seorang sutradara Jepang, Toshiyuki Mizutani. Toshiyuki Mizutani yang membuat film pertamanya pada tahun 1992 dengan judul *Hikinige Family*, disusul dengan film keduanya yang rilis pada tahun 1999 yang berjudul *Second Chance*. Pada tahun 2000, ia membuat film ketiga yang berjudul *ISOLA: Tajuu Jinkaku Shoujo*. Berbeda dengan film-film sebelumnya, latar waktu dan latar kejadian dalam film *ISOLA: Tajuu Jinkaku Shoujo* terinspirasi dari sebuah peristiwa bencana gempa besar yang melanda kota Kobe pada tahun 1995 silam.

Film yang berdurasi 94 menit ini diperankan oleh sejumlah pemeran film papan atas di Jepang, seperti Yoshino Kimura (Yukari), Yu Korosawa (Chihiro/Isola), Ken Ishiguro (Dr. Manabe), dan Makiko Watanabe (Dr. Yayoi). Secara garis besar film berjudul *ISOLA: Tajuu Jinkaku Shoujo* ini bercerita tentang seorang gadis bernama Yukari Kamo yang hijrah dari Tokyo menuju Kobe untuk menjadi relawan dalam

bencana gempa besar yang melanda Kobe tahun 1995. Dalam misinya, dia bertemu dengan seorang gadis sekolah menengah atas (SMA) bernama Moritani Chihiro yang merupakan *survivor* dari bencana tersebut. Dalam masa pemulihan pasca terjadinya bencana gempa Kobe, Chihiro terlihat memiliki perilaku yang aneh, berubah-ubah, dan cenderung antisosial. Hal tersebut menarik perhatian Yukari. Ternyata setelah diamati oleh Yukari, barulah diketahui bahwa Chihiro memiliki suatu kelainan psikologis yaitu *dissociative identity disorder* atau lebih dikenal dengan istilah kepribadian ganda. Yukari yang merasa iba terhadap Chihiro memiliki misi untuk menyembuhkan kelainan yang diderita oleh Chihiro. Terutama setelah dia mengetahui secara gamblang dari seorang psikolog yang menangani Chihiro bahwa Chihiro ternyata memiliki 13 buah kepribadian yang berbeda. Berbeda dengan 12 kepribadian Chihiro, kepribadian yang ke-13 yaitu Isola, berkembang sejak terjadinya gempa tersebut. Yukari yang memiliki kemampuan membaca pikiran, melihat bahwa Isola adalah seorang gadis yang sangat berbahaya. Ketika Chihiro sedang berganti kepribadian menjadi Isola dia menunjukkan sikap-sikap non-kooperatif, dingin, dan kejam. Setelah muncul rangkaian kejadian kematian yang janggal di sekitar Chihiro, barulah Yukari mengetahui bahwa kepribadian Chihiro yang ke-13, Isola, ternyata adalah pelaku pembunuhan terhadap orang-orang tersebut. Berdarah dingin merupakan salah satu tabiat Isola yang menurut Yukari harus segera dihilangkan. Melihat betapa berbahayanya Chihiro ketika berubah menjadi Isola, Yukari pun membahayakan dirinya sendiri dengan berusaha mencari tahu apa yang terjadi di masa lalu Chihiro agar dia dapat mengusahakan kesembuhan Chihiro.

Film ber-*genre* horror ini berhasil menyajikan nuansa horor yang terasa asing dan berbeda dengan film-film pada umumnya, namun fenomena psikopatologis yang ditampilkan dalam film tersebut adalah nyata dan bisa terjadi di kalangan masyarakat manapun. *Dissociative identity disorder* atau kepribadian ganda dalam ilmu psikologi merupakan suatu psikopatologi atau penyakit mental yang bisa disembuhkan. Individu yang mengalami *dissociative identity disorder* akan mengalami kondisi psikologis yang rumit, di mana penderitanya memiliki dua atau lebih kepribadian yang secara berganti-gantian mengambil alih kesadaran individu yang mengalaminya. Individu yang memiliki kelainan ini sebenarnya hanya memiliki satu kepribadian, namun mereka merasa yakin bahwa dirinya memiliki banyak identitas. Identitas yang satu dengan identitas yang lainnya pun cenderung bertolak belakang.

Film *ISOLA: Tajuu Jinkaku Shoujo* ini menunjukkan bahwa suatu kelainan psikologis bisa muncul di kalangan masyarakat mana pun. Kasus seperti perundungan, penyiksaan, kekerasan dalam rumah tangga, maupun perasaan stress atau trauma setelah terjadinya suatu bencana atau musibah besar adalah hal-hal yang perlu diberikan perhatian khusus oleh masyarakat sekitar. Karena hal-hal tersebut bisa menjadi bibit-bibit terjadinya banyak kelainan psikologi seperti salah satunya *dissociative identity disorder* atau kepribadian ganda.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana dan seperti apa gejala kelainan psikologis *dissociative identity disorder* yang direfleksikan pada karakter Chihiro?

2. Apa penyebab munculnya kelainan psikologis *dissociative identity disorder* pada karakter Chihiro?
3. Bagaimana dampak dari kemunculan kelainan psikologis *dissociative identity disorder* terhadap lingkungan sekitar karakter Chihiro?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis penyebab munculnya kelainan psikologis *dissociative identity disorder* pada karakter Chihiro.
2. Untuk memahami perihai kelainan psikologis *dissociative identity disorder* yang dapat terjadi kapan saja dalam kondisi tertentu yang tidak terduga.
3. Untuk mengidentifikasi dampak dari kemunculan kelainan psikologis *dissociative identity disorder* terhadap lingkungan sekitar karakter Chihiro.

1.4 Metode dan Pendekatan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang ada untuk kemudian disusul dengan analisis terhadap fakta-fakta tersebut. Analisis berasal dari Bahasa Yunani, *analein* ('*ana*' = atas, '*lein*' = lepas, urai). Secara makna menganalisis tidak hanya melepas dan mengurai, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya mengenai fakta-fakta tersebut. Metode ini dilakukan dengan cara

menguraikan fakta-fakta yang terdapat di dalam film, diikuti dengan pemahaman dari dalam ke luar.

Untuk menganalisis film *ISOLA: Tajuu Jinkaku Shoujo*, penulis menggunakan pendekatan psikologi sastra. Psikologi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang objek studinya adalah manusia. Psikologi berasal dari kata *psyche* atau *psicho* mengandung pengertian jiwa. Dengan demikian, psikologi mengandung makna “ilmu pengetahuan yang memperelajari tentang jiwa”. Ilmu psikologi ini kemudian berkaitan dengan unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional yang terkandung dalam sastra. Aspek-aspek kemanusiaan inilah yang merupakan objek utama psikologi sastra. Psikologi sastra pada dasarnya menganalisis aspek-aspek kejiwaan pengarang, namun secara definitif tujuan psikologi sastra adalah untuk memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam suatu karya sastra. Artinya bahwa metode dan pendekatan yang digunakan penulis mampu mengkaji tokoh atau karakter dalam suatu karya sastra melalui pengkajian kejiwaan tokoh yang bersangkutan secara efektif.

1.5 Organisasi Penulisan

Penelitian ini tertulis dalam sebuah skripsi yang terdiri dari 4 bab. Bab I yang merupakan bab pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, dan organisasi penulisan. Bab II berisi kerangka teori yang memaparkan pengertian, ciri-ciri, dan penyebab dari kelainan psikologis *dissociative identity disorder*. Bab III merupakan pemaparan hasil dari penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini penulis

akan menggunakan teori *dissociative identity disorder* untuk kemudian membahas dan mengkaji perilaku yang diekspresikan oleh karakter Chihiro dalam film *ISOLA: Tajuu Jinkaku Shoujo*. Bab IV merupakan analisis dan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

