



**HALUSINASI TOKOH UTAMA HAGIYO HARUMI DALAM
FILM *ROOMMATE* KARYA SUTRADARA TAKESHI
FURUSAWA (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

健古澤が監督した「ルームメイト」の映画に出る萩代春海という主人公の
幻覚（文学の心理学の研究）

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :
Mipha Andini Aprilia
NIM 13050114140070

**PROGRAM STUDI STRATA 1
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

**HALUSINASI TOKOH UTAMA HAGIYO HARUMI DALAM
FILM *ROOMMATE* KARYA SUTRADARA TAKESHI
FURUSAWA (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

健古澤が監督した「ルームメイト」の映画に出る萩代春海という主人公の
幻覚（文学の心理学の研究）

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :
Mipha Andini Aprilia
NIM 13050114140070

**PROGRAM STUDI STRATA 1
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, November 2018

Penulis

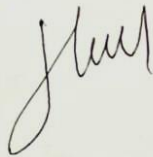
Mipha Andini Aprilia

NIM 13050114140070

HALAMAN PERSETUJUAN

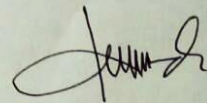
Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I



Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum
NIP 197307152014091003

Dosen Pembimbing II



Arsi Widiandari, S.S., M.Si
NIK 198606110115092089

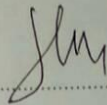
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Halusinasi Tokoh Utama Hagiyo Harumi dalam film *Roommate* karya Sutradara Takeshi Furusawa (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal: 21 November 2018.

Tim Penguji Skripsi

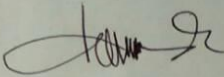
Ketua,

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum
NIP 197307152014091003


.....


Anggota II,

Arsi Widiandari, S.S., M.Si
NIK 198606110115092089


.....

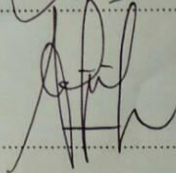
Anggota III,

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum
NIK 197806162018071001


.....

Anggota IV,

Nur Hastuti, S.S., M.Hum
NIK 198104010115012025


.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro



Dr. Redyanto Noor, M. Hum
NIP. 195903071986031002

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

—*Al-Qur'an surat Asy Syarhi: 5*—

Jika kau tak suka sesuatu, ubahlah! Jika tak bisa, maka ubahlah cara pandangmu tentangnya.

—*Maya Angelou*—

Bekerja keras dan bersikap baiklah. Hal luar biasa akan terjadi.

—*Conan O'Brien*—

Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.

—*Albert Einstein*—

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang begitu penting dan berharga bagi penulis, yaitu:

1. Ucapan terimakasih tiada tara untuk kedua orang tua penulis, ibu Dwi Astuti dan ayah Sutiyono yang telah menjadi orangtua terhebat sepanjang masa, yang selalu memberikan motivasi, perhatian, nasehat, kasih sayang serta doa kepada penulis. Terimakasih telah sabar mendidik dan membesarkan penulis. Semoga ayah dan ibu selalu sehat. Dan terimakasih untuk adik-adik penulis, Opi dan Dhani yang selalu membuat penulis bahagia;
2. Terimakasih kepada keluarga besar yang telah mendukung dan memberi motivasi dan doa untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Para teman seperjuangan “*Minaj Family*”, Eudha, Erizka, Kikai, dan Prima yang selalu membuat penulis selalu rindu setiap saat, yang suka ghibahin orang pake 日本語 biar gak ketahuan, kalian adalah segalanya. Terimakasih juga untuk Andhika Agung Saputri yang sudah membagi cerita dan *gossip ter-update* selama masa perkuliahan. Serta terimakasih kepada sahabat penulis, Mianti yang tanpa lelah mendengarkan keluh kesah, selalu menemani dan memberi dukungan kepada penulis. Terimakasih untuk kalian yang sudah menjadi penghibur, teman, sahabat dan saudara di kala susah maupun senang;
4. Teman-teman Himpunan Jurusan Sastra Jepang (HMJ) terutama dalam Bidang Bakat Budaya (BADAY), kak Tata, kak Andrian, kak Lisa, kak Ridho, Iin, Anchan, Rahadyan, Althof, Dean, dan Ria. Serta teman-teman KPR

5. (Komisi Pemilihan Raya), terimakasih atas pengalaman yang berharga selama kepengurusan.
6. Senpai-tachi yang selalu memberikan dukungan dan nasehat kepada penulis.
7. Teman-teman pejuang skripsi bimbingan Budi *Sensei* dan Arsi *Sensei*. Semoga sukses dan tetap semangat, ya.
8. Semua teman-teman S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang terutama angkatan 2014 terimakasih untuk bantuan dan dukungan dari kalian semua. Tetap semangat untuk meraih kesuksesan.

Terakhir untuk semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, semoga doa baik yang diberikan kepada penulis dapat berbalik baik kepada kalian semua. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungannya.

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Halusinasi Tokoh Utama Hagiyo Harumi dalam film *Roommate* karya Sutradara Takeshi Furusawa (Kajian Psikologi Sastra)”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata I Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Redyanto Noor, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Semarang, beserta para pembantu Dekan, dan para karyawan Universitas Diponegoro Semarang yang telah memberikan pelayanan selama belajar di kampus ini;
2. Budi Mulyadi S.Pd., M.Hum, selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, sekaligus menjadi dosen pembimbing I penulis yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini. Arsi Widiandari S.S., M.Si, selaku dosen pembimbing II yang telah membantu banyak hal, memberikan banyak masukan, saran serta nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;

3. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum dan Reny Wiyatasari S.S., M.Hum selaku dosen wali penulis, terimakasih untuk segala bantuan, bimbingan dan motivasi yang diberikan selama penulis menempuh pendidikan di program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro;
4. Seluruh dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, Semarang. Terimakasih untuk Sensei-gata atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
5. Kedua orang tua penulis, Ibu dan Ayah tersayang. Terimakasih untuk segalanya yang selalu memberi kasih sayang, dukungan, motivasi, dan doa yang diberikan kepada penulis.
6. Terakhir untuk semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, semoga doa baik yang diberikan kepada penulis dapat berbalik baik kepada kalian semua.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan di masa yang akan datang.

Semarang, November 2018

Penulis,

Mipha Andini Aprilia

NIM 13050114140070

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PRAKATA.....	vii
PERSEMBAHAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.2 Tujuan Penelitian	5
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.4 Metode Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Kerangka Teori.....	14

2.2.1 Struktur Film	14
2.2.1.1 Elemen Pokok Naratif	16
2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang	17
2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu	18
2.2.2 Psikologi Sastra	20
2.2.3 Konsep Halusinasi	21

BAB III STRUKTUR NARATIF FILM DAN KONSEP HALUSINASI HAGIYO HARUMI DALAM FILM *ROOMMATE*

3.1 Elemen Pokok Naratif	25
3.1.1 Pelaku Cerita	25
3.1.1.1 Tokoh Utama	25
3.1.1.2 Tokoh Tambahan	31
3.2 Hubungan Naratif dengan Ruang	36
3.3 Hubungan Naratif dengan Waktu	44
3.3.1 Urutan Waktu	44
3.3.2 Durasi Waktu	46
3.4 Permasalahan dan Konflik	47
3.5 Halusinasi Tokoh Utama	51

BAB IV KESIMPULAN

Kesimpulan	64
要旨	67
DAFTAR PUSTAKA	70
BIODATA PENULIS	xvi

INTISARI

Mipha Andini Aprilia, 2018. “Halusinasi Tokoh Utama Harumi Hagiyo dalam film *Roommate* Karya Sutradara Takeshi Furusawa”, Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing I Budi Mulyadi S.Pd., M.Hum, dan pembimbing II dan Arsi Widiandari, S.S., M.Si.

Objek kajian dalam penelitian ini berupa film dengan judul *Roommate* 「ルームメイト」 karya sutradara Takeshi Furusawa yang diadaptasi dari novel karya Aya Imamura. Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menggunakan studi pustaka. Skripsi ini membahas mengenai halusinasi yang dialami oleh tokoh utama dalam film *Roommate*. Penelitian skripsi ini menggunakan teori naratif film dan konsep halusinasi Stuart.

Penelitian ini terdapat beberapa struktur naratif film, yaitu elemen pokok naratif yang meliputi pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta permasalahan dan konflik. Kemudian dilanjutkan dengan konsep halusinasi yang dialami tokoh utama dalam film *Roommate*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tokoh utama dalam film ini yaitu Hagiyo Harumi. Tokoh tambahan, yaitu Nishimura Reiko dan Mari. Rumah Harumi, apartemen Harumi, *Ariadne bar*, rumah sakit, dan restoran merupakan unsur ruang dalam film ini. Halusinasi yang dialami oleh Harumi yaitu halusinasi penglihatan, halusinasi pendengaran, halusinasi pengecap, dan halusinasi sentuhan atau peraba. Penyebab halusinasi yang dialami Harumi karena hubungan Harumi dengan keluarga yang kurang baik.

Kata kunci: *Roommate*, Hagiyo Harumi, Struktur Naratif Film, Elemen Pokok

Naratif, Halusinasi.

ABSTRACT

Mipha Andini Aprilia, 2018. "Hallucinations of Main Character Harumi Hagiyo in the film Roommate Director by Takeshi Furusawa", Thesis, Japanese Language and Culture, Diponegoro University, Semarang. The Advisor I Budi Mulyadi S.Pd., M.Hum and Advisor II Arsi Widiandari, S.S., M.Si.

The object of study in this research in the form of film with the title Roommate who directed by Takeshi Furusawa and adapted from the novel by Aya Imamura. The method used to obtain the data using the library research. This thesis discusses the hallucinations experienced by the main character in the film Roommate. The research of this thesis uses narrative film theory and the concept of Stuart's hallucinations.

This research has several narrative film structures, namely element of narrative which include storytellers, narrative relation with space, narrative relation with time, problems and conflicts. Continued by analyze the main character, the hallucination experienced of Hagiyo Harumi in the film Roommate. The results showed that Hagiyo Harumi are the main character in this film. Nishimura Reiko and Mari are additional characters. Harumi's house, Harumi's apartment, Ariadne bar, hospital, and restaurant are the place space in this film. Hallucinations experienced by Harumi are visual hallucinations, auditory hallucinations, taste hallucinations, and touch hallucinations. The cause of hallucinations was because of Harumi's relationship with a family that was not good.

Keywords: Roommate, Hagiyo Harumi, narrative film structures, The Main of Narrative Element, Hallucinations.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan hasil aktivitas manusia yang hidup dalam masyarakat dengan bermacam-macam masalah. Sastra merupakan hasil ciptaan manusia yang mengekspresikan pikiran, gagasan, pemahaman, dan tanggapan perasaan penciptanya, tentang kehidupan dengan menggunakan bahasa yang imajinatif dan emosional (Jabrohim, 1986: 4). Menurut Noor (2009:13) Karya sastra merupakan struktur dunia rekaan, artinya realitas dalam karya sastra adalah realitas rekaan yang tidak sama dengan realitas dunia nyata. Sebagai cerminan kehidupan tidak berarti karya sastra itu merupakan gambaran tentang kehidupan, akan tetapi merupakan pendapat pengarang tentang keseluruhan kehidupan. Karya sastra itu sendiri meskipun bersifat rekaan, tetapi tetap mengacu pada realitas dunia nyata.

Karya sastra memiliki beberapa jenis, yaitu seperti novel, puisi, prosa, drama dan lain-lain. Drama dalam bentuk film dapat disebut sebagai salah satu karya sastra. Film merupakan bagian dari bentuk sastra yang pada umumnya berisi tentang kenyataan dan perilaku yang dialami dan diperbuat oleh setiap orang. Menurut Effendi (1986) Film adalah satu hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film disini dianggap sebagai komunikasi massa yang menjadi gabungan

dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan gambar yang bergerak (*moving picture*). Pada umumnya film dapat berasal dari cerita tertulis atau film animasi yang dialih wahanakan.

Film merupakan produk karya seni dan budaya yang memiliki nilai guna karena didalamnya mengandung unsur hiburan dan makna. Setiap film bersifat menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berpikir. Setiap hasil karya yang ada bersifat unik dan menarik sehingga ada banyak cara yang dapat digunakan dalam suatu film dokumenter untuk menyampaikan ide-ide tentang dunia nyata (Rabiger, 2009:8).

Untuk dapat memahami sebuah film secara mendalam, diperlukan pengetahuan tentang unsur naratif yang ada dalam sebuah film. Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah atau dapat disebut dengan motor penggerak sebuah cerita. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film, yaitu pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, permasalahan dan konflik. Elemen-elemen tersebut saling berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah peristiwa yang mempunyai maksud dan tujuan dalam film.

Film yang ingin diteliti penulis adalah film *Rommate* (ルームメイト), berasal dari novel yang ditulis oleh Aya Imamura dan disutradarai oleh Takeshi Furusawa. Film tersebut bergenre psikologi, *thriller*, *suspense*, dan misteri. Film tersebut dibuat mulai pada bulan mei 2013 dan selesai bulan Juni 2013.

Diproduksi oleh Toei Company, LTD Jepang. Film *Roommate* merupakan karya adaptasi dari novel tahun 1997 yang berjudul “ルームメイト(中公文庫)” karya penulis Aya Imamura. Alasan pemilihan tema ini karena film *Roommate* memiliki genre yang menarik, menegangkan dan menunjukkan berbagai karakter kepribadian berbeda-beda yang dimiliki oleh tokoh utama dalam film tersebut, sehingga penonton tidak akan merasa kecewa atau bosan.

Film tersebut bercerita tentang tokoh utama bernama Hagiyo Harumi yang merupakan seorang perempuan berusia 23 tahun dan bekerja di perusahaan makanan import. Dalam film tersebut Harumi digambarkan sebagai sosok yang memiliki penyakit kejiwaan halusinasi. Sosok Reiko dan Mari merupakan halusinasi yang dibuat oleh Harumi sendiri saat ia masih remaja. Saat Harumi remaja, ia tinggal bersama orang tuanya, kemudian saat beranjak dewasa Harumi mulai tinggal sendiri di sebuah apartemen. Pada awal cerita Harumi mengalami kecelakaan mobil sehingga dirawat di rumah sakit. Saat di rumah sakit, Harumi bertemu dengan suster Reiko dan menjadi teman dekat. Harumi bahkan menawarkan Reiko untuk tinggal bersama. Saat tinggal bersama, mereka saling membantu satu sama lain. Tetapi, semakin lama Harumi menyadari ada yang aneh pada Reiko, Reiko berubah menjadi sosok yang tidak dikenali oleh Harumi dan cenderung menakutkan. Sosok tersebut menamakan dirinya, Mari. Sosok Reiko yang baik secara perlahan menghilang dan berubah menjadi Mari yang kejam. Harumi mengira Reiko mempunyai kepribadian ganda yang bernama Mari. Namun setelah Harumi mengalami berbagai kejadian, ia baru menyadari bahwa sosok Reiko dan sosok Mari yang ditemuinya hanyalah sebuah halusinasi dari

dirinya sendiri. Dalam kaitannya dengan gangguan halusinasi yang diperlihatkan oleh Harumi, penulis tertarik memilih tokoh utama yang bernama Harumi karena tokoh tersebut memiliki pengaruh besar terhadap jalan cerita dalam film *Roommate* karena penyakit halusinasinya.

Halusinasi adalah persepsi sensori yang salah atau pengalaman persepsi yang tidak terjadi dalam realitas. Halusinasi dapat melibatkan pancaindra dan sensasi tubuh. Halusinasi dapat mengancam dan menakutkan bagi penderita walaupun lebih jarang melaporkan halusinasi sebagai pengalaman yang menyenangkan (Videbeck, 2008). Halusinasi dapat berupa penglihatan yaitu dengan melihat seseorang yang tidak dapat dilihat oleh orang lain, halusinasi juga dapat berupa pendengaran berupa suara dari seseorang yang meminta penderita melakukan sesuatu. Salah satu kajian yang dapat dilihat dari film tersebut adalah faktor predisposisi psikologis Harumi yang menimbulkan gangguan halusinasi didalam dirinya. Tidak hanya penyebab psikologis saja yang dapat dilihat dalam film *Roommate*, seperti jenis halusinasi yang dialami, dan tahap-tahap halusinasi yang dapat mempengaruhi tokoh.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Halusinasi Tokoh Utama Hagiyo Harumi Dalam Film *Roommate* Karya Sutradara Takeshi Furusawa Kajian Psikologi Sastra.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana analisis teori struktur naratif film dalam film *Roommate*?
2. Apa saja jenis halusinasi yang dimiliki tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*?
3. Bagaimanakah tahap-tahap halusinasi pada tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*?
4. Apa saja faktor predisposisi psikologis pada tokoh utama Harumi film *Roommate* ?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menentukan struktur naratif film dalam film *Roommate*.
2. Mengetahui jenis-jenis halusinasi yang dialami tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*.
3. Untuk menjelaskan tahap-tahap halusinasi pada tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*.
4. Untuk mengetahui faktor predisposisi psikologis apa saja yang menyebabkan munculnya halusinasi pada tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mempermudah penulis agar lebih terarah serta berjalan dengan baik, maka perlu dibuat suatu batasan masalah. Ruang lingkup dalam penelitian meliputi objek material dan objek formal. Objek material dalam penelitian ini hanya berkisar mengenai film *Roommate* karya sutradara Takeshi Furusawa. Objek formal dalam penelitian ini adalah konsep halusinasi milik Stuart dalam film *Roommate*. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan tersebut, yaitu:

1. Analisis difokuskan kepada teori struktur naratif film dalam film *Roommate*.
2. Analisis ini dibatasi dengan konsep halusinasi menurut Stuart mengenai jenis-jenis halusinasi, faktor predisposisi psikologi yang menyebabkan munculnya halusinasi dan tahap-tahap halusinasi pada tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan yang dilandaskan pada analisis dan konstruksi. Analisis dan konstruksi dilakukan secara metodologis, sistematis, dan konsisten. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan kebenaran sebagai salah satu manifestasi hasrat manusia untuk mengetahui apa yang dihadapinya dalam kehidupan (Soekanto, 2003: 410).

Dalam penelitian ini penulis akan membahas tentang halusinasi yang dialami oleh tokoh utama Hagiyo Harumi, metode yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu dari konsep halusinasi Stuart untuk mengidentifikasi jenis-jenis halusinasi, faktor-faktor predisposisi dan tahap-tahap halusinasi yang dialami tokoh utama, serta menggunakan teori struktur naratif film untuk mengungkapkan pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, permasalahan dan konflik.

Metode pengumpulan data yang dilakukan melalui studi kepustakaan yaitu dengan cara mengumpulkan data yang telah dipelajari dari berbagai literatur sebagai acuan dalam menulis laporan. Sumber data primer yaitu, film *Roommate* karya sutradara Takeshi Furusawa. Film tersebut berdurasi sekitar 110 menit. Data ini diperoleh dari internet dan diunduh pada 31 November 2017 dengan alamat <http://kordramas.co/download-movie-roommate-2013-subtitle-indonesia/>.

Selain menggunakan studi kepustakaan, digunakan juga teknik melihat dan menyimak film *Roommate* untuk mengetahui dan memahami isi ceritanya. Kemudian mencatat bagian yang mempunyai keterkaitan dalam penelitian ini untuk mempersiapkan data-data yang diperlukan sesuai dengan teori dan rumusan masalah.

Metode analisis data, pada bagian analisis data penulis menggunakan metode deskriptif analisis yaitu dengan cara menguraikan semua hasil analisis yang ditemukan pada objek formal penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan konsep halusinasi Stuart untuk menganalisis kejiwaan si tokoh utama, karena objek material yang akan diteliti berkaitan dengan halusi yang dialami oleh tokoh

utama. Selain itu, menganalisis struktur naratif film untuk menjelaskan dan memperdalam pengetahuan tentang film *Roommate*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan berguna. Adapun manfaat-manfaat yang dapat diberikan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk mengembangkan konsep halusinasi terutama konsep halusinasi Stuart, dan memiliki manfaat untuk memperluas konsep halusinasi yang bersangkutan dengan objek penelitian.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan untuk dapat menambah referensi penelitian dan bahan pertimbangan untuk memotivasi ide atau gagasan baru yang lebih kreatif dan menambah wawasan tentang sastra serta kebutuhan tentang konsep halusinasi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat menyajikan hasil penelitian dengan baik dan lebih terstruktur, maka harus ada sistematika penulisan. Berikut adalah sistematika penulisan, yaitu:

Bab I berisi pendahuluan yang meliputi 6 subbab yaitu latar belakang dan permasalahan, menuliskan tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan penjelasan tinjauan pustaka dan kerangka teori yang berisi tentang penelitian sebelumnya dan menganalisis permasalahan yang ada, terdiri dari struktur naratif film yang meliputi pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, permasalahan dan konflik, penjelasan tentang psikologi sastra serta konsep halusinasi Stuart.

Bab III berisi tentang pemaparan hasil dan pembahasan yang berisi tentang pembahasan penelitian serta hasil dari proses analisis, yaitu:

1. Analisis struktur naratif dalam film *Roommate*.
2. Konsep halusinasi yang meliputi jenis-jenis halusinasi, fase-fase halusinasi, dan faktor predisposisi psikologis tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*.

Bab IV merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian yang merupakan intisari dari hasil penelitian dan pembahasan dari permasalahan yang dirumuskan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka adalah kumpulan penelitian terdahulu dengan tema yang sama tetapi pembahasannya berbeda, dan untuk mengetahui keaslian penelitian ini, berdasarkan pengetahuan penulis, film *Roommate* belum pernah diteliti sebelumnya, tetapi terdapat penelitian yang ditulis oleh Dwi Cahyo Arif Wibowo dari Universitas Dian Nuswantoro Semarang dalam skripsinya pada tahun 2015 dengan judul “Paranoid Schizophrenia Suffered by the Lead Character on Kotoko movie by Shinya Tsukamoto”. Metode yang dipakai adalah metode bersifat kualitatif deskriptif.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang halusinasi dengan objek material yang digunakan adalah film. Konsep yang digunakan pada penelitian tersebut adalah konsep tentang skizofrenia paranoid tentang tokoh Kotoko yang sering berhalusinasi. Dalam film tersebut dikisahkan Kotoko merupakan seorang *single mother* yang mengalami gangguan jiwa skizofrenia. Kesulitan membedakan antara realitas dan imajinasi. Bentuk gejala halusinasi dan delusi negatif yang sering timbul membuat rasa cemas, takut, dan curiga pada orang-orang disekitarnya. Pada penelitian tersebut menjelaskan tentang faktor pemicu skizofrenia, gejala-gejala yang dialami Kotoko, yaitu gejala primer dan gejala sekunder. Kemudian halusinasi yang dialami

Kotoko hanya halusinasi *visual* (penglihatan) dan halusinasi akustik (pendengaran). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut meneliti sebatas gangguan sensori persepsi penglihatan dan pendengaran, tetapi pada penelitian ini meneliti gangguan sensori persepsi pendengaran, penglihatan, peraba, dan pengecap. Walaupun sama-sama meneliti tentang konsep halusinasi, namun yang diteliti berbeda dari penelitian ini.

Penelitian lain yang berkaitan dengan teori ini yang ditulis oleh Budi Etika Mardikawati dari Universitas Diponegoro dalam skripsinya pada tahun 2017 dengan judul “Gejala Skizofrenia Tokoh Utama dalam *Anime Omoide no Marnie* Karya Hiromasha Yonebayashi”. Metode yang dipakai adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Dalam penelitian tersebut menggunakan teori karakterisasi, yaitu metode *showing* dan metode *telling* agar kepribadian karakter tokoh Anna dapat diketahui. Penulis menyimpulkan bahwa sifat penyendiri, pendiam, pemurung, pemaarah yang dimiliki Anna menyebabkan ia mengalami gangguan skizofrenia. Gejala yang dialami yaitu berupa halusinasi, waham, gangguan pikiran, kurangnya motivasi atau apatis, tumpulnya indera atau perasaan, dan jarang berbicara. Anna juga memiliki konflik batin ketika menginginkan menjadi normal, konflik batin Anna tentang keberadaan sosok Marnie, konflik batin Anna tentang Marnie menghilang, dan konflik batin Anna yang kecewa terhadap orang tua angkatnya.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama terdapat konsep halusinasi. Namun, objek material yang digunakan penelitian tersebut berbeda yaitu anime, dan penelitian ini objek material yang digunakan

adalah film. Teori yang digunakan pada penelitian tersebut adalah dengan pendekatan teknik karakterisasi, teori psikologi abnormal, dan konflik batin Sigmud Freud mengenai *id*, *ego* dan *super ego*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah teori dan konsep yang diteliti. Jika penelitian tersebut tidak hanya meneliti gangguan jiwa saja tetapi juga mengkaji kepribadian melalui karakter tokoh dan konflik batin yang dialami oleh tokoh utama Anna yang menyebabkan perilaku tokoh menjadi abnormal. Sedangkan penelitian ini kepribadian tokoh ditinjau dengan menggunakan teori struktur naratif film dan kajiannya lebih sempit karena hanya terfokus pada konsep gangguan halusinasi yang dialami oleh tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*.

Ada pula penelitian oleh Anggita Cindarbumi mahasiswa program studi Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang dalam skripsinya pada tahun 2014 dengan judul “Characterless Character On Black Swan The Movie”. Dalam penelitiannya, Anggita Cindarbumi membahas mengenai halusinasi yang dialami tokoh Nina dalam film *Black Swan*. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif. Penulis menyimpulkan bahwa perilaku orang-orang disekitar Nina (tokoh utama) seperti ibu dan pelatihnya menyebabkan Nina memiliki halusinasi yang akan menjadikannya abnormal. Keabnormalan merupakan hasil dari tidak berfungsinya sistem mental yang dimiliki Nina, yang menyebabkan halusinasi karena ketidakmampuan untuk mengontrolnya. Mereka menuntut Nina sempurna seperti yang mereka inginkan. Perilaku inilah yang mempengaruhi perubahan kinerja mental Nina. Tekanan dari orang-orang tersebut membuatnya menjadi terobsesi untuk mendapatkan peran utama di pertunjukkan balet dan menari

dengan sempurna. Obsesi ini tertanam pada dirinya dan menyebabkannya berhalusinasi tentang sesosok yang sempurna.

Persamaan penelitian ini adalah meneliti halusinasi tokoh, dan objek material yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah film. Perbedaan penelitian tersebut yaitu konsep yang digunakan adalah konsep yang dikemukakan oleh Sigmud Freud. Penelitian ini menyangkut tentang bagaimana proses perubahan kinerja mental Nina yang menyebabkannya menjadi abnormal terjadi. Sedangkan penelitian ini menggunakan konsep halusinasi Stuart. Meskipun objek material yang digunakan sama dengan penelitian tersebut, akan tetapi berdasarkan penelusuran penulis, penelitian dengan objek material berupa film *Roommate* karya sutradara Takeshi Furusawa belum pernah diteliti sebelumnya.

Kemudian penelitian yang ditulis oleh Chantika Avaloka Tiestara dari Universitas Dian Nuswantoro dengan judul “Gangguan Skizofrenia Pada Tokoh Miyahara Keisuke Dalam Film *Satsujin Hensachi 70*” (2016). Pada penelitian tersebut, peneliti memfokuskan untuk meneliti gejala dan penyebab gangguan jiwa skizofrenia pada tokoh utama yang bernama Keisuke. Keisuke hanya tinggal bersama ayahnya karena ibunya meninggalkan Keisuke dan ayahnya. Persamaan penelitian ini adalah meneliti tentang halusinasi serta penggunaan objek material yang digunakan penulis adalah film. Perbedaan penelitian tersebut yaitu menggunakan teori paranoid oleh Eugen Bleuler yang menjelaskan tentang faktor psikologik dan gejala-gejala skizofrenia paranoid pada tokoh utama Miyahara Keisuke. Gangguan pada Keisuke dapat dilihat pada halusinasi yang dialami

dalam kehidupan sehari-hari Keisuke. Keisuke berhalusinasi jika Tanaka (orang yang mengetahui jika Keisuke membuat ancaman dengan bom saat ujian berlangsung agar Keisuke tidak telat) meminta uang kepada Keisuke. Keisuke merasa terancam dan ingin melukai Tanaka. Berbeda dengan penelitian tersebut, pada penelitian ini penulis membahas tentang teori struktur naratif film, dan menggunakan konsep halusinasi Stuart pada tokoh utama Harumi dalam film *Rommate*.

Teori struktur naratif film digunakan untuk mendeskripsikan tentang elemen pokok naratif yaitu pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, permasalahan dan konflik. Sedangkan konsep halusinasi Stuart digunakan untuk mengetahui jenis-jenis halusinasi, tahap-tahap halusinasi dan faktor predisposisi (faktor resiko yang telah ada pada diri individu yang dapat menimbulkan gangguan jiwa) yang dialami tokoh utama Harumi dalam film *Roommate*.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Teori Struktur Naratif

Sesuai dengan tujuan yang akan diungkapkan, yaitu psikologi sastra, maka penelitian ini menggunakan teori struktur naratif film guna membedah unsur-unsur yang terkandung dalam film *Roommate* karya sutradara Takeshi Furusawa. Pengertian naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008:33). Segala tindakan pelaku cerita tersebut akan

memotivasi peristiwa berikutnya, hal ini akan membentuk sebuah pola pengembangan naratif yang dibagi menjadi tiga; pendahuluan, pertengahan, penutupan. Pola tersebut biasanya disajikan secara linear. Hubungan kausalitas tersebut membuat naratif tidak bisa lepas dari batasan ruang (latar cerita) dan waktu (urutan, durasi, frekuensi) (2008:34-35).

Pratista (2008:43) mengatakan bahwa unsur naratif film mempunyai beberapa bagian penting untuk membangun sebuah alur cerita dalam film, yaitu; *tokoh*: merupakan motivator utama yang menjalankan sebuah alur dalam cerita, tokoh terdiri dari tokoh protagonis (utama/mendapat simpati dari massa) dan atagonis (musuh, rival, berwatak jahat dan mendapat antipati dari massa). *Masalah/konflik*: dapat diartikan sebagai penghalang tokoh protagonis/utama untuk mencapai tujuan tertentu, permasalahan dapat muncul dari tokoh protagonis itu sendiri maupun dari tokoh antagonis. *Tujuan*: yang ingin dicapai pelaku cerita, dapat berupa fisik seperti mengalahkan musuh atau berupa non fisik seperti kebahagiaan dan sebagainya.

Struktur naratif terbagi menjadi 6 unsur yaitu; cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, elemen pokok naratif, dan pola struktur naratif. Dalam analisis penulis hanya menggunakan tiga unsur dalam teori struktur naratif, yaitu; hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Dalam analisis penulis hanya menggunakan tiga unsur dalam teori struktur naratif, yaitu; elemen pokok naratif, hubungan naratif dengan ruang, dan hubungan naratif dengan waktu.

2.2.1.1 Elemen Pokok Naratif

Dalam setiap film cerita pasti memiliki motif naratif yang berbeda-beda, walaupun terdapat kemiripan dalam cerita pasti terdapat perbedaan yang dapat membedakan cerita sebuah film tersebut, misalkan tentang cerita, pelaku, masalah, konflik, lokasi, resolusi, dan sebagainya. Elemen-elemen pokok naratif, yaitu pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan (2008:43-44).

a. Pelaku Cerita

Setiap cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (2008:44).

b. Permasalahan dan Konflik

Pratista (2008:44) mengatakan bahwa permasalahan diartikan sebagai penghalang tokoh protagonis (utama) melakukan sesuatu untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering muncul karena keterlibatan tokoh antagonis yang memiliki tujuan sama atau berlawananan dengan tokoh protagonis. Permasalahan ini yang memicu konflik fisik antar tokoh protagonis dengan tokoh antagonis. Namun, permasalahan juga dapat muncul tanpa keterlibatan pihak antagonis karena

permasalahan muncul dalam diri tokoh protagonis (utama) sendiri yang akhirnya menimbulkan konflik batin.

c. Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan, atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak). Film-film *superhero* umumnya bertujuan jelas, yakni mengalahkan musuhnya untuk menyelamatkan umat manusia; film roman bertujuan mendapatkan sosok pujaan hatinya; film kriminal bertujuan mengungkap kasus dan menangkap pelaku kejahatan. Adapun film-film drama dan melodrama sering kali bertujuan nonfisik seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan lain sebagainya (2008:44).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film pada umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti rumah, si A di kota B, dan di negara C, dan sebagainya. Latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula (fiktif). Film cerita pada umumnya mengambil lokasi yang nyata. Dalam sebuah adegan pembuka sering kali diberi

keterangan teks di mana cerita film tersebut berlokasi untuk memperjelas penonton (2008:35).

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Pratista (2008:36) mengatakan bahwa dalam sebuah cerita pasti memiliki keterkaitan dengan adanya unsur waktu. Beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

a. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua pola yaitu, linier dan nonlinier.

a.1. Pola Linier

Pratista (2008:36) mengatakan bahwa pola linier merupakan pola dimana waktu berjalan sesuai aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Pola linier memudahkan untuk melihat hubungan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan plotnya juga harus sesuai dengan urutan sebelumnya yaitu A-B-C-D-E. Jika film cerita berlangsung selama sehari, maka urutan yang disajikan dari pagi, siang, sore, sampai malam hari. Walaupun menggunakan *multi-plot* (tiga cerita atau lebih) jika tidak ada interupsi waktu yang signifikan, maka polanya tetap dianggap linier.

a.2. Pola Nonlinier

Nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk mengikuti alur cerita filmnya. Satu contoh, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya. Jika cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang (2008:37).

b. Durasi Waktu

Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita dalam film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad (2008:38).

c. Frekuensi Waktu

Umumnya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film. Dalam beberapa kasus melalui penggunaan teknik kilas balik, adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan hingga berkali-kali. Seperti dalam *Pulp Fiction* adegan perampokan restoran yang muncul diawal film diulang kembali pada akhir film (2008:38).

2.2.2 Psikologi Sastra

Menurut Roekhan (dalam Endaswara, 2011:97-98) Psikologi sastra akan ditopang oleh tiga pendekatan sekaligus. Pertama, pendekatan tekstual, yang mengkaji aspek psikologis tokoh dalam karya sastra. Kedua, pendekatan reseptif-pragmatik, yang mengkaji aspek psikologis pembaca sebagai penikmat karya sastra yang terbentuk dari pengaruh karya yang dibacanya, serta proses resepsi pembaca dalam menikmati karya sastra. Ketiga, pendekatan ekspresif, yang mengkaji aspek psikologis sang penulis ketika melakukan proses kreatif yang terproyeksi lewat karyanya, baik penulis sebagai pribadi maupun wakil masyarakatnya.

Menurut Siswanto (2005: 29) Di dalam karya sastra yang merupakan jagad realita yang di dalamnya terjadi sebuah peristiwa maupun perilaku yang dialami dan diperbuat manusia dalam hal tersebut yang dimaksud adalah tokoh. Tentang manusia, psikologi jelas terlibat erat, karena psikologi mempelajari perilaku seseorang. Hal itu yang menjadikan kesamaan antara psikologi dan sastra, yakni keduanya berangkat dari manusia dan kehidupan sebagai sumber kajian.

Menurut Wiyatmi (2011: 23) Psikologi sastra merupakan salah satu kajian sastra yang bersifat interdisipliner, karena memahami dan mengkaji sastra dengan menggunakan berbagai konsep dan kerangka teori yang ada dalam psikologi. Dengan memfokuskan pada karya sastra, pada sebuah fiksi atau drama, psikologi karya sastra mengkaji tipe dan hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra. Untuk menentukan teori psikologi yang relevan untuk karya sastra

tertentu, pada dasarnya sudah terjadi dialog, yang melaluinya akan terungkap berbagai problematika yang terkandung dalam objek.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, didapatkan bahwa psikologi sastra mengkaji karya sastra yang didukung oleh konsep-konsep dan teori-teori yang ada dalam ilmu psikologi, karena keduanya mempunyai titik temu mempelajari manusia, meskipun dalam karya sastra berupa sebuah tokoh.

2.2.3 Konsep Halusinasi

Halusinasi atau salah persepsi indrawi yang tidak berhubungan dengan stimulus eksternal yang nyata, dan bisa juga melibatkan salah satu atau lebih dari lima pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, pengecap) (Townsend, 2002). Pengertian lainnya terkait dengan halusinasi adalah gangguan penyerapan (persepsi) panca indera tanpa adanya rangsangan dari luar yang dapat meliputi semua sistem penginderaan dimana terjadi pada saat individu sadar dengan baik (Stuart & Sundedd, 1998).

Menurut Nasution (2003) Perubahan persepsi adalah ketidakmampuan manusia dalam membedakan antara rangsang yang timbul dari sumber internal seperti pikiran, perasaan dengan impuls dan stimulus eksternal. Dengan maksud bahwa manusia masih mempunyai kemampuan dalam membandingkan dan mengenal mana yang merupakan respon dari luar dirinya. Manusia yang mempunyai ego yang sehat dapat membedakan antara fantasi dan kenyataan. Mereka dalam menggunakan proses pikir yang logis, membedakan dengan pengalaman dan dapat memvalidasikan serta mengevaluasinya secara akurat.

Dari beberapa pengertian halusinasi diatas dapat disimpulkan bahwa halusinasi adalah suatu persepsi seseorang terhadap stimulus dari luar tanpa adanya objek yang nyata. Halusinasi dapat berupa penglihatan yaitu melihat seseorang ataupun sesuatu serta sebuah kejadian yang tidak dapat dilihat oleh orang lain, halusinasi juga dapat berupa pendengaran berupa suara dari orang yang mungkin dikenal atau tidak dikenal yang meminta klien melakukan sesuatu baik secara sadar ataupun tidak.

Menurut Stuart (2007) Jenis-jenis halusinasi dibagi menjadi 5, yaitu:

1. Halusinasi Penglihatan (visual, optik) : Tak terbentuk (sinar, kilapan, cahaya) dan berbentuk (orang, binatang, barang yang dikenal).
2. Halusinasi Pendengaran (akustik) : suara manusia, hewan, mesin, barang, kejadian, atau musik.
3. Halusinasi Pengecap (gustatorik) : merasa / mengecap sesuatu.
4. Halusinasi Penciuman (olfaktorius) : mencium sesuatu yang berbau tidak sedap.
5. Halusinasi Peraba (taktil) : merasa diraba, disentuh, ditiup, atau disinari.

Menurut Stuart (2007) Faktor predisposisi yang dapat mempengaruhi penderita halusinasi dapat mencakup;

1. Faktor Perkembangan

Perkembangan penderita yang terganggu misalnya kurangnya mengontrol emosi dan keharmonisan keluarga menyebabkan penderita tidak mampu mandiri sejak kecil, mudah frustrasi dan hilang percaya diri.

2. Faktor Psikologis

Keluarga, pengasuh dan lingkungan penderita sangat mempengaruhi respon dan kondisi psikologis. Salah satu sikap atau keadaan yang dapat mempengaruhi gangguan penderita yaitu tindakan kekerasan dalam hidup. Penderita lebih memilih kesenangan sesaat dan lari dari alam nyata menuju alam khayal.

3. Faktor Sosial Kultural

Kondisi sosial mempengaruhi gangguan orientasi realita seperti kemiskinan, perang, kerusuhan, bencana alam) dan kehidupan yang terisolasi disertai stres. Stres yang menumpuk dapat menimbulkan halusinasi dan gangguan psikotik lain, tapi tidak diyakini sebagai penyebab utama gangguan.

4. Faktor Biokimia

Adanya stres yang berlebihan yang dialami oleh seseorang maka didalam tubuhnya akan menghasilkan suatu zat yang bersifat *halusinogenik neurokimia buffofenon* dan *dimetytranforuse* sehingga terjadi ketidak seimbangan *acetylcolin*.

Terjadinya halusinasi dimulai dari beberapa fase atau tahap. Terjadinya Halusinasi dimulai dari beberapa fase atau tahap. Hal ini dipengaruhi oleh intensitas keparahan dan individu dalam menanggapi adanya rangsangan dari luar.

Menurut Stuart (2007) Tahapan halusinasi ada empat tahap. Semakin berat tahap yang diderita klien, maka akan semakin berat klien mengalami ansietas. Berikut ini merupakan tingkat intensitas halusinasi yang dibagi dalam empat tahap atau fase, yaitu:

1. Fase I: *Comforting*

Adalah halusinasi tahap cemas sedang.

Karakteristik: mengalami perasaan yang cemas, kesepian, rasa bersalah, takut, dan mencoba untuk fokus pada pikiran yang menyenangkan untuk meredakan cemas.

2. Fase II: *Complementing*

Halusinasi tahap cemas tingkat berat.

Karakteristik: pengalaman sensorial yang bersifat menakutkan. Orang yang berhalusinasi mulai merasa kehilangan kendali dan mungkin berusaha menjauhkan dirinya dari sumber yang dipersepsikan.

3. Fase III: *Controlling*

Halusinasi tahap cemas tingkat berat, pengalaman sensorial menjadi penguasa.

Karakteristik: orang yang berhalusinasi menyerah untuk melawan halusinasinya dan membiarkan halusinasi menguasai dirinya.

4. Fase IV: *Conquering*

Halusinasi tahap cemas tingkat panic. Tahap yang dapat melebur dalam halusinasi tersebut.

Karakteristik: akan menakutkan jika individu tidak mengikuti perintah. Halusinasi bisa berlangsung dalam beberapa jam atau hari.

BAB III

PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis dapat, meliputi analisis struktur naratif film yang akan membahas tentang elemen pokok naratif, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, permasalahan dan konflik.

3.1 Elemen Pokok Naratif

3.1.1 Pelaku Cerita

Pelaku cerita merupakan salah satu elemen pokok naratif yang sangat penting. Ada beberapa pelaku cerita dalam film *Roommate*. Berikut penjelasannya untuk membuktikan hal tersebut:

3.1.1.1 Tokoh Utama

Tokoh utama dalam film *Roommate* hanya ada satu orang saja, yaitu tokoh yang bernama Harumi Hagiyo. Harumi adalah seorang perempuan berusia 23 tahun yang bekerja di perusahaan milik temannya, Kensuke Kudou dan tinggal di apartemen yang terletak di Furusato-cho. Harumi digambarkan sebagai seorang yang tidak menyadari bahwa ia mempunyai penyakit gangguan kejiwaan. Dalam film *Roommate* Harumi dinyatakan mempunyai beberapa sifat sebagai berikut:

a. Baik Hati

Pengertian baik hati menurut KKBI adalah berbudi baik. Pengertian lain tentang baik hati adalah kepekaan terhadap perasaan dan kebajikan diri sendiri dan orang lain dengan memberikan bantuan dan sokongan moral secara tulus dan ikhlas.

Berikut adalah percakapan yang menunjukkan sifat baik hati Harumi, yaitu:

麗子 : ルームシェアって興味ない?
 春海 : ルームシェア?
 麗子 : 一緒に住めば家賃が半分になるでしょう。まあ、人と住むのってあれかもしれないけど。
 春海 : ううん、そんなことない。そうだよ、ルームシェアすればいいんだよ。
 麗子 : そうでしょう。
 春海 : うん、ありがとう。

(Roommate, 2013. 00:16:05-00:16:29)

Reiko : Ruumushea tte kyoumi nai?
 Harumi : Ruumushea?
 Reiko : Issho ni sumeba yachin ga hanbun ni naru deshou. Maa, hito to sumu no tte are kamoshirenai kedo.
 Harumi : Uun, sonna koto nai. Sou da yo ne. Ruumushea sureba ii ndayone.
 Reiko : Sou deshou.
 Harumi : Un, arigatou.

Reiko : Apa kau tertarik untuk berbagi apartemen?
 Harumi : Berbagi apartemen?
 Reiko : Jika kita tinggal bersama, kita bisa membagi biaya sewanya, kan? Masalahnya, tinggal bersama orang lain tidak selalu bisa nyaman.
 Harumi : Tidak, jangan begitu. Iya juga, mari kita berbagi kamar.
 Reiko : Benarkah?
 Harumi : Iya. Terimakasih.

Dari percakapan di atas dapat dilihat bahwa salah satu sifat dari Harumi yaitu sifat yang baik hati. Situasi tersebut yaitu pada saat Harumi mengizinkan Reiko untuk berbagi kamar apartemen. Sikap dari percakapan antara Harumi dan Reiko di atas menunjukkan sifat baik yang dimiliki Harumi. Beberapa contoh lainnya yang menunjukkan Harumi baik hati yaitu terdapat pada percakapan di bawah ini:

麗子 : でも、二人の生活のリズムが違うことが心配。
 春海 : 一緒に住んでてもお互いのこと考えすぎないようにしようよ。自分のことは自分でするし。
 麗子 : うん。

(*Roommate*, 2013. 00:19:16-00:19:30)

Reiko : *Demo, futari no seikatsu no rizumu ga chigau koto ga shinpai.*
Harumi : *Issho ni sundetemo sotagai no, koto kangaesuginai you ni shiyou yo. Jibun no koto wa jibun de suru shi.*
Reiko : *Un..*

Reiko : Tapi, aku agak khawatir kalau gaya hidup kita berbeda.
 Harumi : Itulah artinya tinggal bersama, kita harus menerima perbedaan masing-masing. Lakukan yang ingin dilakukan.
 Reiko : Iya...

Percakapan di atas merupakan contoh lainnya yang menunjukkan sifat baik hati yang dimiliki oleh Harumi. Pada kejadian tersebut Reiko merasa khawatir apabila merepotkan Harumi karena kebiasaan hidupnya yang berbeda. Tetapi Harumi menerima ia apa adanya dan mengizinkan apa yang ingin dilakukannya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa Harumi memiliki sifat yang baik hati.

b. Lemah

Menurut KBBI lemah berarti tidak kuat; tidak bertenaga; tidak keras hati; lembut; tidak tegas. Pengertian lain tentang lemah yaitu tidak berdaya, tidak dapat berdiri sendiri, dengan kata lain manusia adalah makhluk yang harus saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Berikut adalah beberapa percakapan yang menunjukkan sifat lemah Harumi, yaitu:

春海 : 怖い夢見てた。
 麗子 : 大丈夫、一緒にいてあげる。
 春海 : お母さんが出てくる。離れても夢のなかまで追いかけてきた。
 麗子 : 分かるよ。私も。私たちって...、でも一緒にいるのは私だよ。
 春海 : うん、ずっと一緒にいてほしい。

(Roommate, 2013.00:21:00- 00:21:58)

Harumi : *Kowai yume miteta.*
 Reiko : *Daijoubu, issho ni ite ageru.*
 Harumi : *Okaa-san ga dete kuru. Hanaretemo yume no naka made oikakete kita.*
 Reiko : *Wakaru yo. Watashi mo. Watashitachi itte,.... Demo, isshoni iru no wa watashi da yo.*
 Harumi : *Un, zutto issho ni ite hoshii.*
 Reiko : *zutto issho da yo.*

Harumi : Aku mimpi buruk.
 Reiko : Tidak apa-apa, aku selalu bersamamu.
 Harumi : Aku memimpikan ibuku. Dia pergi, tapi masih terbayang bayang di mimpiku.
 Reiko : Aku mengerti, aku juga. Kita berdua,.... Tapi, aku akan selalu bersamamu, kan?

Harumi : Iya, kita akan selalu bersama.
 Reiko : Tentu saja.

Dari percakapan di atas dapat dilihat bahwa salah satu sifat dari Harumi adalah memiliki sifat yang lemah karena pada saat itu Harumi sedang mengalami mimpi buruk dan Reiko yang menenangkannya. Dalam situasi tersebut Harumi terlihat lemah dan butuh seseorang untuk menemaninya. Ia akan merasa lebih aman apabila ada orang lain yang lebih kuat berada didekatnya dan ingin selalu bersamanya. Sifat tersebut menunjukkan sifat lemah yang dimiliki Harumi.

c. Penurut

Menurut KBBI penurut berarti orang yang suka menurut (tidak melawan dan sebagainya); orang yang patuh; atau pengikut. Pengertian lain tentang penurut yaitu orang yang selalu menuruti keinginan seseorang. Berikut adalah beberapa percakapan yang menunjukkan sifat penurut Harumi, yaitu:

マリ : 声出したら殺す。役立たず。麗子のこと一緒に助けてあげよう、ね。

春海 : うん。。

(*Roommate*, 2013. 01:09:18-01:09:47)

Mari : *Koe dashitara korosu. Yakutatazu. Reiko no koto isshoni tasukete ageyou, ne.*

Harumi : *Un.....*

Mari : Diam atau kubunuh! Percuma saja. Mari kita bantu Reiko, ya?

Harumi : Iya..

Dari percakapan di atas dapat menunjukkan bahwa sifat Harumi lainnya adalah sifat penurut. Situasi tersebut dimana Mari datang ke tempat Harumi berada dan menyuruh Harumi untuk ikut bersamanya dengan alasan untuk membantu Reiko. Pada saat itu Harumi tidak melawan Mari yang mengancam Harumi untuk mengikutinya. Tersebut membuktikan Harumi memiliki sifat yang penurut. Berikut adalah contoh lain untuk menunjukkan bahwa Harumi seorang yang penurut, yaitu:

「バスで」

マリ : こっち見るなって言いな。
春海 : こっち見るな！

(*Roommate*, 2013. 01:10:40 -01:10:46)

Mari : *Kocchi miru natte iina.*
Harumi : *Kocchi miru na!!*

Mari : Bilang, jangan melihat kesini.
Harumi : Jangan melihat ke sini!

Pada percakapan tersebut dapat dilihat bahwa Harumi memang memiliki sifat yang penurut. Situasi tersebut saat Harumi dan Mari sedang berada dalam bus dan tiba-tiba *handphone* Harumi berbunyi, karena Mari merasa terganggu akan pandangan orang-orang di dalam bus, Mari menyuruh Harumi untuk membentak semua orang dan ia menuruti apa yang disuruh oleh Mari. Percakapan tersebut membuktikan bahwa Harumi memiliki sifat yang penurut.

3.1.1.2 Tokoh tambahan

Tokoh tambahan dalam film *Roommate* ada dua, yaitu tokoh Reiko Nishimura dan Mari. Berikut adalah penjelasannya.

1. Reiko Nishimura

Reiko adalah tokoh halusinasi yang digambarkan oleh Harumi sendiri dalam film *Roommate*. Reiko digambarkan dengan wujud seorang perempuan yang bekerja sebagai perawat di rumah sakit. Dalam film *Roommate*, Reiko dinyatakan memiliki beberapa sifat sebagai berikut:

a. Penyayang

Menurut KKBI, pengertian penyayang adalah orang yang penuh kasih sayang; pengasih; pencinta; atau sifat belas kasihan. Berikut adalah contoh beberapa sifat penyayang yang dimiliki oleh Reiko:

麗子	: あ、そうだ、保険のこと、あれ私が代理にやるよ。
春海	: あ、そんな。
麗子	: 病院で言ったでしょう。大変だよああゆう交渉って。身近で見てきたし聞いてきたから、任せて。
春海	: ありがとう。

(*Roommate*, 2013. 00:18:30-00:18:52)

<i>Reiko</i>	: <i>A, sou da, hoken no koto, are watashi ga dairi ni yaru yo.</i>
<i>Harumi</i>	: <i>A, sonna.</i>
<i>Reiko</i>	: <i>Byouin de itta deshou. Taihen da yo aa yuu koushou tte. Mijika de mite kita shi kiite kita kara, makasete.</i>
<i>Harumi</i>	: <i>Arigatou..</i>
<i>Reiko</i>	: Oh ya, bagaimana dengan asuransinya? Biar aku bantu.
<i>Harumi</i>	: Tidak usah.

Reiko : Sudah kubilang sebelumnya, kan? Hal itu menyusahkan.
Kau bisa mempercayaku untuk hal tersebut.
Harumi : Terimakasih.

Dari percakapan di atas merupakan contoh sifat penyayang yang dimiliki oleh Reiko Nishimura. Pada kejadian tersebut Reiko menawarkan diri untuk membantu Harumi mengurus asuransi kecelakaannya. Reiko merasa kasihan karena Harumi belum sembuh total. Sikap tersebut menunjukkan bahwa Reiko memiliki sifat yang penyayang. Beberapa sifat penyayang yang dimiliki oleh Reiko, yaitu:

春海 : 怖い夢見てた。
麗子 : 大丈夫、一緒にいてあげる。
春海 : お母さんが出てくる。離れても夢のなかまで追
かけてきた。
麗子 : 分かるよ。私も。私たちって...、でも一緒にいる
のは私だよ。
春海 : うん、ずっと一緒にいてほしい。
麗子 : ずっと一緒だよ。

(Roommate, 2013.00:21:00- 00:21:58)

Harumi : Kowai yume miteta.
Reiko : Daijoubu, issho ni ite ageru.
Harumi : Okaa-san ga dete kuru. Hanaretemo yume no naka made
oikakete kita.
Reiko : Wakaru yo. Watashi mo. Watashitachi itte,...
Demo, isshoni iru no wa watashi da yo.
Harumi : Un, zutto issho ni ite hoshii.
Reiko : zutto issho da yo.

Harumi : Aku mimpi buruk.
Reiko : Tidak apa-apa, aku selalu bersamamu.
Harumi : Aku memimpikan ibuku. Dia pergi, tapi masih terbayang
bayang di mimpiku.
Reiko : Aku mengerti, aku juga. Kita berdua,.... Tapi, aku akan
selalu bersamamu, kan?
Harumi : Iya, kita akan selalu bersama.

Reiko : Tentu saja.

Situasi tersebut yaitu pada saat Harumi menceritakan mimpi buruk tentang ibunya kepada Reiko, Reiko berusaha untuk menenangkan Harumi dengan mengucapkan bahwa ia akan selalu berada disisi Harumi. Sikap yang dilakukan Reiko terhadap Harumi menunjukkan sifat yang penyayang.

b. Posesif

Menurut KBBI, posesif adalah merasa menjadi pemilik; mempuntai sifat cemburu. Pengertian lain tentang posesif adalah sifat yang ditunjukkan untuk mengontrol atau mendominasi seseorang; membatasi setiap pergerakan yang dilakukan; mewajibkan untuk melapor kegiatan sehari-sehari yang dilakukan dan sebagainya. Berikut adalah percakapan yang menunjukkan sifat posesif yang dimiliki Reiko, yaitu:

麗子	: それで工藤さんと会ってたの？
春海	: へ？
麗子	: 隠し事なんて寂しいな。病院でもリカと話してたでしょう、あんなの。春海が困ってる時に助けてくれた人は、いた？春海には麗子しかいないでしょうほら、食べてみて美味しんだから。
春海	: いい、いらない。お休み。

(Roommate, 2013. 00:44:52-00:45:55)

<i>Reiko</i>	: <i>Sore de Kudou-san to atte ta no?</i>
<i>Harumi</i>	: <i>he?</i>
<i>Reiko</i>	: <i>Kakushigoto nante sabishii na. Byouin demo Rika to hanashiteta deshau, anna no. Harumi ga komatteru toki ni tasukete kureta hito wa, ita? Harumi ni wa Reiko shika inai deshau. Hora, tabete mite, oishiin dakara.</i>

- Harumi* : *Ii, iranai. Oyasumi.*
- Reiko : Tadi pergi dengan Kudo, kan?
 Harumi : Eh?
 Reiko : Kau sepertinya menyembunyikan sesuatu dariku. Saat di rumah sakit, kau bicara dengan Rika, kan? Apa ada orang lain yang membantu saat kau ada masalah? Cuma aku yang membantumu, ya kan? Cobalah, ini enak loh.
- Harumi : Tidak, aku tidak mau. Selamat malam.

Pada percakapan di atas dapat dilihat bahwa sifat lain yang dimiliki oleh Reiko yaitu sifat posesif. Pada situasi tersebut Reiko tidak ingin apabila Harumi menyembunyikan sesuatu dari Reiko dan ia harus tahu semua yang dilakukan oleh Harumi. Sikap Reiko tersebut menunjukkan bahwa Reiko memiliki sifat yang posesif.

2. Mari

Mari adalah sebuah halusinasi yang digambarkan sendiri oleh Harumi dalam film *Roommate*. Mari digambarkan sebagai seorang perempuan yang bebas dan jahat. Mari merupakan sosok antagonis di dalam film. Dalam halusinasi Harumi, Mari adalah kepribadian lain yang dimiliki oleh Reiko. Dalam film *Roommate* Mari dinyatakan memiliki beberapa sifat sebagai berikut:

a. Sadis

Menurut KBBI, sifat sadis yaitu tidak mengenal belas kasihan; kejam; buas; ganas; kasar. Dibawah ini adalah kutipan yang menunjukkan sifat sadis yang dimiliki Mari, sebagai berikut:

マリ : 春海はいいよね。嫌いな人と離れて暮らせばそれでいいんだから。お休み。

(Roommate, 2013. 00:28:42-00:28:48)

Mari : Harumi wa ii yo ne. Kirai na hito to hanarete kuraseba sore de iin dakara, oyasumi.

Mari : Kau baik sekali, ya.. aku hanya perlu menyingkirkan orang yang mengerikan, dan semuanya akan baik-baik saja.

Dari kutipan di atas merupakan sifat yang dimiliki oleh Mari. Pada situasi tersebut Mari berbicara kepada Harumi akan melakukan apapun agar tidak ada yang dapat mengganggunya maupun Harumi lagi. Mari tidak akan segan-segan untuk membunuh seseorang apabila Mari tidak menyukai seseorang atau sesuatu. Sifat sadis Mari tidak banyak terlihat dalam sebuah percakapan namun lebih terlihat pada perbuatan yang dilakukannya. Contoh lain menunjukkan sifat sadis Mari, yaitu sebagai berikut:

マリ : 本当はどう思ってる？
 春海 : え？
 マリ : 面倒くさいと思ってる。
 春海 : そんなことないよ。
 マリ : あの女の子たちも目を離しちゃだめだったんだよ。ずっと一緒にいたんだったら。

(Roommate, 2013. 0036:31-00:36:50)

Mari : Hontou wa dou omotteru?

Harumi : E?

Mari : Mendokusai to omotteru.

Harumi : Sonna koto nai yo.

Mari : Ano onna no kotachi mo me wo hanashicha dame dattanda yo. Zutto issho ni ita n dakara.

Mari : Bagaimana menurutmu?
 Harumi : Eh?
 Mari : Apa aku mengganggu?
 Harumi : Tentu saja tidak.
 Mari : Mereka berdua tidak merawat anjingnya dengan baik.

Pada percakapan di atas, sifat sadis pada Mari terlihat seperti pada kutipan “あの女の子たちも目を離しちゃだめだったんだよ。ずっと一緒にいたんだったら”, yang dimaksudkan Mari adalah lebih baik membunuh anjing itu daripada tidak diperlakukan baik oleh majikannya. Sebelum Mari berbicara seperti itu kepada Harumi, Mari sudah membunuh dan memasak anjing yang kemarin ditemuinya bersama dengan Harumi. Sikap Mari tersebut menunjukkan bahwa Mari memiliki sifat yang sadis. Seperti penjelasan di atas, Mari tidak banyak terlihat dalam percakapan, namun lebih terlihat dalam perbuatan yang mari lakukan. Contohnya seperti membunuh anjing, suster Rika dan Hasegawa (kepala asuransi yang mengurus asuransi Harumi saat kecelakaan).

3.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hubungan naratif dengan ruang dikaitkan dengan ruang atau tempat dimana terjadinya kejadian atau peristiwa yang dialami para pelaku atau tokoh. Berikut adalah beberapa tempat yang berhubungan dengan peristiwa atau kejadian yang dialami oleh Harumi dalam film *Roommate* sebagai berikut:

1. Rumah Harumi



(*Roommate*, 2013. 01:28:53-01:28:56)

Rumah Harumi merupakan salah satu elemen ruang yang penting dalam film *Roommate*. Dimana ruang tersebut merupakan tempat tinggal Harumi pada saat remaja. Kehidupan remaja Harumi dengan ibunya tidak berjalan baik. Harumi selalu disiksa oleh ibunya. Karena itulah halusinasi Harumi mulai muncul untuk melindungi Harumi.

2. Apartemen Harumi



(*Roommate*, 2013. 00:16:30-00:16:47)

Apartemen merupakan salah satu elemen ruang yang paling penting dalam film *Roommate*. Apartemen tersebut terletak di Furusato-cho. Dimana ruang tersebut

merupakan tempat tinggal Harumi dan Reiko. Berikut ini adalah percakapan yang menunjukkan hal tersebut:

春海 : 古くて驚いたでしょう。
 麗子 : でも、いい雰囲気じゃない、昭和って感じ。
 春海 : ここ。
 麗子 : お邪魔します。

(Roommate, 2013. 00:16:35-00:17:00)

Harumi : *Furukute odoroiita deshou.*
 Reiko : *demo, ii funiki janai, showa tte kanji*
 Harumi : *Koko.*
 Reiko : *Ojama shimasu.*

Harumi : Apartemen ini agak tua, loh.
 Reiko : Malah bagus, dong. Seperti di masa Showa.
 Harumi : Di sini.
 Reiko : Permisi.

Pada percakapan di atas menunjukkan bahwa Harumi sedang berada di apartemen. Dimana dalam ruang tersebut Harumi dan Reiko mulai hidup bersama-sama. Selama hidup bersama, keanehan mulai muncul pada diri Reiko. Hal tersebut dapat dilihat dalam gambar dan kutipan berikut berikut:



(Roommate, 2013. 00:47:48-00:48:24)

春海 : へ、リカさん？
 麗子 : ひどい死に方、自分のことを可愛いと
 思ったのに。
 春海 : 麗子？
 麗子 : 春海、おはよう。誰か来てたの？
 春海 : 何言ってるの？
 麗子 : マリ、こんな事を。
 春海 : 麗子、どうかしたの？麗子？麗子！

(Roommate, 2013. 00:48:00-00:48)

Harumi : *He, Rika san?*
Reiko : *Hidoi shinikata, jibun no koto wo kawaii to omotteta no ni.*
Harumi : *Reiko?*
Reiko : *Harumi, ohayou. Dareka kiteta no?*
Harumi : *Nani itteru no?*
Reiko : *Mari, konna koto wo.*
Harumi : *Reiko, douka shita no? Reiko? Reiko!*

Harumi : Eh? Rika?
 Reiko : Kematian yang mengerikan. Menurutku dia cantik.
 Harumi : Reiko?
 Reiko : Selamat pagi, Harumi. Siapa yang baru ke sini?
 Harumi : Apa maksudmu?
 Reiko : Mari... Tidak mungkin....
 Harumi : Reiko, ada apa? Reiko!

Pada percakapan di atas menunjukkan bahwa Harumi sedang berada di ruang tamu apartemennya bersama dengan Reiko. Dimana dalam ruang tersebut sikap Reiko berubah dengan yang sebelumnya ia tunjukkan pada Harumi. Hal tersebut membuat Harumi merasa ada yang aneh dalam diri Reiko.

3. Ariadne Bar



(*Roommate*, 2013. 00:01:05 dan 00:57:51)

Ariadne Bar, merupakan salah satu elemen ruang yang penting dalam film *Roommate*. Bar tersebut terletak di Kurosu-cho. Dimana ruang tersebut merupakan tempat kejadian saat pertama kali Harumi bertemu dengan Mari. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam percakapan sebagai berikut:

マリ	: 誰か探してる? 何、その顔?
春海	: 麗子?
マリ	: 緊張してる?
春海	: 麗子、どうして帰ってこないの?
マリ	: 本当はわかってるくせに。
春海	: 何言ってるの?
マリ	: 麗子のルームメイトのマリ、よろしくね。

(*Roommate*, 2013. 00:56:36-00:58:14)

<i>Mari</i>	: <i>Dareka sagashiteru? Nani, sono kao?</i>
<i>Harumi</i>	: <i>Reiko?</i>
<i>Mari</i>	: <i>Kinchou shiteru?</i>
<i>Harumi</i>	: <i>Reiko, doushite kaette konai no?</i>
<i>Mari</i>	: <i>Hontou wa wakatteru kuse ni.</i>
<i>Harumi</i>	: <i>Nani itteru no?</i>
<i>Mari</i>	: <i>Reiko no ruumumeito no Mari, yoroshiku ne.</i>
Mari	: Kau mencari siapa? Kenapa?
Harumi	: Reiko..
Mari	: Apa kau khawatir?
Harumi	: Reiko, kenapa kau tidak pulang?

Mari : Kau sudah tahu kenapa.
 Harumi : Apa maksudmu?
 Mari : Aku Mari, teman sekamar Reiko, salam kenal.

Pada percakapan di atas menunjukkan saat Harumi sedang bertemu dengan Mari di sebuah bar, dimana dalam situasi tersebut Harumi dan Mari sedang berada didalam sebuah bar.

4. Rumah Sakit



(*Roommate*, 2013. 00:05:24)

Rumah sakit merupakan salah satu unsur elemen ruang yang cukup penting. Dimana Rumah Sakit tersebut merupakan awal dari pertemuan Harumi dengan Reiko, yang saat itu Reiko menjadi suster di rumah sakit tersebut. Berikut merupakan percakapan yang menunjukkan bertemunya Harumi dengan Reiko:

麗子 : 退院、決まったでしょう。精密検査も問題なかったみたいだし、よかったね。どうしたの？
 春海 : ううん、何でもない。なんか、病院言い心地よかったのかな。よくリハビリに通うから、麗子さんとあちよこちよ会えるけどね。
 麗子 : あ、言ってなかったっけ、私ここを辞めることになっちゃって。
 春海 : でも連絡先交換すれば、いつでもお茶とかできるよね。

(*Roommate*, 2013. 00:15:12-00:15)

- Reiko : *Taiin, kimatta deshou. Seimitsu kensa mo mondai nakatta mitai dashi, yokatta ne. Dou shita no?*
- Harumi : *Uun, nandemonai. Nanka, byouin iigokochi yokatta no kana. Yoku rihabiri ni kayou kara, Reiko-san to achokocho aeru kedo ne.*
- Reiko : *A, ittenakatta kke, watashi koko wo yameru koto ni nacchatte.*
- Harumi : *Demo renrakusaki koukan sureba, itsudemo ocha toka dekiru yo ne.*
-
- Reiko : *Kau sudah memutuskan untuk meninggalkan rumah sakit? Mereka sudah melakukan pemeriksaan dan tidak ada yang salah. Sayukurlah. Ada apa?*
- Harumi : *Tidak apa-apa. Entah kenapa rawat inap tidak terlalu buruk. Lagipula aku masih harus menjalani rehabilitasi. Jadi, kita masih bisa bertemu.*
- Reiko : *Aku belum memberitahumu... Kalau aku akan mengundurkan diri dari pekerjaan ini.*
- Harumi : *Tapi kita bisa saling bertukar kontak kan? Kita masih bisa berhubungan.*

Percakapan di atas dapat dilihat bahwa Harumi dan Reiko berada di rumah sakit. Pada situasi tersebut Reiko adalah seorang suster di rumah sakit yang merawat Harumi dan mulai akrab dengan Harumi.

5. Restoran



(*Roommate*, 2013. 00:24:24-00:26:54)

Restoran merupakan salah satu elemen ruang yang cukup penting di dalam film *Roommate*. Dimana dalam restoran tersebut Harumi mengalami halusinasi penglihatan dan pengecap pada saat di restoran. Berikut adalah percakapan yang menunjukkan hal tersebut:

春海 : う〜ん、美味しい。今の私に必要なのはこれ
 だったのね。
 春海 : 大げさ。ネットでも評判いい店だったんだよ。

(*Roommate*, 2013. 00:24:24-50:24)

Harumi : *U~n, oishii. Ima no watashi ni hitsuyou nano wa
 kore datta no ne.*
 Reiko : *Oogesa. Netto demo hyouban ii mise dattan dayo.*
 Harumi : Ah enaknya~ Yang kubutuhkan hanya ini.
 Reiko : Kau berlebihan. Restoran ini memiliki reputasi yang
 bagus.

Pada percakapan terlihat jelas bahwa Harumi sedang berada di restoran. Pada situasi tersebut Harumi mengalami dua halusinasi secara bersamaan, yaitu halusinasi pengecap atau perasa dan halusinasi penglihatan.

3.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Seperti yang telah dijelaskan dalam kerangka teori, hubungan naratif dengan waktu dalam teori unsur naratif film terbagi menjadi tiga aspek, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

3.3.1 Urutan Waktu

Urutan waktu berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Dalam film *Roommate* menceritakan awal mula kejadian mengerikan yang terjadi pada Harumi dan mulai di telusuri penyebabnya. Ternyata Harumi mengalami penyakit kejiwaan yaitu halusinasi. Cerita dimulai dari beberapa bulan yang lalu sebelum Harumi menyadari penyakitnya.

Pada urutan waktu dalam film *Roommate* menggunakan pola A-B-C-D-E. Film *Roommate* menggunakan alur campuran tetapi tanpa ada interupsi waktu yang berarti. Sesuai dengan urutan pola linier penulis mengelompokkan pembagian waktu film *Roommate* menjadi tiga, yaitu awal mula Harumi bertemu dengan Reiko dan Mari, halusinasi yang dialami Harumi, dan pengobatan Harumi di Rumah Sakit.

Dalam film *Roommate* digambarkan pada awal cerita Harumi yang bertemu Reiko di rumah sakit pada saat Harumi mengalami kecelakaan mobil. Dimana saat itu Reiko Nishimura bekerja sebagai suster di rumah sakit. Berikut adalah percakapan yang menunjukkan hal tersebut:

麗子	: 柔ってる時こそ遠慮しないで柔してみるからね。 わたしたちユモアーが合いそうだね。私西村麗子、 よろしくね。
春海	: はい。

(*Roommate*, 2013. 00:11:53-00:12:10)

Reiko : *Yawatteru toki koso enryo shinaide yawashite miru kara ne. Watashitachi yumoa ga aisou dane. Watashi Nishimura Reiko, yoroshiku ne.*

Harumi : *Hai.*

Reiko : *Kau tidak perlu khawatir pada orang-orang seperti itu. Tampaknya kita cukup akrab, ya? Aku Nishimura Reiko salam kenal, ya?*

Harumi : *Iya..*

Saat berlangsungnya cerita pada film *Roommate*, Harumi mulai mengalami berbagai halusinasi, seperti halusinasi penglihatan, halusinasi pendengaran, halusinasi pengecap, dan halusinasi peraba atau sentuhan. Berikut merupakan contoh beberapa halusinasi yang dialami Harumi, yaitu:

春海 : う〜ん、美味しい。今の私に必要なのはこれ
だったのね。

麗子 : 大げさ。ネットでも評判いい店だったんだ
よ。

(*Roommate*, 2013. 00:24:24-00:25:48)

Harumi : *U~n, oishii. Ima no watashi ni hitsuyou nano wa kore datta no ne.*

Reiko : *Oogesa. Netto demo hyouban ii mise dattan dayo.*

Harumi : *Ah, enaknya~ Yang kubutuhkan hanya ini.*

Reiko : *Kau berlebihan. Restoran ini memiliki reputasi yang bagus.*

Pada percakapan di atas menunjukkan bahwa Harumi dan Reiko sedang meminum sesuatu yang enak di sebuah restoran. Namun setelah Harumi pergi, seorang pelayan restoran baru saja datang dengan membawakan pesanan Harumi.

Hal itu yang membuktikan bahwa Harumi mengalami halusinasi penglihatan dan halusinasi pengecap.

Hingga pada akhir cerita dalam film *Roommate* keadaan Harumi sudah mulai membaik, Harumi masuk Rumah Sakit khusus untuk masa rehabilitasi atau masa pengobatannya. Dapat dilihat pada kutipan berikut:

春海 : 治療は順調だから。
 健介 : そうか。でも。。。
 春海 : 大丈夫、自分がもう一人じゃないってことがわかったから。

(*Roommate*, 2013. 01:44:37-01:44:59)

Harumi : *Chiryō ga junchō dakara.*
Kensuke : *Sou ka. Demo.*
Harumi : *Daijōbu, jibun ga mou hitori janai tte koto ga wakatta kara.*

Harumi : Pengobatannya telah berhasil.
 Kensuke : Oh, begitu. Tapi...
 Harumi : Tenang saja. Aku sudah tahu, aku tidak sendirian.

Pada kutipan di atas menunjukkan bahwa Harumi berada di rumah sakit untuk masa penyembuhannya. Dimana pada saat itu Harumi dikunjungi oleh teman yang bernama Kensuke.

3.3.2 Durasi Waktu

Durasi waktu *film Roommate* adalah 110 menit. Untuk durasi waktu cerita dalam film ini, hanya dijelaskan rentang waktu terjadinya menggunakan beberapa bulan

dan minggu saja. Di dalam cerita, terdapat kilas-balik pada 3 bulan sebelumnya saat awal bertemu dengan suster Reiko, selanjutnya 2 bulan sebelumnya saat mulainya konflik antara Harumi dan Reiko, lalu 1 bulan sebelumnya saat mulai bertemu dengan Mari dan pada puncaknya pada 3 minggu sebelumnya, dengan kejadian pembunuhan di dalam *Ariadne bar*.

3.4 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan menurut KBBI berarti hal yang menjadikan masalah, hal yang dimasalahkan, persoalan. Sedangkan, konflik merupakan sebuah akibat situasi dimana keinginan atau kehendak yang berbeda atau berlawanan antara satu dengan yang lain, sehingga salah satu atau keduanya terganggu. Konflik ada di dalam benak orang-orang yang terlibat, seperti sedih, berdebat, atau berkelahi. Menurut KBBI, konflik yaitu percekocokan; perselisihan; pertentangan; ketegangan atau pertentangan di dalam cerita rekaan atau drama (pertentangan antara dua kekuatan, pertentangan dalam diri satu tokoh, pertentangan antara dua tokoh, dan sebagainya). Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam film *Roommate*, permasalahan-permasalahan yang ingin diangkat dalam film ini adalah:

- a. Permasalahan mengenai Harumi yang kurang kasih sayang dari orangtuanya.
- b. Permasalahan mengenai Harumi yang merasakan keanehan pada diri Reiko, teman apartemennya.

- c. Permasalahan mengenai Harumi bertemu dengan Reiko yang mengaku sebagai Mari di sebuah bar.

Dari permasalahan-permasalahan yang dialami tokoh Harumi tersebut muncul konflik-konflik sebagai berikut:

- a. Konflik antara Harumi dengan orangtuanya adalah pada saat Harumi masih remaja. Hubungan Harumi dengan orangtuanya tidak terlalu baik, dan tidak mendapatkan kasih sayang oleh orangtuanya. Ibu Harumi tidak terlalu banyak berbicara dengan Harumi, tetapi lebih sering melakukan tindak kekerasan. Hal tersebut dapat mempengaruhi Harumi untuk membuat halusinasinya sendiri sebagai sosok yang dapat menemani dan membantunya. Sikap yang dilakukan ibu Harumi tersebut dapat dilihat dalam kutipan sebagai berikut:

萩代の母 : 春海、嫌な子、嫌な子！

(*Roommate*, 2013. 01:20:44-01:20:55)

Harumi no haha : *Harumi, iya na ko, iya na ko!*

Ibu Harumi : Harumi, anak nakal! Anak nakal!

- b. Konflik antara Harumi dengan Reiko saat mereka berdua sedang sarapan di dalam apartemen. Saat itu mereka sedang menonton berita pembunuhan yang dialami oleh suster Rika, dia adalah suster yang pernah merawat Harumi ketika mengalami kecelakaan. Reaksi Reiko pada saat itu tidak menunjukkan rasa iba dan langsung pergi ke dalam kamarnya dan kembali

bertemu Harumi dengan sikap biasa saja yang membuat Harumi merasa heran. Setelah itu Reiko menyebutkan nama Mari dan berlari keluar dari apartemen. karena kejadian itu Harumi penasaran dan melihat isi didalam kamar Reiko, Harumi terkejut saat menemukan baju yang ciri-cirinya sama dengan pembunuh suster Rika. Hal itu membuat Harumi merasa ketakutan dan mencoba menjauh dari Reiko.

- c. Konflik antara Harumi dengan Mari saat Harumi bertemu di jalan lalu mengikutinya diam-diam dan sampai pada sebuah bar bernama *Ariadne*.

Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan sebagai berikut:

春海 : 麗子、どうして帰ってこないの？
 麗子 : 本当はわかってるくせに。
 春海 : 何言ってるの？
 麗子 : 前にも会ったでしょう、麗子にごっちゃになってるみたいだけど、麗子のルームメイトのまり、よろしくね。
 春海 : やめて、麗子。
 麗子 : まり。間違えるなよ。
 春海 : 私、怒らせるようなことをした？麗子、どうして、そんな意地悪するの？
 麗子 : 麗子、麗子って、そんなに麗子が気になる？ひどいな、目の前に、私のことを無視して、まあそういう人なんだろうけど。麗子のことなんて忘れて私と仲良くしよう。
 春海 : あ、やめて、やめて麗子。
 麗子 : そんなに麗子が大事？だったらちゃんと目を離さないようにして。

(*Roommate*, 2013. 00:57:48-00:59:24)

Harumi : Reiko, doushite kaette konai no?

Reiko : Hontou wa wakatteru kuse ni.

Harumi : Nani itteru no?

Reiko : Mae ni mo atta deshou, Reiko ni goccha ni natteru mitai dakedo, Reiko no ruumumeito no Mari, yoroshiku ne.

Harumi : Yamete, Reiko.

Reiko : Mari. Machigaeru na yo.

Harumi : Watashi, okoraseru you na koto wo shita? Reiko, doushite, sonna ijiwaru suru no?

Reiko : Reiko, Reiko tte, sonna ni Reiko ga ki ni naru no? Hidoi na, me no mae ni, watashi no koto wo mushi sihte, maa sou iu hito nan darou kedo. Reiko no koto nante wasurete watashi to naka yoku shiyou.

Harumi : A, yamete, yamete Reiko.

Reiko : Sonna ni Reiko ga daiji? Dattara chanto me wo hanasanai you ni shite.

Harumi : Reiko, kenapa kau tidak pulang?

Reiko : Kau sudah tahu kenapa.

Harumi : Apa maksudmu?

Reiko : Kita sudah bertemu sebelumnya. Aku sepertinya suka sama Reiko. Aku Mari, teman sekamarnya Reiko, salam kenal.

Harumi : Hentikan, Reiko..

Reiko : Mari! Jangan salah panggil.

Harumi : Memangnya aku salah apa, sampai kau marah? Reiko, kenapa kau melakukan hal yang mengerikan ini?

Reiko : Reiko, Reiko terus. Begitu pedulinya kau pada dia? Terlalu berlebihan, jangan abaikan orang yang ada di depanmu. Tapi kau orangnya memang begitu, kan? Lupakan saja Reiko, dia pasanganku.

Harumi : Ah! Hentikan! Hentikan, Reiko!

Reiko : Apa sebegitu pentingnya dia? Jadi jangan tinggalkan dia.

Pada kutipan di atas menunjukkan bahwa terjadi konflik antara Harumi dengan Mari. Saat itu Harumi tidak percaya bahwa yang dihadapannya adalah Mari bukan Reiko, sehingga membuat Mari marah dan menampar Harumi. Setelah kejadian tersebut Harumi pergi meninggalkan Mari.

3.5 Halusinasi Tokoh Utama

Dalam subbab ini penulis akan menjelaskan tentang macam-macam halusinasi yang dialami tokoh Hagiyo Harumi, faktor predisposisi psikologis yang mempengaruhi Harumi, dan tahap-tahap yang dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu *comforting, complementing, controlling, dan conquering* menurut teori halusinasi Stuart.

Halusinasi merupakan sensasi yang tampak nyata tetapi faktanya hal itu hanya hasil sebuah kreasi pikiran Harumi sendiri dan mempengaruhi beberapa indra lainnya. Harumi mengalami bermacam-macam halusinasi seperti dalam teori halusinasi Stuart. Diantaranya yaitu halusinasi penglihatan (*visual*), halusinasi penglihatan merupakan halusinasi penglihatan secara visualisasi semu atau melihat hal-hal yang sebenarnya tidak ada. Tokoh Harumi dalam film *Roommate* digambarkan mengalami halusinasi yang menyebabkan Reiko dan Mari muncul sebagai halusinasi. Berikut ini adalah kutipan yang menunjukkan hal tersebut:

麗子 : 私西村麗子、よろしくね。
春海 : はい。

(*Roommate*, 2013. 00:12:03-00:12:08)

Reiko : *Watashi Nishimura Reiko, yoroshiku ne.*
Harumi : *Hai.*

Reiko : Aku Nishimaura Reiko. Salam kenal, ya?
Harumi : Iyaa..

Pada kutipan di atas menunjukkan Harumi mengalami halusinasi penglihatan (*visual*). Pada saat setelah Harumi mengalami kecelakaan mobil dan bertemu dengan Reiko di rumah sakit. Dalam penglihatan Harumi, Reiko adalah sosok yang ramah dan merupakan suster di rumah sakit tersebut.

Selain halusinasi tersebut, Harumi juga mengalami halusinasi pendengaran atau dapat disebut dengan halusinasi audio/akustik. Halusinasi pendengaran adalah mendengar suara-suara yang sebenarnya tidak ada. Suara dapat berupa suara wanita atau pria, dan yang akrab maupun tidak. Serta mendengar seseorang berbisik atau menyuruh melakukan hal-hal tertentu. Berikut ini adalah beberapa percakapan yang dapat menunjukkan hal tersebut:

春海	: お母さん。
春海の母	: 春海ちゃん、どうしたの？
春海	: うん、ちょっと交通事故に会っちゃって。
春海の母	: 事故！？怪我したの？仕事は？ あんたアルバイトでしょう、どうするの。
春海	: 派遣だって言ってるじゃない。
春海の母	: もうこういうことにちゃんとしなさいって 言ってるのに。
春海	: あのさ、お願いがあるんだけど、
春海の母	: お金でしょ。だったら帰ってくればいいじゃない。
春海	: したいことが色々あるし。
春海の母	: 心配なの。だってお母さん以外に誰が春海 ちゃんを助けられるの？母は春海ちゃんのこと を思ってるのに。
春海	: もうやめて！そういう言い方やるなよ！私帰 らなから。

(Roommate, 2013. 00:14:05-00:14:51)

Harumi	: Okaasan.
Harumi no haha	: Harumi-chan, doushita no?
Harumi	: Un, chotto koutsuu jiko ni acchatte.

- Harumi no haha : *Jiko!? Kega shita no? Shigoto wa? Anta arubaito deshou, dou suru no?*
- Harumi : *Haken datte itteru janai.*
- Harumi no haha : *Mou kou iu koto ni chanto shinasai tte itteru noni.*
- Harumi : *Ano sa, onegai ga arun dakedo.*
- Harumi no haha : *Okane desho. Dattara kaetee kureba ii janai.*
- Harumi : *Shitai koto ga iroiro aru shi.*
- Harumi no haha : *Shinpai nano. Datte okaasan igai ni darega Harumi-chan wo tasukerareru no? Haha wa Harumichan no koto wo omotteru noni.*
- Harumi : *Mou yamete! Sou iu iikata yaru na yo! Watashi kaeranai kara.*
-
- Harumi : Ibu...
- Ibu Harumi : Harumi, ada apa?
- Harumi : Aku mengalami sedikit kecelakaan mobil.
- Ibu Harumi : Kecelakaan? Apa kau terluka? Kau sedang tidak bekerja, kan? Bukankah sudah kukatakan? Kau seharusnya lebih berhati-hati lagi. Sudah ku bilang, kan?
- Harumi : Oh, ya. Aku mempunyai permintaan.
- Ibu Harumi : Kau perlu uang? Kalau begitu pulanglah.
- Harumi : Masih banyak hal lagi yang ingin kulakukan.
- Ibu Harumi : Aku khawatir padamu. Siapa lagi yang bisa membantumu kecuali aku? Aku akan selalu membantumu.
- Harumi : Sudah hentikan! Aku benci jika kau bilang begitu. Aku tidak akan pulang.

Percakapan di atas merupakan halusinasi pendengaran yang dialami Harumi. Pada situasi tersebut Harumi sedang menelpon ibunya dan saling berbicara seperti biasa. Namun, yang terjadi sebenarnya adalah ibu Harumi telah meninggal sejak lama. Situasi tersebut dapat menunjukkan bahwa Harumi mengalami halusinasi pendengaran.

[バスで]

- マリ : こっち見るなって言いな。
- 春海 : こっち見るな！

(Roommate, 2013. 01:10:40 -01:10:46)

Mari : *Kocchi miru natte iina.*
Harumi : *Kocchi miru na!!*

Mari : *Bilang, jangan melihat kesini.*
Harumi : *Jangan melihat ke sini!*

Pada kutipan di atas menunjukkan sebuah halusinasi pendengaran yang menyuruh hal-hal tertentu. Pada situasi tersebut, Mari sebagai sosok halusinasi Harumi menyuruh Harumi untuk berbicara seperti itu pada orang yang melihatnya saat di dalam bus. Hal tersebut membuktikan bahwa Harumi mengalami halusinasi pendengaran.

Beberapa halusinasi lain yang telah dialami Harumi yaitu halusinasi pengecap atau disebut dengan gustatorik. Halusinasi pengecap atau gustatorik adalah apabila seseorang penderita halusinasi ini mengecap atau merasa sesuatu yang sebenarnya tidak ada. Berikut ini adalah kutipan yang menunjukkan hal tersebut:

春海 : う〜ん、美味しい。今の私に必要なのはこれだったのね。
 麗子 : 大げさ。ネットでも評判いい店だったんだよ。

(*Roommate*, 2013. 00:24:24-00:24:48)

Harumi : *U~n, oishii. Ima no watashi ni hitsuyou nano wa kore datta no ne.*
Reiko : *Oogesa. Netto demo hyouban ii mise dattan dayo.*

Harumi : *Ah, enaknya~ Yang kubutuhkan hanya ini.*
Reiko : *Kau berlebihan. Restoran ini memiliki reputasi yang bagus.*

Pada kutipan di atas menunjukkan sebuah halusinasi pengecap atau gustatorik yang dialami Harumi. Seperti yang dialami Harumi pada saat makan malam di sebuah restoran bersama dengan Reiko. Harumi sedang menikmati segelas anggur dan makan makanan yang telah dipesan. Setelah Harumi dan Reiko pergi, seorang pelayan baru saja datang dengan membawa pesanan Harumi dan Reiko. Hal itulah yang membuktikan bahwa Harumi mengalami halusinasi pengecap.

Tidak hanya itu halusinasi yang dialami, Harumi juga mengalami halusinasi peraba atau sentuhan dapat disebut dengan taktil. Halusinasi peraba atau sentuhan adalah sensasi palsu terhadap sentuhan atau sesuatu gerakan yang terjadi pada tubuh. Berikut adalah gambar untuk menunjukkan hal tersebut:



(*Roommate*, 2013. 00:58:53 dan 00:58:55)

Pada gambar di atas merupakan halusinasi peraba atau sentuhan. Kejadian yang menunjukkan halusinasi peraba atau sentuhan yaitu pada saat Harumi bertemu dengan Mari di sebuah bar dan tiba-tiba menciumnya. Hal tersebut membuktikan bahwa Harumi mengalami halusinasi peraba atau sentuhan.

Setelah mengalami beberapa kejadian halusinasi tersebut, Harumi mengalami fase-fase halusinasi menurut teori halusinasi Stuart, yaitu fase pertama, *comforting* atau disebut dengan ansietas sebagai halusinasi menyenangkan. Fase ini merupakan tahap cemas sedang, terkadang merasa cemas, kesepian, dan takut. Tetapi Harumi selalu berpikir positif dan mencoba fokus pada pikiran-pikiran yang menyenangkan. Seperti saat Harumi bersama Reiko yang menjadi teman satu apartemennya. Berikut adalah kutipan yang dapat menunjukkan hal tersebut:

春海 : こんな風に本音で喋れる友達って麗子が初めてかも。ルームメイトなんて初めてだからちょっと不安だったけど麗子みたいな人だったらずっと一緒にいたいと思う。

(*Roommate*, 2013. 00:20:10-00:20:30)

Harumi : *Konna fuu ni honne de shabereru tomodachi tte Reiko ga hajimete kamo. Ruumumeito nante hajimete dakara chotto fuan datta kedo Reiko mitai hito nara zutto issho ni itai to omou.*

Harumi : Kita bisa saling berterus terang, seperti teman sejati. Reiko, yang pertama kali. Pertama kalinya aku berbagi kamar, aku agak khawatir. Jika Reiko seperti itu, aku ingin selalu bersamanya.

Pada kutipan di atas merupakan salah satu tahap *comforting* atau tahap kecemasan sebagai halusinasi menyenangkan. Kejadian tersebut saat Harumi menerima Reiko sebagai teman sekamarnya. Sebelumnya Harumi merasa cemas, kesepian dan takut, menjadi sesuatu hal yang menyenangkan saat Reiko

menemaninya. Hal itu menunjukkan adanya tahap kecemasan sedang yang dialami oleh Harumi.

Fase kedua, *complementing* atau disebut dengan ansietas berat halusinasi memberatkan. Fase ini merupakan tahap cemas tingkat berat yang bersifat menakutkan. Dengan berusaha menjauhkan diri dari halusinya sendiri karena mulai terancam dengan halusinasi yang mulai lepas kendali. Hal tersebut dapat dilihat dalam cuplikan gambar berikut:



(*Roommate*, 2013. 01:02:07-01:02:19)

Pada gambar di atas merupakan salah satu tahap *complementing* atau tahap kecemasan berat halusinasi yang memberatkan. Kejadian tersebut saat Harumi mulai merasa ketakutan akan kemunculan sosok Mari. Harumi merasa bahwa ia tidak akan aman lagi apabila tinggal di apartemennya sendiri, maka dari itu ia berencana untuk pergi meninggalkan apartemen. Hal tersebut menunjukkan adanya tahap kecemasan berat yang dialami oleh Harumi.

Fase ketiga, *controlling* atau ansietas berat, pengalaman sensori menjadi penguasa. Fase ini merupakan tahap cemas tingkat berat, yang dihalusinasi akan merasa menjadi penguasa. Pada fase ini Harumi mulai menyerah untuk melawan halusinasinya dan dibiarkan untuk menguasai dirinya. Halusinasi

Harumi yang sedang mengancam Harumi, yaitu Mari. Dia menyuruh Harumi untuk mengikuti kemauannya. Kutipan ini merupakan bukti yang menunjukkan hal tersebut:

[健介の家]

マリ : 声出したら殺す。役立たず。麗子のこと一緒に助けてあげよう、ね。

(*Roommate*, 2014. 01:09:17-01:09:20)

Mari : *Koe dashitara korosu. Yakutatazu. Reiko no koto isshoni tasukete ageyou, ne.*

Mari : Diam, atau ku bunuh. Percuma saja. Mari kita bantu Reiko, ya?

Pada kutipan di atas merupakan salah satu tahap *controlling* atau tahap kecemasan berat halusinasi yang memberatkan. Situasi tersebut saat Mari tiba-tiba muncul dihadapan Harumi dan mengancamnya dengan menggunakan pisau serta memaksa Harumi untuk ikut dengannya. Hal tersebut menunjukkan adanya tahap kecemasan berat bersifat menguasai Harumi.

[バスで]

マリ : こっち見るなって言いな。

春海 : こっち見るな!

(*Roommate*, 2013. 01:10:40 -01:10:46)

Mari : *Kocchi miru natte iina.*

Harumi : *Kocchi miru na!!*

Mari : Bilang, jangan melihat kesini.
 Harumi : Jangan melihat ke sini!

Pada percakapan di atas merupakan salah satu tahap *controlling* atau tahap kecemasan berat halusinasi yang memberatkan. Situasi tersebut saat Harumi disuruh oleh Mari untuk memarahi orang-orang yang melihatnya. Mari merasa senang saat Harumi menuruti keinginannya. Hal tersebut menunjukkan adanya tahap kecemasan berat bersifat halusinasi yang berkuasa yang dialami oleh Harumi.

Fase keempat, *conquering* atau melebur dengan halusinasi. Fase ini merupakan tahap cemas tingkat *panic*. Halusinasi dapat melebur menjadi satu dengan orang yang menghalusinkannya. Dapat mencederai diri sendiri, melakukan bunuh diri bahkan dapat membunuh orang lain. Dibawah merupakan gambar untuk membuktikan hal tersebut:



(*Roommate*, 2013. 01:27:06 dan 01:27:27)

Pada gambar di atas menunjukkan tahap terakhir dari halusinasi yaitu tahap *Conquering* atau melebur dengan halusinasi. Pada keadaan Harumi tersebut, saat itu Harumi masih belum percaya bahwa Mari dan Reiko merupakan halusinasi yang dibuat oleh Harumi sendiri, sosok yang terpanggil karena Harumi butuh

perlindungan. Kemudian Mari memutuskan untuk menusuk Harumi menggunakan sebuah pisau yang daritadi dibawanya untuk membuktikan jika ia hanya sebuah halusinasi. Hal tersebut membuktikan bahwa pada tahap ini halusinasi dapat melukai orang yang menghalusinakannya sendiri.

Penyebab Harumi mengalami berbagai halusinasi tersebut adalah karena faktor predisposisi yang dialami oleh Harumi. Faktor predisposisi adalah faktor yang telah ada pada diri sendiri dan dapat menyebabkan gangguan kejiwaan. Dalam film *Roommate*, faktor predisposisi yang mendominasi adalah faktor psikologis. Faktor psikologis merupakan faktor yang berhubungan dengan pihak keluarga. Keluarga dipandang sebagai penentu utama dalam pembentukan kepribadian anak. Alasannya adalah (1) keluarga merupakan kelompok sosial pertama yang menjadi pusat identifikasi anak, (2) anak banyak menghabiskan waktunya di lingkungan keluarga, dan (3) para anggota keluarga merupakan "*significant people*" bagi pembentukan kepribadian anak. Harumi sejak kecil kurang kasih sayang oleh orangtua. Karena adanya *traumatic* saat kecil dan tidak bisa ditopang oleh batin Harumi sendiri, maka Harumi berusaha untuk memunculkan proteksi-proteksi itu sendiri yang menyebabkan halusinasinya keluar untuk membantu Harumi selama Harumi tidak mampu untuk menopangnya. Berikut merupakan penjelasan mengenai hal tersebut:

a. Hubungan Harumi dengan Ibunya

Hubungan Harumi dengan ibunya tidak berjalan dengan lancar saat Harumi remaja. Harumi selalu dimarahi oleh ibunya di rumah. Ibu Harumi menganggap jika Harumi anak yang tidak berguna. Di bawah ini adalah bukti hubungan ibu dan Harumi tidak terlalu baik sebagai berikut:

萩代の母 : 春海、誰にも言ってはだめだよ。あの人だつて悪い人じゃないんだ。あんたが余計なこと近所で喋ったからあの人追い詰められていたんだよ。春海、嫌な子、嫌な子！

(Roommate, 2013. 01:20:19-01:20:50)

Harumi no haha : *Harumi, dare ni mo itte wa dame da yo. Ano hito tte warui hito janai nda. Anta ga yokei na koto kinjo de shabetta kara ano hito oitsumerareteitan dayo. Harumi, iya na ko, iya na ko!*

Ibu Harumi : Harumi, jangan bilang siapapun. Dia bukan orang yang buruk. Karena kau orang-orang jadi tahu. Lalu dia gantung diri. Harumi, anak nakal! Anak nakal!

Pada kutipan tersebut dimana Harumi saat itu masih remaja dan menunjukkan bahwa hubungan Harumi dengan ibunya tidak terlalu baik. Pada kejadian tersebut Harumi pasrah dan tidak melawan saat dimarahi oleh ibunya. Perlakuan Ibu Harumi terhadap Harumi merupakan salah satu faktor predisposisi psikologis yang menyebabkan Harumi mengalami *traumatic* dan gangguan jiwa.

a. Interaksi Harumi dengan Ayah

Hubungan dalam keluarga dapat mempengaruhi perkembangan anak baik secara fisik ataupun secara mental. Seperti pada Harumi dengan ayahnya. Hubungan dengan ayah Harumi tidak baik. Kejadian tersebut dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



(*Roommate*, 2013. 01:19:51:-01:19:58)

Pada gambar di atas menunjukkan interaksi antara Harumi dan ayah tidak baik, bahkan sampai melakukan hal yang tidak baik pada Harumi. Ayah Harumi selalu memanggil namanya berulang-ulang dan itu membuat Harumi tidak menyukainya, maka dari itu dia mulai membuat nama baru, yaitu dengan nama Reiko dan Mari.

Setelah mengalami berbagai halusinasi tersebut, Harumi dibawa ke rumah sakit khusus untuk penanganan kasus kejiwaan pada penderita gangguan jiwa halusinasi. Diawali dengan proses diagnosa penderita dengan menitikberatkan pada gejala-gejala dan faktor kejiwaan yang terjadi. Berikut adalah kutipan bahwa Harumi sedang dalam masa penyembuhan sebagai berikut:

春海	: 治療は順調だから。
健介	: そうか。でも、。。

春海 : 大丈夫、自分がもう一人じゃないってことがわかったから。
 健介 : あの事故の時、僕には見えたんだ、君たちのことが。
 春海 : そんな風に私のこと見抜いたの、前は。よかった、幻じゃなくて、また来てね。
 健介 : もちろん。
 春海 : ありがとう、健介さん。

(Roommate, 2013. 01:44:35-01:46:40)

Harumi : *Chiryō ga jūchō dakara.*
Kensuke : *Sou ka. Demo.*
Harumi : *Daijoubu, jibun ga mou hitori janai tte koto ga wakatta kara.*
Kensuke : *Ano jiko no toki, boku ni wa mietanda, kimitachi no koto ga.*
Harumi : *Sonna fū ni watashi no koto minuita no, mae wa. Yokatta, maboroshii janakute, mata kite ne.*
Kensuke : *Mochiron.*
Harumi : *Arigatou, Kensuke san.*

Harumi : Pengobatannya telah berhasil.
 Kensuke : Oh, begitu. Tapi...
 Harumi : Tenang saja. Aku sudah tahu, aku tidak sendirian.
 Kensuke : Saat kecelakaan itu, aku melihat kalian berdua.
 Harumi : Jadi, kau sudah tahu? Sebelumnya. Syukurlah, kau bukan halusinasi. Kunjungi aku lagi, ya.
 Kensuke : Tentu.
 Harumi : Terimakasih, Kensuke.

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa Harumi sedang berada di rumah sakit untuk masa pengobatan penyakitnya. Kensuke sebagai teman Harumi datang untuk menjenguk. Tujuan penyembuhan yang dilakukan Harumi adalah agar Harumi dapat mengenal halusinasinya sendiri, dapat mengontrol halusinasi, dan mendapat dukungan dari orang terdekatnya dalam mengontrol halusinasi.

BAB IV

KESIMPULAN

Film *Roommate* Karya sutradara Takeshi Furusawa dirilis pada tahun 2013 dan di produksi oleh Toei Company, LTD Jepang. Tokoh utama yang terdapat pada film *Roommate* adalah Hagiyo Harumi. Hagiyo Harumi adalah seorang perempuan berusia 23 tahun dan bekerja di perusahaan makanan import. Dalam film *Roommate* Harumi digambarkan sebagai sosok yang mempunyai penyakit gangguan kejiwaan yaitu halusinasi. Karena memiliki masa lalu yang selalu diperlakukan tidak baik dengan ibu dan ayahnya membuat Harumi merasa trauma dan melakukan pertahanan diri dengan membuat seseorang yang bisa melindunginya, yaitu Reiko dan Mari. Tokoh Reiko dan Mari merupakan tokoh tambahan dalam film *Rommate*.

Analisis dilakukan dengan menggunakan teori struktur naratif film dan konsep halusinasi milik Stuart. Teori struktur naratif film yang dipakai didalam penulisan ini adalah pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang dan waktu sehingga dapat mengetahui kepribadian tokoh Hagiyo Harumi yang digambarkan mempunyai sifat baik hati, lemah, dan penurut. Tokoh Harumi merupakan tokoh utama yang mendominasi jalannya cerita. Sifat lemah dan penurut yang dimiliki Harumi tersebut berhubungan dengan penyebab munculnya halusinasi yang dialami Harumi. Urutan waktu pada film *Roommate* adalah pola linier yaitu pola A-B-C-D-E. Pada urutan waktu tersebut dibagi menjadi tiga, yaitu awal mulai

Harumi bertemu dengan Reiko dan Mari, munculnya halusinasi yang dialami Harumi, dan pengobatan yang dilakukan Harumi. Tidak hanya penokohan Harumi yang dianalisis, karakter tambahan juga berpengaruh dalam cerita seperti Reiko dan Mari. Menggunakan konsep halusinasi milik Stuart yang digunakan untuk menganalisis gangguan kejiwaan halusinasi pada tokoh Harumi dalam film *Roommate*. Penulis tertarik untuk menganalisis film *Roommate* karena film tersebut banyak membahas tentang halusinasi dan menunjukkan pada pembaca bahwa peran keluarga merupakan faktor penting penyebab munculnya penyakit halusinasi.

Dari keseluruhan analisis gangguan halusinasi yang telah penulis teliti pada tokoh Harumi dalam film *Roommate* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Halusinasi yang dialami Harumi mencakup halusinasi penglihatan (*visual*), halusinasi pendengaran (audio atau akustik), halusinasi pengecap (*gustatorik*), dan halusinasi peraba atau sentuhan (*taktil*).
2. Fase-fase atau tahap-tahap halusinasi yang dialami Harumi yaitu fase I: *comforting* (halusinasi yang bersifat menyenangkan), fase II: *complementing* (menjauhkan dari halusinasi karena mulai terancam), fase III: *controlling* (halusinasi mulai menguasai tubuh pemilik aslinya), dan fase IV: *conquering* (tubuh asli melebur menjadi satu dengan halusinasi).
3. Faktor predisposisi yang mendominasi dan menyebabkan Harumi mengalami gangguan halusinasi yaitu karena faktor psikologis terutama pada hubungannya dengan keluarga. Ibu Harumi yang kurang memberikan

kasih sayang dan menyiksa Harumi saat masih remaja, dan sikap ayah Harumi yang tidak mendidik Harumi dengan benar.

4. Proses penyembuhan yang dilakukan Harumi dengan masuk kedalam rumah sakit jiwa. Tujuan penyembuhan tersebut agar Harumi dapat mengenali halusinasinya sendiri, dapat mengontrol halusinasi dengan baik, dan mendapatkan dukungan dari orang terdekat.

Setelah melakukan penelitian tersebut penulis mendapatkan pelajaran bahwa seseorang dapat mengalami gangguan halusinasi tanpa disadari oleh dirinya sendiri dan pentingnya mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari teman dekat terutama dari keluarga. Secara psikologis tokoh Harumi mengalami faktor predisposisi dan tahap-tahap halusinasi tersebut tetapi hanya psikolog atau psikiater saja yang dapat benar-benar mendiagnosa seseorang mengalami gangguan halusinasi.

要旨

本論文のタイトルは古澤健が監督した『ルームメイト』の映画に出る萩代春海という主人公の幻覚である。この映画は古澤健によって監督され、今邑彩が書かれた小説から改作の作品である。この映画を選んだ理由は主人公が経験した幻覚についてたくさんあって、この研究を通して読者は幻覚について理解できるからである。

この研究では、四つの問題がある、それは：一) 映画の物語りの構造；二) 主人公の幻覚の種類；三) 主人公の幻覚の原因；四) 主人公が経験した幻覚の段階と治療過程である。この研究の目的は、上に書いている四つもんだいの問題を知るためである。

上の問題を分析するために筆者は二つがある。それは Himawan Pratista が書いた『Memahami Film』の本に載せる映画の物語の様相と『Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart』という Stuart が書いた本に幻覚の概念である。映画の物語の様相の分析の結果は次のように説明される。

この映画にいる登場人物は、主人公と追加人物である。主人公は、萩代春海であり、追加人物は西村麗子とマリである。この映画は五つ場面が

ある。それは春海の家、春海のアパート、Ariadne バー、病院、レストランである。映画の時間の長さは110分である。春海の問題が三つがある。それは、春海と両親の問題、春海と麗子の問題、そして春海とマリの問題である。

次の分析のルームメイトの映画の主人公の春海が経験した幻覚の分類をあげられる。

- a. 視覚幻覚（幻視）；春海は視覚幻覚を経験する。
- b. 幻聴（オーディオ/音響）；春海は電話で母親の声を聞いたが、実際は、春海の母親は死亡していた。
- c. テスターの幻覚（味）；春海はレストランで飲み物を味わっていたが、実際は、注文がまだ届いていない。
- d. 触覚幻覚（触感）；春海はバーでマリアに会った。そして、春海はマリアに頬をさわれることを感触した。

次に、主人公が経験した幻覚の段階である。それは、段階一：*Comforting*（中程度の不安であり、楽しい幻覚である）、春海は麗子と一緒にアパートに住んでいることがうれしかった。段階二：*Complementing*（重度の不安、恐ろしい）、自分の幻覚に脅されて、春海は自分自身を遠ざけた。段階三：*Controlling*（重度の不安、感覚の経験が支配する）、

マリの希望に従うように春海に脅した。段階四：*Conquering*（パニックの不安、幻覚と一つになる）、マリと麗子が幻覚であることを証明するために、春海はマ리에ナイフで刺された。

次の分析は、春海の心理的要素に関する幻覚の素因である。春海の心理的要素は二つに分ける。それはまず、春海と母親の関係であり、そして春海と父親の関係である。それから、自分の幻覚を認めたり、制御したりするために、春海は治療を受ける。それに、近くの人々からの支援を貰うことも、治療過程にとって非常に重要である。

この研究した結果から、家族や友人の役割は非常に重要である。それは人間の精神に悪影響を排除する。相互関係は、理想の家族を示している。したがって、精神異常を避けるために、子どもたちが愛情深く育てられる方が良い。

DAFTAR PUSTAKA

- Damaiyanti, Mukhriyah dan Iskandar. 2012. *Asuhan Keperawatan Jiwa*. Bandung : Refika Aditama.
- Dayakisni, H. 2003. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Ferdiana, Dianisa. 2017. *Gangguan Kepribadian Tokoh Utama Anna Dalam Anime Omoide No Marnie Karya Hiroshima Yonebayashi 『思い出のマーニー』 アニメにおける佐々木杏奈という主人公の人格障害*. Skripsi, S1. Semarang: FIB UNDIP.
- Kurniawati, Naim. 2008. *Schizophrenia In A Beautiful Mind Film*. Skripsi, S1. Jakarta: English Letters Departement, Letters and Humanities Faculty, State Islamic University “Syarif Hidayatullah”.
- Kusumawati F & Hartono, Y, 2010. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Jakarta : Salemba Medika.
- Maulana, Dwi Yulanda Dimastya. 2017. *Analisis Kepribadian Tokoh Yuki Dan Ame Dalam Anime Ookami Kodomo No Ame To Yuki Karya Mamoru Hosoda Kajian Psikologi Sastra 『細田守が制作したアニメ「おおかみこどもの雨と雪」の雨と雪という登場人物の性格分析：心理文芸研究』*. Skripsi, S1. Semarang: FIB UNDIP.
- Mardikawati, Budi Etika. 2017. *Gejala Skizofrenia Tokoh Utama dalam Anime Omoide no Marnie karya Hiromasha Yonebayashi 『思い出のマーニー』 というアニメにいる主人公の精神分裂症*. Skripsi, S1. Semarang: FIB UNDIP.
- Nasution. 2003. *Metode Research*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka.
- Rabiger, Michael. 2009. *Directing the Documentary*. Oxford: Elsevier.

- Salahudin, Muhammad. 2009. Skripsi. *Peran Keluarga Terhadap Proses Penyembuhan Pasien Gangguan Jiwa*. Malang: Jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Semi, Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung : Angkasa.
- Siswanto. 2004. *Metode Penelitian Sastra: Analisis Psikologi*. Surakarta: Sebelas Maret University Press
2005. *Metode Penelitian Sastra: Analisis Psikologis*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Stuart, Gali W. 2013. *Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart*. Singapore: Elsevier Science Publish
2007. *Buku Saku Keperawatan Jiwa*. Alih Bahasa: Romana P.Kapoh, Editor : Pamilih Eko Karyuni, Edisi 5, Jakarta : EGC
- Stuart, Gail W and Sundeen SJ, 1998, *Buku Saku Keperawatan Jiwa Edisi 3, Stuart, Gail*. Jakarta : EGC.W
- Taylor, Peplau & Sears. 2000. *Social Psychology 10th Ed*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc
- Townsend, M. C. 2002. *Buku Saku Diagnosa Keperawatan pada Keperawatan Psikiatri, Edisi 3*. Jakarta : EGC
- Videbeck, Sheila L. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Jakarta : EGC
- Wibowo, Dwi Cahyo Arif. 2015. *Gangguan Skizoprenia Paranoid Pada Tokoh Utama Kotoko dalam Film Kotoko Kaarya Shinya Tsukamoto*. Skripsi, S1. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro
- Wiyatmi.2011.*Psikologi Sastra*.Yogyakarta:Kanwa Publisher
- Yusuf, Ah., Rizky Fitriyasaki PK, dan Hanik Endang Nihayati. 2015. *Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa*. Jakarta: Salemba Medika

Website

- Gentara, Lukas. 2009. *Arti Posesif? Apa itu Posesif?*.
<http://www.gen22.net/2009/12/arti-posesif-apa-itu-posesif.html> (accessed on July 31, 2018)
- Rantiwijaya, Putu. 2018. *Manusia Adalah Makhluk yang Lemah*.
http://www.academia.edu/8459248/Manusia_adalah_makhluk_yang_lemah
(accessed on July, 31. 2018)
- Zam, Zarina. 2015. *Definisi Baik Hati*.
<https://www.slideshare.net/exna/definisi-baik-hati> (accessed on July 31, 2018)
- Pujiono. 2016. *Jangan Bangga Mempunyai Anak yang Penurut*.
<https://beritagar.id/artikel/gaya-hidup/jangan-pernah-bermimpi-mempunyai-anak-terlalu-penurut> (accessed on Sept 12, 2018)

BIODATA PENULIS

Nama : Mipha Andini Aprilia

NIM : 13050114140070

Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 07 April 1996



Alamat : Jalan Panggung Baru Rt 18/Rw 07, Kel. Panggung,
Kec. Tegal Timur, Kota Tegal

Nomor HP/ Alamat E-mail : 08812458938/ miphaandini077@gmail.com

Nama Orangtua : - Sutyono (Ayah)

- Dwi Astuti (Ibu)

Riwayat Pendidikan

Nama Sekolah/ Lembaga Pendidikan	Tahun Lulus
TK Aisyiyah Bustanul Athfal XI	2002
TPQ Syi'arul Islam	2006
SD Panggung 10 Tegal	2008
SMP Negeri 1 Tegal	2011

SMA Negeri 1 Tegal	2014
Universitas Diponegoro	2018

Riwayat Organisasi dan Kepanitiaan

Nama Organisasi/ Kepanitiaan	Tahun
Staff Muda Bidang Bakat Budaya HMJ Bahasa dan Kebudayaan Jepang “Himawari”	2015
Ketua Pelaksana “Tomodachi no Hi” Bahasa dan Kebudayaan Jepang “HIMAWARI”	2015
Panitia Sie. Acara KPR “Komisi Pemilihan Raya” BEM FIB UNDIP	2015
Panitia KPR “Komisi Pemilihan Raya” Ketua dan Wakil HIMAWARI	2015
Panitia Sie. Konsumsi ORENJI	2015
Panitia Sie. Sponsorship ORENJI	2016