



**PERILAKU ABNORMAL TOKOH NISHINO DALAM
FILM *CREEPY : ITSUWARI NO RINJIN* KARYA
KIYOSHI KUROSAWA**

『清黒沢が監督した「クリーピー偽りの隣人」映画に
いる西野の異常な性格』

SKRIPSI

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

Oleh :
Tania Marbun
NIM 13050113120017

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

2019

**PERILAKU ABNORMAL TOKOH NISHINO DALAM
FILM *CREEPY : ITSUWARI NO RINJIN KARYA*
KIYOSHI KUROSAWA**

『清黒沢が監督した「クリーピー偽りの隣人」映画に
いる西野の異常な性格』

SKRIPSI

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

Oleh :
Tania Marbun
NIM 13050113120017

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

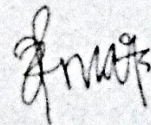
2019

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 terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, Juli 2019

Penulis



Tania Marbun

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Perilaku Abnormal Tokoh Nishino dalam Film *Creepy : Itsuwari no Rinjin* karya Kiyoshi Kurosawa" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi pada hari : Selasa
tanggal : 30 Juli 2019

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

NIP. 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Perilaku Abnormal Tokoh Nishino dalam Film *Creepy* : *Itsuwari no Rinjin* Karya Kiyoshi Kurosawa" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 07 Agustus 2019.

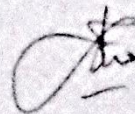
Tim Penguji Skripsi
Ketua

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum
NIP 197407222014092001



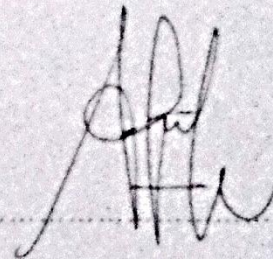
Anggota I,

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

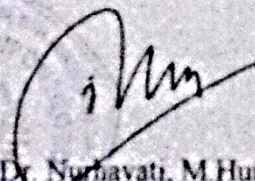
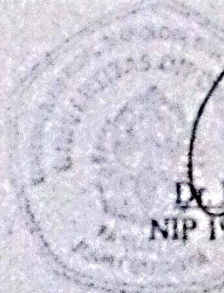


Anggota II,

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku”
(**Filipi 4 : 13**)

“Sebab Aku ini mengetahui rancangan – rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan. (**Yeremia 29 : 1**)

I’m not gonna live by what I see, I’m not gonna live by what I feel
Deep down I know that You’re here with me, I know that You can do anything
Through You I can do anything, I can do all things
‘Cause it’s You who gives me strength, Nothing is impossible
Through You blind eyes are opened, Strongholds are broken
I am living by faith, Nothing is impossible
(**Song by Planet Shaker “Nothing is Impossible**)

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Bapak dan Mamak di surga,

Keluargaku tercinta, serta Penolongku dan keluarganya,

The Ops dan Kinyis – kinyis, serta Keluargaku di PMK FIB UNDIP,

Terima kasih untuk perhatian dan support yang diberikan terhadap penulis.

Tuhan Yesus memberkati.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas perkenanan dan kasih karuniaNya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sebab penulis menyadari, tanpa anugerahNya penulis tidak akan mampu mengerjakan dan melewati proses pembuatan skripsi ini.

Penulisan skripsi “Perilaku Abnormal Tokoh Nishino dalam Film *Creepy : Itsuwari no Rinjin* karya Kiyoshi Kurosawa” ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata I Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Proses penyelesaian skripsi ini tidak luput dari kemudahan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Wali penulis. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya atas kesediaan waktu, arahan, saran, bimbingan, serta perhatian yang sensei berikan selama ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang telah sensei berikan kepada penulis.

4. Seluruh Dosen dan karyawan yang ada di program studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih yang sebesar – besarnya atas ilmu, bimbingan, serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
5. Kedua Orang Tua yang sangat penulis hormati dan cintai, bapak dan mamak yang selalu mendoakan dan selalu ada buat penulis. Meskipun bapak dan mamak tidak mungkin bisa hadir di wisudaku, tetapi penulis yakin kalian berdua pasti selalu menjagaku dari surga. Maafkan anakmu yang belum sempat membalas semua pengorbanan yang kalian berikan buatku ya bapak dan mamak. Sampai bertemu di surga bersama Yesus kelak. I Love You Dad and Mom, meskipun jauh, tapi kalian selalu ada dihatiku.
6. Bang victo, eda, kak wati, bang laban, bang vimber, kak isco, bang isco, audia, victo, angel, hetti, joana, isco, dedek yg masih ada di dalam perut, tante parta, dan seluruh keluarga yang selalu mendukung penulis. Terima kasih yang sebesar - besarnya buat perhatian dan kasih sayang yang kalian berikan pada penulis. Love You All.
7. Satria kura – kura yang selalu setia menemani dan membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih yang sebesar – besarnya atas waktu, perhatian, dukungan serta kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis. I Love You 3000.
8. Keluarga satria, om, tante, mbah, cinta, panji, terimakasih yang sebesar – besarnya atas dukungan dan perhatian yang kalian berikan. Juga kingkong dan mumu yang selalu menjadi mood booster bagi penulis.

9. Sahabat – sahabat yang penulis kasihi, Desy EK, Galuch, Ganis, Ripeh, Iqbal, serta adek2 penulis yang kinyis – kinyis, Mery dan Jeje. Terima kasih yang sebesar – besarnya atas perhatian, kasih sayang, dan support yang telah kalian berikan kepada penulis. Saranghae hehehe.
10. Teman – teman Sastra Jepang 2013, kakak kelas, serta adik kelas, yang telah membantu penulis selama ini, terima kasih yang sebesar – besarnya.
11. Terakhir, terima kasih yang sebesar – besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan informasi serta manfaat bagi orang lain.

Semarang, Juli 2019

Penulis

Tania Marbun

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN | v |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| INTISARI | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.4. Ruang Lingkup Penelitian..... | 5 |
| 1.5. Metode Penelitian..... | 6 |
| 1.5.1. Metode Pengumpulan Data..... | 6 |
| 1.5.2. Metode Analisis Data | 7 |
| 1.5.3. Metode Penyajian Data..... | 7 |
| 1.6. Manfaat Penelitian | 8 |
| 1.7. Sistematika Penulisan | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI | 10 |

| | |
|---|----|
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 10 |
| 2.2. Kerangka Teori..... | 14 |
| 2.2.1. Teori Struktur Naratif | 14 |
| 2.2.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang | 15 |
| 2.2.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu..... | 16 |
| 1. Urutan Waktu | 16 |
| 2. Durasi Waktu..... | 17 |
| 3. Frekuensi Waktu | 17 |
| 2.2.1.3. Elemen Pokok Naratif | 16 |
| 1. Pelaku Cerita | 18 |
| 2. Permasalahan dan Konflik | 18 |
| 3. Tujuan..... | 19 |
| 2.2.2. Teori Psikologi Sastra..... | 19 |
| 2.2.2.1. Teori Psikologi Abnormal | 20 |
| 1. Definisi Psikologi Abnormal | 20 |
| 2. Klasifikasi Perilaku Abnormal Berdasarkan DSM - IV..... | 23 |
| A. Poros I..... | 24 |
| 1). Depresi (<i>Depression</i>) | 24 |
| 2). Gangguan Kecemasan (<i>Anxiety Disorder</i>) | 25 |
| 3). <i>Bipolar Disorder</i> | 26 |
| 4). ADHD (<i>Attention-Deficit Hyperactivity Disorder</i>)..... | 26 |
| 5). Autisme..... | 26 |
| 6). Fobia | 27 |

| | |
|---|-----------|
| 7). Schizophrenia | 27 |
| B. Poros II..... | 28 |
| 1). DID (<i>Dissociative Identity Disorder</i>) | 28 |
| C. Poros III | 28 |
| 1). Paranoia | 28 |
| 2). Psikopat..... | 29 |
| 3). Narkoba..... | 29 |
| 4). Gangguan Seksual..... | 29 |
| BAB III PEMBAHASAN | 31 |
| 3.1. Sinopsis Film Creepy | 31 |
| 3.2. Analisis Struktur Naratif Film Creepy | 32 |
| 3.2.1. Hubungan Naratif dengan Ruang | 32 |
| 3.2.1.1. Penjara..... | 33 |
| 3.2.1.2. Kampus | 34 |
| 3.2.1.3. Lingkungan Tempat Tinggal Takakura..... | 35 |
| 1. Rumah Nishino | 36 |
| 2. Rumah Takakura | 36 |
| 3. Rumah Tanaka | 37 |
| 4. Taman dan Jalan..... | 38 |
| 3.2.1.4. Lingkungan Tempat Tinggal Keluarga Saki..... | 39 |
| 3.2.2. Hubungan Naratif dengan Waktu | 40 |
| 3.2.2.1. Urutan Waktu | 40 |
| 3.2.2.2. Durasi Waktu | 42 |

| | |
|--|----|
| 3.2.3. Elemen Pokok Naratif | 42 |
| 3.2.3.1. Pelaku Cerita | 42 |
| 1. Takakura..... | 43 |
| a). Pemberani..... | 43 |
| b). Cerdik | 44 |
| 2. Nishino | 45 |
| a). Paranoid | 46 |
| b). Manipulatif..... | 48 |
| c). Egosentris..... | 49 |
| d). Kejam..... | 51 |
| e). Pembohong | 52 |
| 3.3. Wujud Perilaku Abnormal Tokoh Nishino | 55 |
| 3.3.1. Curiga Berlebihan | 55 |
| 3.3.2. Psikopat | 57 |
| 3.3.2.1. Fasih Berbohong | 57 |
| 3.3.2.2. Egosentris | 58 |
| 3.3.2.3. Bersikap Acuh tak Acuh | 58 |
| 3.3.2.4. Tidak Memiliki Empati | 60 |
| 3.3.2.5. Perilaku agresif, kriminal, sosial, atau seksual yang buruk | 61 |
| 3.3.2.6. Impulsif | 62 |
| 3.3.2.7. Tidak bertanggung jawab | 63 |
| 3.3.2.8. Manipulatif | 63 |
| 3.3.2.9. Hidup Sebagai Parasit | 64 |

| | |
|------------------------------|------|
| BAB IV SIMPULAN | 67 |
| 4.1. Simpulan | 67 |
| YOUSHI | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA | xvii |
| BIODATA PENULIS | xix |

INTISARI

Marbun, Tania, 2019. “Perilaku Abnormal Tokoh Nishino dalam Film *Creepy* : *Itsuwari no Rinjin* karya Kiyoshi Kurosawa”, Skripsi Program Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum.

Objek material yang digunakan dalam penelitian ini yaitu film *Creepy* : *Itsuwari no Rinjin* karya sutradara Kiyoshi Kurosawa pada tahun 2016. Sedangkan objek formal dari penelitian ini yaitu teori struktur naratif yang terdiri dari hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Selain itu, penulis juga menggunakan teori DSM – IV dari APA untuk menganalisa perilaku abnormal tokoh Nishino.

Adapun hasil dari penelitian ini yaitu hubungan naratif dengan ruang meliputi penjara, kampus, lingkungan tempat tinggal Takakura, serta lingkungan tempat tinggal keluarga Saki. Hubungan naratif dengan waktu yaitu urutan waktu dalam film menggunakan pola linear A – B – C – D – E. Wujud perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh Nishino dalam film yaitu curiga berlebihan yang juga merupakan gejala atau ciri – ciri gangguan mental paranoid. Sedangkan wujud perilaku – perilaku abnormal yang lainnya adalah gejala atau ciri – ciri dari gangguan mental psikopat, yaitu fasih berbohong, egosentris, bersikap acuh tak acuh, tidak memiliki empati, Perilaku agresif, kriminal, sosial, atau seksual yang buruk, tidak bertanggung jawab, manipulative, serta hidup sebagai parasit.

Kata Kunci : *Creepy 2016, Nishino, psikologi sastra, struktur naratif.*

ABSTRACT

Marbun, Tania, 2019. "Abnormal Behavior Nishino in Creepy Film: Itsuwari no Rinjin by Kiyoshi Kurosawa", Thesis of Japanese Language and Culture Program, Language and Culture Program, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University, Semarang. Supervisor Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum.

Material object used in this research is Creepy: Itsuwari no Rinjin film by Kiyoshi Kurosawa in 2016. Formal object of this research is narrative structure theory consisting of narrative relationship with space, narrative relation with time and main elements. In addition, the author also uses the DSM-IV theory from APA to analyze abnormal behavior of Nishino.

The result of this research is narrative relation with space covering prison, campus, Takakura's neighborhood, and Saki's family neighborhood. The narrative relationship with time is the time sequence used in film using linear pattern A - B - C - D - E. Abnormal behavior shown by Nishino in film is excessive suspicion, which is also a symptom or characteristic of paranoid mental disorders. Another abnormal behaviors are symptoms or characteristics of psychopathic mental disorders, namely fluent lying, egocentric, being indifferent, lacking empathy, aggressive, criminal, social, or bad sexual behavior, irresponsible, manipulative, and live as a parasite.

Keywords: Creepy 2016, Nishino, literary psychology, narrative structure.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karya sastra adalah ciptaan yang disampaikan dengan komunikatif tentang maksud penulis untuk tujuan estetika. Karya sastra dikenal dalam dua bentuk, yaitu fiksi dan nonfiksi. Jenis karya sastra fiksi yaitu novel, cerpen, puisi, film, dan drama. Sedangkan jenis karya sastra nonfiksi yaitu biografi, autobiografi, esai, dan kritik sastra. Dalam sastra terdapat juga deskripsi berbagai peristiwa, gambaran psikologis, dan berbagai dinamika penyelesaian masalah. Hal ini dapat menjadi sumber pemikiran dan inspirasi bagi pembaca maupun penikmatnya. Konflik-konflik dan tragedi yang digambarkan dalam karya sastra memberikan kesadaran pada pembaca bahwa hal itu dapat terjadi dalam kehidupan nyata dan dialami langsung oleh pembaca. Kesadarannya itu membentuk semacam kesiapan dalam diri untuk menghadapi kondisi sosial yang terjadi di masyarakat.

Salah satu jenis dari karya sastra yang banyak diminati oleh masyarakat khususnya anak muda adalah film. Trianton mendefinisikan film sebagai suatu proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, keindahan, norma, pandangan hidup, tingkah laku manusia, dan teknologi (2013:1). Bahasa yang digunakan dalam film adalah bahasa gambar. Film menyampaikan cerita melalui serangkaian gambar yang bergerak, dari satu adegan ke adegan lain, dari satu konflik ke konflik lain, dari satu peristiwa ke peristiwa lain, serta memiliki maksud dan tujuan yang diungkapkan atau dipaparkan melalui

gambar yang bergerak. Pesan yang terdapat dalam film dapat berbentuk apa saja, tergantung pada film tersebut. Akan tetapi umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan, motivasi, moral dan informasi. Pesan yang terdapat dalam film disampaikan dengan lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia yaitu berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Dalam sebuah film peran tokoh merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tersampainya atau tidak makna dari film tersebut. Seorang aktor harus dapat mendalami kepribadian tokoh dalam film yang akan diperankan, sehingga tokoh yang diperankan tersebut akan terlihat hidup di dalam diri sang aktor. Pada dasarnya setiap orang memiliki karakteristik kepribadian dan tingkah laku yang berbeda-beda. Karakteristik tersebut biasanya dapat dilihat melalui cara seseorang menyelesaikan dan menyikapi suatu masalah. Kepribadian manusia terbentuk sejak balita dan akan terus berkembang, ada pula yang menyakini bahwa kepribadian dan tingkah laku seseorang terbentuk dari cerminan kedua orangtua dan lingkungan sekitarnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karya sastra juga dapat dikaji melalui aspek psikologi. Psikologi berasal dari kata Yunani *psyche*, yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia (Atkinson, 1996:7).

Objek studi dari psikologi adalah kejiwaan atau kepribadian manusia yang berbeda-beda. Dalam psikologi perilaku manusia dibedakan menjadi perilaku reflektif dan nonreflektif. Perilaku reflektif yaitu perilaku yang terjadi secara spontan,

sedangkan perilaku nonreflektif merupakan perilaku yang dikendalikan oleh otak atau sering disebut perilaku psikologis. Teori psikologi digunakan sebagai alat untuk menganalisis kepribadian seseorang atau tokoh dalam sebuah film atau karya sastra lainnya. Kepribadian seseorang sangat beragam, dan dapat dilihat dari tingkahlaku atau perilakunya sehari-hari. Ada begitu banyak perilaku yang dapat menggambarkan kepribadian seseorang, baik perilaku normal seperti yang dilakukan orang-orang pada umumnya maupun perilaku abnormal.

Perilaku abnormal merupakan perilaku menyimpang dan tergolong perilaku maladaptif atau tidak dapat menyesuaikan diri terhadap keadaan, sehingga dapat merugikan orang lain yang ada di sekitarnya. Biasanya para psikolog juga mendefinisikan perilaku abnormal sebagai penyebab orang mengalami penderitaan dan tidak dapat berbaur dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Beberapa perilaku abnormal bersifat akut dan sementara yang disebabkan oleh peristiwa yang membuat stress, sedangkan perilaku abnormal lainnya bersifat kronis dan permanen. Dalam psikologi, abnormal disebut juga sebagai gangguan mental yang diklasifikasi menurut berbagai gangguan seperti gangguan kepribadian, psikopat, skisofrenia, gangguan kecemasan, gangguan afektif atau mood, alkoholisme dan ketergantungan pada obat, gangguan seksual, dan lain sebagainya.

Salah satu contoh film Jepang yang bercerita tentang perilaku abnormal tokohnya yaitu sebuah film karya sutradara Kiyoshi Kurosawa yang diadaptasi dari novel karangan Yutaka Maekawa berjudul *creepy*. Film ini merupakan sebuah film yang sangat cocok untuk dikaji secara psikologi khususnya psikologi abnormal. Tokoh yang memiliki perilaku abnormal dalam film ini bernama Nishino. Nishino

adalah seorang psikopat yang suka membunuh dan menyamar sebagai orang yang dibunuhnya. Pembunuhan dilakukannya dengan cara masuk ke dalam sebuah keluarga kemudian membuat anggota keluarga tersebut merasa bersalah atas suatu masalah dan menyuntikkan cairan yang dapat membuat orang tersebut lemas dan mengikuti kemauannya. Pada saat Nishino tidak lagi membutuhkan orang tersebut, dia pun membunuhnya. Mayatnya kemudian dimasukkan ke dalam plastik lalu divacum hingga tidak ada udara lagi di dalam plastik tersebut kemudian dikumpulkan di suatu tempat. Hingga kemudian ada seorang polisi yang melakukan investigasi ke rumah Nishino karena mencurigai bahwa Nishino bukanlah namanya yang sebenarnya. Merasa terancam dan tidak mau kedoknya terbongkar Nishino pun membunuh polisi tersebut, dan agar terlihat seperti kecelakaan ia membakar mayatnya dalam rumah tetangganya.

Alasan penulis memilih film ini yaitu karena tindakan-tindakan tokoh Nishino dalam film bergenre misteri thriller ini membuat jalan ceritanya menarik dan menegangkan, sehingga dapat membawa penonton seakan-akan terlibat dalam cerita film tersebut. Dengan jalan cerita seperti tersebut di atas, penulis merasa tema psikologi akan cocok digunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino dalam film tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana struktur naratif dalam film *Creepy : Itsuwari no Rinjin* ?

2. Bagaimana perilaku abnormal yang dilakukan tokoh Nishino dalam film *Creepy : Itsuwari no Rinjin* berdasarkan teori DSM - IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan struktur naratif dalam film *Creepy : Itsuwari no Rinjin*.
2. Mengungkap wujud perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino dalam film *Creepy : Itsuwari no Rinjin* berdasarkan teori DSM – IV.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, karena semua data penelitian diperoleh dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek penelitian. Objek material dalam penelitian ini adalah sebuah film yang berjudul *Creepy* karya seorang sutradara yang bernama Kiyoshi Kurosawa yang dirilis pada tahun 2016. Objek formal penelitian ini yaitu perilaku abnormal tokoh Nishino pada film tersebut yang akan diteliti dengan menggunakan teori psikologi sastra khususnya tentang psikologi abnormal. Pada penelitian ini penulis hanya akan membahas struktur naratif yang berhubungan dengan kepribadian yaitu, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif.

1.5 Metode Penelitian

Metode merupakan cara yang harus diterapkan, sedangkan teknik merupakan cara dalam menerapkan metode. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sosiologi sastra dengan mengambil psikologi sastra sebagai objek kajian. Aspek yang diteliti yaitu psikologi tokoh Nishino. Sumber data-data pendukung diperoleh dari esai, buku-buku, serta artikel mengenai teori psikoanalisis khususnya psikologi abnormal yang sebelumnya dianalisa dengan menggunakan teori struktur naratif.

Pada dasarnya dalam metode penelitian terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan yaitu metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode pemaparan hasil analisis data. Hal ini pun dikuatkan oleh Sudaryanto (2001:5) menyatakan bahwa ada tiga tahap upaya strategis yang berurutan : penyediaan data, penganalisisan data yang telah disediakan itu, dan penyajian hasil analisis data yang bersangkutan. Berikut penjelasannya masing-masing:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan tahapan pertama dalam suatu penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dan metode simak yang dilanjutkan dengan teknik catat. Metode studi pustaka adalah metode yang penulis gunakan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau permasalahan yang akan penulis analisa dalam penelitian ini. Informasi tersebut diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan - ketetapan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik cetak maupun elektronik. Metode simak yang

dilanjutkan dengan teknik catat adalah metode dengan langkah-langkah menonton ulang film Creepy : Itsuwari no Rinjin dan menangkap adegan – adegan pada menit tertentu yang dianggap penting serta mencatatnya.

Pada penelitian ini penulis memakai dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu film Creepy : Itsuwari no Rinjin yang disutradarai oleh Kiyoshi Kurosawa, sedangkan sumber data sekunder yaitu buku referensi teori struktur film, teori psikologi sastra dan buku teori yang penulis butuhkan dalam memperkuat penelitian ini.

1.5.2 Metode Analisis Data

Tahap metode analisis data ini bertujuan untuk mendapat hasil dari penelitian. Berdasarkan data yang penulis dapat, penelitian ini dikaji secara deskriptif yaitu berdasarkan teori struktur naratif film dan psikoanalisis khususnya psikologi abnormal. Analisis ini dimaksud untuk menjelaskan struktur naratif film khususnya hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta elemen pokok naratif. Selain itu analisis ini juga dimaksud untuk menjelaskan perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino dalam film Creepy : Itsuwari no Rinjin karya Kiyoshi kurosawa ini.

1.5.3 Metode Penyajian Data

Metode penyajian data merupakan metode terakhir dalam penelitian ini. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penyajian data deskriptif analitik yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis (Ratna, 2008: 53).

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah sumber ilmu pengetahuan di bidang sastra dan penelitian dalam kajian psikologi sastra khususnya psikologi abnormal. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan informasi mengenai hubungan sastra dengan psikologi, terutama teori psikoanalisis dalam mengkaji karya sastra khususnya film. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat menjadi sarana untuk memahami wujud perilaku abnormal tokoh Nishino dalam film Creepy karya Kiyoshi Kurosawa, serta dapat dijadikan sebagai rujukan atau bahan bacaan untuk penelitian-penelitian psikologi sastra selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian akan disajikan dalam bentuk sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI. Bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka memuat tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan objek ataupun materi yang sedang diteliti. Landasan teori membahas tentang unsur naratif dan teori psikoanalisis khususnya psikologi abnormal.

BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN. Pada bab ini penulis akan memaparkan tentang unsur struktur naratif serta analisis wujud perilaku abnormal yang dilakukan oleh tokoh Nishino dalam film Creepy.

BAB IV SIMPULAN.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Kajian psikologi sastra bukanlah hal baru dalam penelitian karya sastra, sudah banyak penelitian atau analisis karya sastra yang menggunakan teori psikologi sastra dalam sebuah penelitian karya sastra seperti cerpen, film, drama, maupun novel. Ada begitu banyak contoh penelitian yang menggunakan teori psikologi sastra. Berdasarkan hasil tinjauan penulis, penelitian dengan objek material berupa film *itsuwari no rinjin* atau *creepy* karya sutradara Kiyoshi Kurosawa belum pernah diteliti sebelumnya. Maka dari itu, penulis mengambil beberapa penelitian terdahulu yang memiliki pendekatan sama sebagai bahan referensi pada penelitian ini. Kajian psikologi sastra juga telah banyak digunakan dalam penyusunan skripsi oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Salah satu penelitian yang menggunakan kajian psikologi sastra khususnya psikologi abnormal yaitu sebuah skripsi yang disusun oleh Dianisa Ferdina jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang berjudul "*Gangguan Kepribadian Tokoh Utama Anna dalam Anime Omoide No Marnie Karya Hiromasha Yonebayashi*" (2017). Dalam skripsi tersebut Dianisa menggunakan teori psikologi abnormal milik V. Mark Durand dan David H. Barlow yang dibantu dengan teori struktur naratif dan teori struktural. Dianisa menyimpulkan bahwa gangguan kepribadian yang dimiliki oleh tokoh Anna dalam

anime *Omoide No Marnie* yaitu *paranoid*, *skizoid*, antisosial, ambang dan menghindar.

Kajian penelitian yang dilakukan oleh Dianisa memiliki kesamaan dengan kajian penelitian ini, yaitu keduanya sama-sama membahas tentang perilaku abnormal seorang tokoh. Meskipun memiliki persamaan dalam kajian, kedua penelitian ini memiliki objek material yang berbeda. Skripsi yang disusun oleh Dianisa memiliki objek material berupa anime, sedangkan pada penelitian ini penulis mengambil film sebagai objek material. Selain itu penelitian tersebut juga menggunakan teori struktur naratif dan teori struktural sebagai teori tambahan, sedangkan pada penelitian ini penulis tidak menggunakan teori-teori tersebut.

Penelitian selanjutnya yaitu sebuah skripsi dengan judul “*Gangguan Ansietas Pada Tokoh Utama Satoru Fujinuma dalam Skrip Buku Dake Inai Machi Karya Sutradara Yuichiro Hirakawa*” (2017) yang disusun oleh Nadya Oktaviani jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Teori yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu teori pengkajian fiksi dan teori kecemasan. Nadya menggunakan teori pengkajian fiksi untuk menjelaskan tokoh dan penokohan, alur serta latar, dan kemudian menggunakan teori kecemasan untuk mengungkapkan gangguan *ansietas* yang dialami tokoh Satoru Fujinuma serta cara untuk menanggulangi *ansietas* tersebut dalam diri tokoh. Nadya menyimpulkan bahwa tokoh Satoru Fujinuma dalam skrip *Boku Dake Inai Machi* tersebut mengalami tingkat *ansietas* yang paling tinggi yaitu *ansietas* panik, setelah mengalami tingkat *ansietas* ringan, sedang, dan berat. Nadya juga menjelaskan bahwa penyebab tingkat *ansietas* didominasi karena adanya ancaman dan ketakutan

yang memiliki pengaruh besar terhadap tokoh Satoru Fujinuma dalam skrip film tersebut.

Penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan kajian psikologi sastra khususnya psikologi abnormal. Tetapi walaupun demikian penelitian yang dilakukan oleh Nadya hanya menganalisis tingkat kecemasan pada tokoh, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menganalisis perilaku abnormal pada tokoh. Selain itu penelitian tersebut juga memiliki objek material yang berbeda yaitu sebuah skrip film, dan menggunakan teori pengkajian fiksi sebagai teori bantu, sedangkan penulis tidak menggunakan teori tersebut.

Penelitian lain yang memiliki kajian penelitian yang sama dengan penelitian ini yaitu sebuah skripsi yang disusun oleh Desta Ayu Wulandari jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang berjudul "*Abnormalitas dalam novel Halo, Aku dalam Novel Karya Nuril Basri: Kajian Psikologi Sastra*" (2013). Dalam penelitian tersebut, Desta Ayu menggunakan teori psikologi yang mengacu pada psikologi abnormal, serta menggunakan teori struktural untuk menganalisa unsur pembangun karya sastra yaitu, tokoh, alur, latar, dan sudut pandang. Desta Ayu juga menggunakan teori DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*) yang dikemukakan oleh Kartono untuk mengklasifikasikan keabnormalan tokoh utama (Pram) dalam novel *Halo, Aku* dalam penelitiannya tersebut.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Desta Ayu dalam skripsinya tersebut dengan penelitian ini yaitu, sama-sama mengkaji tentang abnormalitas atau

perilaku abnormal dari tokoh dalam karya sastra. Perbedaannya yaitu selain memiliki objek material yang berbeda, teori yang digunakan dalam penelitian ini juga berbeda meskipun masih merupakan satu kesatuan. Pada penelitian tersebut Desta Ayu menggunakan teori DSM-III, sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan teori DSM-IV yang merupakan salah satu versi yang terbaru dari DSM.

Penelitian berikutnya yaitu sebuah skripsi yang berjudul “*Gangguan Kepribadian Psychopatic Pada Tokoh Seiji Hasumi Dalam Film “Lesson Of The Evil (Aku No Kyouten)” Karya Takashi Miike*” (2016) yang disusun oleh Suci Fentisari jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro. Dalam penelitian ini Suci Fentisari meneliti tentang kepribadian *psychopathic* serta ciri-ciri kepribadian *psychopathic* yang dialami oleh tokoh Seiji Hasumi dalam film *aku no kyouten* menurut teori Robert D. Hare. Suci Fentisari menyimpulkan bahwa dalam film tersebut tokoh Seiji Hasumi merupakan seorang psikopat yang memiliki dua sisi kepribadian yaitu, sisi menyenangkan dan sisi psikopat. Sisi menyenangkan ditunjukkan oleh Seiji Hasumi ketika berada di depan umum dan orang yang baru dikenalnya, dengan berusaha menjadi seseorang yang menyenangkan, mampu memberikan solusi, serta suka memuji lawan bicara. Sedangkan pada saat dia sendiri ataupun berhadapan dengan orang yang bermasalah dengannya, maka dia akan mengeluarkan sisi psikopatnya.

Selain memiliki objek material yang sama dengan penelitian yang disusun oleh penulis yaitu sama-sama sebuah film, penelitian yang dilakukan oleh Suci Fentisari juga membahas tentang psikologi abnormal. Seperti yang diketahui bahwa

psychopathic atau psikopat juga merupakan salah satu jenis dari perilaku abnormal. Dalam penelitian ini penulis juga akan mengambil psikopat sebagai salah satu perilaku abnormal yang dilakukan tokoh Nishino dalam film *creepy* pada penelitian ini. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada teori yang digunakan dalam masing-masing penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan teori DSM-IV sebagai teori utama, sedangkan Suci Fentisari menggunakan teori yang dikemukakan oleh Robert D. Hare sebagai teori utama dalam penelitiannya tersebut.

2.2 Kerangka Teori

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori struktur naratif dan teori psikologi sastra khususnya psikologi abnormal dari DSM – IV. Teori struktur naratif digunakan penulis untuk menganalisa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif dalam film *Creepy*. Kemudian setelah itu penulis menggunakan teori DSM – IV untuk menganalisa perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino pada film *Creepy*

2.2.1 Teori Struktur Naratif

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). Dalam kehidupan sehari-hari unsur naratif juga diperlukan sebagai elemen dasar yang membantu untuk memahami segala hal. Salah satu contoh kegunaan unsur naratif dalam kehidupan sehari-hari yaitu membantu orang-orang untuk berkomunikasi antara satu sama lain. Begitu pula

dengan cerita-cerita yang kita nikmati lewat novel, cerpen, film, dan karya sastra lainnya semuanya pasti mengandung unsur naratif.

Dalam film unsur naratif merupakan suatu unsur yang penting setelah unsur sinematik. Karena tanpa adanya unsur naratif dalam sebuah film, maka akan sulit untuk memahami film tersebut walaupun film itu memiliki unsur sinematik yang sangat baik. Seperti yang dituliskan oleh Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul memahami film, bahwa kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Unsur naratif sebagai bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengelolanya.

Struktur unsur naratif terdiri dari beberapa unsur, yaitu cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, elemen pokok naratif, pola struktur naratif, struktur tiga babak, dan alternative struktur tiga babak. Dalam penelitian ini penulis hanya akan menggunakan tiga unsur naratif yang telah penulis uraikan pada ruang lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut.

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Pada umumnya sebuah film terjadi pada suatu lokasi atau tempat dengan dimensi ruang yang jelas dan selalu menunjuk pada lokasi atau wilayah yang jelas, misalnya di rumah sakit A, di negara B, di sekolah C, dan lain sebagainya. Latar cerita dapat menggunakan lokasi atau tempat yang sesungguhnya atau dapat juga menggunakan lokasi fiktif atau rekaan. Pada film cerita, latar yang digunakan pada umumnya adalah latar tempat yang nyata. Tetapi film-film fantasi seringkali menggunakan

latar lokasi yang fiktif atau rekaan. Film-film horror supranatural biasanya memiliki latar tempat yang bersifat nonfiksi atau supranatural, sedangkan film-film fiksi ilmiah yang berlatar masa depan pada umumnya masih menggunakan latar tempat yang nyata.

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Sama halnya dengan ruang, waktu juga merupakan unsur penting dari naratif. Sebab tanpa adanya unsur waktu, sebuah cerita tidak akan mungkin terjadi. Terutama pada film, tanpa unsur waktu maka film tersebut akan berantakan dan tidak jelas susunannya serta akan sangat sulit dipahami karena tidak adanya batasan-batasan waktu pada ceritanya. Berikut adalah beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif dalam sebuah film, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

1. Urutan Waktu

Urutan waktu mengarah kepada pola berjalannya waktu cerita dalam sebuah film tersebut. Dalam urutan waktu terdapat dua pola, yaitu pola linear dan pola nonlinear. Pola linear adalah pola urutan waktu yang banyak digunakan dalam film cerita, yaitu dimana waktunya berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Pola ini memudahkan kita untuk melihat jalinan hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Misalnya, jika suatu cerita film berlangsung selama sehari, maka penyampaian kisahnya akan disajikan secara urut dari pagi, siang, sore, hingga malam harinya. Panjangnya rentang waktu tidak menjadi alasan sebuah cerita memiliki pola linear atau nonlinear. Selama tidak adanya interupsi waktu yang signifikan, maka cerita tersebut memiliki pola linear.

Berikutnya adalah pola nonlinear yang jarang digunakan dalam film cerita, karena pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat jalinan hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya tidak jelas. Lain halnya dengan pola linear, dalam pola ini penyampaian kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, siang sehingga akan menyulitkan penonton dalam memahami cerita tersebut. Pola nonlinear yang sangat jarang digunakan yaitu membalik urutan plot dari cerita yang ada, misalnya jika urutan waktu cerita adalah A-B-C-D-E maka plotnya akan menjadi E-D-C-B-A atau sengaja dibalik dari masa kini ke masa lalu.

2. Durasi Waktu

Pada umumnya durasi rata-rata sebuah film yaitu berkisar 90 hingga 120 menit, tetapi durasi cerita yang ada dalam film memiliki rentang waktu yang lebih panjang hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad. Dalam beberapa film, durasi film juga dapat memiliki panjang yang sama dengan durasi cerita. Bahkan ada juga yang memiliki durasi cerita film lebih pendek daripada durasi filmnya.

3. Frekuensi Waktu

Pada film biasanya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang ceritanya, tetapi dalam beberapa film yang menggunakan teknik kilas – balik dan kilas – depan terdapat adegan yang sama dimunculkan kembali bahkan hingga berkali – kali.

2.2.1.3 Elemen Pokok Naratif

Dalam sebuah film selain ruang dan waktu terdapat juga elemen-elemen pokok seperti pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan. Karena alur cerita tidak mungkin dapat berjalan tanpa adanya pelaku cerita yang memainkan perannya. Dalam melakukan perannya, pelaku cerita selalu berpijak pada suatu tujuan. Demi mencapai tujuan tersebut, pelaku cerita pasti akan menghadapi permasalahan dan konflik. Karena bila tidak ada masalah maka alur cerita dalam film tersebut tidak akan berkembang.

1. Pelaku Cerita

Pada umumnya setiap cerita dalam film memiliki pelaku cerita atau karakter, baik itu karakter utama ataupun karakter pendukung. Dalam sebuah film juga biasanya karakter atau tokoh utamalah yang menjalankan cerita dari awal hingga akhir, sedangkan karakter pendukung biasanya bertindak sebagai pemicu konflik atau terkadang membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalah.

2. Permasalahan dan Konflik

Dalam film permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya pada cerita dalam film tersebut. Seringkali permasalahan yang terjadi dalam sebuah film ditimbulkan oleh tokoh antagonis. Hal tersebut terjadi biasanya dapat terjadi karena tokoh protagonis dan tokoh antagonis memiliki tujuan yang sama atau berlawanan, sehingga permasalahan tersebut jugalah yang akan memicu konflik fisik antara kedua tokoh tersebut.

3. Tujuan

Dalam film setiap tokoh pasti memiliki tujuan, harapan atau bahkan cita – cita, yang dapat bersifat fisik atau materi maupun nonfisik atau nonmateri. Biasanya tujuan fisik bersifat jelas dan nyata, sedangkan tujuan nonfisik bersifat tidak nyata atau abstrak.

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Psikologi dan sastra merupakan dua aspek ilmu pengetahuan yang berbeda namun memiliki berbagai keterkaitan. Kata sastra berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti tulisan yang mengandung instruksi atau pedoman. Dalam penggunaannya kata sastra lebih sering digunakan untuk merujuk pada kesusasteraan, yaitu hasil karya sastra atau karya penulisan yang mengandung unsur keindahan dan seni seperti cerpen, film, novel, drama, esai, dan lain sebagainya, sedangkan psikologi merupakan sebuah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku dan proses mental yang dialami dan diperbuat manusia.

Psikologi turut berperan penting dalam menganalisa sebuah karya sastra dari sudut pandang kejiwaan yang terdapat pada karya sastra tersebut baik dari unsur pengarang, tokoh, maupun pembacanya. Dengan dipusatkannya perhatian pada tokoh-tokoh, maka akan dapat dianalisis konflik batin yang terkandung dalam karya sastra. Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa sastra lebih cenderung mengarah kepada fiksi yang menonjolkan keindahan, sementara psikologi lebih cenderung mengarah kepada kenyataan dan berdasarkan fakta.

Langkah pemahaman teori psikologi sastra dapat dilakukan melalui tiga cara, pertama melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian dilakukan

analisis terhadap suatu karya sastra. Pemahaman kedua yaitu, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian dan kemudian menentukan teori-teori psikologi yang relevan untuk digunakan dengan penelitian tersebut. Pemahaman yang terakhir yaitu, dengan memperlihatkan bahwa teks atau karya sastra yang ditampilkan melalui teori sastra ternyata dapat mencerminkan suatu konsep dari psikologi sastra dengan berbagai tokoh yang terdapat dalam karya sastra tersebut.

Dengan kata lain, untuk menganalisa atau meneliti tokoh serta perwatakan atau kepribadiannya dalam sebuah karya sastra, seorang pengkaji sastra juga harus mengkaji berdasarkan pada teori dan hukum-hukum psikologi yang menjelaskan kepribadian atau perilaku manusia.

2.2.2.1 Teori Psikologi Abnormal

1. Definisi Psikologi Abnormal

Psikologi abnormal adalah salah satu cabang dari ilmu psikologi yang menganalisa segala bentuk gangguan mental dan abnormalitas jiwa. Psikologi abnormal juga membahas bentuk gangguan dan kelainan psikologis baik itu penyebab maupun akibat dari kelainan tersebut. Maka dari itu, cakupan psikologi abnormal lebih luas dari sekedar gangguan mental atau psikologis saja. Dalam psikologi abnormal penelitian dilakukan untuk membuktikan kebenaran serta bagaimana praktek dari suatu teori dan juga untuk memahami keunikan individu.

Perilaku abnormal dapat bersifat akut dan sementara, tetapi ada pula yang kronis dan selama-lamanya. Menurut Atkinson (1983:245 baris 6-11), hal tersebut disebabkan oleh beberapa peristiwa yang penuh stress, penyakit atau kerusakan

pada sistem saraf, ada pula yang merupakan akibat lingkungan sosial yang tidak menguntungkan, atau pengalaman belajar yang keliru. Atkinson juga menjelaskan bahwa definisi keabnormalan perilaku seseorang dapat disimpulkan berdasarkan empat kriteria yaitu penyimpangan dari norma statistik, penyimpangan dari norma sosial, perilaku maladaptif, dan kesusahan pribadi (1983:242-243).

Selain kriteria-kriteria di atas, konsep abnormalitas juga dapat ditinjau dari beberapa hal berikut ini.

1. Menurut konsep statistik atau yang disebut juga dengan *statistical infrequency*, dimana suatu gejala dikatakan abnormal apabila mengalami penyimpangan dari mayoritas. Menurut konsep ini, idiot dan jenius dianggap abnormal namun memiliki sisi.
2. Menurut konsep penyesuaian diri, seseorang dengan penyesuaian diri yang baik serta mampu menangani suatu masalah dengan baik pula dapat dikatakan memiliki jiwa yang normal. Sebaliknya, jika individu atau seseorang menunjukkan kecemasan dalam menghadapi sebuah masalah dan tidak dapat menyelesaikan masalah tersebut akan dikatakan abnormal.
3. Menurut konsep patalogis, perilaku individu atau seseorang dinyatakan abnormal jika ditemukan gejala-gejala klinis tertentu, seperti obsesi, halusinasi, fobia dan lain sebagainya.
4. Menurut konsep kematangan pribadi, seseorang atau individu dikatakan abnormal jika menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangannya.

5. Menurut konsep sosio-kultural, masyarakat selalu memiliki norma dan nilai yang digunakan untuk mengatur perilaku anggotanya. Individu atau seseorang harus mengikuti serta mampu menyesuaikan diri dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat dimana ia berada. Jika individu atau seseorang menyimpang dari norma dan nilai yang ada di lingkungannya tersebut, maka akan dikatakan abnormal.

Sama seperti cabang-cabang psikologi lainnya, dalam psikologi abnormal juga terdapat beberapa aliran teori yang menjadi dasar perkembangannya. Teori-teori tersebut adalah psikodinamika, behaviorisme, kognitif-sosial, humanistic, kognitif, dan diathesis stress. Psikodinamika atau disebut juga teori psikoanalisis yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, meyakini bahwa terdapat tiga struktur dalam kepribadian yaitu id, ego dan superego. Behaviorisme atau disebut juga sebagai model belajar yang dikemukakan oleh John B. Watson dan Ivan Pavlov, meyakini adanya peran dari belajar untuk menjelaskan perilaku normal maupun perilaku abnormal. Kognitif-sosial merupakan teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura, Walter Mischel dan Julian B Rotter, berfokus pada peranan kognisi atau proses berpikir dan belajar dengan melalui pengamatan dari perilaku manusia lain. Teori Humanistik dikemukakan oleh Abraham Maslow dan Carl Rogers, teori ini percaya bahwa manusia adalah aktor bukan reaktor dalam kehidupan. Jika ditinjau dari teori ini perilaku abnormal merupakan hasil dari perkembangan konsep diri yang mengalami gangguan. Teori kognitif yang dikembangkan oleh psikiater Aaron Beck dan psikolog Albert Ellis, menggunakan pendekatan pemrosesan informasi untuk menjelaskan pola perilaku abnormal. Yang terakhir yaitu diatesis stress, teori

ini menjelaskan bahwa masalah-masalah yang terjadi dari perilaku abnormal meliputi interaksi antara peristiwa atau pengalaman hidup yang penuh stres dan kerentanan.

2. Klasifikasi Perilaku Abnormal Berdasarkan DSM-IV (*Diagnostic and Manual of Mental Disorders. Four Edition*)

DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) pertama kali diterbitkan oleh APA (*American Psychiatry Association*) pada tahun 1952 sebagai manual diagnosis gangguan dan masalah mental serta kepribadian dan juga gangguan psikososial. Ada begitu banyak diagnosis gangguan yang terdapat dalam DSM, sehingga pemahaman akan masing-masing diagnosis gangguan sangat dibutuhkan untuk dapat menegakkan diagnosis dengan tepat. Sampai saat ini sudah terdapat lima versi atau edisi DSM yang telah diterbitkan oleh APA (*American Psychiatry Association*), versi atau edisi terbaru diterbitkan pada tahun 2013.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan DSM-IV yang merupakan versi ke empat dari DSM dalam penggolongan gangguan kepribadian yang akan diteliti. Hal tersebut dikarena tidak ditemukan perbedaan yang terlalu signifikan antara DSM-IV dan DSM-V. Pada bukunya yang berjudul *Psikologi Umum*, King Laura A. menjelaskan sistem klasifikasi atau penggolongan DSM-IV (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Four Edition*) serta membahas tentang klasifikasi gangguan psikologis. Dalam perkembangan dan perubahan DSM dari versi ke versi, terdapat perubahan, penambahan, pengurangan ataupun penggolongan ulang kategori-kategori yang ada.

Dalam DSM-IV penggolongan diagnosis psikiatri dibagi menjadi lima poros (*axis*) yang bertingkat, tergantung pada aspek-aspek yang terganggu atau tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Berikut pembagian poros (*axis*) tersebut:

- *Axis I* (Poros I) meliputi gangguan klinis, termasuk gangguan-gangguan utama dan gangguan dalam perkembangan jiwa dan gangguan belajar.
- *Axis II* (Poros II) meliputi gangguan mengenai kondisi kepribadian, maupun keterbelakangan mental.
- *Axis III* (Poros III) meliputi kondisi medis dan gangguan fisik yang akut.
- *Axis IV* (Poros IV) meliputi faktor-faktor psikososial dan lingkungan yang ikut menyebabkan terjadinya gangguan.
- *Axis V* (Poros V) meliputi asesmen fungsi atau skala fungsi untuk anak-anak di bawah delapan belas tahun di seluruh dunia.

Poros I-III merupakan diagnosis bermacam gangguan, sedangkan poros IV dan V hanya merupakan identifikasi faktor-faktor pendukung.

Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis hanya memfokuskan pada poros I-III. Berikut ini adalah penjabaran kategori-kategori gangguan mental dari ketiga poros tersebut:

A. Poros I

1) Depresi (*Depression*)

Depresi disebut juga *unipolar disorder* yaitu perasaan murung serta kehilangan gairah untuk melakukan hal-hal yang biasa dilakukannya dan tidak bisa mengeksorsikan kegembiraan. Gangguan ini biasanya terjadi pada awal sampai pertengahan usia dewasa. Depresi dapat disebabkan oleh bermacam-

macam faktor, antara lain faktor psikologis yaitu adanya harapan atau keinginan yang tidak dapat terpenuhi atau tidak sesuai keinginan, dan faktor fisik yaitu menderita penyakit kronis yang mematikan, dan pengaruh narkoba.

2) Gangguan Kecemasan (*Anxiety Disorders*)

Anxiety Disorders atau gangguan kecemasan adalah perasaan takut yang tidak jelas objeknya dan tidak jelas pula alasannya. Gangguan ini dapat berawal sejak masih usia kanak-kanak dan berkembang tahap demi tahap. Jika kecemasan ini terus-menerus berlanjut (kronis), maka dapat menimbulkan *fatigue* atau kelelahan mental, dan depresi. Terdapat empat jenis kecemasan yaitu *generalized anxiety disorder* atau kecemasan umum, *panic disorder* atau panik, *social anxiety disorder* atau fobia sosial, dan *separation anxiety* atau cemas menghadapi perpisahan. Jenis kecemasan pertama yaitu *generalized anxiety disorder* atau kecemasan umum, pada kasus ini seseorang akan seringkali merasa cemas dan takut tetapi tidak mengetahui apa penyebabnya. Jenis kecemasan kedua yaitu *panic disorder* atau panik merupakan perasaan terror yang intens, gemetar, bingung, sesak napas, dan merasa seolah dunia akan berakhir. Biasanya *panic disorder* disebabkan oleh suatu peristiwa yang menakutkan atau peristiwa yang sangat berat dan stress yang berkelanjutan, serta juga dapat muncul begitu saja. Jenis kecemasan berikutnya adalah *social anxiety disorder* atau disebut juga fobia sosial yaitu dimana orang yang bersangkutan merasa dirinya selalu jelek atau salah dimata orang lain. Jenis kecemasan yang terakhir adalah *separation anxiety* atau kecemasan dalam menghadapi perpisahan, hal ini banyak terjadi pada anak-anak.

- 3) *Bipolar Disorder* (emosi yang berubah-ubah dari positif ke negative dan sebaliknya)

Gangguan mental ini dulu disebut *manis-depressif*, karena memiliki gejala yang berupa pergantian terus-menerus antara emosi sangat positif (manis) dan emosi sangat negatif (depresif). Tetapi sekarang, gangguan mental ini disebut *bipolar* (dua-kutub), karena emosi itu bergerak bolak-balik dari satu kutub emosi yang ekstrem (manis) ke kutub lainnya (depresif). Masa perubahan antara kedua kutub bisa diisi dengan emosi yang netral, tetapi bisa juga perubahannya begitu cepat sehingga tidak sempat diselingi emosi netral yang disebut *rapid cycling* atau siklus cepat (Garret, 2003; Feldman, 2003).

- 4) ADHD (*Attention-Deficit Hyperactivity Disorder*, Hiperaktif tetapi kurang Konsentrasi)

Gangguan mental ini disebabkan oleh gangguan perkembangan syaraf, serta umumnya terjadi sejak masa kanak-kanak di bawah usia delapan belas tahun dan banyak yang menetap sampai dewasa. Ciri-ciri dari ADHD yaitu tidak dapat memfokuskan perhatian pada satu hal, hiperaktif, mudah lupa, dan tidak bisa mengendalikan impuls-impulnya sendiri. Belum ada obat yang dapat menyembuhkan gangguan mental ini, hanya dapat mengurangi gejalanya saja.

- 5) Autism

Autism juga merupakan salah satu gangguan mental yang disebabkan oleh kelainan neurologis, yaitu adanya gangguan atau kelainan pada otak dan sistem syaraf. Biasanya gangguan mental ini sudah terlihat sejak anak berumur dua sampai tiga tahun. Pada umumnya seorang autis tidak peduli sama sekali

dengan kejadian disekitarnya sehingga dapat melakukan sesuatu tanpa memperdulikan bahaya sama sekali, tetapi di sisi lain seorang autis mampu mempunyai bakat luar biasa yang disebut *autis savant*. Sama seperti ADHD, autisme juga belum ada obatnya. Namun dengan melakukan pelatihan perilaku, penyesuaian lingkungan fisik dan sosialnya, perubahan gaya hidup, serta pengertian dari keluarga, dapat membuat seorang autis bahkan mampu berfungsi optimal seperti kasus Stephen Wiltshire. Beberapa kasus autisme diketahui gejalanya berkurang bahkan sembuh dengan sendirinya seiring dengan bertambahnya usia.

6) *Phobias*/fobia (rasa takut yang tidak beralasan)

Kata fobia berasal dari bahasa Yunani *phobos* yang berarti takut. Dalam fobia takut adalah tidak rasional, menetap dan sangat intens yang ditandai dengan gejala fisik seperti sesak napas, keringat dingin, terkencing-kencing, bisa juga menjerit-jerit histeris, dan sebagainya yang ditunjukkan kepada situasi, benda, kegiatan atau orang tertentu. Penderita fobia masih bisa mengontrol ketakutannya dengan cara menghindari objek yang ditakutinya tersebut. Para pakar psikologi menduga bahwa fobia disebabkan oleh kombinasi antara faktor bakat, keturunan, dan pengalaman tertentu yang menyebabkan traumatis.

7) Schizophrenia

Schizophrenia (*Skizofrenia*) merupakan suatu diagnosis gangguan mental yang ditandai oleh kelainan dalam persepsi atau ekspresi dari realitas. Hal yang paling sering terjadi pada penderita skizofrenia yaitu halusinasi auditori (seakan-

akan mendengar suara-suara atau ada yang mengajak bercakap-cakap), delusi paranoid (curiga), atau delusi lain yang tidak jelas.

B. Poros II

1) DID (*Dissociative Identity Disorder*)

DID atau lebih dikenal dengan istilah *Split Personality* atau kepribadian ganda (*Multiple Personality*), dulu dianggap sebagai salah satu jenis skizofrenia karena memiliki gejala yang sama yaitu pola pikir yang kacau. Ciri-ciri dari DID yaitu adanya minimal dua identitas atau kepribadian berbeda-beda yang mengendalikan perilaku orang yang bersangkutan. Kepribadian-kepribadian itu mempersepsi, menilai, dan bereaksi terhadap lingkungan dengan cara yang sangat berbeda, dan ketika yang satu sedang memegang kendali, kepribadian-kepribadian yang lain tidak tahu-menahu. Dengan demikian, ditemukan gejala khas pada DID yaitu tidak dapat mengingat apa yang sudah dilakukannya. Gejala tersebut bukan dikarenakan oleh pengaruh obat-obatan, trauma atau benturan di kepala, usia tua, serta penyebab medis yang lainnya, melainkan karena adanya pergantian kendali dalam penderita gangguan ini.

C. Poros III

1) Paranoia

Paranoia atau biasa disingkat parno adalah gangguan kejiwaan yang ditandai dengan terlalu seringnya merasa curiga. Dalam dunia psikologi paranoia adalah gangguan dalam proses berpikir yang ditandai dengan kecemasan atau ketakutan yang berlebihan sehingga mencapai tingkat yang tidak masuk akal dan disertai delusi. Ciri khas orang paranoid yaitu merasa selalu ada ancaman

dalam hidupnya. Paranoia juga merupakan gejala dari skizofrenia, atau kelainan kepribadian paranoid, atau bagian dari gejala obsesif-kompulsif, atau sebagai dampak dari pemakaian narkoba.

2) Psikopat

Psikopat merupakan istilah yang digunakan untuk orang-orang yang terus-menerus menunjukkan perilaku yang tidak bermoral dan anti sosial. Oleh karena itu, kadang-kadang digunakan juga istilah sosiopat. Biasanya psikopat tahu bahwa perilakunya memalukan atau merusak dan merugikan orang lain, tetapi dia tidak peduli, atau tidak menahan diri untuk tidak melakukannya. Ketidakpeduliannya itu disebabkan karena pada dasarnya para psikopat memang mengalami kelainan kepribadian. Perilaku psikopat biasanya menyangkut perilaku agresif, kriminal atau seksual, tetapi juga ada yang hanya terkait dengan perilaku sosial. Psikopat dapat tampil sangat menawan dan pandai berbicara sehingga cepat mendapat kepercayaan orang lain,

3) Narkoba

Narkoba merupakan singkatan dari kata narkotika dan obat-obatan berbahaya. Pada ilmu kedokteran narkotika dan obat-obatan berbahaya justru sering digunakan untuk tujuan pengobatan. Karena itu, yang berbahaya bukan narkoba itu sendiri, melainkan penyalahgunaan narkoba untuk tujuan-tujuan lain diluar kedokteran.

4) Gangguan Seksual

Gangguan seksual terbagi menjadi dua jenis yaitu gangguang fungsi seksual (*sexual disfunction*) dan kelainan seksual (*sexual deviance*). Gangguan fungsi

seksual adalah gangguan yang terjadi dalam tahap tertentu dari siklus seksual seseorang. Berikut ini contoh-contoh disfungsi seksual antara lain, *hypoactive sexual desire disorder* (menurunnya hasrat seksual yang disebabkan oleh faktor usia, trauma, atau stress), *sexual aversion disorder* (rasa takut, jijik atau cemas yang sangat besar untuk berhubungan seks), *female sexual arousal disorder* atau *frigid* (perempuan yang tidak terangsang ketika melakukan hubungan seks), *male erectile disorder* (laki-laki tidak mampu ereksi ketika berhubungan seks), *female orgasmic disorder* atau *anorgasm* (perempuan yang tidak dapat orgasme ketika berhubungan seks), *male orgasmic disorder* (ketidak mampuan mencapai orgasme pada pria), *premature ejaculation* atau ejakulasi dini, dan *dyspareunia* (rasa sakit pada alat kelamin ketika berhubungan seks), *vaginismus* (otot-otot sekitar vagina tegang, kaku, dan tidak mau terbuka sehingga menyulitkan hubungan seks).

Kelainan seksual atau disebut juga *paraphilia* adalah cara atau objek dalam perilaku seksual yang tidak lazim secara alamiah dan sosial. Contoh-contoh kelainan seksual atau *paraphilia* yaitu *paedophilia* (menyukai anak-anak dibawah umur), *sadisme* (menyakiti pasangannya sebelum berhubungan seks), *masochisme* (disakiti dulu sebelum berhubungan seks), *voyeurism* (kepuasan seks melalui mengintip), *fetisism* (kepuasan seks melalui pakaian dalam atau aksesoris perempuan), *exhibitionism* (mempertontonkan alat kelamin di tempat umum kepada para wanita), dan lain sebagainya.

BAB 3

PEMBAHASAN

3.1. Sinopsis Film Creepy

Film ini menceritakan tentang seorang mantan detektif bernama Takakura, yang berhenti dari pekerjaannya karena ditusuk oleh salah satu penjahat yang sedang ditanganinya. Setelah berhenti, dia pun menjadi seorang dosen di salah satu Universitas di Jepang. Pada saat Takakura sedang mengajar, mantan rekan kerjanya yang bernama Nogami datang menemui dia dan mengajaknya untuk memeriksa kembali sebuah kasus. Kasus tersebut adalah kasus hilangnya satu keluarga yang telah terjadi enam tahun sebelumnya. Pada kasus tersebut seluruh anggota keluarga dalam rumah tersebut tiba-tiba menghilang, kecuali puteri dari keluarga tersebut yang bernama Saki dan menjadi saksi kunci dari kasus tersebut.

Pada saat itu Takakura dan istrinya Yasuko kebetulan baru saja pindah ke rumah baru. Di lingkungan tersebut Takakura mempunyai tetangga yang bernama Tanaka dan Nishino. Tanaka adalah seorang janda yang tinggal berdua dengan ibunya yang sedang sakit keras, sedangkan Nishino adalah seorang lelaki paruh baya yang tinggal bersama seorang puteri bernama Mio dan seorang istri yang mengalami gangguan jiwa. Banyak kejadian aneh yang terjadi di daerah tempat tinggal baru Takakura tersebut, terutama tentang tetangganya Nishino. Ternyata dia adalah pelaku dari kasus hilangnya keluarga Saki yang mengaku sebagai Nishino orang yang tinggal di sebelah rumah Takakura. Dia membunuh suami istri yang ada di rumah tersebut dan menyamar sebagai Nishino. Akan tetapi dia membiarkan Mio

puteri dari keluarga tersebut hidup, sama seperti yang dilakukan enam tahun yang lalu. Mereka semua dibunuh dengan cara yang tidak lazim, yaitu disuntik dengan cairan yang membuat mereka lemas dan linglung kemudian akan dibunuh jika tidak dibutuhkan lagi. Setelah dibunuh mereka dimasukkan kedalam plastik lalu divacum hingga tidak ada udara lagi di dalam plastik tersebut kemudian dikumpulkan disuatu tempat.

Pada saat Nogami menemukan beberapa bukti dan melakukan investigasi ke rumah Nishino, dia pun menemukan fakta yang sebenarnya. Merasa terancam dan tidak mau kedoknya terbongkar Nishino pun membunuh Nogami, dan kemudian membakar mayatnya di rumah Tanaka tetangganya agar terlihat seperti kecelakaan. Kematian Nogami membuat Takakura menjadi semakin bertekad untuk tetap menyelidiki kasus tersebut, dan dia juga sudah mulai mencurigai Nishino. Hingga pada suatu hari Mio mendatangi Takakura dan mengatakan bahwa Nishino yang ada di rumahnya bukanlah ayahnya yang sebenarnya. Mendengar hal itu Takakura pun semakin yakin lagi bahwa Nishino adalah seorang psikopat yang suka membunuh dan mengaku sebagai orang yang dibunuhnya. Takakura pun merencanakan suatu momen untuk menjebak dan membunuh Nishino.

3.2. Analisis Struktur Naratif Film Creepy

3.2.1. Hubungan Naratif dengan Ruang

Pada setiap cerita dalam film pasti terdapat ruang yang dijadikan sebagai tempat para tokoh bergerak dan beraktifitas. Sama halnya dengan cerita dalam film creepy ini, terdapat juga ruang atau tempat yang sering dijadikan untuk beraktifitas. Hal

tersebut juga membuat penulis mengambil hubungan naratif dengan ruang untuk dibahas dalam penelitian ini, karena aspek tersebut akan berguna dalam tujuan penelitian penulis.

Ada pun ruang yang menjadi tempat terjadinya cerita-cerita dalam film *creepy*, yaitu lingkungan tempat tinggal Takakura seperti rumah Takakura, rumah Nishino, rumah Tanaka, halaman, jalan, dan taman di lingkungan tempat tinggal mereka. Selain lingkungan tempat tinggal Takakura terdapat juga ruang lain yaitu penjara, kampus, rumah nenek Saki, rumah keluarga Saki, kereta, dan rest area. Berikut penulis jelaskan elemen – elemen dari ruang tersebut.

3.2.1.1. Penjara

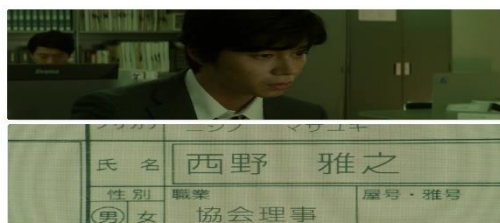
Penjara adalah ruang atau tempat yang menjadi awal mulainya cerita dalam film *creepy*, karena film ini memang menceritakan tentang kisah kehidupan seorang mantan detektif dan seorang psikopat yang suka melakukan tindakan kriminal.



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 3.1 Penjara

Potongan – potongan gambar di atas merupakan cuplikan dari aktifitas atau adegan yang terjadi di dalam penjara. Gambar (1) merupakan cuplikan adegan yang menjadi awal cerita pada film ini, yang menceritakan saat Takakura mengintrogasi Matsuoka. Pada gambar (2) terjadi sebuah insiden dimana Matsuoka mencoba melarikan diri dan menusuk Takakura dengan garpu pada saat dia mencoba menghentikannya, sehingga hal tersebut membuat Takakura berhenti menjadi detektif dan pindah ke rumah baru. Takakura merasa lingkungan barunya tersebut sedikit aneh, karena letak rumahnya sama seperti dengan letak rumah dari keluarga Saki yang sedang mereka selidiki. Maka pada gambar (3) Nogami mencoba mencari tahu informasi tentang Nishino tetangga Takakura dan melakukan investigasi langsung ke rumah Nishino. Pada gambar (4) Takakura mencoba memberitahu atasan Nogami bahwa Nishino adalah tersangka dari kasus keluarga saki dan juga orang yang membunuh Nogami. Mendengar hal tersebut atasan Nogami pun mengatakan pada Takakura bahwa di dalam laptop milik Nogami ada pencarian terakhir atas nama Nishino, hal tersebut membuat mereka menjadi semakin curiga terhadap Nishino.

3.2.1.2. Kampus

Kampus merupakan ruang atau tempat yang tidak terlalu banyak muncul pada film creepy ini.



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 3.2 Kampus

Mekipun tidak terlalu banyak muncul, tetapi ruang ini banyak memberikan informasi – informasi penting tentang kasus hilangnya keluarga Saki enam tahun lalu. Gambar (1) merupakan awal mulanya Takakura tertarik dengan kasus tersebut, pada gambar (2) Nogami menemui Takakura dan bertanya mengapa dia datang ke TKP tersebut. Nogami juga meminta bantuan dari Takakura untuk menyelesaikan kasus tersebut. Pada gambar (3) mereka mulai melakukan wawancara dengan Saki dan mencoba menggali informasi tentang kasus tersebut. Pada saat Nogami telah berhasil menemukan mayat dari keluarga serta tetangga Saki yang awalnya mereka duga sebagai tersangka, gambar (4) menunjukkan bahwa Nogami dan Takakura menjadi semakin bingung karena mengetahui bahwa pelakunya bukanlah Mizuta tetangga Saki.

3.2.1.3. Lingkungan tempat tinggal Takakura

Lingkungan tempat tinggal Takakura merupakan ruang utama pada film Creepy ini, karena hampir semua adegan atau peristiwa dilakukan di ruang ini. Ruang atau latar ini merupakan cakupan dari beberapa ruang, seperti rumah Takakura, rumah Nishino, rumah Tanaka, taman dan jalan. berikut akan penulis jabarkan di bawah ini.

1. Rumah Nishino



(1)



(2)

Gambar 3.3 Rumah Nishino

Ruang ini merupakan ruang yang cukup sering muncul pada film. Gambar 3.3 adalah cuplikan dari Dagan yang terjadi di rumah Nishino. Gambar (1) adalah tampak depan rumah Nishino, dari luar saja rumah tersebut sudah sangat terlihat misterius. Pada gambar (2) Yasuko mencoba mengakrabkan diri dengan tetangganya dan memberikan lauk kepada mereka, pada saat dia masuk kedalam rumah tersebut dia terdiam dan dapat merasakan bahwa rumah tersebut sedikit mencurigakan.

2. Rumah Takakura



(1)



(2)



(3)

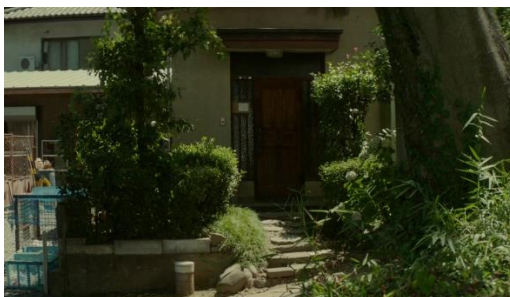


(4)

Gambar 3.4 Rumah Takakura

Gambar 3.4 merupakan cuplikan dari adegan – adegan yang terjadi di rumah Takakura. Gambar (1) menunjukkan pada saat Takakura dan isterinya sedang makan bersama Nishino dan putrinya yang pada saat itu sedang belajar memasak dengan Yasuko. Pada gambar (2) Takakura mulai melihat keanehan pada Yasuko isterinya yang berubah menjadi sering menelepon diam – diam, sering melamun dan seperti orang yang sedang kebingungan. Hal tersebut ternyata terjadi karena dia telah terkena banyak suntikan dari Nishino sehingga seperti yang terlihat pada gambar (3), Yasuko menjadi suka melamun di depan kipas angin seperti orang yang sangat depresi dan bingung. Gambar (4) merupakan adegan atau peristiwa terakhir yang terjadi di ruang ini, yaitu pada saat Mio datang ke rumah Takakura dan mencoba memberitahunya tentang apa yang terjadi. Beberapa saat kemudian Nishino mencoba masuk kedalam rumah Takakura dengan kunci yang dia dapat dari Yasuko, sehingga membuat Takakura marah dan mencoba menangkap Nishino. Tetapi pada saat itu juga ternyata Nishino sudah menelepon polisi untuk menangkap Takakura atas tuduhan penculikan anak.

3. Rumah Tanaka



(1)



(2)

Gambar 3.5 Rumah Tanaka

Rumah Tanaka memang tidak terlalu banyak dimunculkan pada film ini, tetapi di dalam ruang tersebut terdapat misteri. Gambar (1) merupakan tampak depan rumah Tanaka tetangga Takakura. Gambar (2) adalah tampak keseluruhan dari rumah Tanaka setelah kebakaran akibat ledakan gas yang sangat janggal, karena di dalam rumah tersebut ditemukan juga mayat dari Nogami. Hal tersebut membuat Takakura semakin curiga terhadap Nishino karena pada saat kejadian tersebut dia malah asyik menonton pertandingan sepak bola.

4. Taman dan jalan

Taman dan jalan di lingkungan tempat tinggal Takakura juga merupakan ruang dalam film ini, meskipun hanya ditampilkan sekilas –sekilas tetapi ada beberapa adegan atau peristiwa yang menjadi alur terbentuknya cerita.



(1)



(2)

Gambar 3.6 Taman dan Jalan

Pada Gambar (1) terlihat bahwa Nishino sedang duduk di taman bersama Markus anjing Takakura yang ditemukannya pada melarikan diri dari rumah. Pada saat itu Nishino juga menanyakan pertanyaan yang aneh terhadap Yasuko dan membuat Yasuko menjadi bingung. Gambar (2) yaitu saat Yasuko mencoba melarikan diri dari Nishino yang menyebut bahwa mulai hari itu mereka berkencan. Yasuko

berusaha menarik tangannya dengan keras dan pergi meninggalkan Nishino dengan keadaan bingung dan syok.

4.2.1.4. Lingkungan tempat tinggal keluarga Saki

Ruang atau tempat ini memang hanya beberapa kali ditampilkan dalam film ini dan hanya sekilas, tetapi ruang ini menyimpan inti cerita yang ada pada film ini. Adegan atau peristiwa yang menjadi misteri dari cerita pada film creepy ini terungkap pada ruang atau tempat ini.



(1)



(3)



(2)



(4)

Gambar 3.7 Lingkungan tempat tinggal keluarga Saki

Gambar (1) merupakan gambar lingkungan tempat tinggal keluarga Saki yang mirip dengan lingkungan tempat tinggal Takakura. Gambar (2) adalah cuplikan adegan pada saat Takakura dan rekannya mengunjungi TKP karena merasa penasaran atas kasus tersebut. Gambar (3) pada saat Takakura mengunjungi TKP tersebut lagi dengan Nogami, mereka bertemu dengan Saki anak perempuan dari

keluarga yang menghilang tersebut dan seklaiigus saksi atas kasus tersebut. Pada saat itu Takakura berusaha mendekatinya dan bertanya mengapa dia ada di tempat tersebut, dan mengatakan padanya akan membantunya untuk menemukan orang tuanya. Akhirnya setelah melakukan wawancara terhadap Saki pada gambar (4) Nogami mencoba memeriksa rumah tetangga Saki yang mereka curigai sebagai pelaku dari kasus tersebut dan tidak disangka – sangka ternyata pada saat dia menggeledah lemari yang beraroma busuk dan menarik pelastik yang ada di dalamnya, dia pun menemukan mayat yang dimasukkan kedalam pelastik.

3.2.2. Hubungan Naratif dengan Waktu

Terdapat tiga aspek dalam hubungan naratif dengan waktu, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Namun pada penelitian ini penulis hanya akan membahas dua aspek yaitu urutan waktu dan durasi waktu, karena pada film ini tidak menggunakan teknik kilas – balik atau kilas depan dan juga tidak ada pengulangan adegan. Hal tersebut mengakibatkan tidak adanya aspek frekuensi waktu yang terdapat pada film Creepy ini. Oleh karena itu maka penulis memutuskan hanya membahas urutan waktu dan durasi waktu saja, yang akan penulis jelaskan di bawah ini.

3.2.2.1. Urutan Waktu

Urutan waktu yang digunakan dalam film ini yaitu pola linear, dapat dilihat dari peristiwa jalannya cerita yang terjadi secara berurutan yaitu A-B-C-D-E dan tidak terdapat sisipan kilas balik dalam cerita film ini. Pola linear dalam cerita film ini mengikut waktu dari masa ke masa secara berurutan.



(1)



(2)



(1)



(2)

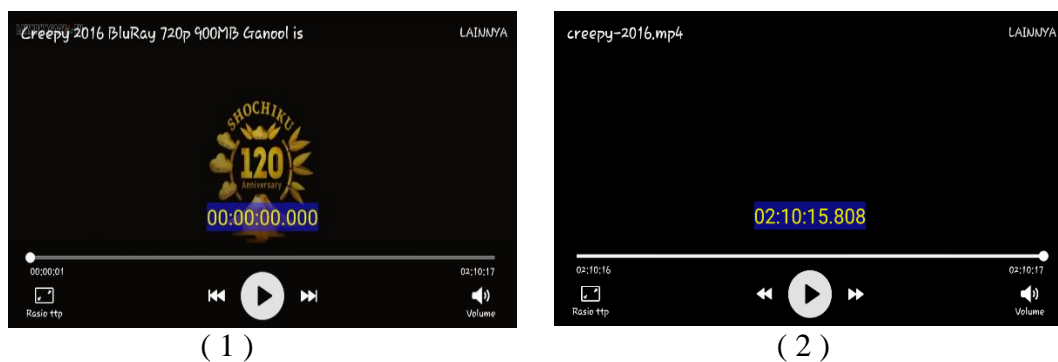
Gambar 3.9 Urutan waktu film Creepy

Gambar (1) merupakan adegan pertama dimulainya cerita pada film, dalam adegan tersebut Takakura mengintrogasi Matsuoka atas kejahatan yang telah dilakukannya sebelum dia mencoba melarikan diri. Setelah itu waktu dalam cerita langsung berubah menjadi satu tahun kemudian yang dibuktikan dengan gambar (2), dimana pada saat itu Takakura dan isterinya baru saja pindah ke sebuah lingkungan setelah dia berhenti dari pekerjaan lamanya dan menjadi seorang dosen. Kemudian urutan waktu pada film terus berjalan berurutan dari waktu ke waktu tanpa ada kilas balik. Meskipun tidak ada kilas balik pada film, tetapi terdapat beberapa adegan yang membahas tentang kejadian yang terjadi enam tahun sebelumnya seperti yang terlihat pada gambar (3). Meskipun begitu pada film tidak ditemukan adegan yang menunjukkan adanya kilas balik yang menceritakan masa lalu. Waktu pada film terus berjalan berurutan sampai pada gambar (4) yang

merupakan akhir dari cerita yaitu pada saat Takakura menembak mati Nishino sehingga mereka semua dapat bebas.

3.2.2.2. Durasi Waktu

Durasi waktu pada film ini yaitu selama 2 jam 10 menit 17 detik, sedangkan durasi dari cerita film ini adalah sekitar 6 tahun walaupun di dalam cerita film tidak ditunjukkan secara langsung dan hanya dibicarakan atau diceritakan oleh tokoh-tokohnya saja. Dalam film hanya menceritakan kisah dari setahun yang lalu, dan seterusnya secara berurutan. Di bawah ini merupakan kutipan gambar yang menunjukkan durasi film.



Gambar 3.9. Durasi Waktu Film

Gambar (1) merupakan awal film, sedangkan gambar (2) merupakan akhir film. Dari kedua gambar tersebut, membuktikan bahwa durasi film creepy yaitu 2 jam 10 menit 17 detik sama seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya.

3.2.3. Elemen Pokok Naratif

3.2.3.1. Pelaku Cerita

Pada film ini terdapat beberapa tokoh yang sangat mempengaruhi jalannya cerita, seperti Nishino, Takakura, Yasuko, Mio, Tanaka, dan tokoh lainnya. Namun pada

penelitian kali ini penulis hanya akan membahas tentang tokoh Takakura dan Nishino yang ada dalam film creepy ini, hal tersebut dikarenakan keduanya merupakan tokoh utama.

1. Takakura

Takakura adalah salah seorang tokoh dalam film creepy, dia merupakan seorang mantan detektif yang setelah itu menjadi dosen di sebuah Universitas. Berbeda dengan Nishino, kepribadian Takakura baik-baik saja sama seperti orang-orang pada umumnya. Di bawah ini penulis akan jabarkan karakter tokoh Takakura dengan menggunakan elemen pokok naratif, yaitu sebagai berikut.

a. Pemberani

Pemberani adalah salah satu sifat yang dimiliki oleh Takakura, karena dia berani mengambil resiko dalam melakukan tugasnya walaupun nyawanya menjadi taruhannya. Di bawah ini penulis akan jabarkan kutipan yang menunjukkan bahwa Takakura adalah seorang pemberani.

けいさつ なに はな
警察 : 何してるんだ。やめろ。離しなさい。

たかくら と おれ せつとく
高倉 : 止め。俺が説得する。

まつおか けいさつ
松岡 : 警察さん、さっきはどうも。

高倉 まつおかくん こえ むだ ぜったい に
高倉 : 松岡君、その声が無駄じゃないかな。ここから絶対に逃げられないから。

松岡 : そうかな。やって見なきゃわかりませんよ。

高倉 のがみ や かんが いまきみ ぜったい てき ちから い
高倉 : 野上、辞めろ。よく考えて。今君は絶対的な力で生きてるよね。全てが君の想うのまま。でもその人を傷つけたら、せっかくに的的な力を使わなくなったことがあるんじゃないかな。君にもモラルがあるんだろう。さあ、そのこっちに。

松岡 : そうやってこれを奪うつもりですね。

- 高倉 : そんなこと絶対^{ぜったい}にしないよ。
- 松岡 : じゃ、そこに振り向^むいていけますか？
- 高倉 : 行^いけるよ。
- 松岡 : あなたは本当^{ほんとう}に勇敢^{ゆうかん}です。どうですか？俺^{おれ}のモラル。
- Polisi A : Sedang apa kau. Hentikan sekarang juga. Lepaskan dia.
- Takakura : Hentikan. Biar aku bernegosiasi.
- Matsuoka : Pak polisi, aku berterima kasih padamu.
- Takakura : Matsuoka-kun, tindakanmu tak ada gunanya. Kau tak bisa lari dari sini.
- Matsuoka : Benarkah? Aku tak akan tahu kecuali mencoba.
- Takakura : Nogami, turunkan pistolmu. Pikirkan baik-baik. Kau sudah terkepung. Kau bisa mendapatkan apapun yang kau mau. Tapi jika kau menyakiti sandera. Hak istimewa yang kau dapatkan sekarang akan hilang. Bukankah kau memiliki prinsip? Serahkan garpu itu.
- Matsuoka : Kau sedang berusaha merebut garpu ini?
- Takakura : Hal seperti itu tak akan kulakukan.
- Matsuoka : Apa kau berani berdiri membelakangiku?
- Takakura : Tentu.
- Matsuoka : kau sungguh berani. Apa pendapatmu tentang prinsip ku?
- Creepy* 00:47:10-00:47:40

Kutipan di atas membuktikan betapa beraninya Takakura pada saat mencoba untuk menenangkan seorang penjahat yang berusaha kabur dan menyandera seorang wanita. Walaupun Takakura mengetahui bahwa apa yang dilakukannya tersebut sangat berbahaya, tetapi dia sangat tenang pada saat meyakinkan Matsuoka untuk mempercayai perkataannya.

b. Cerdik

Selain pemberani, Takakura juga merupakan seorang yang cerdas. Dia berhasil mengelabui Nishino dan membunuhnya dengan berpura-pura terkena suntikan dan menjadi lemas serta mengikuti kemauan Nishino. Berikut akan penulis jabarkan sebuah kutipan yang menunjukkan bahwa Takakura adalah orang yang cerdas.

にしの 西野 : たかくら 高倉さん、ちょっと。これ、やって。けんじゅうつか 拳銃の使いは慣なれてるんですよ。ここ。たぶん撃うったら、一発いっぽつでもいいんですから。音おとすごいでかいよ。どうしました？

たかくら 高倉 : これがあんたの年としいやだな。

にしの 西野 : へ。へええ？

バン。。。バン。。。バン

Nishino : Takakura san. Kesini sebentar. Ini, kau saja. Seharusnya tak sulit bagimu menggunakan pistol. Ini. Satu peluru saja sudah cukup. Suara tembakannya akan sangat keras. Ada apa?

Takakura : Ini jebakan untuk menguburmu.

Nishino : Ha?. Haaa?....

Dor... dor...dor...

Creepy 00:47:10-00:47:40

Kutipan diatas terjadi pada saat mereka berhenti di sebuah rest area untuk beristirahat. Sementara itu Nishino membuat rencana untuk mencari mangsa selanjutnya dan menjelaskannya kepada Takakura, Yasuko, dan Mio. Tetapi karena dia berfikir bahwa rencana yang dibuatnya tersebut akan gagal jika membawa Markus anjing Takakura ikut bersama dengan mereka, Nishino memutuskan untuk membunuh Markus. Karena berfikir bahwa Takakura telah terkena suntikan dan pasti akan menuruti perintahnya, dia pun menyuruh Takakura untuk menggantikannya menembak Markus. Pada saat pistol tersebut ada di tangannya, Takakura pun mengatakan pada Nishino bahwa dia telah menipunya dan setelah itu menembaknya sampai mati.

2. Nishino

Sama halnya dengan Takakura, Nishino juga merupakan seorang tokoh utama dalam film creepy ini. Dia adalah seorang lelaki paru baya yang hidup dengan seorang anak dan isteri yang mengalami gangguan jiwa. Tetapi seiring berjalannya

waktu terungkap jelas siapa sebenarnya dia. Berikut akan penulis jelaskan bagaimana karakter tokoh Nishino dengan menggunakan metode elemen pokok naratif.

a. Paranoid

Dalam film tersebut, tokoh Nishino digambarkan sebagai seorang tokoh yang sangat curiga terhadap orang-orang di sekitarnya. Hal ini dapat dilihat dari kutipan percakapan berikut ini.

やすこ こんどう おく
泰子 : 近藤、奥さんもでき。

にしの
西野 : それどいう意味ですか。

泰子 : いえ、別に意味。

西野 : 別に意味はないんですか。

泰子 : はい。

西野 : ミオお母さん待ってるぞ。

Yasuko : Mungkin aku akan menemui istrimu lain kali.

Nishino : Apa maksudmu?

Yasuko : Tidak ada maksud tertentu.

Nishino : Sungguh?

Yasuko : Ya.

Nishino : Mio, ibu menunggumu.

Creepy 00:27:42-00:28:05

Berdasarkan kutipan di atas terlihat jelas bahwa Nishino tidak suka dengan pertanyaan Yasuko yang ingin bertemu dengan istrinya. Menurut Nishino hal tersebut bukanlah suatu hal yang pantas dikatakan oleh Yasuko, sampai dia bertanya dua kali Yasuko ada maksud lain atas perkataannya tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa Nishino adalah seorang yang sangat curiga terhadap orang lain.

Tidak cukup sampai disana, penulis juga menemukan kutipan lain yang memperjelas bahwa Nishino adalah seorang paranoid.

- にし の たかくら
西野 : 高倉さん。ああ、やっぱり高倉さんだ。隣 のにし の
- たかくら
高倉 : ああ、どうもはじめます。
- 西野 : お宅の奥さんあれどういうんです。内のことをねほりはほ
り聞かれて、迷惑してるんですよ。
- 高倉 : ええ。
- 西野 : どうして色々か鉤丸んですか。
- 高倉 : すみません。
- 西野 : 狭い町内がですからね。お隣をしんか思ったらす迷惑な
るじゃないんですか。
- 高倉 : 言ってを来ます。
- 西野 : ぼくらかのんきにくらしてのほうがそんなにさくにさわる
んですか。
- 高倉 : どうも本当にすみません。
- 西野 : いいですか。あなたのことは知らないできそうだからわざ
わざこやって言ったあげってるんです。もうし僕はちゅうご
くしなかったどうなったと思います。ああ、ここだけ。聞いて
くれてありがとうございます。
- Nishino : Takakura san. Ahh Ternyata benar Takakura san. Aku Nishino
tetangamu.
- Takakura : Halo, salam kenal.
- Nishino : Ada apa dengan istrimu? Dia terus bertanya tentang kehidupan
pribadi kami. Aku sangat terganggu.
- Takakura : Haaa?
- Nishino : Kenapa kalian sangat ingin tahu urusan orang lain?
- Takakura : Ah maaf.
- Nishino : Kita hidup di lingkungan sosial kecil. Jika tidak bisa mempercayai
tetangga, bagaimana kita bisa menjalani hidup disini?
- Takakura : Aku akan bicara padanya.
- Nishino : Keluargaku memang sedikit berebeda, apa dia merasa terganggu?
- Takakura : Tidak. Aku sungguh minta maaf.

Nishino : Kau sepertinya bisa dipercaya, karena itu aku disini untuk bicara padamu. Jika aku bukan orang yang toleran, akan seperti apa jadinya? Terima kasih sudah mau mendengarkanku.

Creepy 00:31:03-00:32:05

Berdasarkan kedua kutipan tersebut jelas sekali menunjukkan bahwa Nishino adalah seorang yang paranoid. Hal tersebut dibuktikan dengan sikap Nishino yang bahkan sampai menegur Takakura untuk memperingatkan Yasuko istrinya agar tidak mencampuri urusan pribadinya dan keluarganya. Padahal hal tersebut hanyalah kecurigaan Nishino saja, karena dalam kutipan sebelumnya terlihat jelas bahwa Yasuko istri Takakura menanyakan hal tersebut hanya karena ingin menyapa tetangga barunya dan tidak ada maksud apa pun selain itu seperti yang dicurigai oleh Nishino.

b. Manipulatif

Selain sifat curiga terhadap orang lain, Nishino juga memiliki sifat yang manipulatif atau curang. Pada saat Mio meminta bantuan Nishino untuk membereskan mayat ibunya, Nishino malah menipu Yasuko dan membuatnya bertanggung jawab atas kesalahan yang tidak dia lakukan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan berikut ini.

西野 ^{にし} : ミオはねやちゃったんですよ。拳銃 ^{けんじゅう} でバンって。でも警察 ^{けいさつ} 呼んだらみおが逮捕 ^{たいほ} それじゃじゃないですか。

泰子 ^{やすこ} : これ、奥 ^{おく} さんですよ。

西野 : ええ。

泰子 : どうして。

西野 : どうしてって、やすこさんの責任 ^{せきにん} ですよ。

泰子 : 私の

西野 : そうです。

泰子 : そんなねミオちゃん。

ミオ : うん。

西野 : 今^{いま}からなにをやるかはみおと相談^{そうだん}して下さい。もうしすらくなったら、いつでもおたげますから。

Nishino : Mio dalam masalah besar. Dia menembakkan pistol. Tapi memanggil polisi akan membuatnya masuk penjara.

Yasuko : Dia istrimu kan?

Nishino : Ya.

Yasuko : Kenapa?

Nishino : Ini salahmu.

Yasuko : Salahku?

Nishino : Ya.

Yasuko : Benarkah begitu mio chan?

Mio : Ya benar.

Nishino : Kalian berdua bicarakan pekerjaan yang harus dilakukan selanjutnya. Jika ini membuatmu sangat menderita. Aku akan memberikan suntikan padamu kapan saja.

Creepy 01:32:32-01:33:55

Melihat Mio yang kesulitan untuk mengurus mayat ibunya yang ditembaknya, bukannya membantu, Nishino malah membawa Yasuko untuk membantu Mio. Nishino mengatakan pada Yasuko bahwa kematian istrinya itu adalah kesalahannya, sehingga dia harus bertanggung jawab atas kejadian tersebut. Pada awalnya Yasuko bingung dan tidak habis pikir mengapa dia disalahkan atas kejadian tersebut, namun Nishino meyakinkan Yasuko dan membuatnya menerima bahwa dialah penyebab dari kematian ibunya Mio tersebut. Hal tersebut dilakukan oleh Nishino untuk memanipulasi Yasuko dan agar dia mau membantu Mio untuk mengurus mayat ibunya.

c. Egosentris

Nishino juga merupakan orang yang egosentris, hal tersebut terbukti karena selain hanya mementingkan dirinya sendiri, Nishino juga seringkali merasa bahwa dia lah

yang paling hebat. Meskipun dalam film ini tidak ditunjukkan secara gamblang dalam bentuk dialog, tetapi jika dicermati berdasarkan gambar dan alur yang ada dalam film maka penonton akan mendapati bahwa Nishino memang memiliki sifat egois serta egosentris. Salah satu buktinya adalah sebagai berikut.



にしの
西野 : ねえ。ご主人と僕とどっちが魅力的ですか？

やすこ
康子 : へええ。

にしの
西野 : 正直に魅力的なのはどちらですか？

Nishino : Biar ku Tanya sesuatu. Antara suamimu dan aku, siapa yang lebih menarik?

Yasuko : haa...

Nishino : Jujur saja siapa yang lebih menarik?

Creepy 01:00:59-01:01:21

Dapat kita lihat, berdasarkan kedua gambar di atas terlihat jelas bagaimana Nishino mencoba membuat Yasuko bingung dengan pertanyaan konyol yang dia tanyakan. Pada gambar. sangat jelas terlihat bahwa Nishino merasa sangat percaya diri dengan pertanyaan yang dia tanyakan pada Yasuko. Dari ekspresi atau wajahnya seolah-olah berkata bahwa dia lah yang lebih menarik dibanding Takakura suami Yasuko. Meskipun dalam bentuk dialog tidak terlalu dijelaskan, tetapi dari gambar

tersebut kita bisa tahu bahwa mimik Nishino menunjukkan bahwa dia merasa hebat dan penuh dengan percaya diri.

d. Kejam

Sifat kejam merupakan sifat yang paling dominan pada diri Nishino, hal tersebut dikarenakan Nishino seringkali melakukan hal yang merugikan bahkan berbahaya bagi orang lain yang ada disekitarnya. Nishino juga tidak memiliki empati atau rasa bersalah sedikit pun atas kejahatan yang telah di perbuatnya. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan di bawah ini.

西野 ^{にしの} : 何^{なに}やってんだ! ふざけんあなた! こいでよ、ミオ! ミオ!
ミオ! ミオ! ミオ。。 ちょっとこいでくれる。おい、
ミオ。お前^{まえ}ちょっと打^うってんのか? 打^うったのか? それはなぜ
こうなるなのよ? あなたのお母さん、頭^{あたま}がおかしいじゃね
えよか! は?

西野 : ミオ、お前^{まえ}でやれ。これは、お母さんが悪い。は? 撃^うたれ
るだろう? こないだ撃^うち方^{かた}練習^{れんしゅう}したよな。頭^{あたま}が。この首筋^{くびすじ}
の。一発^{いっぱつ}でやれ! 音^{おと}すごでかいぞ!

ミオのお母さん : ミオ、お父さんはどこ?

バン。。。。

西野 : なんで僕^{ぼく}がこんなことをしないでいけないの? 犯罪^{はんざい}しにな
っちゃうじゃないか、僕^{ぼく}が? 全部^{ぜんぶ}お前^{まえ}のせい。落^おとし前^{まえ}ず
ちゃんとやってください。

Nishino : Apa yang kau lakukan? Hentikan! Kemari Mio! Mio! Mio! Mio!
Mio! Kemari sebentar. Oi Mio. Apa kau memberinya suntikan?
Kau memberikannya? Kenapa jadi begini? Apa ibumu gila? Ha?

Nishino : Mio, lakukan. Ini salah ibumu. Ha? Kau tahu cara menembakkan?
Sama seperti latihan kita sebelumnya. Tembak di kepala. Disini
di belakang leher. Selesaikan dalam sekali tembak! Suara
tembakannya sangat keras!

Ibu Mio : Mio. Dimana ayah?

Dor....

Nishino : Kenapa aku yang harus melakukan ini untukmu? Kau ingin mengubahku menjadi penjahat? Jangan memberiku masalah. Ini semua salahmu. Bereskan ini.

Creepy 01:27:25-01:30:55

Kutipan di atas menggambarkan bahwa Nishino sangat kejam dan tidak mempunyai rasa empati sedikit pun, karena dia sanggup menyuruh seorang sanak untuk menembak mati ibunya dan membebankan semuanya terhadap anak tersebut. Hal tersebut membuat penulis menyimpulkan bahwa Nishino memang seorang yang kejam, tidak memiliki empati, dan tidak bertanggung jawab.

e. Pembohong

Selain sifat yang kejam, berbohong juga merupakan sifat yang cukup dominan dalam diri Nishino. Hal tersebut terlihat dari betapa seringnya Nishino melakukan kebohongan pada film *creepy* ini. Berikut penulis akan memaparkan dua kutipan yang menunjukkan bahwa Nishino adalah seorang pembohong.

高倉たかくら : 西野にしさん。西野にしさんはおしごとになにおされてるんですか。

西野にし : いってませんでしたけ。

高倉 : はい。

西野 : ちょっとしたきょうかいのりじをやっています。

高倉 : きょうかいのりじ。なんのきょうかいですか。

西野 : かぶしきかんけいです。

高倉 : かぶしき。どういふかぶをつかってらっしゃいんですか。

西野 : 色々いろいろですね, たかいのやすいの。

Takakura : Nishino san. Nishino san apa pekerjaan mu?

Nishino : Aku belum memberitahu mu?

Takakura : Ya.

Nishino : Aku pegawai administratif untuk sebuah asosiasi.

Takakura : Pegawai administratif? Asosiasi apa?

Nishino : Berhubungan dengan pertukaran saham?

Takakura : Saham? Bergerak dalam bidang apa?

Nishino : Beragam mulai dari barang mahal sampai murah.

Creepy 00:47:10-00:47:40

Berdasarkan kutipan di atas terlihat jelas bahwa Nishino adalah seorang pembohong. Dia telah membohongi Takakura dengan berkata bahwa dia memiliki pekerjaan, padahal dia adalah seorang pengangguran. Jika kita melihat adegan pada scene tersebut, terlihat jelas bagaimana lihainya Nishino menjawab semua pertanyaan Takakura dengan cukup cepat walaupun semua jawabannya adalah kebohongan.

Kutipan kedua yaitu pada saat Nishino dan Takakura tidak sengaja bertemu di kereta dan berjalan kaki bersama sampai ke lingkungan mereka.

高倉 ^{たかくら} : 西野 ^{にし}さん、さっき ^どうも。西野 ^{にし}さんも電車 ^{でんしゃ}使 ^{つか}われるんです
ね。

西野 ^{にし} : いや、週 ^{しゅう}に一度 ^{いちど}協会 ^{けいぎょうかい}の会合 ^{かいごう}に出 ^でなきやならないんです
ね。たま ^のに乗 ^{つか}ると疲 ^{つか}れますね。

高倉 : そうでしょ。

西野 : 僕 ^{ぼく}も昔 ^{むかし}はサラリーマン ^{サラリーマン}やっ ^てましたから、毎日 ^{まいにち}電車 ^{でんしゃ}に乗 ^の
ったんですけどね。

高倉 : どちら ^{つと}にお勤 ^{つと}めな ^なさった ^なんですか?

西野 : ダイケン ^{しゅうばん}出版 ^{えいぎょうぶ}の営業 ^{えいぎょうぶ}部 ^ぶです。

高倉 : ダイケン ^{しゅうばん}出版 ^{しゅうばん}ですか?

西野 : はい。やめ ^{じゅうねん}てもう十年 ^{じゅうねん}かな。

高倉 : 僕 ^{ぼく}はトウラク ^{だいがく}大学 ^{しごと}で仕事 ^{しごと}する ^{しごと}ので、ダイケン ^{しゅうばん}出版 ^{しゅうばん}にはす
いぶん ^{せわ}お世話 ^{せわ}になっ ^てます。

西野 : へー。高倉 ^{たかくら}さん ^{だいがく}トウラク ^{だいがく}大学 ^{だいがく}なん ^{じむ}ですか? ^{たけうち}事務 ^{じむ}の竹内 ^{たけうち}さん
ご存 ^{ぞんじ}知 ^じで。

- 高倉 : 竹内さん? どうだろう。あつ、お名前だけは。
- 西野 : 出版者時代に十分よく知ってもあつて、今でも年賀状をやりとり続けてるんですよ。
- 高倉 : そうですか。驚いたな。季語ですね。
- 西野 : 懐かしいな。そういう前途洋々たる時代もあったんだな、僕にも。
- 高倉 : それでは、また。
- 西野 : はい。
- Takakura : Nishino san.
- Nishino : Tadi kebetulan sekali.
- Takakura : Apa kau sering menggunakan kereta?
- Nishino : Tidak juga, hanya saat mengikuti pertemuan asosiasi sekali dalam seminggu. Melelahkan menggunakan kereta.
- Takakura : Ya.
- Nishino : Aku pernah bekerja sebagai pegawai kantor. Setiap hari aku menggunakan kereta.
- Takakura : Sebelumnya kau bekerja dimana?
- Nishino : Devisi bisnis penerbit daiken.
- Takakura : Penerbit daiken?
- Nishino : Ya, tapi aku sudah berhenti sepuluh tahun lalu.
- Takakura : Aku mengajar di Universitas Touraku. Kami sering berhubungan dengan penerbit daiken.
- Nishino : Takakura san, kau bekerja di Universitas Touraku? Apa kau kenal Takeuchi san dari departemen administrasi?
- Takakura : Takeuchi san? Namanya terdengar tak asing.
- Nishino : Dia banyak membantuku saat aku bekerja di penerbitan. Kami masih saling bertukar kartu tahun baru.
- Takakura : begitu? Mengejutkan mendengarnya.
- Nishino : Aku jadi terkenang masa lalu. Dulu aku juga memiliki masa depan cerah yang menanti di depan.
- Takakura : Kita berpisah disini.
- Nishino : Iya.

Dalam kutipan tersebut Nishino kembali berbohong kepada Takakura dan mencoba meyakinkannya bahwa dia bukanlah orang jahat. Hal tersebut dilakukan oleh Nishino karena dia merasa bahwa Takakura mulai mencurigainya sehingga hal tersebut akan sangat berbahaya. Apalagi Takakura adalah seorang mantan detektif yang pastinya memiliki insting yang lumayan kuat terhadap kriminalitas.

3.3. Wujud Perilaku Abnormal Tokoh Nishino

Tokoh Nishino adalah seorang tokoh dalam film Creepy yang memiliki perilaku tidak normal atau abnormal yang sering kali merugikan orang-orang di sekitarnya. Setelah penulis melakukan analisa terhadap film tersebut dengan menggunakan metode teori naratif, berikut penulis akan menjabarkan apa-apa saja wujud perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino dalam film tersebut yang kemudian akan penulis klasifikasikan dengan teori DSM-IV (Diagnostig and Statistical Manual of Mental Disorder jilid IV) berdasarkan sifat yang dimiliki oleh Nishino. Berikut penulis akan jabarkan wujud perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino dalam film Creepy.

3.3.1. Curiga berlebihan

Curiga berlebihan adalah wujud perilaku abnormal pertama yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino. Berdasarkan analisa teori unsur naratif yang telah penulis jabarkan sebelumnya, penulis menemukan bahwa ternyata tokoh Nishino memiliki sifat paranoid atau curiga yang terlalu berlebihan terhadap sesuatu hal. Pada analisa tersebut juga telah penulis jabarkan kutipan-kutipan percakapan yang dilakukan Nishino dengan tokoh-tokoh lain, hal tersebut membuktikan bahwa dia memang

menunjukkan perilaku abnormal tersebut. Sifat paranoid atau curiga berlebihan yang ditunjukkan oleh Nishino tersebut merupakan ciri dari gangguan mental yang disebut paranoia atau paranoid. Paranoia atau paranoid merupakan gangguan mental yang ditandai dengan proses berfikir yang terganggu, dan memiliki ciri berupa kecemasan atau ketakutan yang berlebihan, tidak rasional dan timbul delusi jika sudah memasuki tahap akut. Para penderita gangguan mental ini biasanya memiliki pemikiran atau anggapan bahwa dia akan dimanfaatkan atau bahkan dianiaya oleh orang-orang di sekitarnya. Para penderita paranoia biasanya adalah orang-orang yang memiliki kepribadian introvert dan tidak percaya diri. Gejala utama yang dialami oleh penderita paranoia yaitu merasakan kecurigaan yang sangat berlebihan, meyakini akan adanya motif tersembunyi, merasa akan dimanfaatkan atau dikhianati oleh orang-orang lain di sekitarnya. Hal tersebut kemudian yang mengakibatkan para penderita gangguan mental ini menjadi curiga, tidak mempercayai orang lain, serta selalu berfikir bahwa adanya motif lain dari lawan bicaranya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka sudah sangat jelas bahwa Nishino adalah seorang yang menderita gangguan mental yang disebut paranoia atau paranoid. Hal tersebut juga dibuktikan dengan gejala-gejala paranoia yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya, yaitu perilaku curiga berlebihan dan menganggap adanya motif tersembunyi dari orang lain disekitarnya yang merupakan gejala utama dari gangguan paranoia atau paranoid. Maka berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tokoh Nishino mengalami gangguan paranoia atau paranoid.

3.3.2. Psikopat

Psikopat berasal dari kata *psyche* dan *pathos*, kata *psyche* berarti jiwa sedangkan kata *pathos* berarti penyakit, maka kata psikopat memiliki arti jiwa yang sakit. Pengidap kelainan ini sering juga disebut sosiopat, karena memiliki perilaku yang antisosial serta seringkali merugikan orang-orang terdekatnya. Psikopat merupakan orang yang pintar dan mudah mendapatkan kepercayaan dari orang lain serta juga pintar memanipulasi. Para psikopat juga seringkali adalah orang yang berpendidikan serta seseorang yang sukses, mereka juga belajar meniru emosi yang sebenarnya tidak mereka rasakan sehingga dapat menutupi sifat sejati mereka.

Gejala psikopat biasanya disebut psikopati atau orang gila tanpa gangguan mental. Menurut penelitian, sekitar 1% dari total populasi dunia dinyatakan mengidap psikopati. Psikopat ditemukan dalam berbagai profesi. Robert D. Hare berpendapat bahwa seorang psikopat selalu membuat kamufase yang rumit, memutar balikkan fakta, serta menebar fitnah dan kebohongan untuk mendapatkan kepuasan dan keuntungan diri sendiri.

Berikut penulis akan menjelaskan lebih rinci wujud-wujud perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino yang juga merupakan ciri-ciri atau gejala psikopat yang telah penulis sebutkan sebelumnya dan dapat juga dijadikan sebagai kriteria khusus yang dapat membantu dalam mendiagnosa penderita gangguan mental ini dalam kehidupan sehari-hari.

3.2.3.1. Fasih berbohong

Seorang psikopat biasanya sangat fasih dalam berbohong, bahkan dapat dikatakan berbohong adalah habit atau life style mereka. Para psikopat seringkali berbohong

atau membuat alasan yang tidak masuk akal untuk menutupi kejahatan yang mereka lakukan, sehingga tidak ada orang yang curiga terhadap perbuatan mereka.

Sama halnya dengan perilaku tokoh Nishino yang sangat suka dan fasih berbohong seperti yang telah ditunjukkan dalam beberapa adegan pada film creepy ini. Sifat pembohong yang dimiliki Nishino telah penulis jelaskan pada unsur naratif sebelumnya, yaitu bagaimana dia berbohong dengan santainya pada kedua kutipan yang telah penulis jabarkan tersebut. Walaupun sebenarnya pada beberapa adegan lain juga Nishino ditunjukkan sebagai orang yang suka dan lihai berbohong, tetapi adegan tersebut hanya ditampilkan sekilas saja. Kedua kutipan yang telah penulis jabarkan pada unsur naratif sudah sangat jelas membuktikan bahwa Nishino adalah seorang yang suka dan fasih berbohong.

3.2.3.2. Menganggap dirinya hebat atau egosentris

Para psikopat memang seringkali menganggap dirinya yang paling hebat dibanding orang-orang disekitarnya, dan biasanya selalu menganggap remeh bahkan merendahkan orang lain. Walaupun pada film ini tidak terlalu banyak adegan yang menunjukkan gejala ini, tetapi seperti yang telah penulis jabarkan pada analisa unsur naratif bahwa Nishino memiliki sifat egosentris. Hal tersebut juga membuktikan bahwa Nishino menunjukkan perilaku tersebut dalam film.

3.2.3.3. Bersikap acuh tak acuh

Gejala lain yang ditunjukkan oleh psikopat yaitu bersikap acuh tak acuh terhadap orang-orang di sekitarnya, dalam hal ini pada lingkungan tempat dia tinggal. Para psikopat seringkali seperti tarik ulur dalam kehidupan sosialnya. Pada suatu saat dia terkesan tidak suka berbaur dengan orang-orang disekitarnya tersebut. Pada

kesempatan lain dia menunjukkan bahwa dia adalah orang yang mau berbaur. Hal itu dia lakukan untuk menutupi kejahatan yang dia perbuat, bahkan seringkali juga dia mendekati orang tersebut hanya untuk memanfaatkannya.

Walaupun gejala ini tidak terdapat dalam kepribadian tokoh Nishino yang telah penulis jabarkan pada analisa unsur naratif, tetapi dalam film ini terdapat kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nishino melakukan hal tersebut yaitu pada saat dia meminta maaf kepada Yasuko karena dia kurang sopan terhadapnya pada saat dia memberikan coklat kepada Nishino. Berikut penulis jabarkan kutipan yang menunjukkan bahwa Nishino adalah seorang yang acuh tak acuh, yaitu sebagai berikut.

にしのかん
西野 : おくさん、この間はすみませんでした。

やすこ
泰子 : いえいえいえ。

にしのかん わる しつれい
西野 : 感じが悪くて失礼しました。

泰子 : そんなことないですよ。

にしのかん へん ひと みなぶあいそ きんじょ ぜんぜん
西野 : この辺の人たちに皆無愛想で近所づき全然しないもんだから
ぼく ふ い
僕も不意そんなになっちゃった。

泰子 : そうだったんですか。

にしのかん こんご しつれい き
西野 : 今後は失礼ないよう気をつけます。ああ、あの、チョコレートあれ
てづく
手作りですか。

泰子 : ああ、はい。おこりました。

西野 : もちろん、すごくおいしかったです。

やすこ ほんとう
泰子 : 本当ですか。よかった。

西野 : これからもどうぞよろしく。

泰子 : こちらこそ。

Nishino : Takakura san, saya minta maaf soal kemarin.

Yasuko : Tidak apa-apa.

Nishino : Sikap saya sangat buruk.

Yasuko : Tidak usah dipikirkan.

Nishino : Orang-orang disekitar sini hanya mempedulikan urusan masing-masing. Kami tidak saling berinteraksi dengan para tetangga. Begitu pula dengan saya.

Yasuko : Jadi begitu?

Nishino : Mulai saat ini saya akan lebih menjaga sikap. Ah, apa cokelat itu buatan sendiri?

Yasuko : Ya, anda menyadarinya.

Nishino : tentu saja, rasanya enak.

Yasuko : Benarkah? Baguslah.

Nishino : Mulai saat ini mohon bantuannya.

Yasuko : Kami juga, mohon bantuannya.

Creepy 00:26:05-00:27:15

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Nishino memiliki sikap yang acuh tak acuh terhadap orang disekitarnya. Hal tersebut terlihat dari bagaimana dia mencoba ramah dan mendekati Yasuko yang padahal sebelumnya dia terlihat seperti risih dan tidak senang akan kehadiran Yasuko tetangga barunya tersebut. Bahkan Nishino juga sampai memuji bahwa cokelat buatan Yasuko tersebut enak, hal tersebut dia lakukan untuk menyakinkan Yasukoso bahwa dia bukan orang aneh seperti waktu pertama mereka bertemu saat Yasuko memberikan bingkisan atas kepindahannya di lingkungan tersebut.

3.2.3.4. Tidak memiliki rasa bersalah dan empati

Rasa bersalah dan empati sangat bertolak belakang dengan sifat dari psikopat, karena para psikopat tidak memiliki perasaan tersebut. Hal ini yang menyebabkan para psikopat tega membunuh dengan cara yang sangat sadis tanpa memiliki penyesalan, bahkan cenderung merasa puas dengan hal keji yang dia lakukan tersebut. Para psikopat tidak pernah merasa kasihan atau berempati dan merasa bersalah terhadap orang yang dilukainya. Hal tersebut dikarenakan mereka merasa

bahwa merekalah korbannya, dan orang-orang yang disakitinya tersebut memang pantas menerima perlakuan keji tersebut.

Sama halnya dengan Nishino, yang perilaku kekejamannya digambarkan pada beberapa adegan cerita dalam film. Salah satunya adalah kutipan yang telah penulis jabarkan sebelumnya pada analisis unsur naratif yaitu pada saat dia marah-marah terhadap ibunya Mio yang berusaha membunuh Nishino untuk menyelamatkan diri. Dia tidak segan-segan memukul wanita tersebut, padahal Nishino adalah seorang laki-laki. Dan yang lebih parah lagi dia menyuruh Mio untuk membunuh ibunya tersebut.

Pada kutipan tersebut ditunjukkan bahwa tokoh Nishino juga tidak memiliki empati dan rasa bersalah, karena bagaimana mungkin seorang manusia normal akan menyuruh seorang anak untuk menembak mati ibunya sendiri, bahkan dia juga menyalahkan Mio dan menyuruhnya untuk bertanggung jawab atas kejadian tersebut. Berdasarkan kutipan tersebut jelas sekali bahwa tidak hanya memiliki sifat atau perilaku yang kejam seperti yang telah penulis jabarkan pada analisis unsur naratif, tetapi Nishino juga sama sekali tidak memiliki rasa bersalah dan empati terhadap Mio atas perbuatannya kejamnya tersebut.

3.2.3.5. Perilaku agresif, kriminal, sosial, atau seksual yang buruk

Perilaku psikopat seringkali membahayakan orang lain disekitarnya, seperti senang melakukan hal yang bisa menyebabkan kematian dan perkelahian yang agresif. Para psikopat juga sering kali menunjukkan perilaku agresif, kriminal atau seksual, serta sosial secara berulang-ulang. Misalnya berkali-kali membunuh atau memperkosa,

bolak-balik meminjam uang tetapi tidak pernah mengembalikannya, dan tidak memiliki rasa bersalah atas perilakunya tersebut.

Seperti halnya perilaku yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino dalam film, yang ternyata adalah pelaku dari hilangnya satu keluarga enam tahun yang lalu. Maka hal tersebut membuktikan bahwa Nishino adalah seorang kriminal yang suka bahkan berkali-kali membunuh. Meskipun tidak ada scene yang benar-benar menunjukkan bahwa Nishino adalah pembunuh yang sama dengan kasus keluarga Saki, tetapi ada beberapa hal yang menjadi bukti dari kasus tersebut yang mengarah pada Nishino. Tidak hanya itu kutipan yang telah penulis jabarkan pada analisa unsur naratif yaitu pada saat Nishino menembak ibunya Mio juga sudah membuktikan bahwa dia adalah seorang pelaku kriminal. Selain itu juga terdapat beberapa dialog yang mengarah terhadap siapakah Nishino sebenarnya, bahkan ada juga adegan-adegan yang menunjukkan perilaku-perilaku abnormal Nishino yang agresif, kriminal, dan sosialnya yang buruk dalam film.

3.2.3.6. Impulsif atau sulit mengendalikan diri sendiri

Para psikopat seringkali memiliki amarah yang meledak-ledak, mudah kecewa, dan hanya karena masalah sepele mampu menyerang orang lain di sekitarnya. Hal tersebut disebabkan oleh ketidakpedulian terhadap apa yang telah dilakukannya, para psikopat lebih cenderung tidak menimbang tindakan yang mereka lakukan, dan tidak memikirkan masa depannya.

Sudah sangat jelas ditunjukkan di film bahwa tokoh Nishino memiliki gejala tersebut, dia seringkali melakukan hal-hal yang tertulis di atas. Nishino juga adalah orang yang tidak bisa diprediksi dan melakukan segala hal yang hanya menurutnya

benar, tanpa memikirkan resikonya. Maka perilaku-perilaku abnormal tersebut membuktikan bahwa tokoh Nishino adalah orang yang impulsif atau tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri.

3.2.3.7. Tidak bertanggung jawab

Tanggung jawab merupakan hal yang sangat bertentangan dengan penderita gangguan mental ini, karena para penderita psikopat biasanya egois dan hanya mementingkan diri mereka sendiri. Mereka seringkali melakukan hal-hal yang melanggar norma hanya untuk kepuasan diri mereka sendiri. Oleh karena itu para psikopat tidak pernah berpikir bahwa apa yang telah diperbuatnya harus dipertanggung jawabkan.

Pada film ditunjukkan bahwa tokoh Nishino tidak memiliki tanggung jawab, karena dia selalu menyalahkan oranglain atas apa yang telah diperbuatnya. Contohnya pada saat dia menyalahkan Mio dan ibunya yang terdapat pada gejala tidak memiliki rasa bersalah dan empati. Dia malah menyuruh Mio yang bertanggung jawab atas kematian ibunya tersebut. Perilaku tersebut sudah sangat jelas membuktikan bahwa Nishino adalah seorang yang tidak memiliki tanggung jawab.

3.2.3.8. Manipulatif dan curang

Sering kali penderita gangguan mental menunjukkan emosi yang dramatis atau tidak sungguh-sungguh. Para psikopat juga tidak memiliki tanggapan fisiologis yang mengakibatkan mereka tidak merasakan tanda-tanda yang ditimbulkan oleh rasa takut seperti jantung berdebar, tangan berkeringat, tegang atau gemetar, dan lain-lain.

Gejala ini sudah sangat jelas dialami oleh Nishino, karena penulis telah menjabarkannya pada analisis unsur naratif bahwa Nishino memiliki sifat yang manipulatif. Oleh karena itu sudah pasti juga Nishino adalah seorang yang curang, karena dia suka memanipulasi kenyataan yang ada. Selain itu disana juga penulis telah menjabarkan kutipan dialog yang menunjukkan bahwa Nishino menunjukkan perilaku abnormal tersebut dalam film.

3.2.3.9. Hidup sebagai parasit

Hidup sebagai parasit merupakan hal yang sangat biasa bagi para psikopat, karena mereka memiliki kepuasan dan kesenangan tersendiri jika melihat orang lain menderita. Perasaan puas dan senang tersebutlah yang menjadikan mereka akan terus menerus menjadi parasit dalam hidup orang lain yang menjadi korban-korbannya.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat dikatakan bahwa tokoh Nishino adalah seseorang yang hidup seperti parasit, hal tersebut dibuktikan dengan bahwa dia membunuh orang lain dan berpura-pura menjadi orang tersebut serta memakai uang orang yang dibunuhnya untuk bertahan hidup. Kutipan dibawah ini jelas menunjukkan bahwa Nishino hidup dengan uang dari keluarga Mio.

にし の 西野 : ミオ ^{つうちょう}通帳は？

ミオ : ここ ^{はこ} ^{なか}の箱の中

西野 : これしか ^{のこ}残ってないの。。。いさやよく ^{せいかつ}こんな生活できたね？ね？

Nishino : Mio buku tabungan dimana?

Mio : Didalam kotak disana.

Nishino : Sisanya hanya sedikit. Kau tidak mampu menafkahi keluarga dengan layak ya? Ya?

Creepy 01:23:10-01:23:45

Kutipan di atas menggambarkan pada saat Nishino mengecek sisa uang yang ada dalam buku tabungan keluarga Mio. Pada saat Nishino melihat bahwa uang yang tersisa tinggal sedikit, dia berkata kepada ayah Mio atau Nishino yang asli yang saat itu sudah terbujur kaku di dalam plastik bening bahwa dia tidak bisa menafkahi keluarganya. Selain itu kutipan tersebut juga membuktikan bahwa Nishino menunjukkan perilaku abnormal tersebut dalam film.

Dari semua gejala psikopat dan wujud perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh tokoh Nishino dalam film tersebut, maka sudah sangat jelas bahwa tokoh Nishino merupakan seorang psikopat, karena dari semua gejala atau kriteria yang ada dia menunjukkan semua gejala tersebut dalam film. Walaupun terdapat beberapa gejala yang tidak terlalu kuat, tetapi hal tersebut tetap membuktikan bahwa tokoh Nishino adalah seorang penderita Psikopat akut yang sangat berbahaya terhadap orang-orang di sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan dan bukti-bukti yang telah penulis uraikan diatas, maka dapat dipahami dengan jelas bahwa tokoh Nishino dalam film Creepy memang memiliki gangguan mental yaitu paranoia, dan psikopat. Pada sistem poros ganda yang terdapat dalam DSM-IV, kedua gangguan mental tersebut berada dalam poros II. Maka dari itu, berdasarkan sistem poros ganda yang terdapat dalam DSM-IV tersebut dapat disimpulkan bahwa tokoh Nishino dominan terhadap poros II.

Hal ini disebabkan karena dalam film Creepy ini tokoh Nishino hanya menunjukkan wujud perilaku abnormal yang juga merupakan ciri-ciri atau gejala dari gangguan mental yang terdapat pada poros II yaitu paranoia dan psikopat. Sedangkan ciri-ciri atau gejala yang berupa wujud perilaku abnormal gangguan

mental dari poros lain tidak ditunjukkan oleh tokoh Nishino dalam film creepy ini. Maka dari itu berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tokoh Nishino seorang penderita gangguan mental yang berhubungan dengan kondisi kepribadian maupun keterbelakangan mental.

Penjelasan di atas bila penulis hubungkan dengan konsep abnormalitas yang dimiliki oleh seseorang, maka tokoh Nishino termasuk dalam konsep patalogis. Hal tersebut dikarenakan gejala – gejala klinis yang ditunjukan oleh Nishino sesuai dengan konsep patalogis yaitu kebiasaan Nishino yang curiga berlebihan, fasih berbohong, egosentris, acuh tak acuh, tidak memiliki empati dan rasa bersalah, impulsive, tidak bertanggung jawab, manipulatif, hidup sebagai parasit, serta berperilaku agresif, kriminal, sosial, atau seksual yang buruk.

BAB 4

SIMPULAN

4.1. Simpulan

Film Creepy merupakan film adaptasi dari novel karangan Shousuke Murakami yang kemudian diadaptasi ke dalam film yang disutradarai oleh Yutaka Maekawa dan dirilis pada tahun 2016. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori memahami film dari Himawan Pratista untuk menganalisa unsur naratif pada film dan pendekatan psikologi abnormal dari teori DSM-IV untuk menganalisa abnormalitas tokoh Nishino. Adapun hasil analisis penelitian yaitu sebagai berikut.

Unsur naratif film yang pertama adalah hubungan naratif dengan ruang. Beberapa ruang atau latar yang digunakan pada film ini adalah penjara, kampus, lingkungan tempat tinggal Takakura, dan lingkungan tempat tinggal keluarga Saki. Dari keempat ruang tersebut ruang yang paling berpengaruh dan penting dalam film ini adalah lingkungan tempat tinggal Takakura, karena hampir semua adegan atau peristiwa yang ada dalam cerita dilakukan di lingkungan tempat tinggal Takakura.

Unsur naratif film berikutnya yaitu hubungan naratif dengan waktu. Urutan waktu yang digunakan pada film ini adalah pola linear yaitu peristiwa jalannya cerita pada film terjadi secara berurutan mengikuti waktu dari masa ke masa, serta tidak terdapat sisipan kilas balik dalam film. Durasi waktu pada film ini sama seperti film-film lain pada umumnya yaitu 2 jam 10 menit 17 detik, dan memiliki durasi cerita sekitar 6 tahun.

Unsur naratif film yang terakhir yang penulis bahas pada penelitian ini yaitu elemen pokok naratif. Ada beberapa pelaku cerita atau tokoh yang terdapat dalam film ini, tetapi pada penelitian ini penulis hanya membahas dua tokoh utama yang ada dalam film ini yaitu Takakura dan Nishino. Takakura digambarkan sebagai seseorang yang memiliki sifat yang pemberani dan cerdas, sedangkan Nishino digambarkan sebagai seseorang yang memiliki sifat paranoid, manipulatif, egosentris, kejam dan pembohong.

Terdapat beberapa wujud perilaku abnormal yang ditunjukkan oleh Nishino dalam film tersebut. Yang pertama yaitu curiga berlebihan, yang juga merupakan gejala dari gangguan mental yang disebut paranoid. Wujud perilaku abnormal yang ditunjukkan Nishino berikutnya yaitu, fasih berbohong, menganggap dirinya yang paling hebat atau egosentris, bersikap acuh tak acuh, tidak memiliki rasa bersalah dan empati, perilaku agresif, kriminal dan sosial yang buruk, sulit mengendalikan diri sendiri atau impulsif, tidak bertanggung jawab, manipulatif dan curang, serta hidup sebagai parasit. Wujud perilaku-perilaku abnormal yang ditunjukkan tokoh Nishino tersebut ternyata juga merupakan ciri-ciri atau gejala dari gangguan mental yang disebut psikopat. Sehingga hal tersebut membuktikan bahwa Nishino adalah seorang psikopat. Berdasarkan sistem poros ganda yang terdapat dalam DSM-IV, kedua gangguan mental tersebut berada dalam axis atau poros II yaitu gangguan yang berhubungan dengan kondisi kepribadian maupun keterbelakangan mental.

要旨

本論文の題名は『清黒沢が監督した「クリーピー偽りの隣人」映画にいる西野の異常な性格』である。筆者がその題名を選んだ理由はこの映画に出る西野という主人公の異常な行動が不思議で詳しく知りたいからである。

「クリーピー偽りの隣人」の映画は2016年2月13日に第66回ベルリン国際映画祭で上映された始めて、2016年6月18日に諸地区によって日本で上映された。その映画は六年前にいる家族を殺した殺人を見つける元探偵の努力について語っている。時間の経過とともに、あの元探偵はその殺人犯の事件に関係がある新しい証拠を発見して捜査を続けている。

本論文は文献研究であり、参考資料として本やジャーナルやインターネットの記事などから手に入れた。主な考資料として「クリーピー偽りの隣人」の映画で、その映画の要素を分析するために2008年のHimawan Pratista が書いた「Memahami Film」の理論を使った。また、APA (American Psychiatric Association) のDSM - IV理論で「クリーピー偽りの隣人」の映画にいる西野という主人公の性格を分析する。分析の結果として次の通りである。

一番目は映画の要素のことである。その映画の要素は三つあって、それは「空間との物語の関係」、「時間との物語の関係」、そして「物語の要素」である。その映画に現れた空間は刑務所、大学、サキの近所、高倉の近所ですなわち西野の家、田中の家、公園と道路である。その映画に表す時間との物語の関係は「A - B - C - D - E」という線形パターンで、それ

は物語の出来事は時刻に続いて順次発生するということである。物語の要素では、映画の中で3つの支持要素であり、すなわち物語の登場人物、問題と対立、そして目標である。でも、本研究で、筆者は物語の俳優だけ分析することにした。「クリーピー偽りの隣人」二人の主人公を話し合うだけがいって、その主人公は高倉と西野である。高倉の性格は利口で、勇敢な人である。西野の性格は、不誠実で、自己中心で、残酷で、偏執症患者である。

二番目はその「クリーピー偽りの隣人」の映画にいる西野によって示された異常な性格を分析する。その異常な性格は不誠実で、自己中心で、残酷で、偏執症患者である。APA (American Psychiatric Association) の DSM IV 理論に基づいて、西野が提示されている性格のことは二つの精神障害の徴候を表すと思う。それは妄想症と精神異常者である。西野が示されている異常な性格のことはすなわち豊富で怪しいことである。その異常な性格のことは妄想症のカテゴリに含まれている。また、西野が示されている異常な性格のことは嘘をつきが得意で、自己中心するで、無関心するで、共感することができないで、自分を管理することができないで、無責任するで、操作するが得意で、そして他人に頼りすぎるである。その異常な性格のことは、精神異常者のカテゴリに含まれる。DSM-IV のシステムに基づいて、その西野の二つの精神障害は二番目のアクシスのカテゴリーを表している。それは人格と精神障害に^{かんけい}関係がある^{びょうじょう}病状からである。

分析した後、筆者は精神障害を持っている人の特徴や症状ということが分かるようになった。特に西野のような妄想症と精神異常者の性格が分かるようになった。その知識で筆者は妄想症と精神異常者に対してどうすればいいかということが判断できていると思っている。

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, Rita L, dkk. 1983. *Pengantar Psikologi*. Edisi kedelapan, jilid 2. Terjemahan Nurdjannah Taufiq dan Agus Dharma. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Ayu, Wulandaru Desta. 2013. *Abnormalitas dalam Novel Halo, Aku dalam Novel Karya Nuril Basri : Kajian Psikologi Sastra*. Skripsi, S 1. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Ferdina, Dianisa. 2017. *Gangguan Kepribadian tokoh Utama Anna dalam Anime Omoide No Marnie Karya Hiromasha Yonebayashi*. Skripsi, S 1. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).
- Fentisari, Suci. 2016. *Gangguan Kepribadian Psychopatic Pada Tokoh Seiji Hasumi dalam Film Lesson Of The Evil (Aku No Kyouten) Karya Takashi Miike*. Skripsi, S 1. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra : Karya Sastra, Metode, Teori dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Flm*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Sahputri, Denta. 2010. *Gangguan Jiwa dan Perilaku Abnormal Tokoh-tokoh Novel Dadaisme Karya Dewi Sartika: Analisis Psikologi Sastra*. Skripsi, S 1. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.

Sarwono, Sarlito Wirawan. 2013. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sujanto, Agus. Dkk. 2008. *Psikologi Kepribadian*. Cetakan Ke-12. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumber Internet:

<http://dosenpsikologi.com/psikologiabnormal> (diakses pada tanggal 31 januari 2018, pada pukul 15.01 WIB).

<http://lk21.pw/creepy-2016/> (diunduh pada tanggal 22 Oktober 2017, pada pukul 18.25 WIB). Objek penelitian.

BIODATA PENULIS



Nama : Tania Marbun
 NIM : 13050113120017
 Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Sigoni, 29 Maret 2019
 Alamat : Dusun Tanjung Selamat, Desa Tanjung Sigoni,
 Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara,
 Sumatera Utara
 Nama Orang Tua : Abner Marbun (Ayah), Augus Sinaga (Ibu)
 Nomor Telepon : 085225647768
 Email : taniamarbun@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN :

| No | Pendidikan Formal | Tahun |
|----|--|-------------|
| 1. | SD Negeri 010239 Sei Rakyat | 2001 – 2007 |
| 2. | SMP Negeri 2 Medang Deras | 2007 – 2010 |
| 3. | SMA Negeri 1 Sei Suka | 2010 – 2013 |
| 4. | Sastra Jepang, FIB, Universitas Diponegoro | 2013 – 2019 |

PENGALAMAN ORGANISASI :

| No | Lembaga | Departemen | Jabatan | Tahun |
|----|---|----------------------|--------------------------|-------------|
| 1. | Persekutuan Mahasiswa Kristen FIB Undip | Buletin dan Olahraga | Pengurus | 2014 / 2015 |
| 2. | Persekutuan Mahasiswa Kristen FIB Undip | Formatur, KTB | Wakil ketua, Koor Bidang | 2015 / 2016 |
| 3. | Persekutuan Mahasiswa Kristen FIB Undip | Tim Pengarah | Pengurus | 2016 / 2017 |
| 4. | Wadah Musik Sastra FIB Undip | Pelatihan | Anggota | 2014 / 2015 |

PENGALAMAN KEPANITIAAN

| No | Nama Kegiatan | Penyelenggara | Jabatan | Tahun |
|----|---------------|-------------------------|-----------|-------|
| 1. | ORENJI | HMJ Sastra Jepang Undip | LO | 2014 |
| 2. | Planet Shaker | PMK FIB Undip | Konsumsi | 2014 |
| 3. | PURE | Wadah Musik Sastra | Bendahara | 2014 |

| | | | | |
|----|----------------|---------------|-------|------|
| 4. | PAB 2014 | PMK FIB Undip | Danus | 2014 |
| 5. | Perayaan Natal | PMK FIB Undip | Ketua | 2014 |
| 6. | PAB 2015 | PMK FIB Undip | Acara | 2015 |