

**GAMBARAN KEHIDUPAN TOKOH UTAMA  
SEBAGAI MANUSIA LIYAN DALAM FILM *RIARU  
ONIGOKKO* KARYA SION SONO**

**KAJIAN SASTRA FEMINIS**

園子温の『リアル鬼ごっこ』に表現された「もう一方」の性としての主人公の人生  
—実存主義フェミニズム研究

**Skripsi**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:

**TERESA CHIQUITA GOENAWAN**

**NIM 13050115120008**

**PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2019**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar atau pun hasil penelitian lainnya. Selain itu, penulis juga tidak mengambil bahan dari tulisan orang lain yang telah dipublikasikan, kecuali tulisan-tulisan yang telah penulis sebutkan dalam rujukan dan daftar pustaka. Karenanya, penulis bersedia menerima sanksi apabila penulis terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, 11 November 2019

Penulis,

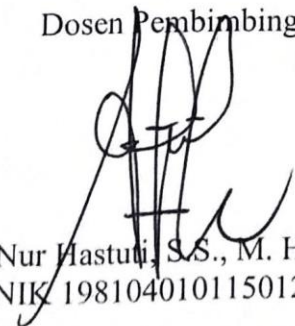
Teresa Chiquita Goenawan

NIM. 13050115120008

## HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui

Dosen Pembimbing I



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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Gambaran Kehidupan Tokoh Utama sebagai Manusia Liyan dalam Film *Riaru Onigokko* Karya Sion Sono (Kajian Feminis Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Strata-1, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro pada tanggal 27 November 2019.

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Nur Hastuti S.S., M.Hum.  
NIK. 19810401011501200025



.....

Anggota I,

Fajria Noviana S.S., M.Hum.  
NIP. 19730107012014092001



.....

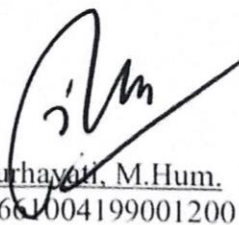
Anggota II,

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



.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Dr. Nurhayati, M.Hum.  
NIP. 196610041990012001

## MOTTO

努力は嘘をつく。でも無駄にはならない。

*Efforts may lie. But it will never be in vain.*

—羽生結弦 (Yuzuru Hanyu)

## PERSEMBAHAN

*Thank you for :*

My grandparents, my mom, my three little brothers, my two uncles, my aunt, and my two nieces who have been a source of tremendous support and unconditional love, as well as shoulders to lean on.

Wanita Hedonis (Niki & Elyn) and Soranorio (Grace and Ai), my comrades throughout all these marvelous years. The ones who prove that ‘Keep your circle small and your beer cold’ real. Thank you for being awesome partners-in-crime!

Yuzuru Hanyu—for being my hope, my light. The one who constantly reminds me that this world is a beautiful place.

Last but not least, myself. Thank you for living and striving to be the best version of yourself. Thank you for staying alive.

I’m so proud of you.

## **PRAKATA**

Penulisan skripsi bukanlah hal yang mudah dan seratus persen menyenangkan untuk setiap orang. Di dalam masyarakat yang menilai seberapa berharganya seseorang sebagai mahasiswa dari secepat apa ia lulus, masa penulisan skripsi dapat memicu perang batin dalam diri mahasiswa.

Yang akan Anda baca di lembar-lembar selanjutnya bukan hanya sekedar penelitian maupun kumpulan teks yang disusun sedemikian rupa demi meluluskan penulis dari Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Tulisan-tulisan tersebut diketik di atas masa depresi yang panjang, rasa kesepian dan terasing dari dunia, perasaan bahwa diri tidak berharga, serta pemikiran-pemikiran negatif yang setiap hari datang mengganggu. Namun, secara pribadi, saya berterimakasih karena melalui pengalaman-pengalaman ini, baik segala duka maupun citanya, saya dapat mengerti sejauh apa saya dapat berjuang menjadi versi terbaik dari dirinya sendiri, dan apa itu arti kekuatan manusia.

Tapi, selain hal-hal tak mengenakan tersebut, kata demi kata dalam penelitian ini juga disusun di atas rasa kasih sayang antar manusia, dan rasa kasih sayang terhadap diri sendiri yang terkadang sulit ditemukan di dalam dunia yang terus menginginkan Anda untuk membenci diri sendiri dan merasa kurang. Saya sebagai penulis skripsi ini merasa beruntung dapat menerima banyak cinta, kasih, bantuan, dan dukungan dari orang-orang di sekitarnya dalam kehidupan saya.

Maka dari itu, dalam kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan pada semua pihak yang telah memberi bantuan, dukungan, dan semangat untuk penulis dalam proses penulisan skripsi

dengan judul ‘Gambaran Kehidupan Tokoh Utama sebagai Manusia Liyan dalam Film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono’:

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum. selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
2. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum. selaku Kepala Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
3. Ibu Lina Rosliana, S.S, M.Hum selaku dosen wali penulis yang telah membimbing saya dari awal perkuliahan hingga akhir dengan tulus dan sepenuh hati. Terima kasih, *Sensei*. Tetaplah menjadi sosok perempuan kuat dan pribadi yang luar biasa
4. Ibu Nur Hastuti, S.S., M. Hum. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing saya dengan luar biasa. Terima kasih atas segala bimbingan dan semangat yang Anda telah berikan pada saya untuk melampaui tiap batasan. Saya akan selalu mendoakan kebahagiaan *Sensei*, tetaplah menjadi pribadi yang penuh kasih, hangat, dan kuat
5. Seluruh dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Terima kasih atas segala pendidikan, ilmu, pengetahuan, dukungan, serta kenangan indah yang *Sensei-gata* berikan
6. Nyama dan Nyaong (Nenek dan Kakek) Temanggung. Terima kasih telah membesarkan saya serta tidak bosan-bosan memberikan cinta kasih tanpa syarat pada saya

7. Mami (Ibu). Terima kasih telah merawat saya sampai detik ini dengan melalui banyak rintangan dan hambatan yang ada. Terima kasih telah berjuang sebaik-baiknya sejak penulis pindah ke Semarang sampai mungkin saat saya akan keluar dari rumah dan hidup mandiri
8. Keluarga besar Temanggung (Kyu Beni, Kyu Bi, Aking, Onen, Nik Kecil) yang telah mewarnai hidup saya. Terima kasih telah menjadi sistem dukungan yang luar biasa bagi saya sampai detik ini
9. Adik-adikku, Ofel, Richard, Brandon. Terima kasih untuk kepedulian yang terkadang terlalu memalukan bagi kalian untuk menunjukkannya. Saya yakin kalian akan bisa menaklukkan dunia dengan cara kalian sendiri suatu hari nanti. *See you on top, boys.*
10. Teman-temanku dari ‘Wanita Hedonis’, Niki dan Elyn, serta teman-temanku dari vokal grup *Soranoiro* yaitu Grace dan Ai, Terima kasih atas segala hari-hari yang telah dilalui bersama, baik suka, duka, menjengkelkan, mengharu biru, apapun itu, semuanya. Manusia adalah makhluk yang suatu saat akan saling menjauh dengan sendirinya, tapi saya berharap kita dapat terus saling mendukung, membahagiakan, dan berbagi cerita bahkan setelah masa perkuliahan usai
11. Dora, sahabatku dari kelas 3 SD sampai detik ini. Terima kasih untuk segala dukungan yang telah diberikan sampai sekarang, baik dalam suka maupun duka. Semoga kita bisa terus saling mendukung seperti ini. *I'm with you until the end of the line!*
12. Rekan-rekan KKN Januari-Februari Desa Blimbingrejo, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara : Ayni, Meta, Moy, dan Huda. Terima

kasih telah menjadi rekan kerja dan kawan yang baik selama empat puluh dua hari!

13. Starbucks Citraland (meja depan *display* makanan). Terima kasih telah menjadi ruang di mana saya dapat memperoleh siraman inspirasi untuk menyelesaikan skripsi ini, tahap demi tahap
14. Yuzuru Hanyu, sebuah entitas perlambang harapan, kerja keras, dan kekuatan manusia. Terima kasih telah menjadi api pembakar semangat bagi saya untuk terus hidup dan melangkah. Terima kasih telah menjadi dirimu sendiri. Kamu cukup, lebih dari cukup, kamu luar biasa
15. Temanku sesama penggemar Yuzuru Hanyu, Natalie Howard. Terima kasih telah menjalani suka duka *fandom* Yuzuru Hanyu dan *Figure Skating* bersamaku. Terima kasih juga atas segala *support* yang selalu kamu berikan dalam setiap aktivitasku. Terima kasih juga untuk motivasi yang kamu berikan dalam penulisan skripsiku sampai detik ini. *Stay bright and amazing, sunshine!*
16. Satu lagi temanku sesama penggemar Yuzuru Hanyu, Nisa (Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, Angkatan 2018). Saya senang sekali bisa memiliki *kouhai* yang juga menyukai Yuzuru Hanyu. Terima kasih atas segala momen asyiknya. Saya tunggu penelitianmu soal Yuzu atau *Figure Skating* ya!
17. Yang terakhir, namun bukan yang paling tidak penting, terima kasih untuk Teresa Chiquita Goenawan, diri penulis sendiri. Terima kasih telah bertahan. Terima kasih telah hidup. Terima kasih telah berjuang.

Babak baru kehidupan setelah ini mungkin akan mendatangkan tantangan baru bagimu, namun saya yakin dirimu telah memiliki cukup kekuatan untuk menjalaninya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian ini. Oleh karena itu, penulis terbuka akan kritik dan saran dari pembaca.

Semarang

Teresa Chiquita Goenawan

NIM 13050115120008

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv

### BAB 1: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.5 Metode Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
1.7 Sistematika Penulisan .....	9

### BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Sinopsis Film .....	10
2.2 Tinjauan Pustaka .....	16
2.3 Kerangka Teori .....	20
2.3.1 Teori Unsur Pembentuk Film.....	20
a. Pola Struktur Naratif: Struktur Tiga Babak .....	21
a.1 Tahap Persiapan .....	21
a.2 Tahap Konfrontasi.....	22
a.3 Tahap Resolusi .....	22
b. Hubungan Naratif dengan Ruang.....	23
c Hubungan Naratif dengan Waktu.....	23
c.1 Urutan Waktu .....	23
c.2 Durasi Waktu .....	24
c.3 Frekuensi Waktu .....	25
d. Elemen Pokok Naratif.....	25
d.1 Pelaku Cerita.....	25
d.2 Permasalahan atau Konflik .....	26
d.3 Tujuan .....	28
e. Batasan Informasi Cerita.....	28
e.1 Penceritaan Terbatas ( <i>Restricted Narration</i> ).....	29
e.2 Penceritaan Tak Terbatas ( <i>Omniscient Narration</i> ) .....	29
f. Pelanggaran Tembok Keempat ( <i>Breaking The Fourth Wall</i> ).....	30
2.3.2 Seks dan Gender .....	31

2.3.3 Misogini dan Patriarki.....	32
2.3.4 Feminisme.....	34
2.3.5 Feminisme Eksistensialis .....	39

**BAB 3: GAMBARAN TOKOH UTAMA SEBAGAI MANUSIA LIYAN  
DALAM FILM *RIARU ONIGOKKO* KARYA SION SONO**

3.1 Analisis Unsur Naratif Film.....	54
3.1.1 Pola Struktur Naratif: Struktur Tiga Babak .....	54
a. Tahap Persiapan .....	54
b. Tahap Konfrontasi .....	55
c. Tahap Resolusi .....	58
3.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	59
3.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu .....	72
a. Urutan Waktu .....	76
b. Durasi Waktu .....	83
c. Frekuensi Waktu .....	86
3.1.4 Elemen Pokok Naratif.....	91
a. Pelaku Cerita .....	91
a.1 Tokoh Utama.....	91
a.1.1 Mitsuko .....	93
a.1.2 Keiko .....	97
a.1.3 Izumi .....	101
a.2 Tokoh Pendukung .....	104
a.2.1 Aki.....	104
a.2.2 Taeko.....	106
a.2.3 Shuuru .....	109
a.2.4 Guru SMA Mitsuko.....	113
a.2.5 Pembuat <i>Game</i> .....	117
b. Permasalahan dan Konflik .....	118
c. Tujuan .....	123
3.1.5 Batasan Informasi Cerita.....	125
3.1.6 Pelanggaran Tembok Keempat .....	127
3.2 Analisis Gambaran Kehidupan Tokoh Utama sebagai Manusia Liyan dalam film <i>Riaru Onigokko</i> .....	127
3.2.1 Penindasan Terhadap Tokoh Utama di Dunia <i>Game</i> .....	127
a. Penindasan Terhadap Tokoh Utama dalam Lembaga Pendidikan.....	127
b. Penindasan Terhadap Tokoh Utama dalam Lembaga Pernikahan.....	133
c. Penindasan Terhadap Tokoh Utama dalam Pekerjaan .....	138
3.2.2 Penindasan Terhadap Tokoh Utama di Dunia Nyata.....	142
3.2.3 Usaha Tokoh Utama untuk Lepas dari Keliyanaan .....	146
<b>BAB 4: SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>151</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>155</b>
<b>YOUSHI.....</b>	<b>164</b>
<b>BIODATA .....</b>	<b>168</b>

## INTISARI

Teresa Chiquita Goenawan. 2019. “Gambaran Kehidupan Tokoh Utama sebagai Manusia Liyan dalam Film *Riaru Onigokko* Karya Sion Sono”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang.

Skripsi ini mengkaji tentang gambaran kehidupan tokoh utama film *Riaru Onigokko* sebagai manusia liyan. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti keliyanaan perempuan yang dialami oleh tokoh utama film *Riaru Onigokko* dalam kehidupannya.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan film *Riaru Onigokko*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Teori yang digunakan adalah teori naratif film milik Himawan Pratista dan teori feminisme eksistensialis milik Simone de Beauvoir.

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa tokoh utama mengalami penindasan yang meliyankan atau menegaskan kembali statusnya sebagai manusia liyan. Tokoh utama mengalami berbagai macam bentuk penindasan berdasarkan gender sebagai seorang siswa, perempuan menikah, dan atlet. Penindasan-penindasan yang diterima oleh tokoh utama sepanjang film adalah pembatasan pilihan hidup, diskriminasi berdasarkan status keperawanan, tidak dipercayai oleh orang lain karena tokoh utama adalah perempuan, kekerasan fisik, kekerasan verbal, pemaksaan pernikahan, pengejaran, dan upaya pembunuhan. Di dunia nyata, tokoh utama mengalami penindasan berdasarkan gender seperti *male entitlement*, eksploitasi komersial perempuan, penyerangan fisik, upaya pemerkosaan, dan justifikasi pemerkosaan.

Kata kunci : Film, naratif film, feminisme eksistensialis, *Riaru Onigokko*, Sion Sono

## ABSTRACT

Goenawan, Teresa Chiquita. 2019. "Depiction of The Main Character's Life as The Other in Sion Sono's movie 'Riaru Onigokko'". A thesis of Japanese and Cultural Studies, Faculty of Humanities, Diponegoro University.

*This thesis analyzes the depiction of the main character's life as the other in Sion Sono's movie, Riaru Onigokko. This study's aim is to analyzes on how the movie Riaru Onigokko depicts the main character's life as The Other.*

*Data used in this research is the entire Riaru Onigokko movie. The method used in this research is descriptive method. Theories used in this research are movie narrative theory by Himawan Pratista and existential feminism theory by Simone de Beauvoir.*

*Based on the data analysis, it's concluded that the main character of the movie Riaru Onigokko experienced oppression that reinforced her status as The Other. The main character experienced various kind of gender-related oppressions as a student, a married woman, and an athlete. Various kind of oppressions experienced by the main character throughout the movie are life choices limitation, discrimination based on virginity status, being distrusted because she's a woman, physical abuse, verbal abuse, forced marriage, being chased, and murder attempt. In the real world, she also experienced gender-related oppressions such as male entitlement behavior, women commercial exploitation, physical attacks, sexual assault attempt, and sexual assault justification.*

*Keywords : Movie, movie narrative, existential feminism, Riaru Onigokko, Sion Sono*

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seni drama diperkirakan mulai tumbuh di Jepang sekitar abad ke-15 masehi dengan teater Noh, Kyogen, dan Buranku, yang juga merupakan salah satu jenis pertunjukan teater tertua di dunia. Sejak saat itu, seni pentas drama Jepang terus berkembang hingga melahirkan jenis seni drama yang lain seperti Kabuki pada abad ke-17, yang mana masih terus dipentaskan hingga hari ini, dan bahkan tercatat dalam Daftar Warisan Budaya Tak Benda UNESCO (Kyodo, 2005).

Seiring perkembangan zaman, drama tidak lagi hanya bisa dinikmati di dalam gedung teater, namun juga disajikan dalam bentuk serial televisi maupun film yang ditayangkan di bioskop. Perkembangan industri film Jepang yang telah berlangsung selama lebih dari seratus tahun lamanya sejak diperkenalkannya alat kinetoskop (alat pertama yang dapat menampilkan gambar bergerak) temuan Thomas Alfa Edison di Jepang itu telah melahirkan nama-nama besar yang turut diakui secara internasional seperti Hayao Miyazaki, Takashi Miike, Satoshi Kon, dan Sion Sono (Tsukada, 1980).

Sion Sono adalah sutradara, penulis, dan penyair asal Jepang. Sion disebut-sebut sebagai sineas film paling subversif dan transgresif yang masih berkarya di Jepang (Tsui, 2016). Ekstrim, berani mendobrak konsep norma-norma sosial dan mengangkat tema-tema tabu, serta satir, adalah ciri khas dari film-film yang lahir sebagai buah karyanya (Chen, 2017).

Sepanjang karirnya, Sion Sono telah menyutradarai 44 film dan memenangkan sepuluh penghargaan internasional atas karya-karyanya, seperti

kategori *Most Ground-breaking Film* dan *Fantasia Ground-breaker award* dalam *Fantasia International Film Festival* 2003 untuk filmnya yang berjudul *Suicide Club*, kategori *Don Quijote Award* dalam *Karlovy Vary International Film Festival* 2005 untuk film *Noriko's Dinner Table*, serta kategori *Cheval Noir Award* dalam *Fantasia International Film Festival* 2015 untuk filmnya yang berjudul *Tag* yang juga mendapatkan *special mention* atas adegan pembunuhan di pembukaan film yang dinilai kreatif, mengejutkan, dan luar biasa di festival film yang sama (Cott, 2015).

*Riaru Onigokko* adalah film karya Sion Sono yang dirilis di Jepang pada tanggal 11 Juli 2015. Latar film ini adalah dunia yang hanya dihuni oleh perempuan. Film ini dibuka dengan adegan dua bus karyawisata berisi siswi-siswi SMA yang terbelah menjadi dua oleh angin misterius. Angin tersebut membelah tubuh para penumpang menjadi dua, menyisakan satu siswi bernama Mitsuko yang selamat karena ia sedang berjongkok untuk mengambil bolpoinnya yang jatuh di lantai bus saat kejadian itu berlangsung. Setelah itu, angin itu mengejar Mitsuko sampai Mitsuko memasuki sebuah sekolah. Namun anehnya, seisi sekolah tersebut memperlakukan Mitsuko seakan-akan Mitsuko adalah siswi dari sekolah tersebut.

Teror yang dihadapi Mitsuko tidak selesai di situ. Pada saat jam pelajaran, guru-guru di sekolah tersebut tiba-tiba mengeluarkan senjata api dan menembaki para siswi hingga tewas. Mitsuko terus berlari sampai ke luar gedung sekolah untuk menyelamatkan diri, namun kemudian ia terus terjebak dalam kenyataan-kenyataan alternatif (sebuah alam atau kenyataan dalam dimensi yang berbeda

dengan alam atau kenyataan tempat dunia nyata berada) lain, dan setiap ia berpindah kenyataan identitasnya pun turut berubah.

Dalam kenyataan alternatif pertama, Mitsuko menjadi perempuan berusia 25 tahun bernama Keiko yang dipaksa menikah dengan pria berkepala babi di dalam ruang gereja yang penuh dengan tamu-tamu undangan yang melepas baju, mencaci maki, dan menyerang Keiko. Dalam kenyataan alternatif kedua, Keiko menjadi seorang atlet marathon bernama Izumi yang dikejar-kejar oleh guru Mitsuko dan tamu undangan pernikahan Keiko.

Perjalanan Mitsuko terus berlanjut sampai ia menemukan jawaban di balik fenomena tak logis ini—yaitu kenyataan bahwa ‘dunia perempuan’ yang ia huni adalah kenyataan alternatif palsu, sedangkan dunia nyata adalah ‘dunia laki-laki’—di mana seluruh penghuninya adalah laki-laki., dan semua perempuan yang hidup di dalam ‘dunia perempuan’ adalah tokoh di dalam *game* penuh darah yang dikembangkan di dalam ‘dunia laki-laki’ berjudul *Tag*, yang berarti permainan kejar-kejaran.

Konsep dari film ini mengingatkan penulis pada pemikiran Simone de Beauvoir, seorang tokoh feminisme aliran eksistensialis, mengenai perempuan sebagai manusia liyan dalam bukunya yang berjudul *Second Sex* (Jenis Kelamin Kedua).

Dengan demikian, kemanusiaan adalah laki-laki dan laki-laki mendefinisikan perempuan bukan sebagai dirinya, namun sebagai kerabatnya; perempuan dianggap bukan sebagai makhluk yang mandiri... Ia didefinisikan dan dibedakan dengan referensi laki-laki dan bukan laki-laki dengan referensi perempuan; ia merupakan makhluk yang tercipta secara kebetulan, makhluk tidak esensial yang berlawanan dengan makhluk esensial. Laki-laki adalah sang Subjek, sang Absolut—perempuan adalah *Sosok yang Lain*. (Beauvoir, 2016:xi)

Dari kutipan di atas, dapat diketahui bahwa perempuan adalah manusia yang tidak dianggap memiliki otonomi sendiri atas kehidupannya. Perempuan

juga tidak didefinisikan menurut dirinya sendiri, namun berdasarkan referensi laki-laki, atau relasinya dengan laki-laki. Maka dari itu, menurut feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir, perempuan adalah manusia liyan, berlawanan dengan laki-laki yang merupakan Subjek yang absolut.

Liyan adalah sesuatu yang diadakan agar pihak yang tidak diliyankan dapat memiliki posisi yang lebih baik di dalam tatanan hirarki masyarakat. Filsuf dan sosiolog Zygmunt Bauman menjelaskan mengenai liyan lebih lanjut dalam bukunya yang berjudul *Modernity and Ambivalence*, sebagai berikut.

*“In dichotomies crucial for the practice and the vision of the social order, the differentiating power hides as a rule behind one of the members of the opposition. The second member is but the other of the firsts, the opposite (degraded, suppressed, exiled) side of the first and its creation. Thus abnormality is the other of the norm, deviation the other of law-abiding, illness the other of health, barbarity the other of civilisation, animal the other of the human, woman the other of man, stranger the other of the native, enemy the other of friend, ‘them’ the other of ‘us’, insanity the other of reason, foreigner the other of the state subject, but the dependence is not symmetrical. The second side depends on the first for its contrived and enforced isolation. The first depends on the second for its self-assertion.”* (Bauman, 1991:14)

Seperti yang tertulis dalam kutipan di atas, keliyanaan adalah sebuah konsep yang ada dalam dikotomi masyarakat untuk mengatur dan mempertahankan tatanan sosial. Dalam usaha mengatur dan mempertahankan tatanan sosial, pihak yang diliyankan mengalami penindasan agar ketimpangan antara pihak yang diliyankan dan tidak diliyankan tetap ada, sehingga pihak yang tidak diliyankan terus menjadi pihak yang unggul dan diuntungkan.

Keliyanaan perempuan dijelaskan lebih lanjut melalui perspektif feminisme eksistensialis oleh Simone de Beauvoir dalam bukunya yang berjudul *Second Sex*—bahwa konstruksi sosial serta historikal terhadap femininitas yang menjadikannya sebagai sesuatu yang liyan adalah sumber mendasar dari penindasan perempuan.

Konsep ‘diri’ dan ‘liyan’ telah ada sejauh kesadaran ada di muka bumi; dan di dalam dunia di mana laki-laki dijadikan kondisi *default* manusia, perempuan akan dianggap sebagai makhluk yang inferior, dan berdasarkan situasi tersebut, perempuan dijadikan golongan masyarakat yang liyan—terpisah dari laki-laki yang menempati posisi sebagai ‘subjek’ (Bergoffen, 1997). Karena dalam kondisi tersebut status laki-laki sebagai ‘subjek yang penting’ hanya berlaku bila dihadapkan dengan posisi perempuan sebagai ‘liyan yang tidak penting’ dalam masyarakat, laki-laki bergantung pada inferioritas perempuan untuk melanggengkan kuasanya dalam relasi kuasa gender, sedangkan perempuan diharuskan bergantung pada laki-laki untuk menebus inferioritas semu yang bahkan hanyalah sebuah konstruksi sosial dan historikal belaka (Angus, 2017).

Kesamaan tema pemikiran Simone de Beauvoir mengenai konsep perempuan sebagai manusia liyan dan tema dari kisah film *Riaru Onigokko* adalah bagaimana dunia perempuan terpisah dan termarjinalkan dari dunia laki-laki. Selain itu, kenyataan bahwa dunia perempuan di film *Riaru Onigokko* adalah dunia di dalam *game* ciptaan laki-laki yang diproduksi untuk dimainkan bagaikan objek belaka selaras dengan pandangan Simone de Beauvoir bahwa selama perempuan menjadi manusia liyan, perempuan tidak akan pernah dianggap sebagai makhluk yang otonom, serta hakikat dan definisi perempuan akan terus terikat dengan definisi laki-laki, bagaikan benalu dan inangnya. Oleh karena keselarasan tema film ini dengan pandangan feminisme eksistensialis, maka penulis memilih untuk meneliti mengenai gambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* melalui perspektif pemikiran feminisme eksistensialis, khususnya pemikiran Simone de Beauvoir.

## **1.2. Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa unsur naratif dalam film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono?
2. Apa gambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan unsur naratif film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono
2. Mendeskripsikan bagaimana film *Riaru Onigokko* menggambarkan kehidupan perempuan sebagai manusia liyan.

## **1.4. Ruang Lingkup Penelitian**

Objek formal yang digunakan dalam penelitian ini adalah feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir. Buku-buku pegangan yang digunakan dalam studi kepustakaan feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir adalah *The Second Sex* oleh Simone de Beauvoir dan *Feminist Thoughts: Pengantar Paling Komprehensif* kepada Arus Utama Pemikiran Feminis oleh Rosmarie Putnam Tong. Objek material yang digunakan dalam penelitian ini adalah film *Riaru Onigokko* yang dirilis pada tanggal 11 Juli 2015 dan disutradarai oleh Sion Sono.

## 1.5. Metode Penelitian

Menurut Sri Anitah (2008: 4.3), Metode adalah suatu cara yang teratur atau yang telah dipikirkan secara mendalam untuk digunakan dalam mencapai sesuatu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Sukmadinata (2006) menyatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah, maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu dapat berupa bentuk, aktivitas, perubahan, karakteristik, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya.

Langkah kerja :

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini adalah melalui studi kepustakaan. Penulis akan mengumpulkan data yang diperoleh dari buku, jurnal, artikel, maupun hasil penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya. Data mentah yang didapat dari studi kepustakaan akan dianalisis dan diolah agar menjadi sebuah hasil penelitian yang siap untuk disajikan.

### 2. Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis penggambaran kehidupan perempuan sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui unsur naratif yang terdapat dalam film *Riaru Onigokko* serta

mengetahui bagaimana film ini menggambarkan kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan.

### 3. Penyajian Hasil

Metode penyajian hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penyajian informal. Penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian dengan kata-kata. Dalam penelitian ini, hasil analisis data akan disajikan dalam kata-kata biasa yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembaca akan dapat langsung memahami hasil analisis data yang disajikan hanya dengan membacanya.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih dalam ilmu sastra, khususnya mengenai analisis narasi film dan keliyanan perempuan dari perspektif feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa Sastra Jepang mengenai karya Sastra Jepang, khususnya karya sastra berupa film, dan dapat menjadi referensi untuk peneliti-peneliti yang hendak meneliti topik serupa dalam bidang sastra. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pembaca mengenai analisis narasi film dan kajian sastra feminis. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca

mengenai isu keliyanaan perempuan yang dikaji dari perspektif feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan proses penulisan penelitian serta memudahkan para pembaca untuk membaca penelitian ini, maka diperlukan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika.

Bab 2 merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori yang berisi sinopsis film, uraian penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya. serta teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab 3 merupakan analisis unsur naratif film *Riaru Onigokko* serta analisis mengenai penggambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* menggunakan teori feminisme eksistensialis.

Bab 4 merupakan kesimpulan dari analisis unsur naratif film *Riaru Onigokko* serta analisis mengenai penggambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* menggunakan teori feminisme eksistensialis.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

#### **2.1 Sinopsis Film**

Mitsuko sedang dalam perjalanan karyawisata musim panas dengan seluruh teman sekolahnya. Teman-teman Mitsuko asyik bercengkrama, sedangkan Mitsuko hanya diam dan menulis puisi di buku catatan kecilnya. Salah seorang teman Mitsuko yang duduk di sebelahnya mencoba menggoda Mitsuko dengan mengambil buku catatannya, tapi malah tidak sengaja menjatuhkan pensil Mitsuko. Saat Mitsuko berjongkok untuk mengambil pensilnya di lantai bus, angin misterius berembus dan membelah seisi bus menjadi dua, sehingga Mitsuko selamat dari kejadian tersebut.

Mitsuko yang ketakutan pun berlari keluar dari bus, namun angin misterius itu tetap mengejarnya, sampai Mitsuko tiba di sebuah sungai di dalam hutan yang penuh dengan mayat siswa SMA yang terpotong-potong, sama seperti yang dialami oleh teman-teman SMA-nya. Mitsuko membasuh dirinya dengan air sungai dan mengganti seragamnya yang penuh darah dengan seragam SMA yang tergantung di ranting pohon.

Mitsuko pun terus berjalan sampai ia tiba di sebuah sekolah, namun anehnya, semua siswa memperlakukan Mitsuko seolah-olah ia adalah siswa SMA tersebut sejak awal. Di sana Mitsuko bertemu dengan Aki, siswa SMA tersebut yang mengaku sebagai sahabat sekaligus pacarnya. Mitsuko yang masih panik memutuskan untuk menceritakan kejadian aneh yang sebelumnya ia alami pada Aki, namun Mitsuko tidak mengatakan pada Aki bahwa kejadian itu benar-benar

terjadi, melainkan hanya mimpi. Setelah Aki menenangkan Mitsuko dari ketakutannya, mereka berdua memasuki kelas dan bertemu dengan teman sekelas mereka yaitu Taeko dan Suuru. Mereka berempat pun akhirnya memutuskan membolos jam pelajaran pertama untuk bermain-main di danau dalam hutan dekat sekolah.

Sesaat setelah mereka tiba di danau, Aki memulai pembicaraan dengan membicarakan mengenai mimpi Mitsuko. Suuru pun berdiri, dan mengatakan bahwa dalam dunia ini ada kenyataan-kenyataan alternatif yang jumlahnya tidak terbatas, dan mungkin saja Mitsuko datang dari kenyataan alternatif lain. Namun semua kejadian dalam kenyataan-kenyataan alternatif itu sudah ditakdirkan dari awal, dan tidak akan berubah dari waktu manusia lahir sampai meninggal dunia. Suuru pun melanjutkan, bahwa bila manusia ingin mengubah takdir mereka baik di kenyataan yang mereka jalani maupun di kenyataan-kenyataan alternatif, manusia harus melakukan sesuatu yang tidak diduga secara spontan.

Mereka berempat pun kembali ke sekolah tepat setelah jam pelajaran pertama berakhir. Baru beberapa menit Mitsuko dan teman-temannya duduk di ruangan kelas, guru Mitsuko mengamuk dan menembaki semua siswa di ruangan kelas dengan *machine gun* raksasa. Pembunuhan massal itu bukan hanya terjadi di ruang kelas Mitsuko, namun di seluruh sekolah tersebut. Mitsuko melarikan diri ke luar sekolah, dan tiba di sebuah pos polisi di tengah perkotaan yang ramai.

Di pos polisi tersebut, Mitsuko bertemu dengan seorang polisi bernama Tomoko yang mengenali Mitsuko sebagai teman masa kecilnya yang bernama Keiko. Mitsuko yang kebingungan pun bercermin, tapi penampilan fisiknya pun telah berubah menjadi seorang wanita berusia 25 tahun. Tomoko berkata bahwa

Keiko seharusnya menikah hari itu, dan Tomoko langsung membawa Keiko ke gereja tempat Keiko akan menikah menggunakan mobil polisi. Sepanjang jalan, perempuan-perempuan di jalan menertawakan mereka dan memukul-mukul mobil polisi itu.

Saat Tomoko dan Keiko tiba di gereja, mereka disambut meriah oleh para tamu. Keiko pun dibawa ke ruang rias mempelai wanita, di mana Aki sudah menunggu Keiko di situ. Aki menyuruh semua tamu untuk keluar dari ruang rias, dan berkata pada Keiko bahwa ia akan menjelaskan semuanya nanti.

Setelah Aki selesai merias Keiko dan memakaikan gaun pengantin pada Keiko, beberapa perempuan memasuki ruang rias dan memuji-muji penampilan Keiko. Aki berkata pada Mitsuko bahwa ia akan memberi contoh bagaimana Keiko harus bertindak, dan kemudian menghajar dan membunuh para perempuan itu. Setelah itu, Aki memberi Keiko sebuah pecahan botol *champagne* untuk dijadikan senjata, dan mereka berdua pun memasuki bangunan gereja.

Keiko berjalan pelan menuju altar di mana di situ terdapat sebuah peti mati berwarna hitam. Para tamu undangan memberi selamat pada Keiko, namun lama-kelamaan para tamu undangan mengolok-olok dan mendorong Keiko. Mereka semakin berkelakuan aneh dengan melepas baju mereka sendiri dan merobek-robek bagian rok gaun pengantin Keiko.

Saat Keiko tiba di panggung gereja, peti mati itu terbuka dan di dalamnya terdapat mempelai pria dengan kepala babi. Para tamu undangan memaksa Keiko untuk mencium bibir mempelai pria berkepala babi tersebut. Keiko pun menusuk tenggorokan mempelai pria dengan pecahan botol *champagne*. Lalu bersama Aki, Keiko menghajar dan membunuh para tamu undangan. Saat semua tamu

undangan telah tidak berkutik lagi, guru-guru SMA Mitsuko datang dengan mengenakan kostum BDSM, tapi kali ini Keiko dan Aki dapat menghajar mereka dan melarikan diri.

Keiko terus berlari, sampai seorang perempuan dengan pakaian pelari menyapanya dan memanggilnya Izumi. Keiko pun tidak sengaja melihat pantulan dirinya di cermin, dan kini ia telah berubah wujud menjadi perempuan kurus berrambut panjang dengan pakaian pelari, lengkap dengan nomor peserta marathon di bajunya.

Izumi pun memutuskan untuk mengikuti lari marathon tersebut, dan sepanjang mereka berlari, teman Izumi bercerita tentang bagaimana mereka selalu bersama sejak SD, bahkan mereka memasuki klub lari bersama-sama saat SMP. Teman Izumi juga berkata bahwa ia akan terus mendukung Izumi sampai kapan pun. Setelah mereka selesai berbincang, Izumi melihat Taeko dan Suuru juga turut berlari dalam marathon tersebut dengan masih mengenakan baju seragam mereka. Saat Izumi menoleh ke belakang, ia juga melihat Aki yang kini mengenakan baju pelari marathon. Aki menyuruhnya tetap fokus berlari.

Namun ternyata, mepelai pria berkepala babi dan dua guru SMA Mitsuko kembali, dan berlari mengejar Izumi. Aki menyuruh Izumi untuk mengambil jalur lain agar tidak dikejar. Izumi terus berlari sampai ke daerah perbukitan, dan ia tiba di sebuah gua.

Di mulut gua, Izumi bertemu dengan seorang siswa SMA yang mengenakan seragam yang sama dengan seragam sekolah Mitsuko, Aki, Taeko, dan Suuru. Siswa tersebut mengarahkan Izumi untuk memasuki gua, dan di dalam gua tersebut terdapat banyak mayat siswa SMA yang berdarah-darah, berdiri dan

menunduk seperti *zombie*. Siswa SMA itu kemudian menyuruh Izumi mati karena semua orang mati karena Mitsuko ada di dunia ini. Ketika Izumi nyaris terbunuh, Aki terlebih dahulu membunuh siswa SMA tersebut, dan mengajak Izumi untuk kabur.

Saat mereka berlari, Aki mendadak berhenti, kemudian menyuruh Izumi untuk mengatakan “Aku Mitsuko”. Izumi pun mengatakan dan meneriakkannya berulang-ulang sambil menangis, dan Izumi pun kembali berubah wujud menjadi Mitsuko.

Setelah itu, Aki memberitahu Mitsuko bahwa dunia di mana mereka berada itu hanyalah fiksi, dan seseorang dari dunia nyata menjebak mereka di dalam dunia fiksi tersebut. Hanya Mitsuko yang dapat menghentikan segala penderitaan itu, karena Mitsuko adalah tokoh utama dari dunia fiksi tersebut. Aki pun kemudian menyuruh Mitsuko untuk menarik dua kabel yang tertanam di kedua tangannya, agar tubuh Aki terbelah dua dan membuka gerbang menuju dunia nyata.

Setelah gerbang menuju dunia nyata terbuka, Mitsuko memasuki gerbang tersebut dan mendapati dirinya ada di dalam dapur restoran. Semua orang yang ada di dalam dapur itu adalah laki-laki, dan tidak ada satu pun di antara mereka yang sadar akan kehadiran Mitsuko. Mitsuko pun pergi keluar restoran, berjalan di jalan kecil yang penuh laki-laki, dan melihat segerombolan orang menatap baliho di mana wajah Mitsuko, Keiko, dan Izumi terpampang di situ, dengan teks yang mempromosikan sebuah *game* berjudul *TAG*. Mitsuko pun sadar bahwa sebenarnya ia adalah tokoh utama dari *game* tersebut.

Di antara barisan laki-laki tersebut, ada seorang laki-laki yang sadar akan keberadaan Mitsuko. Ia menghampiri Mitsuko, dan bertanya apakah Mitsuko ingat dia atau tidak. Laki-laki itu kemudian mengajak Mitsuko berjalan sampai sebuah ruangan besar di dalam gua.

Sampai ke dalam gua, terdapat tubuh-tubuh perempuan dijajarkan sepanjang lorong. Mitsuko terus menyusuri lorong tersebut sampai ia tiba di sebuah ruangan utama, di mana di situ terdapat kakek-kakek yang sedang memainkan *game TAG*. Kakek tersebut berkata bahwa sebenarnya Mitsuko sudah lama mati, yaitu pada musim semi tahun 2034, dan kakek tersebut memiliki DNA Mitsuko dan teman-temannya yang kemudian ia gunakan untuk membuat *game TAG*. Kakek itu kemudian menunjukkan tubuh Mitsuko, Keiko, Izumi, dan teman-temannya dalam posisi berdiri di sebuah inkubator.

Laki-laki yang tadi mengenali Mitsuko di jalan tiba di ruangan tersebut, dan langsung melepas seluruh pakaiannya. Ia merebahkan diri di atas ranjang dan menyuruh Mitsuko untuk tidur di sampingnya. Kakek itu kemudian berkata pada Mitsuko bahwa itu sudah takdirnya. Mitsuko yang kebingungan pun menuruti perintah laki-laki tersebut, dan tidur di sampingnya.

Mitsuko kemudian memejamkan mata, dan teringat oleh kata-kata Suuru bahwa untuk mengubah takdir, manusia harus melakukan sesuatu yang tak terduga secara spontan. Saat ia membuka mata, laki-laki tersebut sudah mendekatkan wajahnya pada Mitsuko. Mitsuko pun mencekik laki-laki itu, dan berkata “Jangan perlakukan kami seperti mainan”. Setelah ia mencekik laki-laki itu, Mitsuko mengambil tongkat jalan yang digunakan oleh kakek-kakek tersebut dan bunuh diri dengan menusuk dirinya dengan tongkat tersebut.

Bersamaan dengan bunuh dirinya Mitsuko di dunia nyata, tokoh-tokoh utama cerita *game TAG* yang tersisa di dunia *game* ikut bunuh diri. Keiko bunuh diri dengan menusuk dirinya dengan pecahan botol *champagne*, sedangkan Mitsuko yang bunuh diri dengan pensil di dalam bus karyawisata. Karena sebuah cerita tidak mungkin ada tanpa tokoh utama, kematian tokoh utama *game TAG* menandakan bahwa *game TAG* telah lenyap. Kakek-kakek itu pun menangis karena rencananya telah gagal.

## 2.2 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang penulis lakukan tidak terlepas dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pengkajian film atau karya sastra lainnya menggunakan teori feminisme telah beberapa kali dilakukan, namun belum ada yang menggunakan gambaran keliyanaan perempuan dalam film *Riaru Onigokko* oleh Sion Sono sebagai bahan penelitian. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk menghindari plagiarisme dan duplikasi.

Tinjauan pustaka pertama diambil dari skripsi Ghina Elok Faiqoh (Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro) berjudul “Kajian Feminisme Eksistensialis Terhadap Drama *Higanbana : Onnatachi no Hanzai Fairu*”. Hasil dari penelitian Faiqoh menunjukkan bahwa dalam drama *Higanbana: Onnatachi no Hanzai Fairu*, polisi-polisi perempuan dalam divisi *Higanbana* mengalami ketidakadilan gender berupa marginalisasi, subordinasi, stereotip, dan kekerasan. Tokoh-tokoh utama drama tersebut juga berupaya membebaskan diri mereka dari keliyanaan melalui

empat cara yaitu menjadi sosok intelektual, bekerja, bekerja demi transformasi sosial, dan menolak keliyanaan.

Persamaan penelitian ini dan penelitian Faiqoh adalah penggunaan karya seni peran sebagai objek material serta penggunaan teori feminisme eksistensialis sebagai landasannya. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Faiqoh adalah judul film atau drama yang digunakan, teori yang digunakan, dan masalah yang dikaji. Penelitian Faiqoh menggunakan drama *Higanbana : Onnatachi no Hanzai Fairu* sebagai objek materialnya, sedangkan penelitian ini menggunakan film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono. Dalam penelitiannya, Faiqoh menggunakan teori konsep gender dan teori feminisme eksistensialis, sedangkan penulis menggunakan teori narasi film dan feminisme eksistensialis. Selain itu, Faiqoh mengkaji mengenai ketidakadilan gender yang dialami oleh divisi *Higanbana* dalam dramanya serta upaya mereka untuk membebaskan diri dari keliyanaan, sedangkan penelitian ini mengkaji mengenai analisis naratif film *Riaru Onigokko* serta gambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono.

Tinjauan pustaka kedua diambil dari skripsi Qurrota Ainun Resyika Mansyur (Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katholik Parahyangan) yang berjudul “Kontribusi Hayao Miyazaki dalam Menyebarkan Nilai-Nilai Kesetaraan Gender di Amerika Serikat melalui Film Animasi (2003-2017)”. Hasil dari penelitian Mansyur menunjukkan bahwa nilai-nilai kesetaraan gender dalam film animasi Hayao Miyazaki yang dipublikasikan di Amerika Serikat menyediakan ruang untuk isu kesetaraan gender dalam wacana public serta mendorong warga Amerika Serikat untuk

mempertanyakan pemikiran-pemikiran konvensional mengenai perempuan dan gender. Film-film Hayao Miyazaki yang dipublikasikan di Amerika Serikat juga menghadirkan citra dan makna baru mengenai perempuan.

Persamaan penelitian ini dan penelitian Mansyur adalah penggunaan film sebagai objek material. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Wijayanti adalah judul film, teori feminisme yang digunakan, serta masalah yang dikaji. Penelitian Mansyur menggunakan film karya Hayao Miyazaki dari tahun 2003 sampai 2017, sedangkan penelitian ini menggunakan film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono. Kemudian, Mansyur menggunakan teori posfeminisme, sedangkan penelitian ini menggunakan teori feminisme eksistensial, khususnya pemikiran Simone de Beauvoir. Mansyur menganalisis mengenai kontribusi Hayao Miyazaki dalam menyebarkan nilai-nilai kesetaraan gender di Amerika Serikat, sedangkan penelitian ini menganalisis gambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono.

Tinjauan pustaka ketiga diambil dari skripsi Aulia Putri Fradivie Marpaung (Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang) yang berjudul “Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak sebagai Representasi Feminisme (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film)”. Hasil dari penelitian Marpaung menunjukkan bahwa perempuan di film ini, yaitu Marlina dan Novi, dapat menyetarakan posisi dengan laki-laki melalui perlawanan yang tidak terduga melalui jalan kekerasan yang sebenarnya merupakan upaya melindungi diri, sebagai respon atas dominasi berdasarkan relasi kelas yang dilakukan oleh tokoh antagonis yang bernama Markus.

Persamaan penelitian ini dan penelitian Marpaung adalah kedua penelitian ini sama-sama menggunakan film sebagai objek materialnya. Selain itu, kedua penelitian ini juga menggunakan teori feminisme untuk mengkaji objek material masing-masing penelitian. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Marpaung adalah judul film, teori yang digunakan untuk menganalisis film, teori feminisme yang digunakan, serta masalah yang dikaji. Penelitian Marpaung menggunakan film *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak*, sedangkan penelitian ini menggunakan film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono. Kemudian, Marpaung menggunakan teori semiotika Roland Barthes, sedangkan penulsi menggunakan teori unsur naratif film. Marpaung menggunakan teori feminisme marxis, sedangkan penelitian ini menggunakan teori feminisme eksistensialis, khususnya pemikiran Simone de Beauvoir. Selain itu, Marpaung menganalisis mengenai makna film *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak* sebagai representasi feminisme, sedangkan penelitian ini menganalisis gambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono.

Tinjauan pustaka keempat diambil dari skripsi milik Irene Nareshwari (Program Studi S1 Sastra Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya) yang berjudul “Gambaran Karakter Postfeminis pada Tokoh Ritsu sebagai *Shoujo* dalam Anime *K-On* Karya Sutradara Naoko Yamada”. Hasil penelitian Nareshwari menunjukkan bahwa ditemukan gambaran karakter postfeminis di Jepang pada tokoh Ritsu, yaitu kurang bertanggung jawab, ambigu, bebas, sanguin (selalu dikelilingi oleh teman-temannya), dan terbuka (frontal dan *open minded*).

Persamaan penelitian ini dan penelitian Narehswari adalah kedua penelitian ini sama-sama menggunakan karya seni peran dari Jepang sebagai objek material. Selain itu, kedua penelitian ini juga menggunakan teori feminisme untuk memecahkan rumusan masalah masing-masing penelitian. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Narehswari adalah objek material, teori yang digunakan, serta masalah yang dikaji. Penelitian Narehswari menggunakan *anime K-On* karya sutradara Naoko Yamada, sedangkan penelitian ini menggunakan film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono. Kemudian, Narehswari mengkaji karakter Ritsu dari *anime K-On* melalui perspektif postfeminisme, sedangkan penelitian ini mengkaji film *Riaru Onigokko* melalui perspektif unsur naratif film dan feminisme eksistensialis, khususnya pemikiran Simone de Beauvoir. Selain itu, dalam penelitiannya Narehswari menganalisis gambaran karakter postfeminis pada karakter Ritsu dalam *anime K-On*, sedangkan penelitian ini menganalisis gambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono.

## **2.3 Kerangka Teori**

### **2.3.1 Teori Unsur Pembentuk Film**

Secara umum, unsur pembentuk film dibagi menjadi dua kelompok unsur besar yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk menyusun sebuah film, dan masing-masing unsur tersebut tidak dapat berdiri sendiri-sendiri. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah materi untuk diolah dalam film, sedangkan unsur sinematik adalah cara pengolahan materi tersebut dalam film (Pratista, 2017:23).

Unsur naratif adalah penggerak sebuah cerita film. Setiap film tidak mungkin terlepas dari unsur naratif karena dalam film itu sendiri pasti termuat cerita dan unsur-unsurnya seperti tokoh, masalah, konflik, dan lain sebagainya. Unsur-unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain dan membentuk sebuah jalinan peristiwa yang terikat oleh hukum kasualitas (sebab-akibat) serta memiliki maksud dan tujuan. Struktur naratif terdiri dari berbagai unsur yaitu struktur tiga babak, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif (Pratista, 2008), batasan informasi cerita, struktur tiga babak, serta pelanggaran tembok keempat (Pratista, 2017).

#### **a. Pola Struktur Naratif : Struktur Tiga Babak**

Pola struktur naratif memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yaitu pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Pola struktur naratif yang paling umum digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak.

Struktur tiga babak, yang sering juga disebut sebagai struktur Hollywood, adalah model struktur cerita paling tua, populer, serta berpengaruh dalam sepanjang sejarah film. Pola struktur tiga babak tersusun oleh tiga tahapan, yaitu persiapan, konfrontasi, dan resolusi (Pratista, 2017:76).

##### **a.1 Tahap Persiapan**

Tahap persiapan adalah tahap paling kritis dalam sebuah cerita film karena tahap ini adalah titik permulaan dari keseluruhan cerita film. Pada tahap ini biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung, protagonis serta antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita. Pengenalan karakter serta latar belakang kisah juga biasanya terdapat

dalam tahap ini. Peristiwa, aksi, atau tindakan yang memicu perubahan cerita atau *inciting incident*, yang kemudian memicu terjadinya titik balik dalam cerita, juga terjadi dalam tahap ini (Pratista, 2017:77).

### **a.2 Tahap Konfrontasi**

Tahap konfrontasi umumnya berisi usaha tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan di tahap persiapan. Pada tahap ini, alur cerita mulai berubah arah menuju konflik cerita film. Konflik sering kali berisi konfrontasi antara protagonis dan antagonis. Pada tahap ini, umumnya tokoh utama tidak bisa langsung menyelesaikan masalah karena terdapat elemen kejutan yang mengakibatkan masalah tersebut menjadi lebih sulit atau kompleks dari yang sebelumnya. Menjelang akhir tahap ini, tokoh utama biasanya mengalami titik terendah baik dari segi fisik maupun mental, namun tokoh utama kemudian bangkit dan memiliki semangat baru untuk kembali pada tujuan asal. Momen ini biasanya adalah titik balik kedua dalam film (Pratista, 2017:78).

### **a.3 Tahap Resolusi**

Tahap ini adalah klimaks cerita, puncak dari konflik, atau konfrontasi akhir, yang merupakan titik ketegangan tertinggi dalam film. Konfrontasi akhir biasanya diakhiri dengan kemenangan pihak protagonis dan kekalahan pihak antagonis. Setelah konflik tersebut berakhir, maka tercapailah penyelesaian masalah dalam cerita film tersebut. Kesimpulan atau akhir cerita umumnya memiliki unsur penutupan yang kuat dan memuaskan penontonnya (Pratista, 2017:79).

## **b. Hubungan Naratif dengan Ruang**

Ruang adalah tempat di mana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Peristiwa-peristiwa di dalam film biasanya terjadi di suatu tempat dengan dimensi ruang yang jelas, seperti di rumah seorang tokoh, maupun di negara tertentu. Latar cerita bisa menggunakan tempat yang sebenarnya, atau tempat fiktif. Naratif sendiri terikat dengan ruang, sehingga cerita tidak mungkin terjadi tanpa ada ruang tempat rangkaian peristiwa dalam cerita terjadi (Pratista, 2017:65).

## **c. Hubungan Naratif dengan Waktu**

Sama dengan ruang, naratif juga terikat pada waktu, sehingga cerita tidak mungkin terjadi tanpa unsur waktu di dalamnya. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (Pratista, 2017:66).

### **c.1 Urutan Waktu**

Urutan waktu adalah pola berjalannya waktu cerita dalam sebuah film.

Urutan waktu cerita pada umumnya dibagi menjadi dua macam, yaitu linier dan non-linier.

#### **1. *Linier***

Pola *linier* adalah pola waktu di mana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Pola waktu ini memudahkan penonton untuk melihat hubungan kasualitas antar peristiwa dalam film karena urutan waktu plot dengan urutan waktu cerita disajikan secara selaras. Sepanjang apapun rentang waktu

cerita jika tidak ada interupsi waktu yang signifikan, maka polanya tetap *linier*. Begitu pula bila terdapat kilas balik sekalipun dalam film, interupsi waktu tersebut dianggap tidak signifikan bila tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan. Sekalipun sebuah film menggunakan multiplot (tiga cerita atau lebih), jika plot-plot tersebut disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang relative sama, maka polanya juga akan tetap dianggap linier. Pola *linier* adalah pola waktu yang digunakan oleh kebanyakan film (Pratista, 2017:67).

## 2. *Non-Linier*

Pola *non-linier* adalah plot yang melibatkan manipulasi urutan waktu kejadian, sehingga hubungan kausalitas dalam film menjadi tidak jelas. Sebagai contoh, bila urutan waktu cerita adalah A-B-C-D-E, maka urutan waktu plot disajikan sebagai C-D-E-A-B, D-B-C-A-E, atau bahkan waktu plot bisa disajikan secara terbalik yaitu E-D-C-B-A. Pola waktu ini jarang digunakan dalam film (Pratista, 2017:68).

### **c.2 Durasi Waktu**

Durasi waktu cerita dapat memiliki rentang waktu dari beberapa jam saja, sampai beberapa hari, minggu, bulan, bahkan tahun; namun durasi waktu cerita tersebut biasanya disajikan dalam durasi 90 sampai 120 menit saja dalam sebuah film. Dalam kasus tertentu, durasi film bisa sama panjang dengan durasi cerita, atau bahkan lebih pendek, namun itu sangat jarang ditemui (Pratista, 2017:69).

### **c.3 Frekuensi Waktu**

Pada umumnya, sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang film. Namun dalam kasus tertentu, seperti bila film menggunakan kilas balik, atau memenuhi tuntutan motif cerita (misalnya cerita di mana terdapat peristiwa penjelajahan waktu di dalamnya), sebuah adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan berkali-kali (Pratista, 2017:70).

### **d. Elemen Pokok Naratif**

Inti sebuah film adalah bagaimana pelaku cerita di dalam ruang dan waktu tertentu, menghadapi masalah atau konflik dalam mencapai tujuannya. Pelaku cerita atau tokoh, permasalahan atau konflik, dan tujuan inilah yang disebut dengan elemen pokok naratif (Pratista, 2008).

#### **d.1 Pelaku cerita**

Pelaku cerita adalah seorang manusia, atau makhluk lainnya, yang terdapat dalam sebuah naratif seperti novel, film, *video game*, dan lain sebagainya (Freeman, 2006:31). Pelaku cerita bisa saja sepenuhnya fiktional, maupun berdasarkan manusia sebenarnya (DiBattista, 2011:14). Pelaku cerita memiliki fungsi untuk menjalin peristiwa-peristiwa serta kejadian-kejadian dalam sebuah rangkaian cerita dalam karya sastra (Satoto, 2012).

Setiap film pada umumnya memiliki karakter utama dan karakter pendukung (Pratista, 2008). Tokoh utama adalah protagonis dalam film. Protagonis adalah tokoh yang kehidupannya paling disorot dan disampaikan dalam sebuah cerita. Diambil dari *Online Etymology*

*Dictionary*, tokoh protagonis berlawanan dengan tokoh antagonis, yang biasanya akan menghalangi tujuan tokoh protagonis serta menciptakan konflik yang akan menunjukkan kekuatan dan kelemahan tokoh protagonis.

Sedangkan karakter pendukung bisa berupa antagonis maupun deuteragonis. Antagonis adalah tokoh yang berfungsi sebagai *plot device* dengan cara menciptakan rintangan, tantangan, dan konflik bagi tokoh protagonis (Bulman, 2007:17) (Smiley, 2005:133), sedangkan deuteragonis adalah tokoh kedua terpenting setelah protagonis. Posisi tokoh deuteragonis dapat mendukung protagonis untuk menyelesaikan masalah atau melawan protagonis.

## **d.2 Permasalahan dan konflik**

Permasalahan adalah penghalang yang dihadapi oleh tokoh utama dalam mencapai tujuannya. Penghalang tersebut disebabkan oleh antagonis dalam cerita (Pratista, 2008).

Konflik adalah hasil dari perbedaan keinginan, gerakan, dan tindakan antar tokoh maupun tenaga yang terlibat dalam cerita film. Konflik dapat terjadi antar tokoh, umumnya antar protagonis dan antagonis, maupun benda mati seperti bencana alam (Roberts dan Henry E., 1986:103).

Secara umum terdapat tiga jenis konflik dasar, yaitu antara manusia dan manusia, antara manusia dan alam, antara manusia dan dirinya sendiri (Simpson, 2001:46). Selain tiga jenis konflik dasar

tersebut, ada jenis konflik lain yaitu antara manusia dan masyarakat (Stoodt, 1996:33), antara manusia dan mesin atau teknologi, antara manusia dan kekuatan supranatural, dan antara manusia dan Tuhan atau takdir (Morrell, 2009:99) (Caldwell, 2011:24).

1. Antara manusia dan manusia

Konflik antara manusia dan manusia adalah konflik di mana terjadi pertentangan antar tokoh (Ross, 1993:108).

2. Antara manusia dan alam

Konflik antara manusia dan alam adalah konflik di mana tokoh mengalami kesulitan atau keadaan bahaya akibat binatang maupun tenaga alam seperti banjir, ombak, dan angin kencang (Ross, 1993:108).

3. Antara manusia dan dirinya sendiri

Konflik antara manusia dan dirinya sendiri adalah konflik mengenai pergumulan internal tokoh, di mana tokoh tersebut harus melawan dirinya sendiri. Tokoh juga biasanya harus memilih di antara dualitas tertentu seperti baik dan jahat, dan lain sebagainya (Ross, 1993:108).

4. Antara manusia dan masyarakat

Konflik antara manusia dan masyarakat adalah konflik di mana seorang tokoh melawan sebuah sistem maupun institusi seperti rasisme, patriarki, perisakan, dan lain sebagainya (Morrell, 2009).

5. Antara manusia dan mesin atau teknologi

Konflik antara manusia dan mesin atau teknologi adalah konflik di mana seorang tokoh harus melawan antagonis yang memanfaatkan mesin atau teknologi untuk memperoleh kekuasaan atau teknologi yang mengambil alih dunia (Nichol, 2013).

6. Antara manusia dan kekuatan supranatural

Konflik antara manusia dan kekuatan supranatural adalah konflik di mana tokoh harus berhadapan dengan kekuatan spiritual yang menjadi lawannya. Kekuatan spiritual tersebut dapat merupakan simbolisme pergumulan tokoh dengan dirinya sendiri (Nichol, 2013).

7. Antara manusia dan Tuhan atau takdir

Konflik antara manusia dan Tuhan atau takdir adalah konflik di mana seorang tokoh melawan takdir yang sudah ditetapkan untuknya atau sosok Tuhan dan Dewa-Dewi.

### **d.3 Tujuan**

Setiap pelaku utama memiliki tujuan yang hendak dicapai dalam film. Menurut *Cambridge Dictionary*, definisi tujuan adalah alasan melakukan sesuatu dan alasan membiarkan sesuatu terjadi. Tujuan tersebut dapat berupa hal yang konkret maupun abstrak.

### **e. Batasan Informasi Cerita**

Pembatasan informasi cerita adalah hal yang sangat penting dalam sebuah film. Seorang sineas memiliki kendali atas sampai batas mana informasi mengenai

cerita itu ditampilkan dalam bagian tertentu, yang mana akan berdampak pada respon penonton dalam mengikuti alur cerita film. Informasi cerita yang dibatasi akan menghasilkan respon terkejut, namun bila informasi terlalu dibatasi, penonton dapat frustrasi dan kehilangan kendali atas alur cerita karena kekurangan informasi. Sebaliknya, informasi cerita yang terlalu dibebaskan akan membuat penonton kehilangan efek kejutan terhadap alur ceritanya, serta cepat bosan karena alur cerita mudah diprediksi. Pembatasan informasi cerita dalam film dibagi menjadi dua yaitu penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) (Pratista, 2017:71).

#### **e.1 Penceritaan Terbatas (*Restricted Narration*)**

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh sang tokoh. Pembatasan informasi ini akan menimbulkan efek kejutan karena penonton tidak mengetahui secara pasti apa yang akan terjadi berikutnya. Penceritaan terbatas sering digunakan dalam film bermuatan unsur misteri seperti film detektif, horor, atau fantasi (Pratista, 2017:71).

#### **e.2 Penceritaan Tak Terbatas (*Omniscient Narration*)**

Penceritaan tak terbatas adalah informasi cerita yang tidak terbatas hanya pada satu karakter saja. Penonton bebas mendapatkan akses informasi cerita dari sisi mana pun, dan itu berarti penonton dapat mengetahui secara persis apa yang akan terjadi kemudian, namun tidak dengan tokoh di dalam film, sehingga ketegangan penonton akan terpancing untuk melihat bagaimana reaksi tokoh-tokoh saat mereka menghadapi sesuatu yang

sebelumnya tidak ia ketahui atau ia duga. Penceritaan tak terbatas sering digunakan dalam cerita atau adegan film yang mengandung unsur ketegangan (*suspense*) (Pratista, 2017:73).

Selain tokoh maupun alur film, informasi cerita juga dapat didapat dari narator film. Narator bisa berasal dari salah satu karakter dalam cerita film, baik tokoh utama maupun sampingan, yang disebut dengan narator karakter. Narator karakter secara subyektif mampu menceritakan secara rinci perasaan atau suasana hatinya sendiri, namun juga dapat menjadi obyektif dalam memandang karakter lain.

Selain tokoh film, narator film bisa juga berasal dari entitas nonkarakter; namun narator nonkarakter jarang digunakan dalam film cerita dan biasanya hanya digunakan sebagai pembawa prolog dalam pembuka atau penutup film (Pratista, 2017:75).

#### **f. Pelanggaran Tembok Keempat (*Breaking The Fourth Wall*)**

Ruang dalam film memiliki tiga tembok utama yang menjadi tempat adegan-adegan terjadi. Ruang ini membatasi antara dimensi film (kamera) dan dimensi penonton yang ada di dalam 'dunia nyata'. Tembok keempat adalah arah pandang dari posisi kamera berada yang semestinya tabu untuk dilanggar karena dapat menginterupsi dunia cerita yang telah dibangun. Dalam film, seorang tokoh hampir tidak pernah berbicara dan berinteraksi dengan penonton (ke arah kamera). Bila hal ini terjadi, maka itu artinya telah terjadi pelanggaran tembok keempat (*breaking the fourth wall*) (Pratista, 2017:92).

### 2.3.2 Seks dan Gender

Seks adalah klasifikasi biologis makhluk hidup yang mempengaruhi aspek reproduksi yang dibagi berdasarkan sel gamet yang dimiliki makhluk hidup tersebut. Pada manusia dan kebanyakan binatang diklasifikasikan dalam dua jenis seks, yaitu jantan dan betina. Klasifikasi seks manusia ditentukan oleh ada tidaknya kromosom Y (betina tidak memiliki kromosom Y, sedangkan jantan memiliki kromosom Y), tipe gonad (kelenjar reproduksi) yang dimiliki (ovarium atau testis), keseimbangan hormon seks (estrogen dan testosterone), anatomi organ reproduksi dalam (uterus atau kelenjar prostat), serta alat kelamin eksternal (penis atau vulva) (Knox, 2012). Selain jantan dan betina, terdapat klasifikasi seks lain yaitu interseks. Menurut Kantor Komisiaris Tinggi Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk Hak Asasi Manusia, interseks adalah manusia yang lahir dengan kondisi biologis yang tidak memenuhi karakteristik biologis jantan maupun betina (Kantor Komisiaris Tinggi Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk Hak Asasi Manusia, 2016).

Menurut *World Health Organization*, gender adalah sistem klasifikasi manusia yang dikonstruksi secara sosial. Klasifikasi tersebut meliputi peran, kebiasaan, aktivitas, dan lain-lain. Gender manusia kebanyakan ditentukan dari seks yang mereka miliki; manusia jantan dengan kromosom XY diberi peran sebagai laki-laki, sedangkan manusia betina dengan kromosom XX diberi peran sebagai perempuan. Kebanyakan negara menganut sistem klasifikasi gender yang biner, yaitu sistem klasifikasi yang hanya membagi gender menjadi dua jenis yaitu perempuan dan laki-laki (Nadal, 2017), namun karena klasifikasi gender adalah konstruksi sosial, kelompok-kelompok masyarakat tertentu memiliki sistem

klasifikasi gendernya sendiri; seperti Suku Bugis yang mengakui lima gender (Calalai, Calabai, Makkunrai, Oroane, dan Bissu) (Graham Davies, Sharyn : 2006) dan India yang mengakui adanya gender ketiga yang bernama Hijra (Shaw, Susan M. dkk, 2017:70).

### **2.3.3 Misogini dan Patriarki**

Misogini adalah sikap kebencian terhadap perempuan semata-mata karena gender mereka adalah perempuan. Misogini memiliki peran krusial dalam ideologi-ideologi patriarkis dan seksis, serta merupakan hakikat penindasan perempuan dalam masyarakat yang patriarkis (Johnson, 2000). Misogini diwujudkan dalam banyak sikap, seperti contohnya sikap merendahkan perempuan, kekerasan terhadap perempuan, diskriminasi gender, objektifikasi seksual, patriarki, dan lain-lain (Code, 2000:346) (Kramarae, 2000:1374).

Walaupun misogini tumbuh di masyarakat yang berpusat pada laki-laki, perempuan bisa juga menjadi agen pemikiran misogini. Hal ini terjadi karena perempuan yang tumbuh di lingkungan misogynis mau tidak mau melihat secara konstan bagaimana mereka direndahkan hanya karena mereka perempuan, dan lambat laun menginternalisasi nilai-nilai misogynis tersebut agar dapat diterima di masyarakat misogini (Bearman, 2009). Perempuan yang telah menginternalisasi nilai-nilai misogini dalam dirinya akan turut mengekspresikan misogini pada sesamanya perempuan seperti merendahkan nilai perempuan, tidak mempercayai perempuan, dan mempercayai bias gender yang menguntungkan laki-laki. (Szymanski, Gupta, dan Carr, 2009:101) Fenomena ini dinamakan *internalized misogyny* (misogini yang terinternalisasi).

Kata *patriarchy* berarti ‘peraturan Ayah’. Kata patriarki berasal dari kata *πατριάρχης* (*patriarkhēs*) dari Bahasa Yunani, yang bermakna ‘ketua atau pemimpin sebuah ras’ (Ferguson dalam Tierney, 1999:1048). Dahulu, kata patriarki digunakan untuk menyebut sistem kekuasaan dalam keluarga yang dipimpin oleh kepala rumah tangga laki-laki. Namun sejak abad ke-20 kata patriarki juga turut digunakan untuk menyebut sistem masyarakat di mana sebagian besar kekuasaan dalam masyarakat dipegang oleh laki-laki (Cannell dan Green dalam Kuper dan Kuper, 1995:592).

Patriarki adalah sebuah sistem yang merupakan hasil konstruksi sosial di mana laki-laki mendominasi, menindas, dan mengeksploitasi perempuan. Menurut sosiolog Sylvia Walby, berikut merupakan struktur yang mendefinisikan patriarki dalam berbagai budaya dan jaman (Walby, 1990:20)

1. Kenegaraan

Perempuan memiliki kesempatan lebih kecil untuk memiliki representasi serta kekuasaan dibanding laki-laki dalam aspek kenegaraan.

2. Rumah tangga

Perempuan dituntut untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga dan membesarkan anak.

3. Kekerasan

Perempuan lebih rentan mengalami kekerasan.

4. Pekerjaan

Perempuan cenderung dibayar dengan upah lebih rendah dibanding pekerja laki-laki.

5. Seksualitas

Seksualitas perempuan dipandang dan diperlakukan dengan cara yang lebih negatif dibanding seksualitas laki-laki.

#### 6. Kebudayaan

Representasi perempuan di media dan budaya populer dibentuk melalui persepsi sistem patriarki terhadap perempuan.

### **2.3.4 Feminisme**

Feminisme adalah kumpulan ideologi serta gerakan masyarakat dan politik untuk memperjuangkan kesetaraan gender dalam politik, ekonomi, ruang lingkup masyarakat, maupun ruang lingkup pribadi (Mendus dalam Honderich, 2005:291). Gerakan feminisme memperjuangkan hak-hak perempuan di berbagai bidang seperti hak pilih, hak bekerja, kesetaraan gaji, hak memiliki properti, hak memperoleh edukasi, kesetaraan hak dalam pernikahan, hak cuti hamil, dan lain sebagainya. Selain memperjuangkan hak perempuan, gerakan feminisme juga memperjuangkan perlindungan perempuan dari pelecehan seksual, kekerasan dalam rumah tangga, serta pemerkosaan (Echols, 1989).

Gerakan dan ideologi feminisme dibagi menjadi empat gelombang. Gelombang pertama adalah dari abad ke-19 sampai awal abad ke-20 masehi. Gerakan feminisme gelombang pertama berpusat pada isu hak pilih perempuan. Gerakan-gerakan gelombang ini dikritik karena terlalu berfokus pada perempuan kulit putih dan tidak melibatkan perempuan kulit hitam sebanyak mereka melibatkan perempuan kulit putih (Dill, 1983:131). Gelombang ini melahirkan Feminisme Liberal, yaitu ideologi feminisme yang menekankan liberasi perempuan melalui pendekatan individualistik (Tong, 1992).

Gelombang kedua gerakan feminisme dimulai pada awal 1960-an. Isu-isu yang diperjuangkan oleh gelombang kedua jauh lebih luas daripada gelombang pertama, yaitu meliputi seksualitas, tempat kerja, keluarga, hak reproduksi, kekerasan domestik, dan pemerkosaan (Davis, 2017:129). Gelombang kedua ini melahirkan banyak aliran-aliran feminisme baru, termasuk Feminisme Radikal yang muncul sebagai bentuk ketidaksetujuan terhadap Feminisme Liberal, Feminisme Marxis, Feminisme Sosialis, dan Feminisme Eksistensialis. Gelombang ini berlangsung selama dua dekade.

Gelombang ketiga gerakan feminisme dimulai pada awal tahun 1990-an dan berakhir pada tahun 2010-an seiring dengan munculnya gelombang keempat (Evans, 2005). Isu yang diangkat oleh gelombang ini adalah interseksionalitas (hubungan bertumpangtindihnya identitas-identitas seseorang dengan diskriminasi sistematis yang dialaminya), positivitas seks (pemikiran bahwa liberasi seksual adalah bagian dari liberasi perempuan) (Rubin dalam Vance, 1984), dan masalah lingkungan. Gelombang ini melahirkan banyak aliran-aliran feminisme, salah satunya adalah Ekofeminisme, yang mengkaji hubungan isu perempuan dan lingkungan; bagaimana kondisi perempuan yang didominasi oleh sistem patriarki mirip dengan kondisi alam beserta isinya yang didominasi oleh keegoisan manusia (Addams, 1991).

Gelombang keempat gerakan feminisme muncul sekitar tahun 2012. Ciri paling utama dari gelombang ini adalah penggunaan media internet dalam gerakannya (Grady, 2019). Gerakan feminisme gelombang keempat berfokus pada sistem kuasa yang berkontribusi pada marjinalisasi kelompok-kelompok masyarakat tertentu, dan menawarkan representasi komunitas marjinal dalam

politik dan bisnis sebagai upaya memperluas perspektif dan memperbaiki sistem yang ada di masyarakat (Munro, 2013). Selain itu, gerakan feminisme gelombang keempat juga memperjuangkan keadilan terhadap korban pelecehan dan kekerasan seksual, kesetaraan gaji, dan otonomi tubuh (Phillips, 2014).

Jepang, sebagai sebuah negara dan kesatuan masyarakat, tidak lepas dari isu perempuan dan ketidaksetaraan gender. Menurut *Global Gender Gap Index* tahun 2018 dari *World Economic Forum*, Jepang menempati posisi 110 dari 149 negara dalam kesenjangan gender secara keseluruhan, bahkan lebih rendah daripada Indonesia yang menempati posisi ke-85. Berikut posisi Jepang dalam *index* kesenjangan gender dalam parameter-parameter *Gender Gap Index*, yaitu partisipasi dan kesempatan ekonomi, akses pendidikan, kesehatan dan keberlangsungan hidup, serta pemberdayaan di bidang politik:

<b>Parameter</b>	<b>Nilai (skala 0.0-1.0)</b>	<b>Rata-rata Global</b>	<b>Posisi (di antara 149 negara)</b>
<b>Partisipasi dan kesempatan ekonomi</b>	0.595	0.59	117
<b>Akses Pendidikan</b>	0.994	0.95	65
<b>Kesehatan dan Keberlangsungan Hidup</b>	0.979	0.96	41
<b>Pemberdayaan di Bidang Politik</b>	0.081	0.22	125
<b>TOTAL</b>	0.662	0.68	110

*Abu-abu muda : di atas rata-rata global, Abu-abu tua : di bawah rata-rata global*

*Index* di atas menunjukkan bahwa Jepang masih memiliki masalah kesenjangan gender, terutama di bidang partisipasi dan kesempatan ekonomi serta pemberdayaan di bidang politik. Menurut survey Kementerian Kesehatan, Tenaga Kerja, dan Kesejahteraan pada tahun 2017, perempuan hanya menempati 11,5%

jabatan manajemen di perusahaan Jepang, 6,2% jabatan manajer dan eksekutif perusahaan besar, dan 4,5% jabatan manajemen di birokrasi pusat negara Jepang. Dalam kabinet Shinzo Abe tahun 2019-2022, hanya terdapat satu menteri perempuan, yaitu Satsuki Katayama, Menteri Revitalisasi Daerah, Reformasi Regulasi, Kesetaraan Gender, dan Pemberdayaan Perempuan. Selain itu, perempuan hanya menempati 10,1% dari seluruh jumlah kursi Dewan Perwakilan Rakyat Jepang (JapanTimes, 2018).

Pelecehan, terutama yang dialami oleh perempuan, juga masih menjadi masalah di Jepang. Menurut survey gerakan WeToo Japan, 70% perempuan dan 30% laki-laki di Jepang mengaku pernah mengalami pelecehan di ranah publik. Berikut merupakan persentase pengalaman penduduk Jepang mengenai pelecehan di ranah publik.

<b>Bentuk pelecehan yang pernah dialami</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>
<b>Sentuhan tidak diinginkan</b>	8,6%	47,9%
<b>Kontak fisik dekat yang tidak diinginkan</b>	11,9%	41,9%
<b>Ekshibionisme</b>	1,2%	18,6%

Sumber : <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/backstories/361/>

Selain pelecehan, perempuan Jepang juga masih banyak mengalami kekerasan, baik dari suami, kekasih, maupun orang lain. Menurut survey yang diadakan Biro Kesetaraan Gender di Jepang, satu dari tiga perempuan di Jepang pernah mengalami kekerasan dari suaminya, dan satu dari tujuh perempuan mengalami kekerasan dari suaminya berkali-kali. 38,2% dari korban kekerasan rumah tangga tersebut kebanyakan tidak melapor atau bercerita mengenai kekerasan yang dialaminya ke siapapun dengan alasan 'Kekerasan yang diterima cukup sepele, jadi saya rasa saya tidak perlu berkonsultasi pada siapapun' (54,6%),

‘Saya merasa saya yang patut disalahkan’ (33,7%), dan ‘Tidak apa-apa bila saya harus menanggung kekerasan ini’ (31,3%). Kekerasan-kekerasan yang dialami perempuan Jepang dalam rumah tangga dari yang memiliki rasio paling besar sampai kecil adalah kekerasan fisik, serangan psikologis, tekanan ekonomi, dan pemaksaan hubungan seksual.

Sedangkan, satu dari lima perempuan Jepang pernah mengalami kekerasan dari kekasihnya, namun dalam kasus ini, kebanyakan korban (61,8%) memilih berkonsul

tasi pada orang-orang terdekatnya mengenai kekerasan yang diterima dari kekasih. 35,7% korban tidak melapor, sebagian besar dari mereka tidak melapor karena Kekerasan yang diterima cukup sepele, jadi saya rasa saya tidak perlu berkonsultasi pada siapapun’ (28,4%), ‘Tidak apa-apa bila saya harus menanggung kekerasan ini’ (25,7%), ‘Tidak ada gunanya bercerita ke siapapun’ (23%), dan ‘Saya terlalu malu untuk berkonsultasi’ (23%). Kekerasan-kekerasan yang dialami perempuan Jepang dalam hubungan pacaran dari yang memiliki rasio paling besar sampai kecil adalah kekerasan fisik, pemaksaan hubungan seksual, serangan psikologis, dan tekanan ekonomi.

Masih dari survey yang sama, 7,8% responden perempuan mengakui bahwa mereka pernah mengalami pemerkosaan, dan mayoritas pelaku pemerkosaan ini adalah suami, mantan suami, pacar, dan mantan pacar. Mayoritas responden mengalami pemerkosaan pada rentang usia 20-29 tahun (52,5%), 30-39 tahun (21,3%), 18-19 tahun (14,9%), dan saat SD (12,1%). 58,9% korban tidak pernah menceritakan kejadian yang mereka alami pada siapapun, dan lebih dari

separuh (55,4%) responden yang memilih tidak melapor terlalu malu untuk melapor.

### **2.3.5 Feminisme Eksistensialis**

Feminisme eksistensialis adalah paham feminisme yang menekankan konsep-konsep seperti kebebasan, hubungan antar pribadi, dan pengalaman hidup dalam tubuh manusia. Feminis eksistensialis, dalam perjuangannya untuk mencapai kesetaraan gender, berlandaskan pada pemikiran eksistensialisme, yaitu aliran filsafat yang menekankan manusia sebagai subjek yang bukan hanya berpikir, namun juga bertindak, berperasaan, dan hidup sebagai seorang pribadi manusia (Macquarrie, 1972:14). Paham ini mengkaji mengenai hubungan manusia dan benda, manusia dengan sesamanya, serta bagaimana pilihan manusia itu terbatas dan terkondisi (Abbagnano, 2011). Tokoh-tokoh yang berpengaruh terhadap aliran feminisme eksistensialis adalah Jean-Paul Sartre, Maurice Merleau-Ponty, dan Simone de Beauvoir.

Simone Lucie Ernestine Marie Bertrand de Beauvoir atau yang lebih dikenal dengan nama Simone de Beauvoir adalah seorang penulis, intelektual, filsuf eksistensialisme, aktivis politik, dan feminis yang berasal dari Kota Paris, Prancis. Beauvoir dikenal atas kontribusi besarnya pada feminisme eksistensialis dan teori feminisme. Sumbangsih terbesarnya pada kedua topik tersebut adalah bukunya yang berjudul *Le Deuxième Sexe*, atau yang lebih dikenal dengan judul *Second Sex* (jenis kelamin kedua) yang diterbitkan dalam dua volume; volume pertama berjudul *Les faits et les mythes (Facts and Myths)*, dan volume kedua berjudul *L'expérience vécue (Lived Experience)*. *Second Sex* disebut-sebut sebagai

salah satu karya besar dalam filsafat feminisme, serta titik awal berkembangnya feminisme gelombang kedua (du Plessix Gray, 2010). Pembahasan mengenai penindasan perempuan dari perspektif filsafat eksistensialisme dalam buku ini dibuka dengan topik keliyanaan perempuan, yang kemudian menjadi dasar dari semua pembahasan dalam buku tersebut.

Liyann adalah sesuatu yang diadakan agar pihak yang tidak diliyann dapat memiliki posisi yang lebih baik di dalam tatanan hirarki masyarakat. Filsuf dan sosiolog Zygmunt Bauman menjelaskan mengenai liyann lebih lanjut dalam bukunya yang berjudul *Modernity and Ambivalence*, sebagai berikut.

*“In dichotomies crucial for the practice and the vision of the social order, the differentiating power hides as a rule behind one of the members of the opposition. The second member is but the other of the firsts, the opposite (degraded, suppressed, exiled) side of the first and its creation. Thus abnormality is the other of the norm, deviation the other of law-abiding, illness the other of health, barbarity the other of civilisation, animal the other of the human, woman the other of man, stranger the other of the native, enemy the other of friend, ‘them’ the other of ‘us’, insanity the other of reason, foreigner the other of the state subject, but the dependence is not symmetrical. The second side depends on the first for its contrived and enforced isolation. The first depends on the second for its self-assertion.”* (Bauman, 1991:14)

Seperti yang tertulis dalam kutipan di atas, keliyann adalah sebuah konsep yang ada dalam dikotomi masyarakat untuk mengatur dan mempertahankan tatanan sosial. Dalam usaha mengatur dan mempertahankan tatanan sosial, pihak yang diliyann mengalami penindasan agar ketimpangan antara pihak yang diliyann dan tidak diliyann tetap ada, sehingga pihak yang tidak diliyann terus menjadi pihak yang unggul dan diuntungkan.

Untuk menggali lebih dalam mengenai asal-usul serta bagaimana keliyann perempuan bekerja, Beauvoir telah mencoba menelaah dari sudut pandang keilmuan-keilmuan yang berbeda yaitu secara biologis, psikologis, dan

ekonomi, walau Beauvoir tidak menemukan kepuasan atas bagaimana ilmu-ilmu tersebut mencoba membahas mengenai keliyanan perempuan.

Secara biologis, keliyanan perempuan terjadi akibat perbedaan biologis jantan dan betina, terutama dalam hal reproduksi. Berikut adalah salah satu pandangan mengenai asal muasal keliyanan perempuan dari faktor biologis.

“Sperma, yang melaluinya hidup sang jantan ditransendensi dalam Liyan, pada saat yang sama menjadi sesuatu yang asing baginya dan terpisah dari tubuhnya, sehingga sang jantan menemukan kembali individualitasnya dalam keadaan tidak terusik ketika ditransendensi. Telur, sebaliknya, mulai memisahkan diri dari tubuh perempuan, ketika, sudah sangat matang, muncul dari folikel dan jatuh ke dalam *oviduct*; tetapi jika telur itu dibuahi oleh gamet dari luar, telur itu akan melempel kembali melalui implantasi di dalam uterus. Setelah dirudapaksa, perempuan kemudian dialienasi—ia menjadi, sebagian dari dirinya, Liyan daripada dirinya sendiri.” (Beauvoir dalam Tong, 2017:263)

Dari perspektif faktor biologis, keliyanan perempuan berasal dari perbedaan mekanisme reproduksi antara perempuan dan laki-laki. Ketika laki-laki melakukan reproduksi, sperma yang merupakan bagian dari dirinya keluar dari dalam tubuh, sehingga proses reproduksi tidak mengusik eksistensinya sebagai individu. Sedangkan, bagi perempuan, proses reproduksi meliyankannya dari dirinya sendiri karena seorang perempuan harus menerima bagian tubuh orang lain (sperma) dalam dirinya, membiarkan sperma tersebut menyatu dengan sel telur, menempel di dinding rahim, dan berkembang menjadi janin.

Namun Beauvoir mengkritik pandangan ini dengan alasan bahwa interpretasi fakta biologis dapat diputar balikkan oleh masyarakat sesuai dengan kepentingannya sendiri. Selain itu, fakta-fakta biologis tidak dapat menjelaskan mengenai mitos sosial bahwa kapasitas perempuan menjadi Diri lebih rendah dibanding dengan laki-laki. Walaupun fakta biologis-psikologis mengenai perempuan seperti perannya yang relatif pasif dalam reproduksi, kekuatan fisik perempuan yang lebih lemah daripada laki-laki, maupun peran perempuan yang

relatif pasif dalam hubungan seksual mungkin saja benar, namun cara seseorang menyikapi hal tersebut juga bergantung pada masyarakat tempat ia ada. Maka dari itu, Beauvoir beranggapan bahwa faktor biologis dan fisiologis perempuan tidak cukup untuk menjelaskan mengapa masyarakat memilih perempuan untuk menjalankan peran Liyan (Tong, 2017:263).

Penjelasan kedua yang Beauvoir temui datang dari ilmu psikologi, lebih tepatnya psikoanalisis Sigmunt Freud. Teori psikoanalisis beranggapan bahwa perempuan adalah makhluk yang harus mengatasi kecenderungan nafsu seksual (yang diekspresikan melalui erotisme klitoral) dan kecenderungan feminitas (yang diekspresikan melalui erotisme vaginal). Maka dari itu, untuk menjadi normal, perempuan harus mengatasi kecenderungan-kecenderungan itu dengan memindahkan hasratnya dari perempuan ke laki-laki. Selain itu, teori psikoanalisis juga beranggapan bahwa keliyasan perempuan datang dari ketiadaan penis pada tubuh betina. Saat perempuan tumbuh dan menyadari perbedaan organ reproduksinya dengan laki-laki, perempuan merasa menjadi sosok yang 'kurang' karena alih-alih memiliki organ reproduksi yang terlihat dari luar, organ reproduksinya tersembunyi. Hal ini melahirkan fenomena yang berjudul *penis envy* (Tong, 2017:264).

Namun Beauvoir menolak pandangan tersebut, karena ia menganggap hubungan antara perempuan dan laki-laki terlalu rumit untuk dijelaskan hanya dari kerangka seksual saja. Kemanusiaan adalah sesuatu yang jauh lebih rumit daripada produk impuls-impuls seksual yang ditekan maupun disublimasi. Selain itu, Beauvoir berpendapat bahwa fenomena *penis envy* terjadi bukan karena perempuan ingin memiliki penis secara literal, namun karena perempuan

menginginkan keuntungan yang dihadiahkan kepada pemilik penis, privilese yang diberikan kepada laki-laki. Perempuan menjadi Liyan bukan karena mereka tidak memiliki penis, namun karena perempuan tidak memiliki kuasa (Tong, 2017:265).

Keilmuan lain tempat Beauvoir mencoba mencari penjelasan mengenai keliyatan perempuan adalah ekonomi, lebih tepatnya ideologi Marxisme. Melalui Marxisme, dapat ditemukan bahwa keliyatan perempuan dapat ditelusuri dari pembagian pekerjaan antara perempuan dan laki-laki. Sejak awal, pekerjaan yang dibebankan pada laki-laki adalah pekerjaan yang membutuhkan alat, seperti berburu, sedangkan pekerjaan yang dibebankan pada perempuan adalah pekerjaan seperti membersihkan, memasak, dan mengasuh anak. Karena pembagian kerja seperti itu, laki-laki memiliki alat-alat produksi dan menguasainya, sehingga laki-laki menjadi borjuis; dan perempuan, yang tidak menguasai alat-alat produksi tersebut, otomatis menjadi proletar, yang kemudian dieksploitasi oleh sistem kapitalisme itu sendiri dengan dipekerjakan pekerjaan rumah tangga secara gratis. Laki-laki akan tetap menjadi borjuis, dan perempuan akan tetap menjadi proletar, sampai kapitalisme dihancurkan, serta laki-laki dan perempuan memiliki akses yang sama pada alat produksi (Tong, 2017:265).

Beauvoir berpendapat sebaliknya, bahwa robohnya kapitalisme dan bangkitnya sosialisme tidak menjamin bahwa perempuan juga akan turut terbebas dari perannya sebagai Liyan, karena akar penindasan terhadap perempuan lebih dalam daripada faktor ekonomi. Pembebasan perempuan membutuhkan paling tidak penghapusan lembaga-lembaga yang melanggengkan hasrat mendominasi perempuan (Tong, 2017:266).

Sampai akhirnya, Beauvoir menemukan penjelasan yang paling memuaskan mengenai keliyatan perempuan dari filsafat eksistensialisme, yang kemudian melahirkan aliran feminisme eksistensialis.

Seperti yang dinyatakan Beaumann dalam bukunya *Modernity and Ambivalence*, dinamika subjek-liyan adalah sebuah dikotomi di mana yang satu tidak dapat ada tanpa eksistensi yang lainnya. Maka dari itu, begitu laki-laki menyatakan dirinya sebagai Subjek yang Ada dan merdeka, pada saat itu lah konsep Liyan lahir, dan perempuan lah yang menjalankan peran tersebut. Perempuan menjadi entitas yang ada di bawah kontrol laki-laki untuk menjaga dinamika dikotomi ini karena bila tidak, perempuan bisa saja menjadi Subjek dan laki-laki akan menjadi Liyan (Tong, 2017:266).

Karena peran perempuan sebagai Liyan ini, perempuan tidak bisa mengkonstruksi dirinya sendiri karena peran untuk mengkonstruksi terletak pada peran laki-laki sebagai subjek yang kemudian dilakukan melalui struktur dan lembaga laki-laki, dan perempuan kemudian ditempatkan menjadi manusia yang membutuhkan persetujuan dari dunia maskulin dalam masyarakat produktif. (Tong, 2017:273) Lebih jauh lagi, seiring dengan berkembangnya kebudayaan manusia, patriarki menguasai perempuan dengan menciptakan mitos-mitos yang meliyankan perempuan lebih jauh, seperti betapa irasionalnya perempuan, betapa kompleksnya perempuan, betapa perempuan sulit dimengerti, serta bagaimana harkat hidup perempuan dalam masyarakat patriarkis adalah berkorban untuk laki-laki.

Salah satu mitos mengenai perempuan yang sering dipakai untuk meliyankan perempuan adalah mitos tentang bagaimana misteriusnya perempuan,

atau bagaimana perempuan itu sulit dimengerti. Berikut merupakan kutipan dari buku *Second Sex* mengenai peran mitos kemisteriusan perempuan terhadap keliyanaan perempuan.

*Dari semua mitos ini, tidak ada satu pun benar-benar melekat di hati kaum laki-laki daripada “misteri” perempuan. Ini mempunyai banyak keuntungan. Dan pertama-tama, hal ini memberi penjelasan yang mudah tentang semua hal yang tampak tak terpahami; laki-laki yang “tidak memahami” seorang perempuan dengan senang hati menggantikan perlawanan objektif menjadi defisiensi subjektif pikiran; bukannya mengakui kebodohnya, ia merasakan kehadiran “misteri” di luar dirinya; suatu alibi, sungguh sekaligus melambungkan kemalasan dan kesia-siaan. (Beauvoir, 2016:365)*

Dari kutipan di atas, dapat diketahui bahwa mitos kemisteriusan perempuan dilenggangkan sebagai justifikasi bagi laki-laki untuk tidak mengacuhkan dan memahami Liyan, yaitu perempuan, sebagai manusia. Dengan menganggap perempuan sebagai manusia yang misterius, mitos ini menjadi alibi laki-laki untuk tidak mengerti tentang perempuan.

Yang menyebabkan mitos-mitos ini sangat menyeramkan adalah, banyak perempuan sendiri pada akhirnya menginternalisasi mitos-mitos tersebut sebagai makna hidup mereka sebagai perempuan (Tong, 2017:267).

Keliyanaan selalu menyertai perempuan dalam semua fase kehidupannya, dari lahir, tumbuh besar, menikah, mempunyai anak, sampai meninggal dunia. Diawali dengan bagaimana perempuan menyadari perbedaan tubuhnya dengan tubuh laki-laki di usia yang amat muda, perempuan semakin dipaksa menerima peran Liyan dan bahkan menginternalisasi keliyanaan dan inferioritasnya saat pubertas mulai terjadi dan perbedaan biologis dan fisiologis perempuan dan laki-laki menjadi lebih nyata (Tong, 2017:269).

Saat perempuan tumbuh menjadi remaja, usia bersekolah, perempuan mengalami proses pubertas yang semakin menegaskan perbedaannya dengan laki-

laki. Atas perbedaan tersebut, perempuan menginternalisasi keliyatan dan inferioritasnya. Di waktu pubertas terjadi, masa depan seorang perempuan sebagai Layan di masyarakat patriarkis menetap dalam tubuhnya dan menegaskan kenyataan tersebut dalam tubuh sang perempuan. Proses pubertas yang penuh dengan rasa sakit menjadikan seorang perempuan asing terhadap dirinya sendiri, terlebih pada dunia (Beauvoir, 2016:87).

Remaja laki-laki dengan bebas dapat bekerja secara aktif untuk mencapai tingkat kedewasaan, sedangkan remaja perempuan dikondisikan untuk menunggu selama transisi menuju periode-periode baru dalam kehidupannya yang tidak bisa diramalkan. Perempuan juga dikondisikan untuk menunggu kedatangan seorang laki-laki dalam kehidupannya sebagai sosok lain yang esensial. Hal ini berbeda dengan posisi perempuan dalam kehidupan remaja laki-laki, di mana perempuan tidak lebih dari sekadar sebuah unsur dalam kehidupan yang tidak mempengaruhi nasibnya (Beauvoir, 2016:85).

Di saat perempuan remaja tumbuh dan memasuki usia nikah, salah satu topik yang relevan dengan mereka adalah keperawanan. Dalam dunia patriarki di mana perempuan adalah warga kelas dua, keperawanan perempuan adalah salah satu objek terpenting dalam topik seksualitas perempuan. Dalam bukunya yaitu *The Second Sex*, Simone de Beauvoir menjabarkan tentang bagaimana pandangan patriarki mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai keperawanan. Berikut merupakan kutipan dari buku *The Second Sex* yang menjelaskan mengenai hal tersebut.

Keraguan laki-laki antara ketakutan dan nafsu berahinya, antara ketakutan berada dalam suatu kekuatan yang tak terkendalikan dan keinginan untuk menguasainya direfleksikan secara jelas dalam mitos Keperawanan. Ditakuti laki-laki, sekaligus diinginkan dan dikehendaki laki-laki, keperawanan merepresentasikan bentuk paling sempurna dari misteri feminin; perempuan menjadi aspek yang

menggelisahkan, sekaligus aspek yang memesona. Baik ketika laki-laki merasa sangat Bahagia dengan kemampuannya menguasai, atau ketika ia dengan bangga percaya akan kemampuannya mengontrol perempuan, ia menolak atau menuntut calon istrinya masih dalam keadaan perawan. Dalam masyarakat primitif di mana kekuatan perempuan masih dirasa begitu besar, ketakutanlah yang menguasai laki-laki, sehingga perempuan harus diperkosa terlebih dahulu sebelum malam pengantin. Marco Polo menyatakan bahwa di Tibet, tak seorang laki-laki pun mau mengambil seorang gadis sebagai istrinya bila ia masih perawan. Penolakan ini kadang-kadang diartikan secara rasional bahwa laki-laki tidak mau mempunyai istri yang belum bisa membangkitkan nafsu laki-laki. El Bakri, seorang ahli geografi Arab melaporkan bahwa di daerah Slavenia, bila laki-laki menikah dan mendapati istrinya masih perawan, ia akan berkata kepada istrinya “Jika engkau istimewa, pasti sudah ada laki-laki yang bersetubuh denganmu, dan mengambil keperawananmu” kemudian ia menggelandangnya keluar dan membuangnya. Bahkan di bagian lain masyarakat yang masih primitif, laki-laki hanya akan mengawini perempuan yang sudah menjadi ibu karena dengan demikian sudah ada bukti kesuburannya. (Beauvoir, 2016:218)

Sesuai dengan kutipan di atas, dalam feminisme eksistensial, patriarki tidak hanya ditunjukkan melalui calon-calon suami yang menuntut calon istrinya masih perawan, namun juga calon-calon suami yang menuntut calon istrinya agar tidak perawan lagi. Meski demikian, kedua jenis tuntutan calon suami tersebut berlandaskan hal yang sama, yaitu kepentingan laki-laki. Beberapa laki-laki ingin perempuan yang suci; ia ingin menjadi orang pertama yang menyetubuhi perempuan tersebut, maka dari itu ia menginginkan istri yang perawan. Sebaliknya, beberapa laki-laki ingin perempuan yang sudah terbukti subur dan bisa memuaskannya dalam kegiatan seksual, maka dari itu ia menginginkan istri yang sudah tidak perawan.

Dari berbagai mitos mengenai keperawanan tersebut, dapat ditarik garis besar bahwa mitos-mitos keperawanan diciptakan untuk kepentingan laki-laki sebagai Subjek, sebagai kelompok masyarakat yang diberi hak untuk menatap dunia dari sudut pandangnya sendiri. Lain halnya dengan perempuan yang harus menginternalisasi paham patriarki dan misogini dan menatap dunia dari sudut pandang laki-laki, termasuk saat perempuan tersebut memandang dirinya sendiri.

Maka dari itu, perempuan seringkali dinilai dan dihakimi berdasarkan status keperawanannya.

Mitos keperawanan memiliki pengaruh yang besar pada kehidupan manusia, terutama perempuan. Contoh nyata dari pengaruh ini adalah perasaan bersalah yang sering dialami perempuan terkait keperawaannya yang sering dialami oleh perempuan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Caitlin M. Lipman dan Alexis J. Moore dari *Butler University*, dari 376 responden, angka perempuan mengalami rasa malu, menyesal, dan bersalah setelah kehilangan keperawanannya lebih tinggi daripada angka laki-laki yang merasakan perasaan negatif serupa setelah kehilangan keperjakaannya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam masyarakat yang menganggap penting keperawanan seorang perempuan, perempuan akan mengalami lebih banyak tekanan dan rasa malu mengenai ketubuhannya (Lipman dan Moore, 2016:121).

Pernikahan juga merupakan topik yang dekat dengan keliyatan perempuan. Pernikahan adalah takdir tradisional yang diberikan oleh masyarakat pada perempuan, satu-satunya sarana bagi manusia-manusia liyan yaitu perempuan untuk mendapatkan dukungan dan pembuktian diri atas eksistensinya serta mengintegrasikan diri dalam masyarakat. (Beauvoir, 2016:221). Perempuan yang telah menikah akan mendapatkan validasi, sedangkan perempuan yang belum atau tidak menikah dipandang sebagai perempuan yang tidak diinginkan dan sampah masyarakat. (Beauvoir, 2016:224)

Walaupun perempuan menikah mendapatkan validasi dari masyarakat patriarkis, perempuan tidak lantas terbebas dari keliyanannya setelah menikah. Lembaga perkawinan merusak dan mereduksi perasaan yang dimiliki masing-

masing individu yang terlibat dalam pernikahan itu menjadi pemenuhan kebutuhan kedua belah pihak yang dalam prosesnya, lebih merugikan perempuan daripada laki-laki. Laki-laki yang sudah dianggap sebagai manusia sempurna di masyarakat membutuhkan pengantin untuk memperluas validasi eksistensi mereka, untuk mengurus diri mereka, serta memuaskan mereka secara seksual dan memberikan keturunan. Namun perempuan membutuhkan pernikahan dengan laki-laki sebagai satu-satunya jalan agar ia terintegrasi dalam masyarakat patriarkis (Beauvoir, 2016).

Maka dari itu, Beauvoir sendiri menganggap lembaga perkawinan sebagai bentuk perbudakan. Perkawinan merampas kebebasan dan kesempatan yang perempuan miliki dalam hidupnya dengan imbalan berupa kenyamanan, ketenangan, keamanan, dan 'kebahagiaan', sehingga lambat laun, perempuan belajar menerima kurang dari apa yang sepatasnya ia peroleh. Selain itu, lembaga pernikahan mereduksi perasaan cinta antara dua manusia menjadi hubungan timbal balik dan pembagian hak dan kewajiban yang tidak setara. Ketidaksetaraan timbal balik dalam hubungan pernikahan heteroseksual ditunjukkan oleh Simone de Beauvoir dalam kutipan berikut ini.

Dalam pekerjaan dan kehidupan politiknya ia mengalami perubahan dan kemajuan; ia merasakan perluasan jangkauannya melalui waktu dan dunia; ketika Lelah berkelana, ia pulang ke rumah, tempat yang sudah ditentukan, tempat di mana ia berlabuh. Saat malam datang, ia menempatkan jiwanya di rumah di mana istrinya mengurus seluruh isi rumah dan anak-anak serta menjaga barang-barang yang dulunya ia simpan dalam gudang. Tapi sang istri tidak memiliki pekerjaan lain selain memelihara dan menyediakan dirinya untuk kehidupan keluarganya, murni tanpa variasi; tanpa adanya perubahan, ia meneruskan keturunan, meyakinkan bahwa ritme hari-hari yang berlalu tetap sama, juga kesinambungan rumah tangganya, mengecek apakah pintu sudah terkunci. Namun, ia tidak memiliki pengaruh langsung pada masa depan atau dunia; ia meraih dunianya sendiri di kelompok sosial melalui perantara suaminya. (Beauvoir, 2016:227)

Dari kutipan di atas, Simone de Beauvoir menjelaskan dengan rinci mengapa timbal balik antara suami dan istri dalam pernikahan dinilai tidak setara. Suami, atau pihak laki-laki, masih memiliki kesempatan untuk mengaktualisasikan dirinya setelah ia menikah. Bahkan bisa dibilang kehidupan sosialnya mengalami peningkatan karena statusnya kini telah menikah. Laki-laki menikah masih bebas bekerja, berpolitik, dan bersentuhan langsung dengan dunia.

Sedangkan istri, atau pihak perempuan, kesempatannya untuk mengaktualisasi diri semakin terbatas setelah ia menikah. Kenaikan status sosial yang ia dapatkan setelah menikah, didapatkannya karena sekarang ia adalah istri seorang laki-laki, pendamping dari seorang Subjek. Perempuan menikah diharuskan untuk terus ada di rumah, mengurus semua urusan domestik, dan menunggu suaminya pulang dari pekerjaannya. Setelah suaminya pulang dari pekerjaannya, ia menjadi pengurus suaminya.

Kelanyakan perempuan terus berlanjut, bertransformasi ke wujud lain, saat perempuan yang sudah menikah menapaki fase selanjutnya, yaitu menjadi ibu, yang mana perannya jauh lebih membatasi perempuan dibandingkan peran istri belaka. Kelanyakan perempuan dalam fase ini dimulai sejak perempuan mengandung, karena kehamilan mengalienasi perempuan dari dirinya sendiri, serta mempersulit perempuan dalam menentukan arah takdirnya sendiri tanpa terganggu (Tong, 2017:270).

Setelah anak itu lahir dan seorang perempuan menjadi seorang ibu, status perempuan sebagai Liyan tampak terhapuskan karena keberadaan Liyan baru, yaitu sang anak, yang menyediakan ibunya apa yang laki-laki cari dari seorang perempuan. Namun seiring dengan berjalannya waktu, anak tersebut semakin

tumbuh besar, dan ia semakin menjadi pribadi yang sadar, sosok tiran yang banyak menuntut, dan perkembangan ini kembali mereduksi peran ibu sebagai objek; menjadi mesin untuk mencuci, membersihkan, merawat, dan berkorban untuk kepentingan suami dan anak-anaknya. Pereduksian peran ibu ini membuat ibu mulai memandang dan memanfaatkan anaknya sebagai objek untuk menebus rasa frustrasinya yang dalam akibat objektifikasi yang ia alami (Tong, 2017:270).

Peran yang membatasi perempuan tidak hanya terdiri dari peran sebagai istri dan ibu, namun juga perempuan pekerja, karena sama dengan peran perempuan sebagai istri maupun ibu, perempuan pekerja masih tidak dapat membebaskan dirinya dari batasan femininitas (Tong, 2017:270).

Dalam masyarakat patriarkis, karir yang paling terhormat bagi seorang perempuan adalah perkawinan, sehingga bukan hal yang aneh bila masyarakat lebih menghendaki perempuan untuk memprioritaskan pernikahan daripada pekerjaan.

Saat perempuan pekerja menikah pun, beban yang ia tanggung akan lebih besar daripada beban yang ditanggung oleh pekerja laki-laki. Seorang perempuan pekerja yang menikah harus mengurus pekerjaan domestik sekaligus bekerja, sedangkan bagi laki-laki, turut mengerjakan pekerjaan rumah tangga adalah hal yang merendahkan martabat. Tuntutan berat bagi perempuan dalam dunia kerja ini akan menghilangkan kesempatan perempuan dalam berkarir, dan peluang mereka menjadi lebih kecil dibanding calon pekerja laki-laki (Beauvoir, 2016).

Perempuan pekerja dituntut untuk memiliki profesionalitas yang membuatnya diakui dalam dunia maskulin yang produktif, namun juga dituntut untuk tetap menjadi dan bersikap sebagai perempuan, dituntut untuk tidak

meninggalkan femininitasnya. Bila pekerja perempuan mendedikasikan dirinya kepada perannya sebagai seorang profesional, ia akan mengabaikan penampilannya dan ia akan menjadi perempuan yang tidak memenuhi standar kecantikan yang ditetapkan dalam masyarakat. Bila pekerja perempuan memfokuskan diri pada hal-hal yang berkaitan dengan femininitasnya seperti merawat penampilan, maka waktu kerjanya akan terpotong dan profesionalitasnya sebagai pekerja akan menurun. Pada akhirnya, perempuan pekerja hanyalah pekerja kelas dua setelah laki-laki yang tidak dituntut sedemikian rupa seperti halnya perempuan (Tong, 2017:271).

Sebagai perempuan, membebaskan diri dari keliyasan yang telah dilanggengkan oleh sistem dalam kurun waktu yang cukup lama bukanlah hal yang mudah, namun Beauvoir menyimpulkan bahwa ada empat strategi yang dapat dilakukan perempuan untuk membebaskan diri dari keliyanannya,.

Cara pertama adalah, bekerja. Beauvoir menyadari bahwa bekerja dalam sistem kapitalisme yang patriarkis bukanlah kondisi terbaik untuk perempuan bekerja, namun bekerja turut menghadirkan kesempatan-kesempatan bagi perempuan, yang mungkin tidak akan didapatkan perempuan bila perempuan tidak bekerja. Dengan keluar dari rumah dan bekerja dengan laki-laki, perempuan dapat merebut kembali transendensinya, serta menegaskan statusnya sebagai subjek, sebagai seorang manusia yang turut aktif menentukan nasibnya (Tong, 2017:274).

Cara kedua adalah menjadi seorang intelektual. Menjadi intelektual meletakkan perempuan pada posisi subjek karena menjadi intelektual mengkondisikan seseorang untuk berpikir, melihat, dan memberi definisi,

bukannya meletakkan perempuan pada posisi objek untuk dipikirkan, dilihat, dan didefinisikan (Tong, 2017:274).

Cara ketiga adalah berjuang untuk mencapai transformasi sosialis dalam masyarakat. Beauvoir meyakini bahwa kekuatan ekonomi adalah salah satu kunci pembebasan perempuan karena kekuatan ekonomi dapat membuat perempuan menjadi sosok yang mandiri. Seperti pemahat yang kreativitasnya terbatas pada besarnya bongkahan marmer yang ia miliki, begitupun kebebasan perempuan terbatas pada jumlah uang yang ia miliki atas namanya. Bila perempuan ingin membebaskan dirinya dari batasan-batasan tersebut, ia sebaiknya turut membantu menciptakan lingkungan yang akan dapat menyediakan dukungan untuk perempuan melampaui batas-batas yang mengekang perempuan (Tong, 2017:275).

Cara keempat adalah dengan menolak internalisasi kelianan perempuan, karena menerima status sebagai liyan sama saja menerima status sebagai objek (Tong, 2017:275).

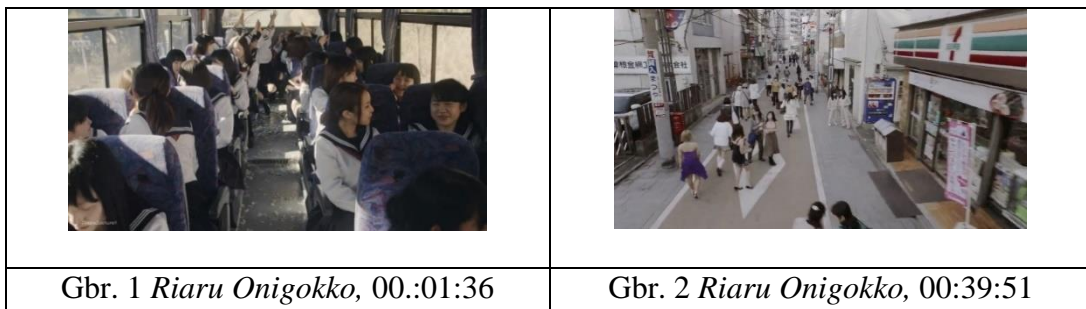
**BAB 3**  
**GAMBARAN TOKOH UTAMA SEBAGAI MANUSIA LIYAN DALAM**  
**FILM *RIARU ONIGOKKO* KARYA SION SONO**

**3.1 Analisis Unsur Naratif Film**

**3.1.1 Pola Struktur Naratif : Struktur Tiga Babak**

**a. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan adalah titik permulaan dari keseluruhan cerita film. Tahap persiapan di film *Riaru Onigokko* berlangsung dari 00:01:08 – 00:46:27. Pada tahap ini, tokoh telah terbagi-bagi menjadi dua kubu, yaitu kubu protagonis dan antagonis. Kubu protagonis terdiri dari tokoh-tokoh utama yaitu Mitsuko, Keiko, dan Izumi, serta tokoh-tokoh sampingan yang mendukung tokoh utama seperti Aki, Taeko, dan Shuuru. Kubu antagonis terdiri atas guru-guru SMA Mitsuko. Aspek ruang, yaitu dunia yang hanya dihuni oleh perempuan, juga dijelaskan di tahapan ini. Berikut merupakan gambar adegan-adegan yang menunjukkan bahwa dunia yang dihuni oleh tokoh utama merupakan dunia yang hanya dihuni oleh perempuan.



Adegan dalam Gambar 1 adalah adegan di dalam bis karyawan SMP. Dalam adegan tersebut, digambarkan murid-murid perempuan berbincang satu-sama lain. Sedangkan adegan dalam Gambar 2 menunjukkan suasana perkotaan.

Dari kedua gambar adegan di atas, dapat dilihat bahwa seluruh pejalan kaki yang tampak pada adegan tersebut adalah perempuan.

Di tahap ini, tokoh utama mengalami serangkaian peristiwa yang menjadi titik balik pertama dalam perjalanannya; yaitu penembakan massal yang dilakukan oleh guru-guru SMA, serta bergantinya identitas serta wujud Mitsuko menjadi Keiko secara tiba-tiba setelah Mitsuko kabur dari penembakan tersebut. Potongan adegan-adegan tersebut dapat dilihat dalam kedua gambar di bawah ini.

	
Gbr. 3 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:34:15 Guru SMA menembak murid-murid di dalam kelas Mitsuko	Gbr. 4 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:41:22 Mitsuko menyadari bahwa ia sudah berubah menjadi Keiko

Peristiwa-peristiwa tersebut dapat dikatakan sebagai titik balik pertama karena dengan terjadinya peristiwa-peristiwa tersebut, tokoh utama mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai kekejaman dan keanehan yang terjadi di dunianya.

### **b. Tahap Konfrontasi**

Tahap konfrontasi adalah tahap di mana alur cerita mulai mengarah pada konflik cerita. Pada tahap ini biasa terjadi konfrontasi antara tokoh protagonis dan antagonis. Tahap konfrontasi dalam film *Riaru Onigokko* berlangsung dari 00:46:27 – 01:04:59. Pada tahap ini, berkat peristiwa-peristiwa yang merupakan titik balik tokoh utama, tokoh utama dapat memiliki keberanian untuk melakukan

konfrontasi dengan tokoh antagonis. Konfrontasi dengan pihak antagonis dilakukan tokoh utama dengan cara menusuk pengantin pria berkepala babi, menyerang balik para tamu undangan pernikahan yang menyerangnya, dan menyerang balik guru-guru SMA yang telah membunuh teman-teman satu sekolahnya, seperti yang digambarkan pada gambar-gambar berikut ini.

	
<p>Gbr. 5 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:50:40 Keiko menusuk tenggorokan mempelai pria berkepala babi</p>	<p>Gbr. 6 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:52:04 Keiko dan Aki bertarung dengan para tamu undangan</p>

Elemen kejutan yang hadir pada tahap ini ada di adegan percakapan antara Aki dan Mitsuko. Percakapan tersebut terjadi setelah Aki menyelamatkan Mitsuko (yang masih menjadi Izumi) dari kejaran guru-guru SMA dan pengantin pria berkepala babi di lomba maraton, serta upaya pembunuhan yang dilakukan oleh salah satu siswa SMA yang menyalahkan Mitsuko atas insiden penembakan di SMA-nya. Dalam percakapan tersebut, Aki memberitahu Mitsuko bahwa dunia mereka adalah dunia fiksi yang diciptakan oleh seseorang di dunia nyata, seperti yang terlihat dalam kutipan berikut.

あき : じゃ、今から言うことをちゃんと聞いて。言うよ。今いる世界は全くの架空の世界。あんたはあの奴らに取り込まれて、あたしたちもみんなそう。あいつらに、あいつらのところへ行くためにはあんたじゃなきゃ。だってあんたはこの主役なの、みつこ。そこにたどり着かない限り永遠とこの世界の住人だ。そしてこの永遠に追いかけると殺される。私達もみんなそう。

(リアル鬼ごっこ, 01:03:53 – 01:04:23)

Aki : Jadi, tolong dengarkan apa yang akan kukatakan sekarang baik-baik. Kuberitahu, ya. Dunia tempat kita ada sekarang adalah dunia yang benar-benar fiksi. Kamu, dan kita semua, diambil dan dibawa ke sini. Hanya kamu yang bisa pergi ke tempat mereka. Karena kamu adalah tokoh utama dunia ini, Mitsuko.

(*Riaru Onigokko*, 01:03:53 – 01:04:23)

あき : だから私を破壊して出口を作って。出口を作って！

(*リアル鬼ごっこ*, 01:04:30 – 01:04:23)

Aki : Makanya, hancurkan aku dan buatlah jalan keluar! Buatlah jalan keluar!

(*Riaru Onigokko*, 01:04:30 – 01:04:23)

Saat Mitsuko mengetahui bahwa untuk bebas dari dunia fiksi, ia harus membunuh Aki dengan cara yang kejam yaitu dengan membelah tubuhnya, diperlihatkan bahwa Mitsuko mengalami titik terendah dalam cerita film. Diperlihatkan Mitsuko menangis dan penuh keraguan karena ia tidak mau membunuh orang yang berharga untuknya. Namun, keyakinan Aki dan keinginannya untuk mengubah takdirnya sendiri membuat Mitsuko semakin yakin dengan pilihannya, sehingga Mitsuko mampu membunuh Aki dan membuka gerbang menuju dunia nyata, seperti yang tampak pada gambar di bawah ini.

	
Gbr. 7 <i>Riaru Onigokko</i> , 01:05:06 Mitsuko membunuh Aki	Gbr. 8 <i>Riaru Onigokko</i> , 01:06:02 Mitsuko menyeberang menuju dunia nyata

Seperti yang tampak pada gambar di atas, Mitsuko membunuh Aki, kemudian berjalan menyeberangi gerbang menuju dunia nyata yang terbuka setelah tubuh Aki berhasil terbelah.

### c. Tahap Resolusi

Tahap resolusi adalah klimaks cerita, puncak dari konflik, atau konfrontasi akhir, yang merupakan titik ketegangan tertinggi dalam film. Tahap resolusi berlangsung dari 01:04:59 – 01:21:04. Dalam tahap ini, Mitsuko selaku tokoh utama menghadapi konfrontasi yang terakhir, yaitu konfrontasi melawan pembuat *game* di dunia nyata.

Setelah Mitsuko sampai di dunia nyata, ia dijemput oleh seorang laki-laki yang mengenal pembuat *game*, dan mengajaknya ke gua tempat pembuat *game* tinggal. Sesampainya di gua, pembuat *game* menceritakan apa yang ia lakukan sebenarnya; Mitsuko dan perempuan-perempuan lain sudah mati sejak berpuluh-puluh tahun yang lalu. Pembuat *game* mengumpulkan DNA mereka, kemudian memanfaatkannya untuk membuat *game* berjudul *TAG*. Berikut merupakan kutipan dari dialog antara pembuat *game* dan Mitsuko, di mana pembuat *game* menceritakan tentang hal yang sudah ia lakukan.

ゲームクリエイター：分からんか。君はとうに死んだんだ。二千三十四年の春にな。とにかく俺はお前の DNA を採取した。お前の友人たちも。ほら、見たまえ。（みつこ、けいこ、いずみ、あき、たえこ、シュールなどの体が立てられたインキュベータの方へ指差した）お前の知らない未来の世界でお前の DNA は面白おかしく使われている。驚いたか


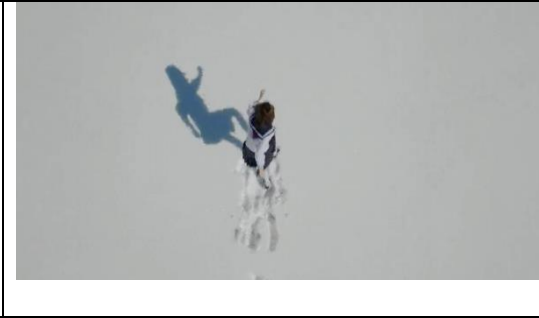
(リアル鬼ごっこ, 01:13:43 – 01:14:59)

Pembuat *game* : Apa kau tidak tahu? Kamu sudah lama mati. Di musim semi tahun 2034. Omong-omong, aku memiliki DNA-mu. Juga milik teman-temanmu. Sini, lihatlah. (Pembuat *game* menunjuk ke arah sebuah inkubator di mana tubuh Mitsuko, Keiko, Izumi, Aki, Taeko, Shuuru, dan lain-lain diletakkan) DNAmu digunakan dengan cara menarik di dunia masa depan yang tak kau ketahui. Apa kau kaget?

(Riaru Onigokko, 01:13:43 – 01:14:59)

Saat laki-laki tersebut hendak memperkosa Mitsuko, Mitsuko teringat oleh nasehat Shuuru yang mengatakan bahwa bila ia ingin mengubah takdir, ia harus melakukan sesuatu yang tidak terduga secara spontan. Hal itu membuat Mitsuko mencekik laki-laki yang hendak memperkosanya, kemudian membunuh dirinya

sendiri dengan menusuk diri dengan tongkat milik pembuat *game*. Berikut merupakan gambar dari adegan saat Mitsuko membunuh dirinya sendiri.

	
<p>Gbr. 9 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:18:09 Mitsuko bunuh diri</p>	<p>Gbr. 10 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:20:53 Jiwa Mitsuko bebas</p>

Seperti yang tampak di Gambar 9 dan 10, setelah Mitsuko membunuh dirinya sendiri, jiwanya terbebas dari *game* tersebut. Jiwa Mitsuko yang akhirnya bebas digambarkan bangkit dan berlari setelah tertidur di tengah-tengah tumpukan salju, sambil mengatakan 「終わった」, yang berarti ‘sudah berakhir’.

### 3.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Secara umum, ruang di film ini dibagi menjadi dua, yaitu dunia di dalam *game* dan dunia nyata. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan tokoh bernama Aki seperti yang tampak pada kutipan berikut ini.

あき : じゃ、今から言うことをちゃんと聞いて。言うよ。今いる世界は全くの架空の世界。あんたはあの奴らに取り込まれて、あたしたちもみんなそう。あいつらに、あいつらのところへ行くためにはあんたじゃなきゃ。だってあんたはここの主役なの、みつこ。

(*Riaru Onigokko*, 01:03:53 – 01:04:15)



Aki : Jadi, tolong dengarkan apa yang akan kukatakan sekarang baik-baik. Kuberitahu, ya. Dunia tempat kita ada sekarang adalah dunia yang benar-benar fiksi. Kamu, dan kita semua, diambil dan dibawa ke sini. Hanya kamu yang bisa pergi ke tempat mereka. Karena kamu adalah tokoh utama dunia ini, Mitsuko.

(*Riaru Onigokko*, 01:03:53 – 01:04:15)

Dalam kutipan tersebut, Aki mengatakan pada Mitsuko bahwa dunia di mana mereka hidup adalah dunia fiksi. Aki juga mengatakan bahwa ada seseorang

yang menempatkan mereka semua di dalam dunia fiksi tersebut. Kutipan tersebut mengindikasikan bahwa dunia yang mereka tinggali adalah dunia buatan dan seseorang di luar dunia tersebut memiliki kuasa untuk memasukkan tokoh-tokoh ke dalam dunia tersebut.

Dunia di mana Mitsuko dan tokoh-tokoh perempuan lain hidup merupakan dunia di dalam *game*. Hal ini ditunjukkan dalam adegan saat pembuat *game* memainkan *game* tersebut, dan peristiwa-peristiwa yang Mitsuko alami ditampilkan dalam layar *game* tersebut. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan tersebut.

	
Gbr. 11 <i>Riaru Onigokko</i> , 01:13:07	Gbr. 12 <i>Riaru Onigokko</i> , 01:13:13

Selain dari adegan di atas, fakta bahwa dunia tempat Mitsuko, Keiko, Izumi, dan teman-teman mereka tinggal adalah dunia fiksi yang ada di dalam *game* diperkuat dengan kutipan dari kakek-kakek pembuat *game*.

ゲームクリエイター：分らんか。君はとうに死んだんだ。二千三十四年の春にな。とにかく俺はお前の DNA を採取した。お前の友人たちも。ほら、見たまえ。（みつこ、けいこ、いずみ、あき、たえこ、シュールなどの体が立てられたインキュベータの方へ指差した）お前の知らない未来の世界でお前の DNA は面白おかしく使われている。驚いたか

(*リアル鬼ごっこ*, 01:13:43 – 01:14:59)

Pembuat *game* : Apa kau tidak tahu? Kamu sudah lama mati. Di musim semi tahun 2034. Omong-omong, aku memiliki DNA-mu. Juga milik teman-temanmu. Sini, lihatlah. (Pembuat *game* menunjuk ke arah sebuah inkubator di mana tubuh Mitsuko, Keiko, Izumi, Aki, Taeko, Shuuru, dan lain-lain diletakkan) DNAmu digunakan dengan cara menarik di dunia masa depan yang tak kau ketahui. Apa kau kaget?

(*Riaru Onigokko*, 01:13:43 – 01:14:59)

Walaupun kejadian-kejadian dalam film ini terjadi di dua dunia yaitu dunia *game* dan dunia nyata, kedua dunia ini digambarkan berlatar di negara Jepang. Di dunia *game*, para siswa mengenakan seragam sekolah khas Jepang. Selain itu, dalam adegan yang menggambarkan suasana perkotaan di dunia *game*, tampak penanda jalan, baliho, dan *banner* yang ditulis menggunakan Bahasa Jepang. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang menampilkan seragam sekolah dan suasana perkotaan dalam dunia *game*.

	
<p>Gbr. 13 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:12:20 Seragam SMA di <i>dunia game</i></p>	<p>Gbr. 14 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:14:11 Suasana perkotaan di <i>dunia game</i></p>

Di dunia nyata, digambarkan bahwa tubuh Mitsuko, Keiko, Izumi, Aki, dan tokoh-tokoh perempuan dikumpulkan oleh pembuat *game* demi membuat *game TAG*. Dalam adegan saat tubuh-tubuh itu diperlihatkan tersimpan di dalam sebuah inkubator, tubuh-tubuh perempuan tersebut tampak dikenakan seragam sekolah Jepang. Selain itu, dalam adegan yang menggambarkan suasana perkotaan di dunia nyata, tampak poster promosi *game TAG* yang ditulis menggunakan Bahasa Jepang. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang menampilkan seragam sekolah dan suasana perkotaan dalam dunia nyata.



	
<p>Gbr. 2 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:39:51 Seragam sekolah di dunia nyata</p>	<p>Gbr. 15 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:07:34 Perkotaan di dunia nyata</p>

Dari bukti berupa jenis seragam sekolah yang dipakai di kedua dunia serta suasana perkotaan kedua dunia yang tampak dalam film, dapat diketahui bahwa baik dunia *game* maupun nyata berlatarkan di negara Jepang.

Tempat-tempat yang ada dalam film *Riaru Onigokko* dibagi menjadi dua, yaitu tempat dalam dunia *game* dan tempat dalam dunia nyata. Berikut merupakan tempat-tempat yang ada di dunia *game*.



#### 1. Bus pariwisata

Film ini dibuka dengan adegan di mana Mitsuko ada di dalam bus bersama teman-teman satu sekolahnya untuk karyawisata. Di dalam bus tersebut, teman-teman Mitsuko bermain bersama-sama, tapi Mitsuko hanya diam dan menulis puisi. Angin misterius berembus dan membelah tubuh semua penumpang menjadi dua kecuali Mitsuko, karena ia sedang berjongkok mengambil pensilnya yang jatuh di lantai bus. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di bus karyawisata.

	
<p>Gbr. 16 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:02:51 Mitsuko menulis puisi dalam bus karyawisata</p>	<p>Gbr. 17 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:04:08 Mitsuko menjadi satu-satunya penumpang yang selamat dari terbelahnya bus karyawisata</p>

2. Sungai yang berada di dalam hutan

Angin misterius terus mengejar Mitsuko. Mitsuko berlari dari angin tersebut sampai ia masuk ke dalam hutan dan menemukan sebuah sungai di dalamnya. Di tepi sungai yang penuh dengan mayat-mayat siswa SMA itu, Mitsuko menemukan seragam sekolah. Ia pun mengganti seragamnya yang berlumuran darah dan membasuh diri. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di sungai yang berada di dalam hutan.

	
<p>Gbr. 18 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:08:27 Mitsuko berlari ke dalam hutan untuk menghindari kejaran angin</p>	<p>Gbr. 19 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:09:37 Mitsuko menemukan sungai yang penuh mayat siswa perempuan</p>

### 3. Gedung sekolah

Setelah mengganti bajunya, Mitsuko terus berlari sampai ia tiba di sebuah sekolah. Seragam sekolah tersebut sama persis dengan seragam yang ia ambil di tepi sungai. Di sekolah tersebut ia bertemu Aki yang mengaku sebagai sahabat sekaligus pacarnya, juga Taeko dan Shuuru.

Latar sekolah kembali muncul dalam film saat mereka berempat kembali dari danau dan memasuki ruang kelas. Sesaat setelah mereka memasuki ruangan kelas, guru-guru menembaki murid dengan berbagai macam senjata api.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di sungai yang berada di dalam hutan.

	
Gbr. 20 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:14:31 Mitsuko berlari menuju gedung sekolah	Gbr. 3 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:34:15 Guru SMA Mitsuko menembaki seluruh murid di dalam kelas

Di adegan yang terdapat dalam Gambar 20, Mitsuko berlari menuju gedung sekolah karena takut akan angin yang berembus kencang. Sedangkan di adegan yang terdapat dalam Gambar 3, Mitsuko menjadi satu-satunya siswa yang selamat dari penembakan massal yang dilakukan oleh gurunya di kelas.

4. Danau yang berada di dalam hutan

Mitsuko, Aki, Shuuru, dan Taeko membolos pelajaran pertama dan pergi ke sebuah danau yang terletak di dalam hutan dekat sekolah. Di sana mereka berbicara mengenai adanya kenyataan-kenyataan alternatif yang jumlahnya tidak terbatas, bagaimana manusia tidak dapat melepaskan diri dari takdir, serta bagaimana manusia dapat mengubah takdirnya.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di danau yang berada di dalam hutan.

	
Gbr. 21 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:26:42 Mitsuko, Aki, Taeko, dan Shuuru berbincang di tepi danau	Gbr. 22 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:26:12 Shuuru melempar batu ke dalam danau

Di adegan dalam Gambar 21, Mitsuko, Aki, Taeko, dan Shuuru tengah berbincang mengenai kenyataan alternatif. Sedangkan di adegan dalam Gambar 22, diperlihatkan Shuuru sedang melempar batu ke dalam danau, untuk memberi contoh peragaan tentang bagaimana kenyataan alternatif itu bekerja.

## 5. Pos polisi

Mitsuko kabur dari penembakan yang dilakukan oleh guru-guru SMAnya, sampai ia tiba di sebuah wilayah perkotaan. Mitsuko meminta tolong pada polisi yang sedang bertugas di pos polisi, namun polisi tersebut mengenalnya sebagai Keiko, perempuan berusia 25 tahun yang merupakan teman masa kecilnya. Saat Mitsuko melihat cermin, ia pun menyadari bahwa wujud fisiknya pun telah berubah menjadi Keiko.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di pos polisi.

	
Gbr. 23 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:41:14 Mitsuko berbicara dengan polisi	Gbr. 24 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:41:36 Mitsuko menyadari bahwa ia telah menjadi Keiko

Adegan di Gambar 23 menunjukkan polisi penjaga pos polisi yang sedang berbicara dengan Mitsuko, sedangkan adegan di Gambar 24 menunjukkan Mitsuko yang menyadari bahwa ia telah berubah menjadi seorang perempuan berusia 25 tahun bernama Keiko setelah ia melihat pantulan refleksi dirinya di cermin.

## 6. Gereja

Tomoko mengatakan bahwa Keiko seharusnya menikah hari ini, dan ia langsung mengantar Keiko ke gereja tempat ia akan menikah. Di sana, Keiko kembali bertemu Aki yang seharusnya telah mati ditembak oleh guru di SMA nya. Keiko dan Aki kemudian bekerjasama untuk menghajar para tamu undangan yang mengejek-ejek Keiko, mempelai pria berkepala babi, serta dua guru SMA Mitsuko yang kembali datang untuk membunuh Keiko dan Aki.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di gereja.



Adegan di Gambar 25 menunjukkan Keiko dan Aki yang berhadapan dengan dua guru SMA mereka, sedangkan adegan di Gambar 6 menunjukkan Keiko dan Aki yang telah selesai menghajar tamu undangan, mempelai pria berkepala babi, serta dua guru SMA mereka.

## 7. Jalur lomba lari

Setelah kabur dari gedung gereja, Keiko menjadi Izumi, seorang pelari maraton. Di jalur lomba lari maraton ini, Izumi berlari dengan teman-teman masa kecilnya. Ia juga kembali bertemu Aki, Taeko, dan Shuuru, serta kembali dikejar oleh dua guru SMA Mitsuko dan mempelai pria berkepala babi.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di jalur lomba lari.

	
Gbr. 26 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:55:09	Gbr. 27 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:57:43



Adegan yang terdapat di Gambar 26 menunjukkan Izumi yang berlari bersama tiga temannya, yang merupakan teman klub lari Izumi saat mereka duduk di bangku SMP, sedangkan adegan yang terdapat di Gambar 27 menunjukkan Izumi yang kembali bertemu dengan Aki, Taeko, dan Shuuru. Di adegan tersebut, mereka berempati sedang berlari dari kejaran dua guru SMA mereka dan mempelai pria berkepala babi.

## 8. Gua

Setelah Izumi berpisah jalan dengan Aki, Taeko, Shuuru, dan peserta maraton lain, ia melarikan diri sampai ke sebuah mulut gua. Di mulut

gua tersebut, Izumi bertemu dengan seorang siswa dari sekolah Mitsuko. Siswa tersebut menyalahkan Izumi atas penembakan yang dilakukan oleh guru SMA Mitsuko. Siswa tersebut hendak membunuh Izumi, namun Aki datang tepat waktu untuk menyelamatkan Izumi.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di gua.

	
<p>Gbr. 28 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:59:25</p>	<p>Gbr. 29 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:59:49</p>

Di adegan dalam Gambar 28, diperlihatkan siswa SMA misterius tersebut menyapa Izumi di mulut gua. Sedangkan di adegan dalam Gambar 29, diperlihatkan mayat-mayat siswa SMA korban penembakan tersimpan dalam gua tersebut.

Berikut merupakan tempat-tempat di dalam dunia nyata yang muncul dalam film *Riaru Onigokko*.

1. Dapur restoran

Setelah Mitsuko memasuki gerbang menuju dunia nyata, gerbang membawa Mitsuko ke sebuah dapur restoran di dunia nyata penuh dengan

pekerja laki-laki. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatar di dapur restoran.

	
<p>Gbr. 30 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:06:16 Mitsuko tiba di dunia nyata melalui gerbang yang mengantarkannya pada dapur sebuah restoran</p>	<p>Gbr. 31 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:06:41 Mitsuko berjalan keluar dari dapur restoran</p>

## 2. Gang kecil

Setelah keluar dari restoran, Mitsuko sampai di sebuah gang kecil penuh dengan laki-laki berbaju terbuka. Di gang kecil itu juga terdapat toko-toko bernama *Masculine Shop* dan *Manly Shop*. Poster game *TAG* dengan foto Mitsuko, Keiko, dan Izumi di dalamnya pun juga tergantung di sudut gang. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di gang kecil.

	
<p>Gbr. 32 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:07:22 Sekumpulan laki-laki bertelanjang dada berdiri di gang kecil</p>	<p>Gbr. 15 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:07:34 Dua laki-laki menatap poster game <i>TAG</i></p>

### 3. Gua

Semua laki-laki di dunia nyata tidak menyadari bahwa Mitsuko ada, kecuali pria berbaju rapi yang menyapa Mitsuko di gang kecil di luar restoran. Ia kemudian mengajak Mitsuko untuk pergi ke gua tempat pembuat *game* berada. Di gua tersebut, pembuat *game* memberitahu Mitsuko bahwa dia mengumpulkan DNA Mitsuko dan teman-temannya yang sudah lama mati untuk membuat *game TAG*. Mitsuko pun mencekik laki-laki yang menemukan dia di jalan dan bunuh diri dengan menusuk perutnya menggunakan tongkat milik pembuat *game* agar jiwanya dan teman-temannya dapat pergi ke tempat mereka seharusnya berada.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang berlatarkan di gua.



Di adegan yang terdapat dalam Gambar 33, Mitsuko bertemu dengan pembuat *game* yang sedang memainkan *game TAG*, yang merupakan *game* yang dibuatnya sendiri. Sedangkan di adegan yang terdapat dalam Gambar 34, pembuat *game* menunjukkan inkubator yang

berisi tubuh-tubuh tokoh perempuan yang ada di dalam *game* pada Mitsuko.

### 3.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam film *Riaru Onigokko* terjadi jauh setelah tahun 2034. Hal tersebut ditunjukkan dalam kutipan pembuat *game* berikut ini.

ゲームクリエイター：分からんか。君はとうに死んだんだ。二千三十四年の春にな。とにかく俺はお前の DNA を採取した。お前の友人たちも。ほら、見たまえ。（みつこ、けいこ、いずみ、あき、たえこ、シュールなどの体が立てられたインキュベータの方へ指差した）お前の知らない未来の世界でお前の DNA は面白おかしく使われている。驚いたか

(リアル鬼ごっこ, 01:13:43 – 01:14:59)

Pembuat *game* : Apa kau tidak tahu? Kamu sudah lama mati. Di musim semi tahun 2034. Omong-omong, aku memiliki DNA-mu. Juga milik teman-temanmu. Sini, lihatlah. (Pembuat *game* menunjuk ke arah sebuah inkubator di mana tubuh Mitsuko, Keiko, Izumi, Aki, Taeko, Shuuru, dan lain-lain diletakkan) DNAmu digunakan dengan cara menarik di dunia masa depan yang tak kau ketahui. Apa kau kaget?

(*Riaru Onigokko*, 01:13:43 – 01:14:59)

Tidak diketahui secara pasti pada musim apa peristiwa-peristiwa dalam film *Riaru Onigokko* terjadi, karena atribut-atribut yang melambangkan musim seperti pakaian tokoh dan keadaan alam dalam suatu adegan berkontradiksi satu sama lain. Berikut merupakan penjelasan mengenai kontradiksi lambang musim dalam film *Riaru Onigokko*, dimulai dari adegan pembuka film yaitu adegan karyawisata.



Gbr. 35 *Riaru Onigokko*, 00:06:28



Gbr. 36 *Riaru Onigokko*, 00:01:54

Pada adegan pertama yang ada di Gambar 35 dan 36, ditampilkan pemandangan pepohonan yang bersalju, juga pejalan kaki yang menggunakan pakaian hangat. Dari adanya salju di pepohonan dan pakaian hangat yang dipakai oleh pejalan kaki, dapat diketahui bahwa adegan tersebut berlangsung di musim dingin.

Saat Mitsuko memasuki SMA, penggambaran musim dalam film *Riaru Onigokko* mulai menunjukkan kontradiksi. Berikut merupakan penjelasan mengenai kontradiksi penggambaran musim yang ditemukan oleh penulis.



Saat Mitsuko berjalan menuju gedung sekolah (Gambar 37), diperlihatkan segerombolan siswa berjalan bersama. Tiga dari siswa-siswa tersebut mengenakan *sweater*, sedangkan tiga lainnya tidak mengenakan *sweater* dan hanya memakai seragam rok pendek dan kemeja lengan panjang. Saat Mitsuko, Aki, Taeko, dan Shuuru pergi ke danau yang ada di dalam hutan, diperlihatkan bahwa daun-daun dalam hutan kering dan menguning, menandakan musim gugur yang seharusnya bersuhu dingin. Hal ini berkontradiksi dengan tiga siswa di depan Mitsuko yang tidak mengenakan pakaian hangat yang lazim dipakai saat musim gugur tiba.

Dalam adegan saat Mitsuko kabur dari sekolahnya menuju perkotaan, kontradiksi penggambaran musim kembali terjadi. Kontradiksi tersebut tampak di

pakaian yang dikenakan oleh para pejalan kaki, seperti yang tampak di gambar berikut ini.



Gbr. 38 *Riaru Onigokko*, 00:39:57

Seperti yang terlihat pada Gambar 38, pakaian para pejalan kaki melambangkan musim yang berbeda-beda. Beberapa pejalan kaki mengenakan pakaian hangat dan berlapis-lapis, menandakan musim bersuhu dingin seperti musim dingin, semi, maupun gugur. Sedangkan, beberapa pejalan kaki yang lain mengenakan pakaian pendek tanpa lengan, menandakan musim hangat yaitu musim panas.

Tanda musim panas juga ditampilkan melalui para tamu undangan pernikahan Keiko, yang mengenakan gaun pendek tanpa lengan di luar ruangan. Berikut merupakan gambar dari adegan yang memperlihatkan pakaian para tamu undangan pernikahan Keiko.



Gbr. 39 *Riaru Onigokko*, 00:42:52

Kontradiksi dalam penggambaran musim juga terjadi dalam adegan lomba lari yang diikuti oleh Izumi. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan lomba lari Izumi.



Dalam Gambar 40, terlihat para pendukung Izumi berdiri di pinggir jalan dan mengenakan pakaian hangat tebal serta  *earmuffs*  (penutup telinga), yang menandakan musim dingin. Namun sebaliknya, seperti yang tampak pada Gambar 26, para peserta maraton mengenakan pakaian tanpa lengan dan celana pendek yang tidak pantas untuk dipakai di dinginnya suhu musim dingin.

Kontradiksi penggambaran musim juga terjadi dalam adegan-adegan yang berlatarkan di dunia nyata, seperti yang tampak di gambar-gambar berikut ini.



Ketika Mitsuko sampai di dunia nyata dan keluar dari dapur restoran, ia tiba di sebuah gang kecil yang penuh dengan laki-laki. Seperti yang tampak di gambar 32 dan 15 di atas, pakaian yang digunakan para laki-laki di gang tersebut juga menunjukkan kerancuan musim. Beberapa laki-laki bertelanjang dada, dan bahkan ada yang hanya memakai celana dalam dan  *vest* . Pakaian terbuka seperti

itu lazimnya dipakai saat musim panas. Namun beberapa laki-laki lain yang berdiri di belakang pada Gambar 32 mengenakan jaket tebal, yang umumnya digunakan di musim bersuhu dingin seperti musim dingin, semi, maupun gugur.

Musim adalah sesuatu yang seharusnya terjadi sesuai hukum alam. Dengan penggambaran musim yang saling berkontradiksi dalam film ini, pembuat film dapat memicu rasa tidak nyaman dalam diri penonton. Penonton akan menganggap bahwa dunia yang ditampilkan dalam film tersebut adalah dunia yang berbeda dari dunia di mana penonton hidup, karena dunia di dalam *film* tidak berjalan sesuai hukum alam yang tidak dapat dicerna oleh logika manusia pada umumnya.

Melalui penggambaran suasana dan warna langit, dapat diketahui bahwa semua peristiwa baik di dunia *game* maupun di dunia nyata terjadi saat pagi hari. Hal ini ditunjukkan dengan sapaan *Ohayou* (selamat pagi) yang diucapkan oleh teman SMA Mitsuko pada Mitsuko pada 00:12:00 – 00:12:07, sapaan *Ohayou* (selamat pagi) yang diucapkan oleh salah satu guru SMA Mitsuko pada Mitsuko dan Aki pada 00:15:14 dan sapaan *Ohayou* (selamat pagi) yang diucapkan oleh pembuat *game* pada 01:13:32.

#### **a. Urutan Waktu**

Pola urutan waktu yang digunakan oleh film *Riaru Onigokko* adalah pola linier (alur maju) karena adegan demi adegan dalam film berurutan menurut urutan terjadinya peristiwa dalam film tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan.

Berdasarkan pola urutan waktu linier, film *Riaru Onigokko* terdiri dari lima tahapan yaitu tahap Mitsuko sebagai siswa SMP, Mitsuko sebagai siswa

SMA, pernikahan Keiko, lomba maraton Izumi, dan perjalanan Mitsuko ke dunia nyata.

A. Tahap pertama

Tahap pertama, yaitu tahapan Mitsuko sebagai siswa SMP, ditandai dengan adegan di dalam bus karyawisata. Mitsuko yang mengenakan seragam SMP Jepang sedang berada dalam perjalanan karyawisata bersama teman-temannya ketika angin misterius berembus dan membelah tubuh semua penumpang bus menjadi dua. Mitsuko adalah satu-satunya penumpang yang selamat karena saat angin tersebut berembus, Mitsuko sedang berjongkok mengambil pensilnya yang jatuh.

Berikut merupakan gambar dari adegan-adegan penting dalam tahapan pertama, yaitu Mitsuko yang menulis puisi dalam bus karyawisata, dan Mitsuko yang selamat dari angin misterius yang membelah bus yang ia tumpangi, serta membunuh semua penumpang kecuali Mitsuko.

	
Gbr. 41 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:02:10 Mitsuko menulis puisi	Gbr. 17 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:04:08 Mitsuko mendapati seluruh penumpang bis telah meninggal

Setelah kejadian tersebut, Mitsuko terus berlari dari kejaran angin tersebut sampai ia tiba di sebuah sekolah SMA. Dari adegan ini, tahap kedua yaitu Mitsuko sebagai siswa SMA dimulai.

#### B. Tahap Kedua

Dalam tahap ini Mitsuko memasuki sebuah SMA dan mendapatkan teman yaitu Aki, Shuuru, dan Taeko. Saat pelajaran pertama, mereka memutuskan untuk membolos dan pergi ke sebuah danau dekat sekolah. Guru-guru SMA yang marah atas tindakan mereka berempuk menembaki seluruh murid sekolah.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan-adegan penting di tahap kedua, yaitu adegan kebersamaan Mitsuko dan teman-teman SMA-nya, serta penembakan massal yang dilakukan oleh guru-guru SMA Mitsuko.

	
Gbr. 21 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:26:42 Mitsuko dan teman-temannya membolos ke danau	Gbr. 3 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:34:15 Guru SMA menembaki murid-murid di kelas Mitsuko

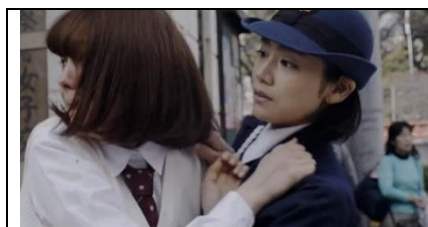
Setelah penembakan tersebut, Mitsuko terus berlari menjauh dari sekolah sampai tiba di sebuah wilayah perkotaan. Saat ia meminta tolong pada seorang polisi yang sedang berjaga, polisi yang bernama Tomoko tersebut mengenalinya sebagai Keiko, teman masa kecilnya

yang seharusnya menikah hari ini. Adegan tersebut adalah titik awal tahap ketiga, yaitu tahapan pernikahan Keiko.

### C. Tahapan Ketiga

Tahapan ketiga adalah tahap yang berisi pernikahan Keiko. Setelah Tomoko mengenali Mitsuko sebagai Keiko, Tomoko mengantar Keiko ke gereja tempat ia akan menikah, dan di gereja tersebut, Keiko bertemu Aki yang ternyata adalah tamu undangan pernikahan Keiko. Keiko dan Aki harus menghadapi para tamu undangan yang menyerang Keiko saat Keiko berjalan menuju panggung gereja, mempelai pria Keiko yang ternyata merupakan pria berkepala babi, serta dua guru SMA Mitsuko yang datang setelah Keiko dan Aki berhasil menaklukkan para tamu undangan dan mempelai pria.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan-adegan penting di tahapan ketiga, yaitu adegan saat Tomoko mengenali Mitsuko sebagai Keiko, adegan saat Mitsuko menyadari ia telah berubah wujud menjadi Keiko, adegan saat Keiko diserang oleh para tamu undangan di pernikahannya, serta adegan saat Keiko dan Aki bertarung dengan dua guru SMA-nya yang tiba-tiba datang ke pernikahan Keiko.



Gbr. 42 *Riaru Onigokko*, 00:40:40  
Tomoko mengenali Mitsuko



Gbr. 4 *Riaru Onigokko*, 00:41:22  
Mitsuko menyadari bahwa ia

sebagai Keiko	telah berubah menjadi Keiko
	
Gbr. 43 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:49:53 Keiko diserang oleh para tamu undangan pernikahannya	Gbr. 44 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:51:25 Keiko dan Aki bertarung dengan dua guru SMA mereka

Setelah peristiwa yang terjadi di gereja tersebut, Keiko kabur sampai ia sampai di jalanan di wilayah perkotaan. Di sana, ia disapa oleh seorang pelari maraton yang mengenalinya sebagai Izumi, yang merupakan temannya yang juga pelari maraton.. Adegan ini menandai mulainya tahap ke-empat, yaitu tahap lomba maraton Izumi.

#### D. Tahap Keempat

Dalam tahap keempat, Keiko telah berganti identitas sebagai Izumi, seorang atlet lari yang sedang mengikuti lomba maraton. Saat Izumi berlari, tiba-tiba muncul Aki, Shuuru, dan Taeko yang juga turut berlari di jalur lari maraton. Dua guru SMA Mitsuko dan mempela pria berkepala babi juga turut berlari di jalur lari maraton tersebut untuk mengejar Izumi.

Izumi kabur sampai ia tiba di sebuah gua, dan bertemu dengan seorang siswa SMA yang bersekolah di SMA yang sama dengan Mitsuko. Siswa SMA tersebut menyalahkan Mitsuko atas penembakan yang terjadi di sekolahnya, dan hendak membunuh Izumi. Izumi diselamatkan oleh Aki dan kembali berubah menjadi Mitsuko. Aki kemudian memberitahu Mitsuko bahwa dunia di mana mereka tinggal

adalah dunia fiksi, dan untuk membuka gerbang menuju dunia nyata, Mitsuko harus membunuh Aki. Setelah Aki terbunuh, Mitsuko menyeberang menuju dunia nyata.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan-adegan penting dalam tahap keempat, yaitu adegan saat Izumi berlari bersama teman-teman klub larinya, adegan saat Izumi, Aki, Taeko, dan Shuuru berlari dari kejaran dua guru SMA mereka dan mempelai pria berkepala babi, adegan saat Aki terbunuh demi membuka gerbang menuju dunia nyata, dan adegan saat Mitsuko pergi menuju dunia nyata.

	
<p>Gbr. 26 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:55:09 Izumi berlari bersama teman-teman klub larinya</p>	<p>Gbr. 45 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:57:43 Izumi, Aki, Taeko, dan Shuuru menyadari bahwa guru SMA dan pengantin pria mengejar mereka</p>
	
<p>Gbr. 46 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:05:21 Aki terbunuh demi membuka gerbang menuju dunia nyata</p>	<p>Gbr. 8 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:06:02 Mitsuko menyeberang menuju dunia nyata</p>

Sampainya Mitsuko di dunia nyata merupakan titik permulaan tahap kelima, yaitu tahap terakhir dalam film *Riaru Onigokko*. Dalam tahap tersebut, Mitsuko melakukan konfrontasi langsung dengan

pembuat *game* yang bertanggung jawab atas terbentuknya dunia fiksi di mana Mitsuko dan tokoh-tokoh perempuan lain hidup.

#### E. Tahap Kelima

Tahap ke-lima, yaitu tahap terakhir dalam urutan waktu film *Riaru Onigokko*, dimulai saat gerbang mengantarkan Mitsuko ke sebuah dapur restoran di dunia nyata. Saat Mitsuko keluar dari restoran, ia menyadari bahwa selama ini Mitsuko, Keiko, Izumi, dan lain-lain adalah tokoh dari sebuah *game* yang dibuat dan dikembangkan di dunia nyata. Seorang laki-laki yang tampak mengenal Keiko mengajaknya ke sebuah gua di mana pembuat *game* tersebut tinggal. Pembuat *game* pun mengatakan bahwa Mitsuko sudah mati sejak dulu dan pembuat *game* tersebut menggunakan DNA Mitsuko dan tokoh-tokoh lain untuk membuat *game* TAG.

Saat Mitsuko hampir disetubuhi secara paksa oleh laki-laki yang menemukannya di jalan, Mitsuko teringat oleh Shuuru yang memberitahunya bahwa bila ia ingin mengubah takdir, ia harus melakukan hal yang biasanya tidak ia lakukan secara spontan. Mitsuko mencekik laki-laki tersebut, dan membunuh dirinya sendiri dengan menusuk perutnya menggunakan tongkat milik pembuat *game* untuk menghapus dirinya dari *game* tersebut. Karena Mitsuko adalah tokoh utama dari *game* TAG, *game* tersebut berakhir karena tokoh utamanya sudah tidak ada lagi.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan-adegan penting di tahapan kelima, yaitu adegan saat Mitsuko tiba di dunia nyata, dan adegan saat Mitsuko bunuh diri.

	
Gbr. 30 <i>Riaru Onigokko</i> , 01:06:16 Mitsuko tiba di dunia nyata	Gbr. 9 <i>Riaru Onigokko</i> , 01:18:09 Mitsuko bunuh diri

Setelah Mitsuko membunuh dirinya sendiri di Gambar 9, jiwanya pun terbebas dari *game TAG*. Bebasnya jiwa Mitsuko mengakhiri cerita dari film *Riaru Onigokko*.

#### **b. Durasi Waktu**

Durasi waktu film adalah seberapa lama rekaman film, sedangkan durasi waktu film adalah rentang waktu dari titik cerita film dimulai sampai selesai.

Durasi waktu film *Riaru Onigokko* adalah 85 menit 30 detik. Durasi waktu cerita film *Riaru Onigokko* tidak dijelaskan secara jelas dalam cerita, namun dapat diketahui melalui pergantian musim yang terjadi sepanjang film.

Pada adegan awal film, yaitu adegan saat Mitsuko berada di dalam bus karyawisata, pepohonan di luar bus karyawisata tampak bersalju. Pemandangan tersebut dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Gbr. 35 *Riaru Onigokko*, 00:06:28

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa adegan yang mengawali film *Riaru Onigokko* terjadi di musim dingin.

Sejak Mitsuko kabur dari bus karywisata, tampak bahwa suhu di dalam latar film menjad semakin hangat. Perubahan suhu ini ditampilkan saat Mitsuko memasuki jenjang pendidikan SMA serta saat Mitsuko menjadi Keiko.

Saat Mitsuko mulai bersekolah di SMA, siswa-siswa di SMA Mitsuko mengenakan seragam dengan rok pendek tanpa jaket tebal yang biasa dikenakan di periode musim dingin yang bersalju. Adegan tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



Gbr. 21 *Riaru Onigokko*, 00:26:42

Dalam gambar di atas, tampak Mitsuko, Aki, Taeko, dan Shuuru sedang berada di luar ruangan, lebih tepatnya di tepi danau yang terletak di dekat sekolah mereka. Pakaian yang mereka kenakan di luar ruangan, yaitu *sweater* tipis dan rok pendek, menunjukkan bahwa musim di latar film *Riaru Onigokko* telah berubah menjadi lebih hangat.

Saat Mitsuko berubah menjadi Keiko, pakaian para pejalan kaki juga menunjukkan perubahan suhu di latar film menjadi lebih hangat. Adegan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gbr. 39 *Riaru Onigokko*, 00:42:52

Dalam gambar di atas, tampak para tamu undangan pernikahan Keiko sedang berada di luar ruangan, lebih tepatnya di luar mobil Keiko. Pakaian yang mereka kenakan di luar ruangan, yaitu gaun tanpa lengan yang terbuka, menunjukkan bahwa musim di adegan itu merupakan musim yang hangat.

Perubahan musim dan suhu terlihat dalam adegan saat Izumi berlari dalam perlombaan marathon. Saat Izumi berlari, diperlihatkan para penggemarnya mengenakan pakaian tebal berlapis yang merupakan ciri khas musim yang dingin. Adegan tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



Gbr. 40 *Riaru Onigokko*, 00:54:31

Dalam gambar di atas, tampak bahwa penggemar Izumi mengenakan jaket tebal, sepatu *boots*, dan penutup telinga. Pakaian-pakaian dan aksesoris tersebut identik dengan musim dingin. Maka dari itu, dapat diketahui bahwa ketika Keiko menjadi Izumi, musim telah berganti kembali ke musim dingin.

Musim dan suhu latar film juga dapat diketahui saat Mitsuko tiba di dunia nyata. Adegan tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



Gbr. 32 *Riaru Onigokko*, 01:07:22

Dalam gambar di atas, tampak bahwa beberapa laki-laki yang berdiri di gang kecil. Beberapa dari laki-laki tersebut bertelanjang dada, sedangkan sisanya mengenakan jaket. Pakaian yang dikenakan oleh manusia-manusia dunia nyata mengindikasikan bahwa suhu di dunia nyata saat itu tidak begitu dingin, yang ditunjukkan melalui tokoh laki-laki yang bertelanjang dada, namun juga tidak begitu panas, yang ditunjukkan melalui tokoh laki-laki yang memakai jaket. Maka dari itu, dapat diketahui bahwa saat Mitsuko tiba di dunia nyata, musim telah berubah dari musim dingin menuju musim semi, dan suhu telah menjadi lebih hangat.

Dari analisis durasi waktu cerita film *Riaru Onigokko*, ditemukan bahwa adegan awal film *Riaru Onigokko* terjadi di musim dingin. Musim terus menghangat sepanjang film, sampai akhirnya kembali ke musim dingin pada adegan lomba maraton Izumi. Namun, setelah Mitsuko tiba di dunia nyata, musim berubah menjadi musim yang lebih hangat yaitu musim semi. Dengan ini, dapat diketahui bahwa durasi cerita film *Riaru Onigokko* adalah satu tahun tiga bulan.

### **c. Frekuensi Waktu**

Terdapat tiga adegan yang diputar lebih dari satu kali dalam film *Riaru Onigokko*, yaitu saat Shuuru menasehati Mitsuko, saat Mitsuko menulis puisi di dalam bus karyawisata, dan saat Keiko memasuki gedung gereja tempat ia akan menikah.

Pemutaran adegan nasehat Shuuru yang pertama kali bertujuan untuk menunjukkan pada penonton tentang apa yang terjadi saat Mitsuko, Aki, Taeko, dan Shuuru membolos pelajaran untuk pergi ke danau.

	
<p>Gbr. 47 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:31:36 Shuuru menasehati Mitsuko</p>	<p>Gbr. 48 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:31:47 Mitsuko dan Aki pergi untuk kembali ke sekolah</p>

Dalam adegan tersebut, terlihat bahwa Shuuru mengutarakan nasehat yang ditujukan pada Mitsuko saat Mitsuko dan Aki hendak berlari untuk kembali ke sekolah. Berikut merupakan kutipan dari kalimat yang diucapkan Shuuru pada pemutaran adegan pertama kali.

シュール：シュールに負けんな。人生はいつだってシュールなんだ。シュールに耐えられなくなったら負けだ。

(*Riaru Onigokko*, 00:31:36 – 00:31:44)

Shuuru : Jangan kalah dengan keanehan. Hidup ini memang selalu aneh. Bila kau tidak mampu menghadapi keanehan, kau akan kalah.

(*Riaru Onigokko*, 00:31:36 – 00:31:44)

Sedangkan, pemutaran adegan nasehat Shuuru yang kedua kali bertujuan untuk menunjukkan pada penonton bahwa Keiko berhasil menenangkan diri sebelum memasuki gedung gereja tempat ia akan menikah karena mengingat kembali nasehat Shuuru. Berikut merupakan gambar dari pengulangan adegan nasehat Shuuru.

	
<p>Gbr. 49 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:46:19 Shuuru menasehati Mitsuko</p>	<p>Gbr. 50 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:46:30 Keiko mengingat nasehat Shuuru</p>

Dalam pengulangan adegan tersebut, Shuuru tampak mengutarakan nasehat yang sama dengan nasehat yang ada pada pemutaran adegan untuk pertama kalinya. Berikut merupakan kalimat yang diucapkan tokoh Shuuru dalam pengulangan adegan.

シュール：シュールに負けん。人生はいつだってシュールなんだ。シュールに耐えられなくなったら負けた。

(*Riaru Onigokko*, 00:46:19 – 00:46:25)



Shuuru : Jangan kalah dengan keanehan. Hidup ini memang selalu aneh. Bila kau tidak mampu menghadapi keanehan, kau akan kalah.

(*Riaru Onigokko*, 00:46:19 – 00:46:25)

Pengulangan adegan tersebut disusul dengan adegan yang menunjukkan Keiko yang tampak lebih tenang setelah ia mengingat nasehat Shuuru.

Adegan selanjutnya yang diulang dua kali dalam film adalah adegan saat Mitsuko menulis puisi dalam bus karyawan wisata. Pemutaran adegan Mitsuko menulis puisi di dalam bus karyawan wisata yang pertama kali bertujuan untuk mengawali kisah film. Di adegan tersebut digambarkan Mitsuko yang sedang menulis puisi, sedangkan teman-teman sekolah yang satu bus dengannya sedang bermain melempar bantal. Saat Mitsuko berjongkok untuk mengambil pensilnya yang terjatuh saat ia sedang menulis puisi, angin membelah bus menjadi dua, membunuh semua penumpang kecuali Mitsuko.



Berikut merupakan gambar dari pemutaran pertama adegan saat Mitsuko menulis puisi dalam bus karyawisata.

	
<p>Gbr. 41 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:02:10 Mitsuko menulis puisi</p>	<p>Gbr. 17 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:04:08 Mitsuko mendapati seluruh penumpang bus telah meninggal</p>

Dari gambar-gambar di atas, dapat diketahui bahwa di pemutaran adegan untuk pertama kalinya, setelah Mitsuko menulis puisi, angin misterius bertiup dan membelah bus karyawisata beserta semua penumpangnya kecuali Mitsuko. Mitsuko berhasil selamat karena secara kebetulan, ia sedang berjongkok untuk mengambil pensilnya yang jatuh saat angin tersebut bertiup.

Sedangkan, pemutaran adegan Mitsuko menulis puisi di dalam bus karyawisata yang kedua kali bertujuan untuk menunjukkan bagaimana takdir Mitsuko di dalam *game* berubah dengan bunuh dirinya Mitsuko di akhir film. Bunuh dirinya Mitsuko menyebabkan Mitsuko di dalam dunia *game* yang digambarkan sedang menulis puisi di dalam di bus karyawisata menusuk dirinya sendiri dengan pensil.



Berikut merupakan gambar dari pengulangan adegan saat Mitsuko menulis puisi di alam bus karyawisata.

	
Gbr. 51 <i>Riaru Onigokko</i> , 01:18:34 Mitsuko menulis puisi	Gbr. 52 <i>Riaru Onigokko</i> , 01:19:38 Mitsuko bunuh diri

Dari gambar-gambar di atas, dapat diketahui bahwa di pemutaran adegan yang kedua kali, setelah Mitsuko menulis puisi, Mitsuko menusuk dadanya dengan pensil mekanik, yang menyebabkan kematiannya.

Adegan terakhir yang diulang dua kali dalam film *Riaru Onigokko* adalah adegan saat /Keiko berjalan menuju altar gereja. Pemutaran adegan Keiko berjalan menuju altar gereja yang pertama kali bertujuan untuk menunjukkan pada penonton tentang apa yang terjadi di pernikahan Keiko. Dalam pemutaran adegan yang pertama kali, adegan tersebut berujung pada penyerangan yang dilakukan oleh para tamu undangan terhadap Keiko.

Berikut merupakan gambar dari pemutaran adegan yang pertama kali.

	
Gbr. 53 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:48:56 Keiko berjalan menuju altar	Gbr. 54 <i>Riaru Onigokko</i> , 00:50:14 Keiko ketakutan melihat mempelai pria berkepala babi

Dari gambar-gambar di atas, dapat diketahui bahwa di pemutaran adegan untuk pertama kalinya, setelah Keiko mulai berjalan menuju altar, para tamu undangan mulai menyerangnya dengan cara mengejek dan mendorong. Setelah tiba di altar, Keiko pun dipaksa untuk mencium bibir mempelai pria berkepala babi.

Sedangkan, pemutaran adegan Keiko berjalan menuju altar gereja yang kedua kali bertujuan untuk menunjukkan bagaimana takdir Keiko di dalam *game* berubah dengan bunuh dirinya Mitsuko di akhir film. Bunuh dirinya Mitsuko menyebabkan Keiko di dalam dunia *game* menusuk dirinya sendiri dengan pecahan botol *champagne*. Berikut merupakan gambar dari pengulangan adegan tersebut.

	
<p>Gbr. 55 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:18:55 Keiko berjalan menuju altar</p>	<p>Gbr. 56 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:19:34 Keiko bunuh diri</p>

Dari gambar-gambar di atas, dapat diketahui bahwa di pemutaran adegan untuk kedua kalinya, setelah Keiko mulai berjalan menuju altar, Keiko menusuk perutnya sendiri dengan pecahan botol *champagne*.

### 3.1.4 Elemen Pokok Naratif

#### a. Pelaku Cerita

##### a.1 Tokoh Utama

Secara teknis, hanya ada satu tokoh yang menjadi tokoh utama dalam film *Riaru Onigokko*. Namun tokoh tersebut berubah wujud dan identitas setiap kali ia

berganti kenyataan alternatif, dan setiap identitas tersebut memiliki masa lalu serta sifat dan sikap yang berbeda-beda. Identitas yang dilekatkan pada tokoh utama dalam film *Riaru Onigokko* adalah Mitsuko, Keiko, dan Izumi.

Posisi Mitsuko/Keiko/Izumi sebagai tokoh utama *game* sekaligus cerita film *Riaru Onigokko* disampaikan secara jelas saat Aki memberitahu Mitsuko tentang fakta bahwa mereka hidup dalam dunia fiksi. Berikut merupakan kutipan dari adegan tersebut.

あき : じゃ、今から言うことをちゃんと聞いて。言うよ。今いる世界は全くの架空の世界。あんたはあの奴らに取り込まれて、あたしたちもみんなそう。あいつらに、あいつらのところへ行くためにはあんたじゃなきゃ。だってあんたはこの主役なの、みつこ。

(リアル鬼ごっこ, 01:03:53 – 01:04:15)

Aki : Jadi, tolong dengarkan apa yang akan kukatakan sekarang baik-baik. Kuberitahu, ya. Dunia tempat kita ada sekarang adalah dunia yang benar-benar fiksi. Kamu, dan kita semua, diambil dan dibawa ke sini. Hanya kamu yang bisa pergi ke tempat mereka. Karena kamu adalah tokoh utama dunia ini, Mitsuko.

(*Riaru Onigokko*, 01:03:53 – 01:04:15)

Selain itu, bukti bahwa Mitsuko/Keiko/Izumi merupakan tokoh utama dunia *game* juga ditampilkan dalam adegan saat dua orang laki-laki di dunia nyata menatap poster promosi *game TAG*. Di poster tersebut terdapat foto Mitsuko, Keiko, dan Izumi. Berikut merupakan gambar yang diambil dari adegan tersebut.



Gbr. 15 *Riaru Onigokko*, 01:07:34

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa Mitsuko, Keiko, dan Izumi adalah tokoh utama *game TAG*, sekaligus tokoh utama film *Riaru Onigokko*.

### a.1.1 Mitsuko



**Gbr. 1 Mitsuko**

Mitsuko adalah identitas tokoh utama yang muncul paling sering dalam film *Riaru Onigokko*. Mitsuko adalah seorang siswa SMP (menjadi siswa SMA saat memasuki sekolah Aki, Taeko, dan Shuuru) sekaligus tokoh utama dalam dunia *game TAG*. Ia sedang berada dalam perjalanan karyawisata bersama teman-teman sekolahnya saat angin misterius berembus dan membelah tubuh semua penumpang menjadi dua. Mitsuko selamat karena kebetulan ia sedang berjongkok di lantai bus untuk mengambil pensilnya yang jatuh pada saat angin itu berembus.

Berikut merupakan penokohan dari tokoh Mitsuko.

#### 1. Penyendiri

Dalam Bahasa Jepang, penyendiri dapat diartikan sebagai 一匹オオカミ (ippiki ookami). Menurut *weblio*<sup>1</sup>, 一匹オオカミ (ippiki ookami) memiliki definisi 「集団に属さず、独自の立場で行動する人」, yang dapat diartikan sebagai orang yang bergerak sendirian tanpa tergabung dalam kelompok manapun.

---

<sup>1</sup> Anonymous, “「一匹オオカミ (いっぴきおおかみ)」の意味や使い方 Weblio 辞書”, <https://www.weblio.jp/content/%E4%B8%80%E5%8C%B9%E3%82%AA%E3%82%AA%E3%82%AB%E3%83%9F> (diakses pada 15 Oktober 2019, pukul 11.05).

Sifat penyendiri Mitsuko dapat dilihat dari adegan pembuka film, yaitu adegan di dalam bus karyawisata. Mitsuko digambarkan lebih memilih menulis puisi sendirian daripada bermain dan bercanda dengan teman-teman satu busnya. Berikut merupakan gambar dari adegan tersebut.



Gbr. 2 *Riaru Onigokko*, 00:02:10

## 2. Pendiam

Selain penyendiri, Mitsuko juga digambarkan sebagai sosok yang pendiam. Dalam Bahasa Jepang, pendiam dapat diartikan sebagai 無口 (*mukuchi*). Menurut kamus *weblio*<sup>2</sup>, 無口 (*mukuchi*) memiliki definisi 「口数の少ない・こと（さま）」, yang dapat diartikan sebagai sedikit berbicara.

Sifat pendiam Mitsuko dapat dilihat dari interaksi Mitsuko dengan teman-temannya. Mitsuko jarang berkata apapun dalam percakapan, dan cenderung membiarkan teman-temannya untuk mendominasi

---

<sup>2</sup> Anonymous, “「無口（むくち）」の意味や使い方 Weblio 辞書”, <https://www.weblio.jp/content/%E7%84%A1%E5%8F%A3> (diakses pada 15 Oktober 2019, pukul 11.07).

pembicaraan. Mitsuko lebih sering memberikan respon atas ucapan teman-temannya daripada menciptakan topik pembicaraan sendiri. Hal ini ditunjukkan dalam adegan saat Mitsuko, Aki, Taeko, dan Shuuru mengobrol di tepi danau yang ada di dalam hutan dekat sekolah.

Berikut merupakan contoh kutipan percakapan antara Mitsuko, Aki, Shuuru, dan Taeko.

シュール : この宇宙は確率の世界で生きてる。多分みつこは別の宇宙にいたんだ。確率の世界では無数の地勢が無数に繰り返している。

あき : それどういうこと？

シュール : 科学の本で読んだんだ。この宇宙には無数の宇宙があって、無数の私がいる。例えばこの俺が、今こうやって（湖に石を投げる）今石を投げた。ほら、水面がざわつきだろう。でも、別の地球ではおれは石を湖に投げなかった。

たえこ : それってどう違うの？あんたは石を投げなかった場合と、石を投げた場合、何が違うの？何も変わらないじゃん？

シュール : すべての人生は他愛もないような動きは変化で大きく動くのさ。

たえこ : 嘘つき！

シュール : 嘘じゃない。

たえこ : 嘘つき！

シュール : この水の波紋を見てみろ！ほら、来い。

（鱒魚は水面にでてたえこを噛み付いている幻想が現れた）

シュール : みたいなものが起こらないとも限らない！

.....

シュール : だから、この地球で生きる宿命をもし変えたかったら、俺みたい突然なことをしてみろ！でも、運命って変わらないだよ。きつとこれから死ぬまで。（土から羽毛を拾った）この羽毛が土に落ちる間の時間も（羽毛を土に落とした）落ちる場所も、みんな決まってる。

みつこ : ドアが開いても、変わらないの？

あき : そう。（羽毛を土から拾って土に落とした）

みつこ : 自分の力じゃ…変わらない。

シュール : でも、一つだけ逃げ道がある。

みつこ : どんな？

シュール : 普段絶対やらないことを自分が気付く前にやること。

みつこ : それで運命が変わるの？

シュール : うん、絶対。

みつこ : 自分が気付く前って？

シュール : そう。自分に勘付かれる前に普段自分が絶対やりそうもないことをやる。例えば部屋の中で突然机を倒したり、例えば狂って突

然叫んだり、ファーク！例えば（湖岸まで走った）。飛び込まないけど、飛び込んだら変わると思う。

あき : もう行くよ、みつこ。さ、二元名が近い。走るぞ、みつこ！

シュール : シュールに負けんな。人生はいつだってシュールなんだ。シュールに耐えらなくなったら負けだ。

(リアル鬼ごっこ, 00:25:45 – 00:31:44)

Shuuru : Jagad raya ini ada di dalam dunia yang penuh dengan kemungkinan. Mungkin Mitsuko dulu ada di jagad raya yang lain. Dalam dunia penuh kemungkinan, tercipta topografi yang tidak terbatas jumlahnya dalam frekuensi yang tidak terbatas jumlahnya.

Aki : Apa maksudnya?

Shuuru : Aku membacanya di buku ilmu pengetahuan alam. Ada jagad raya dalam jumlah yang tidak terbatas dalam jagad raya ini, dan ada juga diriku dengan jumlah yang tidak terbatas. Misalnya, diriku yang ini sekarang melakukan ini (Shuuru melempar batu ke dalam danau) sekarang aku melempar batu. Lihat, permukaan air menjadi terganggu, bukan? Tapi, dalam dunia lain, aku tidak melempar batu.

Taeko : Lalu, apa bedanya? Apa bedanya saat kamu melempar batu dengan tidak melempar batu? Tidak ada yang berubah, kan?

Shuuru : Dengan gerakan kecil yang sepertinya bodoh saja, semua kehidupan bisa berubah.

Taeko : Pembohong!

Shuuru : Aku tidak berbohong.

Taeko : Pembohong!

Shuuru : Lihat permukaan air ini! Hei, sini.

(Muncul ilusi di mana buaya keluar ke permukaan air dan menggigit Taeko)

Shuuru : Tidak mustahil terjadi hal seperti itu!

Shuuru : Makanya, kalau kamu ingin mengubah takdirmu di dunia ini, coba lakukan hal yang spontan seperti aku! Tapi, takdir itu hal yang tidak akan pernah berubah, dari sekarang sampai mati. (Shuuru mengambil bulu angsa di tanah) Waktu yang diperlukan bulu ini untuk sampai ke tanah (Shuuru menjatuhkan bulu angsa ke tanah), juga titik di mana ia jatuh, semuanya sudah ditentukan.

Mitsuko : Walaupun pintu terbuka, apakah takdir tetap tidak bisa berubah?

Aki : Benar. (Aki mengambil bulu angsa dari tanah dan kembali menjatuhkannya ke tanah).

Mitsuko : Takdir tidak bisa diubah hanya dengan kekuatan kita sendiri.

Shuuru : Tapi, hanya ada satu jalan keluar.

Mitsuko : Seperti apa?

Shuuru : Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya.

Mitsuko : Apakah dengan itu takdir bisa berubah?

Shuuru : Ya, pasti.

Mitsuko : Apa maksudnya ‘sebelum dirimu sendiri menyadarinya’?

Shuuru : Ya. Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya. Misalnya tiba-tiba menjatuhkan meja di kamar, atau tiba-tiba berteriak dengan gila, *fuuuuuuck!* Atau misalnya... (berlari sampai tepi danau). Walaupun aku tidak melompat ke dalam danau, kalau aku melompat, kurasa takdirku akan berubah.

Aki : Sudah yuk, Mitsuko. Sudah mau jam pelajaran kedua. Ayo lari, Mitsuko!  
Shuuru : Jangan kalah dengan keanehan. Hidup ini memang selalu aneh. Bila kau tidak mampu menghadapi keanehan, kau akan kalah.  
(*Riaru Onigokko*, 00:25:45 – 00:31:44)

Dalam adegan tersebut, ditunjukkan bahwa Mitsuko adalah tokoh yang jarang ikut serta dalam pembicaraan dan hanya bertanya mengenai hal yang ia ingin ketahui. Dengan ini, maka dapat diketahui bahwa Mitsuko memiliki sifat pendiam.

### a.1.2 Keiko



**Gbr. 3 Keiko**

Keiko, seorang perempuan berusia 25 tahun yang hendak menikah, adalah identitas tokoh utama setelah Mitsuko. Mitsuko berubah menjadi Keiko setelah ia kabur dari penembakan di sekolahnya dan meminta tolong pada seorang polisi yang sedang berjaga di wilayah perkotaan, yang ternyata merupakan Tomoko, teman masa kecil Keiko.

Berikut merupakan penokohan dari tokoh Keiko.

#### 1. Penakut





Dalam Bahasa Jepang, penyendiri dapat diartikan sebagai 弱虫 (yowamushi). Menurut *weblio*<sup>3</sup>, 弱虫 (yowamushi) memiliki definisi 「意

---

<sup>3</sup> Anonymous, “「弱虫（よわむし）」の意味や使い方 Weblio 辞書”, <https://www.weblio.jp/content/%E5%BC%B1%E8%99%AB> (diakses pada 15 Oktober 2019, pukul 11.10).

気地のない人。臆病な人。」, yang dapat diartikan sebagai orang yang tidak punya nyali, atau orang yang pengecut.

Karena ini adalah kali pertama Mitsuko berganti identitas, Keiko dalam adegan-adegan pertamanya sebagai Keiko digambarkan sebagai sosok yang ketakutan. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan-adegan di mana Keiko diperlihatkan merasakan takut.

	
<p>Gbr. 4 Keiko (yang masih berwujud Mitsuko) memeluk Tomoko karena takut.</p>	<p>Gbr. 5 Keiko memasang ekspresi takut ketika menyadari bahwa ia telah berganti identitas</p>
	
<p>Gbr. 6 Keiko dikerubungi tamu undangan di ruang ganti mempelai wanita.</p>	<p>Gbr. 7 Keiko jatuh dari kursi karena takut oleh angin mesin pengering rambut yang mengingatkannya pada angin yang hampir membunuhnya</p>

Di Gambar 4, Keiko ketakutan sambil memeluk Tomoko karena ia mengalami *auditory hallucination* (halusinasi pendengaran), di mana ia mendengar suara-suara jeritan perempuan di tengah wilayah perkotaan. Di Gambar 5, Keiko berekspresi ketakutan saat ia menyadari bahwa identitasnya telah berganti menjadi Keiko. Di Gambar 6, Keiko juga berekspresi ketakutan dan tidak nyaman saat ia dikerubungi oleh tamu-

tamu undangan di ruang ganti mempelai wanita. Kemudian, di Gambar 7, Keiko juga menunjukkan respon histeris pada hal-hal yang mengingatkannya pada kejadian-kejadian membahayakan yang ia alami seperti suara jeritan maupun angin dari mesin pengering rambut.

2. Tenang dan berani dalam menghadapi rintangan

Walaupun dalam adegan-degan pertamanya sebagai Keiko ia banyak menunjukkan ekspresi ketakutan, Keiko menjadi sosok yang lebih tenang dan berani setelah ditenangkan dan diajarkan cara bertarung oleh Aki serta mengingat kembali kata-kata Shuuru yang menasehati Mitsuko agar jangan kalah oleh keanehan kehidupan. Saat Keiko memasuki gedung gereja, Keiko digambarkan berjalan dengan ekspresi yang lebih tenang di wajahnya. Ketika tamu undangan mulai menyerangnya sekalipun, Keiko tetap memasang ekspresi tenang dan tidak ketakutan. Adegan ini menunjukkan keberanian untuk menghadapi rintangan mulai tertanam dalam diri tokoh utama.

Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan tersebut.

	
Gbr. 8 Keiko berwajah tenang setelah mengingat nasehat Shuuru	Gbr. 9 Keiko tetap tenang walaupun diserang tamu undangan

Selain itu, keberanian Keiko juga ditunjukkan saat ia menikam tenggorokan mempelai pria berkepala babi walaupun Keiko menunjukkan

ketakutan pada mempelai pria tersebut. Setelah menikam mempelai pria berkepala babi, Keiko tidak kabur, namun memilih untuk bertarung dengan para tamu undangan bersama Aki. Saat dua guru SMA Mitsuko datang ke gedung gereja pun, Keiko tampak tidak takut lagi pada guru SMA Mitsuko, dan memilih untuk menghajar mereka berdua. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan tersebut.

	
<p>Gbr. 10 Keiko menusuk pengantin pria berkepala babi</p>	<p>Gbr. 11 Keiko menghajar salah satu tamu undangan</p>


<p>Gbr. 12 Keiko dan Aki bertarung dengan kedua guru SMA mereka</p>

Dengan ini, maka dapat diketahui bahwa penokohan karakter Keiko mengalami perubahan sepanjang film. Saat Keiko pertama kali muncul, ia digambarkan sebagai tokoh yang ketakutan. Namun, setelah ia mengingat kembali nasehat Shuuru, ia menjadi tokoh yang tenang dalam menghadapi tantangan serta pemberani.

### a.1.3 Izumi



**Gbr. 13 Izumi**

Izumi adalah seorang pelari marathon. Ia adalah identitas tokoh utama setelah Keiko. Keiko berubah menjadi Izumi saat ia disapa oleh seorang pelari maraton yang mengaku sebagai teman Izumi. Izumi adalah seorang pelari yang telah berlari sejak ia masih SD, dan saat ia menginjak bangku SMP pun, ia merupakan anggota klub lari.

Berikut merupakan penokohan tokoh Izumi.

1. Memiliki bakat berlari sejak kecil

Izumi adalah seorang pelari yang telah menunjukkan bakat berlarnya sejak ia masih duduk di bangku sekolah dasar.

Saat Izumi dan teman-temannya mengikuti lomba lari maraton, seorang teman Izumi mengatakan bahwa saat mereka SD, semua penonton kagum atas kecepatan lari Izumi, yang membuktikan bahwa Izumi telah berbakat lari sejak ia masih SD.

Berikut merupakan gambar adegan saat Izumi kecil mengikuti lomba lari, dan kutipan pecakapan teman-teman Izumi mengenai bakat lari Izumi.

	
<p>Gbr. 14 Izumi kecil menyalip teman-temannya dalam lomba lari</p>	<p>Gbr. 15 Teman-teman Izumi kagum dengan kecepatan lari Izumi</p>

友達 B : ねえいづみ、小学校の時、あんたは物凄い驚異でとんとんみんなを追ってて、一等さだってすごいですよね！  
(リアル鬼ごっこ, 00:55:19 – 00:55:26)

Teman B : Hei Izumi, waktu SD, kau berlari dan mengejar semuanya dengan luar biasa, dan mendapatkan juara satu. Hebat ya!

(Riaru Onigokko, 00:55:19 – 00:55:26)

Dalam kutipan di atas, teman Izumi mengatakan bahwa saat mereka masih SD, Izumi berlari dengan kecepatan luar biasa dalam perlombaan estafet dan membuat seluruh penonton kagum dengan kecepatannya. Teman Izumi pun kemudian memuji kehebatan Izumi saat ia masih kecil.

## 2. Didukung oleh teman-teman dan penggemarnya

Izumi memiliki tiga sahabat yang bersekolah di sekolah yang sama dengan Izumi sejak Izumi masih SD. Mereka berempat berada di satu klub lari yang sama. Rasa sayang sahabat-sahabat Izumi yang besar terhadap Izumi dapat ditunjukkan dengan dukungan mereka pada Izumi sepanjang perlombaan maraton berlangsung. Walaupun mereka bertanding dalam satu pertandingan yang sama, mereka masih mendukung Izumi dan membantu Izumi untuk tetap fokus berlari.

Berikut merupakan kutipan dari adegan saat teman-teman Izumi menyemangati Izumi dalam lomba lari maraton.

女子 A : 振り返ちゃダメ！前向いたまえ！  
女子 B : いずみ、前を向いてしっかり走るよ！  
(リアル鬼ごっこ, 00:49:58 – 00:55:08)

Perempuan A: Jangan menoleh ke belakang! Tetap lihat ke depan!  
Perempuan B : Izumi, lihat ke depan dan larilah dengan sungguh-sungguh!  
(Riaru Onigokko, 00:49:58 – 00:55:08)

女子 C : 最後まで走ろうね！  
女子 B : 応援してるよ！  
女子 C : いずみ、前を向いて走るんだ！  
女子 A : 止すにすんな、あと少しなんだから！  
(リアル鬼ごっこ, 00:56:23 – 00:56:30)

Perempuan C : Berlarilah sampai akhir!  
Perempuan B : Aku mendukungmu!  
Perempuan C : Izumi, lihat ke depan dan berlarilah!  
Perempuan A : Jangan menyerah, tinggal sedikit lagi!  
(Riaru Onigokko, 00:56:23 – 00:56:30)

Saat Izumi berlari, banyak penonton membawa *banner* dukungan untuk Izumi dan menyemangati Izumi, seperti yang tampak pada gambar-gambar di bawah ini.



Adegan-adegan di atas menunjukkan bahwa Izumi mendapat dukungan dari teman-teman satu klub larinya, juga dari penggemarnya.

## a. 2 Tokoh Pendukung

### a.2.1 Aki



**Gbr. 18 Aki**

Aki adalah sahabat juga kekasih Mitsuko. Ia selalu mendampingi Mitsuko, Keiko, maupun Izumi dalam setiap kenyataan alternatif yang mereka jalani. Saat bersama Mitsuko ia menjadi teman sekelas Mitsuko, saat bersama Keiko ia menjadi tamu undangan pernikahan Keiko, saat bersama Izumi ia menjadi peserta perlombaan maraton yang diikuti oleh Izumi. Di akhir cerita, diketahui bahwa Aki adalah satu-satunya karakter yang terlihat memiliki kesadaran bahwa dunianya adalah dunia fiksi yang dibuat oleh manusia-manusia di dunia nyata.

Berikut merupakan penokohan tokoh Aki.

1. Memiliki tingkat kesadaran lebih tinggi daripada tokoh-tokoh lainnya dalam dunia *game*

Tingkat kesadaran tinggi yang dimiliki tokoh Aki tampak pada adegan di mana ia memberitahu Mitsuko bahwa dunia di mana mereka tinggal adalah dunia fiksi yang dibuat oleh seseorang. Berikut merupakan kutipan dari adegan tersebut.

あき : じゃ、今から言うことをちゃんと聞いて。言うよ。今いる世界は全くの架空の世界。あんたはあの奴らに取り込まれて、あたしたちもみんなそう。あいつらに、あいつらのところへ行くためにはあんたじゃなきゃ。だってあんたはこの主役なの、みつこ。

(リアル鬼ごっこ, 01:03:53 – 01:04:15)

Aki : Jadi, tolong dengarkan apa yang akan kukatakan sekarang baik-baik. Kuberitahu, ya. Dunia tempat kita ada sekarang adalah dunia yang benar-benar fiksi. Kamu, dan kita semua, diambil dan dibawa ke sini. Hanya kamu yang bisa pergi ke tempat mereka. Karena kamu adalah tokoh utama dunia ini, Mitsuko.

(*Riaru Onigokko*, 01:03:53 – 01:04:15)

Dalam kutipan tersebut, ditunjukkan bahwa Aki tahu dunia di mana ia tinggal adalah dunia fiksi yang diciptakan oleh seseorang. Aki juga tahu bahwa orang yang ditakdirkan menjadi tokoh utama dari dunia fiksi tersebut adalah Mitsuko. Sepanjang film *Riaru Onigokko*, hanya Aki yang menyadari bahwa dunia di mana ia tinggal adalah dunia fiksi. Dari kutipan tersebut, dapat diketahui bahwa Aki memiliki tingkat kesadaran yang lebih tinggi daripada tokoh lainnya.

## 2. Terus terang

Tokoh Aki digambarkan memiliki sikap yang terus terang dan apa adanya dalam berbicara. Dalam Bahasa Jepang, terus terang dapat diartikan sebagai 露骨 (*rokotsu*). Menurut kamus *Gendai Kanwa*, sebagai 露骨 (*rokotsu*) memiliki definisi 「感情などを隠さずに、ありのままに表すこと・さま。」<sup>4</sup>, yang dapat diartikan sebagai (orang yang) mengekspresikan perasaannya secara apa adanya tanpa menutupi apapun.

Sikap terus terang Aki ditunjukkan dengan bagaimana ia selalu mengatakan apa saja yang melintas dalam pikirannya tanpa basa-basi atau terlalu memikirkan perasaan lawan bicaranya. Hal ini ditunjukkan dalam

---

<sup>4</sup> Shigekore Kimura dan Hiromitsu Kurosawa, *Taishuukan Gendai Kanwa Jiten*, (Tokyo: Kodansha, 1996)

dialog Aki dengan teman-teman sekolahnya, seperti yang ada dalam kutipan berikut ini.

女子高生 A : 今の風でもやべーよ、冷たい  
女子高生 B : あんた今日ピンク？  
女子高生 A : うっせー  
あき : あんたたちはもうヴァージンじゃねえんだろ  
う？  
女子高生 A : 何よ突然？  
女子高生 B : それもどうしたの？  
あき : 私達はさ、ねえ、みつこ？あんたたちみたいな  
安い女 じゃないからさ。  
(リアル鬼ごっこ, 00:13:32 – 00:13:46)

Siswa A : Angin barusan kencang sekali, dingin.  
Siswa B : Hari ini kamu pakai celana dalam merah muda ya?  
Siswa A : Berisik!  
Aki : Kalian kan sudah tidak perawan.  
Siswa A : Kenapa tiba-tiba kamu bilang begitu?  
Siswa B : Kalau iya, memangnya kenapa?  
Aki : Kalau kami sih masih, iya kan, Mitsuko? Karena kami  
bukan perempuan murahan seperti kalian.  
(Riaru Onigokko, 00:13:32 – 00:13:46)

Seperti yang terlihat pada kutipan di atas, sifat Aki yang terus terang ditunjukkan dengan bagaimana ia tidak segan-segan mengatakan bahwa temannya yang sudah tidak perawan adalah perempuan murahan.

### a.2.2 Taeko



**Gbr. 19 Taeko**

Taeko adalah teman sekelas Mitsuko, Aki, dan Shuuru. Taeko adalah satu-satunya orang di dalam kelompok pertemanan Mitsuko yang tidak memiliki kesadaran

tembok keempat maupun pengetahuan yang dapat membimbing Mitsuko mencapai kebenaran di balik peristiwa-peristiwa yang ia alami.

Berikut merupakan penokohan dari tokoh Taeko.

### 1. Ingin tahu

Melalui dialognya dengan Shuuru saat mereka membicarakan mengenai kenyataan alternatif, Taeko menunjukkan keingintahuannya dan kekritisannya melalui pertanyaan-pertanyaan yang ia tanyakan pada Shuuru.

シュール : 科学の本で読んだんだ。この宇宙には無数の宇宙があって、無数の私がいる。例えばこの俺が、今こうやって（湖に石を投げる）今石を投げた。ほら、水面がざわつきだろう。でも、別の地球ではおれは石を湖に投げなかった。  
たえこ : それってどう違うの？あんたは石を投げなかった場合と、石を投げた場合、何が違うの？何も変わらないじゃん？  
シュール : すべての人生は他愛もないような動きは変化で大きく動くのさ。

(リアル鬼ごっこ, 00:25:57 – 00:26:37)

Shuuru : Aku membacanya di buku ilmu pengetahuan alam. Ada jagad raya dalam jumlah yang tidak terbatas dalam jagad raya ini, dan ada juga diriku dengan jumlah yang tidak terbatas. Misalnya, diriku yang ini sekarang melakukan ini (Shuuru melempar batu ke dalam danau) sekarang aku melempar batu. Lihat, permukaan air menjadi terganggu, bukan? Tapi, dalam dunia lain, aku tidak melempar batu.

Taeko : Lalu, apa bedanya? Apa bedanya saat kamu melempar batu dengan tidak melempar batu? Tidak ada yang berubah, kan?

Shuuru : Dengan gerakan kecil yang sepertinya bodoh saja, semua kehidupan bisa berubah.

(Riaru Onigokko, 00:25:57 – 00:26:37)

Dalam kutipan di atas, Taeko mengajukan pertanyaan yang mendalam kepada Shuuru mengenai kenyataan alternatif, sedangkan tokoh lain hanya diam mendengarkan penjelasan Shuuru. Sikap Taeko dalam adegan ini menunjukkan bahwa ia adalah sosok yang memiliki rasa ingin tahu.

### 2. Periang

Taeko juga digambarkan memiliki sifat periang. Dalam Bahasa Jepang, riang dapat diartikan sebagai 明るい (*akarui*). Menurut kamus *Gendai Kanwa*, 明るい (*akarui*) memiliki definisi 「朗らかで楽しい感じを与える。希望が持てる。」<sup>5</sup>, yang dapat diartikan sebagai (orang yang) membuat orang lain merasa senang, atau orang yang berpengharapan.

Ia selalu tersenyum pada teman-temannya, seperti yang ditunjukkan pada gambar-gambar dari adegan berikut.



Selain itu, sifat periang Taeko juga ditunjukkan dalam adegan di mana ia mengejek Shuuru setelah Shuuru menerangkan teorinya. Berikut merupakan kutipan percakapan mereka.

たえこ：それってどう違うの？あんたは石を投げなかった場合と、石を投げた場合、何が違うの？何も変わらないじゃん？  
 シュールル：すべての人生は他愛もないような動きは変化で大きく動くのさ。  
 たえこ：嘘つき！  
 シュールル：嘘じゃない。

<sup>5</sup> Shigekore Kimura dan Hiromitsu Kurosawa, *Taishuukan Gendai Kanwa Jiten*, (Tokyo: Kodansha, 1996)

たえこ : 嘘つき!

(リアル鬼ごっこ, 00:26:24 – 00:26:42)

Taeko : Lalu, apa bedanya? Apa bedanya saat kamu melempar batu dengan tidak melempar batu? Tidak ada yang berubah, kan?

Shuuru : Dengan gerakan kecil yang sepertinya bodoh saja, semua kehidupan bisa berubah.

Taeko : Pembohong!

Shuuru : Aku tidak berbohong.

Taeko : Pembohong!

(*Riaru Onigokko*, 00:26:24 – 00:26:42)

Dalam adegan di kutipan di atas, Taeko menggoda Shuuru dengan mengejeknya sebagai pembohong saat Shuuru sedang menjelaskan tentang kenyataan alternatif dengan sungguh-sungguh. Hal ini turut membuktikan penokohan Taeko sebagai tokoh yang periang.

### a.2.3 Shuuru



**Gbr 23. Shuuru**

Shuuru adalah teman sekelas Mitsuko, Aki, dan Taeko. Shuuru memiliki pengetahuan tentang adanya kenyataan alternatif dari buku ilmu pengetahuan alam yang ia baca, meskipun ia tidak memiliki kesadaran bahwa ia adalah tokoh fiksi di dalam *game* buatan manusia dunia nyata. Shuuru adalah orang pertama yang membuat Mitsuko sadar akan kemungkinan adanya kenyataan alternatif. Ia juga memberitahu Mitsuko cara mengubah takdirnya sendiri, yang mana akan menjadi kunci untuk membebaskan jiwa-jiwa yang terperangkap dalam *game* di akhir film.

Berikut merupakan penokohan tokoh Shuuru.

## 1. Aneh

Karena Shuuru dianggap aneh oleh teman-temannya, ia dijuluki Shuuru.

Shuuru (シュール) adalah kata serapan dari bahasa Inggris *surreal* yang

berarti aneh atau janggal. Menurut weblio, シュール(*shuuru*) memiliki

definisi 「転じて、現実を超越していて、真の理解が不能だという

さま。理性による合理的な解釈ができないさま」<sup>6</sup> yang dapat

diartikan sebagai sesuatu yang melampaui realita dan logikanya tidak

biasa dipahami, serta sesuatu yang tidak bisa dijelaskan secara logis

menggunakan akal sehat. Berikut merupakan pernyataan Aki mengenai

asal mula nama panggilan Shuuru.

あき : あ、あの子、シュール。いつもシュールなことをしてるからシュール。

(リアル鬼ごっこ, 00:20:43 – 00:20:48)

Aki : Ah, gadis itu, namanya Shuuru. Dia dipanggil Shuuru karena selalu melakukan hal-hal yang aneh.

(Riaru Onigokko, 00:20:43 – 00:20:48)

Dari kutipan di atas, dapat diketahui bahwa Shuuru dijuluki

sebagai Shuuru karena tingkah lakunya yang dianggap aneh, tidak logis,

dan tidak bisa dipahami dengan akal sehat.

## 2. Urakan

---

<sup>6</sup> Anonymous, “「シュールとは何? Weblio 辞書”,

<https://www.weblio.jp/content/%E3%82%B7%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%83%AB> (diakses

pada 15 Oktober 2019, pukul 11.17).

Tingkah laku Shuuru yang dianggap aneh oleh teman-teman sekolahnya termasuk dalam kategori perilaku urakan. Dalam Bahasa Jepang, urakan dapat diartikan sebagai 反抗的 (*hankouteki*). Menurut *weblio*, 反抗的 (*hankouteki*) memiliki definisi 「反抗するような態度や傾向があるさま。」<sup>7</sup>, yang dapat diartikan sebagai memiliki sikap atau kecenderungan untuk membangkang.

Sifat urakan Shuuru ditunjukkan dengan tindakan maupun ucapan Shuuru di sepanjang film. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang menunjukkan sifat urakan tokoh Shuuru.

	
<p>Gbr. 24 Shuuru mengacungkan jari tengah</p>	<p>Gbr. 25 Shuuru mengangkat roknya sendiri saat bercanda dengan Mitsuko, Aki, dan Taeko</p>


<p>Gbr. 26 Shuuru mengacungkan jari tengah dan meneriakkan <i>fuck</i> pada Izumi</p>

Seperti yang tampak pada gambar-gambar di atas, Shuuru beberapa kali melakukan hal-hal yang melanggar norma kewajaran dan sopan

<sup>7</sup> Anonymous, “「反抗的（はんこうてき）」の意味や使い方 Weblio 辞書”, <https://www.weblio.jp/content/%E5%8F%8D%E6%8A%97%E7%9A%84> (diakses pada 15 Oktober 2019, pukul 11.20).

santun dalam masyarakat seperti mengacungkan jari tengah di Gambar 24, meneriakan kata *fuck* seperti di Gambar 26, menunjukkan celana dalamnya dengan sengaja di Gambar 25, dan memakai aksesoris bergaya *punk* ke sekolah.

### 3. Riang

Selain aneh dan urakan, Shuuru juga digambarkan sebagai sosok yang periang. Dalam Bahasa Jepang, riang dapat diartikan sebagai 明るい (*akarui*). Menurut kamus *Gendai Kanwa*, 明るい (*akarui*) memiliki definisi 「朗らかで楽しい感じを与える。希望が持てる。」<sup>8</sup>, yang dapat diartikan sebagai (orang yang) membuat orang lain merasa senang, atau orang yang berpengharapan.

Sifat periang Shuuru ditunjukkan melalui bagaimana Shuuru mengajak teman-temannya untuk bercanda di tengah pembicaraan yang serius, seperti yang tampak dalam kutipan adegan di bawah ini.

みつこ : 自分の力じゃ…変わらない。  
シュール : でも、一つだけ逃げ道がある。  
みつこ : どんな？  
シュール : 普段絶対やらないことを自分が気付く前にやること。  
みつこ : それで運命が変わるの？  
シュール : うん、絶対。  
みつこ : 自分が気付く前って？  
シュール : そう。自分に勘付かれる前に普段自分が絶対やりそうもないことをやる。例えば部屋の中で突然机を倒したり、例えば狂して突然叫んだり、ファーク！例えば（湖岸まで走った）。飛び込まないけど、飛び込んだら変わると思う。

(リアル鬼ごっこ, 00:30:10 – 00:31:10)

Mitsuko : Takdir tidak bisa diubah hanya dengan kekuatan kita sendiri.

---

<sup>8</sup> Shigekore Kimura dan Hiromitsu Kurosawa, *Taishuukan Gendai Kanwa Jiten*, (Tokyo: Kodansha, 1996)

Shuuru : Tapi, hanya ada satu jalan keluar.  
Mitsuko : Seperti apa?  
Shuuru : Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya.  
Mitsuko : Apakah dengan itu takdir bisa berubah?  
Shuuru : Ya, pasti.  
Mitsuko : Apa maksudnya ‘sebelum dirimu sendiri menyadarinya’?  
Shuuru : Ya. Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya. Misalnya tiba-tiba menjatuhkan meja di kamar, atau tiba-tiba berteriak dengan gila, *fuuuuuuck!* Atau misalnya... (berlari sampai tepi danau). Walaupun aku tidak melompat ke dalam danau, kalau aku melompat, kurasa takdirku akan berubah.

(*Riaru Onigokko*, 00:30:10 – 00:31:10)

Dalam kutipan adegan di atas, Shuuru memberi contoh tentang bagaimana seseorang dapat melakukan sesuatu secara spontan. Walaupun topik pembicaraan mereka serius, Shuuru menggunakan contoh-contoh aktivitas yang bersifat humoris seperti menjatuhkan meja maupun meneriakkan kata *fuck* secara tiba-tiba. Hal ini menunjukkan penokohan tokoh Shuuru yang periang.

#### a.2.4 Guru SMA Mitsuko



**Gbr. 27 Guru-guru SMA Mitsuko**

Guru-guru SMA Mitsuko adalah guru yang melakukan penembakan massal terhadap semua siswa sekolahnya karena Mitsuko, Aki, Taeko, dan Shuuru membolos pelajaran pertama.

Berikut merupakan penokohan kedua tokoh yang merupakan guru SMA Mitsuko dan teman-temannya.

### 1. Perhatian terhadap murid-muridnya

Pada awal film, guru-guru SMA Mitsuko digambarkan sebagai guru yang memperhatikan muridnya. Perhatian guru-guru Mitsuko kepada muridnya ditunjukkan dalam kutipan adegan di bawah ini, di mana mereka mengkhawatirkan Mitsuko yang terlihat pucat.

A 先生 : おはよう。  
あき : おはようございます。  
B 先生 : あき、ねえ今日みつこおかしいんじゃない？  
A 先生 : みつこさん、顔色悪いけど大丈夫？  
B 先生 : なんかつたの？  
あき : 大丈夫です。みつこは今日ちょっと変なだけなんで。

(リアル鬼ごっこ, 00:15:14 – 00:15:30)

Guru A : Pagi.  
Aki : Selamat pagi.  
Guru B : Aki, hari ini Mitsuko aneh ya?  
Guru A : Mitsuko, wajahmu pucat lho, kamu tidak apa-apa?  
Guru B : Ada apa?  
Aki : Tidak apa-apa. Hari ini Mitsuko hanya sedikit aneh hari ini.

(Riaru Onigokko, 00:15:14 – 00:15:30)

### 2. Misoginis

Kedua guru SMA Mitsuko digambarkan memiliki pemikiran yang misoginis. Dalam Bahasa Jepang, misoginis dapat diartikan sebagai 女嫌い (onnagirai). Menurut kamus Jepang-Indonesia Kenji Matsuura, 女嫌い (onnagirai) memiliki definisi kebencian terhadap perempuan atau pembenci perempuan<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Matsuura, “*Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*”, (Kyoto: Kyoto University Press, 1994).

Berikut merupakan kutipan adegan yang menunjukkan sifat misoginis dari dua guru SMA tersebut.

A 先生 : おはよう。  
あき : おはようございます。  
B 先生 : あき、ねえ今日みつこおかしいんじゃない？  
A 先生 : みつこさん、顔色悪いけど大丈夫？  
B 先生 : なんかなかったの？  
あき : 大丈夫です。みつこは今日ちょっと変なだけなんです。  
B 先生 : ちょっと変なだけ？おかしい。  
A 先生 : みお、あんただって私と学校通ってる頃いつもちょっと変なだけだったよ。  
B 先生 : ちょっと変なだけ？そうね。女子はみんなちょっと変なだけ。ははは。  
A 先生 : そう。ちょっと変なだけ。  
(リアル鬼ごっこ, 00:15:14 – 00:15:49)

Guru A : Pagi.  
Aki : Selamat pagi.  
Guru B : Aki, hari ini Mitsuko aneh ya?  
Guru A : Mitsuko, wajahmu pucat lho, kamu tidak apa-apa?  
Guru B : Ada apa?  
Aki : Tidak apa-apa. Hari ini Mitsuko hanya sedikit aneh hari ini.  
Guru B : Hanya sedikit aneh? Mencurigakan.  
Guru A : Mio, dulu waktu kita sekolah bersama kamu juga selalu sedikit aneh.  
Guru B : Hanya sedikit aneh? Benar juga ya. Perempuan itu selalu sedikit aneh. Hahaha.  
Guru A : Benar. Hanya sedikit aneh.  
(Riaru Onigokko, 00:15:14 – 00:15:49)

Kutipan adegan di atas menyiratkan bahwa mereka tidak mempercayai apa yang Mitsuko dan Aki katakan karena mereka beranggapan bahwa perempuan itu senang beralasan. Hal ini menunjukkan bahwa dua guru SMA Mitsuko memandang perempuan dari sudut pandang yang negatif, sehingga dapat diketahui bahwa dua guru SMA Mitsuko memiliki pandangan yang misoginis.

### 3. Kejam

Dalam Bahasa Jepang, kejam dapat diartikan sebagai 残酷 (*zankoku*). Menurut kamus *weblio*, 残酷 (*zankoku*) memiliki definisi 「人や動物に対して、思いやりがなく、平気で苦しめるさま。」<sup>10</sup> yang dapat diartikan sebagai sifat tidak memiliki belas kasihan terhadap manusia maupun makhluk hidup lainnya, serta orang yang dapat melukai tanpa rasa peduli.

Kekejaman dua guru SMA Mitsuko ditunjukkan dalam berbagai adegan. Berikut merupakan gambar-gambar dari adegan yang menunjukkan kekejaman guru-guru SMA Mitsuko.

	
<p>Gbr. 28 Guru SMA menembaki murid di kelas</p>	<p>Gbr. 29 Guru SMA bertarung dengan Aki dan Keiko</p>
	
<p>Gbr. 30 Guru SMA mengejar Izumi</p>	

Adegan pertama yang menunjukkan kekejaman mereka adalah adegan pada Gambar 31, yaitu saat mereka menembaki murid-murid satu sekolah hanya karena Mitsuko dan teman-temannya membolos jam pelajaran pertama. Saat Mitsuko sudah menjadi Keiko, guru SMA Mitsuko

<sup>10</sup> Anonymous, “「残酷（ざんこく）」の意味や読み方 Weblio 辞書”, <https://www.weblio.jp/content/%E6%AE%8B%E9%85%B7> (diakses pada 15 Oktober 2019, pukul 11.29).

tersebut datang ke gereja tempat Keiko menikah untuk bertarung dengan Keiko dan Aki, seperti yang tampak pada Gambar 32. Kemudian, saat Keiko telah menjadi Izumi, guru-guru SMA Mitsuko tersebut datang ke perlombaan maraton Izumi bersama memelai pria berkepala babi untuk mengejar Izumi, seperti yang diperlihatkan pada Gambar 33. Dalam pengejaran tersebut, mereka tidak segan-segan menendang para peserta pertandingan maraton.

#### a.2.5 Pembuat *game*



**Gbr. 31 Pembuat *Game***

Pembuat *game*, yang namanya tidak dijelaskan dalam film, adalah manusia dunia nyata yang mengumpulkan DNA Mitsuko, Keiko, Izumi, dan teman-temannya setelah mereka meninggal untuk membuat *game TAG*.

Aspek yang paling mencolok dari penokohan pembuat *game* adalah pemikirannya yang patriarkis. Berikut merupakan kutipan adegan yang menunjukkan sifat patriarkis pembuat *game*.

ゲームクリエイター：さあお行き、これがお前の運命だ。  
(リアル鬼ごっこ, 01:15:40 – 01:15:47)  
Pembuat *game* : Cepatlah, karena ini adalah takdirmu.  
(Riaru Onigokko, 01:15:40 – 01:15:47)

Dalam kutipan adegan di atas, pembuat *game* menekan Mitsuko agar ia bersedia ditiduri oleh laki-laki yang menemukannya di jalan, dengan alasan

bahwa itu adalah takdir Mitsuko. Perkataan pembuat *game* menunjukkan pemikiran patriarkis karena menyiratkan pemaksaan subordinasi perempuan terhadap laki-laki, serta mengimplikasikan anggapan bahwa sudah merupakan takdir perempuan untuk menyerahkan dirinya pada laki-laki.

Kemudian, pembuat *game* juga memiliki sifat yang kejam. Ia tidak ragu-ragu mengambil DNA dari mayat-mayat perempuan untuk ia manfaatkan dalam pembuatan *game*. Kutipan di bawah ini merupakan bukti bahwa pembuat *game* adalah dalang di balik semua fenomena yang terjadi dalam film *Riaru Onigokko*.

ゲームクリエイター：分からんか。君はとうに死んだんだ。二千三十四年の春にな。とにかく俺はお前の DNA を採取した。お前の友人たちも。ほら、見たまえ。（みつこ、けいこ、いずみ、あき、たえこ、シュールなどの体が立てられたインキュベータの方へ指差した）お前の知らない未来の世界でお前の DNA は面白おかしく使われている。驚いたか

(リアル鬼ごっこ, 01:13:43 – 01:14:59)

Pembuat *game* : Apa kau tidak tahu? Kamu sudah lama mati. Di musim semi tahun 2034. Omong-omong, aku memiliki DNA-mu. Juga milik teman-temanmu. Sini, lihatlah. (Pembuat *game* menunjuk ke arah sebuah inkubator di mana tubuh Mitsuko, Keiko, Izumi, Aki, Taeko, Shuuru, dan lain-lain diletakkan) DNAmu digunakan dengan cara menarik di dunia masa depan yang tak kau ketahui. Apa kau kaget?

(*Riaru Onigokko*, 01:13:43 – 01:14:59)

## **b. Permasalahan dan Konflik**

Permasalahan dan konflik selalu ada dalam setiap cerita. Di film *Riaru Onigokko*, masalah yang harus dihadapi oleh tokoh utama yaitu Mitsuko, Keiko, dan Izumi, adalah bagaimana mereka dan teman-teman mereka terjebak dalam dunia *game TAG*. Jiwa mereka yang seharusnya sudah bebas setelah mereka meninggal harus terus terjebak dalam permainan tersebut.

Permasalahan yang dihadapi tokoh utama tersebut disampaikan oleh tokoh Aki dalam kutipan berikut ini.

あき : じゃ、今から言うことをちゃんと聞いて。言うよ。今いる世界は全くの架空の世界。あんたはあの奴らに取り込まれて、あたしたちも

みんなそう。あいつらに、あいつらのところへ行くためにはあんたじゃなきゃ。だってあんたはここの主役なの、みつこ。

(リアル鬼ごっこ, 01.03.53 – 01.04.15)

Aki : Jadi, tolong dengarkan apa yang akan kukatakan sekarang baik-baik. Kuberitahu, ya. Dunia tempat kita ada sekarang adalah dunia yang benar-benar fiksi. Kamu, dan kita semua, diambil dan dibawa ke sini. Hanya kamu yang bisa pergi ke tempat mereka. Karena kamu adalah tokoh utama dunia ini, Mitsuko.

(Riaru Onigokko, 01.03.53 – 01.04.15)

Pernyataan tokoh Aki kemudian dikonfirmasi dalam pernyataan tokoh pembuat *game*, dalam kutipan sebagai berikut.

ゲームクリエイター：分らんか。君はとうに死んだんだ。二千三十四年の春にな。とにかく俺はお前の DNA を採取した。お前の友人たちも。ほら、見たまえ。(みつこ、けいこ、いずみ、あき、たえこ、シュールなどの体が立てられたインキュベータの方へ指差した) お前の知らない未来の世界でお前の DNA は面白おかしく使われている。驚いたか

(リアル鬼ごっこ, 01.13.43 – 01.14.59)

Pembuat *game* : Apa kau tidak tahu? Kamu sudah lama mati. Di musim semi tahun 2034. Omong-omong, aku memiliki DNA-mu. Juga milik teman-temanmu. Sini, lihatlah. (Pembuat *game* menunjuk ke arah sebuah inkubator di mana tubuh Mitsuko, Keiko, Izumi, Aki, Taeko, Shuuru, dan lain-lain diletakkan) DNAmu digunakan dengan cara menarik di dunia masa depan yang tak kau ketahui. Apa kau kaget?

(Riaru Onigokko, 01.13.43 – 01.14.59)

Dari pernyataan tokoh Aki sebagai tokoh dalam dunia *game* dan pembuat *game* sebagai orang yang membuat *game TAG* dari DNA tokoh utama, dapat diketahui bahwa film ini berlandaskan pada permasalahan yang dihadapi tokoh utama, yaitu bagaimana tokoh utama serta para perempuan yang telah mati terperangkap di dunia dalam *game*.

Konflik yang muncul dari permasalahan yang dihadapi tokoh utama adalah akibat dari permasalahan dalam film *Riaru Onigokko*. Konflik yang timbul dalam film ini adalah bagaimana tokoh utama harus bertahan hidup dalam situasi-situasi berbahaya dalam dunia *game* sekaligus mencari jalan keluar dari dunia *game*. Situasi-situasi berbahaya yang harus dihadapi oleh tokoh utama sepanjang film terdiri atas serangan angin misterius yang membunuh penumpang bus

karyawisata, penembakan massal yang dilakukan oleh guru-guru SMA, penyerangan yang dilakukan oleh tamu undangan pernikahan Keiko, serta pengejaran yang dilakukan oleh guru-guru SMA Mitsuko dan pengantin pria berkepala babi. Berikut merupakan gambar dari adegan-adegan konflik dalam film *Riaru Onigokko*.

	
<p>Gbr. 17 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:04:08 Mitsuko mendapati dirinya sebagai satu-satunya penumpang yang selamat dari serangan angin misterius</p>	<p>Gbr. 60 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:34:11 Guru SMA Mitsuko menembaki murid-muridnya</p>
	
<p>Gbr. 43 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:49:53 Keiko diserang oleh para tamu undangan pernikahannya</p>	<p>Gbr. 59 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:57:20 Guru SMA Mitsuko dan pengantin pria berkepala babi mengejar Izumi</p>

Konflik yang dihadapi oleh tokoh utama mencapai puncaknya ketika ia berhasil bertahan hidup dan menemukan cara untuk membebaskan dirinya dari takdir yang telah ditetapkan oleh pembuat *game* untuknya, yaitu dengan menyeberang ke dunia nyata dan mengadakan konfrontasi dengan manusia yang menjebakinya di dunia *game*. Hal ini dibuktikan dengan keputusan tokoh utama untuk menyeberang menuju dunia nyata, dengan cara membunuh Aki untuk membuka gerbang menuju dunia nyata. Berikut merupakan gambar adegan saat

tokoh utama membunuh Aki dan saat tokoh utama menyeberang menuju dunia nyata untuk membebaskan dirinya dari dunia di dalam *game*.

	
<p>Gbr. 7 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:05:06 Mitsuko membunuh Aki</p>	<p>Gbr. 8 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:06:02 Mitsuko menyeberang menuju dunia nyata</p>

Jenis konflik yang dihadapi oleh tokoh utama dalam film *Riaru Onigokko* dapat dikaji dari dua perspektif, yaitu dari perspektif dunia *game* dan dunia nyata. Dari perspektif dunia *game*, Mitsuko/Keiko/Izumi menghadapi serangkaian konflik yang terjadi silih berganti seperti angin misterius, penembakan massal oleh guru SMA, pemaksaan pernikahan, dan lain sebagainya. Sepanjang film, tokoh utama harus bertahan hidup dari situasi-situasi berbahaya tersebut. Bagi Mitsuko yang belum menyadari bahwa ia sebenarnya adalah tokoh utama dari sebuah *game* yang dibuat oleh manusia dunia nyata, serangkaian cobaan yang ia hadapi ia anggap sebagai takdir yang tidak bisa diubah, kecuali ia melakukan sesuatu yang tidak terduga secara spontan. Hal ini dibuktikan dengan ekspresi persetujuan dan keingintahuan Mitsuko akan pemikiran Shuuru mengenai takdir, yang terdapat dalam kutipan adegan berikut.

シュール : だから、この地球で生きる宿命をもし変えたかったら、俺みたい突然なことをしてみろ！でも、運命って変わらないだよね。きつとこれから死ぬまで。（土から羽毛を拾った）この羽毛が土に落ちる間の時間も（羽毛を土に落とした）落ちる場所も、みんな決まってる。  
みつこ : ドアが開いても、変わらないの？  
あき : そう。（羽毛を土から拾って土に落とした）

みつこ : 自分の力じゃ…変わらない。  
 シュール : でも、一つだけ逃げ道がある。  
 みつこ : どうな？  
 シュール : 普段絶対やらないことを自分が気付く前にやること。  
 みつこ : それで運命が変わるの？  
 シュール : うん、絶対。  
 みつこ : 自分が気付く前って？  
 シュール : そう。自分に勘付かれる前に普段自分が絶対やりそうもないことをやる。例えば部屋の中で突然机を倒したり、例えば狂して突然叫んだり、ファーク！例えば（湖岸まで走った）。飛び込まないけど、飛び込んだら変わると思う。

(リアル鬼ごっこ, 00.29.18 – 00.31.10)

Shuuru : Makanya, kalau kamu ingin mengubah takdirmu di dunia ini, coba lakukan hal yang spontan seperti aku! Tapi, takdir itu hal yang tidak akan pernah berubah, dari sekarang sampai mati. (Shuuru mengambil bulu angsa di tanah) Waktu yang diperlukan bulu ini untuk sampai ke tanah (Shuuru menjatuhkan bulu angsa ke tanah), juga titik di mana ia jatuh, semuanya sudah ditentukan.

Mitsuko : Walaupun pintu terbuka, apakah takdir tetap tidak bisa berubah?

Aki : Benar. (Aki mengambil bulu angsa dari tanah dan kembali menjatuhkannya ke tanah).

Mitsuko : Takdir tidak bisa diubah hanya dengan kekuatan kita sendiri.

Shuuru : Tapi, hanya ada satu jalan keluar.

Mitsuko : Seperti apa?

Shuuru : Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya.

Mitsuko : Apakah dengan itu takdir bisa berubah?

Shuuru : Ya, pasti.

Mitsuko : Apa maksudnya ‘sebelum dirimu sendiri menyadarinya’?

Shuuru : Ya. Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya. Misalnya tiba-tiba menjatuhkan meja di kamar, atau tiba-tiba berteriak dengan gila, *fuuuuuuck!* Atau misalnya... (berlari sampai tepi danau). Walaupun aku tidak melompat ke dalam danau, kalau aku melompat, kurasa takdirku akan berubah.

(Riaru Onigokko, 00.29.18 – 00.31.10)

Dari kutipan di atas, dapat diketahui bahwa melalui perspektif ini, Mitsuko digambarkan sebagai manusia yang ingin mengubah takdirnya sendiri. Maka dari itu, dari perspektif dunia *game*, konflik yang dihadapi Mitsuko/Keiko/Izumi dapat dikategorikan sebagai konflik antara manusia dan takdir.

Sedangkan dari perspektif dunia nyata, Mitsuko adalah hasil dari perkembangan teknologi manusia yang demikian maju hingga dapat membuat

*game* dari DNA manusia yang telah mati. Dengan mendapatkan informasi dari Aki yang memiliki kesadaran tembok keempat (bila dilihat melalui perspektif manusia dunia nyata di dalam film) dan menyebrangi gerbang menuju dunia nyata, Mitsuko mendapatkan kesadaran bahwa ia adalah tokoh *game* yang dibuat oleh manusia. Untuk membebaskan jiwa teman-temannya dan dirinya sendiri di dalam *game*, ia harus menghancurkan *game* tersebut dengan cara membunuh dirinya sendiri, karena sebuah cerita tidak mungkin berjalan tanpa adanya tokoh utama yaitu Mitsuko. Dengan ini, maka dari perspektif dunia nyata, konflik yang dihadapi Mitsuko dapat dikategorikan sebagai konflik antara manusia dan teknologi, dengan teknologi sebagai protagonisnya.

### c. Tujuan

Tokoh utama selalu memiliki tujuan, dan tujuan itu menggerakkan cerita dalam sebuah film. Tokoh utama dalam film *Riaru Onigokko*, yaitu Mitsuko, Keiko, dan Izumi, memiliki tujuan untuk membebaskan diri dari takdir mereka, yang ternyata ditetapkan oleh seorang pembuat *game* dalam dunia nyata. Hal ini dibuktikan dengan ketertarikan Mitsuko akan topik takdir saat ia sedang berbincang dengan Shuuru, yang ditunjukkan dalam kutipan percakapan di bawah ini.

シュール : だから、この地球で生きる宿命をもし変えたかったら、俺みたい突然なことをしてみろ！でも、運命って変わないだよね。きつとこれから死ぬまで。（土から羽毛を拾った）この羽毛が土に落ちる間の時間も（羽毛を土に落とした）落ちる場所も、みんな決まってる。

みつこ : ドアが開いても、変わらないの？

あき : そう。（羽毛を土から拾って土に落とした）

みつこ : 自分の力じゃ…変わらない。

シュール : でも、一つだけ逃げ道がある。

みつこ : どんな？

シュール : 普段絶対やらないことを自分が気付く前にやること。

みつこ : それで運命が変わるの？

シュール : うん、絶対。

みつこ : 自分が気付く前って？

シュール : そう。自分に勘付かれる前に普段自分が絶対やりそうもないことをやる。例えば部屋の中で突然机を倒したり、例えば狂して突然叫んだり、ファーク！例えば（湖岸まで走った）。飛び込まないけど、飛び込んだら変わると思う

(リアル鬼ごっこ, 01.13.43 – 01.14.59)

Shuuru : Makanya, kalau kamu ingin mengubah takdirmu di dunia ini, coba lakukan hal yang spontan seperti aku! Tapi, takdir itu hal yang tidak akan pernah berubah, dari sekarang sampai mati. (Shuuru mengambil bulu angsa di tanah) Waktu yang diperlukan bulu ini untuk sampai ke tanah (Shuuru menjatuhkan bulu angsa ke tanah), juga titik di mana ia jatuh, semuanya sudah ditentukan.

Mitsuko : Walaupun pintu terbuka, apakah takdir tetap tidak bisa berubah?

Aki : Benar. (Aki mengambil bulu angsa dari tanah dan kembali menjatuhkannya ke tanah).

Mitsuko : Takdir tidak bisa diubah hanya dengan kekuatan kita sendiri.

Shuuru : Tapi, hanya ada satu jalan keluar.

Mitsuko : Seperti apa?

Shuuru : Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya.

Mitsuko : Apakah dengan itu takdir bisa berubah?

Shuuru : Ya, pasti.

Mitsuko : Apa maksudnya ‘sebelum dirimu sendiri menyadarinya’?

Shuuru : Ya. Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya. Misalnya tiba-tiba menjatuhkan meja di kamar, atau tiba-tiba berteriak dengan gila, *fuuuuuuck!* Atau misalnya... (berlari sampai tepi danau). Walaupun aku tidak melompat ke dalam danau, kalau aku melompat, kurasa takdirku akan berubah.

(Riaru Onigokko, 01.13.43 – 01.14.59)

Tujuan Mitsuko semakin tampak jelas setelah Aki memberitahu Mitsuko bahwa dunia di mana ia tinggal adalah dunia fiksi yang dibuat oleh manusia dunia nyata. Mitsuko, Aki, dan lain-lain dijebak dalam dunia fiksi yang kejam tersebut, dan sebagai tokoh utama, hanya Mitsuko yang dapat membebaskan mereka. Untuk membebaskan semua tokoh, Mitsuko harus membunuh Aki untuk membuka gerbang menuju dunia nyata. Dengan berat hati, Mitsuko pun membunuh Aki dan gerbang menuju dunia nyata terbuka, seperti yang ditunjukkan dalam gambar-gambar adegan berikut.

	
<p>Gbr. 46 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:05:21 Aki terbunuh untuk membuat gerbang menuju dunia nyata</p>	<p>Gbr. 8 <i>Riaru Onigokko</i>, 01:06:02 Mitsuko menyeberang menuju dunia nyata</p>

Sesampainya di dunia nyata, setelah mengetahui bahwa ia dan teman-temannya sudah lama mati, dan pembuat *game* mengumpulkan DNA mereka untuk menciptakan *game TAG*, Mitsuko membunuh dirinya sendiri setelah mengingat nasehat Shuuru dalam kutipan berikut ini.

シュール：運命を変えられるのに、自分が思いつかないことをしろ！こうしたら運命が変わる！

(*リアル鬼ごっこ*, 01.16.33 – 01.16.38)

Shuuru : Untuk mengubah takdir, lakukan hal yang tidak kau duga! Kalau kau melakukannya, takdirmu akan berubah!

(*Riaru Onigokko*, 01.16.33 – 01.16.38)

Karena sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa tokoh utama, kematian Mitsuko otomatis membebaskan semua jiwa yang terperangkap dalam *game* tersebut, termasuk jiwa Mitsuko sendiri. Dengan demikian, tujuan Mitsuko pun terwujud.

### 3.1.5 Batasan Informasi Cerita

Seorang sineas memiliki kendali atas sampai batas mana informasi mengenai cerita itu ditampilkan dalam bagian tertentu, yang mana akan berdampak pada respon penonton dalam mengikuti alur cerita film. Terdapat dua jenis batasan informasi cerita dalam film, yaitu penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) (Pratista, 2017).

Batasan informasi cerita dalam film *Riaru Onigokko* termasuk dalam jenis penceritaan terbatas (*restricted narration*). Dari awal film, penonton digiring untuk percaya bahwa Mitsuko, Aki, maupun tokoh lainnya adalah manusia, dan dunia di mana mereka tinggal adalah dunia nyata. Penonton baru mengetahui bahwa dunia di mana Mitsuko dan tokoh-tokoh lain hidup adalah dunia fiksi menjelang akhir cerita, yaitu pada titik waktu 01:03:52. Dalam adegan itu, Aki juga memberitahu Mitsuko bahwa Mitsuko adalah tokoh utama dari dunia fiksi tersebut. Berikut merupakan kutipan dari tokoh Aki saat ia memberitahu Mitsuko bahwa dunia mereka adalah dunia fiksi.

あき : じゃ、今から言うことをちゃんと聞いて。言うよ。今いる世界は全くの架空の世界。あんたはあの奴らに取り込まれて、あたしたちもみんなそう。あいつらに、あいつらのところへ行くためにはあんたじゃなきゃ。だってあんたはここの主役なの、みつこ。

(リアル鬼ごっこ, 01.03.53 – 01.04.15)

Aki : Jadi, tolong dengarkan apa yang akan kukatakan sekarang baik-baik. Kuberitahu, ya. Dunia tempat kita ada sekarang adalah dunia yang benar-benar fiksi. Kamu, dan kita semua, diambil dan dibawa ke sini. Hanya kamu yang bisa pergi ke tempat mereka. Karena kamu adalah tokoh utama dunia ini, Mitsuko.

(*Riaru Onigokko*, 01.03.53 – 01.04.15)

Fakta bahwa Mitsuko dan tokoh-tokoh lainnya adalah tokoh *game* baru diberikan pada penonton di titik waktu 01:07:34, yaitu pada adegan saat Mitsuko keluar dari dapur restoran dan tiba di sebuah gang kecil. Di gang tersebut, ditampilkan dua orang laki-laki menatap sebuah poster iklan *game* berjudul *TAG*. Dalam poster tersebut, terdapat foto Mitsuko, Keiko, dan Izumi.



Gbr. 15 *Riaru Onigokko*, 01:07:34  
Dua laki-laki menatap poster  
promosi *game TAG*

### **3.1.6 Pelanggaran Tembok Keempat**

Tidak ditemukan pelanggaran tembok keempat dalam film *Riaru Onigokko*. Film *Riaru Onigokko* hanya melibatkan dua dunia, yaitu dunia *game* dan dunia nyata dalam film. Penonton sama sekali tidak dilibatkan dalam film baik melalui perkataan, pemikiran, maupun tindakan para tokoh.

## **3.2 Analisis Gambaran Kehidupan Tokoh Utama sebagai Manusia Liyan dalam film *Riaru Onigokko***

Sepanjang film, baik sebagai Mitsuko, Keiko, maupun Izumi, tokoh utama juga mengalami penindasan yang meliyankan mereka sebagai perempuan, baik di dunia dalam *game* maupun dunia nyata. Berikut merupakan penindasan-penindasan yang dialami oleh tokoh utama sebagai manusia liyan, baik dalam dunia *game*, maupun dunia nyata di dalam film.

### **3.2.1. Penindasan terhadap Tokoh Utama di Dunia *Game***

Dalam dunia *game*, tokoh utama menjalani kehidupan sebagai seorang pelajar, seorang perempuan yang hendak menikah, serta seorang atlet lari. Berdasarkan pengalaman hidup tokoh utama tersebut, maka penindasan terhadap tokoh utama di dunia *game* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu penindasan yang dialami dalam lembaga pendidikan, lembaga pernikahan, dan lembaga

#### **a. Penindasan terhadap Tokoh Utama dalam Lembaga Pendidikan**

Perjalanan tokoh utama dalam film *Riaru Onigokko* dimulai saat tokoh utama masih bersekolah. Sejak itu, takdir membawa Mitsuko dari satu kenyataan

alternatif ke kenyataan alternatif lain tanpa memberikan Mitsuko kesempatan untuk memilih peran apa yang ingin ia ambil.

Setelah dikejar-kejar oleh angin misterius, ia menjadi siswi SMA. Sesudah berhasil menyelamatkan diri dari penembakan masal di sekolahnya, ia menjadi Keiko, seorang perempuan yang hendak menikah. Keiko bahkan tidak mengetahui siapa mempelai prianya, ia tidak memutuskan sendiri untuk menikah, semua itu sudah ditetapkan oleh seseorang yang berada di luar kenyataan yang dijalani oleh tokoh utama, yaitu pembuat *game*. Saat berhasil kabur dari pernikahannya sendiri pun, Keiko menjadi Izumi, seorang pelari, dan lagi-lagi keputusan itu bukan keinginannya sendiri.

Beberapa kata-kata tokoh utama dalam film ini membuktikan bahwa tokoh-tokoh utama *Riaru Onigokko* tidak menghendaki pergantian identitas dengan sendirinya. Berikut merupakan kutipan dari tokoh Mitsuko yang kebingungan tentang identitasnya.

みつこ : あき? あきちゃんっていうの?  
あき : 何言ってるの、みつこ? 変だね。学校行こうよ。  
みつこ : ねえ! 私、いつからこの学校に通ってるの?  
あき : へえ、どうしたの?  
みつこ : おかしい... おかしい... おかしいおかしいおかしい!  
(リアル鬼ごっこ, 00:12:27 – 00:12:58)

Mitsuko : Aki? Kamu Aki?  
Aki : Kamu ngomong apa sih, Mitsuko? Aneh. Ayo masuk sekolah.  
Mitsuko : Hei! Sejak kapan aku jadi siswa sekolah ini?  
Aki : Eh, ada apa?  
Mitsuko : Ini aneh... ini aneh... ini aneh ini aneh ini aneh!  
(*Riaru Onigokko*, 00:12:27 – 00:12:58)

みつこ : 何が起きているの、あき? ねえ、教えて! 私はみつこ、けいこ、どっち? 誰なの?  
(リアル鬼ごっこ, 00:45:33 – 00:45:38)

Mitsuko: Apa yang sebenarnya terjadi, Aki? Hei, beritahu aku! Aku ini Mitsuko, Keiko, yang mana? Aku ini siapa?  
(*Riaru Onigokko*, 00:45:33 – 00:45:38)

Fakta ini sesuai dengan pemikiran feminisme eksistensial mengenai perempuan remaja yang sedang dalam masa pertumbuhan. Dalam bukunya, *Second Sex* volume dua berjudul *Lived Experience*, Simone de Beauvoir berpendapat bahwa remaja perempuan tumbuh besar dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan remaja laki-laki. Remaja laki-laki dikondisikan sedemikian rupa agar dapat membentuk masa depannya sendiri secara aktif, sedangkan remaja perempuan dikondisikan untuk menunggu selama transisi menuju periode-periode baru dalam kehidupannya yang tidak bisa diramalkan.

Di film *Riaru Onigokko*, tokoh utama diposisikan sebagai sosok yang mau tidak mau harus menerima fase demi fase dalam masa depannya yang sudah ditetapkan oleh takdir, yang dalam kasus ini ditetapkan pembuat *game* yang hidup di dunia nyata. Mitsuko tidak dapat memprediksi maupun memilih ia akan menjadi apa dalam fase berikutnya dan peristiwa apa yang akan terjadi di dalamnya. Mitsuko harus hanya menerima perannya dan berjuang untuk bertahan hidup di kenyataan-kenyataan alternatif yang membahayakan keselamatan dirinya. Tokoh utama tampak tidak memiliki cita-cita apapun kecuali bertahan hidup, sampai ia mengetahui bahwa ia bisa mengubah dan menghentikan takdir yang telah ditetapkan untuknya, yaitu dengan menyeberang ke dunia nyata.

Adegan pertama yang menunjukkan keliyanaan tokoh utama sebagai seorang perempuan adalah saat Mitsuko, Aki, dan kedua teman SMA-nya berbicara mengenai keperawanan. Berikut merupakan percakapan mereka dalam adegan tersebut.

女子高生 A : 今の風でもやべーよ、冷たい  
女子高生 B : あんた今日ピンク？  
女子高生 A : うっせー

あき : あんたたちはもうヴァージンじゃねえんだろ  
う？  
女子高生 A : 何よ突然？  
女子高生 B : それもどうしたの？  
あき : 私達はさ、ねえ、みつこ？あんたたちみたいな  
安い女 じゃないからさ。

(リアル鬼ごっこ, 00:13:32 – 00:13:46)

Siswa A : Angin barusan kencang sekali, dingin.  
Siswa B : Hari ini kamu pakai celana dalam merah muda ya?  
Siswa A : Berisik!  
Aki : Kalian kan sudah tidak perawan.  
Siswa A : Kenapa tiba-tiba kamu bilang begitu?  
Siswa B : Kalau iya, memangnya kenapa?  
Aki : Kalau kami sih masih, iya kan, Mitsuko? Karena kami  
bukan perempuan murahan seperti kalian.

(Riaru Onigokko, 00:13:32 – 00:13:46)

Dari percakapan tersebut, dapat diketahui bahwa dalam masyarakat dunia *game*, kehilangan keperawanan di usia muda dianggap sebagai sesuatu yang merendahkan derajat perempuan.

Dalam masyarakat yang menganggap penting keperawanan seorang perempuan, status keperawanan akan memiliki kekuatan untuk menentukan derajat seorang perempuan. Sesuai dengan pembahasan mengenai keperawanan perempuan dalam teori feminisme eksistensial yang tercantum di halaman (ISI HALAMAN), konsep keperawanan adalah konsep yang diciptakan dengan memprioritaskan kepentingan laki-laki. Perempuan yang hidup di lingkungan yang patriarkis dan misoginis akan menginternalisasi nilai-nilai yang berkaitan dengan konsep keperawanan tersebut untuk bertahan hidup di lingkungannya sendiri.

Stigma negatif mengenai perempuan yang telah kehilangan keperawanannya dalam dunia *game* adalah perpanjangan dari pemikiran penduduk dunia nyata yang berpusat pada sudut pandang laki-laki dalam

memandang topik keperawanan perempuan. Perempuan di dalam *game* diharuskan merasa malu dan tidak berharga bila ia sudah tidak perawan.

Hal ini kontras dengan sikap pembuat *game* yang mendukung upaya pemerkosaan yang hendak dilakukan laki-laki yang menemukan Mitsuko di jalan kepada Mitsuko. Hal ini semakin menegaskan bahwa dalam film *Riaru Onigokko*, mitos akan keperawanan lebih dibebankan pada perempuan daripada laki-laki. Sikap ini mempengaruhi pembuat *game* dalam membangun dunia di dalam *game*, yang kemudian semakin menegaskan status liyan tokoh utama maupun para perempuan yang ada di dalam *game*.

Di lingkungan sekolah, Mitsuko mengalami dua tindakan penindasan berbasis gender dari guru-guru SMA-nya. Dua tindakan penindasan tersebut adalah stereotipe gender, dan kekerasan fisik atau pembunuhan.

Tindakan guru-guru SMA Mitsuko yang melenggangkan stereotipe gender terdapat pada adegan berikut, di mana guru-guru SMA Mitsuko menyindir Aki dan Mitsuko. Guru-guru SMA Mitsuko terlihat memiliki bias pribadi yang bermuatan stigma negatif terhadap perempuan, yaitu sikap merendahkan dan tidak mempercayai perempuan. Dalam pandangan feminisme eksistensial, mitos mengenai perempuan adalah salah satu contoh manifestasi dari proses perempuan menginternalisasi peran liyan yang ia dapat dari masyarakat patriarkis. Hal itu ditunjukkan dalam kutipan berikut.

A 先生	: おはよう。
あき	: おはようございます。
B 先生	: あき、ねえ今日みつこおかしいんじゃない？
A 先生	: みつこさん、顔色悪いけど大丈夫？
B 先生	: なんかつたの？
あき	: 大丈夫です。みつこは今日ちょっと変なだけな
んで。	
B 先生	: ちょっと変なだけ？おかしい。

A 先生 : みお、あんただって私と学校通ってる頃いつも  
 ちょっと変なだけだったよ。  
 B 先生 : ちょっと変なだけ? そうね。女子はみんなちょ  
 っと変なだけ。ははは。  
 A 先生 : そう。ちょっと変なだけ。  
 (リアル鬼ごっこ, 00:15:14 – 00:15:49)

Guru A : Pagi.  
 Aki : Selamat pagi.  
 Guru B : Aki, hari ini Mitsuko aneh ya?  
 Guru A : Mitsuko, wajahmu pucat lho, kamu tidak apa-apa?  
 Guru B : Ada apa?  
 Aki : Tidak apa-apa. Hari ini Mitsuko hanya sedikit aneh hari  
 ini.  
 Guru B : Hanya sedikit aneh? Mencurigakan.  
 Guru A : Mio, dulu waktu kita sekolah bersama kamu juga selalu  
 sedikit aneh.  
 Guru B : Hanya sedikit aneh? Benar juga ya. Perempuan itu  
 selalu sedikit aneh. Hahaha.  
 Guru A : Benar. Hanya sedikit aneh.  
 (Riaru Onigokko, 00:15:14 – 00:15:49)

Dari percakapan di atas, dapat diketahui bahwa dua guru SMA Mitsuko memegang mitos bahwa perempuan adalah makhluk yang misterius, tidak bisa dipahami, maka dari itu tidak bisa dipercaya. Dari sindiran yang mereka ucapkan pada Aki dan Mitsuko, terlihat bahwa mereka menganggap ungkapan *chotto henna dake* (hanya sedikit aneh) sebagai kamufase yang digunakan perempuan untuk menutupi kenyataan, dan dalam prosesnya, mencegah orang lain untuk memahami apa yang terjadi dengan perempuan tersebut.

Hal ini sesuai dengan pembahasan teori feminisme eksistensialis mengenai mitos perempuan yang terdapat di halaman (ISI HALAMAN). Mitos kemisteriusan perempuan dilenggangkan sebagai justifikasi atau alibi untuk tidak mengacuhkan dan memahami Liyan, yaitu perempuan, sebagai manusia.

Berangkat dari sikap tidak mempercayai perempuan yang terlihat sepele, derajat ekspresi misogini guru-guru SMA meningkat, dari hanya sekadar ucapan, menjadi pembunuhan massal yang dilakukan para guru karena Mitsuko dan

teman-temannya membolos jam pelajaran pertama. Dalam adegan tersebut, derajat kekerasan berbasis gender yang dilakukan oleh guru SMA Mitsuko naik menjadi kekerasan fisik sekaligus pembunuhan. Berikut merupakan gambar dari adegan saat guru SMA Mitsuko menembaki seluruh murid di kelasnya.



Gbr. 3 *Riaru Onigokko*, 00:34:15

Sikap guru-guru SMA Mitsuko yang berreaksi berlebihan atas kenakalan remaja yang dilakukan Mitsuko dan teman-temannya pun sesuai dengan bentuk diskriminasi yang sering diterima murid perempuan di ruang kelas dari guru sekolah. Kenakalan murid laki-laki cenderung lebih ditoleransi daripada kenakalan murid perempuan, walaupun kenakalan yang diperbuat sama. Selain itu, guru sekolah juga cenderung menuntut perilaku kooperatif pada murid perempuan dibandingkan dengan murid laki-laki (Buhler, 2017), sehingga dapat diketahui bahwa guru sekolah cenderung mematok standar yang lebih tinggi terhadap murid perempuan, dan itu menyebabkan kenakalan murid perempuan dipandang lebih tidak dapat ditoleransi di mata pengajar.

#### **b. Penindasan yang Dialami Tokoh Utama dalam Lembaga Pernikahan**

Setelah melewati fase bersekolah, Mitsuko berubah identitas menjadi Keiko dan memasuki fase selanjutnya, yaitu pernikahan. Dalam fase ini, Keiko mengalami dua jenis penindasan yang meliyankannya, yaitu penindasan dari perempuan yang telah menginternalisasi pemikiran patriarkis dan misoginis dan penindasan dari mempelai pria. Berikut merupakan gambar adegan penyerangan tamu undangan

terhadap Keiko, dan tangkap layar adegan Keiko ketika dipertemukan dengan mempelai pria berkepala babi.

	
<p>Gbr. 58 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:49:53</p>	<p>Gbr. 5 <i>Riaru Onigokko</i>, 00:50:40</p>

Penindasan dari perempuan yang telah menginternalisasi pemikiran patriarkis dan misogynis dapat dilihat dari penyerangan yang dilakukan oleh para tamu undangan terhadap Keiko. Setelah sebelumnya bertingkah ramah dan tampak senang atas pernikahan Keiko, mereka menyerang dan mengejek-ejek Keiko. Dari sikap salah seorang tamu undangan saat Keiko sedang berdandan, dapat diketahui bahwa motif dari penyerangan ini adalah rasa iri mereka terhadap Keiko yang menikah duluan. Rasa iri tersebut disiratkan pada kutipan berikut.

女性 A : いいな、けいこだけ先に抜けだけして  
 (リアル鬼ごっこ, 00:44:15 – 00:44:18)  
 Perempuan A : Enak ya, Keiko duluan yang menikah.  
 (*Riaru Onigokko*, 00:44:15 – 00:44:18)

Menurut pandangan feminisme eksistensial, pernikahan adalah satu-satunya sarana bagi perempuan untuk mendapatkan validasi dari masyarakat patriarkis. Perempuan yang belum maupun tidak menikah akan dianggap sebagai perempuan yang tidak diinginkan serta sampah masyarakat (Beauvoir, 2016).

Steven Reiss, dalam bukunya yang berjudul *Who am I? The 16 Basic Desires That Motivate Our Actions and Define Our Personalities* (Siapa Saya? 16 Keinginan Dasar yang Memotivasi Tindakan Kita dan Mendefinisikan Kepribadian Kita), menyatakan bahwa manusia memiliki enam belas kebutuhan

dasar, dan di antaranya adalah kebutuhan untuk diterima, kebutuhan untuk setia pada nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok etnis, keluarga, atau klan sendiri, kebutuhan akan status sosial, dan kebutuhan akan keamanan dan perlindungan (Reiss, 2000:17).

Bagi perempuan di dalam masyarakat patriarkis yang menjadikan pernikahan sebagai takdir perempuan, menikah akan membuat perempuan lebih diterima dan diakui masyarakat, memiliki status sosial yang lebih tinggi dibandingkan dengan sesama perempuan yang tidak atau belum menikah, serta aman dan terlindungi dari masyarakat yang memandang perempuan yang tidak menikah lebih rendah derajatnya daripada perempuan yang menikah. Pernikahan juga memenuhi kebutuhan untuk menaati nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat, terutama untuk perempuan.

Perempuan yang hidup dalam masyarakat patriarkis lambat laun turut mengadopsi pola pemikiran patriarkis. Sebagaimana manusia mendapatkan penerimaan dari masyarakat bila ia mengikuti nilai-nilai di dalamnya, perempuan mendapatkan validasi dari masyarakat yang memiliki nilai-nilai patriarkis. Saat pernikahan menjadi norma yang ditetapkan oleh sistem patriarki, perempuan akan memandang lembaga pernikahan sebagai salah satu cara untuk mendapatkan validasi dari masyarakat, dan akan bertarung satu sama lain untuk mendapatkan validasi tersebut (Shpancer, 2014).

Alasan para tamu undangan menyerang dan mengejek-ejek Keiko adalah rasa terancam. Bagi tamu undangan yang lajang atau belum menikah, pernikahan Keiko mengancam mereka karena Keiko akan segera mendapatkan validasi masyarakat melalui pernikahannya, sedangkan mereka belum mendapatkan

validasi tersebut. Dengan demikian, pernikahan Keiko kembali menegaskan status mereka sebagai perempuan lajang yang mendapatkan validasi lebih sedikit daripada perempuan menikah dalam masyarakat patriarkis.

Bagi tamu undangan yang sudah menikah, pernikahan Keiko mengancam mereka karena Keiko yang dulunya tidak memiliki validasi masyarakat melalui pernikahan seperti mereka, akan segera memiliki validasi yang sama dengan yang mereka dapatkan melalui pernikahan.

Kedua jenis perempuan yang menjadi tamu undangan di pernikahan Keiko merasa terancam secara sosial, meskipun latar belakang rasa terancam tersebut berbeda-beda. Sehingga mereka berusaha mengatasi rasa terancam tersebut dengan merisak Keiko di hari pernikahannya.

Opresi kedua datang dari mempelai pria. Walaupun mempelai pria dalam film ini berbentuk manusia berkepala babi, namun penggambaran mempelai pria ini sesuai dengan gambaran mempelai laki-laki dalam pemikiran Simone de Beauvoir. Kesesuaian tersebut terletak pada dinamika hubungan timbal balik yang tidakimbang antara mempelai perempuan dan laki-laki.

Simone de Beauvoir mengatakan bahwa laki-laki membutuhkan pengantin untuk memperluas validasi eksistensi diri, mengurus mereka, memuaskan kebutuhan seksual mereka, dan memberikan keturunan. Laki-laki tidak membutuhkan perempuan untuk dipandang sebagai manusia utuh dan sempurna. Sedangkan perempuan membutuhkan pernikahan dengan laki-laki sebagai satu-satunya jalan agar ia dapat terintegrasi dengan masyarakat patriarkis.

Dinamika ini dapat ditemukan dalam pernikahan Keiko dan mempelai pria berkepala babi. Babi maupun hewan ternak lainnya pada dasarnya tidak

membutuhkan manusia untuk bertahan hidup di alam, namun manusia sejak jaman prasejarah membutuhkan bahan makanan yang mereka dapat dari hewan ternak untuk keberlangsungan hidup mereka. Dengan dipaksa menikah dengan mempelai pria berkepala babi, Keiko dipaksa untuk menyerahkan dirinya pada pernikahan dengan dinamika yang tidak setara, yang menjadikannya sebagai budak dan aksesoris laki-laki untuk mengukuhkan validasi dirinya.

Pengantin pria yang memiliki kepala babi juga merupakan sindiran bagi laki-laki menikah, atau suami, atas hubungan timbal balik yang cenderung memberatkan perempuan dalam pernikahan heteroseksual. Dalam zodiak Cina yang juga dipakai di Jepang dan berbagai negara Asia lainnya, babi adalah binatang terakhir dari 12 binatang dalam siklus zodiak Cina. Dalam mitologi Cina, disebutkan bahwa suatu hari, Kaisar Giok, penguasa alam surga, manusia, dan neraka, mengundang semua binatang untuk mengunjunginya. Saat para binatang tersebut berlomba-lomba untuk menjadi yang paling cepat menemui Kaisar Giok, babi menjadi lapar, makan, dan tertidur. Akhirnya, babi menjadi hewan terakhir yang menemui Kaisar Giok. Dari mitologi tersebut, babi kemudian memiliki citra sebagai hewan yang pemalas (Lim, 2003).

Simbolisme pengantin pria sebagai babi dalam film *Riaru Onigokko* berhubungan dengan ketidaksetaraan hubungan timbal balik antara perempuan dan laki-laki yang berada dalam pernikahan heteroseksual. Seperti bahasan teori feminisme eksistensial tentang pernikahan yang tercantum di halaman (ISI HALAMAN), Suami, atau pihak laki-laki, masih memiliki kesempatan untuk mengaktualisasikan dirinya setelah ia menikah. Laki-laki menikah masih bebas bekerja, berpolitik, dan bersentuhan langsung dengan dunia.

Sedangkan istri, atau pihak perempuan, kesempatannya untuk mengaktualisasi diri semakin terbatas setelah ia menikah. Perempuan menikah diharuskan untuk terus ada di rumah, mengurus semua urusan domestik, dan menunggu suaminya pulang dari pekerjaannya. Setelah suaminya pulang dari pekerjaannya, ia menjadi pengurus suaminya.

Keadaan tersebut mengakibatkan ketimpangan hak dan kewajiban perempuan dan laki-laki menikah. Mencari uang dianggap sebagai pekerjaan laki-laki saja, sedangkan mengerjakan pekerjaan rumah tangga dianggap sebagai pekerjaan perempuan saja. Suami tidak dituntut untuk membantu istrinya yang bekerja sebagai ibu rumah tangga dari bangun tidur sampai tidur kembali, juga tidak dituntut untuk mengurus anak-anaknya sendiri. Bila dilihat dari perspektif ini, maka laki-laki adalah manusia malas yang tidak bisa mengurus dirinya sendiri dan tidak memberikan kontribusi untuk keluarganya selain dengan mencari uang. Maka dari itu, di film *Riaru Onigokko*, pengantin pria disimbolkan dengan babi, yang memiliki citra sebagai binatang pemalas dalam mitologi.

### **c. Penindasan yang Dialami Tokoh Utama dalam Pekerjaan**

Dalam karirnya sebagai pelari, Izumi mendapat serangan dari guru-guru SMA Mitsuko dan mempelai pria berkepala babi, dua tokoh yang datang dari fase kehidupan Mitsuko yang berbeda, yaitu sebagai siswa SMA dan perempuan menikah. Serangan tersebut berupa pengejaran yang dilakukan saat Izumi sedang mengikuti lomba lari maraton, seperti yang tampak pada tangkap layar berikut.



Kedua-duanya memiliki pengaruh buruk pada Mitsuko maupun Keiko di masing-masing fase tersebut. Guru SMA Mitsuko membunuh para murid secara massal karena Mitsuko dan teman-temannya membolos jam pelajaran pertama. Mereka membunuh orang-orang yang seharusnya mereka didik, yang ekuivalen dengan membatasi hak-hak murid untuk hidup dan menuntut ilmu. Sedangkan pada fase pernikahan, Keiko dipaksa oleh para tamu undangan untuk menikahi mempelai pria berkepala babi. Tamu undangan juga menyerang dan mengejek-ejek Keiko karena dia adalah perempuan menikah. Dengan ini, maka dapat diketahui bahwa dalam karirnya, Izumi sebagai perempuan memperoleh penindasan dari dua aspek, yaitu aspek pendidikan dan pernikahan.

Karena sistem patriarki memusatkan kekuasaan pada laki-laki, maka perempuan mempunyai kesempatan yang lebih kecil daripada laki-laki di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Secara global, perempuan masih memiliki kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang lebih kecil daripada laki-laki, dan masih banyak terjadi sabotase pendidikan perempuan dalam institusi pendidikan.

Menurut survey global yang diadakan oleh PBB, hanya 39% perempuan yang hidup di wilayah rural yang bersekolah. Jumlah ini jauh lebih sedikit dibandingkan persentase laki-laki yang hidup di wilayah rural yang bersekolah,

yang mencapai 45%. Perempuan yang hidup di wilayah rural pun memiliki kemungkinan dua kali lebih tinggi untuk putus sekolah daripada perempuan yang hidup di wilayah urban (UN Women, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa akses perempuan untuk mendapatkan edukasi masih rendah di berbagai wilayah. Karena akses edukasi merupakan salah satu faktor penting untuk mendapatkan akses ke dunia kerja, akses edukasi yang buruk akan membatasi seseorang untuk memperoleh pekerjaan dan berkarir (OECD, 2012).

Di wilayah-wilayah di mana perempuan telah memiliki akses pendidikan yang lebih tinggi pun, perempuan tidak lepas dari diskriminasi dan pembatasan akses edukasi. Sebagai contohnya, dalam salah satu berita di BBC News pada tanggal 24 Desember 2018, dilaporkan bahwa pemerintah Jepang menemukan bahwa kurang lebih sembilan sekolah kedokteran di Jepang, termasuk Tokyo Medical University, memanipulasi nilai ujian masuk universitas milik peserta perempuan, sehingga banyak calon mahasiswa perempuan yang akhirnya gagal memasuki universitas-universitas tersebut (BBC News, 2018).

Sedangkan, tekanan dari aspek pernikahan datang karena dalam masyarakat patriarkis, pernikahan adalah takdir perempuan, satu-satunya sarana bagi perempuan untuk mengintegrasikan diri ke dalam masyarakat, karir paling tinggi seorang perempuan (Beauvoir, 2016). Sesukses apapun karir perempuan, statusnya dalam masyarakat masih lebih rendah daripada perempuan menikah, maka dari itu, merupakan hal yang lazim bila seorang pelari sukses seperti Izumi masih dikejar-kejar dan ditekan oleh aspek pernikahan dalam kehidupannya sebagai perempuan, yang digambarkan oleh mempelai pria yang mengejar-ngejarnya ketika ia sedang berpartisipasi dalam lomba lari maraton.

Tekanan terhadap perempuan untuk menikah adalah hal yang terjadi di seluruh dunia, tidak terkecuali Jepang. Salah satu contoh manifestasi tekanan bagi perempuan untuk menikah di Jepang adalah istilah パラサイトシングル (Parasit lajang). Istilah tersebut digunakan untuk menyebut orang berusia akhir 20-an yang belum menikah dan masih tinggal dengan orang tua. Istilah ini lebih sering digunakan pada perempuan (Wiseman, 2004).

Keadaan Izumi yang tertekan oleh aspek pendidikan dan pernikahan ketika berkarir merupakan gambaran dari relasi antara perempuan di Jepang, karir, dan patriarki. Menurut *Global Gender Gap Index* tahun 2018 dari *World Economic Forum*, partisipasi dan kesempatan perempuan dalam ekonomi di Jepang ada di posisi ke-117 dari 149 negara. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi dan kesempatan perempuan untuk bekerja masih tergolong rendah dibandingkan negara-negara lain di dunia.

Selain itu, karena Jepang masih menganut sistem keluarga tradisional (*male breadwinner*) di mana suami bekerja dan istri melakukan pekerjaan domestik dan mengurus anak, yang dapat dimaknai sebagai tekanan dari aspek pernikahan, sistem kerja Jepang menyesuaikan dinamika tersebut, sehingga kebanyakan pekerjaan di Jepang dibagi berdasarkan gender. Hal ini juga menyebabkan pekerja perempuan di Jepang pada umumnya memperoleh gaji yang lebih rendah dibanding pekerja laki-laki. Kebijakan pajak negara dan tunjangan perusahaan di Jepang pun lebih menguntungkan pekerja laki-laki daripada pekerja perempuan. Faktor-faktor tersebut menjadikan Jepang negara dengan margin ketidaksetaraan gaji nomor tiga terbesar di dunia, serta negara yang memiliki tingkat partisipasi ekonomi perempuan yang rendah (OECD, 2015).

### 3.2.2. Penindasan terhadap Tokoh Utama di Dunia Nyata

Sebelum membahas mengenai penindasan yang dialami tokoh utama di dunia nyata, penulis akan terlebih dulu membahas latar belakang dari pembuat *game* serta bagaimana kondisi sosial dalam masyarakat di mana pembuat *game* hidup, yang berpengaruh pada kehidupan para perempuan tokoh *game* TAG.

Dari adegan-adegan yang berlatar di dunia nyata, dapat diketahui bahwa masyarakat dunia nyata, yang hanya terdiri dari laki-laki memuja nilai-nilai maskulinitas, serta berpusat pada laki-laki, seperti yang terlihat dalam adegan berikut.



Gbr. 32 Riaru Onigokko, 01:07:22

Gambar di atas adalah gambar yang diambil dari adegan pertama di mana suasana perkotaan dunia nyata ditunjukkan. Di jalan tersebut dapat ditemukan toko bernama *Manly Shop* (Toko Kelaki-lakian), *Masculine Shop* (Toko Maskulin), dan palang berdiri bertuliskan 男の世界 (Dunia Maskulin). Hal ini menunjukkan bagaimana nilai-nilai maskulinitas dijunjung tinggi di dunia nyata.

Maskulinitas adalah seperangkat kebiasaan dan peran masyarakat yang diasosiasikan dengan citraan laki-laki dalam masyarakat. Nilai-nilai maskulinitas dibangun oleh dan dalam masyarakat dan digunakan untuk menentukan apakah seseorang atau sesuatu itu 'maskulin' atau 'tidak maskulin'. Maskulinitas juga turut mempengaruhi pengalaman ketubuhan, kepribadian, dan kebudayaan manusia (Connell, 2005).

Dalam masyarakat yang patriarki, atau berpusat pada laki-laki, nilai-nilai maskulinitas secara otomatis dijunjung tinggi dan dianggap superior. Sedangkan nilai-nilai femininitas yang lebih terkait dengan perempuan, yang merupakan liyan dalam masyarakat, dipandang sebagai sesuatu yang inferior. Dengan itu, maka terbaginya nilai dalam masyarakat menjadi maskulin dan feminin turut berkontribusi dalam mendiskriminasi serta membatasi gerak perempuan.

Dalam prosesnya, nilai-nilai maskulin tradisional dalam kebudayaan masyarakat dapat memiliki akibat yang membahayakan baik laki-laki maupun perempuan. Aspek berbahaya maskulinitas ini disebut sebagai *toxic masculinity* (maskulinitas beracun). *Toxic masculinity* memanifestasikan dirinya dalam berbagai macam bentuk. Salah satu bentuk *toxic masculinity* yang paling dominan adalah bagaimana masyarakat menuntut laki-laki menjadi sosok *alpha male*. *Alpha male* adalah citraan laki-laki yang kuat, tidak emosional, dan dominan. Citraan ideal laki-laki dalam sosok *alpha male* membatasi laki-laki untuk mengekspresikan dirinya (ekspresi dalam bentuk kemarahan, agresi, dan kekerasan dianggap superior, sedangkan ekspresi perasaan dalam bentuk tangisan dianggap tidak maskulin) (Liu, 2016)

Nilai-nilai maskulinitas yang beracun melanggengkan kekerasan dan pemikiran bahwa laki-laki berhak ‘mendominasi’ hanya karena mereka laki-laki. Hal ini menyebabkan terjadinya tindak kekerasan baik pada sesama laki-laki maupun pada perempuan baik secara fisik (penganiayaan, pemerkosaan, pembunuhan) maupun emosional (penghinaan, perisakan) (Levant, 1996).

Sebagai masyarakat yang mengglorifikasi nilai-nilai maskulinitas, penduduk dunia nyata dalam film *Riaru Onigokko* juga menunjukkan ekspresi-ekspresi *toxic masculinity*. Perwujudan *toxic masculinity* dalam film *Riaru Onigokko* adalah bagaimana pembuat *game* merasa berhak atas hidup-hidup perempuan yang telah meninggal. Rasa keberhakan tersebut membuat pembuat *game* mengumpulkan DNA perempuan-perempuan tersebut dan kembali menghidupkan mereka dalam sebuah *game* di mana ia mengendalikan kehidupan perempuan-perempuan tersebut, serta menentukan peran-perannya di dalam dunia *game* tersebut.

Ekspresi *toxic masculinity* lain dalam film *Riaru Onigokko* ditunjukkan dengan pembunuhan dan penyerangan terhadap perempuan-perempuan yang secara tidak langsung dilakukan oleh pembuat *game* di sepanjang perjalanan tokoh utama dalam dunia *game*. Selain pembunuhan dan penyerangan, tokoh utama juga mengalami upaya pemerkosaan yang dilakukan oleh laki-laki di dunia nyata. Upaya pemerkosaan tersebut sejalan dengan nilai maskulinitas yang mendorong dominasi pria dengan cara yang agresif.

Selain mengglorifikasi maskulinitas, masyarakat dunia nyata juga memiliki pemikiran yang patriarkis. Pemikiran patriarkis itu hadir dalam film *Riaru Onigokko* dalam pemikiran bahwa laki-laki merasa berhak. Laki-laki

dianggap memiliki hak yang lebih luas daripada perempuan, serta memiliki hak atas perempuan.

Dalam film *Riaru Onigokko*, pemikiran bahwa laki-laki adalah manusia yang lebih 'berhak' daripada perempuan serta berhak atas perempuan, yang selanjutnya akan disebut dengan istilah *male entitlement*, memanifestasikan dirinya melalui dua cara. Cara pertama yaitu pemaksaan subordinasi perempuan terhadap laki-laki. Pembuat *game* meyakini bahwa sudah merupakan kodrat atau takdir perempuan untuk menyerahkan dirinya pada laki-laki secara seksual, terlepas dari apakah perempuan tersebut menghendaki terjadinya kopulasi tersebut atau tidak. Hal ini dibuktikan dengan ucapan pembuat *game* saat laki-laki yang menemukan Mitsuko di jalan hendak memperkosa Mitsuko.

ゲームクリエイター：さあお行き、これがお前の運命だ。  
(リアル鬼ごっこ, 01:15:40 – 01:15:47)

Pembuat *game* : Cepatlah, karena ini adalah takdirmu.  
(*Riaru Onigokko*, 01:15:40 – 01:15:47)

Cara kedua *male entitlement* memanifestasikan dirinya dalam film ini adalah melalui fakta bahwa pembuat *game* mengumpulkan DNA perempuan-perempuan yang telah mati untuk membuat *game* di mana perempuan-perempuan tersebut terjebak dalam kekejaman. Hal itu dibuktikan melalui ucapan pembuat *game* yang dikutip sebagai berikut.

ゲームクリエイター：分からんか。君はとうに死んだんだ。二千三十四年の春にな。とにかく俺はお前の DNA を採取した。お前の友人たちも。ほら、見たまえ。(みつこ、けいこ、いずみ、あき、たえこ、シュールなどの体が立てられたインキュベータの方へ指差した) お前の知らない未来の世界でお前の DNA は面白おかしく使われている。驚いたか  
(リアル鬼ごっこ, 01:13:43 – 01:14:59)

Pembuat *game* : Apa kau tidak tahu? Kamu sudah lama mati. Di musim semi tahun 2034. Omong-omong, aku memiliki DNA-mu. Juga milik teman-temanmu. Sini, lihatlah. (Pembuat *game* menunjuk ke arah sebuah inkubator di mana tubuh Mitsuko, Keiko, Izumi, Aki, Taeko, Shuuru, dan lain-lain diletakkan) DNAmu digunakan dengan cara menarik di dunia masa depan yang tak kau ketahui. Apa kau kaget?

(*Riaru Onigokko*, 01:13:43 – 01:14:59)

Dalam masyarakat patriarkis di mana dominasi laki-laki adalah norma dan laki-laki merasa ‘berhak’, kemanusiaan perempuan direduksi dan tubuhnya dinilai tidak lebih dari komoditi untuk jual beli, prokreasi, dan kesenangan (Shupe dkk, 2000:117). *Male entitlement* yang mereduksi nilai perempuan ini adalah bagian yang integral dalam cerita film *Riaru Onigokko*, di mana DNA perempuan-perempuan yang telah mati dikumpulkan, digunakan untuk membuat *game*, yang kemudian dijual secara komersil untuk menciptakan rasa kesenangan dan kepuasan bagi laki-laki yang memainkan *game* tersebut.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *game TAG* adalah refleksi dari bagaimana dunia nyata yang berpusat pada laki-laki dan menjunjung nilai-nilai maskulinitas memandang dan memperlakukan perempuan. Walaupun semua karakter di dalam *game TAG* adalah perempuan, mereka adalah perpanjangan tangan dari pemikiran patriarkis yang dimiliki oleh manusia-manusia dunia nyata dalam film. Penggambaran perempuan yang memiliki pemikiran patriarkis dan misoginis dalam film ini adalah manifestasi dari *internalized misogyny*, yaitu fenomena di mana perempuan menginternalisasi pemikiran misogini agar dapat diterima oleh masyarakat misoginis.

### **3.2.3. Usaha Tokoh Utama untuk Lepas dari Keliyatan**

Sebelum Mitsuko mengetahui kebenaran bahwa dunia di mana ia tinggal dan segala peristiwa ganjil yang terjadi di dalamnya, Mitsuko berpikir bahwa ia hanya sedang menghadapi takdir yang sudah ditetapkan untuknya. Pemikiran Mitsuko ini terlihat dari adegan saat Mitsuko bertanya-tanya mengenai cara mengubah takdir pada Shuuru, yang dikutip sebagai berikut.

シュール : だから、この地球で生きる宿命をもし変えたかったら、俺みたい突然なことをしてみろ！でも、運命って変わらないだよ。きつとこれから死ぬまで。(土から羽毛を拾った) この羽毛が土に落ちる間の時間も(羽毛を土に落とした) 落ちる場所も、みんな決まってる。

みつこ : ドアが開いても、変わらないの？

あき : そう。(羽毛を土から拾って土に落とした)

みつこ : 自分の力じゃ…変わらない。

シュール : でも、一つだけ逃げ道がある。

みつこ : どんな？

シュール : 普段絶対やらないことを自分が気付く前にやること。

みつこ : それで運命が変わるの？

シュール : うん、絶対。

みつこ : 自分が気付く前って？

シュール : そう。自分に勘付かれる前に普段自分が絶対やりそうもないことをやる。例えば部屋の中で突然机を倒したり、例えば狂して突然叫んだり、ファーク！例えば(湖岸まで走った)。飛び込まないけど、飛び込んだら変わると思う。

(リアル鬼ごっこ, 00:25:45 – 00:31:44)

Shuuru : Makanya, kalau kamu ingin mengubah takdirmu di dunia ini, coba lakukan hal yang spontan seperti aku! Tapi, takdir itu hal yang tidak akan pernah berubah, dari sekarang sampai mati. (Shuuru mengambil bulu angsa di tanah) Waktu yang diperlukan bulu ini untuk sampai ke tanah (Shuuru menjatuhkan bulu angsa ke tanah), juga titik di mana ia jatuh, semuanya sudah ditentukan.

Mitsuko : Walaupun pintu terbuka, apakah takdir tetap tidak bisa berubah?

Aki : Benar. (Aki mengambil bulu angsa dari tanah dan kembali menjatuhkannya ke tanah).

Mitsuko : Takdir tidak bisa diubah hanya dengan kekuatan kita sendiri.

Shuuru : Tapi, hanya ada satu jalan keluar.

Mitsuko : Seperti apa?

Shuuru : Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya.

Mitsuko : Apakah dengan itu takdir bisa berubah?

Shuuru : Ya, pasti.

Mitsuko : Apa maksudnya ‘sebelum dirimu sendiri menyadarinya’?

Shuuru : Ya. Kau harus melakukan hal yang biasanya tidak mungkin kamu lakukan sebelum dirimu sendiri menyadarinya. Misalnya tiba-tiba menjatuhkan meja di kamar, atau tiba-tiba berteriak dengan gila, *fuuuuuuck!* Atau misalnya... (berlari sampai tepi danau). Walaupun aku tidak melompat ke dalam danau, kalau aku melompat, kurasa takdirku akan berubah.

(Riaru Onigokko, 00:25:45 – 00:31:44)

Pemikiran Mitsuko bahwa ia sedang menghadapi takdir yang telah ditentukan ini terbukti benar saat Aki memberitahu Mitsuko bahwa dunia tempat mereka hidup sekarang adalah dunia fiksi yang dibuat oleh seseorang yang ada di

dunia nyata. Hal ini membuktikan bahwa takdir yang sedang ia hadapi telah ditetapkan oleh seseorang yang membuat dan mengontrol bagaimana dunia Mitsuko dan teman-temannya berjalan.

Seiring progres film, dapat diketahui bahwa masyarakat tempat pembuat *game* tinggal adalah masyarakat yang mengglorifikasi maskulinitas, patriarkis, dan misoginis. Karakteristik-karakteristik masyarakat dunia nyata disiratkan dalam beberapa adegan, seperti banyaknya toko yang memiliki nama bernuansa maskulin di dunia nyata seperti '*Manly Shop*' dan '*Masculine Shop*' serta adegan di mana pembuat *game* menekan Mitsuko untuk bersetubuh dengan laki-laki yang menemukannya di jalan dengan alasan bahwa itu sudah merupakan takdir Mitsuko. Pemikiran manusia dunia nyata juga terrefleksi pada kejadian-kejadian yang menimpa tokoh utama di dalam dunia *game*. Dengan ini dapat diambil kesimpulan bahwa misi utama Mitsuko dalam film ini adalah untuk membebaskan dirinya dari takdir yang telah ditetapkan untuknya oleh patriarki.

Usaha yang dilakukan Mitsuko untuk melepaskan diri dari takdir patriarkis tersebut tampak menjelang akhir film, di mana ia membunuh dirinya sendiri. Dengan membunuh dirinya sendiri, ia membunuh tokoh utama dari *game TAG*, yang ditunjukkan dalam adegan setelah Mitsuko bunuh diri di dunia nyata, di mana Mitsuko bunuh diri di dalam bus karyawan wisata, Keiko bunuh diri di gedung gereja, dan Izumi terkapar tidak bernyawa di jalur lari maraton. Dengan meninggalnya tokoh utama, maka tokoh utama akan terbebas dari statusnya sebagai manusia liyan, karena tokoh utama sudah tidak memiliki eksistensi lagi. Berikut merupakan gambar dari adegan saat Mitsuko di dunia nyata memutuskan untuk bunuh diri.



Gbr. 9 *Riaru Onigokko*, 01:18:09  
Mitsuko bunuh diri.

Bila dipandang sekilas, tokoh utama film *Riaru Onigokko* juga melakukan tindakan-tindakan yang termasuk dalam cara perempuan membebaskan diri dari keliyaran menurut feminisme eksistensial, seperti menjadi intelektual yang ditunjukkan dengan Mitsuko yang mengenyam pendidikan, dan bekerja, yang ditunjukkan melalui tokoh Izumi yang berkarir sebagai pelari. Namun tokoh utama tidak memilih untuk melakukan hal tersebut, melainkan pembuat *game* lah yang menetapkan agar tokoh utama bersekolah dan berkarir sebagai pelari.

Penulis memaknai usaha tokoh utama dalam membebaskan dirinya dari status Liyan sebagai dua kenyataan yang harus dihadapi oleh perempuan yang hidup dalam dunia di mana perempuan ditempatkan sebagai Liyan dan manusia kelas dua. Kenyataan pertama yang bisa ditarik dari akhir film *Riaru Onigokko* adalah, untuk sebagian perempuan, hanya kematian, yang pada akhirnya mengakibatkan ketiadaan dirinya, yang dapat membebaskan dirinya dari status sebagai manusia Liyan yang ditetapkan oleh misogini dan patriarki. Penindasan terhadap perempuan adalah penindasan yang telah terjadi selama beribu-ribu tahun dan akarnya dapat ditelusuri sampai jaman Yunani Kuno (Holland, 2006), maka membebaskan perempuan dari status Liyan dalam satu masa kehidupan adalah hal yang relatif sulit.

Kenyataan kedua yang digambarkan oleh akhir film *Riaru Onigokko* adalah, sesulit apapun bagi seorang perempuan untuk membebaskan diri dari keliyanaan, perempuan memiliki kekuatan untuk berusaha menolak keliyanannya. Di film *Riaru Onigokko*, Mitsuko menunjukkan perlawanan terhadap keliyanannya dengan cara membunuh dirinya sendiri, yang mana mengakibatkan musnahnya *game TAG* sekaligus. Dengan tidak menerima perannya sebagai perempuan dari dunia *game* yang harus tunduk pada takdir yang telah ditetapkan oleh pembuat *game*, Mitsuko telah menolak statusnya sebagai Liyan, sebagai objek yang tidak relevan dari laki-laki yang menempati posisi sebagai subjek absolut. Mitsuko memilih menjadi tidak ada dibandingkan menjadi manusia Liyan dalam dunia patriarkis, dan ketidakadaannya turut membebaskan jiwa-jiwa perempuan lain yang terperangkap dalam *game TAG*.

Maka dari itu, dapat diketahui bahwa dalam usahanya untuk membebaskan diri dari keliyanaan, tokoh utama film *Riaru Onigokko* menggunakan metode keempat dari empat strategi bagi perempuan untuk membebaskan dirinya dari keliyanaan menurut feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir, yaitu menolak internalisasi keliyanaan perempuan.

## **BAB 4**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis dalam penelitiannya yang bertajuk “Gambaran Kehidupan Tokoh Utama sebagai Manusia Liyan dalam Film “*Riaru Onigokko*” Karya Sion Sono”, maka dapat diambil kesimpulan bahwa teori naratif film dan teori feminisme dapat digunakan untuk menganalisis ketidaksetaraan gender yang ada dalam film. Teori naratif film digunakan untuk menganalisis struktur tiga babak, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif, batasan informasi cerita, dan pelanggaran tembok keempat dalam film. Sedangkan, teori feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir yang diambil dari buku *The Second Sex* digunakan untuk menganalisis ketidaksetaraan gender yang dialami oleh tokoh utama yang bergender perempuan.

Dari penelitian ini, penulis menemukan bahwa permasalahan dalam film *Riaru Onigokko* sejalan dengan pemikiran feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir yang menyatakan bahwa perempuan adalah seorang Liyan untuk laki-laki yang merupakan seorang Subjek. Laki-laki bebas mengkonstruksi dan memandang dirinya, sedangkan konstruksi perempuan menempel pada identitas dan sudut pandang laki-laki. Hal ini menyebabkan berpusatnya masyarakat pada kepentingan dan naratif dari sudut pandang laki-laki. Ketidaksetaraan relasi kuasa antara laki-laki dan perempuan, antara Subjek dan Liyan, menjadikan laki-laki sosok yang lebih berhak atas perempuan, yang mana kontras dengan perempuan yang dijadikan tidak berhak atas dirinya sendiri.

Dalam film *Riaru Onigokko*, rasa berhak ini ditunjukkan oleh pembuat *game* yang dengan sengaja membuat *game* menggunakan DNA para perempuan yang telah mati, kemudian secara sadar menjebak mereka dalam skenario-skenario yang kejam. Hal ini menunjukkan bagaimana masyarakat dunia nyata merasa berhak untuk mempermainkan hidup perempuan seakan-akan perempuan tidak lebih dari sekedar aksesoris ataupun mainan.

Dari keseluruhan film yang telah dianalisis menggunakan teori naratif film dan teori feminisme eksistensial, dapat disimpulkan bahwa tokoh utama mengalami penindasan yang meliyankan atau menegaskan kembali statusnya sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko*, baik di dunia dalam *game* maupun dunia nyata. Penulis membagi penindasan serta diskriminasi yang dialami oleh tokoh utama dalam dunia *game* menjadi tiga, yaitu penindasan dan diskriminasi yang dialami dalam lembaga pendidikan, lembaga pernikahan, dan karir. Dalam lembaga pendidikan, tokoh utama mengalami penindasan dan diskriminasi berupa terbatasnya pilihan hidup, disanjung karena masih perawan, tidak dipercayai karena ia adalah perempuan, serta kekerasan berupa upaya pembunuhan. Dalam lembaga pernikahan, tokoh utama mengalami penindasan dan diskriminasi berupa ekspresi perasaan iri dari para tamu undangan, serangan verbal dan fisik dari para tamu undangan, dan pemaksaan pernikahan dengan pengantin pria berkepala babi. Dalam karirnya, tokoh utama mengalami penindasan berupa pengejaran oleh dua guru SMA-nya dan pengantin pria berkepala babi, yang menyiratkan tekanan dari lembaga pendidikan dan pernikahan untuk wanita karir.

Di dunia nyata, tokoh utama mengalami lima penindasan yaitu *male entitlement* yang memanifestasikan dirinya dalam pembuat *game* yang merasa berhak menggunakan DNA mayat-mayat perempuan untuk membuat *game* yang nantinya akan menjebak jiwa mereka, eksploitasi yang dilakukan oleh pembuat *game* dengan cara menjual *game* yang menjebak jiwa perempuan kepada laki-laki untuk keuntungan komersil dan kesenangan laki-laki, pembunuhan dan penyerangan yang dilakukan melalui alur cerita *game*, upaya pemerkosaan, serta justifikasi pemerkosaan yang melibatkan pemaksaan subordinasi perempuan pada laki-laki.

Simone de Beauvoir menyatakan bahwa perempuan memiliki empat cara untuk membebaskan diri dari keliyanaan yaitu bekerja, menjadi intelektual, berjuang untuk mencapai transformasi sosialis dalam masyarakat, dan menolak internalisasi keliyanaan. Dalam film, tokoh utama melakukan upaya untuk membebaskan diri dari keliyanannya sebagai perempuan, yaitu membunuh dirinya sendiri. Dengan bunuh diri, maka *game TAG* tidak akan memiliki tokoh utama dan tanpa tokoh utama, cerita *game TAG* tidak akan ada dan perempuan-perempuan di dalamnya tidak perlu terjebak kembali dalam skenario buatan pembuat *game*. Tindakan tokoh utama dapat dikategorikan ke dalam cara keempat, yaitu menolak internalisasi keliyanaan.

Kesan penulis setelah menganalisis gambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* adalah, penulis dapat lebih mengerti mengenai bagaimana patriarki, misogini, dan ketidaksetaraan gender merasuk begitu dalam di sistem maupun tatanan masyarakat. Penulis juga menyadari bahwa walaupun pemikiran-pemikiran tersebut sudah sedemikian

integral dalam tatanan masyarakat, masih ada cara bagi masyarakat, terutama perempuan, untuk membebaskan diri dari paham yang meliyankan sesama manusia.

Selain itu, penulis mendapati bahwa film *Riaru Onigokko* memiliki pendekatan yang unik dalam membabarkan tema feminisme yang diambilnya. Alih-alih menunjukkan penindasan yang dialami oleh perempuan secara gamblang, Sion Sono memilih untuk merepresentasikan penindasan yang dialami perempuan dengan adegan-adegan penuh kekejaman dan darah seperti mutilasi dan penembakan massal. Melalui adegan-adegan kekejaman yang eksplisit dalam film ini, penulis berpendapat bahwa Sion Sono ingin menunjukkan pada penonton tentang seberapa kejam kenyataan yang harus dihadapi oleh perempuan di dunia yang patriarkis dan misoginis.

Berdasarkan kesan-kesan yang penulis dapatkan setelah menganalisis gambaran kehidupan tokoh utama sebagai manusia liyan dalam film *Riaru Onigokko* karya Sion Sono, penulis berpendapat bahwa *Riaru Onigokko* adalah film bertemakan feminisme yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Teori feminisme eksistensialis Simone de Beauvoir yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini hanyalah satu di antara sekian banyak teori feminisme yang ada, maka dari itu penulis menyarankan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang memiliki minat untuk meneliti film *Riaru Onigokko*, agar menggunakan teori-teori feminisme lain dalam penelitiannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbagnano, Nicole. 2011. *Existentialism (Philosophy)*. Britannica Online Encyclopedia.
- Addams, Carol J. 1991. Ecofeminism and the Eating of Animals. *Hypathia*. Volume 6. Hoboken: Willey-Blackwell.
- Alvionita, Dini. 2017. *Kritik Terhadap Ryousai Kenbo dalam Cerpen Rikon no Ko Karya Yasunari Kawabata; Pandangan Feminisme Liberal*. Skripsi, S1. Padang: Universitas Andalas.
- Angus, Julia. 2017. *The Historical Tradition of "Othering" Women*. Diambil dari: <https://blogs.ubc.ca/socialtheory/2017/10/07/the-historical-tradition-of-othering-women>. (accessed on June 19<sup>th</sup> 2019)
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta :Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Anonymous. *Japan medical schools 'rigged women's results'*. BBC News. [London]. 14 Desember 2018.
- Bauman, Zygmunt. 1991. *Modernity and Ambivalence*. New York: Cornell University Press.
- Bearman, Steve, Neill Korobov, Avril Thorne. 2009. *The Fabric of Internalized Sexism*. Diambil dari: [http://www.jiss.org/documents/volume\\_1/issue\\_1/JISS\\_2009\\_1-1\\_10-47\\_Fabric\\_of\\_Internalized\\_Sexism.pdf](http://www.jiss.org/documents/volume_1/issue_1/JISS_2009_1-1_10-47_Fabric_of_Internalized_Sexism.pdf). (9 Agustus 2019)
- Beauvoir, Simone de. 2011. *The Second Sex*. New York: Vintage Books.
- Beauvoir, Simone de. 2016. *Second Sex : Fakta dan Mitos*. Yogyakarta: Narasi.
- Beauvoir, Simone de. 2016. *Second Sex : Kehidupan Perempuan*. Yogyakarta: Narasi.

- Bergoffen, Debra. 1997. *The Philosophy of Simone de Beauvoir: Gendered Phenomenologies, Erotic Generosities*. Albany: State University of New York Press.
- Buhler, Pat. 2017. *Gender Bias in the Classroom: Oh No, Not Mine! A Quick 7-Point Self-Assessment*. <https://www.td.org/insights/gender-bias-in-the-classroom-oh-no-not-mine-a-quick-7-point-self-assessment>. (accessed on July 25<sup>th</sup> 2019)
- Bulman, Colin. 2007. *Creative Writing: A Guide and/or Glossary to Fiction Writing*. Cambridge: Polity Press.
- Caldwell, Stacy, Catherine Littleton. 2011. *The Crucible: Study Guide and Student Workbook (Enhanced Ebook)*. Cranbury: BMI Educational Service.
- Chen, Nick. 2017. *Your guide to controversial Japanese filmmaker Sion Sono*. Diambil dari: <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/38257/1/sion-sono-is-japans-most-transgressive-filmmaker>. (accessed on June 17<sup>th</sup> 2019)
- Chornelia, Yolanda Hana. 2013. *Representasi Feminisme dalam Film "Snow White and The Huntsmen"*. Skripsi, S1. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Code, Lorraine. 2000. *Encyclopedia of Feminist Theories (1st ed.)*. London: Routledge.
- Connell, RW, James W. Messerschmidt. 2005. *Hegemonic Masculinity : Rethinking The Concept*. Vol. 3, Issue 6. University of Sydney & University of South Maine.
- Cott, Kaeli van. 2015. *19th Fantasia International Film Festival Announces 2015 Winners*. Diambil dari: <https://www.indiewire.com/2015/08/19th-fantasia-international-film-festival-announces-2015-winners-59628/>. (21 Juni 2019)

- Davis, Joshua Clark. 2017. *From Head Shops to Whole Foods: The Rise and Fall of Activist Entrepreneurs*. New York: Columbia University Press.
- DiBattista, Maria. 2011. *Novel Characters: A Genealogy*. Hoboken: John Willey & Sons, Inc.
- Dibell, Ansen. 1988. *Plot (Elements of Fiction Writing)*. Cincinnati: Writers Digest Books.
- Dill, Bonnie Thornton. 1983. Race, Class, and Gender: Prospects for an All-Inclusive Sisterhood. *Feminist Studies*. Vol. 9, No. 1. College Park: Feminist Studies, Inc.
- Du Plessix Gray, Francine. *Dispatches from The Other*. [New York]. New York Times. 27 Mei 2010.
- Echols, Alice. 1989. *Daring to Be Bad: Radical Feminism in America*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Evans, Elizabeth. 2015. *The Politics of Third Wave Feminisms: Neoliberalism, Intersectionality, and the State in Britain and the US*. London: Palgrave Macmillan.
- Faiqoh, Ghina Elok. 2018. *Kajian Feminisme Eksistensial Terhadap Drama Higanbana : Onnatachi no Hanzai Fairu*. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Freeman, Matthew. 2016. *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. Abingdon-on-Thames: Routledge.
- Geher, Glenn. 2019. *The Psychology of Othering*. <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/darwins-subterranean-world/201904/the-psychology-othering>. (Accessed on October 20<sup>th</sup> 2019)
- Gender Equality Bureau. 2018. *Survey on Violence between Men and Women*. <https://unstats.un.org/unsd/demographic-social/meetings/2018/tokyo-globalforum-genderstat/Presentation/5e.%20Japan%20->

%20Survey%20on%20violence%20between%20men%20and%20women.  
pdf. (accessed on July 18<sup>th</sup> 2019)

Grady, Constance. 2019. *The waves of feminism, and why people keep fighting over them, explained.*  
<https://web.archive.org/web/20190405172242/https://www.vox.com/2018/3/20/16955588/feminism-waves-explained-first-second-third-fourth>.  
(accessed on June 15<sup>th</sup>, 2019)

Graham Davies, Sharyn. 2006. *Challenging Gender Norms: Five Genders Among Bugis in Indonesia (Case Studies in Cultural Anthropology)*.  
Massachusetts: Cengage Learning.

Holland, J. 2006. *A Brief History of Misogyny: The World's Oldest Prejudice*.  
New York: Avalon Publishing Group.

Honderich, Ted. 2005. *The Oxford Companion to Philosophy (2nd ed.)*. Oxford:  
Oxford University Press.

JapanTimes. 2018. *The deep-seated gender gap in politics.*  
<https://www.japantimes.co.jp/opinion/2018/10/05/editorials/deep-seated-gender-gap-politics/#.XVK97ugzbIV>. (accessed on July 18<sup>th</sup> 2019)

Johnson, Allan G. 2000. *The Blackwell dictionary of sociology: A user's guide to sociological language*. Malden: Blackwell Publishers.

Kantor Komisiaris Tinggi Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk Hak Asasi Manusia. 2016. *Intersex Awareness Day – Wednesday 26 October*.  
<https://www.ohchr.org/EN/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=20739&LangID=E>. (accessed on August 9<sup>th</sup> 2019)

Knox, David, Caroline Schacht. 2012. *Choices in Relationships: An Introduction to Marriage and the Family*. Massachusetts: Cengage Learning.

Kramarae, Cherris. 2000. *Routledge International Encyclopedia of Women*. New York: Routledge.

- Kuper, Adam, Jessica Kuper. 1995. *The Social Science Encyclopedia*. London: Routledge.
- Kyodo. 2005. *UNESCO names kabuki intangible heritage of humanity*. JapanTimes. [Tokyo]. 26 November 2005.
- Levant, Ronald F. 1996. *A New Psychology of Men*. Diambil dari [https://www.researchgate.net/publication/232569489\\_A\\_New\\_Psychology\\_of\\_Men](https://www.researchgate.net/publication/232569489_A_New_Psychology_of_Men). (accessed on October 19<sup>th</sup> 2019)
- Lim, Audrey. 2003. *Legend of The Chinese Zodiac*. <http://thingsasian.com/story/legend-chinese-zodiac>. (accessed on October 10<sup>th</sup> 2019)
- Lipman, Caitlin M., Alexis J. Moore. 2016. *Virginity and Guilt Differences between Men and Women*. Butler Journal of Undergraduate Research. Vol. 2, Article 25. Indiana: Butler University.
- Liu, William Ming. 2016. *How Trump's 'Toxic Masculinity' Is Bad for Other Men*. Motto (Times). [New York]. (accessed on October 19<sup>th</sup> 2019)
- Macquarie, John. 1972. *Existentialism*. Philadelphia: Westminster Press.
- Mansyur, Qurrota Ainun Resyika. 2017. *Kontribusi Hayao Miyazaki dalam Menyebarkan Nilai-Nilai Kesetaraan Gender di Amerika Serikat melalui Film Animasi (2003-2017)*. Bandung : Universitas Katholik Parahyangan.
- Marpaung, Aulia Putri Fradivie. 2019. *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak sebagai Representasi Feminisme (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film)*. Skripsi, S1. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Morrell, Jessica Page. 2009. *Thanks, But This Isn't for Us: A (Sort Of) Compassionate Guide to Why Your Writing Is Being Rejected*. New York: Tarcherperigee.
- Munro, Ealasaid. 2013. *Feminism: A Fourth Wave?*. <https://web.archive.org/web/20181202070519/https://www.psa.ac.uk/insight-plus/feminism-fourth-wave>. (accessed on June 15<sup>th</sup>, 2019)

- Nadal, Kevin L. 2017. *The SAGE Encyclopedia of Psychology and Gender*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Nareshwari, Irene. 2015. *Gambaran Karakter Postfeminis pada Tokoh Ritsu sebagai Shoujo dalam Anime K-On Karya Sutradara Naoko Yamada*. Malang : Universitas Brawijaya.
- NHK World. 2019. *Lifting the lid on Japan's harassment problem*. <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/backstories/361>. (accessed on July 18th 2019)
- Nichol, Mark. 2013. *7 Types of Narrative Conflicts*. <https://www.dailywritingtips.com/7-types-of-narrative-conflict>. (accessed on July 30<sup>th</sup> 2019)
- OECD. 2012. *Education at A Glance*. [https://www.oecd-ilibrary.org/education/education-at-a-glance-2012\\_eag-2012-en](https://www.oecd-ilibrary.org/education/education-at-a-glance-2012_eag-2012-en). (accessed on July 25<sup>th</sup> 2019)
- OECD. 2015. *The Pursuit of Gender Equality*. <https://web.archive.org/web/20171117160121/https://www.oecd.org/policy-briefs/japan--greater-gender-equality-for-more-inclusive-growth.pdf>. (accessed on October 19<sup>th</sup> 2019)
- OECD. 2017. *The Pursuit of Gender Equality An Uphill Battle*. Paris: OECD.
- Phillips, Ruth, Vivienne E. Cree. 2014. What does the 'Fourth Wave' Mean for Teaching Feminism in Twenty-First Century Social Work?. *Journal of Social Work Education*. Volume 33, Issue 7. Abingdon-on-Thames: Taylor & Francis.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Quattrone, George A., Jones, Edward E. 1980. *The perception of variability within in-groups and out-groups: Implications for the law of small numbers*. *Journal of Personality and Social Psychology*.

- Reiss, Steven. 2000. *Who am I? The 16 Basic Desires That Motivate Our Actions and Define Our Personalities*. New York: Berkley.
- Roberts, Edgar V, Henry E. Jacobs. 1986. *Literature: An Introduction to Reading and Writing*. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Ross, Elizabeth Irvin. 1993. *Write Now*. New York: Barnes & Noble Publishing.
- Shaw, Susan, dkk. 2017. *Women's Lives around the World: A Global Encyclopedia [4 volumes]*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Shpancer, Noam. 2014. *Feminine Foes: New Science Explores Female Competition*. <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/insight-therapy/201401/feminine-foes-new-science-explores-female-competition>. (accessed on July 25<sup>th</sup> 2019)
- Shupe, Anson D., William A. Stacey, Susan E. Darnell. 2000. *Bad Pastors: Clergy Misconduct in Modern America*. New York: New York University Press.
- Simpson, Judith. 2011. *Foundations of Fiction*. Indiana: iUniverse.
- Smiley, Sam. 2005. *Playwriting: The Structure of Action*. New Haven: Yale University Press.
- Stoodt, Barbara. 1996. *Children's Literature*. London: Macmillan Education.
- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Surakarta.
- Sutoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama & Teater*. Yogyakarta: Ombak.
- Szymanski, Dawn M., Arpana Gupta, Erika R. Carr. 2009. Internalized Misogyny as a Moderator of the Link between Sexist Events and Women's Psychological Distress. *Sex Roles*. Vol. 16. Diambil dari:

<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-009-9611-y>. (9 August 2019)

Tierney, Helen. 1999. *Women's Studies Encyclopedia Volume G-P*. Connecticut: Greenwood Publishing Group.

Tokuza, Akiko. 1999. *The Rise of the Feminist Movement in Japan (1st ed.)*. Tokyo: Keio University Press.

Tong, Rosemarie Putnam. 2017. *Feminist Thought: Pengantar Paling Komprehensif Kepada Arus Utama Pemikiran Feminis*. Yogyakarta: Jalasutra.

Tsui, Clarence. 2016. 'The Sion Sono' : Film Review. <https://www.hollywoodreporter.com/review/sion-sono-film-review-915591>. (accessed on June 17<sup>th</sup> 2019)

Tsukada, Yoshinobu. 1980. *Nihon eigashi no kenkyū: katsudō shashin torai zengo no jijō*. Tokyo: Gendai Shokan.

UN Women. 2012. *Facts & Figures*. <https://www.unwomen.org/en/news/in-focus/commission-on-the-status-of-women-2012/facts-and-figures>. (Accessed on July 25<sup>th</sup> 2019)

Vance, Carole. 1984. *Pleasure and danger: exploring female sexuality*. Boston: Routledge.

Walby, Sylvia. 1990. *Theorizing Patriarchy*. Massachusetts: Willy-Blackwell.

Wijayanti, Bety. 2011. *An Analysis of Josey Aimes's struggle against sexual harassment in the mining workplace in North Country film by using Liberal Feminism approach*. Skripsi, S1. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Wiseman, Paul. 2004. *No sex please we're Japanese*. [https://usatoday30.usatoday.com/news/world/2004-06-02-japan-women-usat\\_x.htm](https://usatoday30.usatoday.com/news/world/2004-06-02-japan-women-usat_x.htm). (accessed on October 11<sup>th</sup> 2019)

World Economic Forum. 2018. *The Global Gender Gap Report 2018*.  
<https://www.weforum.org/reports/the-global-gender-gap-report-2018>.  
(accessed on July 18<sup>th</sup> 2019)

## 要旨

本論文の題名は『園子温の「リアルごっこ」に表現された「も一方」の性としての主人公の人生の表現 ―実存主義フェミニズム研究』である。この題名を選んだ理由は、「リアル鬼ごっこ」の映画のストーリーとシモーヌ・ド・ボーヴォワールの実存主義フェミニズムの理論は同じようなものであり、面白いと思っているので、実存主義フェミニズムの理論で主人公の人生について詳しく知りたいからである。この研究で説明する問題は①「リアル鬼ごっこ」の説話の要素、②「もう一方」の性としての主人公の人生のことである。それで本論文の目的は「リアル鬼ごっこ」の説話の要素、そして主人公の「もう一方」の性としての人生表現を明らかにするためである。

使われている理論は、「Memahami Film Edisi I」と「Memahami Film Edisi II」にある Himawan Pratista に書かれている映画の説話の理論である。その映画の説話の理論によって筆者は三幕構成、説話とスペースの関係、説話と時間の関係、説話の主な要素、つまりストーリーについての知識の制限、や第四の壁の破壊を分析した。

主人公の「もう一方」の性としての人生の表現を明らかにするために、シモーヌ・ド・ボーヴォワールの「The Second Sex」と Rosemarie Putnam Tong の「Feminist Thoughts : Pengantar Paling Komperensif pada Arus Utama Pemikiran Feminis」に書かれた実存主義フェミニズムを使用した。

実存主義フェミニズムは実存主義に基づいているフェミニズムの部門である。実存主義ということは人間の考えだけではなく、人間の行動、思いや人間としての人生を強める哲学もある。

リアル鬼ごっこは2015年7月11日で公開された日本の映画である。園子温によって演出されたこの映画は女だけが存在している世界で生きているみつこという中学生の努力について語られている。その世界で、みつこは他の世界で生きている人に自分のアイデンティ（お嫁さんのけいこやマラソン選手のいずみ）を変わせて、残酷で危ない状態に閉じ込められてしまった。映画のエンディングで、みつこは女のキャラクターがみんなずっと前から死んだと言うことが分かって来た。今生きている女性たちが実はTAGというゲームを作るために、ゲームクリエイターがみつこその女性たちの死体から採取されているDNAの人生である。そして、そのゲームは、男性だけが存在している現実の世界で公開された。

「リアル鬼ごっこ」の説話を分析した結果として下記のことが分かった。

「リアル鬼ごっこ」は設定、対立、と解決、三幕構成で作られて、説話の要素を見たら、次のことがある。説話とスペースの関係は、日本にある現実の世界とゲームの中の世界で起こっている。説話と時間の関係については、この映画の話は一連で、五つの階段に分かれているということが分かるようになった。それから、説話の主な様子はキャラクター、問題とコンフリクト、と目的に分かれている。この映画の主人公はみつこ、けいこ、といづみで、問題はその主人公はゲームの中の世界に閉じ込められてしま

ったことで、その問題は主人公が危険な世界で生き抜きというコンフリクトに原因されたので、彼女は自分を放す方法を探さなければならないことである。それでこの映画の主人公の目的はゲームの中の世界から自分を放す方法を見つけることである。

次は「リアル鬼ごっこ」の主人公の人生についての分析結果である。実在主義フェミニズムの理論で、主人公を「もう一方」の性にした弾圧は現実の世界とゲームの中の世界で両方ともあったと言うことが分かるようになった。ゲームの中の世界で、主人公を「もう一方」の性にした弾圧は教育機関、結婚機関、とキャリアの面に起こっている。教育機関に起こっている弾圧は彼女の生きている選択の制限、ヴァージニティーに基づいた差別、ネガティブなジェンダーステレオタイプ、身体的虐待、と殺人未遂である。結婚機関に起こっている弾圧は身体的虐待、暴言、と強制結婚である。また、主人公のキャリアに起こっている経験した弾圧は教育機関と結婚機関のプレッシャーである。現実の世界に起こっている弾圧は身体的虐待と心理的虐待である。

実存主義フェミニズムの理論によって、自分を「もう一方」の性としての地位から放す方法は四つあるそうである。それは働くことで、知識人になることで、社会的のソーシャリストの化成になる動力でと「もう一方」の性としての地位の内面化を断ることである。この映画の主人公は最後の方法で、つまり「もう一方」の性としての地位の内面化を断ることを選ん

で、自分を放すために、彼女は「存在しなかったら「もう一方」の性にならない」と思いながら自殺した。

園子温の『リアル鬼ごっこ』を分析した後、筆者はジェンダー不平等は社会に大きく影響されているということが分かるようになったが、ジェンダー不平等の影響は確かに大きいだが、女性としてはその「もう一方」の性としての地位から自分を放す方法があるはずと思っている。また、筆者にとって「リアル鬼ごっこ」みたいな映画はフェミニズムのストーリーのことを観客さんにユニークなアプローチを伝えられていることがいいことと思っている。なぜなら他の映画と違って、園子温監督はジェンダー不平等をありのままで見せるより、ジェンダー不平等をミュージレーションや銃乱射を含める残酷な場面で表現した。その顕在で残酷な場面を通して、園子温監督は女性達に毎日迎えている女嫌いの世界の残酷さのことを伝えたいと思っている。

研究押した後、筆者は、女性を「もう一方」の性にする考え方は女性の人生に悪影響を及ぼしていることが分かるようになった。そのため、女性を「もう一方」の性にする考え方よりジェンダー平等に基づいている考え方を持ったら、女性にもっと優しい社会になると思っている。また、「もう一方」の性として、女性は自分の権利についての認識を持って、自分の権利のために戦ったらいいと思っている。

## BIODATA

### Data Pribadi

Nama : Teresa Chiquita Goenawan  
NIM : 13050115120008  
Tempat dan Tanggal Lahir : Semarang, 23 Juli 1997  
Alamat : Jalan Dargo 48 Semarang, Jawa Tengah  
Nama orang tua/wali : Eko Goenawan & Tan, Liliani  
Gender : Perempuan  
Nomor HP : 0895364540998

### Riwayat Pendidikan

No.	Tahun	Nama Instansi
1.	2001-2003	TK Kristen Masehi Temanggung
2.	2003-2009	SD Pangudi Utami Temanggung
3.	2009-2012	SMP Negeri 2 Temanggung
4.	2012-2015	SMA Kristen Tri Tunggal Semarang
5.	2015-2020	Universitas Diponegoro Semarang

### Kursus atau Pelatihan yang Pernah Diikuti

No.	Tahun	Nama Kursus/Pelatihan	Instansi
1.	2015	Pride Summit 2015	Sobat Semarang
2.	2016	Workshop Gender dan Pendidikan Kritis untuk Mahasiswa	PPT Seruni Kota Semarang
3.	2017	4 <sup>th</sup> Young Queer Faith and Sexuality Camp 2017 – Bangun Koneksi Gerak Bersama	Youth Interfaith Forum on Sexuality (YIFoS)

**Pengalaman Berorganisasi**

<b>No.</b>	<b>Tahun</b>	<b>Nama Instansi</b>	<b>Jabatan</b>
1.	2015	Rumah Pelangi Indonesia	Monitoring and Evaluation Staff
2.	2015	Keinarra Institute	Sekretaris

**Pengalaman Kepanitiaan**

<b>No.</b>	<b>Tahun</b>	<b>Nama Acara</b>	<b>Jabatan</b>
1.	2017	Original Event Japan in Indonesia (ORENJI)	Ketua Seksi Lomba Hiburan dan Penanggung Jawab Lomba Song Cover

**Pengalaman Bekerja**

<b>No.</b>	<b>Tahun</b>	<b>Nama Instansi</b>	<b>Pekerjaan</b>
1.	2017	Wordspartner	Penerjemah Lepas Proyek Corpus
2.	2018-2019	Wordspartner	Penerjemah lepas Proyek Corpus