

**PERILAKU PSIKOPATIK DALAM FILM *KOKUHAKU*
KARYA SUTRADARA TETSUYA NAKASHIMA**

SKRIPSI

**OLEH:
ARIEF DAN FEBRIANTO
NIM 125110200111067**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2016

**PERILAKU PSIKOPATIK DALAM FILM KOKUHAKU KARYA
SUTRADARA TETSUYA NAKASHIMA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana**

**OLEH:
ARIEF DIAN FEBRIANTO
NIM 125110200111067**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2016

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Arief Dian Febrianto

NIM : 125110200111067

Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan



Malang, 3 Agustus 2016



Arief Dian Febrianto

NIM 125110200111067

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Arief Dian Febrianto telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 3 Agustus 2016
Pembimbing

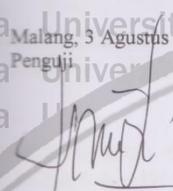

Retno Dewi A. M.Si
NIP. 2013 0977 0430 2001

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

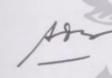


Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Arief DianFebrianto telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

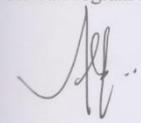
Malang, 3 Agustus 2016
Penguji


Ismi Prihandari M. Hum
NIP . 19680320 20081 2 005

Pembimbing


Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
NIP . 2013 0977 0430 2001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang


Aji Setyanto, M. Litt
NIP . 19750725 200501 1 002

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra


Ismatul Khasanah, Ph.D.
NIP . 19750518 200501 2 001



要旨

アリフ ディアン フェブリアント。2016 年。映画の監督の中島哲也「告白」における精神異常の行動。日本学科、プラビジャヤの大学の学

科。指導教官：レトノ デウィ A。

キーワード：^{こうどうせいしんびょう}行動精神病、^{えいが}映画、告白、中島哲也

精神異常行動は、特定の人物の行動や人が精神病であることを示す。それが存在する一般的な規範の違反を参照するので、DSM (*Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorder*) でサイコパスは、病气社会的収差と呼ばれる。本研究の目的は精神異常の人にどのような症状か調べている。映画「告白」は同じタイトルの小説から 2010 年の映画で、6 賞を受賞している。この研究は、行動分析、ロバート・D・ヘアの精神病および精神病相を使用している。それは一般的に使用されている初期診断なので、この方法が使用される。この方法は、常に自分自身に早期診断などの精神病に見える 12 の行動に焦点を当てている。そして、精神病であることが証明された人によって経験される 3 段階に進む。

本研究の結果は研究 3 文字は 指導者州や渡辺、島村と水木直樹北原 ました、しゅうや渡辺は 8 精神異常行動と実績のある精神病質者であります。三相既存の精神病を持ちます。

ABSTRAK

Febrianto, Arief Dian. 2016. **Perilaku Psikopatik dalam Film Kokuhaku Karya Sutradara Tetsuya Nakashima**. Skripsi, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Retno Dewi A.

Kata kunci : Perilaku Psikopatik, Film, Kokuhaku, Tetsuya Nakashima

Perilaku psikopatik merupakan perilaku khusus yang dimiliki seseorang dan mengindikasikan bahwa orang tersebut adalah seorang psikopat. Dalam DSM (*Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorder*) psikopat disebut dengan penyakit penyimpangan sosial karena mengacu pada pelanggaran norma-norma umum yang ada. Dalam film berjudul *Kokuhaku*, terdapat beberapa tokoh yang memiliki kecenderungan sebagai seorang psikopat. Film *Kokuhaku* sendiri merupakan film tahun 2010 yang diadaptasi dari novel dengan judul yang sama dan telah memenangkan enam penghargaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku psikopatik apa saja yang ada pada tokoh, siapa saja tokoh yang terbukti psikopat dan fase psikopatik apa saja yang dilewati.

Penelitian ini menggunakan metode analisis perilaku psikopatik dan fase psikopatik dari Robert D. Hare. Metode ini digunakan karena metode ini merupakan diagnosa awal yang telah dipakai secara umum. Metode ini berfokus pada 12 perilaku yang selalu muncul pada diri seorang psikopat sebagai diagnosa awal. Kemudian dilanjutkan dengan tiga fase yang akan dialami oleh seorang yang terbukti adalah seorang psikopat.

Hasil penelitian ini dari 3 tokoh yang diteliti yaitu tokoh Shuuya Watanabe, Naoki Shimamura dan Mizuki Kitahara terdapat beberapa perilaku psikopatik yang dimiliki. Perilaku Psikopatik pada Shuuya Watanabe adalah *superficial, deceitful, lack of remorse, lack of empathy, poor control behavioral, lack of goal* dan *adoloscent antisocial behavior*. Perilaku psikopatik tokoh Naoki Shimamura adalah *lack of remorse, lack of empathy, poor behavioral control* dan *adoloscent antisocial behavior*. Sedangkan untuk tokoh Mizuki Kitahara adalah *lack of empathy, lack of remorse* dan *adoloscent antisocial behavior*. Dengan hasil *scoring* 20 poin untuk tokoh Shuuya Watanabe dan delapan perilaku psikopatik yang dimiliki membuktikan bahwa tokoh Shuuya Watanabe adalah seorang psikopat. Sebagai seorang psikopat tokoh Shuuya Watanabe melewati tiga fase psikopatik. Fase-fase tersebut adalah fase penilaian, manipulasi dan pembuangan.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang “Perilaku Psikopatik dalam Film Kokuhaku Karya Sutradara Tetsuya Nakashima” ini sesuai dengan target yang telah ditentukan sebelumnya.

Penyusunan tugas akhir skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib untuk mendapatkan gelar sarjana dari Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya Malang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar karena bantuan dari berbagai pihak. Maka, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada ibu Retno Dewi Ambarastuti selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu dalam proses pembimbingan skripsi ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya atas masukan dan saran yang diberikan oleh ibu dosen penguji Ismi Prihandari dalam penyempurnaan karya skripsi ini.

Secara khusus penulis juga ingin mengucapkan terima kasih pada segenap keluarga tercinta bapak, ibu, kakak, adik, dan keluarga besar penulis serta dosen pembimbing akademik penulis yaitu Bapak Efrizal yang selama ini terus mendukung baik secara moril dan maupun materiil kepada penulis untuk selalu bersemangat menyelesaikan jenjang S1 di Universitas Brawijaya ini. Selain itu penulis ingin mengucapkan terima kasih pada dua permata Silmaril yang tersisa di bumi, Zain, Ivan, Brutus, Bos Diah, Hidayah, Bagus, dan Fyna, Empat Kembang Fakultas serta teman-teman penulis yang tidak bisa dituliskan disini atas masukan, saran, serta dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya terhadap J.R.R. Tolkien dan Antoine De Saint-Exupery karena oleh karya-karya mereka lah banyak inspirasi yang tercipta serta perubahan cara pandang penulis terhadap dunia. Seperti mereka semoga suatu saat penulis dapat menciptakan karya sehebat mereka dan karya yang akan dikenang hingga generasi-generasi mendatang serta sebuah perjalanan untuk melihat dunia yang lebih luas.

Penulis menyadari bahwa karya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu masukan dan saran yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan karya skripsi ini. Terakhir penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Malang, 22 Juli 2016

Penulis,

Arief Dian Febrianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK BAHASA JEPANG	vi
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR TRASLITERASI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Metode Penelitaian	5
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Psikologi Satra	8
2.2 Psikopatik Robert Hare	10
2.3 Penokohan	16
2.4 <i>Mise en scene</i>	17
2.5 Penelitian Terdahulu	22

BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Sinopsis	24
3.2. Tokoh Dengan Kecenderungan Psikopatik	25
3.3. Perilaku Psikopatik Tokoh	26
3.3.1. <i>Superficial</i>	26
3.3.2. <i>Grandiose</i>	28
3.3.3. <i>Deceitful</i>	29
3.3.4. <i>Lack of Remorse</i>	30
3.3.5. <i>Lack of Empaty</i>	33
3.3.6. <i>Doesn't Accept Respopibility</i>	34
3.3.7. <i>Impulsive</i>	35
3.3.8. <i>Lack of Goal</i>	36
3.3.9. <i>Poor Control Behavior</i>	36
3.3.10. <i>Irresponsible</i>	38
3.3.11. <i>Adolescent Antisocial Behavior</i>	38
3.3.12. <i>Adult Antisocial Behavior</i>	41
3.4. Scoring Perilaku Psikopatik Robert D. Hare Pada Tokoh	41
3.5. Fase Psikopatik yang Dialami Tokoh Psikopat	46

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan	50
4.2. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA

52

LAMPIRAN

54

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. <i>Psychopathy Checklist Revision</i>	11
2.2. Perilaku Psikopatik Individu	12
2.3. Perilaku Psikopatik Antisosial	13
3.1. Scoring <i>PCL:SV</i> untuk Shuuya Watanabe	42
3.2. Scoring <i>PCL:SV</i> untuk Naoki Shimomura	43
3.3. Scoring <i>PCL:SV</i> Mizuki Kitahara	45



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) dzu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

ん (ン) n

つ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya. Contoh: サッカー (*sakkaa*)

は wa sebagai partikel dalam kalimat dibaca wa

へ he sebagai partikel dalam kalimat dibaca e

を wo sebagai partikel dalam kalimat dibaca o

あ a penanda bunyi panjang a. Contoh: おかあさん (*okaasan*)

い i penanda bunyi panjang i. Contoh: ちいさい (*chiisai*)

う u penanda bunyi panjang u. Contoh: ありがとう (*arigatou*)

え e penanda bunyi panjang e. Contoh: おねえさん (*oneesan*)

お o penanda bunyi panjang o. Contoh: おおい (*ooi*)

penanda bunyi panjang pada penulisan asing dengan huruf katakana.
Contoh: サラリーマン(sararīman)



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1. Pembunuhan Manami.....	26
3.2. Shuuya Mempengaruhi Naoki.....	28
3.3. Mutilasi Mizuki Kitahara.....	30
3.4. Pembunuhan ibu Naoki.....	30
3.5. Pembunuhan Massal.....	32
3.6. Tubuh Manami dilempar ke dalam kolam.....	32
3.7. Mainan Rusak.....	35
3.8. Tulisan di dinding.....	35
3.9. Pengalaman buruk masa kecil.....	37
3.10. Surat kabar.....	37
3.11. Naiki ditangkap polisi.....	37
3.12. Shuuya tertarik pada Naoki.....	44
3.13. Tulisan di atas kertas.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dialog yang Menunjukkan Perilaku Psikopatik.....	54
2. Dialog yang Menunjukkan Fase Psikopatik.....	56
3. <i>Curriculum Vitae</i>	57
4. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	58



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gangguan jiwa merupakan penyakit psikis yang dapat mempengaruhi perilaku penderitanya. Banyak sekali faktor penyebab dari gangguan jiwa seperti lingkungan, genetik, dan tekanan ekonomi. Menurut Djamaludin (2001) gangguan jiwa atau *mental illness* adalah kesulitan yang harus dihadapi seseorang karena hubungan dengan orang lain, kesulitan karena persepsinya tentang kehidupan dan sikapnya terhadap dirinya sendiri.

Salah satu jenis dari gangguan jiwa adalah psikopat. Psikopat secara harfiah berarti sakit jiwa. Kata psikopat berasal dari kata *psyche* yang berarti jiwa serta *phanthos* dalam bahasa Yunani yang berarti sakit. Sedangkan menurut Kartini Kartono (1989) psikopat ialah bentuk kekalutan mental yang ditandai dengan tidak adanya pengorganisasian dan pengintegrasian pribadi; orangnya tidak bisa bertanggung jawab secara moral; selalu konflik dengan norma sosial dan hukum (karena sepanjang hayatnya hidup dalam lingkungan sosial yang abnormal dan moral) yang diciptakan oleh angan-angan sendiri. Meskipun merupakan sebuah gangguan jiwa namun psikopat memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan penyakit jiwa lainnya. Berbeda dengan penyakit jiwa seperti skizofrenia maupun bipolar, pengidap psikopat secara sadar melakukan tindakan di luar norma. Pengidap psikopat biasanya berperilaku seperti orang normal. Hal tersebut merupakan sebuah kamuflase sempurna yang dilakukan oleh pengidap

psikopat. Oleh karena itu dibutuhkan diagnosa secara teliti serta penanganan ekstra untuk para pengidap psikopat itu sendiri.

Perilaku psikopatik merupakan perilaku yang bisa dianggap menyimpang.

Perilaku psikopatik merupakan ciri yang melekat seorang psikopat. Melalui perilaku psikopatik dapat didiagnosa apakah seseorang merupakan psikopat atau bukan. Perilaku psikopatik dapat diketahui melalui perilaku sederhana seperti berbicara, membaca, dan menulis atau perilaku ekstrim seperti membunuh dan memperkosa.

Film yang bertema seorang psikopat mendapatkan respon positif dari penonton diseluruh dunia. Hal ini buktikan dengan tingginya rating yaitu 8.6 pada website *Internet Movie Database* serta review positif dari penonton terhadap film bertema psikopat seperti "*Hanibal the series*" dan "*Psycopath*".

Film-film tersebut menyediakan ketegangan-ketegangan di setiap cerita yang membuat film tersebut masih memiliki banyak peminat. Hingga saat ini banyak sekali film yang beredar di Jepang dengan berbagai genre yang berbeda. Salah satu genre yang masih banyak peminatnya adalah *thriller mystery* pembunuhan.

Salah satu dari film Jepang yang bertemakan *thriller, mystery* pembunuhan adalah film berjudul *Kokuhaku*. *Kokuhaku* yang dirilis pada tahun 2010 tersebut

disutradari oleh Tetsuya Nakashima. Film ini merupakan adaptasi dari novel

Kanae Minato dengan judul yang sama. Film tersebut berhasil mendapatkan 6 penghargaan serta dinominasikan sebagai salah satu film berbahasa asing terbaik

dalam *Academy Award*.

Film *Kokuhaku* bercerita tentang seorang guru yang berpamitan kepada seluruh siswanya karena tidak akan mengajar kembali. Namun, sang guru mengungkapkan sebuah misteri tentang kematian anaknya yang ternyata meninggal bukan karena kecelakaan di kolam berenang. Pembunuh anaknya yang sebenarnya anaknya adalah dua siswa dari kelas tersebut. Upaya balas dendam guru tersebut yang bernama Yuko Moriguchi menjadi tema dari film tersebut. Yuko Moriguchi menyuntikan darah yang terkontaminasi HIV pada susu yang diminum kedua anak tersebut. Perilaku kedua anak tersebut mulai berubah memiliki kecenderungan perilaku psikopatik saat mengetahui mereka telah meminum susu yang telah dicampur oleh darah yang telah terinfeksi dengan virus HIV. Keadaan semakin memburuk hingga salah satu anak membunuh ibunya yang ia cintai dan yang lainnya membunuh sahabat dan ibunya. Ternyata semuanya merupakan rencana dari Yuko Moriguchi hingga akhirnya kedua anak tersebut menjadi pembunuh orang-orang yang sangat mereka cintai.

Bila ditinjau dari perkembangan tokoh dalam film *Kokuhaku*, terdapat beberapa tokoh yaitu Mizuki Kitahara, Shuya Watanabe dan Naoki Shimomura yang mengalami perkembangan menjadi tokoh yang sadis dan tidak berperikemanusiaan. Hal tersebut dapat mengidentifikasi adanya perilaku psikopatik pada tokoh tersebut serta kemungkinan seorang psikopat.

Berdasarkan analisis, untuk mengetahui perilaku psikopatik tokoh dan perilaku psikopatik apa saja yang dilakukan dalam film berjudul *Kokuhaku* maka

penulis mengambil judul penelitian “Perilaku Psikopatik dalam Film *Kokuhaku* Karya Tetsuya Nakashima”

1.2 Rumusan Masalah

1. Perilaku psikopatik apa saja yang ada pada tokoh yang memiliki kecenderungan psikopat dalam film *Kokuhaku*?
2. Siapa saja tokoh yang terbukti seorang psikopat berdasarkan perilaku psikopatik yang dimiliki?
3. Fase psikopatik apa saja yang telah dilewati tokoh yang terbukti psikopat?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat mengetahui siapa saja tokoh yang mengidap psikopat serta perilaku psikopatik macam apakah yang tokoh-tokoh tersebut lakukan, perilaku psikopatik apa saja yang muncul pada diri tokoh yang diteliti serta fase psikopatik apa saja yang dilewati tokoh yang terbukti psikopat. Dengan adanya penelitian tersebut, dapat menjadi pembelajaran untuk penelitian yang berhubungan dengan gejala psikopatik pada tokoh yang ada dalam sebuah karya sastra maupun film.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini terdapat beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, diharapkan mampu memberikan wawasan pemahaman baru mengenai konsep penyimpangan perilaku khususnya psikopat. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat

dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji hal yang sama baik sebagai objek formal maupun materil.

2. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan baru kepada pembaca mengenai pembagian tingkat psikopatik seseorang berdasarkan perilaku serta fase psikopatik seorang psikopat. Selain itu pembaca juga diharapkan dapat memahami mengenai penyimpangan perilaku khususnya perilaku psikopat.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan suatu penelitian yang bersifat atau memiliki karakteristik bahwa datanya dinyatakan dalam keadaan kewajaran atau sebagaimana adanya dengan tidak diubah dalam bentuk simbol atau bilangan, sedangkan perkataan penelitian pada dasarnya berarti rangkaian kegiatan atau proses pengungkapan rahasia sesuatu yang belum diketahui dengan mempergunakan cara bekerja atau metode yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan. (Hadani Nawawi dan Martini, 1996:174)

Dalam penelitian ini penulis melakukan analisis dengan bantuan beberapa data yaitu :

1. Data primer, yaitu sumber data utama yang digunakan sebagai obyek penelitian skripsi penulis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan data primer berupa film berjudul *Kokuhaku* karya sutradara Tetsuya

Nakashima. Dalam data primer ini terdapat perilaku psikopatik yang tercermin dalam beberapa tokoh.

2. Data sekunder, yaitu data yang digunakan sebagai alat bantu dalam menganalisis penelitian skripsi penulis. Data sekunder dalam penelitian ini meliputi buku-buku teori, jurnal, dan situs di internet, serta skripsi sebagai perbandingan terhadap penelitian penulis.

Adapun langkah penelitian yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Tahap pengumpulan data

- a) Menonton film berjudul *Kokuhaku* yang digunakan sebagai data primer penelitian dan menandai bagian-bagian yang mengandung poin-poin dari pembahasan yang sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat oleh penulis.
- b) Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan ciri gejala psikopatik yang berkaitan dengan rumusan masalah yang diangkat oleh penulis.
- c) Menentukan teori, metode, dan pendekatan. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori Psikologi sastra dan *PCL:SV* dari Robert D Hare.

2. Tahap analisis data

- a) Menganalisis tokoh dan perilaku psikopatik yang ada dalam film *Kokuhaku* yang sesuai dengan teori dan pendekatan yang dipakai penulis.

b) Data yang dianggap cocok dan menjawab rumusan masalah selanjutnya disusun, kemudian dijelaskan dan dianalisa sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Tahap pelaporan, yaitu melaporkan hasil dari analisa yang berasal dari data yang ada dalam bentuk laporan tertulis.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 4 bab, adapun masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bab I yaitu Pendahuluan, yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian yang dipakai dan sistematika penulisan.
2. Bab II yaitu Kajian Teori, yang berisi tentang teori Psikologi sastra, analisis psikopatik oleh Robert D Hare, *mise en scene* dan penelitian terdahulu.
3. Bab III yaitu Pembahasan, berisi tentang analisis atau interpretasi penulis terkait rumusan masalah yang dibahas, yaitu perilaku psikopatik yang dilakukan oleh tokoh dan penilaian berdasarkan teori psikopat Robert D. Hare
4. Bab IV yaitu Penutup, berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Psikologi Sastra

Psikologi dan karya sastra sangat berkaitan erat karena keadaan psikologis pengarang akan mempengaruhi karya sastra tersebut. Minderop mengungkapkan (2010:53) karya sastra, baik novel, drama dan puisi di zaman modern ini sarat dengan unsur-unsur psikologis sebagai manifestasi : kejiwaan pengarang, tokoh fiksional dalam kisah dan pembaca. Hal tersebut serupa dengan yang dikemukakan Endraswara (2008:185) tokoh biasa terdapat dalam karya prosa dan drama; mereka muncul untuk membangun suatu objek dan secara psikologis merupakan wakil sastrawan. Pesan sastrawan tampil melalui para tokoh.

Pengertian psikologi sastra sendiri menurut Endraswara (2008:16) psikologi sastra adalah sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra. Mempelajari psikologi sastra sebenarnya sama halnya mempelajari manusia dari sisi dalam. Mungkin aspek ‘dalam’ ini yang acap kali bersifat subjektif, yang membuat para pemerhati sastra menganggapnya berat. Sesungguhnya belajar psikologi sastra amatlah indah, karena kita dapat memahami sisi kedalaman jiwa manusia, jelas amat luas dan amat dalam. Makna interpretatif terbuka lebar (Endraswara, 2008:14). Sedangkan menurut Wellek dan Warren (1993:90) istilah psikologi sastra memiliki empat pengertian, yakni psikologi pengarang sebagai tipe atau

pribadi, kajian proses kreatif, dampak sastra terhadap pembaca dan kajian tipe hukum, yakni hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra. Pengertian yang terakhir ini paling terkait dengan bidang sastra.

Penggunaan disiplin ilmu psikologi dalam sastra memiliki tujuan khusus, seperti yang telah diungkapkan Ratna (2003:343) secara defenitif, tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalam suatu karya. Melalui pemahaman terhadap para tokoh misalnya, masyarakat dapat memahami perubahan, kontradiksi dan penyimpangan-penyimpangan lain yang terjadi di masyarakat khususnya terkait dengan psike.

Ada tiga cara dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra yaitu: a) memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, b) memahami unsur-unsur kejiwaan para tokoh fiksional dalam karya sastra, dan c) memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca. Pada dasarnya psikologi sastra memberikan perhatian pada masalah kejiwaan para tokoh fiksional yang terkandung dalam karya sastra.

Dibutuhkan teknik khusus untuk menelaah psikologi sastra seperti yang telah diungkapkan Endraswara (2008:89) langkah pemahaman psikologi sastra dapat melalui tiga tahap, pertama, melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian dilakukan analisis terhadap suatu karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk digunakan. Ketiga, secara simultan menentukan teori dan objek penelitian.

Dalam penelitaian ini, penulis akan menggunakan teori yang dikemukakan oleh Endraswara. Teori tersebut merupakan terori yang paling relevan karena dilihat dari obyek penelitian yang meneliti tokoh. Tokoh tersebut kemudian dianalisa dengan teknik penokohan serta teori psikologi yang relevan dan mendukung dalam penelitian.

2.2 Psikopatik oleh Robert D. Hare

Dalam disiplin ilmu psikologi, kelainan-kelainan yang berhubungan dengan kejiwaan seseorang disebut dengan perilaku abnormal. Perilaku tersebut dapat dipelajari dalam cabang ilmu psikologi yaitu psikologi abnormal. Sedangkan psikologi abnormal sendiri menurut Effery, Nevid dan Spencer (2003: 4) merupakan salah satu cabang psikologi yang berupaya untuk memahami pola perilaku abnormal dan cara menolong orang-orang yang mengalaminya.

Psikopat atau sosiopat merupakan salah satu dari psikologi abnormal. Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM), psikopat merupakan gangguan kepribadian antisosial dimana gangguan tersebut ditandai oleh perilaku antisosial dan tidak bertanggung jawab serta kurang rasa penyesalan atas kesalahan mereka (Effery, Nevid dan Spencer, 2003: 4). Perilaku kecenderungan psikopat dan antisosial tersebut disebut dengan perilaku psikopatik.

Untuk mengkaji perilaku psikopatik dari tokoh Mizuki Kitahara, Shuya Watanabe dan Naoki Shimamura yang ada dalam film *Kokuhaku*, penulis menggunakan metode *Psychopatic Checklist : Screen Version* atau biasa disingkat *PCL:SV*. Menurut Hare (1991:15) *PCL:SV* merupakan cara paling efektif untuk

menilai gejala psikopat dalam diri maupun penyimpangan sosial baik di dalam maupun luar penelitian forensik.

Penelitian Hare mengenai metode *PCL:SV* ini mengacu pada penelitiannya sebelumnya yaitu *Psychopathy Checklist Revision (PCL-R)*. *PCL-R* sendiri merupakan sebuah diagnosa psikopat berdasarkan 20 kriteria.

Tabel 2.1 *Psychopathy Checklist Revision*

Faktor interpersonal	Gangguan Social
1. Pesona palsu yang meyakinkan	3. Butuh stimulasi atau pencegahan untuk mengatasi kebosanan
2. Penghargaan diri yang berlebihan	9. Gaya hidup parasitik
4. Kehidupan yang patologis	10. Lemahnya kontrol perilaku
5. Kemampuan manipulasi	12. Masalah perilaku sejak dini
6. Kurangnya rasa bersalah atau penyesalan	13. Kurangnya tujuan jangka panjang yang realistik
7. Sikap picik	14. Impulsif
8. Kurang empati	15. Tidak bertanggung jawab
16. Gagal menerima tanggung jawab atas aksinya.	17. Kecenderungan berbuat kekanak-kanakan
	19. Pembatalan keadaan bebas

Item tambahan: 11. Perilaku seksual yang serampangan ; 18. Hubungan pernikahan jangka pendek dan 20. Kecenderungan perbuatan kriminal

Sumber : *Psychopaty: Theory, Research, and Implication on society* (Cooke, Forth dan Hare, 1995 : 4)

Dari 20 kriteria *PCL-R*, Hare menyederhanakan menjadi 12 item. Hal tersebut dilakukan untuk menyingkat waktu diagnosa serta pemakaian yang lebih praktis. Dan dua belas item tersebut adalah :

Tabel 2.2 Item Description I (Perilaku Psikopatik Individu)

1	<i>Superficial</i>	Pada item ini mendiskripsikan perilaku superficial (dibuat-buat) yang ditunjukkan kepada orang lain. Biasanya seseorang dengan ciri-ciri seperti ini akan menarik perhatian orang lain dengan menunjukkan sisi baik dalam dirinya dan membuatnya seolah-olah tidak memiliki perilaku buruk
2	<i>Grandiose</i>	Item ini mendiskripsikan perilaku memanggakan diri sendiri. Mereka cenderung fokus terhadap kelebihan yang mereka miliki. Saat terjadi sebuah interview, mereka cenderung bersih keras dengan pendapat mereka. Mereka fokus dengan apa yang terjadi sekarang dan tidak terlalu memperdulikan masa depan.
3	<i>Deceitful</i>	Orang dengan karakter ini sering melakukan kebohongan, kecurangan atau memanipulasi orang lain agar tujuannya tercapai. Tipe orang seperti sangat menikmati memanfaatkan orang lain.
4	<i>Lack of Remorse</i>	Item ini menunjukan perilaku seseorang yang tidak memiliki rasa bersalah setelah melakukan sesuatu hal yang buruk.

5	<i>Lack of Empaty</i>	Item ini mendeskripsikan individu dengan sedikit sekali rasa menghargai orang lain. Saat melakukan sebuah tindakan tipe ini tidak akan mempedulikan apa yang dirasakan oleh orang lain.
6	<i>Doesn't accept responsibility</i>	Perilaku yang ditunjukkan adalah menghindari dari tanggung jawab atas perilaku berbahaya yang ia lakukan, meminimalisir konsekuensi untuk dilimpahkan pada orang lain, serta tidak mengakui segala tindakannya.

Sumber : *Hare Psychopathy Checklist Screen Version* (1991: 30)

Tabel pertama menunjukkan tentang gejala yang dialami oleh individu. Sedangkan di tabel kedua akan dijelaskan tentang penyimpangan sosial dalam masyarakat yang dilakukan oleh seorang psikopatik.

Tabel 2.3 Item Description II (Perilaku Psikopatik Antisosial)

1	<i>Impulsive</i>	Mendikripsikan perilaku yang tidak mempedulikan konsekuensi dari setiap perbuatan yang diperbuat. Mereka bertindak terdorong oleh suasana, terkadang juga dorongan hasrat. Tipe seperti ini cenderung mudah bosan, sehingga sering cepat dalam melakukan sebuah hubungan dengan orang lain.
---	------------------	---

2	<i>Poor Behavioral Control</i>	Item ini mendiskripsikan perilaku mudah marah, emosi yang tidak terkontrol bahkan mereka memperburuk keadaanya dengan meminum alkohol atau obat-obatan terlarang. Mereka sering menggunakan kekerasan serta tiba-tiba marah bahkan tanpa adanya provokasi dari orang lain.
3	<i>Lack of Goal</i>	Orang dengan karakter ini sering tidak memiliki komitmen serta tujuan hidup jangka panjang. Mereka menghabiskan harinya tanpa berpikir untuk masa depan.
4	<i>Irresponsible</i>	Item ini menunjukkan sebuah perilaku melepas tanggung jawab dan melimpahkannya terhadap orang lain.
5	<i>Adolescent Antisocial Behavior</i>	Item ini mendeskripsikan individu dengan masalah remaja yang rumit. Permasalahan tersebut tidak mengacu pada masalah yang dihadapi saat remaja saja namun juga masalah lain seperti kekerasan pada masa anak.
6	<i>Adult Antisocial Behavior</i>	Item ini mendiskripsikan tentang masalah yang dihadapi orang dewasa. Biasanya adalah masalah formal seperti peraturan dan kebijakan. Permasalah kriminalitas serta kewajiban juga merupakan bagian dari masalah itu.

Sumber : *Hare Psychopaty Checklist Screen Version* (1991: 30)

Untuk meneliti lebih lanjut diperlukan sebuah metode yang disebut *PCL:SV*

Scoring. Metode tersebut merupakan metode akhir dari *PCL:SV* dimana penilaian berdasarkan kecocokan dengan 12 *item* yang seperti yang dikemukakan Hare yang kemudian akan dinilai dan dijumlahkan. Hasil dari penjumlahan tersebut

merupakan kesimpulan apakah subjek merupakan psikopat atau bukan. Dan kriteria penilaian dari *PCL:SV Scoring* adalah :

2 = Bila item cocok dengan individu yang diperiksa atau sebagian besar perilaku memang cocok dengan *item* tersebut.

1 = Bila individu masih belum yakin kecocokannya dengan dirinya. Individu masih ragu untuk dalam menjawab dan tidak bisa dimasukkan dalam skala 2 maupun 0.

0 = Bila tidak ada kecocokannya sama sekali dengan item.

X = Bila item dihilangkan karena alasan tertentu.

Sedangkan penjumlahan dari metode *PCL:SV* adalah :

≥ 18 = Psikopatik

13-17 = Memiliki kemungkinan Psikopat butuh diagnosa lebih lanjut dengan metode *PCL-R*

≤ 12 = Bukan psikopat

Sumber : *Hare Psychopathy Checklist Screen Version* (1991: 22)

Berdasarkan teori milik Robert D Hare, penulis mengambil contoh perilaku psikopatik yang tercermin baik melalui percakapan atau tindakan yang ada dalam film *Kokuhaku*. Selanjutnya penulis akan mencocokkan perilaku tersebut dengan

PCL:SV dan di tahap akhir penulis akan melakukan *scoring* untuk menarik kesimpulan apakah tokoh tersebut benar-benar seorang psikopat atau bukan.

Langkah terakhir untuk menemukan proses yang dialami seorang psikopat dalam melakukan aksinya, penulis akan mencocokkan akasinya dengan tiga fase yang dilakukan psikopat. Tiga fase tersebut mngacu pada perilaku psikopat yang

diteliti oleh Robert D. Hare. Tiga fase tersebut terdiri atas : fase penilaian (*assesment phase*), fase manipulasi (*manipulation phase*), dan fase pembuangan (*abandonment phase*). Mengenai tiga fase psikopat, Hare dan Baibak (2007) menjelaskan bahwa fase pertama atau fase penilaian adalah dimana seorang psikopat akan mencari individu yang dapat dengan mudah ditipu. Psikopat melakukan identifikasi terhadap target atau mangsa mereka terlebih dahulu. Beberapa psikopat bersifat oportunitis dan merupakan predator agresif yang akan memanfaatkan kesempatan untuk setiap target yang mereka temui. Sedangkan kebanyakan lainnya lebih sabar dan memanfaatkan kesempatan yang tepat. Fase kedua disebut dengan fase manipulasi dimana setelah melakukan identifikasi dengan pesona menarik dan segala kelicikan yang mereka miliki mereka mengelabui target mereka dan memanfaatkannya. Dan fase terakhir adalah fase pembuangan, dimana saat target mereka dianggap tidak berguna, mereka membunagnya dan mencoba mencari orang lain. Seorang psikopat selalu mengulang siklus ini secara terus-menerus.

2.3 Penokohan

Untuk memahami lebih mendalam tentang perilaku suatu tokoh dalam sebuah karya dibutuhkan teknik penokohan yang benar. Arti penokohan sendiri menurut Abrams (1981:20) adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Teknik pelukisan tokoh merupakan salah satu teknik penokohan yang digunakan untuk mengenal lebih jauh seorang tokoh dalam sebuah karya.

Nurgiyanto (1995) membagi teknik pelukisan tokoh menjadi dua yaitu teknik ekspositori dan teknik dramatik. Teknik ekspositori atau sering juga disebut teknik analitis, pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deksripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Sedangkan teknik dramatik adalah pengarang tidak mendiskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik eksplisit dan dramatik. Hal ini disebabkan dalam film yang penulis teliti terdapat pelukisan langsung tokoh maupun yang tidak langsung.

2.4 Mise en scène

Robert dan Wallis (2001) berpendapat bahwa *mise en scène* adalah salah satu elemen penting yang menjadi fondasi dalam suatu karya film. Konsep ini pertama kalinya dipopulerkan oleh para kritikus Perancis yang berkecimpung di dunia teater 1950an. Sedangkan menurut Lacey dalam Strokes (2001:91) *mise en scene* merupakan poin awal untuk mengkaji film sebagai “film” itu sendiri, lepas dari konteks sosial yang melatari mengapa film tersebut diproduksi sedemikian rupa. Dalam *mise en scène*, terdapat beberapa aspek yang menunjang dalam analisis sebuah film atau video. Untuk menjawab rumusan masalah di atas, penulis hanya akan menjelaskan beberapa aspek yang sekiranya dapat membantu proses penganalisisan data. Berikut beberapa aspek dalam *mise en scène*:

2.4.1 *Setting* (Latar)

Latar berkenaan dengan waktu dan tempat yang ada dalam film tersebut.

Latar merupakan elemen penting dalam jalannya sebuah cerita. Selain itu latar berguna dalam menggambarkan banyak hal dalam sebuah film seperti budaya dan makna sosial.

2.4.2 *Space* (Ruang)

Kedalaman, kedekatan, ukuran dan proporsi dari tempat-tempat dan benda-benda dalam sebuah film dapat mempengaruhi pembacaan film.

Representasi ruang dapat dimanipulasi melalui penempatan kamera dan penggunaan lensa.

2.4.3 *Acting* (Akting)

Akting berkenaan dengan bagaimana pemain memerankan sedemikian rupa peran seperti yang ada dalam naskah hingga terlihat seperti alami. Hal ini melibatkan mimik wajah serta tekanan suara.

2.4.4 *Lighting* (Pencahayaan)

Intensitas, arah, dan kualitas pencahayaan dapat menunjukkan waktu, tekstur, bentuk, jarak, dan suasana sehingga mampu mempengaruhi pemahaman audiens terhadap film yang dibuat. Penggunaan cahaya remang misalnya, akan lebih dapat memberi kesan tersembunyi, rasa misteri atau ketakutan, jika dibandingkan penggunaan cahaya terang. Terdapat teknik tiga pencahayaan yang digunakan dan biasa *Three points Lighting* yaitu :

- a) *Key Light*, yaitu pencahayaan utama yang di arahkan terhadap obyek. Biasanya *key light* ditempatkan 45° dari obyek dan merupakan pencahayaan utama.
- b) *Fill Light* adalah pencahayaan pengisi yang berfungsi menghilangkan bayangan yang tercipta dari *key light*. Sinar yang dihasilkan dari *fill light* lebih redup atau setengah dari yang dapat dihasilkan oleh *keylight*.
- c) *Back Light* adalah pencahayaan dari arah belakang obyek yang berfungsi memberikan dimensi agar sebyek tidak terlihat seolah menyatu dengan latar belakangnya. Intensitas cahaya yang dihasilkan pun sangat bergantung pada *key light* dan *fill light*. Misalkan bila obyek yang direkam adalah obyek yang membutuhkan pencahayaan lebih karena memiliki warna asli yang membutuhkan lebih banyak pencahayaan agar lebih terlihat maka dibutuhkan pencahayaan yang lebih banyak dari *back light*. Penempatan posisi *back light* berada 45° dari belakang subyek.

2.4.5 *Appreance* (Penampilan)

Penampilan disini berkenaan dengan kostum serta dari komposisi objek.

Kostum merupakan faktor pendukung dari penampilan yang bisa berupa aksesoris, cara berpakaian, dan sebagainya. Sedangkan komposisi objek merupakan penunjang terciptanya sebuah *scene*.

2.4.6 Teknik Pengambilan Gambar

Dalam dunia perfilman teknik pengambilan gambar atau sering disebut *shooting* merupakan salah satu elemen penting dalam pembentukan sebuah film.

Dari mana gambar diambil dan bagaimana cara pengambilannya merupakan bahasan utama dari *shooting* itu sendiri. Secara umum teknik pengambilan gambar dibagi menjadi dua kategori yaitu dari sudut pengambilan gambar dan ukuran gambar. Berikut merupakan penjelasan secara jelasnya :

1. Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle)

- a) *Frog Eye*, teknik pengambilan gambar dengan penempatan ketinggian lebih rendah dengan dasar kedudukan objek atau sejajar dengan objek. Dengan teknik ini gambar objek akan nampak lebih besar.
- b) *Low Angle*, pengambilan dari arah bawah obyek sehingga obyek nampak seolah membesar.
- c) *Eye Level*, sebuah teknik pengambilan gambar dimana sudut kamera sejajar dengan obyek. Hasil yang diperoleh adalah seolah obyek mempunyai ketinggian yang sama dengan tangkapan.
- d) *Bird Eye*, teknik pengambilan gambar dari ketinggian sedangkan obyek berada dibawah. Gambar yang dihasilkan adalah seolah obyek mengecil.
- e) *Slanted* adalah pengambilan gambar dari sudut tidak frontal dari depan maupun dari samping melainkan 45° dari obyek.
- f) *Over Shoulder* merupakan pengambilan jarak dekat dari versi *Slanted* dengan hasil seolah-olah obyek lain di-*shot* dari bahu obyek utama.

2. Ukuran Gambar

- a) *Extreme Close Up* (ECU) merupakan teknik pengambilan gambar sangat dekat dengan tujuan menunjukkan detail yang sangat jelas.
- b) *Big Close Up* (BCU) adalah pengambilan gambar dari kepala hingga ke dagu dengan tujuan menunjukkan ekspresi dari sebuah obyek.
- c) *Close Up* merupakan teknik pengambilan gambar dari kepala hingga leher.
- d) *Medium Close Up* (MCU) merupakan teknik pengambilan gambar dari kepala hingga dada dengan tujuan menunjukkan status ataupun profil obyek.
- e) *Medium Shot* adalah teknik pengambilan gambar dari kepala sampai pinggang dengan tujuan menunjukkan sosok seseorang.
- f) *Full Shot* (FS) pengambilan gambar dari kepala hingga kaki untuk menunjukkan obyek secara keseluruhan.
- g) *Long Shot* (LS) pengambilan gambar versi lebih luas dari *Full Shot* sehingga latar belakangnya juga ikut terambil.
- h) *One Shot* (1S) adalah pengambilan gambar satu obyek dalam sebuah frame.
- i) *Two Shot* (2S) pengambilan dua obyek misalnya adegan bercakap-cakap.
- j) *Grup Shot* (GS) adalah teknik pengambilan gambar berkelompok seperti keramaian atau pasukan.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh penulis mengambil perbandingan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Regin Yohan Syawamaredo Gotama, Program Studi Bahasa dan Satra Perancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya Malang yang berjudul “Analisis Perilaku Psikopatik Tokoh Utama dalam Dongeng *La Barbe Bleue* Karya Charles Perrault” pada tahun 2015. Serta penelitian terdahulu dengan objek yang sama oleh Sekar Tanjung Kinasih, Program Studi Satra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran yang berjudul “Penyimpangan Perilaku Shuuya Watanabe dalam Novel *Kokuhaku* Karya Minato Kanae (Tinjauan Psikologi Abnormal)” pada tahun 2013.

Persamaan yang diperoleh dari hasil perbandingan dengan saudara Regin Yohan Syawamaredo Gotama adalah objek penelitian yang sama yaitu menganalisa perilaku psikopatik dari seorang tokoh. Selain itu metode PCL:SV sebagai diagnosa perilaku psikopatik menjadi acuan teori yang sama. Sedangkan persamaan dengan penelitian Sekar Tanjung Kinasih adalah objek penelitian yang sama yaitu film *Kokuhaku*.

Dari perbandingan yang dilakukan, terdapat beberapa perbedaan yang sangat signifikan, yakni proses analisa dari penulis menggunakan data primer berupa film dengan bantuan teori *mise en scene*. Penelitian dari saudara Regin Yohan Syawamaredo Gotama menggunakan data primer berupa buku dongeng. Sedangkan perbedaan penelitian dengan saudara Sekar Tanjung Kinasih yang berfokus pada penyimpangan perilaku dengan tinjauan psikologi abnormal sedangkan penulis berfokus terhadap perilaku psikopatik dari tokoh yang ada

dalam film *Kokuhaku*. Hal ini menjadikan penelitian penulis menjadi lebih kompleks selain itu penulis juga meneliti tiga tokoh secara langsung karena menurut penulis ada kemungkinan kecenderungan perilaku psikopatik dalam diri para tokoh tersebut.



BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Sinopsis

Film *Kokuhaku* bercerita tentang upaya balas dendam seorang guru bernama Yuko Moriguchi atas tewasnya anaknya yang bernama Manami. Kematian Manami awalnya dianggap sebuah kecelakaan dengan terpelesetnya Manami ke dalam kolam. Akan tetapi Yuko Moriguchi menemukan fakta baru. Manami dibunuh oleh kedua anak didiknya yang bernama Naoki Shimomura dan Shuuya Watanabe. Ide pembunuhan tersebut disusun oleh Shuuya Watanabe karena dia ingin diakui kejeniusannya atas penemuan barunya. Shuuya Watanabe memanfaatkan Naoki Shimomura sebagai asistennya dalam melakukan pembunuhan. Shuuya Watanabe menunjukkan penemuannya yang berupa dompet yang telah dipasang tegangan listrik pada Manami. Setelah membukanya Manami langsung jatuh pingsan. Shuuya Watanabe berpikir bahwa dia telah membunuh Manami dengan alatnya. Saat Shuuya Watanabe pergi dari kolam, Naoki Shimomura menyadari bahwa Manami belum mati melainkan hanya pingsan. Naoki Shimomura segera melempar tubuh Manami ke dalam kolam. Yuko Moriguchi yang mengetahui hal tersebut mencoba membalas dendam dengan berbohong bahwa Yuko Moriguchi telah menyuntikan darah yang terkena virus HIV pada susu yang diminum Shuuya Watanabe dan Naoki Shimomura. Tujuannya adalah menghancurkan hidup keduanya. Naoki Shimomura benar-benar percaya

akan hal tersebut hingga frustrasi berat. Hingga akhirnya Naoki Shimomura membunuh ibunya sendiri. Tokoh Shuuya Watanabe tidak terlalu terpengaruh oleh omongan Yuko Moriguchi mengenai virus HIV yang disuntikan pada susu yang ia minum. Sebaliknya ia menganggap hal tersebut lebih menguntungkan baginya karena dengan mengetahui dirinya terkena HIV AIDS dapat membantunya mendapatkan perhatian ibunya kembali. Shuuya Watanabe membuat rencana jahat untuk melakukan bom bunuh diri saat upacara kelulusan dengan mengkorbankan semua temanya. Sebelum rencana tersebut dilaksanakan, Shuuya Watanabe telah membunuh dan memutilasi tokoh Mizuki Kitahara seorang yang telah menganggapnya teman. Namun, semua rencana Shuuya Watanabe telah diantisipasi oleh Yuko Moriguchi. Bom yang digunakan untuk melakukan bom bunuh diri masal oleh Shuuya Watanabe telah dipindahkan ke kantor ibu Shuuya Watanabe. Akhirnya ibu Shuuya Watanabe mati ditangan anaknya sendiri. Dengan begitu rencana Yuko Moriguchi untuk balas dendam dengan cara menghancurkan kehidupan orang yang membunuh anaknya telah berhasil.

3.2. Tokoh dengan Kecenderungan Psikopatik

Dalam film *Kokuhaku* sendiri, terdapat tiga tokoh yang memiliki kecenderungan perilaku psikopatik. Tokoh-tokoh tersebut antara lain: Shuuya Watanabe, Naoki Shimomura dan Mizuki Kitahara. Hal tersebut dapat ditemukan melalui dialog dan adegan dalam film *Kokuhaku* yang menunjukkan adanya perilaku psikopatik individu dan penyimpangan sosial seperti yang telah dikemukakan oleh Robert D. Hare.

Tokoh Shuuya Watanabe memiliki kecenderungan perilaku psikopatik lebih banyak dari dua tokoh yang lainnya. Hal tersebut disebabkan karena perilaku tokoh Shuuya Watanabe yang lebih agresif, kurang rasa empati serta kecerdasan di atas rata-rata. Sedangkan tokoh dengan paling sedikit adalah tokoh Mizuki Kithara.

Tokoh Mizuki Kitahara dapat mengontrol emosinya dengan baik serta tidak ingin memanfaatkan orang lain merupakan alasan utama tokoh ini memiliki sedikit kecenderungan perilaku psikopatik. Sedangkan tokoh Naoki Shimomura memiliki kecenderungan psikopatik menengah karena pembunuhan terhadap ibunya sendiri serta anak Yuko Moriguchi yang tokoh tersebut lakukan memiliki keagresifan.

Akan tetapi hal tersebut dilakukan karena tokoh tersebut tidak sadar bahwa dia hanya dimanfaatkan sebagai pion oleh tokoh Shuuya Watanabe.

Dengan mendeskripsikan tokoh dengan teknik penokohan yang benar, penulis dapat menganalisa tokoh dengan kecenderungan psikopatik. Langkah selanjutnya adalah melakukan *scoring* psikopatik untuk mengetahui apakah tokoh tersebut adalah psikopat atau bukan.

3.3. Perilaku Psikopatik Tokoh

Seperti yang telah dikemukakan Robert D. Hare, terdapat 12 perilaku psikopatik yang menjadi acuan dalam diagnosa awal seorang psikopat. Melalui perilaku-perilaku tersebut dapat dilakukan sebuah analisis dengan metode *scoring* yang akan menghasilkan kesimpulan mengenai psikopat atau tidaknya tokoh yang diteliti. Analisis mengenai kedua belas perilaku psikopatik tersebut dijabarkan sebagai berikut :

3.3.1. Superficial

Superficial merupakan perilaku yang dibuat-buat untuk mendapatkan perhatian orang lain. Hal tersebut serupa dengan yang dikemukakan Hare bahwa perilaku *superficial* ini akan menarik perhatian orang lain dengan menunjukkan sisi baik dalam dirinya dan membuatnya seolah-olah tidak memiliki perilaku buruk (Hare, 1991: 30). Dengan adanya perhatian dari target terhadap dirinya maka seorang psikopat akan dengan mudah memanfaatkan target. Perilaku *Superficial* yang ada dalam film *Kokuhaku* terdapat pada tokoh Shuuya Watanabe. Berikut merupakan bukti dari perilaku *superficial* :



(Gambar 3.1/ Kokuhaku/00:25:25)

しゅうや わたなべ : 殺す相手は誰でもいい。ただ助手が必要だ。僕が何を考えているかまるで気づかず。僕の言うことをなんでも聞き。去死 去死 去死 去死。僕の殺人を大声で世間に言いふらしてくれる。そんなバカ中のバカが。

Shuuya Watanabe : *Koroshu aite wa dare demo ii. Tada jyoshu wa hitsuyou da. Boku ga nani mo kangaeteiru marude kizukasu. Baokuno iu kotomo nandemo kiki. Kyoshi kyoshi kyoshi kyoshi. Boku no*

satsujin wo oogoe de sekan ni iifurashitekureru.
Sonna bakanaka no baka ga.

Shuuya Watanabe : Aku tak peduli siapa yang kubunuh. Tapi aku butuh asisten. Seorang bodoh yang tidak mengetahui tujuanku. Seorang yang melakukan apa yang kuperintahkan. Yang akan menyebarkan kata "pembunuh" dengan semangat. Idiot dari semua idiot.

(Kokuhaku/1:08:55- 1:09:12)

Gambar 3.1 diambil dengan teknik pengambilan gambar *bird eye* dimana pengambilan gambar yang dilakukan dari atas sehingga obyek nampak kecil.

Tujuannya adalah untuk menunjukkan beberapa obyek yang ada secara menyeluruh.

Sehingga dapat dilihat adegan saat Shuuya Watanabe bekerja sama dengan Naoki

Shimomura untuk membunuh anak Yuko Moriguchi. Selain itu, dialog di atas

menunjukkan bagaimana tokoh Shuuya Watanabe memanfaatkan tokoh Naoki

Shimomura untuk melancarkan rencanya membunuh anak Yuko Moriguchi.

Sebelumnya peristiwa pembunuhan manami terjadi, tokoh Shuuya Watanabe

mengajak tokoh Naoki Shimomura untuk berteman, namun semuanya hanya

muslihat dari Shuuya Watanabe. Dari dialog tersebut sangat jelas sekali keinginan

Shuuya Watanabe untuk memperalat tokoh Naoki Shimomura hingga nantinya

tokoh Shuuya Watanabe akan menunjukkan pesona palsu serta kebohongan-

kebohongannya pada tokoh Naoki Shimomura. Perilaku *superficial* ini nantinya

akan berhubungan erat dengan perilaku *deceitful*.

3.3.2. *Grandiose*

Perilaku ini menunjukkan sisi kesombongan akan apa yang dimiliki oleh diri

sendiri dan tidak pernah peduli atas kritik dan saran orang lain. Menurut Hare

mendiskripsikan perilaku *grandiose* sebagai perilaku membanggakan diri sendiri.

Mereka cenderung fokus terhadap kelebihan yang mereka miliki. Saat terjadi sebuah interview, mereka cenderung bersih keras dengan pendapat mereka.

Mereka fokus dengan apa yang terjadi sekarang dan tidak terlalu memperdulikan masa depan (Hare, 1991: 30).

Penulis tidak menemukan bukti yang kuat mengenai perilaku *grandiose* pada tokoh-tokoh yang ada dalam film *Kokuhaku*. Kurangnya bukti yang kuat mengenai salah satu perilaku psikopatik tidak membuktikan bahwa tokoh tersebut bukanlah seorang psikopat. Psikopat atau tidaknya seseorang ditentukan oleh hasil *scoring* psikopatik.

3.3.3. *Deceitful*

Deceitful merupakan perilaku sering melakukan kebohongan dan kelicikan. Semua semata dilakukan seorang psikopat agar rencananya berjalan lancar. Seperti yang telah dikemukakan Hare orang yang bertipe *deceitful* sering melakukan kebohongan, kecurangan atau memanipulasi orang lain agar tujuannya tercapai (Hare, 1991: 30). Dalam film *Kokuhaku*, tokoh yang melakukan perilaku seperti ini adalah tokoh Shuuya Watanabe. Perilaku *deceitful* berhebugan erat dengan perilaku *superficial* karena seseorang harus sangat meyakinkan sebelum melakukan sebuah kebohongan.



(Gambar 3.2/Kokuhaku/01:09:23)

しゅうや わたなべ : 友達^{ともだち}に なりたかったんだ。僕は^{ぼくは} 君^{きみ}と、
 いっしょ^{いっしょ}に ビデオ^{びで}でも 見^みない? 前^{まえ}から 君^{きみ}と 話^{はな}し
 てみた^{みて}かったんだ。君^{きみ}は 他^{ほか}の バカ^{ばか}たちと
 は 違^{ちが}う。

Shuuya Watanabe : *Tomodachi ni naritakattanda. Boku wa kimi to, issho mi bideo de minai? Mae kara kimi to hanashimitakattanda. Konna boku wo ki ni tsuru yatsunanka. Kimi wa hoka no baka tachi towa chigau.*

Shuuya Watanabe : Aku mau berteman denganmu. Mau menonton video? Sudah lama aku ingin berbicara denganmu. Kau terlihat berbeda dari para idiot lain.

(Kokuhaku/ 1:09:51- 1:10:08)

Mise en scene dari gambar 3.2 mengenai teknik pengambilan gambar yang diambil dengan teknik pengambilan gambar *close-up*, yaitu mengambil gambar dari bagian kepala hingga leher. Tujuan dari penggunaan teknik tersebut adalah agar terlihat jelas ekspresi dari obyek yang diambil gambarnya. Kostum yang digunakan adalah seragam sekolah yang menandakan bahwa latar tempat dari adegan tersebut adalah masih di sekitar sekolah. Lebih tepatnya di kolam sekolah tempat terjadinya pembunuhan Manami. Seperti yang dapat dilihat dari gambar 3.2 mengenai ekspresi aktor yang memerankan tokoh Naoki Shimomura yang seolah tidak percaya dengan apa yang dikatakan oleh tokoh Shuuya Watanabe. Dengan berbohong menganggap tokoh Naoki Shimomura sebagai teman, merupakan rencana Shuuya Watanabe untuk memanfaatkan Naoki Shimomura. Seperti yang ada dalam dialog di atas bahwa tokoh Shuuya Watanabe berbohong dengan ingin menjadi teman dari tokoh Naoki Shimomura yang tujuan

utamanya adalah memanfaatkan tokoh Naoki Shimomura. Hal tersebut menunjukkan adanya perilaku *deceitful* dalam diri tokoh Shuuya Watanabe.

3.3.4. Lack of Remorse

Perilaku ini menunjukkan adanya ketidakpedulian atas perbuatan salah yang telah dilakukan. Kurangnya rasa bersalah tersebut merupakan salah satu acuan untuk mengidentifikasi perilaku psikopatik seseorang. Dalam film *Kokuhaku* terdapat tiga tokoh yang memiliki perilaku seperti ini. Tokoh-tokoh tersebut adalah Shuuya Watanabe, Naoki Shimomura dan Mizuki Kithara.



(Gambar 3.3/ Kokuhaku/01:03:22)



(Gambar 3.4/ Kokuhaku/00:57:46)

ゆこ もりぐち

：あなたがたと同じ13歳の少女が聖なる儀式と称して、家族の夕飯にいろんな薬品を混入し、その症状をブログで詳しく発表した。

Yuko Moriguchi

:Anatakata to onaji juusansai no shoujo ga sinaru gishiki to shoushite, kazoku no yuuban iranna yakuhin wo konnyuushi, sono shoujyou wo burogu de kuwashiku happyou shita.

Yuko Moriguchi

:Dulu ada gadis berumur 13 tahun, sama seperti kalian. Dia mencampurkan semua obat-obatan ke makanan keluarganya, Menyebutnya "ritual suci", dan hasilnya... terlihat jelas di internet.

(Kokuhaku/ 00:12:51-00:13:02)

みづき きあたはら : ルナシーはね、もう1人の私なの誰にも見せなかった。本当の自分。

Mizuki Kitahara : *Runashii wa ne, mou hitori no watashi na no dare ni mesenakatta. Hontou no jibun.*

Mizuki Kitahara : "Lunacy Girl" itu... Adalah sisi lainku yang tidak kutunjukkan pada orang lain. Diriku yang sebenarnya.

(Kokuhaku/ 00:55:01-00:55:12)

Pada gambar 3.3 teknik pengambilan gambar yang diambil adalah teknik *Extreme Close-up*. Teknik tersebut digunakan untuk mendapatkan gambar dengan tingkat kedetailan yang tinggi. Dalam *scene* tersebut ditunjukkan efek darah yang menunjukkan adanya adegan pembunuhan yang telah terjadi. Selain itu pada gambar 3.3 setting yang ditampilkan adalah sebuah lemari pendingin dengan potongan dan darah di dalamnya. Hal tersebut membuktikan telah terjadi adanya sebuah mutilasi yang dilakukan tokoh Shuuya Watanabe. Gambar 3.4 menggunakan teknik pengambilan gambar *bird eye* dan *one shot* dimana pengambilan gambar dilakukan dari atas dengan satu obyek. Pada gambar tersebut terlihat mayat ibunya yang berlumuran darah tergeletak di lantai yang ditinggal begitu saja oleh tokoh Naoki Shimomura. Mengenai pencahayaan, sutradara Tetsuya Nakashima masih tetap mempertahankan konsep gelap karena dengan adanya konsep gelap semakin mempertahankan nuansa *thriller* dari film *Kokuhaku*.

Tokoh Shuuya Watanabe melakukan pembunuhan dan mutilasi terhadap tokoh Mizuki Kitahara merupakan bukti adanya perilaku *lack or remorse*. Sedangkan tokoh Naoki Shimomura membunuh ibunya dan meninggalkannya begitu saja juga merupakan bukti bahwa kedua tokoh tersebut memiliki perilaku *lack or remorse*. Untuk tokoh Mizuki Kithara dialog di atas merupakan bukti

adanya *lack or remorse* pada tokoh tersebut. “*Lunacy Girl*” merupakan sebutan untuk Mizuki Kithara yang dengan tega meracuni semua keluarganya. Tokoh Mizuki Kitahara tidak memiliki rasa bersalah sama sekali atas tindakan yang telah ia lakukan. Hingga akhirnya dia hidup tanpa ada satupun keluarga di sisinya. *Lunacy girl* adalah sisi lain yang ia sembunyikan dari orang lain.

3.3.5. *Lack of Empaty*

Lack of empaty merupakan hilangnya rasa kasihan dan kepedulian terhadap orang lain. Menurut Hare akibat kurangnya empati individu tersebut sedikit sekali rasa menghargai orang lain. Saat melakukan sebuah tindakan tipe ini tidak akan memedulikan apa yang dirasakan oleh orang lain (Hare, 1991: 30). Perilaku tersebut berhubungan dengan *lack of remorse* yaitu kurangnya rasa bersalah.



(Gambar 3.5/ Kokuhaku/01:04:55)



(Gambar 3.6/ Kokuhaku/00:24:45)

Pada gambar 3.5 digunakan teknik pengambilan gambar *bird eye* dan *group shot* dengan tujuan menunjukkan secara menyeluruh sebuah obyek yang dilihat dari atas serta obyek yang tidak cuma satu. Sedangkan untuk gambar 3.6 digunakan teknik *long shot* sehingga tampak secara jelas obyek yang terlihat seolah mengecil serta latar belakang dari obyek. Penggunaan teknik ini agar semua obyek serta latar belakang yang akan mendukung cerita akan terlihat dengan jelas untuk penonton. Seperti yang diketahui bahwa *scene* tersebut

menceritakan adegan melempar Manami ke dalam kolam. Dua adegan yang ditunjukkan pada dua gambar tersebut merupakan sebuah aksi pembunuhan yang digambarkan dalam film *Kokuhaku*. Seperti yang terlihat pada gambar 3.5 bersetting di sebuah lapangan basket dengan banyak tubuh bergeletakan dan darah. Tokoh Shuuya Watanabe berjalan dengan tenang melewati mayat-mayat tersebut.

Sedangkan pada gambar 3.6 bersetting di sebuah kolam renang di dekat sekolah..

Adegan tersebut menceritakan peristiwa saat tokoh Naoki Shimomura melempar tubuh anak Yuko Moriguchi dalam kolam. Pelemparan tubuh anak Yoko Moriguchi tersebut karena Naoki Shimomura sadar bahwa ternyata anak Yuko Moriguchi tersebut masih hidup. Sehingga Naoki Shimomura berpikir bahwa rencana dari Shuuya Watanabe telah gagal dan dialah yang harus mengakhiri pembunuhan tersebut dengan melempar tubuh Manami ke dalam kolam. Seperti yang terlihat pencahayaan gelap digunakan untuk menembah suasana pembunuhan agak lebih kental.

Tokoh Shuuya Watanabe tanpa belas kasih selain membunuh dan memutilasi tokoh Mizuki Kitahara juga merencanakan pembunuhan massal semua teman kelasnya. Sedangkan tokoh Naoki Shimomura dengan teganya melempar tubuh anak 10 tahun yang masih hidup ke dalam kolam. Dan untuk tokoh Mizuki Kitahara, seperti yang telah diketahui pada sub bab sebelumnya dengan tega dan tidak punya rasa bersalah meracuni seluruh keluarganya.

3.3.6. Doesn't Accept Responsibility

Perilaku tidak mau menerima tanggung jawab disini berarti seorang yang mencoba berpaling saat diberi sebuah tanggung jawab. Hare mengungkapkan tipe

ini menghindar dari tanggung jawab atas perilaku berbahaya yang ia lakukan, meminimalisir konsekuensi untuk dilimpahkan pada orang lain, serta tidak mengakui segala tindakannya (Hare, 1991: 30). Dalam film *Kokuhaku* tidak dijelaskan dengan jelas tokoh yang memiliki sifat ini tetapi karena informasi dari dialog dan adegan yang kurang kuat. Sehingga nantinya pada proses scoring yang akan dilakukan perilaku ini akan dihilangkan dari beberapa tokoh.

3.3.7. *Impulsive*

Perilaku *impulsive* adalah perilaku untuk melakukan sebuah kegiatan bila ada dorongan dari luar. Menurut Hare (1990:30) perilaku *impulsive* biasanya bertindak terdorong oleh suasana, terkadang juga dorongan hasrat. Tipe seperti ini cenderung mudah bosan, sehingga sering cepat dalam melakukan sebuah hubungan dengan orang lain.

しゅうや わたなべ : それからはもうただの暇つぶし、笑顔
とか涙とか、あれもこれもすべて生きて
るのも、ただのくだらない暇つぶし。

Shuuya Watanabe : *sorekara wa moutada no himatsubushi, egao toka namida toka, are mo kore mo subete ikiteru mo, tadano kudaranai himatsuburi*

Shuuya Watanabe : Semua setelah itu hanyalah jalan untuk mengisi waktu. Senyumanku... Air mataku... Ini dan itu... Semuanya. Bahkan hidup... Mereka hanyalah cara membosankan untuk melewati waktu.

(*Kokuhaku*/01:12:41-01:13:00)

Dialog diatas menunjukkan perilaku *impulsive* yang hanya terdorong oleh suasana hati dan mudah bosan. Semua kegiatan yang tipe ini lakukan hanyalah

untuk mengisi kebosanan yang ada. Seperti yang diceritakan pada dialog tersebut bahwa segalanya yang telah tokoh Shuuya Watanabe hanyalah jalan untuk mengisi waktu luangnya dan membunuh kebosannya. Itu berarti harus ada dorongan dari luar yang membuatnya melakukan suatu hal bukan dari dirinya sendiri. Hal tersebut menandakan adanya perilaku impulsif yang mudah bosan.

3.3.8. Lack of Goal

Tidak memiliki tujuan hidup jangka panjang juga merupakan indikasi sebuah perilaku psikopatik. Tipe ini biasanya hanya berpikir akan apa yang terjadi saat ini tanpa rencana yang akan masa depan. Tokoh yang mengalaminya dalam film *Kokuhaku* adalah Shuuya Watanabe. Perilaku *impulsive* sangat berhubungan erat dengan perilaku ini. Seperti dialog yang ada dalam perilaku *impulsive* juga menandakan adanya *lack of goal*. Dimana tokoh Shuuya Watanabe hanya memanfaatkan Mizuki Kithara untuk mengisi waktu luang dan saat tidak berguna dia dibunuh. Tidak ada keinginan untuk menjalin hubungan lebih panjang pada tokoh Shuuya Watanabe kedepannya.

3.3.9. Poor Control Behavioral

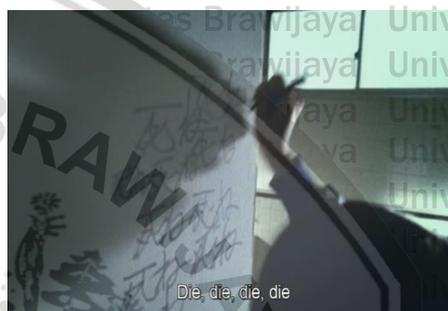
Ketidakmampuan dalam kontrol perilaku adalah salah satu dari perilaku psikopatik. Tidak kuatnya seseorang untuk menahan emosi membuat orang tersebut melakukan tindakan yang merugikan orang lain dan dirinya sendiri.

Menurut Hare (1991:30) *poor behavioral control* adalah perilaku mudah marah, emosi yang tidak terkontrol bahkan mereka memperburuk keadaannya dengan meminum alkohol atau obat-obatan terlarang. Dalam film *Kokuhaku* terdapat dua

tokoh yang mengalami gejala seperti ini. Tokoh tersebut adalah Shuuya Watanabe dan Naoki Shimomura.



(Gambar 3.7 /Kokuhaku/ 01:00:40)



(Gambar 3.8 /Kokuhaku/ 00:21:29)

Gambar 3.7 bersetting pada rumah Shuuya Watanabe pada masa kanak-kanak. Terlihat dari gambar tersebut penggambaran jelas mengenai setting tempat yang berada di kamar Shuuya Watanabe dengan lantai tatami. Pengambilan gambar pada *scene* tersebut menggunakan teknik pengambilan gambar *bird eye* pada obyek boneka yang rusak. Sedangkan gambar 3.8 bersetting di sebuah toilet dimana tokoh Naoki Shimomura mecoret-coret tembok. Teknik pengambilan gambarnya adalah *Extreme Close-up* agar tulisan pada pintu toilet terlihat dengan jelas. Kedua *scene* tersebut masih memiliki pencahayaan gelap dimana masih menunjukkan adanya kesan misteri dan pembunuhan.

Gambar 3.7 menunjukkan bagaimana Shuuya Watanabe memilih mengekspresikan kemarahan dan kekecewaanya dengan menghancurkan sebuah mainan. Perilaku tersebut dampak dari ketidakmampuan diri dalam menahan

kemarahan sehingga menghasilkan tindakan pelampiasan terhadap objek lain.

Diketahui bahwa perilaku tersebut telah ia miliki sejak ia kecil dan terus berlanjut hingga masuk pada masa dewasanya. Sedangkan gambar 3.8 menunjukkan bagaimana tidak mampunya tokoh Naoki Shimomura menahan emosinya karena gagal masuk dalam klub olah raga dengan mencoret-coret kamar mandi sekolahnya.

Setelah merusak properti sekolah nantinya tokoh Naoki Shimomura akan melakukan kekacauan di *game center* hingga ia dibawa ke kantor polis. Perilaku kurangnya kontrol ini nantinya akan berhubungan dengan kenakalan remaja yang terjadi. Lemahnya kontrol diri mengakibatkan pelampiasan emosi yang tidak benar.

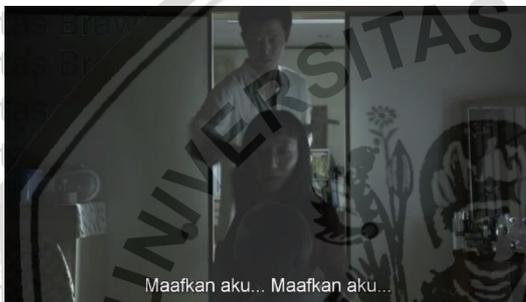
3.3.10. Irresponsible

Perilaku *irresponsible* mengacu pada saat seorang telah diberi tanggung jawab akan tetapi orang tersebut tidak melaksanakan tanggung jawab tersebut dengan baik bahkan cenderung mengabaikannya. Perilaku seperti ini selanjutnya membuat orang tersebut melimpahkan tanggung jawab kepada orang lain. Dalam film *Kokuhaku* tidak ditemukan dengan jelas tokoh yang menggambarkan perilaku *irresponsible* dengan jelas sehingga harus dihilangkan dalam proses *scoring*.

3.3.11. Adolescent Antisocial Behavior

Perilaku *adolescent antisocial behavior* merupakan perilaku antisosial yang dialami pada masa remaja. Namun, hal tersebut tidak hanya mengacu pada masa remaja saja tapi juga masa perkembangan saat anak. Ada tidaknya kekerasan dalam rumah tangga yang dialami, kabur dari rumah dan kenakalan remaja

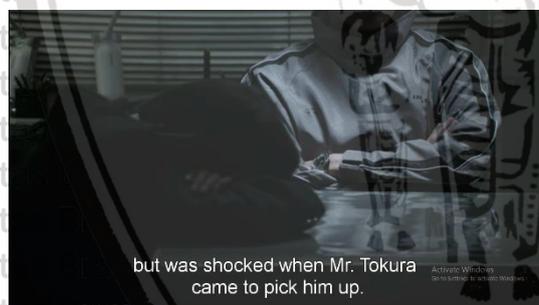
menjadi acuan perilaku ini. Dalam film *Kokuhaku* tiga tokoh yang diteliti mengalami perilaku *adolescent antisocial behavior*.



(Gambar 3.9/ Kokuhaku/01:01:40)



(Gambar 3.10/ Kokuhaku/ 00:13:09)



(Gambar 3.11/ Kokuhaku/ 00:21:59)

Gambar 3.9 menunjukkan adegan di rumah Shuuya Watanabe saat Shuuya akan dihukum oleh ibunya karena gagal dalam belajar. Pengambilan gambar yang dilakukan adalah *medium shot* dan *group shot*. Dimana pada gambar tersebut diambil gambar tiga obyek dengan seluruh latar belakangnya yang menunjukkan bahwa *scene* tersebut bersetting di sebuah rumah. Pada gambar 3.9 dapat dilihat

gambar kepala seseorang yang menghadap membelakangi kamera, seorang wanita dan seorang laki-laki yang memakai baju berwarna putih. Tokoh yang membelakangi kamera tersebut adalah Shuuya Watanabe, wanita didepan Shuuya Watanabe adalah ibunya sedangkan laki-laki yang memakai baju putih adalah ayah dari Shuuya Watanabe. Adegan tersebut merupakan gambaran masa lalu pada masa kanak-kanak saat Shuuya akan ditampar oleh ibunya namun tangan ibunya dihentikan oleh ayahnya. Peristiwa tersebut membuktikan adanya kenakalan remaja yang dialami Shuuya Watanabe yang berupa kenangan pahit yang ia dapat pada waktu anak-anak dan akan berdampak pada pembentukan karakternya saat dia nantinya tumbuh dewasa.

Gambar 3.10 menunjukkan cuplikan gambar sebuah surat kabar yang menceritakan Mizuki Kitahara saat meracuni seluruh keluarga. Teknik pengambilan gambarnya adalah teknik *close-up* dimana dilakukan *zoom-in* pada obyek hingga pesan yang ingin disampaikan dari surat kabar untuk penonton terlihat dengan jelas. Info yang ingin dijelaskan pada penonton adalah mengenai berita peristiwa *Lunacy Girl* yang terjadi dimana *Lunacy Girl* sendiri adalah Mizuki Kitahara sendiri. Setelah meracuni seluruh keluarganya Mizuki Kitahara tidak dihukum karena adanya hukum perlindungan anak. Membuat keluarganya sebagai obyek percobaan racunya serta berlindung pada hukum perlindungan anak merupakan sebuah kenakalan remaja yang ada dalam diri tokoh Mizuki Kitahara.

Untuk gambar 3.11 digunakan pengambilan gambar *medium shot* dimana latar belakang dari adegan tersebut harus ditampilkan dengan jelas. Dari gambar 3.11 diketahui bahwa latar tempat dari adegan tersebut ada di sebuah ruangan

dengan anak yang memakai seragam sekolah yang tertunduk dengan seorang yang duduk disampingnya. Anak tersebut adalah tokoh Naoki Shimomura yang tertangkap oleh polisi dan akhirnya harus memanggil wali kelas dari Naoki Shimamura. Ketiga perilaku yang digambarkan dari ketiga *scene* yang diambil menunjukkan sebuah kenakalan remaja yang berhubungan dengan masa kecil ketiga tokoh yang nantinya akan berdampak pada psikologi para tokoh tersebut.

Kekerasan pada masa kanak-kanak serta melakukan kenakalan remaja tanpa mempedulikan konsekuensinya merupakan cakupan dari *adolescent antisocial behavior* sehingga hal tersebut merupakan bukti adanya perilaku psikopatik pada tokoh-tokoh tersebut.

3.3.12. *Adult Antisocial Behavior*

Perilaku gejala antisosial dewasa merupakan sebuah perilaku yang ditandai dengan tindakan kriminal dan melanggar hukum. Perilaku tersebut merupakan dampak ketidak mampuan dalam menghadapi masalah yang dihadapi. Dalam film *Kokuhaku* tidak terdapat gejala antisosial karena tokoh-tokoh tersebut belum mengalami masa dewasa sehingga item ini tidak dapat dimasukkan dalam *scoring*.

3.4. *Scoring* Perilaku Psikopatik Robert D. Hare Pada Tokoh Dalam Film

Kokuhaku

Setelah melakukan deskripsi terhadap tokoh Shuuya Watanabe, Naoki Shimomura dan Mizuki Kitahara, untuk menjawab rumusan masalah mengenai tokoh mana saja yang terbukti psikopat maka dilakukan *scoring*. *Scoring* tersebut dilakukan dengan menjumlahkan nilai pada setiap item yang nantinya akan menghasilkan sebuah kesimpulan.

Scoring pertama akan dilakukan terhadap tokoh Shuuya Watanabe yang telah diketahui memiliki empat perilaku psikopatik individu dan empat penyimpangan sosial. Untuk perilaku individunya adalah *superficial*, *deceitful*, *lack of remorse* dan *lack empathy*. Sedangkan untuk penyimpangan sosialnya adalah *impulsive*, *poor control behavioral*, *lack of goal* dan *adolescent antisocial behavior*. Untuk beberapa perilaku psikopatik seperti *grandiose*, *irresponsiblle* dan *adult antisocial behavior* harus dihilangkan karena kurangnya informasi dari film terhadap perilaku-perilaku tersebut pada tokoh Shuuya Watanabe dalam film *Kokuhaku*. Untuk perilaku *adult antisocial behavior* dihilangkan karena tokoh yang diteliti belum memasuki masa dewasa sehingga item tersebut harus dihilangkan.

Tabel 3.1 Scoring PCL: SV untuk tokoh Shuuya Watanabe

Part I	Part II	Score	
2		2	Superficial
1		-	Grandiose
2		2	Deceitful
2		2	Lack of Remorse
2		2	Lack of Empaty
1		1	Doesn't Accept Responsibility
	2	2	Impulsive
	2	2	Poor Control Behavioral
	2	2	Lack of Goal
	X	-	Irresponsible

	2	2	Adolescent Antisocial Behavior
	X	-	Adult Antisocial Behavior
10	8	17	Raw Sum
0	2	3	Number of Missing Item
10	10	20	Total Score

Sedangkan untuk tokoh Naoki Shimomura seperti yang telah diketahui bahwa tokoh tersebut memiliki dua perilaku psikopatik individu dan tiga penyimpangan sosial. Perilaku psikopatik individu tokoh tersebut antara *lain lack of remorse* dan *lack of empathy*. Dan untuk penyimpangan sosialnya antara *lain: poor behavioral control* dan *adolescent antisocial behavior*. Untuk perilaku *impulsive*, *lack of goal* dan *adult antisocial behavior* harus dihilangkan karena tidak ditemukannya bukti data yang kuat. Mengingat yang diteliti adalah sebuah film dimana tidak semua data yang menunjukkan kedua belas item secara lengkap. Karena pada dasarnya sebuah film dibatasi oleh waktu sehingga tidak ditampilkan semua secara rinci. *Scoring* untuk tokoh Naoki Shimomura adalah :

Tabel 3.2 Scoring PCL: SV untuk tokoh Naoki Shimomura

Part I	Part II	Score	
1		-	Superficial
1		-	Grandiose
1		-	Deceitful
2		2	Lack of Remorse

2		2	Lack of Empaty
1		1	Doesn't Accept Responsibility
X		-	Impulsive
2		2	Poor Control Behavioral
X		-	Lack of Goal
1		-	Irresponsible
2		2	Adolescent Antisocial Behavior
X		-	Adult Antisocial Behavior
8	4	12	Raw Sum
0	3	3	Number of Missing Item
8	7	15	Total Score

Untuk tokoh ketiga yaitu Mizuki Kitahara, telah diketahui bahwa tokoh tersebut memiliki dua perilaku psikopatik individu dan satu penyimpangan sosial.

Perilaku psikopatik individu tokoh ini antara lain : *lack of empathy* dan *lack of remorse*. Sedangkan untuk penyimpangan sosial yang dialami tokoh ini adalah *adolsecent antisocial behavior*. Seperti kedua tokoh yang sebelumnya diteliti, pada tokoh Mizuki Kitahara terdapat beberapa perilaku psikopatik yang harus dihilangkan karena adanya beberapa alasan. Perilaku yang dihilangkan tersebut adalah *irresponsible*, *don't accept responbility* dan *Adult Antisocial Behavior*.

Dihilangkannya perilaku-perilaku tersebut akibat informasi yang tidak ditemukan

padahal dalam melakukan penelitian dengan psikopatik Robert D. Hare harus mengacu langsung pada kedua belas item perilaku. Pada tokoh Mizuki Kitahara beberapa perilaku psikopatik harus dihilangkan karena adanya kekurangan bukti

Scoring untuk tokoh Mizuki Kitahara adalah :

Tabel 3.3 Scoring PCL:SV untuk tokoh Mizuki Kitahara

Part I	Part II	Score	
0		0	Superficial
0		0	Grandiose
0		0	Deceitful
2		2	Lack of Remorse
2		2	Lack of Empaty
X		-	Doesn't Accept Responsibility
	0	0	Impulsive
	0	0	Poor Control Behavioral
	1	1	Lack of Goal
	X	-	Irresponsible
	2	2	Adolescent Antisocial Behavior
	X	-	Adult Antisocial Behavior
4	3	7	Raw Sum

1	2	3	Number of Missing Item
5	5	10	Total Score

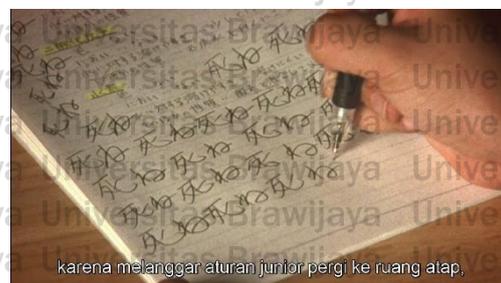
Hasil *scoring* yang telah dilakukan telah diketahui bahwa tokoh Shuuya Watanabe mendapatkan hasil 20, Naoki Shimomura 16 dan Mizuki Kitahara 10.

Hal tersebut membuktikan bahwa tokoh Shuuya Watanabe adalah seorang psikopat murni sedangkan untuk tokoh Naoki Shimomura masih perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut menggunakan metode PCL-R (*psychopathy checklist revision*). Dan tokoh Mizuki Kitahara bukan seorang psikopat.

3.5. Fase Psikopatik Yang Dialami Tokoh Psikopat

Seperti yang telah diketahui bahwa seorang psikopat memiliki beberapa fase dalam menjalankan rencananya. Fase-fase tersebut juga berlaku pada tokoh Shuuya Watanabe yang terbukti adalah seorang psikopat. Fase-fase tersebut dapat dijabarkan melalui beberapa perilaku yang dicerminkan melalui cuplikan adegan dan dialog dalam film *Kokuhaku*.

Fase pertama adalah fase penilaian, dimana tokoh yang terbukti psikopat akan melakukan penilaian terhadap targetnya. Pemilihan target yang mudah untuk dimanfaatkan dan dimanipulasi merupakan hal sangat penting bagi seorang psikopat. Semakin mudah target dimanipulasi akan lebih sedikit usaha yang dikeluarkan. Fase ini dialami oleh tokoh Shuuya Watanabe saat mengamati Naoki Shimomura yang akan dimanfaatkan.



karena melanggar aturan junior pergi ke ruang atap.

(Gambar 3.12/Kokuhaku/01:09:15) (Gambar 3.13/Kokuhaku/01:09:08)

Mise en scene pada gambar 3.12 dan 3.13 adalah penggunaan teknik pengambilan gambar *close-up*. Pada gambar 3.12 obyek yang difokuskan adalah tokoh Shuuya Watanabe sedangkan pada gambar 3.13 fokusnya adalah tulisan yang ada di atas kertas. Dilihat dari kostum yang digunakan berupa seragam sekolah, dapat diketahui setting tempat yang digunakan adalah tempat yang ada di sekolah. Tempat tersebut adalah kelas Shuuya Watanabe dan Naoki Shimomura dimana ditempat tersebut nantinya tokoh Shuuya Watanabe menemukan tokoh Naoki Shimomura yang memiliki keinginan untuk membunuh seperti yang dijelaskan gambar 3.12. Hal tersebut sesuai dengan yang selama ini tokoh Shuuya Watanabe butuhkan. Tokoh Shuuya Watanabe memanfaatkan keinginan membunuh tokoh Naoki Shimomura untuk menjalankan rencananya. Akhirnya berdasarkan rencana yang telah disusun tokoh Shuuya Watanabe, mereka melakukan pembunuhan terhadap tokoh Manami anak dari Yuko Moriguchi.

Fase kedua yang terjadi adalah fase manipulasi di mana seorang psikopat akan memanfaatkan segala yang dibutuhkan dari targetnya. Perilaku tersebut ditunjukkan tokoh Shuuya Watanabe saat ia memanfaatkan tokoh Naoki Shimomura untuk membunuh dan tokoh Mizuki Kitahara untuk mengisi kebosanannya.

しゅうや わたなべ : あれもこれもすべて生きてるのも、ただのくだらない暇つぶし。

Shuuya Watanabe : *Are mo kore mo subete ikiteru mo, tadano kudaranai himatsuburi.*

Shuuya Watanabe : Semuanya. Bahkan hidup... Mereka hanyalah cara membosankan untuk melewati waktu.

(Kokuhaku/ 01:12:52-01:13:00)

しゅうや わたなべ : 殺す相手は誰でもいい。ただ助手が必要だ。

Shuuya Watanabe : *Koroshu aite wa dare demo ii. Tada jyoshu wa hitsuyou da.*

Shuuya Watanabe : Aku tak peduli siapa yang kubunuh. Tapi aku butuh asisten

(Kokuhaku/ 01:08:55-01:09:00)

しゅうや わたなべ : 僕がやったって みんなに言いふらしていいよ。共犯とか気にしないで。最初から仲間なんて思っ
てないから弱虫で能なしで、君は明らかに出来損ないだよ。

Shuuya Watanabe : *Boku ga yatte minna ni iirurashite ii yo. Kyouhan toka kinishinaide. Saisho kara nakama nante omottenaikara yowamushi de nou na shide, kimi wa akiraka ni dekizokonai da yo.*

Shuuya Watanabe : Jika kau memberitahu aku yang membunuhnya, merka akan melepaskanmu. Jangan takut bahwa kau akan terlibat. Aku tak pernah menganggapmu sebagai teman. Kau menyedihkan, tidak berbakat... ..Dan sama sekali tidak berguna.

(Kokuhaku/ 01:09:22-01:09:41)

Dialog pertama menunjukkan bagaimana tokoh Shuuya Watanabe menganggap tokoh Mizuki Kitahara hanyalah alat untuk mengisi waktu luang.

Pada dialog kedua dan ketiga menunjukkan bagaimananas tokoh Shuuya Watanabe

yang menjadikan tokoh Naoki Shimomura untuk membunuh anak Yuko Moriguchi. Saat menyadari tokoh Naoki Shimomura sudah tidak berguna, tokoh Shuuya Watanabe membuangnya. Semua dilakukan untuk mewujudkan jalannya agar diakui oleh ibu kandung tokoh Shuuya Watanabe.

Fase ketiga psikopatik yang dialami tokoh Shuuya Watanabe adalah fase pembuangan. Dalam fase ini seorang psikopat akan membuang target yang sudah tidak berguna lagi baginya. Seperti yang sudah dijelaskan tokoh Shuuya Watanabe akhirnya memutilasi tokoh Mizuki Kitahara serta mencampakan tokoh Naoki Shimomura. Alasan pembunuhan dan mutilasi tokoh Mizuki Kitahara adalah tokoh tersebut sudah masuk terlalu dalam pada kehidupan tokoh Shuuya Watanabe serta tokoh Shuuya Watanabe memiliki rencana pembunuhan yang lebih besar dan melibatkan seluruh kelas sebagai korbannya. Sedangkan alasan pencampakan tokoh Naoki Shimomura adalah karena tokoh tersebut telah gagal dalam mengikuti rencana yang telah di rancang oleh tokoh Shuuya Watanabe. Kegagalan tersebut adalah saat tokoh Naoki Shimomura melempar tubuh Manami kedalam kolam sehingga kematian Manami tidak seperti yang selama ini direncanakan oleh Shuuya Watanabe yaitu kematian dengan kejutan listrik. Dampak dari peristiwa tersebut adalah kematian Manami seolah sebuah kecelakaan biasa hingga nantinya ditemukan fakta baru tentang kematian Manami oleh Yuko Moriguchi. Hal tersebut membuktikan adanya fase pembuangan pada tokoh Shuuya Watanabe.



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Setelah melakukan pembahasan mengenai perilaku psikopatik, *scoring* perilaku psikopatik dan fase psikopatik maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Ditemukan bahwa adanya beberapa perilaku psikopatik pada tokoh yang memiliki kecenderungan psikopat. Pada tokoh Shuuya Watanabe ditemukan perilaku psikopatik *superficial, deceitful, lack of remorse, lack impulsive, poor control behavioral, lack of goal* dan *adolescent antisocial behavior*. Sedangkan pada tokoh Naoki Shimamura perilaku psikopatik yang ditemukan adalah *lack or remorse, lack of empathy, poor behavioral control* dan *adolescent antisocial behavior*. Pada tokoh Mizuki Kitahara ditemukan perilaku *lack of empathy, lack of remorse* dan *adolsecent antisocial behavior*.

Untuk tokoh yang terbukti psikopat adalah tokoh Shuuya Watanabe. Kesimpulan tersebut diambil setelah dilakukannya *scoring* pada masing tokoh. Hasil dari *scoring* adalah 20 poin yang didapat tokoh Shuuya Watanabe, 16 poin yang didapat tokoh Naoki Shimamura dan 10 poin yang didapat tokoh Mizuki Kitahara. Seperti yang diketahui jika lebih atau sama dengan 18 poin *scoring* yang didapat, membuktikan bahwa tokoh tersebut adalah seorang psikopat.

Sedangkan untuk fase psikopatik yang dialami tokoh psikopat ada tiga fase.

Tokoh yang terbukti psikopat adalah tokoh Shuuya Watanabe dan tokoh tersebut

telah melewati tiga fase psikopatik yaitu fase penilaian, fase manipulasi dan fase pembuangan. Fase penilaian Shuuya Watanabe dapat ditemukan saat tokoh Shuuya Watanabe melakukan seleksi terhadap Naoki Shimomura untuk melancarkan rencana pembunuhannya. Fase manipulasi Shuuya Watanabe adalah saat Shuuya memanfaatkan Naoki Shimura untuk melancarkan pembunuhan dan saat Shuuya Watanabe memanfaatkan Mizuki Kitahara untuk mengisi waktu luangnya. Untuk fase pembuangan Shuuya Watanabe adalah saat Shuuya Watanabe tidak menganggap Naoki Shimomura sebagai teman dan membunuh tokoh Mizuki Kitahara.

4.2. Saran

Penelitian yang berhubungan dengan perilaku psikopatik maupun psikopat masih dapat lebih dikembangkan. Seperti yang diketahui bahwa penelitian semacam itu menggunakan acuan teori dari Robert D. Hare. Di sini penulis menggunakan diagnosa awal perilaku psikopatik dan psikopat dengan teori *PCL-SV* dari Robert D. Hare. Dimana teori tersebut masih bisa dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut mengenai diagnosa perilaku psikopatik dan psikopat dengan teori *PCL-R* yang lebih akurat. Diharap penelitian selanjutnya mengenai perilaku psikopatik dapat menyempurnakan penelitian-penelitian mengenai psikopatik sehingga bukan hanya diagnosa awal yang dilakukan namun diagnosa yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Teks :

Cooke, Forth dan Hare. 1995. *Psychopathy: Theory, Research, and Implication on society*. New York: Kluwer Academic Publisher.

Endrawara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Psikologi Sastra: Teori Langkah dan Penerapannya*. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

Hare, Robert. 1990. *Hare Psycopathy Checklist Screening Version (PCL:SV)*. New York: MHS Publisher.

Hare, Robert. 2001. *Violence and Psychopathy*. New York: Kluwer Academic Publisher.

Hare, Robert dan Balbiak, Paul. 2006. *Snakes in Suit: When Psychopaths Go To Work*. New York: Harper Business.

Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.

Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.

Nawawi, Hadari dan Martini, Mimi. 1996. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Nevid, Jeffrey dan Spencer, Rathus. 2003. *Psikologi Abnormal*. New Jersey: Pearson Education Inc.

Wirawan S, Sarlito. 2012. *Terorisme Di Indonesia Dalam Tinjauan Psikologi*. Tangerang: PT Pustaka Alvabet.

Skripsi :

Yohan S, Regin. 2015. *Analisis Perilaku Psikopatik Tokoh Utama Dalam Dongeng La Barbe Bleue Karya Charles Perrault*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya.

Kinasih, Sekar T. 2013. *Penyimpangan Perilaku Shuuya Watanabe dalam Novel Kokuhaku Karya Minato Kanae (Tinjauan Psikologi Abnormal)*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Padjadjaran.

Situs Internet :

<http://kinekita.com/mise-en-scene-dalam-film/> diakses pada tanggal 6 Maret 2016.

<http://kasmanto.wordpress.com/cahaya-dan-pencahayaannya-dalam-pembuatan-film/> diakses 17 April 2016.

<http://www.dumetschool.com/blog/Teknik-pengambilan-gambar-video/> diakses

17 April 2016

Film :

Nakashima, Tetsuya. 2010. *Kokuhaku*. Jepang : Toho Company. 106 min.



LAMPIRAN

Dialog yang Menunjukkan Perilaku Psikopatik dan Fase Psikopatik dalam Film Kokuhaku

Lampiran 1 Dialog yang Menunjukkan Perilaku Psikopatik

No	Dialog	Waktu
1	<p style="text-align: right; margin-right: 20px;">ころ あいて だれ</p> <p>しゅうや わたなべ : 殺す相手は誰でも <small>じよしゅ ひつよう ぼく なに かんが</small> いい。ただ助手が必要だ。僕が何を考え <small>き ぼく い</small> ているかまるで気づかず。僕の言うことをな <small>き きよし きよし きよし きよし ぼく さつじん</small> んでも聞き。去死去死去死去死。僕の殺人 <small>おおごえ せけん い</small> を大声で世間に言いふらしてくれる。そんな <small>ばかなか ばか</small> バカ中のバカが。 Shuuya Watanabe <i>Koroshu aite wa dare demo ii. Tada jyoshu wa hitsuyou da. Boku ga nani mo kangaeteiru marude kizukasu. Baokuno iu kotomo nandemo kiki. Kyoshi kyoshi kyoshi kyoshi. Boku no satsujin wo oogoe de sekan ni ijfurashitekureru. Sonna bakanaka no baka ga.</i> Shuuya Watanabe : Aku tak peduli siapa yang kubunuh. Tapi aku butuh asisten. Seorang bodoh yang tidak mengetahui tujuanku. Seorang yang melakukan apa yang kuperintahkan. Yang akan menyebarkan kata "pembunuh" dengan semangat. Idiot dari semua idiot.</p>	(Kokuhaku/1:08:55-1:09:12)
2	<p style="text-align: right; margin-right: 20px;">ともだち</p> <p>しゅうや わたなべ : 友達になりたかつ <small>ぼく きみ いっしょ びでお み</small> たんだ。僕は君と、一緒にビデオでも見 <small>まえ きみ はな</small> ない？前から君と話してみたかったん <small>きみ ほか ほか ちが</small> だ。君は他のバカたちとは違う。 Shuuya Watanabe <i>Tomodachi ni naritakattanda. Boku wa kimi to, issho mi bideo de minai? Mae kara kimi to hanashimitakattanda. Konna boku wo ki ni tsuru yatsunanka. Kimi wa hoka no baka tachi towa chigau.</i> Shuuya Watanabe : Aku mau berteman denganmu. Mau menonton video? Sudah lama aku ingin berbicara denganmu. Kau terlihat berbeda dari para idiot lain.</p>	(Kokuhaku/ 1:09:51-1:10:08)

3	<p>がた おな 13さい <small>しやうじよ せい ぎしき しやう かぞく ゆうはん</small> ゆこ もりぐち : あなた方と同じ13歳の <small>やくひん こんにゆう しやうじよ</small> 少女が聖なる儀式と称して、家族の夕飯 にいろんな薬品を混入し、その症状を <small>くわ はっぴよう</small> ブログで詳しく発表した。</p> <p>Yuko Moriguchi : <i>Anatakata to onaji juusansai no shoujo ga sinaru gishiki to shoushite, kazoku no yuuban irama yakuhin wo konnyuushi, sono shoujyou wo burogu de kuwashiku happyou shita.</i> Yuko Moriguchi : Dulu ada gadis berumur 13 tahun, sama seperti kalian. Dia mencampurkan semua obat-obatan ke makanan keluarganya, Menyebutnya "ritual suci", dan hasilnya... terlihat jelas di internet</p>	(Kokuhaku/00:12:51-00:13:02)
4	<p>る なし <small>1にん わたし だれ み ほんとう</small> みずき きあたはら : ルナシーはね、もう う1人の私なの誰にも見せなかった。本当 <small>じぶん</small> の自分。 Mizuki Kitahara : <i>Runashii wa ne, mou hitori no watashi na no dare ni mesenakatta. Hontou no jibun.</i> Mizuki Kitahara : "Lunacy Girl" itu... Adalah sisi lainku yang tidak kutunjukkan pada orang lain. Diriku yang sebenarnya.</p>	(Kokuhaku/00:55:01-00:55:12)
5	<p>ひま えがお なみだ しゅうや わたなべ : それからはもうた <small>ひま</small> だの暇つぶし、笑顔とか涙とか、あれもこ <small>い</small> れもすべて生きてるのも、ただのくだらない <small>ひま</small> 暇つぶし。 Shuuya Watanabe : <i>sorekara wa moutada no himatsubushi, egao toka namida toka, are mo kore mo subete ikiteru mo, tadano kudaranai himatsuburi</i> Shuuya Watanabe : Semua setelah itu hanyalah jalan untuk mengisi waktu. Senyumanku... Air mataku... Ini dan itu... Semuanya. Bahkan hidup... Mereka hanyalah cara membosankan untuk melewati waktu.</p>	(Kokuhaku/01:12:41-01:13:00)

Lampiran 2 Dialog yang Menunjukkan Fase Psikopatik

Kokuhaku		
No	Dialog	Waktu
1	<p>しゅうや わたなべ : あれもこれ もすべて生きてるのも、ただのくだらない暇 つぶし。 Shuuya Watanabe : <i>Are mo kore mo subete ikiteru mo, tadano kudaranai himatsuburi</i> Shuuya Watanabe : <i>Semuanya. Bahkan hidup... Mereka hanyalah cara membosankan untuk melewati waktu.</i></p>	((Kokuhaku/ 01:12:52- 01:13:00)
2	<p>しゅうや わたなべ : 殺す相手は誰でも いい。ただ助手が必要だ。 Shuuya Watanabe : <i>Koroshu aite wa dare demo ii. Tada jyoshu da.</i> Shuuya Watanabe : <i>Aku tak peduli siapa yang kubunuh. Tapi aku butuh asisten</i></p>	(Kokuhaku/ 01:08:55- 01:09:00)
3	<p>しゅうや わたなべ : 僕がやったってみ んなに言いふらしていいよ。共犯とか気に しないで。最初から仲間なんて思ってない から弱虫で能なしで、君は明らかに出来損 ないだよ。 Shuuya Watanabe : <i>Boku ga yatte minna ni iirurashite ii yo. Kyouhan toka kinishinaide. Saisho kara nakama nante omottenaikara yowamushi de nou na shide, kimi wa akiraka ni dekizokonai da yo.</i> Shuuya Watanabe : <i>Jika kau memberitahu aku yang membunuhnya, merka akan melepaskanmu. Jangan takut bahwa kau akan terlibat. Aku tak pernah menganggapmu sebagai teman. Kau menyedihkan, tidak berbakat... ..Dan sama sekali tidak berguna.</i></p>	(Kokuhaku/ 01:09:22- 01:09:41)

Lampiran 1: Curriculum Vitae

CURRICULUM VITAE

Nama : Arief Dian Febrianto

NIM : 125110200111067

Program Studi : Sastra Jepang

Tempat Tanggal Lahir : Malang, 25 Februari 1994

Alamat Asli : Jl Raya Gondowangi 18 Wagir Malang

Nomor Telepon : 085791268021

Alamat E-mail : ariefdianxx@gmail.com

Pendidikan : SDN Gondowangi I (2000 – 2006)
 SMP Negeri I Wagir (2006 – 2009)
 SMA Negeri 5 Malang (2009 – 2012)
 Universitas Brawijaya (2012 – 2016)

Pengalaman Berorganisasi : Anggota UKM Kendou FIB UB (2012)

Sertifikasi : Lulus JLPT/ N5 (2011)
 Lulus JLPT/N4 (2013)
 Lulus JLPT/N3 (2015)
 Lulus Sertifikasi IT UB (2016)
 Mengikuti Tes TOEFL ITP (2016)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS BRAWIJAYA
 FAKULTAS ILMU BUDAYA
 JURUSAN BAHASA DAN SASTRA

Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia, Telp: +62341-375875; Fax: +62341-375822
 E-mail: ib@ub.ac.id; <http://www.fbu.ub.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Arief Dian Febrianto
- 2. NIM : 125110200111067
- 3. Program Studi : Sastra Jepang
- 4. Bidang Kajian : Sastra
- 5. Judul Skripsi : Perilaku Psikopatik dalam Film Kokuhaku Karya Sutradara Tetsuya Nakashima
- 6. Tanggal Mengajukan : 16 Maret 2016
- 7. Tanggal Selesai Revisi : 3 Agustus 2016
- 8. Nama Pembimbing : Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
- 9. Keterangan Konsultasi :

No	Tanggal	Materi	Pembimbing/Penguji	Paraf
1.	16-03-2016	Pengajuan dan Persetujuan Judul	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
2.	23-03-2016	Pengajuan BAB 1	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
3.	30-03-2016	Revisi BAB 1	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
4.	04-04-2016	Pengajuan BAB 2	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
5.	11-04-2016	Revisi BAB 2	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
6.	18-04-2016	Acc Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
7.	29-04-2016	Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
8.	09-05-2016	Revisi Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
9.	16-05-2016	Pengajuan BAB 3	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
10.	30-05-2016	Revisi BAB 3 dan Pengajuan BAB 4	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/
11.	29-06-2016	Revisi BAB 3 dan BAB 4	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	/s/

12	1-7-2016	Acc Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti M. Si	
13	19-7-2016	Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti M. Si Ismi Prihandari, M. Hum	
14	22-7-2016	Revisi Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti M. Si Ismi Prihandari, M. Hum	

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

B+

Malang, 3 Agustus 2016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Dosen Pembimbing


 Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
 NIP. 19750518 200501 2 001


 Retno Dewi A., M.Si
 NIP. 2013 0977 0430 2001

