



**MEKANISME PERTAHANAN EGO NATSUME DALAM FILM  
*AME WO TSUGERU HYOURYUU DANCHI* KARYA  
HIROYASU ISHIDA  
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

石田祐康著の「雨を告げる漂流団地」という映画におけるナツメの自我防  
衛機構著:文学心理学の分析

**Skripsi**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana  
Program Studi Strata I Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:  
Mahmud Khabiebi  
NIM 13020220130053

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2024**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenar-benarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar diploma, sarjana, maupun magister yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi dari pihak yang mempunyai hak jika terbukti melakukan plagiasi.

Semarang, 3 Juni 2024

Penulis,

Mahmud Khabiebi

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Mekanisme Pertahanan Ego Natsume dalam Film Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi Karya Hiroyasu Ishida (Kajian Psikologi Sastra)* ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada 3 Juni 2024.

Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing



Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum  
NPPU. H.7.197806162018071001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Mekanisme Pertahanan Ego Natsume dalam Film Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi Karya Hiroyasu Ishida (Kajian Psikologi Sastra)* ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 28 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum  
NPPU: H.7.197806162018071001

Anggota I

Nur Hastuti, S.S., M. Hum  
NPPU: 198104010115012025

Anggota II

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



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

“Sekolah itu bukan untuk menjadi apa-apa, sekadar untuk memperbesar kemungkinan bisa hidup layak. Tidak ada yang menjamin akan hidup lebih layak atau lebih bagus dari yang lain. Tapi memperbesar kemungkinan untuk bisa bertahan hidup.”

dr. Ryu Hasan Sp. BS

### **Persembahan**

“Untuk siapapun yang sudah meluangkan waktunya membaca skripsi ini, semoga bermanfaat”

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Mekanisme Pertahanan Ego Natsume dalam Film Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi Karya Hiroyasu Ishida (Kajian Psikologi Sastra)* ini dengan lancar.

Berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum selaku Ketua Program Studi Strata I Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas segala arahan, waktu, perhatian, motivasi, dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
4. Arsi Widiandari, S.S., M.Si selaku Dosen Wali penulis. Terima kasih atas arahan, bantuan, dan nasihat yang selama ini telah diberikan kepada penulis.
5. Segenap dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih selama ini telah mengajar dengan penuh kesabaran dan ketekunan, sehingga kini penulis memperoleh ilmu dan informasi yang bermanfaat.

6. Seluruh karyawan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang telah membantu administrasi demi kelancaran perkuliahan penulis.
7. Ibu, bapak, kakak, dan adik, terima kasih yang setulusnya atas segala jerih payah, doa, dan segala bentuk dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan serta tugas akhir ini.
8. Teman-teman sekontrakan, yang telah mewarnai hari-hari penulis dan membantu proses penulisan skripsi ini dengan kritik serta saran membangun.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan. Namun penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat dalam pengembangan kajian ilmu sastra.

Semarang, 28 Juni 2024

Penulis,

Mahmud Khabiebi

## DAFTAR ISI

|                                                     |      |
|-----------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERNYATAAN .....                            | ii   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                            | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                             | iv   |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....                         | v    |
| KATA PENGANTAR.....                                 | vi   |
| DAFTAR ISI .....                                    | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                                 | xi   |
| Intisari .....                                      | xii  |
| Abstract .....                                      | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                             | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                            | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                           | 4    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                         | 4    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                        | 4    |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....                   | 5    |
| 1.6 Landasan Teori .....                            | 5    |
| 1.7 Metode Penelitian .....                         | 5    |
| 1.8 Sistematika Penulisan .....                     | 6    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....     | 8    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                          | 8    |
| 2.2 Landasan Teori.....                             | 10   |
| 2.2.1 Teori Struktur Naratif.....                   | 10   |
| 2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang .....         | 11   |
| 2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu .....         | 11   |
| 2.2.1.3 Struktur Tiga Babak.....                    | 13   |
| 2.2.2 Psikologi Sastra .....                        | 14   |
| 2.2.3 Teori Struktur Kepribadian Sigmund Freud..... | 15   |
| 2.2.4 Mekanisme Pertahanan Ego .....                | 16   |
| 2.2.3.1 Represi (Repression) .....                  | 17   |
| 2.2.3.2 Sublimasi .....                             | 18   |



|                                                                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.2.3.3 Proyeksi .....                                                                                         | 18 |
| 2.2.3.4 Pengalihan (Displacement).....                                                                         | 18 |
| 2.2.3.5 Rasionalisasi (Rationalization).....                                                                   | 19 |
| 2.2.3.6 Reaksi Formasi (Reaction Formation).....                                                               | 19 |
| 2.2.3.7 Regresi.....                                                                                           | 19 |
| 2.2.3.8 Agresi.....                                                                                            | 20 |
| 2.2.3.9 Apatis .....                                                                                           | 20 |
| 2.2.3.10 Fantasi.....                                                                                          | 21 |
| 2.2.3.11 Stereotipe .....                                                                                      | 21 |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                                                                                 | 22 |
| 3.1 Jenis Penelitian.....                                                                                      | 22 |
| 3.2 Data dan Sumber Data .....                                                                                 | 22 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data .....                                                                              | 23 |
| 3.4 Teknik Analisis Data .....                                                                                 | 23 |
| BAB IV STRUKTUR NARATIF DAN MEKANISME PERTAHANAN EGO<br>DALAM FILM <i>AME WO TSUGERU HYOURYUU DANCHI</i> ..... | 25 |
| 4.1 Struktur Naratif Film.....                                                                                 | 25 |
| 4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang .....                                                                      | 25 |
| 4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu .....                                                                      | 31 |
| 4.1.2.1 Urutan Waktu.....                                                                                      | 31 |
| 4.1.2.2 Durasi Waktu .....                                                                                     | 32 |
| 4.1.2.3 Frekuensi Waktu .....                                                                                  | 33 |
| 4.1.3 Struktur Tiga Babak .....                                                                                | 34 |
| 4.1.3.1 Tahap Persiapan .....                                                                                  | 34 |
| 4.1.3.2 Tahap Konfrontasi .....                                                                                | 42 |
| 4.1.3.3 Tahap Resolusi.....                                                                                    | 44 |
| 4.2 Struktur Kepribadian Natsume .....                                                                         | 45 |
| 4.2.1 Id.....                                                                                                  | 45 |
| 4.2.2 Superego.....                                                                                            | 49 |
| 4.3 Mekanisme Pertahanan Ego.....                                                                              | 51 |
| 4.3.1 Represi.....                                                                                             | 52 |

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 4.3.2 Rasionalisasi.....  | 53 |
| 4.3.3 Reaksi formasi..... | 55 |
| 4.3.4 Regresi.....        | 57 |
| 4.3.5 Agresi .....        | 58 |
| 4.3.6 Apatis.....         | 61 |
| 4.3.7 Fantasi .....       | 63 |
| BAB V SIMPULAN .....      | 65 |
| 要旨.....                   | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA .....      | 70 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.1. Apartemen Kamonomiya.....                                       | 25 |
| Gambar 4.2. Atap apartemen Kamonomiya .....                                 | 27 |
| Gambar 4.3. Unit yang pernah menjadi tempat tinggal Yasuji .....            | 28 |
| Gambar 4.4. Lorong rumah sakit, di depan pintu kamar rawat inap Yasuji..... | 29 |
| Gambar 4.5. Natsume menangis di ruang makan rumah lamanya.....              | 29 |
| Gambar 4.6. Jalanan kompleks tempat Natsume dan Ibunya bertemu .....        | 30 |
| Gambar 4.7. Kosuke mengukir turus ke sembilan .....                         | 32 |
| Gambar 4.8. Natsume Touchi.....                                             | 34 |
| Gambar 4.9. Ekspresi Natsume sebelum dan setelah dimarahi Reina .....       | 35 |
| Gambar 4.10. Kosuke Kumagaya .....                                          | 39 |
| Gambar 4. 11 Natsume mencari makanan .....                                  | 45 |
| Gambar 4. 13 Natsume membereskan rumah sepulang sekolah.....                | 50 |

## Intisari

Khabiebi, Mahmud. 2024. “Mekanisme Pertahanan Ego Natsume dalam Film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* Karya Hiroyasu Ishida (Kajian Psikologi Sastra).” Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi struktur naratif film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) dan mengidentifikasi proses mekanisme pertahanan ego yang terjadi pada tokoh Natsume dalam film tersebut. Proses identifikasi menggunakan teori naratif film yang dikemukakan Himawan Pratista dalam buku *Memahami Film Edisi 2* dan teori mekanisme pertahanan ego dari Sigmund Freud yang terdapat dalam buku *Psikologi Sastra; Karya, Metode, Teori, dan Contoh Kasus* karya Albertine Minderop. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan tokoh Natsume dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* melakukan mekanisme pertahanan ego berupa: represi, rasionalisasi, reaksi formasi, regresi, agresi, apatis, dan fantasi.

**Kata kunci:** *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, psikologi sastra, mekanisme pertahanan ego

## Abstract

Khabiebi, Mahmud. 2024. "Natsume's Ego Defense Mechanisms in the Movie *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*) by Hiroyasu Ishida — A Literary Psychology Research. Undergraduate thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Advisor: Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum.

*This study aims to identify the narrative structure of the film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) and to examine the processes of ego defense mechanisms exhibited by the character Natsume in the film. The identification process utilizes Himawan Pratista's narrative theory from his book "Understanding Film, 2nd Edition" and Sigmund Freud's ego defense mechanism theory as reinterpreted by Albertine Minderop in his book "Literary Psychology: Works, Methods, Theories, and Case Examples." This research is a qualitative study utilizing a literature review method. The results indicate that the character Natsume in *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* showed her ego defense mechanisms such as repression, rationalization, reaction formation, regression, aggression, apathy, and fantasy.*

**Keywords:** *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, literary psychology, ego defense mechanism*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni (Wellek dan Warren, 1995:3)

Sastra menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak mungkin dipisahkan. Sastra memotret fragmen kehidupan manusia yang kemudian didramatisasi sehingga sebuah karya sastra selain dapat diambil pelajarannya, juga dapat dinikmati sebagai hiburan sesuai dengan pendapat Horatia dalam (Noor 2019:5), bahwa karya sastra memiliki fungsi *dulce et utile* atau menyenangkan dan bermanfaat.

Sastra merupakan seni yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya, baik tulis maupun lisan. Teeuw dalam (Teeuw, 2015:32) menegaskan bahwa bahasa tulis ataupun bahasa lisan tidak dapat dijadikan sebagai tolok ukur dalam membatasi dan membedakan apakah sesuatu itu termasuk dalam sastra atau bukan sastra.

Salah satu jenis karya sastra adalah film, yang memiliki dua unsur penting, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan yang diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara mengolahnya (Pratista, 2017:23). Unsur naratif berupa aspek cerita dalam film yang terdiri dari tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Unsur sinematik terdiri dari *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan *scoring* atau suara. Dalam kajian sastra, unsur naratif dalam film dapat dijadikan sebagai objek formal.

Terdapat beragam jenis film, salah satunya adalah anime, film animasi asal Jepang. Kata anime berasal dari kata アニメーション (animeshon) yang merupakan

pengucapan orang Jepang untuk kata *animation* dari bahasa Inggris. Istilah *animation* sendiri memiliki arti proses pembuatan film, video, dan permainan komputer di mana gambar atau model tampak bergerak dan hidup.

*Ame Wo Tsugeru Hyōryū Danchi* (kanji: 雨を告げる漂流団地) atau yang dikenal sebagai *Drifting Home* adalah film hasil kerjasama antara Studio Colorido dengan Netflix. Film anime ini rilis pada 16 September 2022, menjadi film kedua dari Studio Colorido yang rilis di *platform* Netflix setelah *A Whisker Away* dua tahun sebelumnya.

*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) disutradarai oleh Hiroyasu Ishida dan ceritanya merupakan hasil karya Hiroyasu Ishida, Hayashi Mori, Minaka Sakamoto. Tema utama film ini adalah petualangan enam orang anak SD yang terjebak dalam apartemen di tengah lautan. Subtema film ini membahas kondisi kesehatan mental seorang anak SD yang kehilangan sosok ayah.

Natsume memiliki kenangan buruk dari ayahnya yang *abusive*. Oleh karena itu, dia merasa begitu menyayangi kakek Kosuke yang bernama Yasuji. Dia memperlakukan Natsume seperti anak kandung sendiri. Rasa sayang yang dalam dan kenangan buruk di masa lalu membuat Natsume tidak ingin meninggalkan rumah susun tua yang akan segera dirobohkan. Tidak di sangka, keengganan Natsume pergi dari rumah susun tua tersebut membawa dia dan teman-temannya ke dalam sebuah peristiwa mengerikan. Mereka terjebak di atas rumah susun yang terombang-ambing di lautan tanpa ujung. Selama beberapa hari mereka berjuang mencari jalan kembali.

Peristiwa-peristiwa besar semacam pertengkaran kedua orang tua hingga perceraian dan kematian orang tersayang dapat memengaruhi kondisi mental seorang anak dan berdampak buruk dalam kehidupannya (Sarhini dan Wulandari 2014:1–5). Hal ini ditemukan dalam tokoh Natsume yang masih sangat kecil saat orang tuanya berpisah. Dia juga melihat langsung kekerasan yang dilakukan ayahnya terhadap ibunya. Kemudian ditinggalkan tokoh Yasuji yang sudah dianggap seperti ayah sendiri.

Kondisi yang dialami Natsume dapat dianalisis menggunakan metode psikologi sastra Sigmund Freud. Menurut Freud, dalam (Minderop, 2018:16-20), karya-karya sastra menjadi wadah untuk mimpi-mimpi yang tidak dapat diwujudkan yang berasal dari alam bawah sadar. Sedangkan psikologi sendiri mengarah pada studi ilmiah yang berkaitan dengan manusia serta mental (Pratiwi & Hayati, 2022: 416-428). Maka psikologi sastra menjadi kajian interdisiplin antara psikologi dan sastra yang dapat dimanfaatkan untuk memahami perwatakan dan konflik karakter atau tokoh dalam karya sastra.

Freud membagi kepribadian individu ke dalam tiga unsur meliputi, id, ego, dan superego. Ketiganya saling berebut untuk tampil dalam realitas kehidupan individu. Unsur yang dominan akan ditunjukkan dalam kehidupan sebagai keputusan-keputusan dan perilaku. Tidak terbatas pada makhluk hidup, unsur kepribadian juga dapat ditemukan dalam tokoh fiksi.

Lebih jauh lagi, Freud mengemukakan teorinya tentang mekanisme pertahanan ego yang dilakukan individu dalam merespon peristiwa buruk yang dialaminya. Natsume, yang dihantui masa lalu, menunjukkan mekanisme tersebut



dalam film. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan analisis untuk mendeskripsikan mekanisme-mekanisme apa saja yang dilakukan Natsume dalam menghadapi masalah yang mendera hidupnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat dua hal yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana struktur naratif film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022)?
2. Bagaimana struktur kepribadian tokoh Natsume dan mekanisme pertahanan ego yang dilakukan Natsume dalam mengatasi masalah pribadinya?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai dua tujuan. Pertama, mendeskripsikan struktur naratif film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022). Kedua, mengidentifikasi mekanisme pertahanan ego yang dilakukan Natsume dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022).

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dalam bidang sastra Jepang dan kajian psikologi sastra. Secara praktis, diharapkan dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian lain yang terkait dengan sastra Jepang dan kajian psikologi sastra. Selain itu, hasil penelitian ini juga

bermanfaat untuk memperkaya wawasan pembaca dalam bidang kesusastraan terutama yang dikaji dari segi psikologi tokoh.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berbasis kepustakaan, artinya objek material dan sumber data objek formal dalam penelitian berupa bahan pustaka. Objek material yang dipilih adalah film anime berjudul *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) karya Hiroyasu Ishida. Adapun objek formal yang digunakan adalah teori naratif film dan teori mekanisme pertahanan ego Sigmund Freud. Pembahasan dalam penelitian ini berupa uraian struktur naratif film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) dan deskripsi macam-macam mekanisme pertahanan ego yang dilakukan Natsume dalam menghadapi masalah.

### **1.6 Landasan Teori**

Film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) sebagai objek material dianalisis menggunakan teori naratif film untuk mengidentifikasi struktur naratif film yang terdiri dari tokoh, konflik, lokasi, dan waktu (Pratista, 2017:24), serta hubungan satu dengan yang lainnya.

Penelitian dilanjutkan pada tokoh Natsume untuk mengidentifikasi mekanisme pertahanan ego yang dilakukan Natsume dalam menyelesaikan masalah. Teori yang digunakan dalam tahap ini adalah teori psikologi sastra, tepatnya teori struktur kepribadian dan mekanisme pertahanan Sigmund Freud.

### **1.7 Metode Penelitian**

Metode deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek material film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022). Jenis penelitian kualitatif

digunakan untuk meneliti objek yang alamiah, yang mana peneliti menjadi instrumen kunci. Data dikumpulkan secara gabungan, kemudian dianalisis secara induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2012:20).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berbasis kepustakaan. Sumber data primer penelitian ini berasal dari film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022). Data diambil dengan teknik menyimak dan mencatat. Buku referensi, artikel jurnal, dan penelitian terdahulu menjadi sumber penunjang penelitian. Data dan fakta yang terkumpul kemudian disusun dan dideskripsikan dalam pembahasan.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan naratif film dan psikologi sastra yang spesifik menganalisis salah satu tokoh dalam karya sastra. Pendekatan naratif film digunakan untuk menganalisis struktur naratif yang terdapat dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022). Sedangkan pendekatan psikologi sastra digunakan untuk mengidentifikasi struktur kepribadian Natsume dan mekanisme pertahanan ego yang dilakukan Natsume.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian, bab ini terdiri dari delapan (8) subbab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori. Bab ini terdiri atas dua (2) subbab, yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori. Subbab tinjauan pustaka berisi

penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan objek formal dan/atau objek material penelitian ini. Sedangkan subbab landasan teori berisi uraian teori yang digunakan untuk menganalisis karya sastra dalam penelitian ini.

Bab III merupakan metode penelitian. Bab ini berisi uraian langkah-langkah yang digunakan penulis dalam menganalisis karya sastra.

Bab IV Pembahasan. Bab ini memaparkan tentang pembahasan penelitian yang penulis lakukan, yaitu analisis struktur naratif dan mekanisme pertahanan ego tokoh Natsume dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022).

Bab V Penutup. Bab ini terdiri dari dua (2) subbab, yaitu simpulan dan saran, yang diikuti oleh daftar pustaka.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Bab ini terdiri atas dua subbab, yaitu subbab tinjauan pustakan dan landasan teori. Subbab tinjauan pustaka memuat uraian ringkas hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan memiliki relevansi dengan penelitian ini. Relevansi yang dimaksud merujuk pada adanya keterkaitan objek material dan/atau objek formal yang menjadi pembahasan dalam penelitian terdahulu dan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian tentang karya sastra dalam sudut pandang psikoanalisis. Adapun subbab landasan teori berisi uraian lengkap dan rinci teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, yakni teori struktur naratif film dan teori psikologi sastra, khususnya tentang mekanisme pertahanan ego.

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Sebelum melakukan penelitian ini, sudah dilakukan riset dengan mencari, membaca, dan memahami penelitian terdahulu untuk dijadikan bahan referensi sekaligus menghindari plagiasi. Penelitian pertama yang menjadi bahan kajian adalah sebuah artikel jurnal yang berjudul “Dinamika Kepribadian Tokoh Sasaki Miyo dalam Anime *Nakitai Watashi Wa Neko Wo Kaburu*” (Ristiawati dkk., 2022:120–137). Ditulis oleh Tia Ristiawati, Viana Meilani Prasetio, dan Aldy Rizaldi Sumargono. Artikel tersebut diterbitkan dalam jurnal *AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra* pada bulan September 2022. Penelitian tersebut menganalisis penyebab dan proses dinamika kepribadian Sasaki Miyo menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Peneliti menyimpulkan bahwa Miyo mengalami proses dinamika kepribadian setelah terjadi kecemasan moral. Proses dinamika kepribadian yang

terjadi merupakan mekanisme pertahanan ego Miyo. Terdapat objek formal yang bersinggungan dalam penelitian tersebut, tepatnya pada penggunaanteori mekanisme pertahanan ego Sigmund Freud. Perbedaan terletak pada karya sastra yang menjadi objek material penelitian.

Penelitian kedua yang ditinjau adalah artikel jurnal (Asmillah dkk., 2021:178–192) berjudul “Mekanisme Pertahanan Ego Tokoh Sentral sebagai Pengaruh Budaya Patriarki dalam Film Kim Ji-Young, *Born 1982*”. Ditulis oleh Lisa Nur Asmillah, Nensilianti, dan Syamsudduha. Penelitian tersebut terbit pada tahun 2021 dalam jurnal *Fon: Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia*. Hasil penelitian menunjukkan deskripsi mekanisme pertahanan ego yang dilakukan tokoh utama perempuan bernama Kim Ji-Young dalam film *Born 1982* sebagai akibat dari budaya patriarki. Penelitian tersebut menggunakan objek formal yang sama, yakni teori mekanisme pertahanan ego Sigmund Freud. Perbedaan terletak pada karya sastra yang dijadikan objek material.

Penelitian ketiga yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian ini adalah skripsi (Setyarini, 2018:1-63) berjudul *Mekanisme Pertahanan Diri Arima Kousei Dalam Anime Shigatsu Wa Kimi No Uso Karya Sutradara Ishiguro Kyouhei*. Terbit pada tahun 2018 sebagai syarat kelulusan January Indah Setyarini dari program studi sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Penelitian tersebut membahas tentang mekanisme pertahanan ego yang dilakukan tokoh Arima Kousei dalam menghadapi kecemasan setelah ditinggalkan ibunya. Dia sempat berhenti menjalani hobinya bermain piano hingga suatu hari bertemu dengan gadis bernama Miyazono Kaori yang mengubah jalan hidupnya. Persamaan

penelitian ini terletak pada objek formal yang digunakan, yaitu teori mekanisme pertahanan ego Sigmund Freud. Perbedaan penelitian ini terdapat pada karya sastra yang menjadi objek material.

Penelitian yang dilakukan penulis memiliki keunggulan dibandingkan dua penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setyarini (Setyarini, 2018:1-63) dan Asmillah dkk (Asmillah dkk., 2021:178–192). Penelitian ini dilengkapi pembahasan struktur kepribadian tokoh sebelum dilanjutkan pembahasan tentang mekanisme pertahanan ego. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi id, ego, dan superego sebelum membahas mekanisme pertahanan yang dilakukan tokoh.

## **2.2 Landasan Teori**

Sebuah karya sastra dapat dianalisis menggunakan berbagai macam teori dan sudut pandang. Penelitian ini menganalisis sebuah karya sastra menggunakan dua teori sebagai berikut.

### **2.2.1 Teori Struktur Naratif**

Sebuah film memiliki dua unsur pembentuk, yaitu unsur sinematik dan unsur naratif. Unsur sinematik berhubungan dengan bagaimana sebuah film ditampilkan secara teknis. Terdapat *mise-en scene*, sinematografi, *editing*, dan tata suara yang diperhatikan dalam unsur sinematik. Sedangkan unsur naratif merupakan bahan pembuat film yang berupa cerita, tokoh, alur, konflik, dan latar. Keduanya saling berinteraksi membentuk film.

Menurut Pratista, dalam (Pratista, 2017:25), film dapat dikatakan bagus ketika kedua unsurnya berada pada level yang dapat memuaskan penonton. Unsur sinematik dan naratif dalam film saling berinteraksi membentuk *chain of events*

atau rangkaian peristiwa yang memiliki tujuan. Rangkaian peristiwa tersebut terikat dengan logika sebab-akibat yang membentuk dasar elemen-elemen naratif film, yaitu ruang dan waktu.

#### **2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang**

Sebuah cerita harus memiliki latar tempat atau ruang sebagai tempat para tokoh bergerak dan beraktivitas (Pratista, 2017:65). Film selalu menggunakan tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas. Baik itu nyata maupun fiksi, ruang selalu merujuk pada lokasi dan wilayah yang tegas.

#### **2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu**

Sebuah aksi atau peristiwa pasti terjadi dalam kurun waktu tertentu. Hukum kausalitas merupakan dasar naratif yang terikat oleh waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berkaitan dengan naratif sebuah film, antara lain: urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

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

Film menampilkan rangkaian peristiwa atau plot sesuai yang dikehendaki oleh sutradara. Urutan waktu merujuk pada pola berjalannya waktu cerita dalam suatu film (Pratista, 2017:67). Berdasarkan plotnya, urutan waktu dibagi menjadi dua pola, yaitu linier dan nonlinier. Suatu film dapat dikatakan menggunakan urutan waktu linier apabila urutan waktu dianggap sebagai A-B-C-D-E dan urutan waktu ceritanya juga sama, yakni A-B-C-D-E.

Selanjutnya urutan waktu nonlinier. Pola ini jarang digunakan dalam film karena eksekusi yang asal-asalan justru menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti



alur cerita filmnya. Plot dan cerita harus disusun sedemikian rupa agar tetap dapat dipahami dan tidak terkesan melompat-lompat atau terpisah-pisah. Suatu film dapat dikatakan menggunakan pola nonlinier jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E tetapi urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya.

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

Film memiliki keterbatasan waktu untuk menampilkan cerita. Umumnya, durasi film hanya berkisar 90 hingga 120 menit. Beberapa film terbaru memiliki durasi 150 hingga 180 menit untuk menampilkan cerita yang lebih detail dan kompleks.

Dalam durasi tayang yang terbatas, film dapat menampilkan cerita dengan durasi waktu yang lebih panjang. Jangka waktu dari awal hingga akhir cerita inilah yang dimaksud dengan durasi waktu. Meskipun film hanya berdurasi maksimal 180 menit, durasi waktu bisa bertahun-tahun. Film-film bergenre biografi bisa bercerita tentang kehidupan seorang tokoh sejak lahir hingga kematiannya. Sineas harus memilah bagian-bagian penting dalam kehidupan seorang tokoh yang layak untuk ditayangkan dan dapat menarik perhatian penonton. Biasanya, durasi waktu lebih panjang dibandingkan durasi film. Bisa dalam hitungan hari, minggu, hingga tahun, bahkan abad.

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

Adegan-adegan dalam film dapat ditampilkan lebih dari satu kali. Hal ini bertujuan agar penonton dapat memahami cerita lebih mudah, untuk menunjukkan hubungan sebab akibat dalam sebuah cerita, atau memang bagian dari cerita. Biasanya menunjukkan adegan yang sama tetapi dengan sudut pandang atau detail yang berbeda.

### 2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Menurut Himawan Pratista, dalam (Pratista, 2017:76-80), pola struktur naratif memiliki tiga tahap pengembangan cerita dimulai dari pendahuluan, dilanjutkan pertengahan, dan penutupan. Pola struktur naratif yang umum digunakan dalam film adalah struktur tiga babak yang mulanya diadopsi dari pembabakan dalam seni pertunjukan teater. Struktur tiga babak terdiri dari tiga tahap, yaitu: persiapan, konfrontasi, dan resolusi.

Tahap persiapan menjadi titik awal dari segala peristiwa yang terjadi sepanjang film. Pengenalan tokoh utama dan pendukung, tokoh protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita terjadi pada tahap ini. Tokoh-tokoh yang akan berperan besar dalam cerita film diperkenalkan lengkap dengan latar belakangnya. Terkadang, tahap persiapan dimulai dari prolog yang menguatkan latar belakang tokoh tetapi bukan bagian dari alur cerita utama. Prolog umumnya menampilkan peristiwa jauh sebelum cerita utama terjadi. Tahap persiapan selalu menyertakan suatu peristiwa, aksi, atau tindakan yang akan memicu perubahan cerita. Peristiwa ini disebut *inciting incident*. Selanjutnya, peristiwa ini akan mengarahkan cerita menuju titik balik atau *turning point* sehingga cerita benar-benar bergerak ke arah yang baru. Tahap ini biasanya menghabiskan seperempat awal film.

Tahap berikutnya adalah konfrontasi. Pada tahap ini tokoh utama atau protagonis berusaha sekuat-kuatnya untuk menyelesaikan masalah yang terjadi akibat peristiwa pada tahap sebelumnya. Umumnya, usaha protagonis menyelesaikan konflik akan makin meningkat intensitasnya hingga mencapai titik

tengah atau *midpoint*. Setelah *midpoint*, arah cerita kembali berubah. Konflik seolah akan mereda. Namun, konflik meningkat kembali pada *turning point* kedua. Tahap konfrontasi menghabiskan sekitar separuh durasi film.

Tahap terakhir atau tahap resolusi adalah puncak konflik atau konfrontasi akhir. Konflik yang kembali meningkat pada *turning point* kedua akhirnya sampai pada puncak. Umumnya ditandai dengan pertarungan terakhir yang dimenangkan protagonis. Dalam film yang tidak bergenre aksi, klimaks adalah sebuah titik sesaat sebelum tujuan protagonis tercapai. Setelah klimaks, konflik berakhir, kemudian tercapai penyelesaian masalah atau resolusi. Tahap ini umumnya menghabiskan sekitar kurang dari seperempat durasi film.

### **2.2.2 Psikologi Sastra**

Psikologi dan sastra merupakan dua hal yang berbeda. Psikologi sendiri mengarah pada studi ilmiah yang berkaitan dengan manusia serta mental, lain dari hal itu sastra ialah sesuatu yang berkaitan dengan dunia fiksi seperti puisi, prosa, serta drama yang merupakan suatu kelompok seni (Pratiwi dan Hayati, 2022:416-428). Namun, keduanya saling terhubung. Karya sastra dan gejala psikologi seseorang dapat berasal dari dalam diri atau pengaruh luar.

Menurut Freud (Minderop, 2018:16-20), karya-karya sastra menjadi wadah untuk mimpi-mimpi yang tidak dapat diwujudkan yang berasal dari alam bawah sadar. Meskipun Freud berprofesi sebagai dokter, dia tidak asing dengan karya sastra. Perkenalannya dengan karya sastra terjadi saat masih sekolah melalui pelajaran kebudayaan Yunani dan Romawi kuno. Oleh karena itu, Freud dapat

menyilangkan analisis psikologi dan sastra sehingga bertemu pada satu titik yang sama dalam kajian psikologi sastra.

Pendekatan psikologi sastra merupakan salah satu cara untuk memahami karya sastra secara lebih mendalam. Psikologi sastra memiliki keunggulan dalam memahami perwatakan dan konfliknya. Karakter atau tokoh dalam karya sastra dapat dianalisis secara mendalam menggunakan pendekatan ini. Mulai dari komponen-komponen perwatakannya hingga konflik-konflik psikologis yang terjadi dalam diri tokoh.

### **2.2.3 Teori Struktur Kepribadian Sigmund Freud**

Menurut Sigmund Freud, kepribadian manusia terbagi menjadi 3, yaitu id, ego, dan superego. Id adalah suatu energi yang berasal dari psikis serta naluri yang dimiliki oleh manusia untuk menumbuhkan rasa ingin memenuhi kebutuhan dasar, seperti makan dan minum, seks, dan keinginan untuk menolak perasaan sakit atau tidak nyaman (Azizah & Pramadanti, 2023:104-113). Ego adalah penyeimbang antara Id dan Superego dengan dunia nyata. Komponen ego selalu menyesuaikan dengan diri sendiri. Ego merupakan satu-satunya komponen yang dapat dikendalikan dengan diri sendiri yang bertanggung jawab untuk menangani realitas (Habibati dkk., 2022:20-28). Superego merupakan aspek kepribadian yang berisi nilai-nilai dan aturan-aturan yang evaluatif, sehingga dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk (Ayuparaswati dkk., 2023:27-38).

#### **2.2.4 Mekanisme Pertahanan Ego**

Id, ego, dan superego bekerja sama membentuk perilaku seseorang. Ketika terjadi kekacauan di antara ketiganya, seseorang akan merasakan gejala kecemasan. Kemudian, untuk mengatasi kecemasannya, manusia menggunakan mekanisme pertahanan ego.

Perkembangan atau dinamika mental manusia inilah yang menjadi inti dari psikoanalisis. Awalnya psikoanalisis digunakan Sigmund Freud sebagai metode terapi yang dijalankan dengan tujuan membantu individu mengatasi ketegangan psikis. Sumber ketegangan psikis ada dua yaitu rasa cemas dan rasa terancam yang berlebihan. Individu yang gagal mengontrol dan membendung kecemasan dengan suatu yang rasional akan beralih menggunakan langkah irasional yang disebut mekanisme pertahanan ego (Permatasari, 2016:1–10). Langkah ini dilakukan semata-mata demi menjaga keseimbangan psikis dan rasa harga diri.

Unsur kepribadian yang berupa id dan superego sering berebut untuk menguasai individu. Id yang lahir dengan prinsip kepuasan dan superego yang berprinsip moral sama-sama ingin tampil di panggung realitas. Keputusan ego yang menentukan sisi mana yang akan menjadi realitas. Konflik batin antara kekuatan id dan superego inilah yang menyebabkan kecemasan. Ego yang kemudian bertugas menghadang dorongan kecemasan agar menjadi wujud yang lebih dapat diterima dan tidak bersifat terlalu mengancam. Secara tidak sadar, ego melakukan mekanisme pertahanan untuk menyeimbangkan id dan superego.

Mekanisme pertahanan ego merupakan bagian dari disiplin ilmu psikoanalisis yang dikemukakan Sigmund Freud pada tahun 1890-an. Psikoanalisis berupaya

mengarahkan proses berpikir individu, mengingatkannya pada sesuatu, memaksanya mengarahkan perhatian ke arah tertentu, kemudian mengamati reaksi-reaksi penerimaan atau penolakan diri atas usaha tersebut. Reaksi penolakan yang dilakukan oleh ego inilah yang kemudian disebut sebagai mekanisme pertahanan ego (Permatasari, 2016:1–10). Suatu bentuk usaha defensif yang dilakukan secara sadar oleh ego dalam diri individu untuk menghadapi kecemasan, konflik, atau ketakutan mendalam yang berasal dari alam bawah sadar. Sigmund Freud dalam (Minderop, 2018:29-39) membagi mekanisme pertahanan ego menjadi sembilan jenis, yaitu represi (*repression*), sublimasi, proyeksi, pengalihan (*displacement*), rasionalisasi, reaksi formasi, regresi (*retrogressive behavior* dan *primitivation*), agresi (*direct aggression* dan *displaced aggression*) dan apatis, serta fantasi dan stereotipe.

#### **2.2.3.1 Represi (Repression)**

Freud pada (Minderop, 2018:29-39) menyebutkan bahwa represi merupakan wujud pertahanan ego paling dasar yang sangat kuat. Mekanisme represi bekerja dengan cara mendorong keinginan bawah sadar yang tidak disambut agar tetap berada pada alam bawah sadar. Represi dilakukan sebagai upaya untuk menghindari rasa cemas dan dapat menjerumus pada kondisi reaksi formasi. Misalnya, seseorang yang cengeng tetapi ingin terlihat tegar sehingga berusaha untuk tidak pernah menangis dengan mendorong keinginan bawah sadar untuk menangis tetap pada tempatnya.

### **2.2.3.2 Sublimasi**

Sublimasi terjadi ketika ada tindakan-tindakan yang dapat diterima atau bermanfaat secara sosial dan dapat menggantikan perasaan tidak nyaman. Mekanisme sublimasi mengalihkan perasaan tidak nyaman ini kepada sesuatu yang lain agar dapat terhindar dari dampak buruk yang mungkin terjadi. Contohnya, ketika seseorang sedang merasa marah tetapi tidak ingin melukai orang lain. Dia mengalihkan rasa marahnya dengan berlatih bela diri.

### **2.2.3.3 Proyeksi**

Seringkali seseorang memiliki dorongan dari alam bawah sadar yang tidak dapat diterima realita sehingga memroyeksikan dorongan itu pada orang lain. Mekanisme ini dilakukan dengan berpikir bahwa orang lain memiliki dorongan yang sama. Proyeksi dilakukan untuk mendapat validasi bahwa dia tidak sendirian, ada orang lain yang sama sepertinya dan harus menanggung rasa bersalah yang sama. Misalnya, seorang istri yang menyukai laki-laki lain mencari-cari celah agar bisa menuduh suaminya melakukan perselingkuhan.

### **2.2.3.4 Pengalihan (Displacement)**

Freud dalam (Minderop, 2018:29-39) menyatakan teknis mekanisme pengalihan adalah memindahkan perasaan tidak senang terhadap suatu objek ke objek lainnya yang memungkinkan. Mekanisme ini mencoba memindahkan kesalahan kepada objek lain meskipun objek itu tidak memiliki andil yang signifikan terhadap kondisi saat ini. Sederhananya, mencari kambing hitam untuk dikenai amarah. Contohnya,

ketika seseorang menyalahkan buruknya kondisi sinyal internet sehingga mengakibatkan kekalahan saat bermain *game online*.

#### **2.2.3.5 Rasionalisasi (Rationalization)**

Rasionalisasi secara umum mempunyai dua tujuan utama, yaitu: pertama guna mengurangi kekecewaan disaat kita tidak berhasil mendapatkan suatu tujuan; serta kedua, memberi kita motif yang bisa diperoleh atas perilaku (Minderop, 2018:29-39). Mekanisme rasionalisasi terjadi dengan cara mencari pembenaran atas keputusan yang dibuat. Terkadang seseorang yang mencoba melakukan sesuatu atau mengambil keputusan tidak dapat menemukan motif nyata sehingga mencari pembenaran menggunakan mekanisme rasionalisasi. Misalnya, pelaku pencurian yang membagikan hasil curiannya kepada orang-orang terlanter untuk menjustifikasi kejahatannya.

#### **2.2.3.6 Reaksi Formasi (Reaction Formation)**

Minderop dalam (Minderop, 2018:29-39) menyatakan represi memiliki dorongan kecemasan yang cenderung bertolak belakang terhadap reaksi formasi. Tipe mekanisme pertahanan diri ini ditandai dengan seseorang yang melakukan tindakan berlawanan dengan apa yang ia rasakan dan biasanya dilakukan secara berlebihan. Sebagai contoh, seorang karyawan melebih-lebihkan senyumnya di hadapan atasan yang kurang ia sukai.

#### **2.2.3.7 Regresi**

Regresi merupakan perilaku yang menunjukkan kemunduran. Sigmund Freud dalam (Minderop, 2018:29-39) mengklasifikasikannya menjadi dua, yaitu:



*retrogressive behavior* dan *primitivation*. Pada *retrogressive behavior*, seseorang akan bersikap kekanak-kanakan seperti cengeng dan manja yang bertujuan untuk mendapat rasa aman dan menarik perhatian orang lain. Sementara itu, *primitivation* ditunjukkan dengan perilaku tidak terkontrol dan tidak berbudaya seperti seorang primitif yang tidak segan untuk bertengkar.

#### **2.2.3.8 Agresi**

Agresi dapat diartikan sebagai serangan. Agresi terbagi menjadi dua, yaitu *direct aggression* (agresi langsung) atau (agresi tak langsung) *displaced aggression*. Pada agresi langsung, serangan ditujukan kepada individu atau objek yang menjadi sumber kekecewaan. Sedangkan pada agresi tak langsung, serangan tidak dapat dilancarkan secara puas terhadap sumber kekecewaan karena berbagai faktor. Misalnya sumber kekecewaan tidak dapat ditemui langsung. Terkadang agresi tak langsung dilakukan kepada objek yang sama sekali tidak berhubungan dengan sumber kekecewaan. Agresi dapat berupa perkataan (serangan verbal) maupun serangan fisik.

#### **2.2.3.9 Apatis**

Apatis, di sisi lain menjadi wujud lain dari reaksi terhadap perasaan kecewa. Namun, alih-alih menyerang, apatis dilakukan dengan cara menjauhkan diri dari segala objek yang mungkin membuat perasaan tidak nyaman dan bersikap seolah pasrah terhadap apapun yang terjadi.

#### **2.2.3.10 Fantasi**

Ketika masalah terjadi, terkadang seseorang akan memilih untuk masuk ke dunia fantasi. Mekanisme fantasi dilakukan untuk lari dari masalah yang seharusnya dihadapi. Pilihan seperti ini sering diambil ketika terjadi sesuatu yang sulit dinalar. Misalnya, ketika terjebak dalam kondisi kelaparan lalu membayangkan makanan lezat dengan mengumpulkan potongan gambar berbagai jenis makanan.

#### **2.2.3.11 Stereotype**

Stereotype merupakan akibat lain dari frustrasi, yaitu menunjukkan sikap pengulangan secara terus menerus. Seseorang sering mengulangi perilaku yang tidak berguna serta nampak aneh (Minderop, 2018:29-39).

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam menyusun penelitian, dimana penelitian ini menggunakan karya sastra berupa film. Metode ini berupa landasan yang diterapkan peneliti untuk mencapai sasaran yang bertujuan untuk memecahkan masalah.

##### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek yang alamiah, yang mana peneliti menjadi instrumen kunci. Data dikumpulkan secara gabungan, kemudian dianalisis secara induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono 2012:20).

Metode yang digunakan adalah struktural dan psikologi sastra. Metode struktural digunakan untuk mengidentifikasi unsur naratif film dengan pendekatan naratif film Himawan pratista. Selanjutnya, digunakan metode psikologi sastra untuk mengidentifikasi struktur kepribadian salah satu tokoh dalam film kemudian dilanjutkan identifikasi masalah serta langkah yang diambil tokoh tersebut dalam menghadapinya. Sehingga dengan metode ini dibahas tentang struktur kepribadian tokoh Natsume Touchi dan mekanisme pertahanan diri tokoh Natsume Touchi dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) karya sutradara Hiroyasu Ishida.

##### **3.2 Data dan Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kata-kata atau potongan dialog dari adegan-adegan yang sudah diamati dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu*

*Danchi* (2022). Film tersebut menjadi sumber data primer. Sementara itu, buku dan artikel jurnal menjadi sumber referensi yang mendukung penelitian ini.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Data dikumpulkan dari beragam sumber pustaka antara lain: film, buku, dan artikel jurnal. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut;

- a. Menonton keseluruhan film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) berulang-ulang dan mengamati adegan yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian.
- b. Mengamati seluruh bagian film lalu mengambil potongan adegan serta dialog yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian.
- c. Data diidentifikasi dan dikumpulkan sesuai dengan teori naratif film dan teori struktur kepribadian serta mekanisme pertahanan ego Sigmund Freud

Teori naratif film dan teori mekanisme pertahanan ego didapatkan dari dua referensi yaitu, buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista dan buku *Psikologi Sastra: Karya, Metode, Teori dan Contoh Kasus* karya Albertine Minderop.

### **3.4 Teknik Analisis Data**

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mempermudah proses penulisan laporan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data dalam penelitian ini, antara lain;

- a. Mengamati dan memahami data-data yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian dilakukan yaitu mekanisme pertahanan apa sajakah yang digunakan Natsume Touchi dalam mengatasi rasa cemas yang

dialami pada film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) karya sutradara Hiroyasu Ishida.

- b. Memilah data-data yang diperoleh berupa penggalan adegan dan dialog sesuai dengan rumusan masalah yang dibahas.
- c. Mengaplikasikan metode analisis deskriptif pada penelitian dengan menggunakan teori struktur kepribadian dan mekanisme pertahanan ego dari Sigmund Freud.
- d. Menyimpulkan dan membuat laporan hasil analisis yang telah dilakukan tentang struktur kepribadian dan mekanisme pertahanan diri tokoh Natsume Touchi dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022).

## **BAB IV**

### **STRUKTUR NARATIF DAN MEKANISME PERTAHANAN EGO DALAM FILM *AME WO TSUGERU HYOURYUU DANCHI***

Bab ini memuat uraian hasil penelitian yang dilakukan penulis. Terdiri atas dua subbab pembahasan, yakni struktur naratif film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) dan mekanisme pertahanan ego tokoh Natsume. Analisis struktur naratif menggunakan teori naratif film Himawan Pratista. Sedangkan mekanisme pertahanan ego yang dilakukan tokoh Natsume dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) dinalisis menggunakan teori mekanisme pertahanan ego Sigmund Freud.

#### **4.1 Struktur Naratif Film**

##### **4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang**

Ruang yang menjadi tempat terjadinya peristiwa dalam sebuah film dapat menggunakan lokasi nyata ataupun rekaan. Film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) menggunakan tempat fiksi yang terinspirasi dari dunia nyata. Tempat tersebut antara lain:

##### **a. Apartemen Kamonomiya**



Gambar 4.1. Apartemen Kamonomiya | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:18:54, 00:13:26, 00:01:30-00:01:36

Kamonomiya merupakan nama tempat rekaan yang tidak pernah ada di dunia nyata. Meskipun begitu, bentuk fisiknya terinspirasi dari bangunan asli kompleks apartemen Hibarigaoka no. 45 yang terletak di Nishi-Tokyo City, Tokyo. Bangunan ini dibuat pada tahun 1957 sehingga sesuai dengan narasi dari Kosuke yang menyebutkan usia Kamonomiya adalah 60 tahun.

コスケ：60年くらい前。この団地、鴨の宮団地は出来た。

Kosuke: *60-nen kurai mae. Kono danchi, Kamonomiya-Danchi ha dekita.*

Kosuke: Sekitar 60 tahun yang lalu. Apartemen ini, apartemen Kamonomiya dibangun.

*(Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, 00:01:30)*

Terdapat perbedaan antara Hibarigaoka dan Kamonomiya, yaitu pada jumlah lantai. Hibarigaoka hanya berlantai empat, sedangkan Kamonomiya berlantai lima. Perbedaan lain terdapat pada nomor bangunan. Tempat tinggal Kosuke dan Natsume bernomor 112, sedangkan sumber inspirasinya di Hibarigaoka bernomor 45. Terdapat cerobong asap kecil di salah satu sisi bangunan dan balkon di setiap unitnya. Rumput liar sudah tumbuh tinggi sejak ditinggalkan penghuninya karena akan dihancurkan.

Kamonomiya menjadi tempat tinggal Natsume dan Kosuke saat masih kecil. Kosuke tinggal di sini lebih awal bersama kedua orang tuanya dan kakeknya, Yasuji. Kosuke bersama ayah dan ibunya berada di lantai 5, sedangkan unit yang ditinggali Yasuji berada di lantai 4. Natsume pindah ke sini setelah orang tuanya berpisah. Ayah dan ibunya sering bertengkar saat masih bersama. Di sini Natsume hanya bersama ibunya. Kamonomiya memiliki bentuk personifikasi berupa Noppo. Seluruh konflik dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) terjadi di sini. Lebih spesifiknya di atap Kamonomiya dan unit Yasuji.

### **b. Atap kamonomiya**



Gambar 4.2. Atap apartemen Kamonomiya | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:43:44

Atap Kamonomiya terbuat dari cor yang sangat kokoh dengan bagian tengah yang lebih tinggi dibandingkan sisi depan dan belakang. Terdapat garis-garis jalur air untuk mempercepat aliran air ketika terjadi hujan. Lumut mulai tumbuh di beberapa sisi, menandakan usia bangunan yang sudah tua. Terdapat lubang di salah satu ujung untuk mengakses atap dan cerobong asap di ujung yang lain. Di tengah-tengah terdapat antenna serta beberapa lubang udara yang tersebar di berbagai sisi. Tepian atap terpasang kawat pengaman.

Konflik dalam film ini mulai terjadi ketika Kosuke, Natsume, Yuzuru, Taishi, Reina, dan Juri berada di atap. Kosuke dan Natsume merebutkan kamera warisan Yasuji. Peristiwa ini menjadi awal mula mereka terjebak di tengah lautan. Konflik puncak terjadi di sini ketika Kosuke membujuk Natsume agar rela pergi meninggalkan Kamonomiya. Peristiwa yang membuat Juri cedera juga bermula di atap saat dia mencoba mengambil radio untuk menghubungi Kosuke di gedung seberang.



### c. Unit Yasuji



Gambar 4.3. Unit yang pernah menjadi tempat tinggal Yasuji | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:11:23

Unit apartemen ini terinspirasi dari desain unit apartemen Hibarigaoka yang dikenal sebagai *Desain Standar 57-4N-3K-3*. Kode ini memiliki makna tahun 1957, 4 lantai, pintu masuk utara, 3 kamar, dan dapur. Nomor unit Yasuji adalah 112-404, artinya apartemen 112, lantai 4, nomor 4. Unit ini sudah ditinggalkan, sehingga terlihat kosong. Hanya ada tatami di lantai, dan beberapa perabot di dapur dan kamar mandi yang tidak akan dibawa ketika penghuninya pindah.

Kamar yang penuh kenangan bahagia Natsume. Dia sering mengunjungi kamar ini, bahkan setelah lama dikosongkan. Hantu anak kecil yang sering dibicarakan pegawai proyek adalah Natsume yang diam-diam menyelip ke kamar ini. Sebelum menjadi apartemen kosong, kamar ini merupakan tempat Natsume bermain dengan Kosuke dan Yasuji.

Ketika mereka terombang-ambing, kamar Yasuji menjadi markas tempat menjalani kehidupan karena kamar ini adalah satu-satunya yang tidak dikunci setelah dikosongkan. Selain di atap, konflik antara Natsume, Kosuke, Reina, dan Noppo terjadi juga di sini. Salah satunya ketika Reina memarahi Natsume yang dianggap telah membawanya terjebak di sini dan membuat Juri terluka.

#### **d. Lorong rumah sakit**



Gambar 4.4. Lorong rumah sakit, di depan pintu kamar rawat inap Yasuji | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:49:52

Bentuk fisik lorong rumah sakit ini terlihat panjang, dengan jendela-jendela besar pada salah satu sisinya. Yasuji menempati kamar nomor 403 sesuai yang tertera di depan pintu kamarnya. Terpasang pipa-pipa yang dapat dijadikan alat bantu jalan pasien. Dinding luar kamar Yasuji terpasang alarm kebakaran.

Tempat ini hanya muncul satu kali sepanjang film, tetapi di sini terjadi konflik yang memengaruhi jalan cerita. Peristiwa tersebut terjadi ketika Kosuke mengatakan bahwa Yasuji bukan kakek Natsume sehingga tidak perlu terlalu khawatir. Kalimat tersebut melukai Natsume yang selama ini sudah menganggap Yasuji sebagai ayahnya. Peristiwa ini juga melatarbelakangi sifat Natsume terhadap Kosuke yang menjadi lebih dingin dan acuh.

#### **e. Rumah lama Natsume**



Gambar 4.5. Natsume menangis di ruang makan rumah lamanya | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:05:08 & 01:27:42

Natsume sempat tinggal bersama kedua orang tuanya. Di tempat ini semuanya berantakan. Pakaian berada di luar lemari dan makanan yang berserakan di ruang makan sebagai akibat dari pertengkaran yang terjadi antara ayah dan ibu Natsume. Berbeda dengan Kamonomiya, tempat tinggal pertama Natsume merupakan rumah tapak. Dapat terlihat pada saat Natsume menangis di depan jendela, ada bayang-bayang pohon yang terpantul.

Sama seperti lorong rumah sakit, latar tempat ini hanya muncul sekali ketika Natsume menceritakan masa lalunya. Di sini Natsume melihat langsung kedua orang tuanya bertengkar. Dia yang masih kecil hanya bisa menangis. Pertengkaran yang berujung perpisahan tersebut membentuk kepribadian Natsume menjadi sering berpura-pura bahagia. Menurutnya menangis tidak ada gunanya.

#### **f. Jalan**



Gambar 4.6. Jalanan kompleks tempat Natsume dan Ibunya bertemu | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:49:27

Jalan sempit di tengah pemukiman kota. Sekelilingnya terdapat rumah dengan pagar setinggi orang dewasa. Tiang listrik dan tanaman di pinggir jalan, serta cermin cembung yang biasa ditemukan di sudut jalan. Tempat ini seperti mengisyaratkan bahwa ibu Natsume sudah seharian mencari Natsume hingga ke sudut-sudut pemukiman.

Jalan ini menjadi tempat bertemu Natsume dan ibunya setelah petualangan berakhir. Mereka saling berpelukan, lalu ibunya meminta maaf karena merasa gagal memahami Natsume. Adegan ini juga menandai perubahan sikap Natsume menjadi lebih hangat dan jujur terhadap ibunya.

#### **4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu**

##### **4.1.2.1 Urutan Waktu**

Film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) menggunakan urutan waktu pola linier. Terdapat beberapa adegan *flashback* atau kilas balik tentang latar belakang Natsume dan Noppo, tetapi tidak menyebabkan interupsi waktu yang signifikan sehingga jalan cerita secara keseluruhan tidak terganggu. Cerita dalam film ini runtut dari adegan pulang sekolah, memasuki Kamonomiya keesokan harinya, lalu berpetualang mengarungi lautan, dan berakhir pulang ke tempat semula. Sebagian plot cerita film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) antara lain:

Plot A: Kosuke pulang sekolah

Plot B: Kosuke pergi ke apartemen lama bersama Yuzuru dan Taishi

Plot C: Kosuke naik ke atap apartemen bersama Yuzuru, Taishi, dan Natsume

Plot D: Kosuke terjebak di apartemen bersama Yuzuru, Taishi, Natsume, Reina, dan Juri

Plot E: Kosuke menyeberang ke kolam renang Narahara untuk mencari makanan.

Beberapa kilas balik yang muncul menceritakan tentang hubungan antara Natsume, Yasuji, dan Kosuke; masa lalu Natsume yang hidup di dalam keluarga

berantakan; masa lalu Natsume yang bahagia setelah bertemu Yasuji dan Kosuke; serta ingatan Noppo tentang segala hal yang terjadi di Kamonomiya.

#### 4.1.2.2 Durasi Waktu

Total durasi film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) adalah 112 menit. Film ini diawali prolog yang memperkenalkan Kamonomiya, Kosuke, dan Natsume, serta gambaran awal perilaku Natsume yang senang mengurung diri di dalam kamar Yasuji.

Sementara itu, durasi cerita film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) terjadi sekitar 12 hari. Plot utama dimulai ketika Kosuke dan teman-temannya masih di sekolah atau satu hari sebelum mereka terjebak di Kamonomiya. Awal konflik dan situasi terombang-ambing di tengah lautan terjadi dalam rentang waktu 11 hari. Terdapat adegan Kosuke menuliskan turus ke sembilan yang berarti sudah sembilan hari mereka terjebak di apartemen Kamonomiya. Dua hari terakhir merupakan rentang waktu dari terjadinya klimaks hingga penyelesaian atau ketika apartemen mulai tenggelam hingga perpisahan dengan Noppo.



Gambar 4.7. Kosuke mengukir turus ke sembilan | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:45:02

Kemudian, ketika mereka kembali ke tempat semula, waktu baru berjalan beberapa jam. Terdapat anomali antara dunia nyata tempat mereka tinggal dengan lautan tempat mereka berpetualang. Mereka seperti berada di dalam mimpi.

Menurut sudut pandang orang di dunia nyata yang diwakili ibu Natsume, mereka hanya bermain di Kamonomiya dari siang hingga petang menjelang matahari terbenam.

コスケ：あのときのことは、今もちゃんと説明できてない。うやむや。ナツメの言うとおりに、全部夢だったのかなって...

Kosuke: *Ano toki no koto ha, ima mo chanto sestumei dekinai. Uyamuya. Natsume no iu toori, zenbu yume datta no kanatte...*

Kosuke: Kami belum bisa menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi saat itu. Semuanya samar. Tetapi, seperti kata Natsume, mungkin itu hanya mimpi. (*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:51:24-01:51:38)

Bagian akhir film terdapat epilog yang menunjukkan situasi setelah semuanya terjadi. Kamonomiya akhirnya dihancurkan kemudian Natsume dan Kosuke merayakan festival musim panas bersama serta kembali bermain bola seperti dahulu. Mereka berdua menjadi kembali dekat seperti saat masih ada Yasuji. Reina dan Juri benar-benar ke florida bersama yang ditunjukkan dengan adegan Reina memberikan oleh-oleh berupa coklat florida kepada Kosuke di sekolah. Film berakhir pada adegan Natsume dan Kosuke yang sedang saling bertatapan setelah dikejutkan ibu Kosuke.

#### **4.1.2.3 Frekuensi Waktu**

Meskipun terdapat adegan kilas balik, hanya ada satu adegan yang ditampilkan lebih dari sekali. Adegan tersebut adalah saat Natsume kecil menangis karena melihat orang tuanya bertengkar. Muncul dua kali. Pertama, saat Natsume menceritakan masa lalunya kepada Kosuke. Kedua, ketika Natsume sudah hampir tenggelam bersama Noppo dan Kamonomiya. Ingatannya tentang keluarga yang berantakan kembali muncul.

#### 4.1.3 Struktur Tiga Babak

Penulis menguraikan segmentasi dan ringkasan plot film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) untuk mempermudah dalam memahami struktur tiga babak. Berikut adalah segmentasi film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022).

##### 4.1.3.1 Tahap Persiapan

Film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) dimulai dengan kemunculan Natsume yang sedang terlelap di dalam sebuah ruang apartemen. Tokoh-tokoh muncul satu per satu setelahnya mulai dari Kosuke, Reina, Juri, Yuzuru, Taishi, ibu Natsume, Yasuji, dan ibu Kosuke.

Tokoh utama dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) ada dua, yaitu Natsume Touchi dan Kosuke Kumagaya. Hal ini dapat dilihat dari masalah yang menimpa Natsume sehingga segalanya dapat terjadi. Cerita petualangan mengarungi lautan tidak akan terjadi tanpa Natsume. Di sisi lain, Kosuke selalu hadir sejak awal hingga akhir film. Dia menjadi tokoh yang berusaha menghalangi Natsume melakukan sesuatu. Penceritaan dalam film ini pun menggunakan sudut pandang Kosuke.

##### a. Natsume Touchi



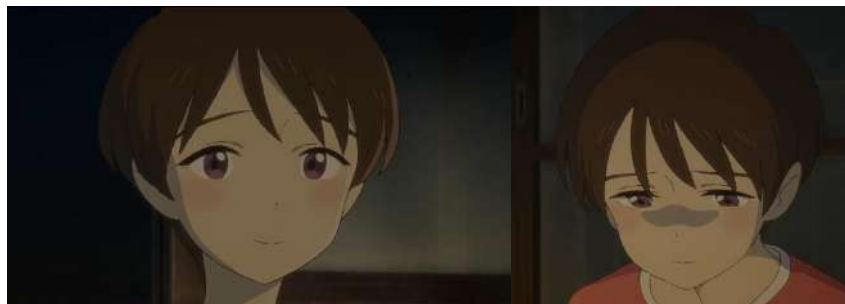
Gambar 4.8. Natsume Touchi | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:08:03

Natsume merupakan seorang anak kelas 5 SD yang sekelas dengan Kosuke. Terdapat pernyataan dari *sensei* di kelas yang menunjukkan bahwa liburan kali ini menjadi musim panas terakhir Natsume dan teman-teman berada di jenjang SD.

先生: 小学生最後の夏休み、いっぱいや宿題を早く折らせること  
Sensei: *Shougakusei saigo no natsu yasumi, ippaiya shukudai wo hayaku oraseru koto*  
Sensei: Sebaiknya selesaikan tugas sekolah lebih awal agar dapat menikmati liburan musim panas kalian sebagai siswa SD.  
(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:04:19-00:04:25)

Kutipan di atas menunjukkan Natsume masih kelas 5 SD. Musim panas ini menjadi yang terakhir untuknya karena musim panas berikutnya, mereka sudah berada di jenjang SMP.

Natsume adalah orang yang selalu berusaha tersenyum di hadapan orang lain. Misalnya, saat persediaan makanan hampir habis karena sudah dua hari terjebak di kamonomiya bersama lima temannya. Dia tetap tersenyum hingga Reina memarahinya.



Gambar 4.9. Ekspresi Natsume sebelum dan setelah dimarahi Reina | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:30:29

レイナ: なにがゆめたか? いつまで経っても、戻れないし、スマホも繋がらない、おなかが減っても何もない。こんなの普通の死ぬでしょう。  
ナツメ: ごめんね。きっと、もうすぐ帰れるから。  
レイナ: 私、あなたのその作り笑い、嫌い。



Reina: *Nani ga yume ta ka? Itsu made tattemo, modorenaishi, sumaho mo tsunagenai, onaka ga kette mo nanimonai. Konna no futsuu no shinu deshou.*

Natsume: *Gomennee. Kitto, mousugu kaererukara.*

Reina: *Watashi, anata no sono tsukuriwarai, kirai.*

Reina: Apanya yang mimpi? Waktu berlalu, tetapi kita tidak bisa kembali, smartphone tidak bisa terhubung, aku lapar tetapi tidak ada makanan. Kita hanya menunggu kematian.

Natsume: Maafkan aku. Aku yakin, sebentar lagi bisa pulang.

Reina: Aku benci senyum palsu.

*(Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, 00:30:14-00:30:34)*

Reina mengungkapkan rasa kesalnya dengan memarahi Natsume yang pada malam sebelumnya menjelaskan bahwa peristiwa terjebak di Kamonomiya kemungkinan hanya mimpi karena dia pernah berada dalam situasi serupa. Namun, mereka tidak kunjung terbangun dan kembali ke dunia nyata. Bahkan setelah bermalam di sana, tetap tidak ada pertanda mereka bisa pulang seperti yang dikatakan Natsume. Gambar di atas menunjukkan ekspresi Natsume sebelum dan setelah dimarahi Reina.

Pada kesempatan lain, Natsume tetap tersenyum lebar meski kakinya terluka karena terjatuh saat berusaha mencari makanan di bangunan kolam Narahara. Dia tersenyum sembari mengucap *'Heki-heki'* yang merupakan frasa untuk mengungkapkan kondisi sangat baik atau bugar. Juri yang melihat hal tersebut kemudian memujinya.

ジュリ:よかった、ナツメちゃんは本当にかっこいな。かつがあるっていうか。

Juri: Yokatta, Natsume-chan ha hontouni kakkoina. Katsu ga arutteiuuka.

Juri: Syukurlah, Natsume. Kamu keren sekali. Kamu pemberani.

*(Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, 00:41:01-00:41:03)*

Perilaku selalu berusaha tersenyum merupakan upaya menutupi kesedihan yang dilakukan Natsume sejak perpisahan kedua orang tuanya. Ayahnya

memperlakukan anak dan istrinya dengan kekerasan. Natsume yang saat itu masih kecil harus melihat pertengkaran antara ayah dan ibunya. Kisah masa kecil yang suram ini diceritakan Natsume kepada Kosuke.

ナツメ: 私は、本当は泣き虫だよ。知ってるでしょう？うちの家族は大変だったからさ。私、泣いてばかりだったも。でもさ、泣いても泣いても何もならなくて、全部バラバラのままで。だからあの時はもう何もほしいがらもないようにしてた。そのほうが楽なのかなって。

Natsume: *Watashi ha, hontou ha nakimashidayo. Shitterudeshou? Uchi no kazoku ha taihendatta karasa. Watashi, naitebakadattamo. Demosa, naitemo-naitemo nani mo naranakute, zenbu bara-bara no mama de. Dakara ano toki ha mou nani mo hoshii ga ramonai you ni shiteta. Sono hou ga rakuna no kanatte.*

Natsume: Sebenarnya, aku cengeng. Kau tau kan? Karena keluargaku berantakan, aku selalu menangis. Namun, sesering apapun aku menangis, tak akan ada yang berubah dan semuanya berantakan. Karena itulah aku menahan diri agar tak menginginkan apa pun saat itu. Kupikir dengan begitu akan lebih mudah.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:04:35-01:05:16)

Natsume mengungkapkan bahwa dia merupakan anak yang cengeng atau sering menangis. Terutama ketika melihat pertengkaran orang tuanya. Dia berhenti menangis dan mulai menutupi kesedihan sejak menyadari bahwa menangis tidak mengubah keadaan. Tangisan Natsume tidak menghentikan pertengkaran dan perceraian orang tuanya.

Pasca perceraian, Natsume ikut ibunya pindah ke apartemen Kamonomiya yang ditinggali keluarga Kosuke. Ketika berada di sini, Natsume merasa nyaman karena keberadaan kakek Kosuke yang bernama Yasuji. Dia menganggap Yasuji sebagai sosok ayah yang selalu memahami putrinya sehingga dia bisa menceritakan apapun bahkan menangis di pangkuannya.

Meskipun perilakunya banyak dipengaruhi usaha untuk menutupi kesedihan, sifat asli Natsume yang suka menolong orang lain beberapa kali ditunjukkan. Misalnya saat Juri berada hampir terjatuh dari atap Kamonomiya, tanpa pikir panjang Natsume langsung menolongnya.

ナツメ：ユズル！助けに行く！あっちに引っ張って！

Natsume: Yuzuru! *Tasukeni iku! Acchi ni hippatte!*

Natsume: Yuzuru! Aku akan membantu! Tarik aku ke sana!

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:59:30-00:59:51)

Natsume sedang berada di atas rakit yang membawanya kembali dari bangunan *departement store*. Dia melihat Juri menggelayut di salah satu sudut Kamonomiya lalu secara spontan memerintahkan Yuzuru untuk menyeret rakit menuju area tersebut untuk menyelamatkannya. Juri berhasil diselamatkan meski tetap terluka pada bagian kepala. Sedangkan Natsume sendiri terluka pada bagian tangan.

Berdasarkan perannya, Natsume merupakan tokoh antagonis dalam film ini. Natsume masih belum bisa merelakan kematian Yasuji yang sudah menjadi pengganti figur ayah dalam kehidupannya. Dia sering pergi mengunjungi apartemen lama bekas tempat tinggal Yasuji lalu mengurung diri di sana. Menurut Natsume, masa-masa paling indah dalam hidupnya adalah ketika bersama Yasuji. Bahkan, ketika kondisi sudah genting yang mengharuskannya pergi karena apartemen akan segera tenggelam, dia tetap pada pendiriannya untuk tinggal di sana. Perlu bujukan Kosuke berkali-kali untuk meyakinkan Natsume meninggalkan apartemen Kamonomiya.

## b. Kosuke Kumagaya



Gambar 4.10. Kosuke Kumagaya | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:11:46

Kosuke merupakan teman sekelas dan tetangga Natsume yang memiliki watak keras kepala atau sulit untuk mempercayai pernyataan orang lain yang tidak masuk akal seperti yang terjadi saat Natsume mengatakan bahwa terjebaknya mereka hanya mimpi. Kosuke yang tidak terima pernyataan tersebut, mendebat Natsume dengan keras.

コスケ: こんな夢わけないだろう。団地に籠り過ぎて頭をはなばたけなくてんじゃないか。

ユズル: コスケ、意地張るなって。

Kosuke: *Konna no yume wakenai darou. Danchi ni komori sugite atama wo habatake natte njanaika.*

Yuzuru: *Kosuke, ijiharu natte.*

Kosuke: Tidak mungkin ini mimpi. Kau berkhayal karena mengurung diri di sini terlalu lama?

Yuzuru: Kosuke, jangan keras kepala.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:27:56-00:28:02)

Kutipan di atas menunjukkan sisi keras kepala Kosuke. Dia lebih memilih untuk mempertahankan pendapatnya tentang masalah yang sedang dihadapi. Meskipun Natsume sudah berhasil meyakinkan semua orang bahwa peristiwa terjebak di dalam apartemen yang hanyut di lautan ini hanya mimpi, Kosuke tetap memilih untuk berusaha pulang. Dia berjaga di atap agar dapat melihat pertanda

kehidupan manusia lain yang mungkin dapat menolong mereka kembali ke tempat asal.

コスケ：夢だとか お泊まりだとかバカ言っていないで。他にやること  
あんだろって言ってんだよ！

ユズル：なんだそれ？

コスケ：俺が上で見張りやってやる。いつかは 絶対 助けが来る、脱  
出が先決なんだからな！

Kosuke: *Yumeda toka wo, tomarida toka baka ittenai de. Hoka ni yaru koto  
andarotte itte nda yo!*

Yuzuru: *Nanda sore?*

Kosuke: *Ore ga ue de mihari yatte yaru. Itsuka wa zettai tasuke ga kuru,  
dasshutsu ga senketsunandakara na!*

Kosuke: Alih-alih mengatakan ini mimpi, menginap, atau hal bodoh lainnya,  
kita harus melakukan sesuatu.

Yuzuru: Melakukan apa?

Kosuke: Aku akan berjaga di lantai atas. Suatu saat bantuan akan datang,  
tujuan utama kita adalah pergi dari sini.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:28:13-00:28:24)

Sifat lain dari Kosuke adalah manja. Menurut KBBI, salah satu makna manja adalah selalu dituruti kehendaknya. Kosuke merupakan anak manja yang ketika merajuk selalu dituruti keinginannya oleh Yasuji dengan membelikan apapun. Sifat ini terungkap ketika Natsume menceritakan masa kecilnya.

ナツメ：コスケってば昔っから弟みたいでさ。いじけてたら ヤスジ  
になんでも買ってもらえたもんね。

Natsume: *Kosuke tteba mukashi kara otouto mitaide sa. Ijiketetara Yasuji ni  
nan demo katte moraeta mon.*

Natsume: Sejak kecil, kau selalu manja. Kalau merajuk, Yasuji akan membelikanmu apapun.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:03:58-01:04:04)

Penggalan di atas merupakan pernyataan Natsume tentang sifat manja Kosuke yang tidak dapat didebat. Kosuke memang seorang anak tunggal yang

dirawat orang tuanya dengan baik. Dia juga memiliki kakek yang sangat menyayanginya.

Kosuke merupakan tokoh protagonis dalam film ini. Sepanjang film dia berusaha memperbaiki hubungan dengan Natsume dan berusaha meyakinkan Natsume untuk meninggalkan apartemen tua kesayangannya. Sejak awal, Kosuke sudah mencoba menghubungi Natsume setelah disinggung ibunya. Kemudian pada malam pertama mereka terjebak di apartemen, Kosuke adalah satu-satunya tokoh yang bertekad keras untuk membawa mereka pulang dengan cara memantau situasi dari atap.

Selain Natsume dan Kosuke, tahap persiapan juga mengenalkan Yuzuru, Taishi, Reina, dan Juri sebagai teman sebaya. Taishi memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga dia mengajak Yuzuru dan Kosuke untuk meneliti apartemen Kamonomiya yang sudah terbengkalai. Kabar burung yang beredar mengatakan bahwa apartemen tersebut berhantu. Awalnya Kosuke menolak ajakan Taishi, tetapi akhirnya dia tetap mengikuti Taishi menuju apartemen tua itu bersama Yuzuru untuk memuaskan rasa ingin tahu Taishi.

Mereka bertiga menjelajahi apartemen hingga tiba pada unit bekas tempat tinggal Yasuji. Taishi begitu bersemangat karena unit ini adalah satu-satunya yang tidak terkunci. Dia menjelajahi semua ruangan hingga tanpa sengaja menemukan Natsume sedang tertidur di dalam lemari *futon*. Semua orang di ruangan itu terkejut. Kosuke yang memiliki hubungan spesial dengan Yasuji menampakkan wajah kurang senang dengan keberadaan Natsume. Rangkaian peristiwa ini menjadi *inciting incident* yang mengubah arah cerita. Kosuke, Taishi, dan Yuzuru tidak lagi

mencari hantu, mereka mencari sosok Noppo yang namanya tidak sengaja diucapkan Natsume ketika terbangun dari tidurnya.

Film berubah menuju arah yang baru. Kosuke, Yuzuru, dan Taishi tidak lagi mencari hantu, tetapi mencari sosok Noppo. Mereka berada di atap mengikuti Natsume. Konflik antara Kosuke dan Natsume mulai muncul di sini. Pertama, Kosuke meragukan pernyataan Natsume tentang Noppo. Belum selesai mereka bertengkar, Reina dan Juri datang. Reina mengacaukan tenda Natsume hingga tanpa disengaja menemukan kamera.

Konflik kedua terjadi saat Kosuke menyadari kamera tersebut milik Yasuji. Dia kemudian mencoba merebutnya dari Natsume. Tanpa diduga, hujan turun sangat deras, dan secara ajaib seluruh daratan berubah menjadi lautan. Kini tersisa mereka berenang terjebak di apartemen tua Kamonomiya yang mengambang di atas lautan. Cerita kembali berubah menjadi tentang cara mereka berenang bertahan hidup di dalam apartemen tua Kamonomiya. Rangkaian peristiwa ini menjadi *turning point* pertama dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022).

Tahap persiapan selesai dalam durasi 18 menit. Tokoh Reina, Juri, dan ibu Natsume hanya muncul sekilas di awal. Yasuji hanya muncul fotonya di tempat tinggal baru keluarga Kosuke yang mengisyaratkan dia sudah meninggal saat seluruh peristiwa di dalam film terjadi.

#### **4.1.3.2 Tahap Konfrontasi**

Kosuke dan Natsume terus mengalami konflik. Mereka tidak pernah sependapat dalam hal apapun. Kosuke menolak tidur di kamar Yasuji bersama teman-temannya, menolak makanan dari mereka, dan menolak mempercayai

pernyataan Natsume yang dengan tenang mengatakan semuanya hanya mimpi. Ketika mereka harus bekerja sama mencari makanan pun, terjadi persaingan dan adu mulut.

Perselisihan antara Kosuke dan Natsume sedikit mereda setelah terjadi kecelakaan yang membuat Juri terluka hingga pingsan. Tangan dan kaki Natsume mengalami luka ringan. Reina sebagai sahabat Juri mengeluarkan amarahnya kepada Natsume. Kosuke yang tiba-tiba muncul melerai mereka dengan berteriak menyuruh Reina untuk berhenti memarahi Natsume. Peristiwa ini menjadi *midpoint* film. Kosuke yang sedari awal berseberangan dengan Natsume, tiba-tiba menyelamatkannya dari amarah Reina. Mereka berdamai.

Paginya, kondisi Apartemen semakin buruk. Air mulai masuk, pertanda apartemen akan tenggelam. Semua orang, termasuk Noppo bersiap untuk pergi meninggalkan apartemen. Ketika semuanya siap dan apartemen hanya menyisakan atap, Noppo memilih tidak ikut dengan yang lain. Dia mendorong rakit yang dinaiki teman-temannya ke laut. Mengetahui hal itu, Natsume berbalik melompat lalu berenang ke atap apartemen. Dia memilih berada di sana bersama Noppo. Peristiwa ini menjadi *turning point* kedua yang kembali mengubah arah cerita. Perdamaian antara Kosuke dan Natsume sudah terjadi, tetapi ternyata mereka belum sependapat perihal Noppo dan apartemen Kamonomiya. Natsume memilih bersama Noppo di atap apartemen yang hampir tenggelam daripada menyelamatkan diri bersama Kosuke dan teman-teman lainnya. *Turning point* kedua ini muncul 74 menit setelah *turning point* pertama.



#### 4.1.3.3 Tahap Resolusi

Rakit yang ditumpangi Kosuke dan teman-temannya mengantarkan mereka menuju sebuah taman ria tua. Beberapa saat kemudian apartemen dan taman ria saling mendekat. Tidak menyia-nyiakan kesempatan, Kosuke yang sudah bersiap kemudian melompat ke apartemen untuk mengajak Natsume pulang bersamanya dan meninggalkan Noppo beserta apartemen Kamonomiya.

*Turning point* kedua mengubah arah cerita dari yang semula tentang lika-liku bertahan hidup di apartemen menjadi cerita tentang misi menyelamatkan Natsume dan menunjukkan besarnya kepedulian Kosuke kepada Natsume. Melalui perkelahian di bawah badai, Kosuke mengungkapkan kepeduliannya dan membujuk Natsume untuk meninggalkan apartemen tua ini.

Natsume setuju untuk pulang, apartemen kembali mengambang, tetapi badai yang lebih besar tiba-tiba datang. Taman ria dan apartemen kembali terpisah. Kosuke dan Natsume berusaha tetap bertahan di atas apartemen. Rangkaian peristiwa ini menjadi klimaks dari film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) sebelum intensitas akhirnya turun kembali ketika badai selesai dan semuanya sampai di sebuah daratan penuh bangunan tua yang sudah ditinggalkan.

Adegan selanjutnya menunjukkan ekspresi Natsume yang lebih ceria dan sudah rela meninggalkan Noppo serta apartemen Kamonomiya di sini. Dia akan pulang bersama Kosuke dan kawan-kawan untuk kembali menjadi dirinya yang ceria seperti dulu sebelum kepergian Yasuji.

Tahap resolusi berdurasi sekitar 20 menit dari *turning point* kedua hingga film selesai. Akhir film menunjukkan kebahagiaan Natsume dan Kosuke. Mereka

kembali bermain bola bersama, menikmati festival musim panas, dan makan malam bersama di rumah Kosuke.

## 4.2 Struktur Kepribadian Natsume

Identifikasi struktur kepribadian hanya ditekankan pada Natsume yang menjadi salah satu tokoh utama dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022). Aspek struktur kepribadian yang diidentifikasi adalah id, ego, dan superego sesuai teori yang dikemukakan Sigmund Freud. Subbab ini berisi pembahasan id dan superego. Aspek ego dibahas pada subbab berikutnya karena memiliki data yang sama dengan pembahasan mekanisme pertahanan ego.

### 4.2.1 Id

Id merupakan aspek kepribadian manusia yang berasal dari alam bawah sadar untuk memenuhi kebutuhan dasar termasuk makan.



Gambar 4. 11 Natsume mencari makanan | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* 00:36:09

Ketika bangunan kolam Narahara mendekat dan Kosuke menghampirinya, dia terkejut di dalam sudah ada Natsume. Mereka berdua pun mencari makanan bersama. Terlihat pada gambar Natsume sedang mengamati salah satu kotak yang disangka berisi makanan. Dia melakukannya karena dorongan id untuk menghilangkan rasa lapar setelah dua hari terjebak di apartemen Kamonomiya.

Rasa lapar Natsume juga dapat diamati melalui pernyataan Kosuke yang diucapkan setelah mendengar suara perut Natsume.

コスケ：ハッ！お前だって腹ペコじゃなか。

Kosuke: *Ha! Omae datte harapekojanka.*

Kosuke: Ha! Kau pun sama laparnya.

Id Natsume kembali memberikan dorongan yang sama untuk mengatasi kebutuhan makanan saat bangunan *depaato* atau pasaraya mendekat. Dia mengajak Kosuke untuk menyebrang dan mencari makanan bersama.



Gambar 4. 12 Natsume mengajak Kosuke mencari makanan | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* 00:53:59

ナツメ：デパート…コスケあれ近くに来るんじゃない？ナラハラのとくと似た感じだよ。

コスケ：えっ？

ナツメ：私行ってみる。食料ももう少ないでしょ？今度はちゃんとやるから。

Natsume: *Depaato... Kosuke, are chikaku ni kurunjanai? Narahara no toki to nita kanjida yo.*

Kosuke: *Ekk?*

Natsume: *Watashi itte miru. Shokuryoo mo mou sukunaidesho? Kondo wa chanto yarukara.*

Natsume: Pasaraya... Kosuke, bukankah itu mendekati kita? Seperti saat Narahara datang.

Kosuke: *Ekk?*

Natsume: Aku akan mencoba ke sana. Kita juga sudah kekurangan makanan kan? Kali ini akan kulakukan dengan benar.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* 00:53:48-00:54:03)

Pengaruh id sangat kuat karena kebutuhan untuk bertahan hidup yang mendesak. Sudah beberapa hari Natsume dan teman-temannya terjebak tanpa melihat tanda-tanda akan bertemu orang lain yang mungkin bisa menyelamatkan mereka. Selain itu, bangunan tersebut menyimpan kenangan Natsume. Orang tuanya bertengkar di sana saat Natsume sedang memilih mainan sebagai hadiah ulang tahunnya.

ナツメ：小さいころ、誕生日プレゼント買いに来ただけど。お母さんたちがここでケンカしちゃって...結局なんにも買ってもらえなかったな。

Natsume: *Chiisaikoro, tanjoubi purezento kai ni kitandakedo. Okaasan-tachi ga koko de kenka shi chatte... Kekkyoku nannimo katte moraenakatta na.*

Natsume: Saat aku kecil, kami kemari untuk membeli hadiah ulang tahunku. Tetapi orang tuaku bertengkar di sini... Akhirnya aku tidak mendapatkan apapun.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:55:58-00:56:08)

Kenangan ini diceritakan Natsume kepada Kosuke saat berada di dalam pasaraya. Tepatnya di toko mainan. Kenangan ini juga menjadi faktor lain yang membuat Natsume bertekad menyebrang menuju bangunan pasaraya.

Adegan berikutnya yang menunjukkan dorongan id Natsume adalah ketika dia menceritakan masa lalunya kepada Kosuke. Id berperan bukan pada saat dia mengambil keputusan untuk bercerita, melainkan pada isi cerita tersebut.

ナツメ：知ってるでしょう？うちの家族は大変だったからさ。私、泣いてばかだったも。でもさ、泣いても泣いても何もなくて、全部バラバラのままで。だからあの時はもう何もほしいがらもないようにしてた。そのほうが楽なのかなって。

Natsume: *Shitterudeshou? Uchi no kazoku ha taihendatta karasa. Watashi, naitebakadattamo. Demosa, naitemo-naitemo nani mo naranakute, zenbu bara-bara no mama de. Dakara ano toki ha mou nani mo hoshii ga ramonai you ni shiteta. Sono hou ga rakuna no kanatte.*

Natsume: Kau tau kan? Karena keluargaku berantakan, aku selalu menangis. Namun, sesering apapun aku menangis, tak akan ada yang berubah dan semuanya berantakan. Karena itulah aku menahan diri agar tak menginginkan apa pun saat itu. Kupikir dengan begitu akan lebih mudah.  
(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:04:35-01:05:17)

Penggalan dialog tersebut menunjukkan sisi lain Natsume yang selama ini selalu tersenyum. Dia menyatakan dirinya adalah anak yang mudah menangis. Dorongan id yang sebenarnya ada dalam diri Natsume menginginkan dia agar menangis untuk mendapatkan perhatian dari orang sekitar. Namun, dia merasa tidak pernah mendapat perhatian kecuali dari Yasuji.

ナツメ：でもね、団地に来ることになってヤスジが受け入れてくれて、やっぱりうれしかったんだと思う。だってこっちの方が本当の家族っぽいのかなって思ったくらいだもん。それに、どんなことでも話せて泣いてもよかったから。こんなにうれしいことなんだって。けど、ヤスジはもう死んじゃった…団地もなくなって。またバラバラになっちゃった。

Natsume: *Demo ne, danchi ni kuru koto ni natte Yasuji ga ukeirete kurete, yappari ureshikattanda to omou. Datte kocchi no kata ga hontou no kazokuppoi noka natte omotta kuraidamon. Sore ni, donna koto demo hanasete naitemo yokattakara. Konnani ureshii kotona n datte. Kedo, Yasuji wa mou shin jatta... danchi mo naku natte. Mata barabara ni natchatta.*

Natsume: Tapi, menurutku aku sangat senang karena Yasuji menerimaku ketika aku datang ke apartemen ini. Lagipula, menurutku ini lebih seperti keluarga sungguhan. Selain itu, aku dapat berbicara tentang apapun dan menangis. Itu membuatku sangat bahagia. Tapi Yasuji sudah meninggal, apartemennya hilang. Kini semua berantakan lagi.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:05:18-01:06:18)

Penggalan dialog tersebut memperjelas id Natsume yang sebenarnya. Dia ingin mendapatkan perhatian seperti yang dilakukan Yasuji kepadanya. Id dalam alam bawah sadar Natsume dapat terpuaskan ketika ada seseorang yang mendengarkan apapun yang dia katakan dan dapat menenangkannya ketika

menangis. Dorongan id Natsume di sini tidak ditunjukkan dengan tindakan, tetapi ditunjukkan melalui dialog yang diucapkannya langsung.

Terakhir, id Natsume ditunjukkan pada saat bertemu ibunya. Dia yang sebelumnya selalu tersenyum di depan ibunya, akhirnya menyampaikan keinginan yang sesungguhnya.

ナツメ : 私...お母さんと一緒にいても、いいのかな？

母 : 当たり前でしょ。私の大切な娘なんだから...

ナツメ : あ... 甘えてもいいの？

母 : いいんだよ！

Natsume: *Watashi... okaasan to issho ni ite mo, ii no kana?*

Ibu : *Atarimaedesho. Watashi no taisetsuna musume nandakara...*

Natsume: *A... amaetemo ii no?*

Ibu : *Ii ndayo!*

Natsume: Bolehkah aku tinggal bersama ibu?

Ibu : Mengapa, tentu saja. Kau putriku yang berharga...

Natsume: Ah... bolehkah aku bermanja-manja?

Ibu : Tentu saja!

*(Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, 01:49:45-01:50:00)*

Penggalan tersebut berada pada tahap resolusi film. Natsume akhirnya menjadi terbuka kepada ibunya. Dia menyampaikan keinginannya yang merupakan bagian dari aspek id dalam dirinya. Menurut KBBI, kata manja juga bermakna mesra atau sangat kasih. Id Natsume menginginkan hubungan yang mesra dan penuh kasih dengan ibunya. Pernyataan tersebut diungkapkan karena sebelumnya tidak pernah bisa mendapatkan kesempatan untuk bermanja-manja kepada ibunya.

#### 4.2.2 Superego

Superego menjadi aspek kepribadian manusia yang berasal dari alam bawah sadar dan berlandaskan moralitas. Superego dapat menentukan baik-buruknya sebuah keputusan atau tindakan berdasarkan pengalaman hidup individu.



Gambar 4. 12 Natsume membereskan rumah sepulang sekolah | *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* 00:07:36

Membantu ibu dan ruangan yang rapi adalah dua hal baik menurut superego. Oleh karena itu, superego secara otomatis mendorong Natsume untuk membereskan rumah setelah melihat ibunya yang kelelahan dan rumahnya yang berantakan. Tidak terlihat ekspresi lelah pada wajah Natsume meskipun dia baru saja pulang dari sekolah.

Superego selanjutnya berperan dalam keputusan Natsume melompat untuk menolong Juri yang hampir terjatuh dari bangunan apartemen. Dia tidak berpikir dua kali saat melihat Juri bergelantungan di ujung bangunan apartemen.

ナツメ：ユズル！助けに行く！あっちに引っ張って！

Natsume: Yuzuru! *Tasukeni iku! Acchi ni hippatte!*

Natsume: Yuzuru! Aku akan membantu! Tarik aku ke sana!

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:59:30-00:59:51)

Peristiwa tersebut terjadi ketika Natsume bersama Kosuke dan Noppo sedang berusaha menyebrang kembali ke apartemen setelah mencari makanan di bangunan pasaraya. Mereka menaiki rakit yang ditarik oleh Yuzuru. Ketika masih terombang-ambing di atas rakit, Juri tergelincir hingga berada pada posisi menggantung di ujung apartemen. Natsume pun langsung memerintahkan Yuzuru agar menarik rakit ke arah Juri agar dapat langsung menolongnya. Tindakan yang diambil

Natsume merupakan peran dari superego yang secara otomatis mendorongnya untuk berbuat sesuai moralitas tanpa mempertimpangkan resiko.

Pada kesempatan lain, Natsume mengambil keputusan untuk meninggalkan apartemen karena dorongan superego.

ナツメ：ううん、大丈夫。行こう、コスケ！

Natsume: *Uun, daijoubu. Ikou Kosuke!*

Natsume: Tidak, aku tidak apa-apa. Ayo pergi, Kosuke!

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:19:57-01:19:59)

Penggalan dialog tersebut terjadi ketika Natsume memutuskan untuk ikut Kosuke dan teman-temannya pergi meninggalkan apartemen menggunakan rakit. Sebelum mengucapkannya, Natsume masih belum sepenuhnya rela meninggalkan tempat tersebut. Namun karena semua temannya sudah setuju untuk pergi, superego mendorong Natsume untuk mengikutinya. Superego menganggap keputusan tersebut adalah benar karena sudah disetujui semua orang.

#### **4.3 Mekanisme Pertahanan Ego**

Natsume hidup dalam keluarga yang tidak sesuai harapan sehingga harus menjalani hidup dengan cara yang berbeda. Ketika anak sebayanya masih dalam fase manja dan cengeng, Natsume malah menahan diri untuk tidak menangis karena menganggap tangisan tidak akan mengubah keadaan. Kehidupan membawanya bertemu dengan Yasuji, kakek Kosuke. Dia menemukan kebahagiaannya. Namun, takdir memisahkan mereka. Natsume pun kembali menahan diri dan memilih untuk hidup penuh kepalsuan. Tindakan yang dilakukan Natsume sesuai dengan teori mekanisme pertahanan ego Sigmund Freud.



Adapun mekanisme pertahanan ego Natsume dalam film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) adalah sebagai berikut:

#### 4.3.1 Represi

Mekanisme pertahanan paling dasar adalah Represi, yaitu tindakan menekan keinginan alam bawah sadar agar tidak keluar dengan berbagai alasan. Tindakan ini diakui Natsume ketika berbicara empat mata dengan Kosuke di atas balkon apartemen Kamonomiya.

ナツメ：知ってるでしょう？うちの家族は大変だったからさ。私、泣いてばかだったも。でもさ、泣いても泣いても何もならなくて、全部バラバラのままで。だからあの時はもう何もほしいがらもないようにしてた。そのほうが楽なのかなって。

Natsume: *Shitterudeshou? Uchi no kazoku ha taihendatta karasa. Watashi, naitebakadattamo. Demosa, naitemo-naitemo nani mo naranakute, zenbu bara-bara no mama de. Dakara ano toki ha mou nani mo hoshii ga ramonai you ni shiteta. Sono hou ga rakuna no kanatte.*

Natsume: Kau tau kan? Karena keluargaku berantakan, aku selalu menangis. Namun, sesering apapun aku menangis, tak akan ada yang berubah dan semuanya berantakan. Karena itulah aku menahan diri agar tak menginginkan apa pun saat itu. Kupikir dengan begitu akan lebih mudah. (*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:04:35-01:05:16)

Sejak perpisahan kedua orang tuanya, Natsume menahan diri untuk tidak menangis dan tidak menginginkan apapun. Dia merasa semua akan lebih mudah dengan seperti itu. Penggalan dialog di atas merupakan pertama kalinya Natsume mengungkapkan dengan jujur apa yang sebenarnya terjadi di hadapan Kosuke.

Ingatan Natsume penuh kenangan buruk tentang pertengkaran kedua orang tuanya. Dia yang masih kecil hanya bisa menangis saat peristiwa itu terjadi. Namun, tangisan ternyata tidak dapat mengubah keadaan. Kondisi ini mendorong Natsume untuk menahan diri agar tidak pernah menangis lagi. Perasaan sedih, rasa ingin

menangis, semua ditekan agar tidak keluar dari dalam dirinya karena dianggap tidak berguna. Unsur kepribadian Natsume yang dominan ketika mengambil keputusan ini adalah ego.

Kesedihan mendorong rasa ingin menangis yang merupakan id Natsume sebagai anak-anak yang membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari kedua orang tuanya. Id Natsume akan terpuaskan ketika mendapat timbal balik berupa perhatian dan kasih sayang dari orang tua, terutama ayahnya. Namun, ego menahan dorongan id karena menangis dianggap tidak berguna. Tangisan Natsume tidak mendapat timbal balik sesuai yang diharapkan. Ayahnya tetap bertindak dengan kekerasan hingga berujung pada perceraian. Sementara itu, keputusan Natsume untuk menceritakan masalah yang dihadapinya kepada Kosuke merupakan langkah ego dalam mempertimbangkan kepuasan id. Reaksi timbal balik berupa perhatian dari Kosuke dianggap dapat memuaskan id.

#### **4.3.2 Rasionalisasi**

Natsume memilih untuk tetap bersama Noppo dan Kamonomiya yang hampir tenggelam. Dia memahami keputusannya salah, sehingga membuat alasan-alasan untuk membuatnya masuk akal dengan cara membebankan segalanya kepada diri sendiri. Mencari-cari alasan yang masuk akal untuk membenarkan sebuah keputusan yang tidak tepat merupakan mekanisme pertahanan ego Rasionalisasi.

ナツメ：もし私が戻らなかったら、お母さんはどうするんだろう？ハハ… きっと、その方がお母さんは楽なんだ。そうだよ、私がいたからみんなも バラバラに…航祐だって私の勝手にヤスジとお別れできなかったんだよ。私が人の家に土足で上がって邪魔してたんだよ。私なんか…いなくなった方がいいんだ。

Natsume: *Moshi watashi ga modoranakattara, okaasan wa dou suru ndarou? Haha... kitto, sono kata ga okaasan wa rakuna nda. Soudayo, watashi ga itakara minna mo barabara ni... Kosuke datte watashi no kattede Yasuji to o wakare dekinakattandayo. Watashi ga hito no ie ni dosoku de agatte jama shi teta nda yo. Watashi nanka... inaku natta kata gaiinda.*

Natsume: Jika aku tidak pulang, entah apa yang akan dilakukan ibu? Aku yakin itu akan lebih mudah baginya. Benar, akulah penyebab semua orang hancur. Kosuke juga, gara-gara aku dia tidak bisa berpamitan dengan Yasuji. Selama ini aku memaksakan diri masuk rumah orang lain. Aku rasa, lebih baik jika aku menghilang saja.

*(Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, 01:27:41-01:28:22)*

Menurut Natsume, situasi terjebak di dalam Kamonomiya yang terombang-ambing di atas lautan, cedera yang dialami Juri, dan hilangnya waktu kebersamaan antara Kosuke dengan Yasuji merupakan kesalahannya. Oleh karena itu, Natsume merasa sebaiknya dia menghilang saja sehingga hal-hal buruk tidak dialami oleh orang-orang di sekitarnya. Alasan-alasan tersebut dijadikan Natsume sebagai pembenaran atas keputusannya yang lebih memilih bersama Noppo dan apartemen Kamonomiya daripada menyelamatkan diri bersama Kosuke dan teman-temannya.

Situasi yang menjadi klimaks film ini terjadi saat dominasi ego sangat kuat dalam diri Natsume. Rentetan peristiwa dari perceraian orang tuanya, terbaginya perhatian dan kasih sayang Yasuji dari Kosuke, hingga situasi mereka berenam yang terjebak di dalam apartemen tua di tengah lautan mendorong munculnya rasa bersalah. Ego mendorong Natsume untuk membebankan semua masalah pada dirinya sendiri. Situasi yang sangat pelik membuat Natsume tidak lagi peduli dengan kepuasan id maupun moralitas superego. Penggalan dialog, “Aku rasa, lebih baik jika aku menghilang saja,” mengisyaratkan kepuasan id sudah tidak penting lagi. Sementara itu, keputusan untuk tetap berada di apartemen sangat bertentangan

dengan superego yang menganggap menyelamatkan diri bersama teman adalah tindakan baik.

Peristiwa selanjutnya menunjukkan Kosuke yang berhasil membujuk Natsume untuk pulang bersama teman-teman. Dapat pula dilihat id Natsume yang berubah. Sebelumnya id Natsume hanya menginginkan kepuasan dari perhatian Yasuji, tetapi setelah peristiwa ini dia tidak lagi memperlakukan dari siapa perhatian yang didapat.

#### 4.3.3 Reaksi formasi

Sepanjang perjalanan, Natsume selalu terlihat optimis. Dia yakin mereka semua dapat pulang secepatnya. Dia selalu tersenyum saat membicarakan tentang pulang. Namun, sebenarnya Natsume hanya ingin berada di apartemen bersama semua kenangan indah dengan Yasuji.

レイナ: なにがゆめたか? いつまで経っても、戻れないし、スマホも繋がらない、おなかが減っても何もない。こんなの普通の死ぬでしょう。

ナツメ: ごめんね。きっと、もうすぐ帰れるから。

レイナ: 私、あなたのその作り笑い、嫌い。

Reina : *Nani ga yume ta ka? Itsu made tattemo, modorenaishi, sumaho mo tsunagenai, onaka ga kette mo nanimonai. Konna no futsuu no shinu deshou.*

Natsume: *Gomennee. Kitto, mousugu kaerukara.*

Reina : *Watashi, anata no sono tsukuriwarai, kirai.*

Reina : Apakah yang mimpi? Waktu berlalu, tetapi kita tidak bisa kembali, smartphone tidak bisa terhubung, aku lapar tetapi tidak ada makanan. Kita hanya menunggu kematian.

Natsume: Maafkan aku. Aku yakin, sebentar lagi bisa pulang.

Reina : Aku benci senyum palsu.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:30:14-00:30:34)

Natsume tetap tersenyum dan yakin bahwa semuanya hanya mimpi meskipun pernyataannya kemarin sudah terpatahkan. Reina melihatnya lalu mengungkapkan bahwa dia benci senyum palsu Natsume.

ナツメ：どんなことでも話せて、泣いてもよかったから。こんなにうれしいことなんだって。けどヤスジはもう死んじゃった...団地もなくなって、またバラバラになっちゃった。

Natsume: *Donna koto demo hanasete, naite mo yokatta kara. Konna ni ureshii koto nandatte. Kedo, Yasuji ha mou shinjyatta...danchi mo nakunatta, mata bara-bara ni natchatta.*

Natsume: Aku bisa membicarakan apapun, menangis pun boleh. Aku tak menyangka itu akan membuatku senang. Tapi, Yasuji sudah tiada...apartemennya hilang dan sekarang jadi berantakan lagi.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:05:40-01:06:07)

Keberadaan Yasuji membuat dia berhenti melakukannya. Dia bisa menceritakan apapun hingga menangis. Namun setelah Yasuji meninggal, Natsume kembali menahan diri. Segalanya menjadi kembali berantakan bagi Natsume. Dia menekan segala perasaan sedih, menutupinya dengan senyuman, lalu mengatakan bahwa dirinya baik-baik saja.

ノッポ：僕はただ...ナツメに笑っていてほしかった。それだけなのに...こんなことに...

ナツメ：もう少しで嵐を抜けるからさ。大丈夫だって。

Noppo : *Boku ha tada... Natsume ni waratteite hoshikatta. Sore dake na noni...Konna koto ni...*

Natsume: *Mou sukoshi de arashi wo nukerukara sa. Daijoubu datte.*

Noppo : Aku hanya ingin melihatmu tersenyum, Natsume. Itu saja. Namun, keadaannya jadi seperti ini.

Natsume: Kita akan melewati badai. Jangan khawatir.

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 01:27:05-01:27:23)

Ketika nasib sudah berada di ujung tanduk, Natsume masih mengatakan sesuatu yang optimis. Dia merasakan kesedihan karena akan segera berpisah

selamanya dengan ibu, Kosuke, dan teman-temannya. Namun, dia tetap mengucapkan kalimat bernada optimis di depan Noppo.

Reaksi formasi dilakukan untuk menyembunyikan perasaan yang sebenarnya. Mekanisme ini bekerja dengan cara menampilkan respon yang berkebalikan dengan keinginan dari alam bawah sadar. Seringkali, mekanisme ini dimunculkan dengan ekspresi yang sedikit berlebihan.

Mekanisme reaksi formasi berhubungan erat dengan represi. Perwujudan dominasi ego dalam Natsume ditunjukkan dengan wajah yang selalu tersenyum meskipun dalam situasi yang sangat pelik. Id Natsume tetap mendorong dirinya untuk menangis. Oleh karena itu, ego berusaha lebih kuat menahannya dengan menampilkan sesuatu yang berkebalikan hingga tahap *midpoint* film. Percakapan Natsume dan Kosuke di balkon adalah pertama kalinya bagi Natsume menjadi lebih terbuka terkait kesedihan yang dihadapinya.

#### 4.3.4 Regresi

Tipe pertahanan ego ini membentuk perilaku kekanak-kanakan yang ditunjukkan Natsume dengan selalu menjaga boneka pemberian Yasuji. Sering kali boneka tersebut dibawa dan dimainkan olehnya.

ナツメ：私が小っちゃいときね、安じいが買ってくれた子。あのときずっと欲しくて、でもなんか我慢してたんだ。どこで知ったんだか誕生日に買ってきてくれて。安じいはいつも私を驚かそうとしてさ。だから宝物だよ。

Natsume: *Watashi ga chiisai toki ne, Yasuji ga katte kureta ko. Ano toki zutto hoshikute, demo nanka gaman shitetanda. Doko de shittanda ka, tanjoubi ni katte kite kurete. Yasuji wa itsumo watashi o odorokasou to shite sa. Dakara takaramonoda yo.*

Natsume: Yasuji memberikannya saat aku masih kecil. Saat itu aku sangat menginginkannya, tetapi aku menahan diri. Entah bagaimana dia tahu, dia membelikannya untuk ulang tahunku. Yasuji selalu berusaha memberiku kejutan. Oleh karena itu aku menjaganya.  
(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:51:05-00:51:22)

Boneka pemberian Yasuji selalu dijaga Natsume karena dianggap memiliki banyak kenangan bahagia bersama Yasuji, Kosuke, dan apartemen kamonomiya. Hidupnya tidak pernah terpisah dari boneka tersebut.

Tindakan Natsume yang sudah kelas 5 SD tetapi masih sering membawa boneka ke manapun dia pergi merupakan wujud dari mekanisme pertahanan ego berupa regresi. Mekanisme ini terbagi menjadi dua, yakni *retrogressive behavior* dan *primitivation*. Perilaku Natsume tergolong dalam jenis yang pertama. Sebuah mekanisme yang dilakukan dengan berperilaku kekanak-kanakan.

Regresi yang dilakukan Natsume didorong oleh ego yang berprinsip realitas tetapi ingin memuaskan id. Ego menganggap realitas tidak memungkinkan id dapat terpuaskan setelah kematian Yasuji. Oleh karena itu, boneka pemberian Yasuji digunakan sebagai pelampiasan semu.

#### 4.3.5 Agresi

Natsume menunjukkan mekanisme pertahanan ego agresi di atap apartemen Kamonomiya. Peristiwa ini terjadi ketika Reina bertingkah menyebalkan dengan menggoyangkan tenda dan mengambil salah satu isinya.

レイナ：こんなの置いて

ナツメ：触らないで！

レイナ：フンッ こんなオンボロで遊んでんの？

ナツメ：ダメ！返して！

レイナ：ハッ！ちょっ 離してよ！

ナツメ：返してってば！キャ！イッター  
 Reina : *Konna no oite*  
 Natsume: *Sawaranaide!*  
 Reina : *Funkkonna onboro de asonde no?*  
 Natsume: *Dame! Kaeshite!*  
 Reina : *Ha~tsu! Cho hhanashite yo!*  
 Natsume: *Kaeshite tteba!*  
 Reina : *Kya! Itta!*  
 Reina : Memasang ini di sini...  
 Natsume: Jangan sentuh itu!  
 Reina : Hmph, apa kamu bermain-main dengan rongsokan?  
 Natsume: Tidak! Kembalikan!  
 Reina : Ha! Hei, lepaskan!  
 Natsume: Kubilang kembalikan!  
 Reina : Aduhh! Sakitt!  
 (*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:15:45-00:16:05)

Penggalan di atas merupakan luapan agresi Natsume yang muncul setelah Reina mencoba mengusik barang pribadinya. Reina bahkan menyebut kamera tua peninggalan Yasuji sebagai rongsokan lalu berusaha mengambilnya. Natsume berusaha merebut kembali kamera tersebut hingga tanpa sengaja mendorong Reina.

Ketika berada di atap apartemen Kamonomiya mekanisme pertahanan ego berupa agresi juga ditunjukkan Natsume kepada Kosuke. Kosuke mengucapkan perkataan yang menyakiti Natsume, kemudian dibalas dengan tindakan agresif.

コスケ：返してもらからな。じいちゃんもうくたばってんのに。  
 人んちに土足で上がったまんまで、お前気持ち悪いんだよ！  
 ナツメ：あ～あ...そっかそっか、そういうふうに言われちゃうんだ。  
 コスケ：あ？なんだよ？  
 ナツメ：あんなに一緒に遊んで、一緒に暮らしたのに。そんなことよく言えるね！  
 コスケ：俺んちとお前は関係ねえだろ！  
 ナツメ：バカ！  
 Kosuke : *Kaeshite moraukara na. Ji-chan wa mou kutabatten noni.*  
*Hitonchi ni dosoku de agatta manma de, omae kimochi wariindayo!*  
 Natsume: *A ~ a... sokka sokka, sou iu fuu ni iwarechaunda.*



Kosuke : *A? Nandayo?*

Natsume: *Anna ni issho ni asonde, issho ni kurashita no ni. Sonna koto yoku ieru ne!*

Kosuke : *Orenchi to omae ha kankeinee daro!*

Natsume: *Baka!*

Kosuke : Aku akan mengambilnya kembali. Kakek sudah meninggal, tetapi kau masih mencampuri urusan orang lain. Kau membuatku muak!

Natsume: Ah... Begitu, begitulah caramu memperlakukanku.

Kosuke : Oh? Apa-apaan?

Natsume: Kami sering bermain bersama dan tinggal bersama begitu lama. Aku tak percaya kau bisa mengatakan itu!

Kosuke : Kau dan aku tidak ada hubungannya satu sama lain!

Natsume: Dasar bodoh!

*(Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, 00:16:40-00:17:13)*

Natsume selama ini sangat menyayangi Yasuji hingga dianggap seperti sosok ayah. Kosuke pun tahu mereka sering menghabiskan waktu bersama. Namun, Kosuke—alih-alih memahami kesedihan Natsume setelah Yasuji meninggal—justru mengatakan bahwa Natsume bukan bagian keluarganya. Perkataan ini sangat menyakiti Natsume. Oleh karena itu, dia sangat marah kepada Kosuke kemudian mendorongnya hingga terjatuh.

Agresi yang dilakukan Natsume merupakan Agresi langsung. Dia menyerang langsung objek yang membuatnya kecewa. Hal ini dilakukan Natsume sebagai pertahanan diri setelah Reina dan Kosuke mengusiknya. Reina tidak memahami betapa artinya kamera peninggalan Yasuji. Sedangkan Kosuke tidak memahami hubungan Natsume dan Yasuji. Dua peristiwa itu sudah cukup untuk membuat Natsume merasa marah dan kecewa sehingga dia melakukan agresi.

Dua tindakan agresi yang dilakukan Natsume terjadi karena orang lain mengusik zona nyamannya. Ego bertindak mempertahankan zona nyaman yang sudah dibangun. Pada penggalan dialog pertama, zona nyaman Natsume adalah

tenda dan segala isinya. Sementara itu, pada penggalan dialog kedua, Yasuji menjadi zona nyaman Natsume yang diusik oleh Kosuke.

#### 4.3.6 Apatis

Mekanisme pertahanan ego Apatis ditunjukkan Natsume setelah kematian Yasuji. Dia meninggalkan klub bola sekolah, sulit dihubungi Kosuke, dan menjauh dari ibunya. Natsume lebih suka menghabiskan waktu sendirian di dalam kamar peninggalan Yasuji daripada bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya.

コスケ：ナツメがまたクラブに来てくれたらね

Kosuke: *Natsume ga mata kurabu ni kite kuretarane*

Kosuke: Andai Natsume kembali lagi ke klub

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:06:35)

Natsume yang dulunya rekan setim Kosuke dalam klub sepak bola sekolah memutuskan untuk keluar setelah kematian Yasuji dan kepindahannya ke apartemen yang baru. Natsume melakukannya agar memiliki waktu luang untuk dihabiskan di dalam unit apartemen peninggalan Yasuji. Dia mencoba menarik diri dari Kosuke dan teman-temannya.

Dalam kesempatan lain, Natsume mencoba menghindari topik pembicaraan tentang Yasuji.

母：そういえばさ、あその団地ってもう壊されちゃったかな？

ナツメ：え？どうだろう 知らない

母：そう... でも寂しいよね。あなた あそこでほんとにお世話になったもんね。靖子にも 安じいさんにも私も ちゃんとお礼したかったな

ナツメ：よいしょっと。ほら！あとは自分で片づけなさい。

Ibu : *Sou iebasa, asoko no danchitte mou kowasarechatta kana?*

Natsume: *E? Doudarou shiranai*

Ibu : *Sou... demo sabishii yone. Anata asoko de hontoni osewa ni natta mon ne. Yasuko ni mo Yasujii-san ni mo watashi mo chanto orei shitakattana*  
 Natsume: *Yoisho tto. Hora! Ato wa jibun de katadzukenasai.*  
 Ibu : Ngomong-ngomong, apa apartemen itu sudah dihancurkan?  
 Natsume: Apa? Siapa yang tahu? Entahlah.  
 Ibu : Begitu, ya? Tapi itu agak menyedihkan. Kau banyak menghabiskan waktu di sana. Bersama Yasuko dan Yasuji. Ibu ingin berterimakasih kepada mereka.  
 Natsume: Ini dia! Ayo! Selanjutnya bersihkan sisanya sendiri.  
 (*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, 00:07:38-00:08:06*)

Natsume segera mengganti topik pembicaraan ketika ibunya mulai membicarakan Yasuji dan apartemen Kamonomiya. Dia meninggalkan ibunya begitu saja kemudian pergi memesan makan malam.

Tidak hanya kepada Kosuke dan teman-temannya, Natsume juga mencoba menghindari dari ibunya. Sumber kebahagiaannya selama ini adalah Yasuji, bukan ibu maupun teman-temannya. Oleh karena itu dia lebih senang mengurung diri di kamar peninggalan Yasuji untuk mengenang masa-masa bahagianya daripada berhadapan langsung dengan orang-orang di sekitarnya.

Tindakan menghindari kontak sosial dengan teman-temannya juga dilakukan Natsume ketika awal mereka terjebak.

コスケ：でもナツメ！お前ずっとここにいたんだから。何か知ってることあるんじゃないか？  
 ナツメ：え...えっと。べつに。分からない。  
 レイナ：怪しい～  
 ナツメ：あ... そうだ。下の部屋に食べ物とかあったかも。行ってくる！  
 Kosuke : *Demo, Natsume! Omae zutto koko ni itandakara. Nani ka shitteru koto arunjanai ka?*  
 Natsume: *E... etto. Betsuni. Wakaranai...*  
 Reina : *Ayashii~*  
 Natsume: *A...-souda. Shita no heya ni tabemono toka atta kamo. Itte kuru!*

Kosuke : Tapi Natsume! Kau telah berada di sini selama ini. Kau pasti tahu sesuatu, kan?

Natsume: Er ... um ... Tidak juga. Aku tidak tahu...

Raina : Mencurigakan...

Natsume: Oh... Benar. Mungkin ada makanan atau sesuatu di kamar di lantai bawah. Aku akan ke sana!

(*Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi*, 00:21:37-00:21:58)

Kosuke bertanya tentang peristiwa yang terjadi karena Natsume adalah orang yang paling sering berada di apartemen itu. Namun, Natsume memilih menutupi informasi lalu pergi meninggalkan teman-temannya di atap menuju kamar Yasuji dengan alasan mengecek makanan dan hal lain yang mungkin akan menyelamatkan mereka.

Meninggalkan orang-orang di sekitar untuk pergi menyendiri adalah langkah yang dipilih ego untuk mengaburkan sumber kepuasan id Natsume. Id yang sebenarnya menginginkan perhatian dan kasih sayang dari orang lain. Namun ego mengaburkannya, mengubah sumber kepuasannya menjadi perhatian dan kasih sayang dari Yasuji seorang. Oleh karena itu, tempat yang dipilih untuk mengurung diri adalah unit peninggalan Yasuji di apartemen Kamonomiya.

#### **4.3.7 Fantasi**

Ketika peristiwa yang menyulitkan terjadi, seseorang dapat memilih jalan keluar dengan masuk ke dunia fantasi. Natsume melakukan fantasi ketika terjebak di dalam apartemen yang terombang-ambing di tengah lautan.

ナツメ：ううん団地で。団地にいて気づいたら海に来てたことが何度かあって。

レイナ：なんで... 黙ってたのよ？

ナツメ：ごめん。言いだせなくて...でも安心して！いつも寝て起きたら、戻れたんだ！たぶんこれ夢なんだよ。

Natsume: *Uun danchi de. Danchi ni ite. Kidzuitara umi ni kiteta koto ga nando ka atte.*

Reina : *Nande... damatteta no yo?*

Natsume: *Gomen iidasenakute... demo anshin shite. Itsumo nete okitara, modoretanda! Tabun kore yumenandayo.*

Natsume: Tidak, di apartemen. Aku di apartemen ini dan menemukan diriku di laut beberapa kali.

Reina : Kenapa...kamu tidak memberi tahu kami?

Natsume: Maaf. Aku tidak bisa mengatakannya... Tapi jangan khawatir! Aku selalu pergi tidur dan ketika terbangun, aku sudah kembali! Mungkin ini hanya mimpi.

*(Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi, 00:27:07-00:27:27)*

Kosuke dan teman-temannya panik ketika tiba-tiba daratan menjadi lautan menyisakan mereka berenang di dalam sebuah apartemen tua. Kepanikan tersebut ditambah rasa terkejut dan takut ketika melihat sosok Noppo untuk pertama kalinya. Namun, Natsume tidak menunjukkan panik ataupun takut. Baginya peristiwa seperti ini sudah biasa terjadi. Dia hanya perlu tidur, kemudian ketika terbangun sudah kembali ke tempat semula. Mekanisme peristiwa ini masih menjadi misteri. Bahkan, Natsume sendiri tidak mampu menjelaskan bagaimana hal ajaib seperti itu bisa terjadi. Dia kemudian memilih untuk menganggapnya sebagai mimpi belaka.

Tindakan Natsume menganggap peristiwa itu hanya sebagai mimpi belaka merupakan bentuk mekanisme pertahanan ego fantasi. Ketika masalah terjadi dan sulit dijelaskan, ego Natsume memilih fantasi untuk menjawabnya. Menganggap peristiwa tersebut sebagai mimpi tidaklah menyelesaikan masalah. Namun, dapat membuatnya seolah mudah dihadapi.

## **BAB V**

### **SIMPULAN**

Penelitian ini dilakukan dengan landasan teori naratif film Himawan Pratista dan teori mekanisme pertahanan ego Sigmund Freud. Penggunaan keduanya bertujuan untuk mengurai rumusan masalah tentang struktur naratif film dan mengidentifikasi mekanisme pertahanan ego salah satu tokoh dalam film yang bernama Natsume Touchi, seorang anak kelas lima SD dengan latar belakang keluarga tidak utuh.

Film *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi (2022)* menampilkan apartemen Kamonomiya sebagai ruang yang paling mempengaruhi jalan cerita. Penceritaannya runut A-B-C-D-E dengan sedikit kilas balik tentang masa lalu Natsume. Selama 112 menit, film merangkum cerita sepanjang 12 hari.

Sesuai teori naratif film, *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi (2022)* dapat dibagi menjadi tiga tahap: persiapan, konfrontasi, dan resolusi. Tahap persiapan selesai dalam 18 menit, konfrontasi memakan durasi 74 menit, dan resolusi berdurasi 20 menit.

Sepanjang film, Natsume menunjukkan tujuh jenis mekanisme pertahanan ego, di antaranya: represi, rasionalisasi, reaksi formasi, regresi, agresi, apatis, dan fantasi. Sepanjang film pula ego dalam diri Natsume menunjukkan dominasinya dengan mengaburkan sumber kepuasan id hingga sempat menihilkan superego. Terdapat lima data yang menunjukkan id Natsume, sepuluh data yang menunjukkan ego, dan tiga data yang menunjukkan superego.

Ego Natsume yang sangat dominan menekan id dengan mekanisme pertahanan represi. Tindakan ini membawa Natsume pada situasi yang memaksanya melakukan reaksi formasi, regresi, berperilaku apatis, dan melakukan

fantasi untuk membuatnya nyaman. Di sisi lain, perilaku ini menimbulkan rasa tidak nyaman bagi orang di sekitar, terutama Kosuke dan Reina, sehingga Natsume melakukan tindakan agresi dan rasionalisasi yang membahayakan diri.

Film ini menunjukkan bahwa, perilaku terlalu menekan id agar tidak mendapat panggung realitas dapat berdampak buruk pada diri sendiri dan orang lain di sekitar. Perlu keseimbangan antara id, ego, dan superego. Idealnya ego mengatur agar id terpuaskan dengan tetap pada koridor moralitas superego.

Tokoh Natsume juga menunjukkan bahwa kehidupan harus tetap berlanjut dan setiap individu harus rela melupakan masa lalu. Peristiwa yang sudah terjadi dapat dijadikan pelajaran, bukan sebagai halangan untuk melangkah maju. Sesuai judul film yang kurang lebih bermakna, “Hujan yang menghanyutkan apartemen,” terkadang kita harus merelakan kenangan untuk hanyut. Apartemen Kamonomiya dan tokoh Noppo menjadi perwujudan kenangan Natsume yang harus direlakan.

Selain itu, *Ame Wo Tsugeru Hyouryuu Danchi* (2022) juga menunjukkan dampak buruk dari keluarga *broken home* dan perceraian bagi psikis anak. Sosok ayah yang dapat mengayomi sangat penting dalam pertumbuhan anak. Natsume masih sangat membutuhkan sosok ayah sehingga tidak bisa menerima kenyataan bahwa Yasuji telah meninggal.

## 要旨

本論文の題名は『石田祐康著の「雨を告げる漂流団地」という映画におけるナツメの自我防衛機構著:文学心理学の分析』である。「雨を告げる漂流団地」は 2022 年 9 月 16 日の「Netflix」で、スタジオコロリドと TOHO アニメーションで二番目の映画を公開された。主なテーマは冒険だが、この映画メンタルヘルスについても伝えて副テーマになっている。

本論文の目的は二つである。まず、この映画の物語構造を特定するために、Himawan Pratista の本「Memahami Film」の物語構造の理論を実装するためである。次に、Albertine Minderop の著書「Psikologi Sastra」にある Sigmund Freud の自我防衛機構の理論を実装して、ナツメの自我防衛機構を特定するためである。昇華で含まれる。この理論、ナツメで実装された。本論文は文献研究のものであり、記述的定性的に書かれている。使用された方法は文学心理学である。

特に屋根とヤスジのユニット、カモノミヤ団地で主な紛争が発生された。「雨を告げる漂流団地」で事件が A-B-C-D-E の順で見せて、映画の継続時間は 112 分で、物語の継続時間は 12 日である。ナツメの既往についてフラッシュバックで二回を見せけている。ナツメとコスケの紛争を中心に展開します。ナツメはいつも悲しみを隠しているが、コスケはそれを理解しようと努める。



ナツメの行動は「自我防衛機構」に基づいている。七つの方法でそれを行ってきた。まず、ナツメは抑圧をやり、悲しみを隠している。後でその行動の結果にとして、ナツメはほかの自我防衛機構型を強制的にやらなければならない。ナツメは反動形成をしていた、悲しみのに明るい顔を見せている。彼女の安地がレイナに壊された時、攻撃をした。ナツメはレイナに打った。さらに、退行も見られ、彼女は5年生でありながら、人形をどこへでも持って行った。逃避の行動は一人でカモノミヤに過ごすことに見られる。そこで空想をして、急いで大きな海にいるナツメは夢だと考えていた。最後、ナツメは合理化をしていた。転結ですべての問題が自分のせいであると考えていた。

「雨を告げる漂流団地」は冒険の物語であり、子供のメンタルヘルスのテーマに伝える。ナツメは小さい頃から、困った状況に立ち向かっていた。小さいときに両親が離婚し、父親の不適切な行動を目にしていた。後で父親の代わりの人が現れたが、ほどなくして亡くなった。それは全部ナツメのメンタルヘルスを損なった。この映画、子供に離婚の影響を見られる。離婚したとき、一番悪い影響を受けるのは子供である。それに、この映画は父親像の重要性が描かれている。安全の地帯を与えることができた父親は子供の状況に影響がある。そんな父親にもって、子供は実の感情を見せることができる。そんなに、抑圧と反動形成で悲しみを隠したことが必要ではない。

さらに、この映画では良い親友の行動も見ることができる。コスケはナツメの問題を助けみた。ナツメの本当の問題をよく聞いていて、彼女の行動の理由を理解したいと考えている。

最後に、この映画では信頼できる人に自分の問題を話すことが良い行動だと知ることができる。社会生物にとしてほかのひとの助けがぜひ必要である。

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmillah, L. N., Nensilanti, N., & Syamsudduha, S. (2021). Mekanisme Pertahanan Ego Tokoh Sentral sebagai Pengaruh Budaya Patriarki dalam Film Kim Ji-Young, Born 1982. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 178–192. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4433>
- Ayuparaswati, I., Amalia, N., & Muhammadiyah Hamka, U. (2023). Kajian Psikologis Tokoh Utama dalam Film Dua Garis Biru Karya Gina S. Noer. *ASAS: Jurnal Sastra*, 12(1), 27–38.
- Azizah, S. N., & Pramadanti, C. (2023). Karakter Tokoh Utama Film Animasi “Turning Red” Karya Domee Shi. *Literature Research Journal*, 1(1), 104–113. <https://doi.org/10.51817/lrj.v1i1.394>
- Habibati, A., Mulya, N. F., & Siagian, I. (2022). Kepribadian Tokoh Dilan dalam Film Dilan 1990 Karya Pidi Baiq. *COMSERVA Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 20–28.
- Minderop, A. (2018). *Psikologi Sastra: Karya, Metode, Teori dan Contoh Kasus* (5 ed., Vol. 1). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Noor, R. (2019). *Pengantar Pengkajian Sastra* (6 ed.). FASINDO, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Jl. Prof. Soudarto, SH Tembalang Semarang 50269.
- Permatasari, E. B. (2016). Mekanisme Pertahanan Ego Tokoh Utama 林真心 Lín Zhēnxīn dalam Film 《我的 少女时代》 Wǒ De Shàonǚ Shídài Karya 陈玉珊 Chén Yùshān (Teori Psikoanalisis Sigmund Freud). *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1–10.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (Agustinus Dwi Nugroho & Yosua Aji Febrianto, Ed.; 2 ed., Vol. 1). Montase Press Kregan 037/02 Sanggrahan, Ngemplak, Sleman, DIY.
- Pratiwi, F., & Hayati, Y. (2022). Mekanisme Pertahanan Ego dalam Novel Rapijali 2: Menjadi Karya Dee Lestari: Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *PERSONA: Language and Literary Studies*, 1(3), 416–428.
- Ristiawati, T., Prasetyo, V. M., & Sumargono, A. R. (2022). Dinamika Kepribadian Tokoh Sasaki Miyo dalam Anime Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu. *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 9(2), 120–137. <https://doi.org/10.25139/ayumi.v9i2.4811>
- Sarbini, W., & Wulandari, K. (2014). Kondisi Psikologi Anak dari Keluarga yang Bercerai. *Artikel Ilmiah Hasil Penelitian Mahasiswa*.

- Setyarini, J. I. (2018). *Mekanisme Pertahanan Diri Arima Kousei dalam Anime Shigatsu Wa Kimi No Uso Karya Sutradara Ishiguro Kyouhei*.  
<http://repository.ub.ac.id/id/eprint/166338/1/January%20Indah%20Setyarini.pdf>
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif* (7 ed.). Penerbit Alfabeta.
- Teeuw. (2015). *Sastra dan Ilmu Sastra* (A. R. Sacadipura, Ed.; 5 ed., Vol. 5). PT Dunia Pustaka Jaya.
- Wellek, R., & Warren, A. (1995). *Teori Kesusastraan* (M. Budianta, Ed.; 3 ed., Vol. 1). PT Gramedia Pustaka Utama.