



ANTISOCIAL PERSONALITY DISORDER
PADA TOKOH SHUHEI MISUMI
DALAM FILM *MOTHER*
KARYA SUTRADARA TATSUSHI OMORI

KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

大森立嗣監督の映画『マザー』における主人公周平三
隅の反社会性パーソナリティ障害に関する文学心理学
的研究

SKRIPSI

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

Oleh :
Nisa Suci Elisia
NIM 13020221140114

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2026

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Antisocial Personality Disorder* Pada Tokoh Shuhei Misumi Dalam Film *Mother* Karya Sutradara Tatsushi Omori” merupakan hasil dari kerja keras dan pemikiran sendiri tanpa adanya tindak kecurangan yang dilakukan oleh penulis. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari penelitian orang lain, kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan pada penelitian ini.

Semarang, 20 Januari 2026

Penulis,



Nisa Suci Elisia

MOTTO

“Dan janganlah kamu merasa lemah dan janganlah pula bersedih hati, sebab kamulah yang paling tinggi derajatnya jika kamu orang-orang yang beriman”

QS. Al-Imran: 139

“Kunci hidup damai adalah selalu bersyukur dan selalu melibatkan Tuhan dalam hidupnya”

-Nisa Suci Elisia-

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Antisocial Personality Disorder* Pada Tokoh Shuhei Misumi Dalam Film *Mother* Karya Sutradara Tatsushi Omori” ini telah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing untuk diajukan kepada dosen penguji skripsi pada 26 Desember 2025

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Fajria Noviana S.S., M.Hum
NIP. 197301072014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "*Antisocial Personality Disorder* Pada Tokoh Shuhei Misumi Dalam Film *Mother* Karya Sutradara Tatsushi Omori" telah diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi program studi Strata- 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 28 Januari 2026.

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Fajria Noviana S.S., M.Hum.
NIP. 197301072014092001



Anggota I,

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



Anggota II,

Dian Annisa Nur Ridha S.S., M.A.
NIP. 198904292024062001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Antisocial Personality Disorder* Pada Tokoh Shuhei Misumi Dalam Film *Mother* Karya Sutradara Tatsushi Omori”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Penulisan skripsi ini merupakan hasil dari proses yang panjang, berawal dari rasa ingin tahu penulis tentang psikologis tokoh Shuhei dalam film *Mother*, yang kemudian berkembang menjadi sebuah penelitian. Dalam proses penyusunan, penulis tentunya memperoleh banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Fajria Noviana S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing penulisan tugas akhir skripsi. Terima kasih Sensei atas segala dukungan, arahan, dan kesabaran Sensei, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Sri Wahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum., selaku dosen wali yang telah membimbing dan membantu penulis selama masa perkuliahan.

5. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Mamak dan Bapak, orang tua hebat yang selalu memberikan dan mengusahakan yang terbaik untuk Nisa. Terima kasih karena selalu menguatkan dan mendukung Nisa, sehingga Nisa bisa kuat sampai saat ini. Penulis persembahkan skripsi ini untuk mamak dan bapakku yang hebat. Akhirnya Nisa lulus! Bismillah Allah selalu beri kesehatan, kebahagiaan, dan panjang umur untuk mamak bapak!
7. Keluargaku tercinta, mba Mega, adek Aji, mas Ifan, keponakanku tersayang (Arsyad), dan simbok. Terima kasih atas dukungan dan perhatian kalian.
8. Teman baik penulis geng *welcome*, Rara, Cybilla, yang selalu menghibur dan memberikan dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan.
9. Rosella, Tyas, dan Delia, yang menjadi teman seperjuangan penulis dalam mengerjakan skripsi.
10. Mas Arfan, rekan Osisku waktu SMA, terima kasih karena sudah berkenan menjadi tempat bertukar pikiran.
11. Teman-teman program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2021, yang telah mewarnai masa perkuliahan penulis.
12. Penulis sendiri yang selalu sabar, kuat, dan pantang menyerah dalam menghadapi rintangan selama ini.

Semarang, 6 Januari 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nisa Suci Elisia', enclosed within a light gray rectangular border.

Nisa Suci Elisia

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
MOTTO	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Kerangka Teori	15
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film	15
2.2.2 Teori Psikologi Sastra.....	18
2.2.3 Teori <i>Antisocial Personality Disorder</i>	19
2.2.4 Teori <i>Observational Learning</i> Albert Bandura	22
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Sumber Data	25
3.3 Langkah-langkah Penelitian	26
3.3.1 Pengumpulan Data.....	26
3.3.2 Analisis Data	27
3.3.3 Penyajian Data	28
BAB 4 ANALISIS REPRESENTASI DAN PROSES OBSERVASI DALAM PEMBENTUKAN ANTI SOCIAL PERSONALITY DISORDER	29
4.1 Struktur Naratif Film <i>Mother</i>	29
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang	29
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	37
4.1.3 Struktur Tiga Babak	48
4.2 Representasi <i>Antisocial Personality Disorder</i> Tokoh Shuhei	76
4.2.1 Manipulatif	76
4.2.2 Tidak Berperasaan	78
4.2.3 Penipuan	81
4.2.4 Permusuhan	83
4.2.5 Pengambilan Risiko.....	84
4.2.6 Impulsif.....	86
4.2.7 Tidak bertanggung jawab	86

4.3 Proses Observasi dalam Pembentukan <i>Antisocial Personality Disorder</i>	87
4.3.1 <i>Attentional Processes</i> (Proses Perhatian)	87
4.3.2 <i>Retention Processes</i> (Proses Retensi).....	91
4.3.3 <i>Motor Reproduction Processes</i> (Proses Reproduksi Motorik)	93
4.3.4 <i>Motivational Processes</i> (Proses Motivasi)	96
BAB 5 SIMPULAN	99
要旨	104
BIODATA PENULIS	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rumah Kakek dan Nenek Shuhei	30
Gambar 2. Tempat Pachinko	31
Gambar 3. Kamar Shuhei	32
Gambar 4. Restoran yang menyajikan hidangan barat	33
Gambar 5. Ruang makan Ujita	34
Gambar 6. <i>Love Hotel</i>	34
Gambar 7. Kamar baru Shuhei	36
Gambar 8. Ruang Kerja Atasan Shuhei.....	36
Gambar 9. Ruang interogasi	37
Gambar 10. Melukai Ujita dan melarikan diri.....	40
Gambar 11. Kekerasan yang dilakukan Ryou	41
Gambar 12. Shuhei setelah mencuri uang di brankas milik atasannya.....	42
Gambar 13. Shuhei setelah membunuh kakek dan neneknya.....	44
Gambar 14. Hasil persidangan.....	45
Gambar 15. Buku matematika kelas 5.....	46
Gambar 16. 5 tahun kemudian.....	46
Gambar 17. Interogasi oleh pihak kepolisian	47
Gambar 18. Berita pembunuhan.....	47
Gambar 19. Tokoh Shuhei.....	48
Gambar 20. Sifat pemurung Shuhei	49
Gambar 21. Shuhei pergi ke ATM untuk mengirim uang.....	50
Gambar 22. Shuhei berkunjung ke rumah Kaede untuk meminjam uang	51
Gambar 23. Pachinko	54
Gambar 24. Ryou melukai Ujita.....	60
Gambar 25. Ryou melakukan kekerasan kepada Akiko dan Shuhei	61
Gambar 26. Ryou menendang Akiko	62
Gambar 27. Tokoh Kaede.....	63
Gambar 28. Sifat Peduli Katsuhide	65
Gambar 29. Tokoh Ujita.....	66
Gambar 30. Aya memberi Shuhei buku	68
Gambar 31. Shuhei bersekolah.....	69
Gambar 32. Shuhei mengajari adiknya belajar.....	69
Gambar 33. Pesan dari Ryou	70
Gambar 34. Shuhei setelah membunuh kakek dan neneknya.....	73
Gambar 35. Hasil persidangan	76
Gambar 36. Shuhei ikut melarikan diri	79
Gambar 37. Shuhei berusaha mencuri barang milik atasannya.....	80
Gambar 38. Shuhei setelah membunuh kakek dan neneknya.....	80
Gambar 39. Berita pembunuhan.....	81
Gambar 40. Shuhei setelah mencuri uang di brankas milik atasannya.....	85

Gambar 41. Akiko bermain pachinko.....	89
Gambar 42. Akiko mabuk bersama Ryou	89
Gambar 43. Perilaku agresif Ryou	90
Gambar 44. Mencuri bersama	91
Gambar 45. Shuhei setelah mencuri uang di brankas milik atasannya.....	95
Gambar 46. Shuhei setelah membunuh kakek dan neneknya	96

INTISARI

Elisia, Nisa Suci. 2025. “*Antisocial Personality Disorder* Pada Tokoh Shuhei Misumi Dalam Film *Mother* Karya Sutradara Tatsushi Omori”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Skripsi Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Individu dengan *Antisocial Personality Disorder* cenderung memiliki masalah dalam hubungan sosialnya, sehingga memiliki dampak negatif yang lebih besar dibandingkan dengan gangguan kepribadian lainnya. Umumnya, individu dengan perilaku tersebut tercipta dari faktor sosial yang mempengaruhi perilaku mereka. Penelitian ini membahas proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* pada tokoh Shuhei Misumi dalam film *Mother*. Permasalahan yang dikaji meliputi struktur naratif film menurut Pratista, representasi *Antisocial Personality Disorder* menurut Fox, serta proses observasi dalam pembentukan perilaku tersebut menurut Bandura. Penelitian kepustakaan berjenis deskriptif kualitatif ini menggunakan metode sosiologi sastra dengan fokus pada psikologi sastra untuk menganalisis aspek psikologis dalam film *Mother*. Hasil analisis menunjukkan bahwa Shuhei memenuhi 7 ciri-ciri perilaku *Antisocial Personality Disorder* yang meliputi manipulatif, tidak berperasaan, penipuan, permusuhan, pengambilan risiko, impulsif, dan tidak bertanggung jawab. Perilaku Shuhei tersebut merupakan hasil dari proses observasi pada model perilaku menyimpang dari ibunya dan kekasih ibunya yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap proses perhatian, proses retensi, proses reproduksi motorik, dan proses motivasi.

Kata kunci: *Antisocial Personality Disorder*, Pembelajaran Observasi, Psikologi Sastra, Film *Mother*

ABSTRACT

Elisia, Nisa Suci. 2025. "Antisocial Personality Disorder in the Main Character of Shuhei in the Film Mother Directed by Director Tatsushi Omori". Undergraduate Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Diponegoro University, Semarang. Thesis Supervisor Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Individuals diagnosed with Antisocial Personality Disorder tend to encounter difficulties in their social relationships, resulting in a more significant negative impact compared to other personality disorders. Generally, individuals exhibiting such behaviors are shaped by social factors that influence their conduct. This study discusses the observational process in the formation of Antisocial Personality Disorder in the character Shuhei Misumi in the film Mother. The issues examined include the film's narrative structure base on pratista, the representation of Antisocial Personality Disorder base on Fox, and the observational process in the formation of such behavior according base on Bandura. This descriptive-qualitative library research employs a sociology of literature approach with a focus on psychology of literature to analyze the psychological aspects within the film Mother. The findings indicate that Shuhei meets 7 characteristic behaviors of Antisocial Personality Disorder, including being manipulative, callousness, deceitful, hostile, risk-taking, impulsive, and irresponsible. Shuhei's behavior is the result of an observational prpcess of deviant behavioral models from his mother and his mother's lover, consisting of four stages, attentional process, retention process, motoric reproduction process, and motivational process.

Keywords: *Antisocial Personality Disorder, Observational learning, Literary Psychology, Mother Film*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Personality disorder ‘gangguan kepribadian’ merupakan suatu bentuk psikopatologi yang timbul akibat dari disfungsi pada aspek diri dan hubungan interpersonal (Bliton et al., 2020:1). Gangguan kepribadian diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok A, B, dan C. Kelompok A terdiri dari gangguan kepribadian yang menunjukkan pola perilaku yang eksentrik atau aneh, meliputi gangguan kepribadian skizoid, *skizotipal*, dan paranoid. Kelompok B yaitu gangguan kepribadian dengan karakteristik dramatis dan emosional, meliputi gangguan kepribadian anti sosial, ambang (*borderline*), *histrionic*, dan *narsistik*. Sedangkan kelompok C merupakan gangguan kepribadian yang ditandai dengan rasa cemas dan takut, meliputi gangguan kepribadian menghindar, ketergantungan, obsesif-kompulsif, serta pasif-agresif (Fox, 2021:5). Individu dengan kepribadian yang anti sosial cenderung memiliki masalah dalam hubungan antar individu dan sosialnya (Wong, 2023:2), sehingga memiliki dampak negatif yang lebih luas bagi masyarakat dibandingkan dengan gangguan kepribadian lainnya, seperti penipuan, pencurian dan pembunuhan. Hal inilah yang melatarbelakangi ketertarikan penulis untuk mengkaji topik ini.

Gangguan kepribadian anti sosial, seperti perilakunya yang agresif, pemurung, abai terhadap orang lain, dan tidak taat pada aturan, dapat memberi dampak yang merugikan bagi orang lain. Oleh karena itu, orang-orang yang

memiliki kecenderungan ini perlu mendapatkan bantuan terapi psikologis dan medis, meskipun mereka belum tentu terdiagnosis gangguan kepribadian tertentu (Clarkin et al., 2015:157).

Kurangnya pemberitaan maupun studi kasus mengenai gangguan kepribadian anti sosial di Jepang, membuat penulis tidak dapat memberikan contoh terkait fenomena ini. Oleh karena itu, contoh kasus dari gangguan kepribadian anti sosial yang diberikan di sini adalah yang ditemukan di Indonesia, di mana data dan laporan kasus ini lebih banyak dibandingkan dengan di Jepang. Contohnya yaitu seorang narapidana bernama Mahmud, pengrajin *gypsum* berusia 29 tahun yang berasal dari Jayapura, yang dijatuhi hukuman 20 tahun penjara atas dugaan pembunuhan dan 3 tahun penjara atas percobaan penculikan anak. Mahmud telah mendekam di penjara sejak tahun 2009 karena kasus kriminal, seperti penyalahgunaan narkoba, penipuan, kabur dari penjara, dan melakukan kekerasan. Perilaku anti sosial Mahmud dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa pengamatan langsung terhadap tindak kekerasan yang dilakukan oleh ayahnya kepada ibunya (Vrisaba & Dianovinina, 2019:136-140). Hal ini menjelaskan bahwa setiap individu dapat mempelajari perilaku baru dan mencontoh model dalam lingkungan sosialnya melalui proses pengamatan (Bandura, 1977:41).

Gangguan kepribadian anti sosial terdiri dari beberapa tindakan yang melanggar aturan, seperti abai terhadap orang lain, melanggar hak orang lain, serta melanggar norma dan peraturan sosial (Fox, 2015:21). Cara umum untuk mengonseptualisasikan gangguan kepribadian anti sosial ini yaitu berfokus pada perilaku, seperti tindakan kriminal, manipulatif, agresif, tidak memiliki rasa

penyesalan, tidak memikirkan konsekuensi, dan abai (Fox, 2015:31). Gangguan kepribadian ini merupakan gangguan kepribadian yang paling merugikan secara sosial, terkait dengan perilaku yang tidak taat pada aturan, abai terhadap orang lain, dan melakukan tindakan kejahatan (DeLisi et al., 2019:1), sehingga menjadikan gangguan kepribadian ini yang paling sulit untuk diobati (Derefinko & Widiger, 2016:3). Gangguan kepribadian anti sosial lebih umum dialami oleh laki-laki dan paling banyak ditemukan pada individu berusia 24 hingga 44 tahun (Kusuma & Sativa, 2020:34).

Fenomena *Antisocial Personality Disorder* sering dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan karya sastra film karena kompleksitas konfliknya. Secara psikologis, fenomena ini menarik untuk dieksplorasi karena memperlihatkan sisi ekstrem perilaku *Antisocial Personality Disorder* dan dampak destruktifnya terhadap lingkungan sosial. Salah satu film yang mengangkat karakter dengan *Antisocial Personality Disorder* adalah film Jepang yang berjudul *Mother* karya sutradara Tatsushi Omori dan rilis pada 3 Juli 2020. Film ini diangkat dari kisah nyata mengenai pembunuhan yang melibatkan seorang remaja laki-laki berusia 17 tahun di Prefektur Saitama. Narasi film ini menyoroti kehidupan tokoh Shuhei Misumi yang tumbuh dalam lingkungan keluarga disfungsi di bawah tekanan ibunya yang manipulatif dan pengangguran. Shuhei sering diperintah oleh ibunya untuk meminta uang kepada kakek dan neneknya, serta diperintah untuk melakukan tindakan kriminal seperti mencuri dan berbohong demi keuntungan instan. Kondisi keluarga yang disfungsi dan penuh konflik, mengakibatkan Shuhei mengalami tekanan emosional, serta pengabaian kasih sayang. Kondisi ini

diperburuk oleh isolasi sosial yang memutus akses Shuhei untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun lingkungan sosialnya. Ketiadaan interaksi sosial ini, menyebabkan perkembangan psikologis Shuhei semakin terhambat. Jika membicarakan individu dengan perilaku anti sosial, maka penting untuk mempertimbangkan faktor sosial yang mempengaruhi perilaku mereka. Seseorang tidak akan belajar banyak dari mengamati lingkungan sosialnya kecuali, mereka meniru perilaku yang telah mereka amati (Bandura, 1977:24). Menurut teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura, proses pengamatan memiliki empat tahapan yaitu proses perhatian, proses retensi, proses reproduksi motorik, dan proses motivasi (Bandura, 1977:24-28). Penggunaan teori observasi oleh Albert Bandura sangat relevan untuk mengkaji kepribadian anti sosial tokoh Shuhei, karena teori ini menitikberatkan bahwa sebagian besar perilaku manusia dipelajari melalui proses observasi dengan mencontoh model yang diamati (Bandura, 1977:22). Selain itu, teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran sosial terjadi karena adanya interaksi timbal balik antara perilaku dan lingkungan sosialnya. Hal ini berarti, perilaku individu dipengaruhi oleh karakteristik individu itu sendiri dan lingkungan sosialnya (Bandura, 1977:194). Oleh karena itu, penerapan teori observasi oleh Albert Bandura dapat membantu penulis dalam memahami bagaimana lingkungan sosial yang disfungsi dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian tokoh Shuhei. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti faktor sosial berupa pembelajaran observasi melalui model perilaku dalam pembentukan gangguan kepribadian anti sosial pada tokoh Shuhei melalui teori observasi yang dikonsepskan oleh Albert Bandura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur naratif pada film *Mother* yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak;
2. Bagaimana representasi perilaku *Antisocial Personality Disorder* pada tokoh Shuhei dalam film *Mother* ;
3. Bagaimana proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* pada tokoh Shuhei dalam film *Mother* karya sutradara Tatsushi Omori dengan menggunakan teori *observational learning* oleh Bandura;

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah;

1. Menjelaskan struktur naratif film *Mother*, meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak;
2. Mendeskripsikan representasi perilaku *Antisocial Personality Disorder* pada tokoh Shuhei dalam film *Mother* karya sutradara Tatsushi Omori;
3. Menjelaskan proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* pada tokoh Shuhei dalam film *Mother* karya Sutradara Tatsushi Omori yang meliputi proses perhatian, proses retensi, proses reproduksi motorik, dan proses motivasi;

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian kepustakaan (*library research*) ini bersumber pada literatur relevan seperti buku dan artikel ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini. Penelitian ini menjadikan film *Mother* karya sutradara Tatsushi Omori sebagai objek material yang dianalisis. Adapun objek formal dalam penelitian ini adalah representasi serta proses pembentukan *Antisocial Personality Disorder* pada tokoh Shuhei dengan menganalisis bagaimana pengalaman pengamatan dan interaksi sosial tokoh dapat berkontribusi pada pembentukan *Antisocial Personality Disorder*. Analisis dalam penelitian ini menggunakan teori struktur naratif film oleh Pratista, teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Fox, serta teori *observational learning (modeling)* oleh Bandura, yang meliputi empat tahapan yaitu proses perhatian, proses retensi, proses reproduksi motorik, dan proses motivasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini dapat memperluas pemahaman mengenai bagaimana proses pengamatan dan peniruan model dalam lingkungan sosial dapat membentuk suatu kepribadian, baik secara positif maupun negatif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan mengenai sastra Jepang, khususnya dalam kajian film *Mother*, dengan fokus pada gangguan kepribadian anti sosial melalui teori pembelajaran observasi.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan rujukan bagi penelitian lain yang tertarik untuk mengkaji permasalahan psikologis dalam karya sastra film. Selain itu, hasil penelitian ini ditujukan untuk memberikan pemahaman pembaca, khususnya orang tua dan pendidik untuk lebih memahami dampak dari perilaku yang ditunjukkan kepada anak-anak terhadap perkembangan kepribadian mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur pembahasan, penelitian ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan. Bab ini memaparkan fondasi penelitian yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka. Bab ini memaparkan tinjauan penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka teori yang digunakan sebagai landasan analisis. Teori tersebut meliputi struktur naratif film oleh Pratista, teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Fox, dan *observational learning* oleh Bandura.

Bab 3 metode penelitian. Bab ini memaparkan uraian jenis penelitian, sumber data penelitian, serta tahapan sistematis dalam menganalisis film *Mother*.

Bab 4 analisis. Berisi hasil uraian dan analisis yang terdiri dari struktur naratif film, representasi perilaku anti sosial tokoh Shuhei, dan proses *observational learning* dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* tokoh utama Shuhei dalam film *Mother* karya Tatsushi Omori dengan menggunakan teori *antisocial personality disorder* oleh Fox, dan teori *observational learning* oleh Bandura.

Bab 5 simpulan. Bab ini menyajikan intisari dari hasil analisis, yang kemudian diakhiri dengan daftar Pustaka.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi ke dalam dua subbab, yaitu subbab penelitian terdahulu dan subbab kerangka teori. Subbab penelitian terdahulu, berisi ringkasan hasil penelitian terdahulu yang relevan, sementara subbab kerangka teori menjabarkan landasan teori yang digunakan, meliputi teori struktur naratif film oleh Pratista, teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Fox, serta teori *observational learning* oleh Bandura.

2.1 Penelitian Terdahulu

Sub bab ini menyajikan perbandingan antara penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, baik dari segi topik *Antisocial Personality Disorder* maupun pemilihan objek material film *Mother*. Berikut ini disajikan perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini untuk memahami kontribusi serta perbedaannya.

Pertama, artikel jurnal yang ditulis oleh Noval Sufriyanto Talani, Fitrah Ramadanti Bagu, dan Zulkifli Tanipu pada tahun 2024, yang dipublikasikan dalam jurnal *Jambura Ilmu Komunikasi*, dengan judul “Representasi *Antisocial Personality Disorder* Melalui Pertandaan Film Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay*”. Dalam penelitian ini, Talani, dkk menganalisis sistem tanda dengan menganalisis tanda dan makna yang merepresentasikan *Antisocial Personality Disorder* dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Terdapat

tiga poin yang teridentifikasi sebagai *Antisocial Personality Disorder* yang digambarkan oleh tokoh Ko Moon Young pada film *It's Okay To Not Be Okay*, seperti representasi ketidakpedulian terhadap aturan, representasi perilaku mencuri, dan representasi emosional pada tokoh Ko Moon Young (Talani et al., 2024).

Persamaan dengan penelitian ini yaitu topik penelitian yang dianalisis yaitu *Antisocial Personality Disorder*, serta tokoh yang dikaji sama-sama terindikasi sebagai individu *Antisocial Personality Disorder* yang terbentuk akibat dari lingkungan keluarga yang disfungsi. Perbedaannya terletak pada objek material yang dikaji, di mana penelitian mengkaji film Korea yang berjudul *It's Okay To Not Be Okay*, sedangkan penelitian ini mengkaji film Jepang yang berjudul *Mother*. Selain itu, terdapat perbedaan pada teori yang digunakan, di mana penelitian terdahulu menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis representasi tanda dan makna, sementara penelitian ini secara spesifik merujuk pada teori *Antisocial Personality Disorder* yang dikemukakan oleh Fox dengan tujuan untuk mengidentifikasi perilaku anti sosial tokoh Shuhei.

Kedua, artikel jurnal yang ditulis oleh Suhendar dan Agung Hermawan pada tahun 2018 yang dipublikasikan dalam *Journal of English Language and Literature* (JELL) dengan judul “An Analysis on *Antisocial Personality Disorder* of Kevin in *We Need To Talk About Kevin* Movie Directed By Lynne Ramsay”. Pada penelitian terdahulu, Suhendar, dkk menganalisis karakteristik, factor pemicu, serta dampak dari gangguan kepribadian yang dialami oleh tokoh Kevin dalam film *We Need To Talk About Kevin*. Analisis ini menggunakan teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Frederick (Suhendar, 2018). Perilaku gangguan kepribadian anti sosial yang

teridentifikasi pada tokoh Kevin adalah suka menipu, mudah tersinggung, agresif, pengabaian terhadap keselamatan diri sendiri maupun orang lain, serta tidak memiliki rasa penyesalan.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu topik penelitian yang dianalisis yaitu *Antisocial Personality Disorder* dengan karakteristik yang serupa, meliputi tidak patuh terhadap norma sosial, melakukan penipuan, impulsif, mudah tersinggung, agresif, abai terhadap keselamatan diri dan orang lain, tidak bertanggung jawab, serta tidak memiliki rasa penyesalan. Selain itu, terdapat kesamaan latar belakang kedua tokoh utama, di mana *Antisocial Personality Disorder* yang dialami mereka merupakan manifestasi dari keluarga yang disfungsi serta pola asuh tidak baik. Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada penggunaan objek material dan teorinya, di mana penelitian terdahulu mengkaji film berjudul *We Need To Talk About Kevin* dengan teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Frederick, sedangkan penelitian ini mengkaji film berjudul *Mother* karya Sutradara Tatsushi Omori dengan menggunakan teori *Antisocial Personality Disorder* yang dikemukakan oleh Fox.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Janismay Mirace Vicoli Saragih pada tahun 2023, dari Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, yang berjudul “Kekerasan Anak dalam Film マザー (*Mother*) Karya Sutradara Tatsushi Omori (Kajian Sosiologi Sastra)”. Dalam penelitian ini, Saragih menganalisis bentuk kekerasan terhadap anak yang dialami oleh tokoh Shuhei, dengan menggunakan teori sosiologi sastra. Hasil dari penelitian ini terdapat tiga jenis kekerasan yaitu (1) Kekerasan fisik, seperti tendangan, bantingan, dan

jambakan. (2) Kekerasan psikologis, seperti bentakan dan ancaman. (3) Penelantaran atau pengabaian, seperti ditinggal sendirian oleh Ibunya tanpa pengawasan dan bekal yang memadai serta ketidakpedulian terhadap pendidikan Shuhei (Saragih, 2023).

Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu fokus penelitiannya pada tokoh yang sama, yaitu tokoh Shuhei, dalam film yang sama berjudul *Mother*. Selain itu, kedua penelitian ini menganalisis permasalahan penting terkait kekerasan dan dampaknya yang dialami oleh tokoh Shuhei terhadap perkembangan kepribadiannya. Kekerasan dapat dianggap sebagai salah satu dari perilaku anti sosial karena perilaku anti sosial meliputi tindakan yang abai terhadap norma sosial dan kesejahteraan orang lain, kekerasan fisik dan emosional, serta kurangnya empati terhadap orang lain (Fox, 2021:31). Kekerasan fisik yang dialami oleh tokoh Shuhei yaitu tendangan, jambakan, dan bantingan yang dilakukan oleh tokoh Rio (Saragih, 2023). Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada topik penelitiannya, di mana penelitian terdahulu menganalisis kekerasan terhadap anak yang dilakukan dalam lingkup keluarga dengan menggunakan teori sosiologi sastra dan teori peran keluarga yang dikemukakan oleh Hurlock, sedangkan penelitian baru yang penulis lakukan menganalisis representasi dan proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei dengan menggunakan teori *Antisocial Personality Disorder* yang dikemukakan oleh Fox dan teori *observational learning* oleh Bandura.

Keempat, artikel jurnal yang ditulis oleh milik Gex Nitya Dwi Maretya, Ni Wayan Meidariani, dan Anak Agung Ayu Dian Andriyani pada tahun 2022, yang

dipublikasikan dalam jurnal Daruma dengan judul “Makna Kekerasan Fisik dalam Film *Mother* Karya Tatsushi Omori”. Penelitian ini menggunakan teori semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce untuk mengidentifikasi sistem tanda melalui ikon, indeks, dan simbol. Penelitian yang dilakukan oleh Maretya dkk menganalisis tanda-tanda kekerasan fisik yang dialami oleh tokoh Shuhei dan Ibunya. Temuan penelitian tersebut menunjukkan adanya kekerasan fisik dalam film *Mother* dimanifestasikan sebagai bentuk luapan emosi yang beragam seperti, tendangan, lemparan tubuh, pukulan, dan tamparan yang dilakukan oleh Ryou kepada Akiko dan Shuhei. Makna kekerasan fisik yang ditemukan yaitu ekspresi marah tokoh Ryou terhadap Shuhei, ekspresi kekecewaan serta sakit hati Akiko terhadap kekasihnya yang dilampiaskan kepada anak, hingga kemarahan Kaede atas tindakan Akiko yang mengeksploitasi Shuhei demi kepentingan finansial (Maretya, 2022:87-93).

Kedua penelitian ini, memiliki kesamaan objek material yang dikaji, yaitu film yang berjudul *Mother* karya Tatsushi Omori. Selain itu, kedua penelitian ini juga sama-sama menyoroti tokoh Shuhei sebagai pusat permasalahan dalam analisisnya, serta adanya unsur kekerasan fisik dalam film ini merupakan ciri-ciri dari gangguan kepribadian anti sosial. Perbedaan mendasar dari kedua penelitian ini yaitu terletak pada topik penelitiannya, di mana penelitian yang dilakukan oleh Maretya dkk menganalisis makna dan tanda kekerasan yang dialami oleh tokoh Shuhei dan Akiko melalui perpektif semiotika Charles Sanders Peirce tentang ikon, indeks dan simbol, sementara penelitian ini yang berfokus pada representasi anti sosial dan proses observasi dalam pembentukan *Antisoacial Personality Disorder*

tokoh Shuhei dengan menggunakan teori *Antisocial Personality Disorder* yang dikemukakan oleh Fox dan teori *observational learning* yang dikemukakan oleh Bandura.

Berdasarkan penjelasan di atas, perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menganalisis proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* dengan menggunakan teori *Antisocial Personality Disorder* yang dikemukakan oleh Fox, meliputi manipulatif, tidak berperasaan, penipuan, permusuhan, pengambilan risiko, impulsif, dan tidak bertanggung jawab. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori *observational learning* oleh Bandura untuk menganalisis proses observasi yang terdiri dari empat komponen, yaitu proses perhatian, proses retensi, proses reproduksi motorik, serta proses motivasi.

Sementara itu, film *Mother* belum ada yang melakukan penelitian dengan fokus penelitian mengenai gangguan kepribadian anti sosial pada tokoh Shuhei. Pada penelitian terdahulu, tidak ada yang menganalisis gangguan kepribadian anti sosial dengan menggunakan teori *Antisocial Personality Disorder* yang dikemukakan oleh Fox. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori *observational learning* yang dikemukakan oleh Bandura untuk menganalisis proses observasi dalam pembentukan anti sosial yang dialami oleh tokoh Shuhei. Dengan demikian, penelitian yang penulis lakukan ini memberikan kontribusi baru dengan menganalisis proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* tokoh utama Shuhei dalam film *Mother*.

2.2 Kerangka Teori

Kerangka teori penelitian ini dibangun berdasarkan tiga teori utama yaitu teori struktur naratif film oleh Pratista, teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Fox, serta teori *observational learning* oleh Bandura sebagai landasan penelitian. Berikut adalah penjelasan mengenai landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini.

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Struktur naratif film merupakan jalinan peristiwa yang saling berkaitan satu sama lain melalui hubungan sebab-akibat (kausalitas) dalam dimensi ruang dan waktu. Hubungan ini terjadi akibat aksi dari pelaku cerita, di mana setiap peristiwa dipicu oleh kejadian sebelumnya dan memengaruhi perkembangan alur selanjutnya (Pratista, 2020:63-64).

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang merupakan elemen penting dalam naratif film yang berfungsi sebagai latar tempat terjadinya aktivitas para tokoh. Tanpa adanya dimensi ruang yang jelas, sebuah cerita tidak akan terwujud. Oleh karena itu, kehadiran latar tempat dalam sebuah film sangat penting untuk menjelaskan di mana rangkaian peristiwa itu terjadi (Pratista, 2020:65).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Selain ruang, aspek waktu juga merupakan elemen penting untuk mewujudkan sebuah cerita. Dalam narasi film, aspek waktu terbagi menjadi tiga bagian, yaitu urutan waktu, durasi waktu, serta frekuensi waktu (Pratista, 2020:66).

a. Urutan Waktu

Urutan waktu berkaitan dengan pola perkembangan kronologis dalam sebuah film. Secara umum, pola ini terbagi menjadi dua, yaitu pola alur linier dan pola alur non linier (Pratista, 2020:67). Sebagian besar plot dalam sebuah cerita menggunakan pola linier, di mana alur cerita bergerak maju secara berurutan tanpa adanya perubahan waktu yang signifikan guna memudahkan penonton memahami hubungan sebab akibat antar peristiwa. Sebagai ilustrasi, apabila kronologi cerita disusun dengan menggunakan urutan waktu pola A-B-C-D-E, maka rangkaian plotnya juga akan sama. (Pratista, 2020:67).

Sebaliknya, pola nonlinier menyajikan alur secara acak, di mana pola ini jarang digunakan karena dapat menyulitkan penonton untuk memahami alur ceritanya. Sebagai ilustrasi, urutan plot A-B-C-D-E dapat berubah menjadi urutan plot C-D-E-A-B maupun D-B-C-A-E yang mengakibatkan hubungan kausalitas menjadi tidak jelas (Pratista, 2020:68).

b. Durasi Waktu

Durasi waktu dalam sebuah narasi dapat dimanipulasi oleh pembuat film sesuai dengan kebutuhan pengembangan ceritanya. Meskipun secara

umum film memiliki durasi berkisar 90 hingga 120 menit, banyak film yang memiliki durasi yang lebih panjang sesuai dengan luasnya jangkauan cerita yang ingin disampaikan (Pratista, 2020:69).

c. Frekuensi Waktu

Meskipun mayoritas adegan dalam film hanya muncul sekali sepanjang cerita, penggunaan Teknik kilas balik maupun kilas depan memungkinkan sebuah peristiwa ditampilkan berulang kali sesuai dengan kebutuhan narasi (Pratista, 2020:70).

2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Struktur tiga babak terdiri dari tiga tahapan, yaitu persiapan, konfrontasi, dan resolusi, di mana masing-masing memiliki durasi waktu yang sudah ditentukan. Fokus utama model ini terletak pada aksi tokoh protagonis dalam membangun hubungan kausalitas, yang umumnya dipicu oleh pertentangan dengan karakter antagonis (Pratista, 2020:76-77).

a. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap krusial, di mana elemen dasar seperti karakter, tujuan, serta latar ruang dan waktu diperkenalkan. Tahap ini biasanya diawali dengan prolog yang kemudian diikuti oleh peristiwa yang memicu terjadinya *inciting incident*, sehingga kejadian tersebut

memicu titik balik pertama (*turning point*) yang mengubah arah narasi menuju konflik utama (Pratista, 2020:77-78)

b. Konfrontasi

Tahap konfrontasi merupakan bagian tengah narasi yang menampilkan upaya karakter protagonis dalam mengatasi konflik utama. Pada tahap ini, alur berkembang melalui aksi-aksi yang tidak terduga yang mencapai puncaknya pada *midpoint*, di mana muncul informasi maupun karakter baru yang mengubah arah cerita. Menjelang klimaks, narasi terus meningkat setelah karakter protagonis melewati titik terendah yang kemudian memicu titik balik kedua atau *turning point* kedua sebagai dorongan bagi tokoh untuk mencapai tujuan akhirnya (Pratista, 2020:78-79).

c. Resolusi

Tahap resolusi merupakan tahap penyelesaian sebuah cerita yang ditandai dengan tercapainya klimaks cerita. Pada tahap ini, ketegangan yang telah dibangun telah mencapai titik puncaknya sebelum mengarah pada penyelesaian konflik utama cerita (Pratista, 2020:79).

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Psikologi sastra merupakan pendekatan yang mengkaji karakter dan narasi sebagai cerminan kondisi kejiwaan manusia (Minderop, 2018:3). Bidang ini memandang karya sastra sebagai perwujudan pengalaman mental pengarang sekaligus manifestasi psikologis bagi pembacanya. Selain itu, perspektif ini dapat

diperluas melalui psikologi sosial yang memfokuskan kajian pada perilaku manusia termasuk karakteristik sosial yang dimilikinya (Wilcox, 2018:50).

Melalui menggunakan pendekatan psikologi sastra, penelitian ini dapat mengkaji lebih dalam dinamika hubungan interpersonal serta kondisi kejiwaan tokoh Shuhei yang berkontribusi pada terbentuknya *Antisocial personality Disorder*. Guna mendalami fenomena perilaku *Antisocial personality Disorder* yang dialami oleh tokoh Shuhei, penting untuk mengeksplorasi *Antisocial personality Disorder* yang menjadi fokus utama pada penelitian ini.

2.2.3 Teori *Antisocial Personality Disorder*

Antisocial Personality Disorder ‘gangguan kepribadian anti sosial’ diklasifikasikan ke dalam kelompok B, yaitu kategori gangguan kepribadian yang ditandai dengan sifat dramatis dan emosional (Fox, 2021:5). Individu yang mengalami gangguan kepribadian ini, cenderung menampilkan perilaku anti sosial yang mengabaikan nilai kemanusiaan, seperti tindakan agresif, kekerasan, manipulasi, serta kecenderungan untuk menipu (Fox, 2021:31). Secara umum, karakteristik individu yang mengalami *Antisocial Personality Disorder* dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri berikut.

2.2.3.1 Manipulatif

Individu dengan perilaku manipulatif cenderung memanfaatkan kebohongan untuk mengendalikan atau memengaruhi psikologis lawan bicara agar dapat memenuhi kepentingannya. Selain itu, individu dengan gangguan

kepribadian ini dengan sengaja membujuk, memikat, atau berusaha mendapatkan simpati dari orang lain demi kepentingan pribadi. Mereka secara sengaja mengeksploitasi aspek emosional seperti rasa takut, simpati, kesulitan, hingga rasa bersalah untuk mengendalikan orang lain agar mereka menuruti kemauannya (Fox, 2021:40).

2.2.3.2 Tidak berperasaan

Individu dengan gangguan kepribadian anti sosial cenderung tidak memiliki empati, di mana individu ini mampu mengabaikan penderitaan orang lain demi keuntungan atau keselamatan pribadi. Misalnya, seseorang yang diberi pekerjaan oleh orang lain mungkin justru melakukan pencurian di tempat kerja, tanpa memikirkan konsekuensi dari tindakan tersebut. Individu dengan gangguan ini sering kali berfokus pada kepentingan pribadi mereka tanpa mempertimbangkan bagaimana tindakan mereka dapat mempengaruhi orang lain di sekitar mereka, sehingga hal ini dapat menyebabkan kerusakan yang signifikan dalam hubungan interpersonal dan menciptakan lingkungan yang tidak aman bagi orang lain (Fox, 2021:40).

2.2.3.3 Penipuan

Individu ini biasanya memberikan narasi dan informasi palsu untuk mendapatkan keuntungan atau menyelamatkan diri. Selain itu, individu dengan perilaku ini sering kali dengan mudah beradaptasi dan berbohong dalam situasi tertentu, sehingga sulit bagi orang lain untuk mendeteksi ketidakjujuran mereka

(Fox, 2021:40).

2.2.3.4 Permusuhan

Sikap kebencian yang diwujudkan melalui serangan, baik verbal maupun fisik, yang bertujuan untuk melukai atau merugikan orang lain, seperti melakukan tindakan kekerasan, berbicara dengan kata kasar, menghina, dan menantang lawan bicara (Fox, 2021:40).

2.2.3.5 Pengambilan Risiko

Individu ini biasanya sering melakukan tindakan berbahaya, berisiko, dan berpotensi merusak diri sendiri dan orang lain tanpa memedulikan konsekuensi dari tindakan tersebut. Individu dengan perilaku ini sering kali mencari pelarian atau cara cepat untuk mengatasi masalah, meskipun mereka menyadari bahwa tindakan tersebut dapat berakibat fatal. Contoh dari tindakan ekstrem ini yaitu seperti melakukan tindakan kriminal, mengonsumsi narkoba, dan tawuran (Fox, 2021:41).

2.2.3.6 Impulsif

Individu dengan gangguan kepribadian anti sosial cenderung memiliki sikap yang impulsif, yaitu bertindak terburu-buru tanpa mempertimbangkan risiko dan konsekuensi dari tindakan mereka. Ketidakmampuan dalam mempertimbangkan konsekuensi ini dapat menyebabkan mereka terlibat dalam situasi berbahaya atau konflik besar yang berdampak buruk bagi keselamatan pribadi maupun orang lain (Fox, 2021:41).

2.2.3.7 Tidak bertanggung jawab

Individu dengan gangguan ini memiliki sikap remeh dan mengabaikan kewajiban. Selain itu, individu ini juga memiliki sikap tidak hormat, sering ingkar janji terhadap kesepakatan dan tanggung jawab (Fox, 2021:41).

2.2.4 Teori *Observational Learning* Albert Bandura

Pembelajaran akan menjadi proses yang melelahkan dan berbahaya jika individu hanya bergantung pada konsekuensi dari tindakan itu sendiri untuk menentukan Langkah yang harus diambil. Sebagian besar perilaku manusia diperoleh melalui pembelajaran observasi, yaitu dengan mengamati perilaku orang lain. Dengan hal ini, individu dapat memahami tentang bagaimana cara melakukan perilaku baru dan pada kesempatan berikutnya, pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai panduan dalam melakukan suatu tindakan. Dengan demikian, individu dapat menghindari suatu kesalahan dan belajar dari tindakan sebelumnya (Bandura, 1977:22). Menurut Bandura, terdapat empat tahapan yang berurutan dalam proses pembelajaran observasi. Tahapan ini meliputi proses *attentional processes* (proses perhatian), *retention processes* (proses retensi), *motor reproduction processes* (proses reproduksi motorik), serta *motivational processes* (proses motivasi).

2.2.4.1 *Attention Processes* (Proses Perhatian)

Proses pembelajaran observasi hanya dapat terjadi secara efektif apabila individu memberikan perhatian penuh serta menginterpretasikan perilaku yang

mereka amati dari model perilaku. Tahap berfungsi untuk menyeleksi informasi dari berbagai model perilaku yang ada, serta menyerap esensi dari tindakan tersebut. Dalam proses ini, pola interaksi sosial menjadi faktor krusial karena frekuensi hubungan antar individu akan membatasi jenis perilaku yang telah diamati dan akhirnya dipelajari oleh seseorang (Bandura, 1977:25).

2.2.4.2 *Retention Processes* (Proses Retensi)

Individu tidak akan mendapatkan pengaruh dari proses pengamatan jika tidak mengingatnya. Proses kedua yang terlibat dalam pembelajaran *observational* adalah mengingat aktivitas yang telah diamati, agar pengamat dapat mengambil manfaat dari perilaku yang dicontohkan. Respons direpresentasikan dalam memori berbentuk simbol. Melalui media simbol, pengalaman pengamatan yang bersifat sementara dapat dipertahankan dalam memori. Kapasitas memori memiliki kemampuan yang sangat baik untuk menggunakan simbol, yang memungkinkan untuk individu belajar berbagai perilaku melalui proses observasi (Bandura, 1977:25).

2.2.4.3 *Motor Reproduction Processes* (Proses Reproduksi Motorik)

Komponen ke tiga dalam proses observasi melibatkan perubahan representasi simbolik menjadi tindakan nyata. Untuk memahami bagaimana proses ini berfungsi maka perlu dilakukan analisis terhadap mekanisme *ideomotorik* yang berkaitan dengan bagaimana pikiran atau ide dapat memengaruhi gerakan fisik (Bandura, 1977:27).

2.2.4.4 *Motivational Processes* (Proses Motivasi)

Teori pembelajaran sosial membedakan antara akuisisi pengetahuan dan penerapan perilaku, karena individu tidak selalu menerapkan semua yang telah dipelajari. Individu cenderung mengimplementasikan perilaku yang telah diamati jika perilaku tersebut merupakan hal positif, dibandingkan dengan perilaku yang tidak memberikan manfaat. Akibat dari proses pengamatan dari perilaku orang lain juga dapat memengaruhi kecenderungan individu untuk meniru perilaku tersebut. Di antara berbagai perilaku yang telah diamati, individu akan memilih perilaku yang terbukti bermanfaat bagi orang lain dari pada perilaku yang memiliki dampak buruk (Bandura, 1977:28).

BAB 3

METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini, meliputi jenis penelitian, sumber data penelitian, serta langkah-langkah dalam proses penelitian.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian kepustakaan berjenis deskriptif kualitatif ini menggunakan metode sosiologi sastra dengan fokus pada kajian psikologi sastra untuk menganalisis aspek psikologis dalam film *Mother*, yaitu *Antisocial Personality Disorder* yang dialami oleh tokoh Shuhei Misumi. Teori yang digunakan adalah teori *Antisocial Personality Disorder* dari Fox untuk menganalisis representasi *Antisocial Personality Disorder* dan teori *observational learning* oleh Bandura untuk menganalisis proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder*. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan teori struktur naratif film oleh Pratista untuk menganalisis struktur naratif pada film *Mother*, meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

3.2 Sumber Data

Sumber data utama penelitian ini adalah film berjudul *Mother* karya Tatsushi Omori yang rilis pada 3 Juli 2020, dengan fokus pada dialog dan potongan adegan penting yang merepresentasikan perilaku *Antisocial Personality Disorder*

tokoh Shuhei serta proses observasi dalam pembentukan perilaku tersebut. Analisis didukung oleh literatur utama, yaitu buku teori oleh Fox yang berjudul *antisocial, narcissistic, and borderline personality disorder* dan *antisocial, borderline, narcissistic & histrionic workbook*, buku Bandura yang berjudul *social learning theory*, dan buku Pratista yang berjudul *Memahami Film* edisi 2. Referensi tersebut digunakan untuk menganalisis representasi perilaku *Antisocial Personality Disorder*, proses observasi dalam pembentukan perilaku tersebut, serta struktur naratif film *Mother*.

Data sekunder penelitian ini mencakup berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian ini, seperti artikel jurnal dan skripsi. Sumber-sumber tersebut digunakan sebagai referensi pendukung untuk memperkuat dan mempermudah penulis dalam menganalisis data primer.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

3.3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kepustakaan ini menerapkan teknik simak catat, yaitu dengan menonton film *Mother* secara berulang-ulang. Penulis kemudian melakukan penelaahan terhadap setiap dialog, lakuan, serta peristiwa penting yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, temuan tersebut didokumentasikan secara sistematis melalui catatan dan diperkuat dengan tangkapan layar sebagai bukti visual.

Data sekunder dikumpulkan melalui metode studi pustaka dengan cara menelaah berbagai literatur ilmiah yang relevan sesuai dengan topik penelitian.

3.3.2 Analisis Data

Tahap analisis data dalam penelitian ini mengintegrasikan tiga landasan teori utama, yaitu struktur naratif film dari Pratista, teori *Antisocial Personality Disorder* dari Fox, serta teori *observational learning* dari Bandura. Secara teknis, teori naratif film dari Pratista diaplikasikan untuk menganalisis naratif film *Mother* dengan batasan pada tiga aspek. Pertama, aspek ruang dianalisis untuk melihat pengaruh latar terhadap perkembangan alur cerita. Kedua, aspek waktu yang terbagi menjadi tiga, yaitu urutan, durasi, dan frekuensi, digunakan untuk menganalisis bagaimana alur cerita dalam film dibangun. Ketiga, struktur tiga babak yang meliputi tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi, diterapkan untuk mengevaluasi perkembangan serta penyelesaian konflik dalam cerita. Kemudian, teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Fox digunakan untuk menganalisis representasi *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei yang terdiri dari tujuh indikator yaitu manipulatif, tidak berperasaan, penipuan, permusuhan, pengambilan risiko, impulsif, dan tidak bertanggung jawab. Dengan menganalisis tujuh indikator tersebut, penulis dapat mengidentifikasi bagaimana perilaku tokoh Shuhei mencerminkan perilaku *Antisocial Personality Disorder*. Ketiga, teori *observational learning* oleh Bandura digunakan untuk menganalisis proses pembentukan *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei melalui proses pembelajaran observasi, khususnya dengan lingkungan keluarganya. Analisis proses pembelajaran observasi mencakup empat tahapan yaitu *attention processes* (proses perhatian), *retention processes* (proses retensi), *motor reproduction*

processes (proses reproduksi motorik), serta *motivational processes* (proses motivasi).

3.3.3 Penyajian Data

Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang berfokus pada tiga aspek utama penelitian, yaitu struktur naratif film *Mother*, representasi *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei, dan proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei. Analisis ini terbagi ke dalam tiga pembahasan utama. Pertama, struktur naratif film *Mother* disajikan bagaimana hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak dalam film *Mother*. Kedua, disajikan berbagai representasi perilaku *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei sesuai dengan teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Fox. Ketiga, menguraikan proses observasi dalam pembentukan perilaku *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei sesuai dengan teori observasi oleh Bandura. Seluruh temuan data disajikan secara deskriptif, serta diperkuat dengan bukti visual berupa tangkapan layar dan kutipan dialog untuk memperkuat interpretasi data.

BAB 4

ANALISIS REPRESENTASI DAN PROSES OBSERVASI DALAM PEMBENTUKAN ANTI SOCIAL PERSONALITY DISORDER

Bab ini terbagi ke dalam tiga subbab utama, yaitu subbab struktur naratif film *Mother* dari Pratista, subbab representasi *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei Misumi menurut teori *Antisocial Personality Disorder* oleh Fox, dan subbab proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei sesuai dengan teori *observational learning* oleh Bandura.

4.1 Struktur Naratif Film *Mother*

Analisis struktur naratif film *Mother* dalam kajian ini difokuskan secara spesifik pada 3 dimensi utama, yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang dipahami sebagai tempat yang membatasi pergerakan para tokoh melalui batasan-batasan dan dimensi ruang yang (Pratista, 2020:65). Film *Mother* merupakan film Jepang yang terinspirasi dari kisah nyata yaitu pembunuhan yang dilakukan oleh seorang remaja laki-laki pada tahun 2014 di Kawaguchi. Film ini menggambarkan hubungan keluarga disfungsional dan pola asuh tidak sehat yang berujung pada pembunuhan anggota keluarga. Berikut ini beberapa latar tempat terjadinya peristiwa penting dalam film *Mother*.

4.1.1.1 Rumah Kakek dan Nenek Shuhei

Rumah kakek dan nenek Shuhei digambarkan sebagai rumah tradisional Jepang yang sederhana, terletak di lingkungan tenang dan jauh dari keramaian kota. Secara ideal, rumah tersebut dapat menjadi tempat aman dan nyaman bagi Shuhei. Namun, kondisi itu tidak terwujud karena setiap kali Shuhei dan Akiko berkunjung, suasana justru dipenuhi ketegangan. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan Akiko yang sering meminjam uang kepada orang tuanya untuk berjudi, sehingga nenek dan tantenya tidak lagi menyambut baik kedatangan mereka, melainkan dengan penolakan dan rasa kecewa. Situasi tersebut membuat Shuhei tertekan karena Shuhei harus menyaksikan konflik yang berulang antara ibunya dengan nenek dan tantenya.



Gambar 1. Rumah Kakek dan Nenek Shuhei

(*Mother*, 2020. 04:33-04:38)

Selain itu, rumah tersebut menjadi tempat terjadinya peristiwa penting yaitu Shuhei melakukan tindakan kriminal berupa pembunuhan terhadap kakek dan neneknya.

4.1.1.2 Tempat *Pachinko*

Pachinko digambarkan sebagai tempat hiburan judi yang ramai dengan cahaya warna-warni dan suara bising mesin. Bagi Shuhei, tempat ini bukanlah tempat hiburan, melainkan simbol dari beban hidup yang harus Shuhei rasakan akibat ibunya yang sering menghabiskan uang untuk berjudi di tempat tersebut. Adegan ketika Shuhei berada di *pachinko* menunjukkan bagaimana Shuhei terseret dalam kebiasaan buruk ibunya. Di tempat inilah Shuhei pertama kali bertemu dengan Ryou, seorang pria dewasa yang membawa pengaruh negatif dalam kehidupannya.



Gambar 2. Tempat Pachinko

(*Mother*, 2020. 00:04:45-00:05:20)

4.1.1.3 Kamar Shuhei

Kamar Shuhei digambarkan sebagai ruang yang cukup sempit dengan kondisi yang kurang terawat dan jauh dari rasa nyaman. Hal tersebut tampak dari pencahayaan ruangan yang redup serta banyaknya barang berserakan dan tidak tertata dengan baik. Secara ideal, kamar berfungsi sebagai tempat yang memberikan rasa nyaman dan aman bagi penghuninya. Akan tetapi, berbeda dengan kamar Shuhei, di mana Shuhei tidak mendapatkan kasih sayang, perhatian, maupun rasa

aman dari ibunya. Kondisi ini tergambar jelas ketika Shuhei ditinggalkan oleh ibunya selama enam hari tanpa dibekali kebutuhan untuk menunjang kehidupannya sehari-hari. Keadaan semakin memprihatinkan, ketika persediaan gas habis dan rumah tidak memiliki air panas, sehingga Shuhei terpaksa mengonsumsi mi mentah yang diberikan oleh pamannya, Ujita. Selain itu, karena tidak memperoleh uang dari ibunya, Shuhei harus tinggal dalam kondisi rumah yang gelap akibat tagihan listrik yang belum dibayarkan.



Gambar 3. Kamar Shuhei

(*Mother*, 2020. 00:09:50-00:13:10)

4.1.1.4 Restoran yang Menyajikan Hidangan Barat

Restoran ini digambarkan sebagai tempat makan yang menyajikan hidangan barat, dengan pencahayaan yang hangat dan suasana yang tenang. Di tempat ini, Shuhei dan Akiko tampak menikmati hidangan spageti dan steak. Namun, alih-alih merasakan kenyamanan, Shuhei justru menghadapi tekanan dari Akiko dan kekasih ibunya, yaitu memaksanya untuk berbohong seolah-olah Shuhei menjadi korban pelecehan pamannya, Ujita, demi memperoleh uang kompensasi. Restoran yang seharusnya berfungsi sebagai ruang istirahat yang nyaman, justru berubah menjadi tempat penuh tekanan. Peristiwa ini menegaskan bagaimana Shuhei berada di bawah manipulasi ibunya dan perlahan terbiasa menormalisasi kebohongan. Latar

tempat ini dapat dilihat melalui potongan gambar berikut sebagai bukti visual yang mendukung analisis.



Gambar 4. Restoran yang menyajikan hidangan barat
(*Mother*, 2020. 00:14:10-00:16:40)

4.1.1.5 Ruang makan Ujita

Rumah Ujita digambarkan sebagai tempat tinggal yang luas, dengan ruang makan dan dapur yang bersih serta tertata rapi. Di rumah Ujita peristiwa penting terjadi ketika Shuhei bersama Akiko dan Ryou datang untuk menagih uang kompensasi. Situasi yang awalnya tampak biasa saja berubah menjadi tegang, hingga akhirnya berujung pada pertengkaran hebat antara Ryou dengan Ujita. Pertengkaran tersebut berakhir tragis karena Ujita mengalami luka tusuk di bagian perutnya. Sepanjang peristiwa itu, Shuhei dan Akiko hanya menjadi saksi tanpa memberi pertolongan, bahkan pada akhirnya mereka memilih untuk melarikan diri. Sikap ini memperlihatkan bagaimana Shuhei mulai terbiasa dengan perilaku yang penuh kekerasan dan tidak bertanggung jawab.



Gambar 5. Ruang makan Ujita
(*Mother*, 2020. 00:17:00-00:19:40)

4.1.1.6 *Love Hotel*

Love hotel merupakan tempat pelarian bagi Shuhei, Akiko, dan Ryou setelah meninggalkan Ujita yang terkapar bersimbah darah. *Love hotel* merupakan tempat yang biasanya digunakan untuk sepasang kekasih melakukan aktivitas seksual. Kamar hotel yang mereka tempati memiliki fasilitas tempat tidur berukuran besar, kamar mandi yang cukup luas dilengkapi *bathtub*, serta sofa yang menambah kenyamanan. Meskipun secara fisik tempat ini terlihat nyaman, tempat ini justru menjadi ruang penuh kekerasan karena Shuhei dan ibunya mendapat kekerasan dari Ryou, seperti dibanting, dijambak, ditendang, dan dipukul. Berikut bukti visual *love hotel* yang di tempati oleh Shuhei.



Gambar 6. *Love Hotel*
(*Mother*, 2020. 00:25:23)

Jika dibandingkan dengan Jepang, keberadaan *love hotel* di Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda. Di Indonesia, konsep *love hotel* biasanya dikaitkan dengan hotel melati. Hotel melati merupakan tempat penginapan yang kerap dikaitkan dengan praktik terlarang seperti hubungan di luar nikah dan prostitusi. Namun, keberadaan *love hotel* di Indonesia tidak berkembang secara terbuka seperti di Jepang karena bertentangan dengan norma agama, nilai moral, serta pandangan sosial masyarakat terhadap isu seksual yang terjadi di hotel tersebut.¹

4.1.1.7 Kamar baru Shuhei

Kamar baru Shuhei merupakan sebuah ruangan yang disediakan oleh Aya dan rekan-rekannya dari panti sosial untuk ditempati oleh Shuhei beserta ibu dan adiknya. Kondisi tempat ini jauh lebih bersih dan rapi dibandingkan dengan rumah Shuhei sebelumnya yang menjadi simbol awal kehidupan baru Shuhei yang lebih stabil. Shuhei mendapatkan kesempatan bersekolah kembali serta mengisi waktu luangnya dengan membaca buku dan mengajari adiknya belajar. Namun, ketenangan tersebut tidak berlangsung lama karena Ryou kembali hadir ke dalam hidup Shuhei dan memaksa Shuhei dan ibunya untuk meninggalkan tempat tinggal tersebut.



¹ <https://www.cakaplah.com/berita/baca/61502/2020/11/20/dewan-sebut-banyak-terima-aduan-hotel-melati-jadi-sarang-prostitusi#sthash.vzDMjg4t.WJC9uD7h.dpbs>

Gambar 7. Kamar baru Shuhei

(*Mother*, 2020. 00:55:50-01:01:57)

4.1.1.8 Ruang Kerja Atasan Shuhei

Ruang kerja atasan Shuhei digambarkan sebagai ruangan penuh dengan tumpukan dokumen yang menunjukkan bahwa tempat ini adalah ruangan penting. Di tempat inilah Shuhei sering mencuri barang dan uang milik atasannya atas dorongan dari ibunya. Peristiwa ini memperlihatkan kegagalan Shuhei untuk mempertahankan kehidupannya normalnya dan menunjukkan bagaimana Shuhei selalu di bawah pengaruh ibunya untuk melakukan tindakan kriminal.



Gambar 8. Ruang Kerja Atasan Shuhei

(*Mother*, 2020. 01:25:33-01:25:50)

4.1.1.9 Ruang Interogasi

Ruang interogasi digambarkan sebagai tempat yang hening dan tertutup. Tempat ini menjadi tempat penting karena di sinilah Shuhei harus mempertanggungjawabkan perbuatannya setelah ia membunuh kakek dan neneknya atas perintah dari ibunya.



Gambar 9. Ruang interogasi

(*Mother*, 2020. 01:53:20-01:55:25)

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

4.1.2.1 Urutan Waktu

Film *Mother* karya sutradara Tatsushi Omori menerapkan pola alur linier dengan urutan waktu A-B-C-D-E-F, tanpa adanya adegan kilas balik yang signifikan. Rangkaian plot ini memberikan bukti kuat bahwa gangguan kepribadian anti pada Shuhei merupakan dampak langsung dari pola asuh tidak sehat dalam keluarga disfungsional. Berikut adalah penjelasan plot A hingga F dalam film *Mother*.

Plot A: Keseharian Shuhei bersama Ibunya yang pengangguran dan tidak bertanggung jawab menggambarkan kehidupan Shuhei yang tanpa arah.

Plot B: Kehidupan Shuhei semakin memprihatinkan sejak kehadiran Ryou, karena ikut terpengaruh dalam perilaku menyimpang Ryou.

Plot C: Shuhei menjadi korban kekerasan ketika Shuhei berusaha melindungi ibunya dari tindakan agresif Ryou.

Plot D: Shuhei melakukan tindakan pencurian atas dorongan dari ibunya sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Plot E: Shuhei membunuh kakek dan neneknya atas perintah ibunya, dengan tujuan untuk mengambil uang milik mereka.

Plot F: Shuhei menjalani interogasi dari pihak kepolisian atas kasus pembunuhan kakek dan neneknya.

a. Plot A

Pada awal cerita, ketidakstabilan hidup Shuhei digambarkan melalui pola hidupnya yang berpindah-pindah bersama ibunya yang pengangguran dan tidak bertanggung jawab. Kondisi ini diperburuk oleh disfungsi keluarga akibat kebiasaan berjudi Akiko, yang memaksanya untuk terus menerus mengeksploitasi keluarganya secara finansial. Hal ini dibuktikan melalui kutipan dialog di bawah ini.

アキコ :私のこと好きじゃないでしょ

雅子 :あんたも

アキコ :だからお金だけちょうだいって言ってるの!

カエデ :ダメだよお母さん。私も貸した分まだ返してもらってないんだから。全部で20万以上あるんだから。

アキコ :うるさいんだよ偉そうに!

Akiko : Kau tidak menyukaiku, bukan?

Masako: Kau juga
Akiko : Aku hanya minta sedikit uang!
Kaede : Jangan dengarkan dia, Bu. Dia juga belum membayar
 utangannya padaku. Lebih dari 200.000 yen.
Akiko : Diam sombong!

(Mother, 2020. 00:02:45-00:03:23)

Melalui kutipan dialog di atas, terlihat jelas gambaran lingkungan keluarga yang disfungsi sebagai latar belakang kehidupan Shuhei.

b. Plot B

Kehadiran Ryou membawa dampak destruktif yang semakin memperburuk kondisi hidup Shuhei, di mana ia ikut terseret ke dalam pola perilaku menyimpang, seperti melakukan penipuan. Hal ini dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

アキコ : さっき周平が、泣きながら言ったんです。
ウジタ : いや周平くんそんなことないよね?
アキコ : 痛かったんでしょ? 宇治田さん悪いことしたんでしょ?
Akiko: Shuhei menceritakan semuanya kepadaku sambil menangis.
Ujita : Tidak. Shuhei, tidak seperti itu kan?
Akiko: itu menyakitkan bukan? Paman Ujita melakukan hal buruk padamu kan?

(Mother, 2020. 00:14:59-00:15:29)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, Shuhei tidak memberikan penolakan ketika ia diminta untuk berpura-pura menjadi korban pelecehan yang dituduhkan kepada Ujita. Tindakan ini bertujuan untuk mendapatkan uang kompensasi dengan mudah.

Setelah berhasil menipu Ujita, Shuhei bersama dengan Akiko dan Ryou mengunjungi rumah Ujita dengan tujuan untuk meminta uang kompensasi tersebut. Namun, Ryou dan Ujita bertengkar, sehingga menyebabkan Ujita mengalami luka tusuk dibagian perutnya akibat tindakan agresif Ryou. Bukannya memberikan pertolongan untuk Ujita, Shuhei bersama Akiko dan Ryou memilih melarikan diri untuk menghilangkan jejak percobaan pembunuhan yang dilakukan oleh Ryou. Peristiwa ini dibuktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 10. Melukai Ujita dan melarikan diri

(*Mother*, 2020. 00:19:33-00:19:48)

Berdasarkan potongan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa kehadiran Ryou dalam hidup Shuhei memberikan pengaruh buruk, seperti sikap agresif untuk menyelesaikan masalah, tidak bertanggung jawab, serta kurangnya empati terhadap orang lain.

c. Plot C

Shuhei menjadi korban kekerasan setelah ia berusaha melindungi ibunya dari tindakan agresif Ryou. Kekerasan yang Shuhei terima yaitu

berupa tendangan, bantingan, jambak, serta tamparan. Peristiwa ini memperlihatkan seberapa jauh pengaruh negatif Ryou merusak hidup Shuhei, di mana mengubah statusnya dari pengamat menjadi korban atas tindakan agresif Ryou.



Gambar 11. Kekerasan yang dilakukan Ryou

(*Mother*, 2020. 36.41-37.20)

d. Plot D

Shuhei mulai berani melakukan tindakan pencurian di ruang kerja atasannya, karena dorongan dari ibunya untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Namun, tindakan pencurian Shuhei ini diketahui oleh atasannya, sehingga membuat atasannya marah dan membawa Shuhei untuk menemui ibunya.

松浦：お前は！お前！「やっぱお前か！おい！！なんでやった？おい！
い！

（階段を上る音）

松浦：お前も行くんだよ！

あんたが仕事しねえでパチンコとゲーセン行ったりし
たりしてっからこいつが悪さすんじゃねーのか？働く
働くっつって何にもしてねえじゃねえかよ！

秋子：痛くて... 脚が...

松浦：あ？脚が？周平に盗ませたモン質入れに行ってたろ

歩けんじゃねえか言い訳ばかりしやがって!

Matsura: Ternyata kau? Sudah kukira! Hei! Kenapa kau melakukannya? Hei!

(Suara orang menaiki tangga)

Matsura: Kau juga pergi!

Putramu pasti melakukan hal buruk, seperti kau hanya bermain dan berjudi! Kau bahkan tidak mencari pekerjaan!

Akiko : aku kesakitan, Kakiku...

Matsura: Apa? Kakiku? Aku tau kau pergi ke rumah gadai untuk menjual barang-barang hasil curian Shuhei! Kau bisa berjalan, jadi berhentilah membuat alasan!

(Mother, 2020. 01:25:28-01:27:07)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, membuktikan bahwa Shuhei melakukan tindakan tersebut bukan atas kemauannya sendiri, melainkan dorongan dari ibunya. Penolakan Matsura terhadap Akiko yang ditunjukkan pada kutipan dialog bagian “周平に盗ませたモン質入れに行ってたろ歩けんじゃねえか言い訳ばかりしやがって!” menjadi bukti kuat bahwa Akiko adalah dalang dibalik tindakan pencurian yang Shuhei lakukan.

Selain itu, Shuhei juga diperintah oleh ibunya untuk mencuri uang di brankas milik atasan Shuhei.



Gambar 12. Shuhei setelah mencuri uang di brankas milik atasannya

(Mother, 2020. 01:36:44-01:37:26)

Adegan Shuhei saat memberikan uang kepada ibunya, menandakan bahwa ia berhasil mencuri uang milik atasannya. Melalui tindakan pencurian ini, membuktikan bahwa Shuhei mulai terbiasa untuk melakukan pencurian sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

e. Plot E

Plot E terjadi ketika peristiwa pembunuhan yang Shuhei lakukan kepada kakek dan neneknya karena perintah dari ibunya demi mengambil uang milik mereka. Peristiwa ini dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

アキコ：殺したら手に入るよね。

周平：そうだね。

Akiko: Dengan membunuhnya, kita bisa menguasai uangnya kan.

Shuhei: Benar.

(*Mother*, 2020. 01:39:47-01:39:52)

アキコ：昨日話した計画通りに進めて、周平。

周平：やるって言ってんじゃない。

Akiko: Lakukan sesuai dengan rencana yang kita bicarakan kemarin, Shuhei.

Shuhei. Kubilang akan aku lakukan.

(*Mother*, 2020. 01:43:05-01:43:28)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, terlihat Akiko memerintah Shuhei untuk membunuh kakek dan neneknya dengan tujuan untuk menguasai uangnya. Namun, Shuhei menerima perintah tersebut tanpa

memberikan penolakan apapun. Hasil dari kepatuhan Shuhei kepada Ibunya dapat dilihat pada potongan gambar berikut.



Gambar 13. Shuhei setelah membunuh kakek dan neneknya
(*Mother*, 2020. 01:46:38-01:48:48)

Terlihat jelas pada potongan gambar di atas menandakan bahwa Shuhei berhasil melakukan perintah ibunya untuk membunuh kakek dan neneknya. Berdasarkan peristiwa pembunuhan yang Shuhei lakukan, menandakan bahwa Shuhei telah jauh dari rasa kemanusiaan dan hilangnya moral pada diri Shuhei. Hilangnya moral dan tindakan agresif Shuhei ini merupakan dampak buruk dari eksploitasi emosional dan manipulasi ibunya.

f. Plot F

Plot F merupakan akhir cerita pada film *Mother*, di mana Shuhei harus menerima konsekuensi atas tindakan pembunuhan yang ia lakukan. Keputusan Shuhei untuk tidak mengajukan banding terhadap hasil persidangan, menyebabkan Shuhei dijatuhi hukuman penjara selama 12 tahun. Sementara, Akiko dijatuhi hukuman 2 tahun 6 bulan dengan masa percobaan selama 3 tahun.



Gambar 14. Hasil persidangan
(*Mother*, 2020. 01:55:49)

4.1.2.2 Durasi Waktu

Umumnya, durasi waktu dikategorikan menjadi dua, yaitu durasi film dan durasi cerita. Durasi film merujuk pada rentan waktu penayangan. Sementara, durasi cerita merupakan jangka waktu keseluruhan peristiwa dalam narasi cerita yang ditampilkan dalam film. Durasi cerita bisa mencakup hitungan hari, bulan, bahkan tahun, tergantung rentan waktu yang dinarasikan. Durasi film pada film *Mother* adalah dua jam lebih enam menit, sedangkan durasi cerita film ini terjadi selama lima tahun lima bulan, di mana durasi cerita film diketahui mulai terjadi saat Shuhei duduk di bangku kelas 5 sekolah dasar hingga berusia 17 tahun dan menjadi tersangka dalam kasus pembunuhan kakek dan neneknya di Saitama.

Di awal cerita, Shuhei diceritakan duduk di bangku kelas lima SD, diperkirakan berumur 11 tahun. Hal ini dapat dilihat ketika Shuhei mendapat buku pelajaran matematika kelas lima SD dari seorang penjaga hotel.



Gambar 15. Buku matematika kelas 5
(*Mother*, 2020. 00:36:00-00:36:07)

5 tahun kemudian Shuhei diceritakan sudah tumbuh dewasa dan memiliki seorang adik perempuan bernama Fuyuka yang berumur 5 tahun.



Gambar 16. 5 tahun kemudian
(*Mother*, 2020. 00:49:47)

5 bulan kemudian, Shuhei dan Akiko diinterogasi oleh pihak kepolisian terkait tindak pidana pembunuhan yang Shuhei lakukan.



Gambar 17. Interogasi oleh pihak kepolisian

(*Mother*, 2020. 01:50:20)

Cerita pada film *Mother* berakhir ketika Shuhei berumur 17 tahun menjadi tersangka atas kasus pembunuhan kakek dan neneknya yang terjadi di Saitama. Shuhei dijatuhi hukuman 12 tahun penjara.



Gambar 18. Berita pembunuhan

(*Mother*, 2020. 01:50:00-01:50:23)

4.1.2.3 Frekuensi Waktu

Film *Mother* menyajikan cerita tanpa adanya pengulangan adegan, di mana adegan hanya ditampilkan satu kali mengikuti perkembangan Shuhei dari ia duduk di bangku kelas lima SD hingga Shuhei berumur 17 tahun tanpa menampilkan adegan kilas balik.

4.1.3 Struktur Tiga Babak

4.1.3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada film *Mother* berfokus pada pengenalan tokoh-tokoh yang mendasari konflik utama melalui rangkaian plot A hingga C, yang menggambarkan pola hidup disfungsional antara Shuhei dan ibunya. Rangkaian ini menyoroti bagaimana perilaku manipulatif dan pola asuh tidak sehat dari ibunya, yang kemudian berujung pada insiden kekerasan yang dilakukan oleh kekasih ibunya terhadap Shuhei. Berikut adalah tokoh utama yang muncul pada babak awal.

Shuhei merupakan tokoh utama dalam film *Mother* yang hidup bersama ibunya yang pengangguran dan tidak bertanggung jawab. Shuhei digambarkan sebagai anak laki-laki yang kurus, memiliki model rambut panjang lurus berwarna hitam yang hampir menutupi matanya, dan berpakaian lusuh.



Gambar 19. Tokoh Shuhei

(*Mother*, 2020. 00:01.06)

Shuhei digambarkan memiliki sifat pemurung, patuh, dan tidak percaya diri. Sifat pemurung Shuhei terlihat dari kecenderungannya menahan perasaan dan ketidakmampuannya dalam mengekspresikan emosi. Bukti kuat dari sifat pemurung Shuhei tampak jelas dalam adegan ketika Shuhei harus menyaksikan

konflik antara ibu dan neneknya, serta adegan ketika Shuhei harus hidup sendirian karena ditinggal pergi oleh ibunya. Sifat pemurung Shuhei dapat dilihat pada potongan gambar berikut ini.



Gambar 20. Sifat pemurung Shuhei
(*Mother*, 2020. 00:03:15 dan 00:09:40)

Potongan gambar sebelah kiri atas terlihat Shuhei duduk terdiam dengan wajahnya yang murung dan tatapannya yang kosong saat melihat ibu dan neneknya bertengkar. Suara pertengkaran yang keras membuatnya terlihat tertekan, namun Shuhei lebih memilih diam dan tidak ikut campur. Pada potongan gambar sebelah kanan atas, di mana Shuhei ditinggal sendirian oleh ibunya, sifat pemurung Shuhei semakin terlihat jelas. Wajahnya tampak lesu dan tatapannya kosong. Kondisi ini membuktikan bahwa kesedihan sudah melekat pada diri Shuhei.

Pada tahap ini, konflik mulai muncul setelah Shuhei dan ibunya pergi meninggalkan rumah kakek dan neneknya. Sejak saat itu, kehidupan Shuhei menjadi tidak stabil karena harus hidup dengan ibunya yang pengangguran, gemar berjudi, dan tidak bertanggung jawab. Kondisi ini membuat kebutuhan hidup mereka sering terabaikan serta menempatkan Shuhei pada pola asuh yang tidak sehat.

Sifat Shuhei yang kedua yaitu patuh, karena Shuhei selalu menuruti semua perintah ibunya.

周平 : お母さん、どこ？はやくかえってきてよ！

アキコ : 生きてるの？お金すぐ振り込んで、帰りの交通費がないの。
じゃあねー。

Shuhei : Ibu di mana? Cepat pulang!.

Akiko : Kau masih hidup? Kirimkan aku uangnya sekarang, aku tidak punya uang untuk pulang. Sampai jumpa.

(*Mother*, 2020. 00:11:33-00:11:45)



Gambar 21. Shuhei pergi ke ATM untuk mengirim uang

(*Mother*, 2020. 00:12:05-00:12:20)

Berdasarkan kutipan dialog dan potongan gambar di atas, kepatuhan Shuhei kepada Ibunya terbukti ketika ia langsung pergi ke ATM untuk mengirimkan uang sesuai permintaan ibunya. Sifat patuh Shuhei yang kedua dapat dibuktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 22. Shuhei berkunjung ke rumah Kaede untuk meminjam uang

(*Mother*, 2020. 00:32:40-00:34:10)

Berdasarkan potongan gambar di atas, Shuhei terlihat sedang mengunjungi rumah Kaede. Tujuan Shuhei berkunjung ke rumah Kaede yaitu untuk meminjam uang atas perintah dari ibunya. Hal ini mencerminkan sifat patuh Shuhei terhadap ibunya, di mana ia menunjukkan kepatuhan dengan selalu melaksanakan perintah ibunya tanpa adanya penolakan atau perdebatan.

Sifat patuh Shuhei yang ketiga yaitu dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

アキコ：やっぱ周平が行って

周平　：えー

アキコ：ばあちゃんの顔見ると吐きなくなっちゃうからあたし。ダ
ッシュ・・・周平。ばあちゃんダッシュ

Akiko: Sebaiknya kamu saja yang pergi, Shuhei.

Shuhei: Eh?

Akiko: melihat wajah nenekmu, aku rasanya ingin muntah. Pergi dan temui nenekmu Shuhei.

Mother, 2020. (00:45:04-00:45:33)

雅子：どうしたの

周平：お母さん妊娠したみたい

雅子：え？

勝英：誰の子だ？

周平：母がお金いるって
雅子：ウソだろ.ウソついて
お金巻き上げようとしてんだろ

Masako: Ada apa?
Shuhei: Ibu menduga dia hamil
Masako: Apa?
Katsuhide: Siapa ayahnya?
Shuhei: ibu membutuhkan uang
Masako: Bohong, kamu berbohong lagi. Kamu hanya ingin memeras uang kami.

Mother, 2020. (00:46:07-00:46:58)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, kepatuhan Shuhei kepada Ibunya merupakan sikap yang konsisten. Hal ini terbukti jelas saat Shuhei diperintah ibunya untuk menemui neneknya dengan tujuan untuk meminjam uang lagi, dan Shuhei melaksanakan perintah tersebut tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. Ketaatan Shuhei kepada ibunya ini menyoroti dinamika hubungan mereka, di mana perintah ibu merupakan otoritas tunggal yang harus dipenuhi, sehingga menjadikan Shuhei bukan hanya sekadar anak yang berbakti, melainkan menjadi alat untuk mencapai tujuan ibunya.

Sifat tidak percaya diri Shuhei terbentuk karena keterikatan emosional Shuhei yang tidak sehat dengan ibunya, sehingga melahirkan sifat tidak percaya diri. Sifat ini terbukti dari ketidakmampuannya untuk mengambil keputusan atau mempertahankan keinginannya. Sifat ini dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

周平　：オレさ．．．行かなくていい？
リョウ：え？
アキコ：え．．．何？
周平　：ここにいちやダメ？
リョウ：生きていてどうするんだよ

周平 : がっこう行きたい
 リョウ : 何言ってんだこのバカ
 周平 : 二人で行ってよ。がっこう行きたいんだけど。
 アキコ : あのバスから何吹き込まれたかしらないけど。あんたきわ
 れてっからね.目つきが気持ちわるいんだって。やらしい
 目で見たんじゃない?
 いっちょまえに.あと. . . あんた臭いって
 リョウ : くせっ!おっまえ

Shuhei: Apakah... aku boleh tidak ikut pergi?
 Ryou : Apa?
 Akiko : Apa katamu?
 Shuhei: Boleh aku tetap di sini?
 Ryou : Mau apa?
 Shuhei: Pergi sekolah.
 Ryou : Jangan bodoh.
 Shuhei: Kalian saja yang pergi. Aku mau sekolah.
 Akiko : Aku tidak tau apa yang sudah si jalang katakan padamu, tapi yang
 jelas dia membencimu. Katanya, tatapan matamu mengerikan. Kau
 melihatnya dengan tatapan mesum kan? Katanya kau bau.
 Ryou : benar, bau!

(Mother, 2020. 01:14:31-01:16:10)

Berdasarkan kutipan dialog di atas. ketidakpercayaan diri Shuhei terlihat jelas dari permintaannya yang ragu-ragu untuk tidak ikut pergi bersama ibunya dan Ryou yang ditunjukkan pada kutipan dialog bagian “オレさ. . . 行かなくていい?” dan “ここにいちゃダメ?”, di mana Shuhei memilih untuk tetap tinggal dilingkungan yang sudah membuatnya nyaman dan stabil, sehingga ia bisa bersekolah dan membaca buku. Namun, permintaan tersebut kemudian diredam oleh Akiko dan Ryou yang sengaja melontarkan kritikan kejam kepada Shuhei yaitu “あのバスから何吹き込まれたか知らないけど。あんた嫌われてっからね.目つきが気持ち悪いんだって。やらしい目で見たんじゃない? いっちょまえに. あ

と. . . あんた臭いって” dan “くせっ! おっまえ”. Hal ini menyebabkan Shuhei kehilangan rasa percaya diri dan rasa aman, yang pada akhirnya membuat ia setuju untuk pergi bersama mereka. Krisis kepercayaan diri ini, membuat Shuhei menjadi pribadi yang mudah dikendalikan oleh orang lain.

Tokoh Akiko digambarkan sebagai seorang ibu tunggal yang pengangguran dan gemar berjudi. Akiko merupakan seorang ibu yang memiliki sifat pemalas, manipulatif, tidak bertanggung jawab, dan egois. Sifat pemalas Akiko dapat dilihat melalui kebiasaannya yang sering mengunjungi tempat *pachinko* untuk bermain judi dari pada bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan anaknya. Sifat pemalas Akiko dapat dilihat melalui potongan gambar dan kutipan dialog berikut.



Gambar 23. Pachinko

(*Mother*, 2020. 00:04:55 dan 00: 35:10)

アキコ : まえがりできた?

周平 : 無理だった

アキコ : 何やってんだよ!

周平 : 無理だよ!. パチンコもうやめてよ

Akiko : Sudah mendapat pinjaman?

Shuhei: Tidak

Akiko : Apa yang kamu lakukan!

Shuhei: Aku sudah tidak bisa melakukannya lagi! Berhenti berjudi.

(*Mother*, 2020. 01:24:25-01:24:48)

Potongan gambar dan kutipan dialog di atas mengindikasikan sifat pemalas Akiko, di mana ia beberapa kali terlihat bermain pachinko. Selain itu, Akiko juga memaksa Shuhei untuk mengajukan pinjaman uang kepada atasan Shuhei. Secara fisik dan kesehatan, Akiko sebenarnya mampu untuk bekerja dan mencari penghasilan sendiri. Namun, ia lebih memilih untuk menjadi pengangguran dan memanfaatkan anaknya sebagai sumber untuk mendapatkan uang.

Sifat manipulatif Akiko tampak jelas dalam perilakunya yang secara berulang menggunakan penipuan dan selalu berusaha untuk mengendalikan orang lain. Selain itu, Akiko dengan sengaja mencari dukungan dengan cara membujuk dan memikat orang lain demi mencapai tujuannya. Keahliannya dalam memanipulasi tersebut dapat dilihat melalui kutipan dialog di bawah ini.

アキコ：ねえ．．．お母さんお金貸しておねがい。これが最後だから。今新しい仕事きまりそうだから結構給料いいから。
カエデ：パチンコばかりやってんだから。

Akiko : Hei Ibu, kumohon pinjamkan aku uang. Aku tak akan meminta lagi.
Aku mendapatkan pekerjaan baru, gajinya lumayan.
Kaede : Jangan dengarkan dia Bu. Dia hanya berjudi terus.

(*Mother*, 2020. 00:04:06-00:04:16)

berdasarkan kutipan dialog di atas, Akiko berupaya untuk meyakinkan ibunya agar ibunya dapat meminjamkannya uang dengan alasan bahwa Akiko telah mendapatkan pekerjaan baru dengan gaji yang cukup besar. Namun, pernyataan tersebut hanyalah bentuk manipulasi Akiko untuk memperoleh simpati dan perhatian ibunya. Hal ini diperkuat dengan keterangan Kaede yang mengungkapkan bahwa Akiko sebenarnya menghabiskan uangnya untuk berjudi. Tindakan ini secara jelas menunjukkan kecenderungan Akiko yang memiliki sifat

manipulatif, yaitu selalu menggunakan kebohongan dan mempermainkan perasaan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya sendiri.

Selain itu, Akiko juga sering memanfaatkan Shuhei untuk melakukan hal-hal yang menguntungkan dirinya, sebagaimana dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

アキコ：まえがりできた？

周平：無理だった。

アキコ：何やってんだよ！

周平：むりだよ！パチンコもうやめてよ。

アキコ：えらくなっただねー。しごとからかえってきった冬香といなくなってるかもね。も一回行ってきた

Akiko : Sudah mendapat pinjaman?

Shuhei : Tidak

Akiko : Apa yang kamu lakukan!

Shuhei : Aku sudah tidak bisa melakukannya lagi! Berhenti berjudi.

Akiko : Kau kini berani menyuruhku? Mungkin setelah kau pulang kerja Fuyuka dan aku tidak ada di sini lagi. Pergi, minta lagi padanya.

(Mother, 2020. 01:24:24-01:25:30)

Kutipan dialog di atas menunjukkan sifat manipulatif Akiko yang menekan Shuhei agar menuruti permintaannya. Akiko bahkan menggunakan ancaman akan meninggalkan Shuhei jika Shuhei tidak patuh terhadap perintahnya. Tindakan Akiko ini membuktikan bahwa ia memiliki sifat manipulatif, di mana ia memanfaatkan tekanan emosional untuk mengendalikan Shuhei demi mencapai keinginannya.

Tekanan yang diberikan Akiko, akhirnya membuat Shuhei terpaksa melakukan pencurian di tempat kerjanya. Saat perbuatan Shuhei terungkap, atasannya mendatangi Akiko dengan penuh amarah. Alih-alih menunjukkan

penyesalan atau rasa bersalah, Akiko justru berusaha membela diri dan menutupi kesalahannya. Peristiwa ini menunjukkan sifat manipulatif Akiko, yaitu kecenderungannya yang memanfaatkan perasaan orang lain untuk memperoleh simpati. Bukti dari sifat manipulatif Akiko dapat dilihat pada kutipan dialog berikut.

松浦 : あんたが仕事しねえでパチンコとゲーセン行ったりしたりしてっから。こいつが悪さすんじゃないのか？働く働くっつって何にもしてねえじゃねえかよ！

アキコ : 痛くて. . . 脚が. . .

松浦 : 周平に盗ませたもん質入れに行ってたろ。歩けんじゃねえか言い訳ばかりしやがって！

Matsura : Itu karena kau tidak bekerja hanya bermain *pachinko* dan berjudi! Bukankah itu yang membuat anakmu menjadi nakal? Kau bilang akan bekerja, tapi kenyataannya kau tidak melakukan apa-apa!

Akiko : Aku kesakitan. Kakiku...

Matsura : Aku tahu kau pergi menggadaikan barang hasil curian Shuhei. Kau bisa berjalan! Berhenti mencari alasan!

(Mother, 2020. 01:26:27-01:26:45)

Dalam dialog di atas, Akiko menggunakan dalih mengalami sakit pada bagian kakinya sebagai upaya untuk mengalihkan perhatian dan menolak bertanggung jawab atas dampak buruk dari perilakunya.

Sifat tidak bertanggung jawab dan egois Akiko dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

アキコ : 阿野私これから西のほうに行く用事できちゃって。

ウジタ : 西のほう？

アキコ : そう。だからちょっと一瞬だけ周平預かってもらえたりします？

ウジタ : え？

アキコ : はあほら児童手当の時も相談に乗ってもらったし。私ウジタさん以外に頼れる人がいなくて。

Akiko : Aku ada urusan mendadak yang mengharuskanku untuk pergi ke barat.

Ujita : Ke barat?
Akiko : Ya. Bisakah kau menjaga Shuhei sebentar?
Ujita : Apa?
Akiko : Kau membantuku mendapatkan tunjangan anak. Hanya kau yang bisa kuandalkan.

(Mother, 2020.00:08:50-00:09:09)

周平 : なんですぐ帰ってこないの? お金送ったのに。
Shuhei : Kenapa lama sekali? Aku sudah mengirimimu uang.

(Mother, 2020. 00:13:45)

Kutipan dialog di atas menunjukkan sifat tidak bertanggung jawab dan egois Akiko. Tindakan Akiko yang lebih memilih pergi bersama pasangannya, meninggalkan Shuhei tanpa memberikan bekal apa pun, serta meminta kiriman uang dari Shuhei untuk biaya pulang. Hal ini menegaskan kecenderungannya yang lebih mengutamakan kepentingan pribadi dari pada memenuhi kewajiban sebagai seorang ibu. Perilaku ini membuktikan bahwa Akiko adalah seorang ibu yang tidak bertanggung jawab dan egois.

Selain bukti di atas, berikut juga bukti bahwa Akiko merupakan seorang ibu yang tidak bertanggung jawab dan egois.

アキコ : まえがりできた?
周平 : 無理だった。
アキコ : 何やってんだよ!
周平 : むりだよ! パチンコもうやめてよ。
アキコ : えらくなったんだねー。しごとからかえってきった冬香と
いなくなってるかもね。も一回行ってきな
Akiko : Sudah mendapat pinjaman?
Shuhei : Tidak
Akiko : Kenapa tidak!
Shuhei : Aku tidak bisa melakukan lagi! Berhenti berjudi.
Akiko : Kau kini berani menyuruhku? Mungkin setelah kau pulang kerja Fuyuka dan aku tidak ada di sini lagi. Pergi, minta lagi padanya.

(Mother, 2020. 01:24:24-01:25:30)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, Akiko menunjukkan sifat tidak bertanggung jawab dan egois ketika ia memerintah Shuhei untuk mengajukan pinjaman uang kepada atasan Shuhei. Akiko tidak berupaya bekerja untuk mendapatkan uang, ia lebih memilih menjadi seorang pengangguran yang tidak memiliki pekerjaan yang produktif. Perilaku ini diperkuat oleh sifat egoisnya, ketika Shuhei meminta Akiko untuk berhenti bermain judi. Alih-alih memberikan respon baik perkataan Shuhei, Akiko justru memberikan ancaman akan meninggalkan Shuhei jika permintaan pinjaman tersebut gagal dipenuhi. Ancaman tersebut merupakan bentuk keegoisan Akiko yang lebih mengutamakan kepentingan pribadi.

Selain dua tokoh utama di atas, pada tahap persiapan juga diperkenalkan beberapa tokoh pendukung yang berperan penting dalam memengaruhi jalannya cerita. Tokoh-tokoh pendukung tersebut antara lain Ryou, Kaede, Masako Misumi, Katsuhide Misumi, Ujita, dan Aya . Berikut adalah penjelasannya.

a. Ryou

Ryou merupakan tokoh pendukung yang memiliki ciri khas rambut lurus dengan warna rambut sedikit putih dan selalu mengenakan kalung. Karakternya ditampilkan sebagai sosok yang agresif dan tidak bertanggung jawab. Sifat agresif dan tidak bertanggung jawab Ryou dapat dibuktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 24. Ryou melukai Ujita
(*Mother*, 2020. 00:19:33-00:19:48)

Potongan gambar di atas merupakan adegan setelah pertengkaran, di mana Ryou menikam Ujita dengan pisau dan meninggalkannya tanpa memberikan pertolongan terlebih dahulu. Tindakan tersebut jelas menggambarkan sifat agresif dan tidak bertanggung jawabnya, yang tercermin dari kecenderungannya menggunakan kekerasan untuk menyelesaikan masalah dan enggan untuk bertanggung jawab atas konsekuensi perbuatannya.

Selain itu, sifat agresif dan tidak bertanggung jawab Ryou dipertegas oleh dua tindakan buruk. Pertama, Ryou menolak untuk mengakui anak yang dikandung Akiko, di mana hal ini merupakan sikap yang tidak bertanggung jawab. Kedua, Ryou secara konsisten menggunakan cara kekerasan untuk menyelesaikan masalah. Ryou melakukan kekerasan fisik kepada Akiko dan Shuhei, seperti tendangan, tamparan, menjambak, menindih, diinjak, dan dibanting. Bukti mengenai pengabaian tanggung jawab dan perilaku agresifnya teridentifikasi secara jelas melalui kutipan dialog dan potongan gambar berikut

リョウ：なんでおれってわかんだよ！え！？名古屋ん時よ他の
ホストクラブ行ってたろうが！

アキコ：痛えな！

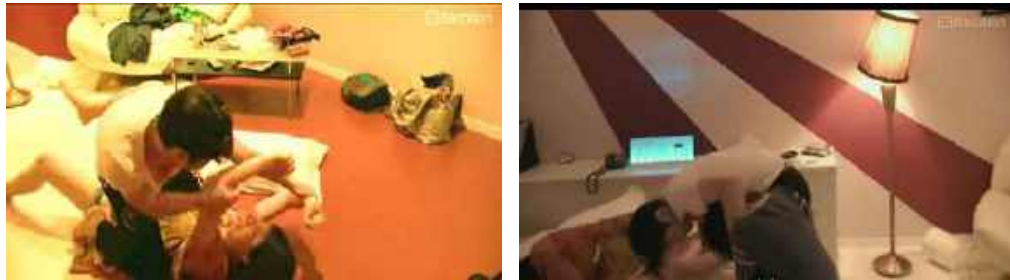
リョウ：堕ろせよおい！

Ryou : Bagaimana kau tahu aku adalah ayah dari bayi itu? Aku tahu
ke kelab hostes lain di Nagoya!

Akiko: Sakit!

Ryou : Kau harus aborsi

(*Mother*, 2020. 00:36:11-00:36:30)



Gambar 25. Ryou melakukan kekerasan kepada Akiko dan Shuhei

(*Mother*, 2020. 00:36:18-00:37:50)

Selain adegan di atas, sifat agresif Ryou juga dapat dilihat ketika ia meluapkan amarahnya karena melihat kedekatan Akiko dengan seorang laki-laki. Tindakan agresif Ryou ini dapat dilihat melalui potongan gambar berikut.



Gambar 26. Ryou menendang Akiko
(*Mother*, 2020. 01:05: 30-01-05:53)

Potongan gambar di atas merupakan adegan di mana Ryou melakukan kekerasan kepada Akiko, yaitu menendang dan menginjak tubuh Akiko. Kekerasan yang didasari dengan alasan cemburu ini secara eksplisit menegaskan sifat agresif dan posesif Ryou, sekaligus membuktikan bahwa ia sering menggunakan kekerasan sebagai respons emosional dan caranya dalam menyelesaikan masalah.

Kehadiran Ryou ke dalam hidup Shuhei merupakan pemicu terjadinya *inciting incident* konflik utama dalam cerita. Kehadiran Ryou, secara drastis mengubah hidup Shuhei, di mana kehidupan Shuhei semakin memprihatinkan karena ia harus hidup dalam lingkungan yang penuh kekerasan dan manipulasi. Kehadiran Ryou, menjadi titik awal munculnya *turning point* pertama, di mana Shuhei mulai terlibat dalam tindakan manipulatif. Bersama dengan Akiko dan Ryou, Shuhei berpura-pura menjadi korban pelecehan yang ditujukan kepada pamannya, Ujita, demi mendapatkan uang kompensasi dengan mudah. Hal ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

リョウ：あんたさ周平にいたずらしたでしょ。わかってるんだから。

アキコ：さっき周平が、泣きながら言ったんです。

ウジタ：いや周平くんそんなことないよね？

アキコ：痛かったんでしょ？宇治田さん悪いことしたんでしょ？

Ryou : Aku tahu, kau melecehkan Shuhei saat Akiko keluar kota.

Akiko: Shuhei cerita semuanya sambil menangis.

Ujita : Tidak. Shuhei, tidak seperti itu kan?

Akiko: Sakit bukan? Paman Ujita melakukan sesuatu padamu, bukan?

(*Mother*, 2020. 00:14:59-00:15:29)

b. Kaede



Gambar 27. Tokoh Kaede

(*Mother*, 2020. 00:33:45)

Kaede merupakan tokoh pendukung yang diceritakan sebagai saudara kandung Akiko. Kaede digambarkan sebagai perempuan dewasa yang memiliki ciri-ciri model rambut pendek lurus berponi dan memiliki sifat yang tegas. Sifat tegas Kaede dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

カエデ：子供使って頭おかしいんじゃないの？もうお姉ちゃんと縁切るから絶対電話もしないで。家にも来ないで！

Kaede : Kau memperalat anakmu, apa kau sudah gila? Aku memutus hubungan saudara, jangan menghubungiku. Menjauhlah dari rumahku!

(Mother, 2020. 00:33:40-00:33:50)

Pada kutipan dialog di atas, Kaede menunjukkan sikap tegas terhadap Akiko yang terus menerus memperalat Shuhei untuk meminjam uang. Rasa muak Kaede terhadap perilaku Akiko membuatnya memilih untuk memutus hubungan saudara dan menjauhkan diri dari permasalahan yang ditimbulkan oleh Akiko. Muak menurut KBBI adalah merasa bosan atau jemu, jijik, sangat kesal terhadap sesuatu yang telah berulang kali terjadi.

c. Masako Misumi (Nenek Shuhei)

Masako Misumi merupakan tokoh pendukung yang digambarkan sebagai ibu dari tokoh Akiko dan Kaede. Masako Misumi memiliki ciri-ciri model rambut bergelombang dan berkacamata. Masako Misumi digambarkan memiliki sifat yang tegas seperti anaknya, Kaede. Sifat tegasnya ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

雅子：もう．．．お金は一切出さないから。
Masako: Aku tidak akan memberimu uang lagi.

(Mother, 2020. 00:04:32)

Kutipan dialog di atas memperlihatkan sifat tegas Masako Misumi ketika menolak permintaan Akiko untuk meminjamkannya uang. Ketegasan ini mencerminkan usaha Masako untuk membatasi diri agar tidak terus dimanfaatkan oleh Akiko.

d. Katsuhide Misumi (Kakek Shuhei)

Kakek Shuhei merupakan ayah Akiko dan Kaede, yang memiliki ciri-ciri berambut putih dan berkacamata. Di dalam cerita, Katsuhide diceritakan sebagai tokoh yang tidak banyak berbicara, namun ia memiliki sifat yang peduli. Sifat pedulinya terlihat ketika Katsuhide melihat Shuhei yang hanya tertunduk dan terdiam ketika melihat ibunya sedang bertengkar dengan nenek dan tantenya. Katsuhide iba dan peduli kepada cucunya, sehingga ia mengajak Shuhei untuk pergi sebentar dan memberikannya uang. Sifat peduli Katsuhide dapat dilihat melalui cuplikan gambar berikut ini.



Gambar 28. Sifat Peduli Katsuhide

(*Mother*, 2020. 00:03:18)

Selain itu, Katsuhide juga menunjukkan sikap kepeduliannya saat Shuhei dimarahi oleh neneknya karena ingin meminjam uang lagi. Karena

tidak tega melihat kondisi Shuhei, Katsuhide akhirnya ingin memberikan uang kepada Shuhei. Sifat peduli Katsuhide dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

雅子：何しての

勝英：少しだけだよ

Masako Misumi: Apa yang kau lakukan?

Katsuhide Misumi: Hanya sedikit.

(*Mother*, 2020. 00:46:39-00:47:28)

e. Ujita

Ujita merupakan tokoh yang diceritakan sebagai paman Shuhei yang bekerja sebagai pejabat kota. Ujita digambarkan sebagai seorang pria yang memiliki citra visual yang rapi serta memiliki sifat yang peduli. Sifat pedulinya dapat dilihat secara visual melalui potongan gambar di bawah ini.



Gambar 29. Tokoh Ujita

(*Mother*, 2020. 00:10:02)

Potongan gambar di atas memperlihatkan sifat Ujita yang peduli, di mana ia terlihat memberikan persediaan makanan untuk memastikan kebutuhan Shuhei tetap terpenuhi saat Shuhei hidup sendiri.

f. Aya

Aya merupakan seorang wanita yang bekerja di dinas sosial. Aya digambarkan sebagai seorang wanita dengan ciri-ciri berambut pendek dan memiliki poni depan. Karena ia bekerja di dinas sosial, ia memiliki sifat yang peduli. Sifat pedulinya dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

亜矢 : 学校って行ってみたくない?

周平 : え?

亜矢 : 中高生が通える

フリースクールがあるんだ

アキコ : 勝手に何言ってるの. あんた学校なんか絶対いじめられっからね

Aya : apa kamu ingin pergi ke sekolah?

Shuhei : Apa?

Aya : Ada sekolah gratis untuk siswa SMP dan SMA.

Akiko : Jangan sembarangan bicara tanpa seizinku. Dia pasti akan di rundung kalau masuk sekolah.

(Mother, 2020. 00:56:17-57:33)

Berdasarkan kutipan dialog di atas terlihat bahwa Aya menawarkan kesempatan pendidikan gratis kepada Shuhei. Sikap peduli Aya, berhasil memberikan perubahan baik dalam hidup Shuhei. Berkat bantuannya, Shuhei berhasil bersekolah dan bermain bersama dengan teman sebayanya, menandai kembalinya Shuhei ke dalam kehidupan yang lebih normal.

Sikap Peduli Akiko juga dapat dilihat ketika Aya memberikan banyak buku untuk Shuhei belajar. Sifat pedulinya ini dapat dibuktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 30. Aya memberi Shuhei buku

(*Mother*, 2020. 01:11:25-01:12:22)

Selain itu, sifat peduli Aya juga dapat dibuktikan ketika ia berusaha menolong Shuhei saat Shuhei terjerat kasus pembunuhan. Aya merasa tindakan kriminal yang Shuhei lakukan ini bukan semata keinginannya sendiri, melainkan ada dorongan dari ibunya, sehingga Akiko ingin membantu agar Shuhei mendapat pengurangan hukuman. Kepedulian Aya kepada Shuhei dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

亜矢：裁判ずっと見てきたけどー。なんで全部背負ったの？12年という月日は、君には長すぎる。

周平：もう外に戻りたくないんですよね。だってここ．．．ご飯だって食べれるし本だって読めるし。

亜矢：それが本当の理由なの？

周平：もういいでしょ。

亜矢：待って！それだけじゃないでしょう？ねえ周平くん、本当のことを言って。

周平：ボク．．．お母さん好きなんです。

亜矢：いまも？

Aya : Aku menyaksikan seluruh persidanganmu. Kenapa kau menanggung semuanya sendiri? 12 tahun itu terlalu lama.

Shuhei: Aku tidak ingin keluar dari sini. Karena selama aku di sini, aku bisa makan dengan teratur, dan aku juga bisa membaca buku.

Aya : Apakah itu alasannya?

Shuhei: Sudah cukup?

Aya : Tunggu. Bukan hanya itu alasannya. Katakan yang sebenarnya, Shuhei.

Shuhei: Aku...Aku cinta ibuku.

Aya : Bahkan sekarang?

4.1.3.2 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi dalam film *Mother* terjadi pada plot D hingga E, dimulai ketika Shuhei beranjak dewasa dan memiliki seorang adik perempuan bernama Fuyuka. Pada tahap ini, Shuhei diceritakan mendapat bantuan dari dinas sosial berupa tempat tinggal baru dan sekolah gratis, sehingga kehidupannya mulai membaik. Peristiwa ini dibuktikan melalui potongan gambar berikut ini.



Gambar 31. Shuhei bersekolah

(*Mother*, 2020. 00:57:10-00:57:56)

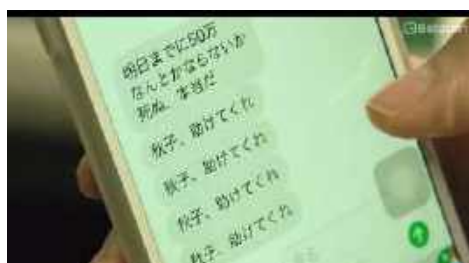


Gambar 32. Shuhei mengajari adiknya belajar

(*Mother*, 2020. 00:58:40)

Potongan gambar di atas menampilkan Shuheii berada di ruang kelas dan berfoto bersama teman-temannya dan potongan gambar yang menampilkan Shuheii sedang mengajari adiknya belajar menulis. Adegan di atas bukan sekadar menggambarkan aktivitas sehari-hari, melainkan menunjukkan titik balik positif dalam kehidupan Shuheii. Sejak Shuheii kembali bersekolah, Shuheii menjadi gemar membaca buku dan mengajari adiknya belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan Shuheii kembali stabil.

Meskipun Shuheii sempat menunjukkan perkembangan positif, seperti berinteraksi dengan teman sebayanya disekolah dan mengajari adiknya belajar menulis. Stabilitas tersebut tidak bertahan lama, karena kembalinya Ryou, yang memaksa Shuheii dan ibunya meninggalkan tempat tinggal mereka karena penagih hutang sedang mencarinya. Pada titik balik cerita (*midpoint*), Shuheii kembali terseret ke dalam lingkungan yang penuh kekerasan dan manipulasi. Kondisi ini mencapai puncaknya ketika Shuheii dipaksa melakukan tindakan kriminal, seperti pencurian. Hal ini menandakan kembalinya pola hidup destruktif di bawah pengaruh negatif dari Ryou. Hal ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.



Gambar 33. Pesan dari Ryou

(*Mother*, 2020. 01:35:43)

アキコ：金庫にカネあるから。

周平：むりだよ

アキコ：行って来いよ

周平：やめようよ！

アキコ：ころされるんだよ！

Akiko : Ada uang di brankas.

Shuhei: aku tidak bisa

Akiko: Lakukan saja

Shuhei: Tidak!

Akiko: Mereka akan membunuhnya!

(Mother, 2020. 01:36:06-01:37:06)

Potongan gambar dan kutipan dialog di atas, memperlihatkan bagaimana Shuhei kembali berada dalam tekanan psikologis dari ibunya. Karena mendapatkan pesan ancaman dari Ryou bahwa penagih hutang akan membunuhnya, Akiko akhirnya memaksa Shuhei untuk melakukan tindakan kriminal, yaitu mencuri uang dari brankas tempat Shuhei bekerja. Berdasarkan kutipan dialog di atas, dengan jelas membuktikan bahwa Akiko memanipulasi rasa takut Shuhei dengan kalimat “殺されるんだよ！”, untuk mengatasi ketakutannya sendiri karena kekasihnya dalam bahaya, sehingga Akiko memaksa Shuhei untuk melakukan pencurian.

Turning point kedua muncul ketika uang hasil pencurian tersebut habis, sehingga situasi ini dimanfaatkan oleh Akiko untuk meluncurkan strategi manipulatif, yaitu memaksa Shuhei melakukan pembunuhan terhadap kakek dan

neneknya demi mendapatkan uang dengan mudah. Hal ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

アキコ：殺したら手に入るよね。

周平　：そうだね。

アキコ：ねえさっきの話ホントにできるの？

周平　：なにが？

アキコ：ホントにできんのできないのって聞いてんの。

お金ないよ。もう無理なんだよどっこも。あんたやんないと冬か死んじゃうよ。

周平　：ホントやんの？

Akiko: Dengan membunuhnya, kita bisa menguasai uangnya kan.

Shuhei: Ya

Akiko: Jadi, kau bisa melakukan atau tidak?

Shuhei: Apa?

Akiko: Kau bisa atau tidak? Kita tidak punya uang lagi, tidak ada yang membantu kita. Ayo lakukan atau Fuyuka akan mati.

Shuhei: benarkah mau melakukannya?

(Mother, 2020. 01:39:47-01:42:04)

アキコ：昨日話した通りにやって、周平。

周平　：やるって言ってんじゃない。

Akiko: Lakukan seperti yang kita bicarakan kemarin. Shuhei.

Shuhei. Sudah kubilang aku akan melakukannya.

(Mother, 2020. 01:43:05-01:43:28)



Gambar 34. Shuhei setelah membunuh kakek dan neneknya
(*Mother*, 2020. 01:46:38-01:48:48)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, terlihat bahwa Shuhei mengalami tekanan emosional yang ekstrem dari ibunya, sehingga Shuhei tidak memiliki pilihan lain selain menuruti perintah ibunya untuk membunuh kakek dan neneknya. Tindakan pembunuhan ini merupakan tindakan kriminal paling ekstrem yang menjadi klimaks dari konflik yang terbangun dari awal cerita, sekaligus kehancuran psikologis Shuhei.

4.1.3.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi dalam film *Mother* terjadi dalam plot F, dimulai setelah peristiwa pembunuhan yang dilakukan oleh Shuhei, yaitu ketika Shuhei diinterogasi oleh pihak kepolisian. Pada peristiwa ini, Shuhei berhadapan langsung dengan tekanan hukum sekaligus konflik batin yang sangat berat. Pihak kepolisian menekankan pertanyaan-pertanyaan yang menggiring Shuhei agar mengakui apakah perbuatannya berdasarkan perintah ibunya. Hal ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

警察：今回の件についてだけど、お母さんから君に対して指示はあったのかな。それは君のろうけいに大きく影響することなんだ。

周平：全部ボクがやりました。

警察：え？

周平：お母さんからの指示はないです。全部ボクがやりました。

警察：なんでそんなこと言うんだ。

Polisi : Mengenai kasus ini, apakah ada interupsi dari ibumu kepadamu. Hal itu memengaruhi hukumanmu dipenjara.

Shuhei: Aku melakukan semua sendiri.

Polisi : Apa?

Shuhei: Tidak ada interupsi dari ibuku. Aku melakukan semuanya sendiri.

Polisi : Kenapa kamu berbicara seperti itu?

(Mother, 2020. 01:55:24-01:55:36)

Kutipan dialog di atas merupakan peristiwa di mana Shuhei memilih untuk berbohong kepada pihak kepolisian bahwa dirinya melakukan pembunuhan atas kemauannya sendiri tanpa ada dorongan dari ibunya. Pilihan ini bukan semata-mata karena ingin membela ibunya, melainkan Shuhei memiliki keinginan sederhana untuk hidup normal, yaitu dapat makan dengan rutin dan memiliki kesempatan untuk membaca buku, di mana hal ini tidak bisa Shuhei dapatkan selama hidup bersama ibunya. Di sisi lain, tindakan tersebut merupakan bentuk loyalitas Shuhei terhadap ibunya demi melindungi figur yang dicintainya. Hal ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

亜矢：裁判ずっと見てきたけどー。なんで全部背負ったの？ 12 年という月日は、君には長すぎる。

周平：もう外に戻りたくないんですよね。だってここ... ご飯だって食べれるし本だって読めるし。

亜矢：それが本当の理由なの？

周平：もういいでしょ。

亜矢：待って!それだけじゃないでしょう? ねえ周平くん、本当のことを言っ

周平：ボク... お母さん好きなんです。

亜矢：いまも?

Aya : Aku menyaksikan seluruh persidanganmu. Kenapa kau menanggung semuanya sendiri? 12 tahun itu terlalu lama.

Shuhei: Aku tidak ingin keluar dari sini. Karena selama aku di sini, aku bisa makan dengan teratur, dan aku juga bisa membaca buku.

Aya : Apakah itu alasannya?

Shuhei: Sudah cukup?

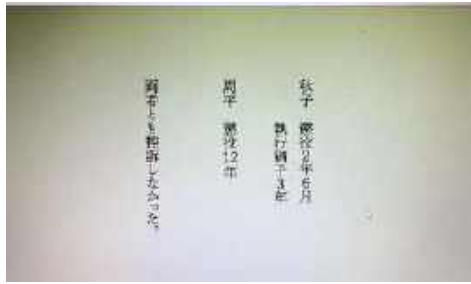
Aya : Tunggu. Bukan hanya itu alasannya. Katakan yang sebenarnya, Shuhei.

Shuhei: Aku...Aku cinta ibuku.

Aya : Bahkan sekarang?

(Mother, 2020. 01:57:15-02:00:09)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, sikap Shuhei memperlihatkan keterikatan emosional yang sangat kuat terhadap ibunya, meskipun hubungan tersebut bersifat *toxic* dan justru menyeretnya pada kehancuran. Demi menjaga dan melindungi ibunya, Shuhei memilih untuk menutupi kesalahan besar yang dilakukan oleh ibunya. Konsekuensi atas perbuatan Shuhei, pada akhirnya Shuhei dijatuhi hukuman 12 tahun penjara dan Akiko dijatuhi hukuman 2 tahun 6 bulan penjara dengan masa penangguhan selama 3 tahun. Resolusi ini menegaskan akhir dari kehidupan Shuhei yang tragis, ditandai dengan penderitaan mendalam seperti hilangnya masa depan yang seharusnya dapat Shuhei jalani.



Gambar 35. Hasil persidangan

(Mother, 2020. 01:55:44)

4.2 Representasi *Antisocial Personality Disorder* Tokoh Shuhei

Pada subbab ini dijelaskan analisis representasi *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei berdasarkan teori anti sosial oleh Fox. Analisis menunjukkan bahwa tokoh Shuhei menampilkan enam perilaku *Antisocial Personality Disorder* dari tujuh perilaku tersebut yang meliputi manipulatif, tidak berperasaan, penipuan, permusuhan, pengambilan risiko, dan impulsif. Berikut adalah penjelasan representasi *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei.

4.2.1 Manipulatif

Poin pertama pada representasi *Antisocial Personality Disorder* menurut teori Fox, yaitu sifat manipulatif. Individu dengan perilaku manipulatif cenderung menggunakan narasi atau informasi palsu untuk mengendalikan psikologis lawan bicaranya. Sifat ini tampak jelas pada diri Shuhei saat Shuhei berusaha mendapatkan uang dari ayahnya dengan mengarang cerita bahwa ia membutuhkan uang untuk karyawisata sekolah dan mereka tidak memiliki uang. Padahal, faktanya Shuhei sudah tidak bersekolah lagi. Kebohongan ini semakin diperkuat ketika

ayahnya mengatakan bahwa ayahnya rutin membayar tunjangan anak setiap bulannya. Namun, karena pernyataan Shuhei yang meyakinkan tentang dirinya yang kesulitan keuangan, akhirnya ayah Shuhei memberikannya uang. Sifat manipulatif ini dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

周平：今度学校で修学旅行行くんだけどお金なくて．．．
周平さんのお父さん：毎月 養育費送ってるぞ
周平：お母さんずっとお金ないって
周平さんのお父さん：いくら欲しいんだ？
周平：3 万くらい
周平さんのお父さん：毎月 5 万送ってるんだぞ. お前. . . 床屋ぐら
い行かせてもらえよ。ボサボサじゃなか。
あいつ働いてないのか？
周平：うん

Shuhei: Ada karyawisata sekolah, tapi kami tidak punya uang.
Ayah Shuhei: Aku membayar tunjangan anak setiap bulan.
Shuhei: Ibu bilang kami tidak punya uang.
Ayah Shuhei: Kau butuh berapa?
Shuhei: Sekitar 30.000 yen
Ayah Shuhei: Aku mengirimnya 50.000 yen setiap bulan. Hey...kau perlu potong rambut. Kau terlihat berantakan. Apakah dia bekerja?
Shuhei: Ya.
(Mother, 2020. 00:30:08-00:31:47)

Sifat manipulatif Shuhei juga terlihat jelas saat Shuhei berpura-pura bersikap sopan untuk mendapat simpati dan meluluhkan hati Kaede agar dapat meminjaminya uang. Karena tindakan tersebut merupakan tindakan konsisten yang Shuhei lakukan, akhirnya Kaede menyadari bahwa Shuhei selalu berbohong. Sifat manipulatif Shuhei ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

周平：あのお母さんがまたお金貸してほしいって。

カエデ：はあ？いやこれまでも 20万以上貸してんだけど？先に1円でもいいから返せって言っといて、借金踏み倒しといてまたカネ貸せとかありえないから... ね！

周平：新しい仕事きまって引っ越しするお金 ひつようだって

カエデ：ウソ。ふざけんなって言っときな

Shuhei：Ibu mau meminjam uang lagi.

Kaede：Apa? Dia sudah mempunyai hutang 200.000 yen. Bilang kepada ibunya dia harus membayar hutangnya, sebelum meminjam lagi. Paham?

Shuhei：dia mendapatkan pekerjaan baru, dan kami membutuhkan uang untuk pindah.

Kaede：ibumu berbohong. Aku tidak akan tertipu lagi.

(Mother, 2020. 00:32:24-00:33:01)

Pada kutipan dialog di atas bagian “新しい仕事きまって引っ越しするお金 ひつようだって” merepresentasikan pola manipulasi Shuhei yang mengandalkan kebohongan untuk memikat simpati orang lain demi mendapatkan uang dengan mudah. Ketidakpercayaan Kaede menunjukkan bahwa tindakan ini sering kali dilakukan oleh mereka. Sesuai dengan teori Fox, ketergantungan Shuhei pada strategi manipulatif yang konsisten ini memperkuat indikasi adanya ciri-ciri gangguan kepribadian anti sosial.

4.2.2 Tidak Berperasaan

Poin kedua dalam representasi anti sosial yaitu sikap tidak berperasaan, di mana individu ini cenderung tidak memiliki empati terhadap orang lain. Sikap tidak berperasaan ini tercermin pada diri Shuhei yang dengan sadar memilih untuk melarikan diri bersama ibunya dan Ryou setelah Ryou melukai Ujita. Tindakan

melarikan diri ini bertujuan untuk menghilangkan jejak percobaan pembunuhan tersebut. Keputusan Shuhei ikut melarikan diri bersama Ryou dan ibunya mencerminkan kurangnya rasa belas kasih dan empati terhadap penderitaan orang lain, sekaligus menunjukkan pengabaian Shuhei terhadap konsekuensi dari tindakan tersebut. Tindakan Shuhei yang mencerminkan sikap tidak berperasaan dapat dibuktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 36. Shuhei ikut melarikan diri

(*Mother*, 2020. 00:19:53)

Sikap tidak berperasaan Shuhei juga dapat dilihat saat Shuhei mencuri ruang kerja atasannya. Meskipun Shuhei memiliki atasan yang baik, seperti memberinya pekerjaan dan makanan gratis walaupun Shuhei tidak lulus sekolah, Shuhei justru membalas kebaikan atasannya tersebut dengan berusaha melakukan pencurian di tempat atasannya bekerja. Tindakan ini menunjukkan bahwa Shuhei tidak menghargai dukungan dan bantuan dari atasannya. Tindakan pencurian ini, menegaskan minimnya pertimbangan moral dan rasa terima kasih dalam diri Shuhei. Tindakan pencurian yang dilakukan oleh Shuhei dapat di buktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 37. Shuhei berusaha mencuri barang milik atasannya

(*Mother*, 2020. 01:25:33-01:25:50)

Puncak dari tindakan tidak berperasaan Shuhei ditunjukkan melalui tindakannya dalam kasus pembunuhan kakek dan neneknya. Meskipun tindakan ini merupakan perintah dari ibunya, Shuhei tetap menerima dan melaksanakan perintah tersebut tanpa adanya penolakan. Tindakan ini merupakan tindakan kriminal ekstrem yang pernah Shuhei lakukan. Tindakan pembunuhan tersebut menegaskan ketiadaan hati Nurani dalam diri Shuhei, sekaligus memperlihatkan pengabaian terhadap konsekuensi serius atas perbuatannya. Tindakan pembunuhan ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.



Gambar 38. Shuhei setelah membunuh kakek dan neneknya

(*Mother*, 2020. 01:46:38-01:48:48)

Potongan gambar di atas merupakan adegan setelah Shuhei membunuh kakek dan neneknya, saat Shuhei kembali menemui ibunya dengan kondisi fisik

yang berlumuran darah. Peristiwa ini diperkuat dengan berita yang beredar tentang kasus pembunuhan yang melibatkan seorang remaja berusia 17 tahun di Saitama. Hal ini dapat dibuktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 39. Berita pembunuhan

(*Mother*, 2020. 01:50:00-01:50:23)

4.2.3 Penipuan

Poin ketiga yaitu penipuan, di mana individu secara sengaja menggunakan kebohongan atau informasi palsu demi mendapatkan keuntungan pribadi. Representasi penipuan sebagai ciri-ciri perilaku *Antisocial Personality Disorder* terlihat jelas saat Shuhei melakukan penipuan dengan berpura-pura menjadi korban pelecehan seksual yang dituduhkan kepada Ujita. Tujuan dari kebohongan tersebut yaitu agar mendapatkan uang kompensasi dengan mudah. Tindakan penipuan Shuhei ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut ini.

アキコ : さっき周平が、泣きながら言ったんです。

ウジタ : いや周平くんそんなことないよね？

アキコ : 痛かったんでしょ？宇治田さん悪いことしたんでしょ？

Akiko: Shuhei cerita semuanya sambil menangis.

Ujita : Tidak. Shuhei, tidak seperti itu kan?

Akiko: Sakit bukan? Paman Ujita melakukan sesuatu padamu, bukan?

(*Mother*, 2020. 00:14:59-00:15:29)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, terlihat bahwa Akiko juga ikut dalam aksi penipuan tersebut, di mana Akiko merupakan dalang dibalik tindakan penipuan yang dilakukan Shuhei tersebut. Shuhei terlihat tidak memberikan penolakan apa pun atas tuduhan yang diberikan Akiko kepada Ujita. Sikap Shuhei ini menandakan bahwa dirinya juga ikut ke dalam tindakan penipuan.

Selain itu Shuhei juga melakukan penipuan ketika memberikan pengakuan palsu saat diinterogasi oleh pihak kepolisian.

警察：今回の件についてだけど、お母さんから君に対して指示はあったのかな。それは君のろうけいに大きく影響することなんだ。

周平：全部ボクがやりました。

警察：え？

周平：お母さんからの指示はないです。全部ボクがやりました。

警察：なんでそんなこと言うんだ。

Polisi : Mengenai kasus ini, apakah ada interupsi dari ibumu kepadamu atau tidak. Hal itu memengaruhi hukumanmu dipenjara.

Shuhei: Aku melakukan semuanya sendiri.

Polisi : Apa?

Shuhei: Tidak ada interupsi dari ibuku. Aku melakukan semuanya sendiri.

Polisi : Kenapa kamu berbicara seperti itu?

(Mother, 2020. 01:55:24-01:55:36)

Padahal kenyataannya, tindakan pembunuhan yang Shuhei lakukan merupakan perintah dari ibunya, di mana tujuan dari pembunuhan tersebut yaitu untuk mengambil uang milik kakek dan neneknya. Hal ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

アキコ：殺したら手に入るよね。

周平：そうだね。

アキコ：ねえさっきの話ホントにできるの？

周平：なにが？

アキコ：ホントにできんのできないのって聞いてんの。

お金ないよ。もう無理なんだよどっこも。あんたやんないと冬か死んじゃうよ。

周平：ホントやんの？

Akiko: Dengan membunuhnya, kita bisa menguasai uangnya kan.

Shuhei: Ya

Akiko: Jadi, kau bisa melakukan atau tidak?

Shuhei: Apa?

Akiko: Kau bisa atau tidak? Kita tidak punya uang lagi, tidak ada yang membantu kita. Ayo lakukan atau Fuyuka akan mati.

Shuhei: benarkah mau melakukannya?

(Mother, 2020. 01:39:47-01:42:04)

アキコ：昨日話した通りにやって、周平。

周平：やるって言ってんじゃん。

Akiko: Lakukan seperti yang kita bicarakan kemarin. Shuhei.

Shuhei. Sudah kubilang aku akan melakukannya.

(Mother, 2020. 01:43:05-01:43:28)

4.2.4 Permusuhan

Sikap permusuhan Shuhei ditunjukkan melalui tindakan agresifnya, di mana tindakan tersebut berujung pada pembunuhan kakek dan neneknya. Permusuhan ini bukan atas inisiatif pribadi, melainkan manifestasi kriminal dari moralitasnya yang telah rusak. Shuhei dengan patuh menjadi pelaksana tindakan kriminal yang

melanggar norma sosial dan kemanusiaan demi mematuhi perintah ibunya. Hal ini menunjukkan sikap permusuhan dalam diri Shuhei tanpa adanya rasa penyesalan. Sikap permusuhan Shuhei dapat dibuktikan melalui potongan gambar nomor 38 pada sub bab 4.2.2 tidak berperasaan.

Tubuh Shuhei yang berlumuran darah dalam potongan gambar nomor 38, secara visual menandakan keberhasilan Shuhei dalam melaksanakan perintah ibunya untuk membunuh kakek dan neneknya. Visual lumuran darah pada tubuh Shuhei menjadi bukti bahwa Shuhei telah berhasil melaksanakan tindakan kriminal ekstreminya.

4.2.5 Pengambilan Risiko

Individu dengan *Antisocial Personality Disorder* melakukan tindakan berbahaya tanpa mempertimbangkan risiko yang mungkin terjadi. Pembunuhan yang Shuhei lakukan terhadap kakek dan neneknya merupakan tindakan pengambilan risiko yang tinggi dan menunjukkan bahwa moralnya telah hilang. Tindakan berisiko tinggi yang Shuhei lakukan dapat dibuktikan melalui potongan gambar nomor 38 pada sub bab 4.2.2 tidak berperasaan.

Potongan gambar tersebut, menunjukkan keberhasilan Shuhei dalam melakukan aksi pembunuhannya. Shuhei lebih memilih patuh terhadap perintah ibunya dari pada mematuhi peraturan sosial yang ada tanpa mempertimbangkan konsekuensi hukum yang berlaku.

Sementara itu Shuhei juga menunjukkan tindakan berisiko tinggi lainnya, yang terbukti dari usahanya mencuri barang berharga milik atasannya untuk

diberikan kepada ibunya agar dijual. Tindakan Shuhei ini merupakan tindakan pengambilan risiko, di mana ia tidak mempertimbangkan konsekuensi dari tindakannya tersebut. Tindakan ini dapat dibuktikan melalui potongan gambar nomor 37 pada sub bab 4.2.2 tidak berperasaan, kemudian diperkuat oleh perkataan atasan Shuhei, Matsura, yang akhirnya mengetahui tindakan pencurian yang sudah lama Shuhei lakukan.

松浦 : 周平に盗ませたもん質入れに行ってたろ。歩けんじゃねえか言い訳ばかりしやがって！

Matsura : Aku tahu kau pergi menggadaikan barang hasil curian Shuhei. Kau bisa berjalan! Berhenti mencari alasan!

(Mother, 2020. 01:37:27-01:37:45)

Setelah melakukan pencurian di tempat kerja atasannya, Shuhei juga melakukan pencurian uang di brankas milik atasannya.

アキコ : 金庫にカネあるから。

Akiko : Ada uang di brankas.

(Mother, 2020. 01:36:06)



Gambar 40. Shuhei setelah mencuri uang di brankas milik atasannya

(Mother, 2020. 01:36:44-01:37:26)

Walaupun tindakan pencuriannya bukan atas keinginannya sendiri, Shuhei tetap melakukan pencurian tersebut tanpa memikirkan konsekuensi yang akan terjadi, seperti dipecat dalam pekerjaannya maupun dipenjara.

4.2.6 Impulsif

Sifat impulsif Shuhei dapat dilihat saat ia dengan berani menyuruh ibunya untuk berhenti berjudi, tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang akan ia dapatkan. Perilaku impulsif Shuhei yang teridentifikasi dalam kutipan dialog berikut.

周平 : むりだよ！パチンコもうやめてよ。

Shuhei : Aku tidak bisa melakukan lagi! Berhenti berjudi.

(Mother, 2020. 01:24:45-01:24:55)

Konsekuensi atas tindakan manipulatif Shuhei yang ditunjukkan pada kutipan dialog di atas yaitu mendapat ancaman dari ibunya bahwa ia akan ditinggalkan oleh ibunya, Akiko, dan adiknya. Ancaman tersebut dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

アキコ : えらくなっただねー。しごとからかえってきった冬香と
いなくなってるかもね。も一回行ってきな

Akiko : Kau kini berani menyuruhku? Mungkin setelah kau pulang kerja Fuyuka dan aku tidak ada di sini lagi. Pergi, minta lagi padanya

(Mother, 2020. 01:25:24-01:25:30)

4.2.7 Tidak bertanggung jawab

Individu dengan *Antisocial Personality Disorder* cenderung memiliki sikap yang remeh dan abai terhadap tanggung jawab dan kewajibannya. Hal ini dapat

dilihat dalam diri Shuheï saat ia memutuskan untuk bolos sekolah. Tindakan ini membuktikan bahwa Shuheï mengabaikan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar, akibat dari mencontoh model perilaku Akiko yang juga mengabaikan kewajiban kerjanya sebagai orang tua. Berikut adalah bukti kutipan dialog Shuheï meninggalkan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar.

アキコ：周平学校は？あたしも仕事ふけちゃった！

Akiko : Kau tidak sekolah? Aku juga bolos kerja.

(Mother, 2020. 00:00:54-00:01:12)

4.3 Proses Observasi dalam Pembentukan *Antisocial Personality Disorder*

Kepribadian anti sosial Shuheï bukanlah bawaan dari lahir, melainkan hasil dari proses observasi dengan mencontoh model perilaku yang telah ia amati. Menurut Bandura, pembelajaran melalui proses observasi terbagi menjadi empat komponen yaitu *attentional processes*, *retention processes*, *motor reproduction processes*, dan *motivational processes*. Berikut penjelasan proses observasi yang dilalui oleh Shuheï yang mengindikasikan sebagai individu dengan gangguan kepribadian anti sosial.

4.3.1 *Attentional Processes* (Proses Perhatian)

Seperti yang dijelaskan dalam teori Bandura, proses perhatian memegang peran penting dalam proses pembelajaran melalui observasi, sebab individu tidak akan dapat memperoleh pengetahuan melalui pengamatan kecuali mereka

memperhatikan dan memahami perilaku yang dicontohkan (Bandura, 1977:25). Shuhei terpaksa menjadikan Akiko, ibunya, sebagai satu-satunya model perilaku karena ia memiliki keterbatasan dalam bersosialisasi dan memiliki ketergantungan emosional pada ibunya. Oleh karena itu, Akiko menjadi satu-satunya sumber keamanan dan perhatian yang Shuhei miliki, sehingga Shuhei memperhatikan semua perilaku negatif yang dicontohkan Akiko, seperti tidak bertanggung jawab, berjudi, mabuk-mabukan, manipulatif, dan pencurian. Selain Akiko, Shuhei juga mengamati perilaku Ryou, kekasih ibunya, sebagai model perilaku agresif. Berikut adalah perilaku-perilaku menyimpang yang diamati oleh Shuhei dari model perilaku Akiko dan Ryou.

アキコ：周平学校は？あたしも仕事ふけちゃった！

Akiko : Kau tidak sekolah? Aku juga bolos kerja.

(Mother, 2020. 00:00:54-00:01:12)

Kutipan dialog di atas merupakan contoh perilaku negatif Akiko, ibu Shuhei, yaitu tidak bertanggung jawaban karena bolos kerja dan membiarkan Shuhei tidak bersekolah. Perilaku ini diamati langsung oleh Shuhei sebagai contoh model perilaku untuk dirinya.

Sementara itu, Akiko juga menjadi model perilaku negatif melalui tindakan berjudi dan mabuk-mabukan, yang secara langsung diamati oleh Shuhei. Perilaku ini dapat dibuktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 41. Akiko bermain pachinko
(*Mother*, 2020. 00:04:55-00:05:45)



Gambar 42. Akiko mabuk bersama Ryou
(*Mother*, 2020. 00:06:13-00:07:15)

Selain itu, Shuhei juga mengamati bagaimana ibunya menggunakan kebohongan kepada keluarganya untuk mendapatkan tujuannya yaitu uang. Perilaku ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

アキコ：ねえ．．．お母さんお金貸しておねがい。これが最後だから。今新しい仕事きまりそうだから結構給料いいから。
カエデ：パチンコばかりやってんだから。

Akiko : Hei Ibu, kumohon pinjamkan aku uang. Aku tak akan meminta lagi. Aku mendapatkan pekerjaan baru, gajinya lumayan.
Kaede : Jangan dengarkan dia Bu. Dia hanya berjudi terus.

(*Mother*, 2020. 00:04:06-00:04:16)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, menunjukkan bahwa Akiko secara aktif

menggunakan kebohongan untuk memperoleh pinjaman uang dari ibunya. Tindakan kebohongan Akiko ini diperkuat oleh bantahan Kaede, tante Shuhei “パチンコばかりやってんだから”, yang menegaskan bahwa Akiko sering mengeksploitasi simpati orang lain demi mendapatkan keuntungan pribadi untuk kebutuhan berjudi.

Sementara itu, kedatangan Ryou, pasangan Akiko, dalam hidup Shuhei menambah model perilaku negatif yang Shuhei amati. Perilaku agresif dari Ryou yang Shuhei amati adalah sebagai berikut.



Gambar 43. Perilaku agresif Ryou

(*Mother*, 2020. 00:19:33-00:19:48)

Potongan gambar di atas memperlihatkan perilaku agresif Ryou, di mana ia menggunakan kekerasan dalam menyelesaikan masalah. Adegan di atas merupakan peristiwa di mana Ryou bertengkar dengan Ujita yang menyebabkan Ujita mengalami luka tusuk di bagian perutnya. Setelah mengetahui bahwa Ujita tidak sadarkan diri, Ryou dan Akiko lebih memilih untuk melarikan diri dengan tujuan untuk menghilangkan jejak percobaan pembunuhan tersebut. Tindakan ini menegaskan bahwa Ryou menggunakan cara yang agresif untuk menyelesaikan suatu masalah dengan mudah.

Selain perilaku agresif, Shuhei juga mengamati tindakan pencurian yang dilakukan oleh Akiko dan Ryou di rumah Ujita, paman Shuhei. Tindakan ini dapat dibuktikan melalui potongan gambar berikut.



Gambar 44. Mencuri bersama
(*Mother*, 2020. 00:24:15-00:25:07)

4.3.2 *Retention Processes* (Proses Retensi)

Menurut Bandura, proses retensi merupakan tahap di mana individu menyimpan atau mengingat informasi mengenai perilaku model yang telah ia amati sebelumnya ke dalam memori jangka Panjang (Bandura, 1977:25). Berikut adalah perilaku yang berhasil disimpan oleh Shuhei.

Shuhei mengingat bagaimana ibunya bolos bekerja dan membiarkan dirinya tidak bersekolah, menjadikan Shuhei mengetahui dan memahami keuntungan dari perilaku tidak bertanggung jawab tersebut. Sementara itu, menghindari tanggung jawab adalah cara yang efektif untuk menghindari tekanan, aturan, dan kesulitan hidup.

Kemudian Shuhei mengingat bagaimana ibunya mendapatkan keuntungan dari berjudi yaitu mendapatkan uang secara cepat tanpa harus bekerja keras. Sementara itu, berjudi juga berfungsi sebagai pelarian diri dari tekanan hidup.

Mabuk-mabukan, yang dilakukan oleh Akiko dan Ryou, pasangan Akiko, di amati oleh Shuhehi sebagai mekanisme yang memiliki keuntungan. Keuntungan utama yang dipahami dan diingat oleh Shuhehi adalah mabuk berfungsi sebagai pelarian dan penghindaran dari masalah hidup.

Shuhehi telah mengamati Akiko secara konsisten menggunakan kebohongan dan janji palsu sebagai taktik utama untuk mengendalikan orang lain, seperti berbohong kepada ibunya untuk mendapatkan pinjaman uang. Hal ini dapat dilihat pada poin tindakan manipulatif yang terdapat pada sub bab proses pengamatan. Proses ini mengajarkan Shuhehi bahwa kejujuran tidak penting dan manipulasi adalah strategi yang tepat untuk memperoleh keuntungan. Shuhehi mengingat dan menyimpan skema kognitif ini bahwa ia dapat menggunakan penipuan untuk mengendalikan orang lain demi mencapai tujuan dengan mudah.

Tindakan agresif Ryou yang telah Shuhehi amati sebelumnya yaitu ketika Ryou melukai Ujita dengan pisau karena masalah finansial. Shuhehi menyimpan dan memahami skema kognitif bahwa tindakan agresif ini merupakan solusi yang tepat untuk menyingkirkan lawan dan menyelesaikan konflik dengan instan.

Proses pengamatan pada tindakan pencurian yang dilakukan oleh Akiko dan Ryou di rumah Ujita, paman Shuhehi, menjadi titik penting dalam proses retensi Shuhehi. Melalui proses ini, Shuhehi menginternalisasi keyakinan bahwa pencurian merupakan solusi yang paling efektif untuk mengatasi kesulitan finansial, dibandingkan dengan upaya bekerja, sehingga membentuk skema kognitif pada diri Shuhehi bahwa melanggar hukum dapat dibenarkan secara moral selama tindakan tersebut dilakukan untuk mengatasi krisis ekonomi ekstrem.

4.3.3 *Motor Reproduction Processes* (Proses Reproduksi Motorik)

Sesuai dengan teori Bandura, proses reproduksi motorik merupakan tahap ketiga, yaitu proses transformasi informasi atau memori yang telah ia simpan sebelumnya menjadi sebuah tindakan atau aksi nyata (Bandura, 1977:27). Kemampuan Shuhei dalam melakukan tindakan menyimpang tersebut membuktikan bahwa ia tidak hanya sekadar mengamati, melainkan juga mampu mempraktikkan apa yang dipelajarinya secara efektif. Keterampilan ini muncul karena Shuhei berhasil mengubah ingatan dari perilaku model yang diamatinya menjadi tindakan nyata. Berikut adalah bukti tindakan nyata Shuhei yang menunjukkan penguasaan dan keterampilan atas proses perhatian dan retensi yang telah dilaluinya.

Shuhei mencontoh perilaku tidak bertanggung jawab Akiko dengan bolos sekolah. Tindakan bolos sekolah ini membuktikan bahwa Shuhei telah menguasai keterampilan untuk menghindari tanggung jawab seperti yang dicontohkan Akiko, ibunya. Hal ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut.

アキコ：周平学校は？あたしも仕事ふけちゃった！

Akiko : Kau tidak sekolah? Aku juga bolos kerja.

(Mother, 2020. 00:00:54-00:01:12)

Meskipun Shuhei mengamati dan menyimpan informasi mengenai keuntungan dari tindakan berjudi dan mabuk-mabukan yang dilakukan oleh Akiko, ibunya, perilaku ini tidak dicontoh oleh Shuhei menjadi aksi nyata, yang menunjukkan adanya seleksi dalam proses peniruan model perilaku.

Pada tahap reproduksi motorik, Shuhei berhasil mencontoh keterampilan manipulasi dan kebohongan yang ia pelajari dari Akiko. Keberhasilan ini membuktikan bahwa ia telah mengubah skema kognitif bahwa kebohongan adalah tindakan yang menguntungkan menjadi tindakan nyata yang efektif untuk mendapatkan apa yang ia inginkan. Berikut tindakan manipulasi yang Shuhei lakukan.

周平：今度学校で修学旅行行くんだけどお金なくて. . .
周平さんのお父さん：毎月 養育費送ってるぞ
周平：お母さんずっとお金ないって
周平さんのお父さん：いくら欲しいんだ？
周平：3 万くらい
周平さんのお父さん：毎月 5 万送ってるんだぞ. お前. . . 床屋ぐら
い行かせてもらえよ。ボサボサじゃなか。
あいつ働いてないのか？
周平：うん
Shuhei: Ada karyawan sekolah, tapi kami tidak punya uang.
Ayah Shuhei: Aku membayar tunjangan anak setiap bulan.
Shuhei: Ibu bilang kami tidak punya uang.
Ayah Shuhei: Kau butuh berapa?
Shuhei: Sekitar 30.000 yen
Ayah Shuhei: Aku mengirimnya 50.000yen setiap bulan. Hey...kau perlu
potong rambut. Kau terlihat berantakan. Apakah dia
bekerja?
Shuhei: Ya.

(Mother, 2020. 00:30:08-00:31:47)

Berdasarkan kutipan dialog di atas memperlihatkan Shuhei yang menerapkan perilaku manipulatif kepada ayahnya, yang terlihat jelas pada kalimat “今度学校で修学旅行行くんだけどお金なくて”, di mana Shuhei mengarang cerita demi untuk mendapatkan uang dari ayahnya. Padahal kenyataannya, Shuhei tidak bersekolah.

Meskipun Shuhei tidak berpartisipasi dalam pencurian bersama yang dijelaskan pada tahap perhatian, Shuhei menyimpan keterampilan dalam aksi pencurian yang telah ia amati sebelumnya. Tindakan Shuhei mencuri uang di brankas milik atasannya, merupakan bukti bahwa ia berhasil memasuki tahap reproduksi motorik, di mana ia berhasil mengubah skema kognitif yang disimpan berubah menjadi aksi nyata. Berikut adalah kutipan dialog dan potongan gambar yang membuktikan bahwa Shuhei berhasil melakukan tindakan pencurian di brankas milik atasannya.

アキコ：金庫にカネあるから。

Akiko : Ada uang di brankas.

(Mother, 2020. 01:36:06)



Gambar 45. Shuhei setelah mencuri uang di brankas milik atasannya

(Mother, 2020. 01:36:44-01:37:26)

Kemudian, puncak dari hasil reproduksi motorik Shuhei terwujud ketika ia mencontoh perilaku agresif dari Ryou. Tindakan ini dianggap sebagai puncak karena merupakan bentuk tingkatan tertinggi dari pembelajaran *observational* yang dialami Shuhei, di mana ia tidak hanya mempraktikkan manipulasi verbal ataupun pencurian, melainkan ia beralih ke tindakan kriminal ekstrem berupa pembunuhan.

Tindakan Shuhei saat melakukan pembunuhan terhadap kakek dan neneknya adalah sebagai akhir dari peniruan model perilaku menyimpang yang telah ia amati sebelumnya. Berikut adalah bukti bahwa Shuhei berhasil melakukan tindakan pembunuhan sebagai hasil akhir yang ekstrem dari proses perhatian dan retensi.



Gambar 46. Shuhei setelah membunuh kakek dan neneknya
(*Mother*, 2020. 01:46:38-01:48:48)

Potongan gambar di atas menggambarkan kejadian setelah Shuhei melakukan pembunuhan. Tubuhnya yang berlumuran darah, menjadi bukti visual bahwa ia berhasil melaksanakan aksinya.

4.3.4 *Motivational Processes (Proses Motivasi)*

Menurut Bandura, Proses motivasi menjelaskan alasan utama individu cenderung menerapkan perilaku yang telah diamati jika perilaku tersebut memberikan keuntungan (Bandura, 1977:28). Dalam kasus Shuhei, ia termotivasi untuk meniru perilaku menyimpang dari model perilaku ibunya dan Ryou, kekasih ibunya, karena ia melihat tindakan tersebut memberikan keuntungan nyata. Keuntungan yang dimaksud mencakup uang untuk bertahan hidup, serta penerimaan emosional dari ibunya, di mana kepatuhan Shuhei terhadap perilaku menyimpang menjadi satu-satunya cara untuk menjaga hubungan dan menghindari konflik dengan ibunya. Berikut adalah penjelasan mengenai motivasi Shuhei dalam

melakukan perilaku menyimpang yang ia pelajari dari model perilaku Akiko dan Ryou.

Pada tindakan Shuhei membolos sekolah, ia termotivasi untuk melakukan tindakan tersebut karena untuk mempertahankan kedekatan dan menghindari penolakan dari ibunya. Sementara itu, keuntungan yang dirasakan Shuhei dari bolos sekolah adalah kepuasan diri bahwa tidak perlu melaksanakan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar.

Tindakan berjudi dan mabuk-mabukan yang telah Shuhei amati pada model perilaku Akiko, Shuhei tidak termotivasi untuk melakukan tindakan tersebut. Hal ini dikarenakan Shuhei melihat bahwa berjudi dan mabuk adalah sebagai sumber masalah baru, bukan solusi, di mana judi sering menghabiskan uang, dan memberikan kerugian. Sementara itu mabuk memberikan kerugian bukan keuntungan, yang membuat tubuh tidak berdaya dan tidak bisa diandalkan.

Shuhei termotivasi untuk melakukan tindakan manipulatif karena ia belajar bahwa manipulatif adalah cara yang efektif untuk mendapatkan keuntungan dan memperkuat ikatan emosional dengan model perilaku Akiko, ibu Shuhei.

Shuhei telah melewati proses pengamatan, retensi, dan reproduksi motorik, di mana Shuhei melihat model perilaku yaitu Akiko dan Ryou berhasil mencuri dan mendapatkan keuntungan dari hasil curiannya, sehingga Shuhei termotivasi untuk menggunakan pencurian sebagai strategi yang efektif untuk mengatasi krisis ekonomi.

Tindakan agresif Shuhei yaitu pembunuhan kakek dan neneknya, didorong oleh motivasi bahwa kekerasan adalah solusi instan yang efektif untuk

menyelesaikan konflik, menghilangkan ancaman, dan menyingkirkan musuh.

Seluruh rangkaian proses pembelajaran observasi yang dilalui Shuhei pada akhirnya membentuknya menjadi individu dengan gangguan kepribadian anti sosial, di mana Shuhei mulai menormalisasi tindakan kriminal dan agresif sebagai strategi untuk bertahan hidup.

BAB 5

SIMPULAN

Penelitian ini menyajikan gambaran tokoh Shuhei yang hidup terisolasi dan memiliki ketergantungan emosional pada ibunya, Akiko, yang egois dan manipulatif. Karena Akiko menjadi satu-satunya sumber perhatian dan keamanan yang dimiliki Shuhei dalam hidupnya, maka Shuhei memiliki kecenderungan perilaku anti sosial, yang diteliti representasinya dan proses observasinya dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* dalam penelitian ini. Selain itu, struktur naratif film ini juga diteliti karena hasilnya dijadikan dasar untuk menganalisis representasi perilaku anti sosial dan proses observasi dari tokoh Shuhei.

Penelitian ini menggunakan teori struktur naratif film oleh Pratista yang diaplikasikan untuk menganalisis 3 unsur naratif film *Mother*, yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Selanjutnya, teori anti sosial oleh Fox digunakan untuk menganalisis representasi *Antisocial Personality Disorder* pada tokoh Shuhei, serta teori pembelajaran observasi oleh Bandura untuk menganalisis proses pembelajaran observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* pada tokoh Shuhei. Berikut ini adalah hasil analisisnya.

Hasil analisis hubungan naratif dengan ruang pada film *Mother*, ditemukan 9 ruang terjadinya peristiwa penting yang memengaruhi cerita, yaitu rumah kakek dan nenek Shuhei, tempat *pachinko*, rumah Shuhei, restoran yang menyajikan hidangan barat, rumah Ujita, *love hotel*, tempat tinggal baru Shuhei, ruang kerja

atasan Shuhei, dan ruang interogasi. Hubungan naratif dengan waktu terdiri dari urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Plot pada film *Mother* ini menggunakan urutan waktu pola linier yaitu plot A-B-C-D-E-F. Durasi waktu penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu durasi cerita dan durasi film. Durasi cerita terjadi selama lima tahun lima bulan, sedangkan durasi filmnya dua jam lebih enam menit. Pada frekuensi waktu tidak ditemukan adanya pengulangan adegan.

Hasil analisis struktur tiga babak pada film *Mother* terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi. Tahap persiapan berisi pengenalan tokoh-tokoh yang terdiri dari tokoh Shuhei, Akiko, Ryou, Kaede, Masako Misumi, Katsuhide Misumi, Ujita, dan Aya, seperti yang dijelaskan pada plot A hingga C. Tahap konfrontasi dimulai ketika Shuhei beranjak dewasa dan memiliki seorang adik perempuan bernama Fuyuka hingga Shuhei melakukan pembunuhan, seperti yang dijelaskan pada plot D hingga E. Tahap resolusi terjadi setelah Shuhei melakukan pembunuhan dan diinterogasi oleh pihak kepolisian atas kasus pembunuhan, seperti yang dijelaskan pada plot F.

Selanjutnya, hasil analisis representasi *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei menunjukkan bahwa Shuhei memenuhi 7 ciri perilaku *Antisocial Personality Disorder* dengan total 13 poin perilaku *Antisocial Personality Disorder*. Ketiga belas poin tersebut yaitu manipulatif 2 poin, tidak berperasaan 3 poin, penipuan 2 poin, permusuhan 1 poin, pengambilan risiko 3 poin, impulsif 1 poin, dan tidak bertanggung jawab 1 poin. Dari hasil analisis tersebut, Shuhei terindikasi kuat sebagai individu dengan gangguan kepribadian anti sosial karena memenuhi semua ciri-ciri dari gangguan kepribadian anti sosial.

Sementara, analisis proses observasi dalam pembentukan *Antisocial Personality Disorder* tokoh Shuhei terdiri dari empat tahapan. Pertama, dalam tahap perhatian, Shuhei mengamati dan berfokus pada model perilaku negatif Akiko dan Ryou seperti berjudi, berbohong, pencurian, dan agresif. Kedua, dalam tahap retensi, Shuhei mengingat dan memahami keuntungan dari perilaku yang telah ia lihat dan perhatikan sebelumnya. Ketiga, dalam tahap reproduksi motorik, Shuhei berhasil mengubah pengalamannya dari pengamat menjadi pelaku aksi dari perilaku negatif tersebut, yang dibuktikan melalui tindakan bolos sekolah, manipulatif, pencurian, dan agresif yang ia lakukan. Terakhir, dalam tahap motivasi, diketahui bahwa seluruh tindakan menyimpang Shuhei berasal dari motivasi untuk mendapatkan keuntungan instan dan imbalan, seperti perhatian dan penerimaan dari ibunya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Shuhei terindikasi kuat sebagai individu dengan gangguan kepribadian anti sosial. Indikasi ini diperkuat oleh hasil analisis bahwa Shuhei memenuhi 7 ciri-ciri perilaku *Antisocial Personality Disorder*, di mana Shuhei mampu melakukan tindakan kriminal ekstrem seperti pembunuhan tanpa adanya penyesalan yang menandakan bahwa Shuhei telah kehilangan moral sepenuhnya. Kepribadian anti sosial ini bukanlah bawaan dari lahir, melainkan hasil dari proses pembelajaran observasi, di mana Shuhei menerima kejahatan sebagai satu-satunya cara yang wajib untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, didorong oleh kebutuhan dan penerimaan dari model perilaku negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall, Inc.
- Bliton, C. F., Dowgwillo, E. A., Dawood, S., & Pincus, A. L. (2020). Encyclopedia of Personality and Individual Differences. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>
- Clarkin, J. F., Meehan, K. B., & Lenzenweger, M. F. (2015). Emerging approaches to the conceptualization and treatment of personality disorder. *Canadian Psychology*, 56(2), 155–167. <https://doi.org/10.1037/a0038744>
- DeLisi, M., Drury, A. J., & Elbert, M. J. (2019). The etiology of antisocial personality disorder: The differential roles of adverse childhood experiences and childhood psychopathology. *Comprehensive Psychiatry*, 92, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.04.001>
- Derefinko, K. J., & Widiger, T. A. (2016). Antisocial personality disorder. In *The Medical Basis of Psychiatry: Fourth Edition* (pp. 229–245). https://doi.org/10.1007/978-1-4939-2528-5_13
- Fox, D. J. (2015). *Antisocial, Boderline, Narcissistic & Histrionic Work Book*. PESI Publishing & Media.
- Fox, D. J. (2021). *Antisocial, Narcissistic, and Boderline Personality Disorder*. Routledge.
- Kusuma, A. D., & Sativa, S. O. (2020). Characteristic of Antisosial Personality. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 8(1), 33–36.
- Maretya, G. N. D. (2022). Makna Kekerasan Fisik Dalam Film Mother Karya Tatsushi Oumori. *Jurnal Daruma*, 2(4), 84–94.
- Minderop, A. (2018). *Psikologi Sastra*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Omori Tatsushi. (2020). *Mother*. <https://www.netflix.com/title/81292901>
- Pratista, H. (2020). *Memahami Film* (A. Dwi Nugroho (ed.); 2nd ed.). Montase Press.
- Saragih, J. M. V. (2023). *KEKERASAN ANAK DALAM FILM マザー(MOTHER) KARYA SUTRADARA TATSUSHI OMORI (KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA)*. Universitas Diponegoro.
- Suhendar, A. H. (2018). an Analysis on Antisocial Personality Disorder of Kevin in “We Need To Talk About Kevin Movie Directed” By Lynne Ramsay. *Journal of English Language and Literature (JELL)*, 3(01), 113–128. <https://doi.org/10.37110/jell.v3i01.45>
- Talani, N. S., Bagu, F. R., & Tanipu, Z. (2024). *Representasi Antisocial*

Personality Disorder Melalui Pertandaan Film Drama Korea “It’s Okay To Not Be Okay” Noval. 2(1).

- Vrisaba, N. A., & Dianovinina, K. (2019). Dinamika Kepribadian Narapidana Kasus Pembunuhan dengan Gangguan Kepribadian Antisosial. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 4(2), 130–147.
<https://doi.org/10.33367/psi.v4i2.827>
- Wilcox, L. (2018). *Psikologi Kepribadian* (A. Halim (ed.)). IRCiSoD Sampangan Gg. Perkutut No. 325-B Jl. Wonosari, Bturetno Banguntapan Yogyakarta.
- Wong, R. S. Y. (2023). Psychopathology of antisocial personality disorder: from the structural, functional and biochemical perspectives. *Egyptian Journal of Neurology, Psychiatry and Neurosurgery*, 59(1), 1–14.
<https://doi.org/10.1186/s41983-023-00717-4>

要旨

本論文のタイトルは『大森立嗣監督の映画『マザー』における主人公周平三隅の反社会性パーソナリティ障害に関する文学心理学的研究』である。この映画は実際に埼玉県で起きた 17 歳の少年による殺人事件を基に制作された。筆者がこの映画を選んだ理由は、『マザー』が不適切な養育方針が子供の人格形成に与える影響を描いているためである。本研究の目的は、映画『マザー』の物語構造、主人公周平三隅における反社会性パーソナリティ障害の描写、そしてその障害形成における観察過程について説明することである。

本研究で用いられた方法は、文学社会学的方法であり、映画『マザー』における心理学的側面、特に主人公周平三隅が経験する反社会性パーソナリティ障害の分析に焦点を当てた文学心理学的アプローチである。本研究で使用された理論は、Himawan Pratista による映画のナラティブ構造理論、Daniel J. Fox による反社会性理論、そして Albert Bandura による観察学習理論である。以下がその分析結果である。

映画『マザー』における物語と空間の関係は、9 つの空間で構成されている。つまり、周平の祖父母の家、パチンコ店、周平の家、洋食レストラン、宇治田の家、ラブホテル、周平の新しい住居、周平の上司のオフィス、そして取調室である。これらの空間はすべて、周平の反社会性パーソナリティ障害と関係している。物語と時間の関係は、線形的な時間順序で描かれており、物語の期間は 5 年 5 ヶ月、映画の上映時間は 2 時間 6 分以上で

ある。物語の冒頭は、周平が11歳で小学校5年生の時から始まる。その5年後、周平には5歳の妹がいる。物語は、周平が17歳になり、祖父母殺害事件の容疑者となってから5ヶ月後に終わる。時間の頻度に関しては、シーンの繰り返しは見られない。

映画『マザー』における三幕構成は、準備段階、対立段階、解決段階の3つの段階から成り立っている。準備段階では、周平、秋子、遼、楓、三隅雅子、三隅勝秀、宇治田、そして亜矢という登場人物の紹介が行われ、プロットAからCで説明されている。対立段階は、周平が成長し、殺人を犯すまでの出来事が描かれており、プロットDからEで説明されている。解決段階は、周平が殺人を犯した後、警察の取り調べを受ける場面で構成されており、プロットFで説明されている。

次に、主人公周平の反社会性パーソナリティ障害の表現分析の結果、彼は操作的、無感情、詐欺的、敵対的、リスク志向、衝動的、無責任という7つの特徴を満たしていることが示された。さらに、周平の反社会性パーソナリティ障害形成における観察プロセスの分析結果は、4つの段階から構成されている。第一に、注意の段階では、周平が母親とその恋人による無責任、ギャンブル、嘘、窃盗、攻撃的な行動を観察した。第二に、保持の段階では、周平が以前に見たり注意を向けたりした行動の利点を記憶し、理解する。第三に、運動再生の段階で、シュウヘイは観察者としての経験を実際の行動へと変換することに成功し、それは彼の学校の無断欠席、操作的行動、窃盗、攻撃的な行動によって裏付けられている。最後に、動機

づけの段階において、周平の逸脱行動の全ては、母親からの注目や受容といった即時的な利益や報酬を得ることへの動機から生じていることが明らかになっている。

この分析結果に基づき、『マザー』という映画の主人公である三隅周平は、反社会性パーソナリティ障害の特徴をすべて満たしていることから、強くこの障害を持つ個人であると結論づけられる。彼の反社会的な性格は、生まれつきのものではなく、母親と母親の恋人というネガティブな行動モデルを観察し模倣するという学習過程によって形成されたものである。

BIODATA PENULIS

Profil Pribadi

Nama : Nisa Suci Elisia

NIM : 13020221140114

Tempat, Tanggal Lahir : Batang, 16 Juni 2003

Alamat : Petamanan Rt 07 Rw 03, Kec. Banyuputih, Kab.
Batang, Prov. Jawa Tengah

Email : nisaelsingia16@gmail.com

Nomor Hp : 085325071675



Riwayat Pendidikan

1. SMA Negeri 1 Bawang (2018-2021)
2. SMP Negeri 1 Subah (2015-2018)
3. SD Negeri 02 Banyuputih (2009-2015)

Riwayat Organisasi

Staf Ahli HMPS Bahasa dan Kebudayaan Jepang (2023)

Riwayat Kepanitiaan

Anggota Panitia Original Event of Japan in Indonesia (2022)