

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film masih menjadi pilihan masyarakat sebagai media hiburan. Selain itu, film juga dijadikan alat konstruksi realitas sosial. Tidak jarang penonton menganggap bahwa apa yang ditampilkan dalam film merupakan gambaran realitas sosial yang ada di masyarakat. Realitas merupakan konstruksi sosial yang diciptakan individu (Santoso, 2016:31). Konstruksi sosial mampu membuat individu meyakini bahwa budaya tersebut nyata adanya atau menciptakan budaya baru berdasarkan sebuah kepentingan. Dengan menggambarkan realitas sosial melalui media yang menarik seperti film, suatu budaya lebih mudah diubah maupun diterima oleh masyarakat.

Salah satu jenis film yang digemari masyarakat saat ini adalah film animasi baik berupa animasi tiga dimensi maupun animasi dua dimensi. *Cartoon* merupakan film animasi tiga dimensi maupun dua dimensi yang mengambil gaya gambar barat seperti, film animasi *Disney* dan dipengaruhi gaya gambar dari komik *western* seperti *DC comic*. *Anime* merupakan film animasi yang dibuat dengan cara animasi (*animation*), yang diserap menjadi animeshon menjadi *anime* (アニメ) dalam bahasa Jepang dan dipengaruhi gaya gambar dari komik jepang (*manga*).

Terkait dengan *anime* terdapat animasi psikologi thriller *Perfect Blue* パーフェクトブルー (*Paafekuto Buruu*) yang diadaptasi dari novel karya Yoshikazu Takeuchi dengan judul パーフェクトブルー：完全変態 (*Paafekuto Buruu:*

Kanzen Hentai) atau lebih dikenal dengan *Perfect Blue: Complete Metamorphosis*. Pada tahun 1997 novel tersebut diubah menjadi *anime* yang ditulis dan disutradarai oleh Satoshi Kon dengan durasi 01 jam 21 menit 42 detik. Film-film *anime* dari Satoshi Kon mengandung unsur provokatif, imajinatif, emosional dan telah mendapat pujian dari seluruh dunia.

Perfect blue, adalah *anime* yang menceritakan tentang tokoh Mima Kirigoe, yang mengalami serangkaian terror oleh *stalker*, sehingga mengalami halusinasi yang diakibatkan oleh stress akibat tekanan pekerjaan dan terror sang *stalker*. Film animasi ini menjadi perbincangan hangat pada beberapa sosial media, hal ini karena *Perfect blue*, mengangkat isu kesehatan mental, pelanggaran privasi dan hal tak mengenakan dibalik gemerlap bisnis pertunjukan (*showbiz*). Isu kesehatan mental menjadi topik pembicaraan yang ramai dibicarakan terutama oleh remaja.

Kesehatan mental merupakan isu yang masih terpinggirkan di Indonesia. Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Menunjukkan bahwa lebih dari 19 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami gangguan mental emosional, dan lebih dari 12 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami depresi. Berdasarkan Sistem Sampel yang dilakukan Badan Litbangkes pada tahun 2016. Data bunuh diri pertahun sebanyak 1.800 orang, serta 47,7% korban bunuh diri pada usia 10-39 tahun, yang merupakan usia anak remaja dan usia produktif.

Depresi masih menjadi kasus kesehatan mental tertinggi selama tiga dekade terakhir. Adanya stigma dan diskriminasi terhadap penderita kesehatan mental ataupun orang dengan gangguan kejiwaan. Dengan adanya stigma dan diskriminasi oleh lingkungan sekitar dapat menjadikan penderitanya menjadi terisolasi dan sulit

mendapatkan penanganan. Tingginya kasus tersebut mendorong respon cepat dari masyarakat. Beberapa individu maupun kelompok masyarakat mulai sadar pentingnya penanganan pada kasus kesehatan mental dan didiskusikan secara terbuka.

Pembahasan mengenai kesehatan mental tidak hanya menjadi konsentrasi pegiat kesehatan mental, banyak individu yang tertarik akan pembahasan kesehatan mental. Salah satu animator yang menyelipkan isu kesehatan mental adalah Satoshi Kon. Melalui film animasi debutnya berjudul パーフェクトブルー (*Paafekuto Buruu*) atau *Perfect Blue*, seperti yang sudah dijelaskan diatas, film animasi ini mengangkat isu kesehatan mental. Dalam setiap karya dari Satoshi Kon, ia selalu mengangkat tentang sindrom kepribadian ganda, halusinasi, paranoia dan isu kesehatan mental lainnya. film animasi *Perfect Blue* menjadi salah satu karya Satoshi Kon yang memiliki kesan mendalam bagi penikmat film bergenre *psychological-thriller*.

Perfect Blue, menceritakan tentang halusinasi yang dialami oleh Mima Kirigoe yang mempengaruhi cara berpikir dan kesehariannya. Dalam film animasinya sendiri, Satoshi Kon memberikan kesan kebingungan, dimana batas antara kejadian nyata dan imajinasi menjadi bias. Penggunaan musik latar, pencahayaan, teknik kamera dan transisi menggambarkan terror, trauma serta halusinasi yang dialami oleh tokoh Mima Kirigoe. *Perfect Blue* mendapat respon yang menarik. Beberapa ulasan dari penonton mengatakan bahwa halusinasi yang disajikan dalam film animasi *Perfect Blue* adalah gambaran realitas yang sebenarnya. Dengan demikian film animasi *Perfect Blue* mampu merekonstruksi realitas sosial melalui adegan-adegan yang selaras dengan makna halusinasi itu sendiri.

Representasi adalah gambaran tentang realitas yang ditampilkan melalui kode, simbol, makna, tanda, serta ideologi dari suatu kebudayaan (Aprilia dalam Hapsari dan Sukardani, 2019:59). Representasi halusinasi dalam film *Perfect Blue* digambarkan dengan rinci melalui tanda-tanda pada setiap adegannya. Tanda-tanda inilah yang akan dianalisis dengan menggunakan metode Semiotika. Semiotika adalah studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu naskah skenario, gambar, teks, dan adegan dalam film menjadi sesuatu yang dimaknai (Mudjiono, 2011:129). Semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari John Fiske dalam teorinya mengatakan bahwa peristiwa yang ditampilkan melalui dunia televisi telah di encode oleh kode-kode sosial yang dibagi dalam tiga level diantaranya: level realitas (*reality*), level representasi (*representation*) dan level ideologi (*ideology*). Dengan menganalisis *reality*, *representation*, dan *ideology* dalam film, makna halusinasi yang direpresentasikan dapat dijelaskan dengan lebih rinci dan mengkhusus.

Pada penelitian sebelumnya, representasi dikaji menggunakan metode teori semiotika Ferdinand De Saussure dalam menganalisis representasi depresi pada tokoh dalam film. Contohnya pada penelitian Setioningtyas (2022) yang membahas mengenai representasi depresi tokoh dalam film, berdasarkan representasi yang muncul. Dengan adanya ketertarikan berdasarkan tersebut, penelitian dimaksudkan untuk menjabarkan secara terperinci bagaimana representasi halusinasi tokoh Mima dalam *anime Perfect Blue*. Dengan demikian dapat ditemukan kesimpulan, bagaimana halusinasi yang dialami tokoh Mima bisa terjadi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, film animasi *Perfect Blue* mencoba menggambarkan tentang halusinasi. Film animasi *Perfect Blue* merupakan representasi tentang halusinasi yang dialami oleh penderita penyakit kejiwaan. Halusinasi merupakan salah satu gejala penyakit kejiwaan. Isu mengenai kesehatan mental atau penyakit kejiwaan, dewasa ini sering menjadi topik pembahasan dalam beberapa *platform* media sosial.

Banyaknya orang yang mulai membahas tentang kesehatan mental, mulai meningkatkan kesadaran pentingnya penanganan dan jenis penyakit kejiwaan. Dengan adanya beberapa orang maupun sebagian kelompok yang mulai membahas mengenai isu kesehatan mental. Ramainya pembahasan mengenai isu kesehatan mental tidak lepas dari banyaknya film ataupun film animasi yang mengangkat isu kesehatan mental. Jauh sebelum ramainya pembahasan mengenai isu kesehatan mental. *Perfect Blue* sudah mengangkat isu kesehatan mental jauh sebelum ramainya pembahasan isu kesehatan mental saat ini.

Penggambaran ekspresi, penggunaan musik latar, dan dialog dalam film animasi *Perfect Blue*. Memberikan rekaan mengenai halusinasi dialami Mima akibat tekanan pekerjaan. Berdasarkan dialog antar tokoh dan beberapa adegan, yang menggunakan beberapa bahasa umpatan dan visual animasi yang disesuaikan dengan dunia nyata. Sesuai dengan pemaparan diatas, maka dapat dianalisis mengenai representasi halusinasi tokoh Mima.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis data, maka diberikan batasan dalam ruang lingkup penelitian. Batasan pertama antara lain, representasi halusinasi yang digunakan hanya representasi yang melibatkan tokoh utama yaitu Mima Kirigoe. Alasan dipilihnya tokoh Mima Kirigoe adalah, dikarenakan interaksi antar tokoh pendukung terpusat pada tokoh Mima. Penelitian ini hanya membatasi representasi halusinasi tokoh Mima pada *anime Perfect Blue*. Hal yang dikaji adalah mengenai representasi halusinasi Mima Kirigoe.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, maka rumusan masalah dari penelitian adalah.

1. Bagaimanakah representasi halusinasi yang dialami tokoh Mima Kirigoe dalam film animasi *Perfect Blue*?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis mengenai representasi halusinasi yang dialami Mima Kirigoe dalam film animasi *Perfect Blue*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat diantaranya.

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan penulisan terutama mengenai peran yang menjadi latar belakang mengenai representasi dalam film atau pun *anime*.

b. Bagi pembaca

1. Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan dan pemahaman lebih luas tentang representasi dalam film atau pun *anime*.
2. Dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

