

KECEMASAN PADA TOKOH KIRIYAMA REI DALAM FILM *LIVE ACTION SANGATSU NO LION* KARYA SUTRADARA KEISHI OUTOMO**Aldiyansah Prambudi¹⁾****Fairuz²⁾**¹⁾Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta²⁾Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakartapram.aldiyansah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang kecemasan yang mempengaruhi perkembangan kepribadian tokoh Kiriya Rei dalam Film Live Action Sangatsu no Lion karya Sutradara Keishi Oumoto diadaptasikan dari manga yang berjudul sama karya Umino Chika. Penelitian ini menggunakan teori psikonalisis sastra Sigmund Freud. Analisis yang dilakukan memperlihatkan alur pada film ini berupa alur campuran, dan tokoh utama Kiriya Rei seorang pemain shogi profesional yang mengalami perundungan, serta penimpaan kesalahan orang lain terhadap dirinya sehingga menimbulkan kecemasan realistik dan moral pada diri Rei. Kecemasan terjadi karena ketegangan-ketegangan yang tidak dapat tereduksi dengan baik. Untuk mengatasi ketegangan, Rei melakukan mekanisme pertahanan diri berupa pengalihan, represi, formasi reaksi dan, fikasi oral yang membuatnya dapat menjadi pemain shogi profesional pada usia yang relatif muda.

Kata kunci: *Sangatsu no Lion, Sigmund Freud, pengalihan, represi, formasi reaksi, fikasi oral.*

ABSTRACT

This thesis discusses the anxiety that affects the personality development of the character Kiriya Rei in the Live Action Film Sangatsu no Lion by director Keishi Oumoto adapted from the manga of the same name by Umino Chika. This study uses Sigmund Freud's literary psychoanalytic theory. The analysis carried out shows Rei's development as a professional shogi player facing the death of his parents, bullying, and the infliction of other people's mistakes on him, causing Rei's realistic and moral anxiety. Anxiety occurs because of tensions that cannot be reduced properly. To deal with tension, Rei employs self-defense mechanisms in the form of diversion, repression, reaction formation and oral fixation which allows him to become a professional shogi player.

Keywords: *Sangatsu no Lion, Sigmund Freud, diversion, repression, fromation reaction, oral fixation.*

PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki pengalaman yang memengaruhi perkembangan kepribadiannya. Kepribadian bisa berubah tergantung pada bagaimana seseorang merespons situasi tertentu. Saat menghadapi kondisi yang tidak menyenangkan, seseorang bisa mengalami kecemasan, ketegangan, atau rasa tidak aman. Jika berlarut, hal ini dapat berdampak pada kondisi mental, termasuk perubahan perilaku dan trauma (Irwanto, 2020:6).

Untuk meredakan kecemasan tersebut, pikiran-pikiran yang mengganggu sering kali ditekan ke alam bawah sadar. Freud membagi psikis manusia menjadi dua bagian: kesadaran, yang tampak di permukaan, dan ketidaksadaran, yang menyimpan insting dorongan perilaku manusia. (Wiyatmi, 2011:11). Represi adalah mekanisme pertahanan diri yang menekan ingatan traumatis, namun bisa berkembang menjadi bentuk lain, seperti rasa berkabung yang mendalam. Dalam kondisi ini, kebencian yang ditekan bisa berubah menjadi rasa bersalah dan benci terhadap diri sendiri (Berry, 2001:84). Masalah psikologis seperti kecemasan sering menjadi tema dalam karya sastra, termasuk film, anime, atau manga, dan dapat dikenali melalui perilaku tokoh-tokohnya.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan film Jepang berjudul *三月のライオン* (*Sangatsu no Lion*) yang disutradarai oleh Keishi Outomo dan dirilis pada 18 Maret 2017 oleh Toho dan Asmik Ace. Film ini diadaptasi dari manga karya Umino Chika. Sejak kecil, Umino dikenal gemar membaca, khususnya buku yang membahas hubungan keluarga yang tidak biasa. Ketertarikannya tersebut mendorongnya untuk menciptakan cerita dengan tokoh utama yang kehilangan keluarganya, tinggal menumpang di rumah kenalan ayahnya, dan kemudian memutuskan menjalani hidup sendiri sambil berinteraksi dengan keluarga lain yang bukan kerabatnya. Perkembangan psikologis Kiriya Rei sejak kecil hingga remaja menjadikan hal yang menarik dalam film ini. Ia menjadi yatim piatu akibat sebuah kecelakaan mobil, dan karena tak ada keluarga yang bersedia

merawatnya, ia diadopsi oleh teman ayahnya, Masachiko Koda. Kehadiran Rei di kediaman Koda memicu kecemburuan 2 anak Koda yaitu Kyoko dan Ayumu, terutama Kyoko, yang sering merundungnya. Merasa menjadi penyebab konflik keluarga, Rei akhirnya meninggalkan rumah Koda dan fokus menjadi pemain *shogi*. Konflik batinnya memuncak saat ia harus menghadapi Koda dalam pertandingan, *shogi* yang memperdalam pergolakan emosional dalam dirinya.

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah: Bagaimana gambaran alur, tokoh dan penokohan dalam film *Sangatsu No Lion?*, dan bagaimana bentuk kecemasan pada tokoh Kiriya Rei dalam film *Sangatsu No Lion?*

Penelitian sebelumnya belum ada yang menganalisis film *Sangatsu No Lion* dengan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud. Namun, terdapat beberapa studi yang menggunakan teori Freud. Pertama, skripsi Alfania Ratna Dewi (2012) alumni dari Fakultas Ilmu Budaya Jurusan Sastra Jepang, Universitas Nasional, yang membahas ingatan tersembunyi dan kecemasan tokoh dalam drama *Innocent Love*, menunjukkan peran penting hubungan antar tokoh dalam memunculkan kembali ingatan yang direpresi. Kedua, jurnal Budi Mulyadi (2013) Dosen Universitas Diponegoro, menganalisis kondisi psikologis tokoh Otoko dalam novel *Utsukushisa to Kanashimi to*, menemukan bahwa kepribadian Otoko awalnya didominasi oleh Id, namun berkembang menjadi lebih dipengaruhi oleh Superego seiring bertambahnya usia. Terakhir, jurnal Fairuz (2018) Dosen Universitas Nasional, meneliti cerpen *Shirakawa Yo Fune* karya Yoshimoto Banana, dan menemukan bahwa tokoh-tokohnya mengalami kecemasan, konflik batin, serta melakukan mekanisme pertahanan seperti identifikasi, pemindahan, dan fiksasi untuk mengurangi tekanan psikologis.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua pendekatan utama, yaitu teori struktur naratif film dari Pratista dan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud. Teori struktur naratif digunakan untuk mengkaji unsur-unsur penting dalam alur film seperti cerita dan plot, pelaku cerita, konflik, ruang, dan tujuan. Plot

dalam film dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang terikat oleh hubungan sebab-akibat dan disusun secara linier, mulai dari tahap pengenalan hingga penyelesaian. Visualisasi dalam film juga menjadi elemen penting untuk membantu memahami ekspresi, dialog, dan dinamika karakter. Ruang atau latar dalam naratif berfungsi sebagai tempat berlangsungnya aksi tokoh dan bisa berupa lokasi nyata maupun fiktif. Sedangkan pelaku cerita mencakup karakter utama dan pendukung yang berperan dalam membentuk dan mengembangkan konflik.

Selain struktur naratif, pendekatan psikologi sastra juga digunakan untuk menelaah kondisi kejiwaan tokoh dalam film. Sastra dianggap sebagai cerminan ekspresi psikologis pengarang maupun tokohnya, sehingga analisis psikologis dapat mengungkap konflik batin tokoh secara lebih mendalam. Dalam hal ini, penulis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud yang membagi struktur kepribadian menjadi tiga komponen, yaitu id, ego, dan superego. Id mewakili naluri dasar dan dorongan bawah sadar yang berorientasi pada prinsip kesenangan. Ego berfungsi sebagai pengatur antara dorongan id dan kenyataan eksternal dengan mengikuti prinsip realitas. Superego mewakili moral dan hati nurani yang berkembang dari nilai-nilai yang ditanamkan oleh lingkungan.

Freud juga menjelaskan bahwa kepribadian manusia digerakkan oleh energi psikis yang dapat dialirkan melalui proses identifikasi antara ego dan id. Energi psikis yang tidak tersalurkan dengan baik dapat memicu konflik dalam diri, yang kemudian menimbulkan kecemasan. Freud mengklasifikasikan kecemasan menjadi tiga jenis, yaitu kecemasan realistik (rasa takut terhadap bahaya nyata), kecemasan neurotis (takut pada dorongan insting yang tidak terkendali), dan kecemasan moral (rasa bersalah akibat melanggar nilai moral yang ditanamkan oleh superego).

Untuk meredakan kecemasan, ego menggunakan berbagai mekanisme pertahanan diri. Mekanisme ini meliputi represi (menekan kenangan ke alam bawah sadar), pengalihan (melampiasikan emosi ke objek lain), proyeksi (menyalahkan orang lain atas dorongan pribadi), regresi (kembali pada perilaku kekanak-kanakan),

formasi reaksi (bersikap berlawanan dengan perasaan sebenarnya), dan fiksasi (berhenti pada tahap perkembangan tertentu karena tekanan emosional). Mekanisme ini menjadi penting dalam memahami bagaimana tokoh-tokoh dalam film menghadapi tekanan psikologis dan membentuk kepribadian mereka.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu dengan menggambarkan fakta-fakta terlebih dahulu untuk kemudian dianalisis lebih lanjut. Tujuan dari pendeskripsian tersebut adalah untuk mengidentifikasi unsur-unsur penting yang terkandung di dalamnya. Proses analisis tidak hanya bersifat pemaparan, tetapi juga memberikan pemahaman dan penjelasan secara memadai (Ratna, 2004:53).

Penulis menganalisis permasalahan yang muncul dalam film "*Sangatsu No Lion*" karya sutradara Keishi Outomo, dengan menggunakan pendekatan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Film tersebut ditonton berulang kali agar data yang berkaitan dengan kondisi psikologis tokoh seperti tindakan dan dialog antar tokoh dapat dicatat secara rinci dan dianalisis berdasarkan teori Freud, guna mengetahui keadaan kejiwaan serta trauma yang dialami oleh tokoh utama.

Selain itu, data penelitian juga diperoleh melalui studi pustaka (*library research*), yaitu dengan menelaah buku, catatan, dan laporan yang berkaitan dengan topik yang dibahas (Nazir, 2005:11). Penelusuran data juga dilakukan melalui berbagai sumber daring yang membahas tema yang relevan dengan judul penelitian. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk disusun menjadi kesimpulan dan saran.

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis pada film *live action Sangatsu no Lion*, Rei digambarkan sebagai sosok yang pendiam, pekerja keras baik dan penyayang terhadap orang sekitarnya. Rei juga baik terhadap sesamanya. Hal ini terlihat ketika Rei memilih untuk pergi dari kediaman Koda agar Kyoko tetap tinggal di rumah tersebut dan tidak memecah belah keluarga Koda. Rei menjadi sebatang kara diakibatkan keluarganya

meninggal dalam kecelakaan mobil, sedangkan keluarganya tidak ada yang mau merawatnya. Rei yang saat itu masih kecil dengan perkembangan psikologi yang belum sempurna, akhirnya dikendalikan oleh id sepenuhnya sehingga Rei mencoba kabur dari tempat pemakaman karena tidak mau tinggal di panti asuhan.

Rei bertemu dengan teman ayahnya Masachiko Koda, seorang pemain *shogi* profesional. id pada Rei menginginkan tinggal bersama Koda. Sehingga ego yang bekerja pada diri Rei mengatakan bahwa dia suka *shogi* agar dapat tinggal bersama Masachiko Koda.

Pertemuan dengan Kyoko yang berhubungan dengan pria yang sudah beristri menimbulkan Super ego pada Rei bekerja. Rei melarang Kyoko berhubungan dengan pria beristri karena hal tersebut akan menyakiti perempuan lain.

Kehilangan orang tua yang meninggalkan dirinya sendiri tanpa ada keluarga dekat tersebut menimbulkan berbagai konflik, frustrasi, dan kecemasan. Kecemasan seperti ini adalah kecemasan realistik bahwa dia harus hidup sendiri. Ingatan Rei terhadap ibunya berhasil di repres ke alam bawah sadar.

Perundungan yang dilakukan oleh Kyoko memunculkan ingatan Rei tentang dirinya yang sebatang kara yang sudah direpresi. Hal ini juga menimbulkan konflik batin dalam diri Rei, yang memicu timbulnya kecemasan. Ego berusaha mereduksi kecemasan ini dengan cara melakukan mekanisme pertahanan diri berupa pengalihan dengan cara menangis dan berlatih *shogi* dengan keras.

Perundungan yang sering dilakukan oleh Kyoko semasa kecil tidak bisa terepresi sepenuhnya. Hal ini terlihat ketika Kyoko mengunjungi kediaman Rei. Kedatangan Kyoko, menimbulkan ketakutan dan kecemasan akan dirundung oleh Kyoko, hal ini menuju kepada kecemasan neurotis dalam diri Rei. Kecemasan yang muncul ini membuat ego melakukan mekanisme pertahanan diri berupa formasi reaksi dengan cara mengingatkan Kyoko tentang kereta terakhir. Hal ini bertujuan untuk mereduksi kecemasan dalam diri Rei.

Tindakan Rei mengalahkan Koda pada pertandingan *shogi* menimbulkan konflik pada

diri Rei. Konflik terjadi pada diri Rei karena perasaan bersalah karena telah menghancurkan karir Koda orang yang peduli padanya dan ini memicu kecemasan moral. Kecemasan tersebut tidak dapat direduksi apalagi mengetahui bahwa banyak yang memuji karena ia mengalahkan Koda. Kecemasan yang tidak dapat direduksi memicu mekanisme pertahanan diri berupa Fiksasi secara oral dengan cara meminum alkohol hingga mabuk.

Cerita tentang Yasui yang bisa bercerai apabila kalah dari Rei dalam pertandingan *shogi* menimbulkan konflik pada diri Rei. Rei tidak ingin kalah dalam pertandingan *shogi* karena *shogi* adalah hidupnya, namun dilain pihak, ego pada diri Rei tidak menginginkan Yasui bercerai. Konflik batin ini menimbulkan kecemasan moral pada diri Rei. Super ego dalam diri Rei berusaha mereduksi kecemasan ini dengan cara membawakan hadiah natal Yasui untuk anaknya yang tertinggal di tempat pertandingan *shogi*.

Namun, Yasui tidak merespon tindakan Rei. Yasui menyalahkan Rei, seharusnya Rei mengalah saja demi Yasui agar ia bisa menghabiskan natal dengan putrinya. Kecemasan yang terjadi pada Rei akhirnya memicu mekanisme pertahanan diri berupa pengalihan, dengan cara berteriak-teriak di sebuah taman.

PEMBAHASAN

Alur pada film *live action Sangatsu no Lion*, dianalisis melalui adegan yang terdapat pada film. Melalui analisis adegan maka dapat diketahui tokoh-tokoh dan, penokohan yang muncul dalam membangun alur cerita.

Adegan 1 Pemakaman keluarga Kiriya Rei. Adegan ini terjadi beberapa saat setelah kecelakaan yang dialami oleh Kiriya Rei dan keluarganya pada saat mereka berwisata. Mereka mengalami kecelakaan yang mengakibatkan ayah, ibu dan adiknya meninggal, sehingga Kiriya Rei menjadi yatim piatu.

会葬者 1 : 飲酒運転でトラックの巻き添えですて、せっかく将棋をやめて病院を継いだのにね

(Pelayat 1 : Aku dengar mereka ditabrak pengendara truk yang mabuk, ketika akhirnya dia keluar dari *shogi* dan mewarisi rumah sakit.)

会葬者 2 : 義理の親婿があるさ、問題は子どもだ

(Pelayat 2 : Mertuanya yang akan mengurus rumah sakit. Masalahnya adalah anak itu.)

会葬者 1 : 妹さんが生きてるんじゃないの

(Pelayat 1 : Adik perempuannya tidak mau mengurusnyakah?)

会葬者 2 : まさか、あの女はそんなやっくカップている上げないよ

(Pelayat 2 : Tidak mungkin, dia tidak akan mengambil beban seperti itu.)

幸田 : 君は将棋すきか

(Koda Masachiko : Apa kau suka *shogi*?)

零 : はい、

(Kiryama Rei : Iya.)

Percakapan dan gambar di atas, kita mengetahui bahwa Rei menjadi yatim piatu, dan keluarganya tidak ada yang mau mengurusnya. Saat itu Masachiko Koda teman ayahnya menghampiri dan bertanya kepada Rei apakah dia menyukai *shogi* kemudian mengangkatnya menjadi anak angkatnya. Koda Masachiko merupakan salah satu karakter pendukung dalam film ini. Ia digambarkan sebagai orang yang baik hati, terlihat dimana ia bersedia mengangkat Rei dalam keluarganya karena Rei tidak mempunyai keluarga yang mau menampungnya. Koda yang tokohnya merupakan seorang pria paruh baya, tergambarkan dengan struktur kepribadian yang matang. Hal ini dapat terlihat dengan super ego yang lebih dominan dalam tokohnya. Seperti pada adegan ini dimana ia mengangkat Rei sebagai anak angkatnya, akibat rasa kasihannya terhadap Rei yang merupakan anak dari temannya.

Adegan 2 Pertemuan Rei dengan Masachiko Koda pada suatu pertandingan. Kejadian ini terjadi beberapa tahun kemudian setelah Rei menjadi pemain *shogi* profesional semasa masih duduk di bangku SMA. Rei saat itu memutuskan hidup sendiri dan pada suatu pertandingan ia harus berhadapan dengan ayah angkatnya, Masachiko Koda.



Pertandingan *shogi* antara Rei dan Koda

幸田 : 元気だったか、零。暑いな、まだ梅糞にもはいた見ないという意味。じゃあ始めるか

(Masachiko Koda : Apakah kau baik-baik saja Rei? Panasnya, meski sepertinya belum terlihat akan turun hujan. Baiklah, mari.)

幸田 : 負けました。ちゃんと食べてるのか

(Masachiko Koda : Saya kalah. Apakah kau makan dengan teratur Rei?)

零 : はい

(Kiryama Rei : Ya)

幸田 : 急に家出ていてから、虚構も歩も心配してるっぞ

(Masachiko Koda : Karena kamu meninggalkan rumah dengan tiba-tiba, Kyoko dan Ayumu ikut mengkhawatirkanmu)

Rei yang saat itu sudah menjadi pemain *shogi* profesional mengalahkan ayah angkatnya, menjadikannya lebih tinggi peringkatnya. Di lain pihak, kemenangan Rei membuat Masachiko Koda, turun peringkat. Dalam adegan ini juga diceritakan Rei sudah hidup sendiri, pergi dari rumah keluarga Koda tanpa memberikan alasan sehingga Koda dan keluarganya khawatir. Pada adegan ini, memperlihatkan sifat Koda yang sportif ketika ia kalah bertanding melawan Rei, Koda dengan besar hati mengakui kekalahannya.

Adegan 3 Akibat kemenangan Rei terhadap Koda.



Rei meminum alkohol

将棋の管理者 1 : 4 連敗か。
(Pengurus Shogi 1 : 4 kekalahan berturut-turut ya?)

将棋の管理者 2 : 4 連敗で。
(Pengurus Shogi 2 : Ya, 4 kekalahan beruntun.)

将棋の管理者 1 : 来期で降格かもな、
幸田さん。

(Pengurus Shogi 1 : Mungkin, Tuan Koda akan turun tingkat di musim selanjutnya.)

将棋の管理者 2 : うん、息子に負けた
のがショックやったんだろうな。

(Pengurus Shogi 2 : Ya, pasti terkejut karena dikalahkan oleh anaknya sendiri.)

松本 一砂 : 桐山! 今夜付き合えよ、
なあ、独立の祝い。奢ってやるから。

(Matsumoto Issa : Kiriya! Malam ini temani aku, merayakan kebebasanku. Aku yang traktir.)

桐山 零 : ああ、いえいえ僕は。。。。

(Kiriya Rei : Ah, tidak tidak, aku...)

三角 龍雪 : 松本くんの奢りなんて
世界の終わりかもしれないし、今日は甘えて奢ってもらおうよ。

(Misumi Tatsuyuki : Hari ini saja terima saja traktirannya, mungkin dunia akan berakhir karena Matsumoto mentraktir.)

松本 一砂 : うっせえな!

(Matsumoto Issa : Diamlah!)

三角 龍雪 : いや、いや、いや、
勝っちゃったんですよ、師匠に。

(Misumi Tatsuyuki : Tidak, tidak, tidak, dia malah menang melawan gurunya.)

ホステス 1 : あら! すごいじゃない!

(Hostess 1 : Eh, hebat sekali!)

三角 龍雪 : おかげで師匠は本選入りを
たたれ、その罪悪感からこのありさま。

(Misumi Tatsuyuki : Karena itu, gurunya gagal masuk babak seleksi. Karena dia merasa bersalah akan hal itu, jadi begini sekarang.)

ホステス 1 : だけど、それが勝負事
でしょう

(Hostess 1 : Tapi, bukankah kompetisi seperti itu?)

三角 龍雪 : それはそうなんだよ、
加奈子ちゃんの言うとおりにね。でも、
その前にこいつは、あの、師匠である前に
育ててくれた義理の父親なのよ。

(Misumi Tatsuyuki : Ya, memang seperti itu, seperti apa yang kamu bilang, Kanako. Akan tetapi, sebelum menjadi gurunya, ia merupakan ayah angkatnya.)

ホステス 1 : あら、そうなの?

(Hostess 1 : Eh? Benarkah?)

三角 龍雪 : まあ、なんか色々、
難しいところはね。。。。

(Misumi Tatsuyuki : Ya, begitulah, keadaanya memang sulit...)

ホステス 1 : えええ、ちょっと、
ちょっと、ちょっと

(Hostess 1 : Ehhh, loh, loh, loh)

ホステス 2 : ねえ、もう、未成年が
酔がって飲んじゃ駄目でしょう。

(Hostess 2 : Aduh, kamu ini belum cukup umur, jangan berlagak minum, tidak boleh tau.)

Rei mengetahui dari pengurus persatuan *shogi* bahwa ayah angkatnya Kiriya turun tingkat dan gagal masuk final setelah dia mengalahkan. Hal ini membuat Rei merasa bersalah karena telah mengalahkan Koda sehingga dia melarikan diri dengan cara meminum alkohol.

Adegan 4 Pertemuan Rei dengan keluarga Kawamoto. Rei yang mabuk dan tergeletak di pinggir jalan, kemudian bertemu dengan anak pertama dari keluarga Kawamoto yaitu Akari.



Pertemuan Akari dengan Rei yang sedang mabuk

あかり : 大丈夫? 飲ませたなら最後まで面倒に色々な
 (Akari : Apa kau baik-baik saja? Kalau kau minum-minum seperti ini, sampai akhir juga hanya akan ada hal-hal yang merepotkan.)
 零 : お。。。とう。。。
 (Rei : A...yah...)
 あかり : 何
 (Akari : Apa?)
 零 : お父さん、ごめん
 (Rei : Ayah, aku... minta maaf)
 あかり : え?
 (Akari : Eh?)
 零 : お父さん。。。ごめん
 (Rei : Aku... minta maaf... ayah.)

 零 : うわああ
 (Rei : Uwaa)
 モモ : いきかえた
 (Momo : Dia bangun!)
 零 : どこ
 (Rei : Ini di mana?)
 あかり : 三月町君のマンションと川はさ迎え側。おはよう桐山玲君。
 (Akari : Blok 3 di seberang tempat tinggalmu. Selamat pagi Kiriya Rei-kun)
 零 : え? なんて僕の名前
 (Rei : Eh? Bagaimana kau tahu namaku?)
 あかり : タベ自分で話してくれたじゃない。覚えてないの? 昨日は大変だったんだからね
 (Akari : Semalam kau menceritakan segalanya kepadaku, apakah kau tidak mengingatkannya? Kemarin sungguh sangat mabuk)
 ひな : 桐山君ご飯食べたいの

(Hina : Kiriya-kun, kau tidak mau makan?)

零 : あ、僕まだ。。。

(Rei : Ah, aku masih sedikit...)

ひな : そっか、

(Hina : Ah benar,)

零 : でも、そろそろ僕も。。。

(Rei : Tapi aku harus segera pergi...)

ひな : 急がなきゃ。ちゃんと学校へ行こうまで頑張るよ

(Hina : Aku harus cepat-cepat. Pastikan kau berangkat ke sekolah nanti.)

零 : ええ?

(Rei : Eh?)

ひな : これ、家の鍵。げんか詰めて出てください、よろしくです

(Hina : Ini kunci rumah ini. Jika kau pergi tolong tutup gerbangnya dengan benar, mohon bantuannya.)

零 : ええ? そんな皆入るない

(Rei : Eh? Tapi nanti kalian tidak bisa masuk?)

ひな : ああ、大丈夫どこから入れるから

(Hina : Tidak apa-apa, kita akan masuk lewat jalan lain nanti.)

Akari merasa kasian dan membawa Rei yang sedang mabuk ke rumahnya, dan bertemu dengan adik adik Akari yaitu Hina dan Momo. Keberadaan Rei di rumah Akari, membuat Rei merasakan kehangatan dari sebuah keluarga. Akari digambarkan sebagai seorang yang ceria dan peduli akan orang lain. Hal ini terlihat saat Akari bertemu dengan Rei yang sedang mabuk, Akari memutuskan untuk membawa Rei ke rumah mereka dan merawatnya.

Adegan 5 Kesedihan Hina adik Akari dari keluarga Kawamoto. Pada malam hari setelah perayaan *obon* di kediaman Kawamoto. Rei melihat Hina menangis di pinggir sungai teringat ibunya yang sudah meninggal.



Hina menangis

ひな : 皆さまお姉ちゃん、泣いちゃう
だと思って。ごめんすぐ戻るかな。
お母さんのこと大好きだったから。桐山君
家族のこと思い出す

(Hina : Aku merasa, tidak boleh menangis di
depan kakak dan semuanya. Maaf, aku akan
segera kembali. Karena, aku benar-benar sayang
kepada Ibuku. Kiriya, apakah kau bisa
mengingat keluargamu?)

零 : ちゃんと泣いた上げるのはいい
ことだね

(Rei : Aku rasa, itu merupakan hal yang bagus
kau bisa menangis.)

ひな : え?

(Hina : Eh?)

Melihat Hina menangis karena
mengingat ibunya yang sudah tiada membuat Rei
juga mengingat keluarganya yang sudah tiada.
Namun Rei tidak mempunyai kesempatan
bersepeda, justru harus memikirkan tentang adik
ayahnya yang tidak mau mengurus Rei malahan
berfikir tentang warisan. Akhirnya Rei
memutuskan untuk tinggal dengan Koda yang
bukan saudaranya meskipun dengan sedikit
berbohong.

Adean 6 Pertemuan Kyoko dengan Rei.



Pertemuan Kyoko dan Rei

香子 : 久しぶりね、零

(Kyouko : Sudah lama tidak berjumpa ya Rei)

零 : え? え、姉さん

(Rei : Eh? Kakak?)

香子 : 一人暮らしの弟が心配で様子
見に来たの

(Kyouko : Aku khawatir karena tidak mendengar
kabar tentang adikku yang sudah tinggal sendiri)

零 : え、もう遅いんだよ駅まで
送りまー

(Rei : Anu, sudah larut malam, biar aku antar ke
stasiun)

香子 : 足が冷えたのプラスおしこも
漏れそうです

(Kyouko : Kakiku kedinginan. Plus. Aku juga
ingin buang air kecil.)

香子 : なんでこの町にしたの

(Kyoko : Kenapa kau memilih untuk tinggal di
kota ini?)

零 : 川が広くてときれいだったから

(Rei : Karena sungainya besar dan indah)

香子 : 川? あんた川とか好きだったん

だ。へー、何年も同じで家で顔付き合わせ
ててあんたの事何も知らなかったってわけ

(Kyouko : Sungai? Kau ternyata menyukai
sungai? Begitu ya, padahal sudah sekian lama
kita tinggal bersama, ternyata aku masih tidak
mengerti apa-apa tentangmu.)

零 : そうだよ、何も知らなかったんだ
の姉さんは

(Rei : Iya, Kakak tidak tahu apa-apa tentangku.)

香子 : ずいぶんの偉そうに言うじゃ

ない、あたしから逃げたくせに。いい眺め。

(Kyouko : Kau mengatakannya dengan penuh
percaya diri. Padahal kau yang kabur dariku.)

零 : 姉さん、終電が一

(Rei : Kakak, kereta terakhirnya)

香子 : あんたが帰ればあの家に、その
方が父さんがよろこぶし

ってたんだって。クリスマスまではパパと
一緒にいたいって。

(Kyoko : Dia akan bercerai. Dia berubah menjadi
kasar setelah kalah. Aku paham mengapa istrinya
tinggal 1 atap dengan orang yang kepribadiannya
berubah tiap kalah? Tapi meski begitu, putrinya
bilang ingin tetap bersama dengan ayahnya
hingga Natal.)

零 : ねえ、来月 24 日やすい 6 段と対
局なんだけど

(Rei : Umm, aku akan bertanding melawan Yasui
Dan-6 tanggal 24 bulan depan.)

香子 : 知ってるだから教えてあげたの

よ親を選べない不幸には同情できる。あ、あんたは違ったっけ。自分で選んだもんね、私の家の父親も

(Kyoko : Aku tahu, makanya aku memberitahumu tentang rumor ini. Aku dapat bersimpati dengan rasa ketidak beruntungan karena kita tidak bisa memilih orang tua kita. Ah, tapi kau berbeda bukan? Kau yang memilih sendiri ayahmu dan tinggal di rumah kami.)

安い : 負けました。

(Yasui : Saya kalah.)

零 : ありがとうございます。

(Rei : Terimakasih atas permainannya.)

安い : 何だよその目は。俺が途中で投げたって言いたいのか。

(Yasui : Apa-apaan dengan matamu itu. Apa kau ingin mengatakan bahwa aku sengaja kalah di tengah pertandingan?)

零 : 八六ふからぎよくとう進められてたら。まだ分からなかったような。

(Rei : Jika Raja melangkah dari 8-6. Aku tidak tahu langkah selanjutnya lagi.)

安い : 八六ふから嫌味をつけて95にけい。あ、確かイに。君には見えたのかもしれないけど、俺には見えなかったんだ、仕方ないだろう。感想戦もこの間かんべんしてくれ。負けた日は娘がびびって俺と会ってくれないから。あああ、最後のクリスマスだったのにな。

(Yasui : Menyerang dari 8-6, kemudian raja melangkah ke 9-5. Ya, benar. Kau mungkin melihatnya, tapi aku tidak melihatnya, jadi mau bagaimana lagi? Tolong biarkan saja aku seperti ini. Di hari aku kalah, putriku sangat ketakutan dan tidak mau melihatku. Ahh, padahal ini natal terakhirku bersamanya.)

零 : 安いさん、安いさんこれ。

(Rei : Yasui-san, Yasui-san ini.)

安い : ああ、もういらないんだ。

(Yasui : Ah, aku sudah tidak menginginkannya lagi.)

Sebelum pertandingannya dengan Yasui, Kyoko bercerita tentang rumor Yasui yang akan bercerai. Hal ini menyebabkan Rei merasa bersalah apabila mengalahkan Yasui. Pada

pertandingan Rei dengan Yasui, Yasui melakukan kesalahan yang berujung pada kekalahannya. Setelah mengalahkan Yasui, Rei berusaha agar Yasui tetap bisa menikmati hari natal dengan putrinya dengan cara memberikan kado natal yang tertinggal di aula *shogi*. Namun Yasui tetap menyalahkan Rei. Perlakuan Yasui membuat perasaan Rei semakin frustrasi.

Adegan 9 Ingatan Rei terhadap Perundungan yang dilakukan Kyoko.



Kyoko merundung Rei

歩 : 僕が勝負を投げたって言いたいわけ? だってさ、しょうがないじゃん

(Ayumu : Kau pikir aku sengaja kalah di permainan ini begitu? Lalu mau bagaimana lagi?)

香子 : 調子乗ってんじゃないわよ。

ふざけないでよ。得意だから倒してんじゃないわよ。

(Kyoko : Jangan sombong dulu. Jangan main-main denganku! Meskipun kau sudah mengalahkanku, bukan berarti kau lebih jago dariku!)

幸田 : 最低だぞ、負けた相手を殴るなんて。

(Koda : Itu benar-benar keterlaluan, memukul orang yang sudah mengalahkanmu.)

香子 : いい気になんないで、ゼロのくせに

(Kyoko : Jangan besar kepala, kamu itu bukan siapa-siapa.)

Rei mengingat perundungan yang dilakukan Kyoko ketika dia kecil. Kyoko yang tidak menerima kekalahannya dan menganggap Rei sombong. Id pada Kyoko yang bekerja berdasarkan prinsip kesenangan menginginkan kemenangan pada pertandingan shogi sehingga ketika dia kalah dari Rei, dia menampar Rei dan menganggap kegagalannya karena Rei.

Adegan 10 Kefrustasian Rei.

Kiriyama : みんな俺せいかよ。ふざけんなよ。じゃあ、どうすりゃよかったんだよ？弱いのが悪いんだろう。弱いやつに要はないんだよ。全部こっちにはかけてんだよ。将棋ばっかなんだよ。他に何もなくてぐらい。将棋しかねえんだよ。

Kiriyama Rei : Jadi semuanya ini salahku? Jangan becanda! Lalu apa yang harus aku lakukan? Bukankah menjadi lemah itu buruk? Aku menaruh semua yang kupunya disini. Hanya shogi yang aku punya. Aku sudah tidak mempunyai apapun lagi. Hanya bermain shogi yang bisa aku lakukan.

Rei merasa frustrasi terhadap keadaan yang dialaminya, karena ketika dia menang orang akan menyalahkannya. Shogi adalah kehidupannya sehingga dia tidak boleh kalah. Perasaan frustrasi tersebut bertambah karena ada orang yang seperti Yasui, yang menyalahkannya karena kalah. Rei berjuang sekuat tenaga dalam permainan shogi agar tidak kalah, karena ia tidak memiliki apapun dan apapun selain shogi. Bermain shogi untuk bisa bertahan hidup.

Adegan 11 Ingatan masa lalu tentang kepergian Rei dari kediaman Koda.



Kyoko ingin kabur dari rumahnya

幸田香子 : ちょっと待ってよ、どうしてあたしたちが奨励会辞めない出来ないの。歩もなんか言いなさいよ。

(Kyoko : Tunggu, mengapa kita harus keluar dari asosiasi? Katakan sesuatu Ayumu!)

幸田柁近 : 零に勝ってないのなら、これ以上は無理だ。初段にいけば、もっと強い相手がごろごろいるんだぞ。わかるだろう。

(Koda : Jika kau tidak bisa mengalahkan Rei, maka kau tidak mungkin melangkah lebih jauh. Di babak pertama saja kau akan menemukan banyak musuh yang jauh lebih kuat daripada dia. Kau mengerti bukan?)

幸田香子 : あたしプロになりたい。ずっとプロになりたいくて。

(Kyoko : Aku ingin menjadi pemain profesional. Dari dulu, aku ingin menjadi pemain profesional.)

幸田柁近 : 将棋以外の人生もあるさ。

(Koda : Masih banyak kehidupan lainnya di luar shogi.)

桐山零 : どうするつもり

(Rei : Apa yang kau lakukan?)

幸田香子 : こんな家出ていく。てか、お前むかつくんだよ。負け犬でも見るような目しあがって

(Kyoko : Aku pergi dari rumah ini. Kau benar-benar membuatku muak. Melihatku seperti seorang pecundang.)

桐山零 : 僕は出ていく。僕が出ていくよ。

(Rei : Aku yang pergi. Aku saja yang pergi.)

Kiriyama Rei yang mendengar keputusan dari Masachiko Koda untuk anak-anaknya memilih pergi dari rumah Koda. Hal ini dilakukan Rei, agar tidak memecah belah keluarga Koda, meskipun, Rei tidak ingin meninggalkan rumah tersebut.

Adegan 12 Kekhawatiran keluarga Kawamoto.



Keluarga Kawamoto menjenguk Rei.

あかり : やっぱり

(Akari : Sudah kuduga.)

ひな : 緊急搬送します。下でタクシー待ってますから。

(Hina : Sudah ada kendaraan darurat. Dibawah sudah ada taksi yang menunggu.)

霊 : え

(Rei : He?)

川本の姉妹 : “病院行かなきゃ”

でしょう!

(Kawamoto Bersaudara : “Kau harus segera ke rumah sakit!”)

あかり : 後で両親の家にも電話しなよね。

(Akari : Setelah ini, pastikan kau menelfon rumahmu ya.)

零 : そりゃもう独立するので大丈夫かと。

(Rei : Aku sudah hidup sendiri sekarang, jadi tidak apa-apa.)

あかり : ちょいと失礼。こんなに心配させてる内は独立したって言いません。おかげでできるまでゆっくり休みなね。

(Akari : Permissi. Kau tidak bisa mengatakan hidup sendiri jika mereka mengkhawatirkanmu sampai sebegininya. Istirahatlah sampai buburnya siap.)

零 : はい。

(Rei : Baiklah.)

あかり : おやすみ。

(Akari : Beristirahatlah.)

Beberapa waktu setelah pertandingan dengan Yasui, Rei tidak mengunjungi kediaman Kawamoto. Hal ini menyebabkan keluarga Kawamoto cemas dan, memutuskan untuk menjenguk Rei yang ternyata sakit, kemudian membawa Rei kerumah mereka untuk di rawat. Rei tidak memberi kabar karena merasa sendirian dan tidak mempunyai siapa-siapa. Akari memberi semangat dan mengatakan bahwa masih banyak orang-orang yang peduli kepada Rei. Super ego pada Akari bekerja dengan baik sehingga ketika Rei lama tidak berkunjung Akari merasa khawatir dan segera mengunjungi Rei.

Adegan 13 Perseteruan Rei, Kyoko dan, Goto.



Rei menasehati Kyoko

霊 : 姉さん、姉さん

(Rei : Kakak, kakak.)

香子 : 何

(Kyoko : Kenapa?)

霊 : やっぱり、いや、だめだよ。

こんな事。

(Rei : Sudah kuduga. Tidak, hal ini tidak boleh dilakukan.)

ごと : 新年早々、縁があることだよ

(Goto : Masih awal tahun baru, tidak usah terkejut dengan hal seperti ini.)

香子 : 獅子王戦トーナメント、次勝てばごとうに遊んでもらえるわね。頑張ってるね。

(Kyoko : Kalian akan bertanding satu sama lain, di turname raja singa, jika kau menang di pertandingan selanjutnya. Jadi, semangatlah.)

零 : ダメだよ。だめだよ。今日ぐらい家族と過ごさなきゃ。

(Rei : Jangan kak. Ini tidak baik. Setidaknya untuk hari ini, kau menghabiskan waktu bersama keluargamu.)

香子 : 家族? 家族? その家族を壊したのはどこのだれ?

(Kyoko : Keluarga? Keluarga? Kau pikir siapa yang menghancurkan “Keluarga” itu?)

零 : やめてください。何考えてるん

ですか? あなたは結婚してるんでしょう? 家族を。。家族を大事にできない人間は最低です。

(Rei : Berhentilah. Apa yang kamu pikirkan? Bukankah kau sudah menikah? Orang, orang yang tidak bisa menghargai keluarganya adalah orang yang terburuk.)

ごと : 何お前? 神? これはいい、これはだめ、全部お前が決めんのか?

(Goto : Kau itu siapa? Tuhan? Ini boleh, ini tidak boleh. Kau yang memutuskan semuanya?)

零 : 僕がこの男に勝ったら、家に
戻ってよ。父さんを許してあげて
(Rei : Jika aku bisa mengalahkan orang ini, kau
harus kembali ke rumah. Maafkanlah ayah.)
ごと : 約束してやれよ
(Goto : Janjikan saja sudah.)
香子 : 勝てるわけないけどね。
(Kyoko : Jika kau bisa mengalahkannya.)
あかり : 桐山くん。いやだ鼻血。
(Akari : Kiriya-kun! Kenapa? Hidungmu
berdarah.)
香子 : ふーん、今度はこの人たちな
んだ。また他人の家族食い物にするんだ。
得意だもんねこうぶって人んちに踏みこん
で家族をめっちゃめっちゃに壊すのが。
(Kyoko : Jadi begitu, kali ini mereka? Kau akan
memakan keluarga orang lain lagi? Kau sangat
hebat masuk ke keluarga seperti ini lalu
menghancurkannya.)
あかり : 何があったの
(Akari : Ada apa?)
零 : すみません。僕。。。今日は帰
ります。
(Rei : Maaf. Aku... hari ini, pulang saja.)

Pada saat perayaan tahun baru Rei bertemu dengan Kyoko dan pacarnya Goto. Goto seorang pemain *shogi* profesional namun sudah memiliki istri. Rei menegur Kyoko dan menasehati agar Kyoko tidak meneruskan hubungannya dengan Goto. Namun Kyoko tidak mendengarkan Rei dan mengatakan bahwa ia tidak perlu memberi tahu mana yang salah dan benar, karena menurutnya Rei sendiri menghancurkan keluarga orang lain.

Adegan 14 Usaha Rei untuk mengalahkan Goto.

先生 : ここまで敵意むきだすのは初めて見た
(Sensei : Baru kali ini aku melihatmu seagresif ini.)
零 : この間殴られたんですよごとうに
(Rei : Aku dipukul oleh Goto beberapa hari yang lalu.)
先生 : え、マジで。
(Sensei : He? Benarkah?)

零 : だから板状まで殴られるわけには
(Rei : Karena itu, aku ingin membalas memukulnya di papan *shogi* nanti.)
先生 : じゃあ、まず、次勝たなきゃな
(Sensei : Kalau begitu, kau harus menang di pertandingan selanjutnya.)
Adegan di atas memperlihatkan keinginan Rei untuk mengalahkan Goto dalam pertandingan *shogi* karena Goto berjanji untuk berpisah dengan Kyoko apabila Rei bisa mengalahkannya dalam pertandingan *shogi*.
Adegan 15 Ungkapan perasaan Rei dan Kyoko tentang permainan *shogi*.

香子 : ねえ、父さんのこと思う。一生懸命夢を目指してた少女を殺したんだ将棋以外の人生もあるとか、心にもないとか言って。あんたも苦しかったでしょう？家で生きてくためには好きでもない将棋をやらなきゃいけなかったもんね。
(Kyoko : Hei, aku memikirkan ayah. Dia mengatakan dengan mudahnya, tanpa perasaan membunuh mimpi putrinya yang susah payah dia kejar, ada kehidupan di luar *shogi* katanya. Kau juga merasa kesakitan bukan? Demi tinggal di rumah, kau harus bermain *shogi* yang bahkan tak kau sukai.)
零 : お父さん、に言っていないでしよう、ごとうのこと。何であんな奴の事。
(Rei : Kau tidak bercerita kepada ayah. Siapa orang itu sebenarnya?)
香子 : さあ、私が聞きたいよ。
(Kyoko : Entahlah. Aku ingin bertanya.)
零 : これからどうすんの。
(Rei : Sekarang bagaimana?)
香子 : ねえ零どうしよう。
(Kyoko : Rei, sekarang aku harus bagaimana.)

香子 : じゃあまたね。
(Kyoko : Sampai jumpa)
零 : (また、と言いかけて、やめた。
(Rei : (Aku berhenti mengatakan sampai jumpa))
香子 : 本当に出ていくの。逃げうるんだあたしから？
(Kyoko : (Kau benar-benar akan pergi? Jadi kau akan kabur dariku?))

零：あの日、引き裂かれるような思いで、家を出たのに。何も変わらないまま、変えられないまま、兄弟にも、他人にもなり切れないでいる。)

(Rei : (Hari itu, aku meninggalkan rumah dengan perasaan tercabik-cabik. Tanpa dapat mengubah apapun, tanpa bisa berubah, kita tidak juga menjadi saudara ataupun orang asing.))

Pada adegan ini, Kyoko mengunjungi Rei. Rei kalah dari Shimada, sehingga tidak bisa bertanding melawan Goto. Kyoko juga bercerita mengenai kemarahannya kepada ayahnya yang melarangnya menjadi pemain shogi profesional. Ego pada diri Kyoko ingin pemain shogi profesional. Kegagalan untuk menjadi pemain profesional memicu ketegangan pada diri Kyoko. Ego tidak dapat meredakan ketegangan pada diri Kyoko sehingga melakukan mekanisme pertahanan diri berupa proyeksi berupa pelampiasan kesalahan terhadap Rei dan ayahnya. Selain itu juga berupa rasionalisasi dengan cara berselingkuh dengan Goto pemain shogi profesional tingkat tinggi meskipun Goto sudah berkeluarga. Disini juga digambarkan tentang perasaan Rei yang sangat sedih karena harus pergi dari keluarga Koda.

Adegan 16 Ucapan Selamat Koda kepada Rei.

零：はい

(Rei : Ya.)

香子：もしもし零、新人戦おめでとう。母さんもあゆむもさあ、霊の新人戦気にした。

(Kyoko : Halo Rei, selamat atas kemenanganmu di turnamen raja pendatang baru. Ibu dan Ayumu juga tertarik mendengar tentang pertandinganmu.)

零：そっか、姉さん、ありがとう。

(Rei : Begitu, terimakasih, kakak.)

幸田：零

(Koda : Rei)

零：お父さん。

(Rei : Ayah.)

幸田：おもでとう、いい将棋だった。

先月白星が続いて、ぎりぎり降級は免れた。来期もB2でやれそうだ。また戦えるのが楽しみだな。

(Koda : Selamat atas kemenanganmu, pertandingan shogi yang bagus. Bulan lalu, akhirnya aku berhasil tidak turun peringkat dengan kemenangan yang tipis. Sepertinya aku akan naik ke peringkat B2 di musim selanjutnya. Aku menantikan bertanding denganmu lagi Rei.)

零：はい

(Rei : Iya ayah.)

幸田：お前、島田八段の研究会に入ったんだってな。

(Koda : Aku dengar, kau bergabung dengan perkumpulan belajar Dan 8 Shimada?)

零：はい

(Rei : Iya ayah.)

幸田：頑張りなさい。何でもやってみるといい。明日の大盤解説もきっといい経験になるさ。しかし、相手はあのそうやだ。今の島田君がどこまで通用するか。

(Koda : Berjuanglah. Lakukanlah hal-hal yang sekiranya baik untukmu. Besok ketika kau menjadi komentator, pasti akan menjadi pengalaman yang sangat baik. Akan tetapi, musuhnya adalah si Souya itu. Sampai berapa jauh Shimada akan melangkah sekarang.)

Rei berhasil mendapatkan gelar *Shinjinshou* (Raja pendatang baru.) Ia mengetahui bahwa keluarga Koda juga mengetahui bahwa dia mendapat gelar tersebut. Ucapan selamat dari Kyoko, membuat Rei senang, karena ternyata keluarga Koda masih peduli terhadap Rei. Ia menemui Koda, dan mendapatkan kabar bahwa Koda tidak jadi turun peringkat setelah kemenangan tipis di beberapa pertandingan setelah melawan Rei. Koda juga merasa bangga, Rei telah berhasil meraih gelar Raja pendatang baru. Setelah pemaparan-pemaparan adegan di atas, dapat diketahui bahwa film ini menggunakan alur campuran, yaitu alur maju dan mundur. Alur maju sendiri terlihat dari awal film ini berjalan hingga akhir. Berdasarkan intensitas kemunculannya yang tinggi, maka Kiriyama Rei merupakan tokoh utama dalam film ini. Pada adegan-adegan di atas, memperlihatkan perkembangan kepribadian pada

diri Rei, serta bagaimana dia mengalami kecemasan dan bagaimana mekanisme pertahanan dirinya bekerja. Akan tetapi, ada beberapa adegan yang mundur, atau kembali ke masa lalu melalui ingatan-ingatan dari Rei itu sendiri. Pada alur mundur ini sendiri, dapat diketahui, bahwa kecemasan-kecemasan yang terjadi pada diri Rei, ada beberapa halnya yang dipicu dari saat ia kecil, seperti perundungan yang dilakukan oleh Kyoko.

SIMPULAN DAN SARAN

Film *live action Sangatsu no Lion* memperlihatkan tokoh Kiriya Rei seorang pemain *shogi* profesional tingkat Dan-5 dan masih duduk di bangku SMA. Rei digambarkan sebagai tokoh yang pendiam, pekerja keras dan penyayang kepada orang sekitarnya dia hidup sebatang kara, dikarenakan sudah tidak memiliki ayah, ibu serta keluarga. Alur dari film ini sendiri menggunakan alur campuran atau alur maju mundur.

Rei mengalami kecemasan realistik dan kecemasan moral. Kecemasan realistik terbentuk karena adanya bahaya yang nyata dari dunia luar, seperti kematian, dan hidup sendirian. Kemudian kecemasan moral ketika super ego merasa ada hal yang tabu atau di luar normal, dalam hal ini Rei merasa bersalah telah membuat satu satunya orang yang membantunya selama ini turun jabatan karena kalah dalam pertandingan *shogi* melawan dirinya. Kecemasan yang dialami Rei tidak teratasi sehingga memunculkan mekanisme pertahanan diri berupa represi, formasi reaksi, fiksasi dan, pengalihan. Represi merupakan bentuk mekanisme pertahanan dengan cara menghilangkan informasi yang tidak diinginkan kedalam pikiran tak sadar. Sehingga dapat dipahami bahwa represi merupakan bentuk pelupaan. Formasi reaksi menutupi suatu impuls dengan perilaku yang berlawanan dengan yang seharusnya karena merasa terancam. Kemudian Fiksasi secara oral dengan cara meminum alkohol. Yang terakhir yaitu pengalihan dengan berlatih *shogi* dengan keras dan berteriak teriak dengan penuh emosi. Mekanisme ini terbentuk dikarenakan seseorang tidak dapat melepaskan perasaan mendasar seperti kemarahan, maka mekanisme pertahanan ini terbentuk karena

mengalihkan rasa amarah tersebut kepada objek lain yang sama sekali tidak ada kaitannya dengan kemarahannya. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kecemasan dan perkembangan permainan *shogi* Rei saling berkaitan.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan kepada para pengambil kebijakan, khususnya dalam bidang pendidikan dan kesehatan mental remaja, untuk lebih memperhatikan pentingnya dukungan psikologis bagi siswa berprestasi yang mengalami tekanan emosional, terutama mereka yang hidup tanpa dukungan keluarga. Pendampingan dari guru, konselor, maupun lingkungan sosial dapat membantu individu seperti Rei dalam menghadapi kecemasan yang dialami dan mencegah dampak psikologis jangka panjang. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar analisis diperluas dengan membandingkan tokoh-tokoh lain yang mengalami kondisi psikologis serupa dalam film atau media lain, serta memperdalam pendekatan psikologi yang digunakan agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap mekanisme pertahanan diri yang dialami tokoh.

DAFTAR PUSTAKA

- Berry, R. (2001). *Freud: Seri Siapa Dia?* Jakarta: Erlangga.
- Dewi, Alfan Ratna. (2012). *Ingatan Tersembunyi Dan Kecemasan Yang Dialami Tokoh Akiyama Kanon Dalam Drama Serial Innocent Love*. Jakarta, Indonesia. Universitas Nasional.
- Endraswara, S. (Metode Penelitian Psikologi Sastra). 2008. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Hall, Calvin S & G Lindzey, G. (2005). *Teori-teori Psikodinamik (Klinis)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Irwanto, H. K. (2020). *Memahami Trauma*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Jamaan, Fairuz. (2018). “Makna Mimpi, Kematian, dan Kecemasan pada Cerpen Shirakawa Yo Fune Karya Yoshimoto Banana”. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*.

Mulyadi, B. (2013). “Kondisi Kejiwaan Tokoh Utama “Otoko” Dalam Novel Utsukushisa To Kanashimito Karya Kawabata Yasunari (Sebuah kajian psikoanalisis)”. *IZUMI*, 1(1).

Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Noor, R. (2009). *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.

Nurgiantoro, B. (1995). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka

Ratna, N. K. (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Taniputera, I. (2005). *Psikologi Kepribadian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.

Wiyatmi. (2011). *Psikologi Sastra Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Kanwa Publisher