
ANALISIS KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM FILM ANIMASI SOUL KARYA PETE DOCTER TAHUN 2020 (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)

Muhammad Ali Ghufron¹, Yosi Jayatri²

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta^{1,2}

Pos-el: maghufron@gmail.com¹, jayatriyossi@gmail.com²

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter tokoh utama yang terdapat dalam film Animasi Soul Karya Pete Docter Tahun 2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik simak dan catat. Hasil penelitian dengan menggunakan teori milik Sigmund Freud Id, Ego, Superego, Eros dan Thanatos dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Joe Garder menggunakan Id sebesar 27%, Ego sebesar 40%, Superego 23%, Eros 7%, dan Thanatos 3%. 2) Aspek Ego mendominasi Joe Gardner dalam memutuskan maupun melakukan setiap tindakan. Aspek tersebut merupakan tindakan nyata atas pemenuhan keinginan Gardner. Maka dapat diketahui bahwa Gardner memiliki kepribadian yang mendahulukan aksi dibanding berpikir terlebih dahulu.

Kata Kunci: Karakter Utama; Film Soul; Psikologi Sastra

Abstract. This study aims to analyze the main character in the animation Soul movie 2020, directed by Pete Docter. This research uses a descriptive qualitative approach. The research technique used is the watch and note-taking technique. The results of the study using Sigmund Freud's theory of Id, Ego, Superego, Eros and Thanatos, can be concluded as follows: 1) Joe Garder uses Id for 27%, Ego for 40%, Superego 23%, Eros 7%, and Thanatos 3%. 2) The Ego aspect dominates Joe Gardner in deciding and doing every action. This aspect is the actual act of fulfilling Gardner's wishes. It can be seen that Gardner has a personality that prioritizes action over thinking first.

Keyword: Main Character; Soul Film; Literary Psychology



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia memiliki ambisi dalam hidupnya. Ambisi adalah keinginan (hasrat, nafsu) yang besar untuk menjadi (memperoleh, mencapai) sesuatu (seperti pangkat, kedudukan) atau melakukan sesuatu. Kedudukan ambisi berada di tengah antara baik atau buruk, bijak atau egois. Ambisi membuat manusia tidak sungkan untuk bertindak, namun di sisi lain juga dapat menutup manusia akan kenyataan yang ada. Hampir semua orang bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan tersebut sampai muncul sebuah fenomena dengan istilah Hustle Culture yang berarti budaya bekerja terlalu keras dan mendorong diri sendiri untuk melewati batas kemampuan dalam mencapai tujuan kapitalis yakni kekayaan, kemakmuran, dan kesuksesan secepat mungkin.

Fenomena tersebut cukup banyak dibahas dan dituangkan ke dalam beberapa karya sastra salah satunya film animasi Soul yang diproduksi Walt Disney Pictures dan dirilis pada tahun 2020. Sang sutradara sekaligus penulis naskah Pete Docter menuangkan bagaimana sifat manusia dalam menghadapi segala fenomena yang terjadi di dunia terutama fenomena Hustle Culture tersebut. Ia mengaku berkonsultasi dengan beberapa pemuka agama untuk mempelajari tentang jiwa manusia. Proses pengerjaan film ini cukup panjang, ia dan tim memakan waktu hampir 5 tahun.

Berdasarkan latar belakang dan isi cerita maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepribadian pada tokoh utama film animasi Soul bernama Joe Gardner dengan kajian psikologi sastra menggunakan teori psikoanalisis milik Sigmund Freud. Suryabrata Sumadi (dalam Alifiani, R. 2013: 20) menyatakan terdapat tiga aspek kepribadian yang dibagi oleh Sigmund Freud yaitu: 1) Das es atau Id yang merupakan tempat bersemayam naluri-naluri yang kurang terorganisasi, buta, menuntut, mendesak, dan bersifat tidak sadar, 2) Das Ich atau Ego yang terletak di antara alam sadar dan tak sadar. Fungsi utama Ego sebagai pengambil keputusan. Dengan alasan ini, Ego merupakan pimpinan utama dalam kepribadian, 3) Das uber ich atau Superego yang merupakan aspek kepribadian yang mengacu pada konsep tentang baik dan buruk atau prinsip idealistic. Pada dasarnya manusia termotivasi untuk mencari kesenangan serta menurunkan ketegangan atau kecemasan. Dorongan-dorongan dasar dalam teori psikoanalisis sering disebut dengan istilah Instinct atau naluri. Instinct menurut Freud dibagi menjadi: 1) Eros (naluri kehidupan) akan muncul ketika seseorang memiliki kecenderungan untuk mengawetkan, melestarikan, dan mengembangbiakkan diri sendiri untuk bertahan hidup. 2) Thanatos (naluri kematian) menimbulkan kematian dan apabila digabungkan dengan rasa kesenangan, baik ke dalam maupun keluar, dapat menuntun kepada rangsangan menimbulkan rasa sakit. Naluri kematian ini tidak jelas dilukiskan oleh Freud, dan dianggap sulit untuk dijangkau karena ada dalam ketidaksadaran.

METODE

Untuk menguraikan paparan dalam penelitian ini, penulis memakai metode kualitatif deskriptif. Seperti yang dijelaskan oleh Best (dalam Larassati. 2017: 28) tujuan

dari penelitian deskriptif kualitatif adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel, dan keadaan yang terjadi juga menyuguhkan apa adanya. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simak dan teknik catat. Penulis menyimak setiap adegan tokoh utama dan melakukan pencatatan pada dialog yang dilakukan oleh tokoh utama dalam film animasi *Soul* Karya Pete Docter Tahun 2020 untuk analisis sebagai sumber utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan 30 data dialog yang menimbulkan konflik batin pada karakter utama Joe Gardner. Penulis membedah film ke dalam 13 kejadian penting sebagai berikut: 1) Gardner ditawarkan menjadi guru tetap pada SMP tempatnya mengajar, 2) Gardner mendapat tawaran menjadi pianis di sebuah event terkenal, 3) Tersesat di *The Great Before*, 4) Berpura-pura menjadi mentor, 5) Gagal mencari spark, 6) Melakukan ritual turun ke bumi, 7) Kembalinya Gardner ke bumi, 8) Bertemu Dorothea Williams di jalan, 9) Perjalanan ke *The Half Note*, 10) Pergi ke butik ibu Gardner, 11) Gardner tertangkap Terry untuk kembali ke *The Great Before*, 12) Gardner kembali ke bumi dan berhasil bermain dalam event dengan Dorothea Williams, 13) Kembalinya Gardner ke *The Great Before*. Dalam setiap kejadian yang dipaparkan, Gardner menunjukkan konflik batin yang diklasifikasikan berdasarkan teori Sigmund Freud Id, Ego, Superego, Eros dan Thanatos. Presentase Aspek kepribadian yang ditemukan berdasarkan data yang diteliti yaitu: Id 27%, Ego 40%, Superego 23%, Eros 7%, dan Thanatos 3%.

Tabel 1 Presentase Klasifikasi Aspek Kepribadian Tokoh Utama dalam Film *Soul*

No	Unsur	Data	Presentase
1.	Id	8	27%
2.	Ego	12	40%
3.	Superego	7	23%
4.	Eros	2	7%
5.	Thanatos	1	3%
Jumlah		30	100%

Id

Pada dasarnya Id merupakan tempat bersemayam naluri-naluri yang kurang terorganisasi, buta, menuntut, mendesak, bersifat tidak sadar, serta keinginan kuat. Salah satu datanya adalah sebagai berikut:

“I’ll be right back” 26.02 – 26.03

Adegan ini menunjukkan Id pada Gardner yang muncul, hal ini terdapat ketika ia melihat portal bumi yang menjadi media para jiwa untuk turun ke bumi.

Ego

Ego bekerja dibawah energi Id dan terperangkap di antara dua energi yang bertentangan, yakni Id dan Superego. Ego berada di antara alam sadar dan tak sadar.

Ego berfungsi sebagai pengambil keputusan dan aksi yang bersifat realistis. Salah satu data yang menunjukkan Ego adalah sebagai berikut:

“Croissants, cakes, baking could be your spark” 27.08 – 27.10

Dialog tersebut menggambarkan bahwa Ego pada Gardner muncul dalam bentuk usaha demi merealisasikan Id pada adegan. Pada dasarnya Ego tidak dapat mengabaikan keinginan Id. Usahnya ditunjukkan dengan masuk ke dalam hall of everything mencoba memperkenalkan berbagai profesi di dunia yang memungkinkan spark pada 22 muncul.

Superego

Fungsi utama Superego adalah menentukan apakah sesuatu baik atau buruk, benar atau salah dengan menahan Id dan Ego dalam melakukan sesuatu. Salah satu datanya sebagai berikut:

“22, I didn’t know I had claws okay? Look I’m sorry” 40.43 – 40.46

Dialog tersebut terdapat pada adegan dimana Superego muncul untuk memperingati Id dan Ego agar tidak gegabah. Hal ini tergambar ketika Gardner meminta maaf pada 22, ia tidak sengaja mencakar dan membuat 22 takut.

Eros

Sebagai naluri kehidupan, eros merupakan motif dasar manusia yang mendorongnya untuk bertingkah laku secara konstruktif. Salah satu data yang menunjukkan Eros adalah sebagai berikut:

“Uh, look, I’m not sure I’m supposed to be here” 16.52 – 16.53

Dalam dialog tersebut terdapat unsur Eros yang muncul. Hal ini tergambar pada adegan Gardner memelas untuk menarik simpati Jerry agar ia bisa kembali hidup. Gardner menunjukkan rasa takutnya akan kematian serta usahanya mengutarakan apa yang ia rasakan agar bisa kembali hidup.

Thanatos

Naluri kematian menimbulkan kematian dan apabila digabungkan dengan rasa kesenangan, baik ke dalam maupun keluar, dapat menuntun kepada rangsangan menimbulkan rasa sakit. Data yang tertera dibawah ini menggambarkan unsur thanatos:

“it’s okay. I already did. Now it’s your turn” 01.26.56 - 01.27.00

Dialog tersebut muncul dalam adegan terakhir. Unsur Thanatos muncul pada ketika Gardner bisa menerima bahwa ia telah meninggal dunia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, penulis menganalisa struktur kepribadian tokoh utama dalam film *Soul* karya Pete Docter tahun 2020 dengan menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud meliputi Id, Ego, Super Ego, Eros dan Thanatos. Aspek-aspek tersebut tersebut mempengaruhi tingkah laku, pola pikir dan kejiwaan tokoh utama.

Dari hasil penelitian yang didapat dari data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Persentase aspek kepribadian (Id, Ego, Super Ego, Eros dan Thanatos) yang terdapat pada Joe Gardner yaitu Id 27%, Ego 40%, Superego 23%, Eros 7%, dan Thanatos 3%.
2. Aspek Ego mendominasi Joe Gardner dalam memutuskan maupun melakukan setiap tindakan. Aspek tersebut merupakan tindakan-tindakan nyata atas pemenuhan keinginan Gardner. Maka dapat diketahui bahwa Gardner memiliki kepribadian yang mendahulukan aksi dibanding berpikir terlebih dahulu.

REFERENSI

- Ahmadi, A. (2019). *Psikologi Jungian, Film, Sastra*. Mojokerto: Temalitera.
- Alifiani, R. (2013). *Kajian Psikoanalisis Unsur Bawah Sadar Tokoh Utama Novel Negeri Menara Karya Karya Ahmad Fuadi Dan Pembelajarannya Di SMA*. Skripsi. Purworejo: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Anisti. (2017). *Komunikasi Media Film Wonderful Life (Pengalaman Sineas Tentang Menentukan Tema Tema Film)*. Jurnal Komunikasi. Jakarta Timur: AKOM BSI.
- Larassati. (2017). *Analisis Kepribadian Tokoh Utama Pada Film The Stolen Years Berdasarkan Tinjauan Psikologi Sastra*. Skripsi. Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara.
- Putri Alisjahbana, A. T. (2018). *Analisis Karakter Tokoh utama dalam Film Hachiko Monoi Monogatari (Kajian Psikologi Sosial)*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
- Rizki, M.N. (2017). *Kepribadian Tokoh Ip Man Dalam Film Ip Man 3 Karya Wilson Yip: Analisis Psikologi Sastra*. Skripsi. Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara.
- Rondonuwu, T. H. (2020). *Analisis Karakterisasi Tokoh Utama Dalam Film Barbie Of Swan Lake I (2003)*. Jurnal Skripsi. Manado: Fakultas Ilmu Budaya UNSRAT.
- Saleh, A.A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Sulawesi Selatan: Penerbit Aksara Timur.
- Setiana, L. N. (2017). *Analisis Struktur Aspek Tokoh dan Penokohan pada Novel La Barka dalam Perspektif Islam*. Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajarannya.
- Warsah, I., & Daheri, M. (2021). *Psikologi Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Tunas Gemilang Press.
- Warsari, S. A. (2020). *Analisis Tokoh Dan Penokohan Dalam Novel Senja & Pagi Karya Alffy Rev ALFY & Linka Angelia*. Skripsi. Makassar: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.