



PERSONAL CONFLICT IN *GOHATTO*: BETWEEN LIFE AND DEATH

KONFLIK PERSONAL DALAM *GOHATTO*: ANTARA HIDUP DAN MATI

Marisa Rianti Sutanto¹, Ethel Deborah Lewerissa²

Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Kristen Maranatha,

¹e-mail: sutantomarisarianti@gmail.com, ²e-mail: ethel.deborah@gmail.com

Article history:

Received
23 Juli 2021

Received in revised form
6 Agustus 2021

Accepted
20 Agustus 2021

Available online
Oktober 2022

Keywords

Anxiety; Id; Instinc;
Superego.

Kata Kunci

Id, Insting; Kecemasan;
Superego.

DOI

10.22216/kata.v5i2.424

Abstract

This article discusses the personal conflicts between five characters in the film Gohatto. Gohatto is a film by Japanese director, Oshima Nagisa, released in 1999. Director Oshima is one of the legendary directors in Japan who is famous for his works that elevate the uniqueness of the human personality. Likewise, with Gohatto's work, Oshima raises the fluctuation of human desires that clash with tradition and morals, and in the end meet death. The film is set in the bakumatsu era (1853-1869) and tells of the lives of swordsmen in the Shinsengumi group whose job is to protect the Tokugawa shogunate. The uniqueness of this film is that it does not exploit the heroics of samurai who express themselves under the shackles of bushido morality, but rather presents homosexuality in the lives of the swordsmen in this group. This paper will also discuss personal conflicts in five major characters, through a review of the characters' actions based on the drive that emerge from both the conscious mind and unconscious minds. The method that will be used is psychoanalysis which refers to the theory of Sigmund Freud. The id drive which is the cause of the conflict appears dominant in the five characters and overcomes the bushido morality which is the sublime characteristic of the samurai.

Abstrak

Artikel ini membahas konflik personal pada lima karakter dalam film Gohatto. Gohatto merupakan film karya sutradara Jepang, Oshima Nagisa, dirilis pada tahun 1999. Sutradara Oshima merupakan salah satu sutradara legendaris di Jepang dengan karya-karyanya yang mengangkat keunikan personalitas manusia. Pada karya Gohatto ini, Oshima mengangkat gejolak hasrat manusia yang berbenturan antara aspek tradisi dan moral, dan berujung pada kematian. Film ini berlatar era bakumatsu, masa akhir pemerintahan militer feodal di Jepang (1853-1869) dan menceritakan kehidupan para ahli pedang dalam kelompok Shinsengumi yang tugasnya melindungi keshogunan Tokugawa. Keunikan film ini adalah tidak mengeksploitasi keheroikan para samurai yang berekspre di bawah kungkungan moralitas bushido, melainkan menampilkan homoseksualitas dalam kehidupan para ahli pedang. Tulisan ini akan membahas konflik personal melalui tinjauan terhadap aksi-aksi para karakter yang dilatari oleh dorongan id yang muncul baik dari alam sadar maupun alam tidak sadar. Metode yang digunakan untuk menganalisis konflik personal pada karya ini adalah psikoanalisis yang mengacu pada teori Sigmund Freud. Dorongan id ternyata merupakan yang mampu mengalahkan moralitas bushido sebagai karakteristik kelompok samurai yang diangung-agungkan.

PENDAHULUAN

Objek yang disebut film, pada masa kini telah menjadi bagian yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Seperti yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat, bahwa yang disebut sebagai kebudayaan dapat dirinci ke dalam tujuh jenis, yaitu mata pencaharian,

Corresponding author.

E-mail address: sutantomarisarianti@gmail.com

peralatan, sistem kemasyarakatan, bahasa, kesenian, sistem pengetahuan dan religi. Dari ketujuh pecahan dari unsur kebudayaan tersebut, film menempati bagian dari kesenian, dan sebagai bagian dari kesenian, film merupakan bagian dari kebudayaan manusia. Oleh karena itu, studi terhadap film telah menjadi bagian dari kajian kebudayaan (Ratna, 2004, p. 157). Film juga merupakan salah satu media komunikasi yang berguna untuk membangun persepsi tentang kehidupan kepada para penontonnya (Holis & Asmarani, 2021, p. 37), dan dalam pembuatan film, sang sutradara sering kali menyisipkan konflik yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti konflik dalam percintaan, perjuangan, kebencian dan juga konflik tentang perjuangan (Wulandari et al., 2020, p. 71).

Jepang memiliki sejarah yang cukup panjang dalam hal perfilman. Dunia perfilman Jepang telah berada sejak akhir abad ke-19 (tahun 1897). Hingga saat ini, karya-karya film Jepang banyak yang telah mendapat penghargaan di tingkat internasional, dan dengan demikian menunjukkan bahwa film-film produksi Jepang amat layak untuk menjadi objek dalam studi film. Oshima Nagisa adalah salah seorang sutradara kelahiran Jepang yang namanya tercatat sebagai salah satu sutradara legendaris dari Jepang.

Oshima Nagisa seringkali disebut sebagai sutradara Jepang aliran “*new wave*” di era 1960. Para sutradara beraliran *new wave* adalah mereka yang berfokus pada objek-objek yang sebelumnya dianggap tabu untuk diangkap ke dalam narasi film, seperti kekerasan, perilaku generasi muda yang radikal, dan tema-tema yang dianggap sebagai garis kiri secara politik. Oleh karena pada awal karirnya sebagai sutradara, ia mendobrak gaya standar film Jepang dengan membuat film politik yang radikal di masa setelah perang dunia ke II (Yoshimoto, 2007, p. 168). Ciri khas Oshima adalah seperti yang dikutip Ritchie dari Matsumura berikut ini, bahwa yang menjadi sasaran Oshima adalah “*to paint, in all their excess, the desires and passions of human beings*” (Ritchie, 2005, p. 198) (untuk melukiskan, dengan semua ekseknya, keinginan dan keantusiasannya dari manusia). Pernyataan ini menunjukkan bahwa di mata Oshima, keberlanjutan dalam kehidupan sosial manusia justru bersumber dari *desires* dan *passions* tersebut. Gaya penceritaan yang demikian membuat karya-karya film Oshima banyak mengangkat keunikan personalitas manusia, seperti juga dalam karya terakhirnya *Gohatto* (Oshima, 1999). Sebagaimana karya Oshima yang fenomenal *In The Realm of The Sense*, *Gohatto* mengangkat tema roman yang bergejolak dengan tradisi, moral, dan pada akhirnya cinta yang berujung pada kematian. Jika pada karya *In The Realm of The Sense*, bentuk roman digambarkan secara heteroseksual, maka dalam *Gohatto*, Oshima mengangkat bentuk roman yang digambarkan secara homoseksual.

Gohatto berlatar kehidupan *samurai* pada masa akhir pemerintahan *shogun* Tokugawa menjelang era Meiji. Karakter-karakter dalam film *Gohatto* berinteraksi dalam komunitas masyarakat yang dikenal dengan sebutan *Shinsengumi*, yaitu suatu grup elit beranggotakan para ahli pedang yang bertugas menjaga pemerintah *shogun* dari gerakan-gerakan anti *shogun*. Dalam menjalankan kehidupan, kelompok ini dikenal patuh terhadap moralitas *bushido* dengan menjalankan disiplin sangat tinggi. Demikian pula hubungan antar anggota-anggota kelompok dengan kehidupan roman mereka, merupakan hal menarik untuk dianalisis. Terutama dengan hadirnya salah satu karakter utama dengan penampilan *binan* (pretty-boy), menjadi pusat dari kisah roman dalam film ini. Ritchie (2005, p. 203) mengomentari film ini, “*Beautifully styled, essentially static (despite bursts of swordplay), its anti-establishment message remains strong*” (Ditata dengan indah, yang pada dasarnya statis (meski dibumbui permainan pedang), dan pesan anti-kemapanannya tetap kuat).

Sebagaimana telah disebutkan di atas bahwa gaya penceritaan Oshima cenderung mengangkat keunikan personalitas manusia, dengan mengacu pada pandangan tersebut, penelitian ini bertujuan membahas mekanisme konflik pada lima karakter mayor dalam film *Gohatto* dan menganalisis penyebab terjadinya konflik pada diri kelima karakter tersebut. Kelima karakter tersebut terdiri atas satu karakter utama dan empat karakter mayor, yaitu

Kanō Sōzaburō, Kondō Isami, Tojiro Yuzawa, Hyōzō Tashiro, dan Yamazaki Susumu. Kehidupan *Shinsengumi* pada era pemerintahan *bakufu* (militer) terdiri atas para *bushi* (*samurai*) yang berkeahlian tinggi dalam berpedang, dengan tugas menjaga keamanan di wilayah ke-*shogun*-an Tokugawa, khususnya Kyoto. Kelompok ini aktif sejak tahun 1863 sampai 1869. Kondō Isami adalah komandan *Shinsengumi*, dan pada film ini, Kondo Isami berperan sebagai salah satu karakter mayor. Narasi dalam film ini adalah fiktif, sekalipun mengambil latar historis. Seluruh anggota kelompok ini bergender laki-laki, sebagaimana pada masa tersebut perempuan tidak mempunyai peranan di luar rumah dengan masih sangat dominannya patriarki.

Pada alinea di atas, telah dinyatakan juga bahwa film *Gohatto* ini bertemakan roman, dan hubungan-hubungan percintaan tersebut terjadi pada gender yang sama, seperti yang ditegaskan oleh Yasuhara (2007, p. 351) bahwa tema film ini adalah “*homoeroticism*” (homoerotisme). Tulisan ini akan mengacu pada teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk membedah mekanisme konflik yang terjadi pada karakter-karakter mayor, dan dalam hal dorongan seksual yang mengakibatkan perilaku seksual. Dalam hal ini, Freud tidak memberikan pemisah antara perilaku heteroseksual dan homoseksual. Homoseksual tidak dilihat sebagai perilaku yang tidak normal, dengan dasar pemikiran bahwa penyebutan normal dan tidak, hanyalah berdasarkan perilaku mana yang lebih umum, sehingga yang dianggap sebagai normal hanyalah menurut perhitungan rata-rata antara yang lebih banyak dilakukan dan lebih sedikit dalam komunitas manusia. Perilaku seksual yang terjadi antara gender yang berbeda adalah perilaku yang dipandang umum dan dilakukan oleh mayoritas individu, seperti yang dinyatakan oleh Jackle dan Wenzelburger (2015, p. 208), bahwa sekalipun impresi negatif terhadap kaum homoseksual semakin berkurang di negara-negara Barat, di negara-negara Timur, persentase mereka yang menolak keberadaan tetangga yang terkategori gay masih lebih besar jumlahnya. Oleh karena itu, fokus terhadap dorongan seksual dalam tulisan ini adalah hal ‘kepuasan’ yang berawal dari ‘keinginan’. Seperti halnya pada bayi yang mencari kesenangannya tanpa memperhatikan masalah reproduksi heteroseksual.

Pemikiran Freud mengenai *unconscious mind* adalah yang menjadi titik tolak dari teori psikoanalisis. Pemikiran ini akan terefleksi melalui aksi dari karakter-karakter, yang akan menjadi objek analisis, dan menjadi jawaban dari penyebab perilaku karakter-karakter tersebut. Pemikiran Freud yang fenomenal adalah teorinya mengenai alam tidak sadar (*unconscious mind*) yang menjadi dasar kepribadian manusia. Menurut Freud, alam pikiran manusia terdiri dari lapisan-lapisan, dengan lapisan alam tidak sadar (*unconscious*) sebagai yang paling dasar. Lapisan paling atas adalah alam sadar atau *conscious*, di bawahnya adalah alam bawah sadar atau *preconscious*, di bawahnya lagi adalah *subconscious*, kemudian alam tidak sadar. Apa yang ditampilkan oleh individu, sebagai perilaku yang kasad mata, adalah berasal dari alam sadar yaitu lapisan yang teratas dari alam pikiran manusia tersebut. Apa yang ditampilkan pada alam sadar manusia belum tentu sama dengan apa yang terdapat pada alam tidak sadarnya, bahkan mungkin sangat berbeda, seperti yang ditegaskan oleh Ahmad (2017, p. 283), bahwa bagian *unconscious mind* ini mencakup segala sesuatu yang sangat sulit untuk dibawa ke alam sadar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang diperoleh dari sumber data, kemudian melakukan analisis terhadap fakta-fakta yang ditemukan tersebut. Aspek kualitatif pada metode ini adalah berkenaan dengan data-data verbal yang disajikan berbentuk tulisan, yaitu didapat dari sumber data berupa film, dan terhadap data-data verbal tersebut analisis dilakukan dengan cara deskriptif.

Kemudian, untuk melakukan analisis terhadap konflik yang terjadi pada diri kelima karakter mayor dalam film *Gohatto* dengan tujuan memperoleh pemahaman terhadap personalitas karakter-karakter tersebut, digunakan metode psikoanalisis. Seiring dengan perkembangan studi terhadap film, mulai sekitar tahun 1980, teori yang semula hanya digunakan terhadap kajian sastra, digunakan juga untuk menganalisis film. Dengan semakin bervariasinya cara untuk menganalisis film, studi terhadap film menjadi semakin berkembang, seperti yang dikatakan Gray (2010, p. 71), bahwa penggunaan teori sastra, telah memberi kontribusi yang berharga terhadap teori film. Dalam studi film, psikoanalisis dapat digunakan untuk menganalisis hal-hal berikut, yang pertama adalah menganalisis karakter-karakter dalam film, kedua menganalisis personal sutradara, dan yang ketiga adalah meneliti mekanisme dari film itu sendiri. Dari ketiga bentuk analisis tersebut, model yang pertama, yaitu yang berfokus pada analisis karakter, adalah yang akan dilakukan dalam tulisan ini. Sekalipun karakter-karakter dalam film yang menjadi objek kajian merupakan karakter yang fiktif, tetapi karakter-karakter tersebut perlu diperlakukan sebagaimana manusia yang nyata, yang mengekspresikan diri melalui tindakan-tindakannya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sabbadini (2007, p. 5) sebagai berikut, "...the use of unconscious defence mechanism to protect ourselves from unacceptable realities, the disturbing presence of uncanny phenomena in our everyday life such as dreams or unclear boundaries between reality and fantasy...It is cinema's intrinsically ambiguous nature..." (...penggunaan mekanisme pertahanan tidak sadar untuk melindungi diri kita dari kenyataan yang tidak dapat diterima, kehadiran fenomena luar biasa yang mengganggu dalam kehidupan kita sehari-hari seperti mimpi atau batas yang tidak jelas antara kenyataan dan fantasi... Ini adalah natur sinema yang secara intrinsik ambigu...), bahwa natur film yang demikian merupakan pengekspresian pemikiran kreatif dan emosional yang berasal dari kehidupan manusia.

Psikoanalisis dalam kajian film, seperti halnya kajian sastra, dibangun menurut ide dari Sigmund Freud dan para pengikutnya (Butler, 2005, p. 68). Pemikiran Freud yang menjadi acuan untuk menganalisis mekanisme konflik kelima karakter mayor dalam film *Gohatto* ini berfokus pada tiga konsep, yaitu berkenaan dengan *unconscious mind* (alam tidak sadar), *insting*, dan kecemasan. Pemikiran ini akan terefleksi melalui aksi dari kelima karakter mayor, yang akan menjadi objek analisis, dan menjadi jawaban dari penyebab perilaku karakter-karakter tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk dapat memahami konflik kelima karakter mayor pada film *Gohatto* ini, perlu terlebih dahulu untuk memahami moralitas *bushido* yang melandasi tindakan para anggota *Shinsengumi*, sebagai golongan yang menempati strata sosial *samurai* atau dikenal juga dengan sebutan *bushi* yang tertinggi dalam masyarakat Jepang di era Tokugawa (1604-1868). *Bushido* merupakan kode etik bagi para *samurai*. Aturan moral yang disebut *bushido* ini tidaklah tertulis, Nitobe (2002, p. 39) mengatakan bahwa metode untuk memahami *bushido* adalah melalui kontemplasi, dan mengabaikan kehidupan dan bersahabat dengan kematian menjadi suatu kesepakatan karakteristik yang ksatria. Seorang *samurai* tidak boleh takut mati, bahkan memilih kehidupan dan menghindari kematian adalah tindakan yang sama sekali tidak terhormat, seperti yang dinyatakan oleh De Mente (2005, p. 19) bahwa "*the primary directives of the code required that they develop extraordinary skill with the sword and other weapon, dress and behave in a certain way, and be prepared to meet death at a moment's notice in the service of their lord-as well as to commit suicide and/or kill their families when that served the needs or wishes of their lords*" (arahan utama dari kode tersebut mengharuskan mereka mengembangkan ketrampilan luar biasa menggunakan pedang dan senjata lainnya, berpakaian dan berperilaku dengan cara tertentu, bersiap untuk menghadapi

kematian dan bunuh diri pada saat melayani tuan mereka, dan/atau membunuh keluarga mereka jika itu merupakan keinginan dari tuan mereka).

Relasi yang sangat dipentingkan dalam moralitas *bushido* adalah relasi yang vertikal yang bersumber dari pemikiran Konfusius, yaitu relasi tuan dan abdi, ayah dan anak, suami dan istri, senior dan junior, teman dan teman (Nitobe, 2002, p. 42). Seorang *samurai* harus mengabdikan diri kepada atasannya sebagai doktrin yang mutlak harus ia patuhi. Kesetiaan adalah hal yang sangat dituntut dari seorang *samurai*. Tanah air tidak dilihat sebagai objek, tetapi sebagai subjek yang memberi kehidupan, sehingga pengabdian dan kesetiaan adalah imbalan yang layak terhadapnya. Mengabdikan hingga mati bagi atasan adalah lebih berharga daripada eksistensi bersama keluarga, bahkan seorang ayah tidak akan menyangkal nyawa anaknya untuk keselamatan tuannya.

Seorang *samurai* haruslah memiliki kontrol diri yang baik. Kontrol diri yang dimaksud adalah tidak diperkenankan mengekspresikan perasaan sehingga diketahui oleh publik. Nitobe (2002, p. 100) mengatakan bahwa “*calmness of behavior, composure of mind, should not be disturbed by passion of any kind*” (ketenangan dari perilaku, ketenangan pikiran, tidak boleh diganggu oleh hasrat bentuk apa pun). Meluapkan kemarahan adalah perilaku yang dilarang bagi seorang *samurai*, termasuk mengekspresikan rasa sayang terhadap orang yang disukai di depan publik adalah tindakan yang tidak terhormat. Emosi bukanlah hal yang perlu untuk diutarakan, bahkan untuk diekspresikan di wajah sekalipun.

Pembahasan untuk memahami mekanisme konflik kelima karakter mayor didasarkan pada analisis perilaku karakter-karakter tersebut berkenaan dengan tiga wilayah pikiran manusia menurut Freud. Deskripsi kelima karakter tersebut adalah sebagai berikut. Karakter utama Kanō Sōzaburō adalah pemicu konflik di antara karakter-karakter lainnya, ia dinarasikan sebagai anggota baru kelompok *Shinsengumi* yang dikepalai oleh Kondō Isami. Hyōzō Tashiro dan Tojiro Yuzawa merupakan anggota senior dalam kelompok *Shinsengumi* yang keduanya tertarik akan keelokan Kanō Sōzaburō, dan keduanya menjadi kekasih Sōzaburō. Selanjutnya, Yamazaki Susumu menjabat sebagai inspektur pada *Shinsengumi*, ia merupakan atasan dari Kanō Sōzaburō, Hyōzō Tashiro, dan Tojiro Yuzawa.

Dua karakter mayor lainnya yang juga berperan terhadap pemahaman mekanisme konflik kelima objek karakter adalah Hijikata Toshizō dan Okita Sōji. Hijikata Toshizō merupakan wakil komandan *Shinsengumi* yang berkedudukan langsung di bawah Kondō Isami. Ia memainkan peranan sebagai narator yang mendeskripsikan ekspresi-ekspresi kelima objek karakter. Sedangkan Okita Sōji merupakan kapten atasan dari keempat objek karakter lainnya.

Konflik yang terjadi di antara kelima karakter mayor ini diawali dengan masuknya Kanō Sōzaburō menjadi anggota baru *Shinsengumi*. Keelokan wajah Sōzaburō merupakan aspek yang memicu konflik, hal ini dinyatakan melalui monolog Sōzaburō pada bagian akhir film di menit 92:51, “*Sōzaburō, omae, binan sugita. Otoko domo ni naburarete to iu aida ni, bakemono ga tsuite itan darō*” (Sōzaburō, kamu terlalu elok. Di antara para laki-laki yang menyukaimu, setan hadir di sana). Keelokan Sōzaburō tersebut menimbulkan ketertarikan terhadap dirinya yang menjadikan hubungan percintaannya menjadi fokus narasi pada film ini. Keempat karakter mayor, Kondō Isami, Yamazaki Susumu, Hyōzō Tashiro, dan Tojiro Yuzawa, memiliki ketertarikan terhadap Sōzaburō, bahkan Hyōzō Tashiro dan Tojiro Yuzawa menjadi kekasihnya, yang kemudian memicu insiden kematian Tojiro Yuzawa. Kematian Tojiro Yuzawa adalah yang mengangkat narasi menuju klimaks, yaitu Hyōzō Tashiro yang menjadi tertuduh pembunuh Yuzawa, sehingga membuat Kondō Isami memerintahkan Sōzaburō untuk membunuh Tashiro. Padahal sesungguhnya Sōzaburō sendirilah yang membunuh Yuzawa.

DOMINASI ID

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa pemikiran Freud yang fenomenal adalah mengenai alam tidak sadar (*unconscious mind*). Sehubungan dengan lapisan-lapisan kesadaran manusia tersebut, Freud membagi pikiran-pikiran manusia ke dalam tiga wilayah yang disebut dengan *id*, *ego*, dan *superego*. *Ego* atau yang dapat diartikan sebagai 'saya' adalah wilayah pikiran yang paling banyak menempati lapisan kesadaran (*conscious*). *Ego* inilah yang tampil sebagai diri individu, karena sebagai bagian yang bersentuhan langsung dengan realita. Oleh karena itu, *ego* adalah satu-satunya yang dikendalikan oleh prinsip kenyataan (Feist & Feist, 2013, p. 33).

Wilayah pikiran *id* adalah bagian yang mendasarkan pada prinsip kesenangan (Feist & Feist, 2013, p. 32). *Id* menjalankan peran sebagai pencari cara untuk mengejar kepuasan semata. Oleh karena tidak memiliki kontak dengan kesadaran, *id* tidak memiliki pertimbangan apa pun terhadap realita, yang dipentingkan oleh *id* adalah pemenuhan kesenangan, terlepas dari baik buruk benar salah. Keinginan dari *id* sangat mungkin merupakan hal-hal yang tidak logis dan tidak sesuai dengan moral yang berlaku. Sasaran *id* adalah mewujudkan kesenangan, apa pun cara yang harus ditempuh. Keinginan dari *id* tidak dapat diarahkan pada norma-norma, bahkan sulit dikendalikan oleh individu itu sendiri.

Berlawanan dengan *id*, *superego* adalah wilayah pikiran yang mewakili aspek-aspek moral dan ideal dari kepribadian serta dikendalikan oleh prinsip-prinsip moralistis dan idealis. *Superego* ini memiliki dua subsistem, suara hati (*conscience*) dan *ego* ideal (Feist & Feist, 2013, p. 34). Suara hati adalah yang memberi larangan terhadap hal-hal yang tidak boleh dilakukan, sedangkan *ego* ideal adalah yang memberi perintah untuk melakukan hal-hal yang baik yang seharusnya. *Superego* adalah kendali dari dorongan-dorongan *id* yang seringkali tidak masuk akal karena hanya berorientasi pada kesenangan. Seperti halnya *id* yang menekan *ego* dengan dorongan-dorongannya, *superego* juga menekan *ego* dengan tuntutan-tuntutannya yang bermoral tinggi.

Superego dan *id* dengan posisinya *Superego* dan *id* ada pada posisi yang saling berseberangan dan keduanya memberi tekanan terhadap *ego* untuk memenuhi tuntutan masing-masing. Tekanan dari kedua wilayah pikiran inilah yang menimbulkan permasalahan pada *ego*. Tuntutan dari *superego* berasal dari komunitas di sekitar *ego* yang menciptakan aturan-aturan moral yang harus dipenuhi oleh individu untuk dapat terus berada dalam komunitas tersebut. yang saling berseberangan dan keduanya memberi tekanan terhadap *ego* untuk memenuhi tuntutan masing-masing. Tekanan dari kedua wilayah pikiran inilah yang menimbulkan permasalahan pada *ego*. Tuntutan dari *superego* berasal dari komunitas di sekitar *ego* yang menciptakan aturan-aturan moral yang harus dipenuhi oleh individu untuk dapat terus berada dalam komunitas tersebut.

Seperti telah dinyatakan di atas, Kondō Isami adalah pemimpin *Shinsengumi*. Hal ini dipahami melalui monolog Hijikata Toshizō pada adegan di menit 07:21, sewaktu Kondō bersama Hijikata menilai kemampuan bertarung Kanō Sōzaburō yang merupakan anggota baru di *Shinsengumi*. Dalam adegan itu, ia menunjukkan ekspresi wajah di luar kebiasaan sewaktu menatap wajah Sōzaburō. Tatapan Kondō Isami kepada Sōzaburō, mengekspresikan munculnya dorongan yang dipicu oleh ketertarikan secara seksual terhadap Sōzaburō. Hasrat secara seksual selalu terkait dengan *id*, dan selanjutnya dorongan ini dipertegas melalui adegan pada menit ke 08:08, dengan tindakan Kondō Isami yang memerintahkan Sōzaburō menjadi asistennya. Adegan ini didahului oleh latihan bela diri antara Sōzaburō dan Tashirō. Seharusnya Kondō Isami memilih Tashiro yang lebih senior sebagai asisten dibandingkan Sōzaburō, sehubungan Sōzaburō adalah anggota baru *Shinsengumi*, sedangkan Tashiro adalah anggota yang lebih senior, yang dapat dipahami melalui monolog Hijikata pada menit 07:21 dan ekspresi bahasa tubuhnya pada menit 08:10. Tindakan Kondō yang didominasi dorongan *id*, terekspresi juga melalui adegan ketika ia memilih menugaskan Sōzaburō untuk

mengeksekusi seorang *bushi* yang melanggar aturan atas dasar rasa sukanya terhadap Sōzaburō, sekalipun secara hierarki, ia hanyalah anggota baru dalam kelompok *Shinsengumi*. Hal ini dipahami melalui bahasa tubuh Hijikata pada menit 08:44 yang menunjukkan keheranan atas keputusan Kondō tersebut.

Dominasi dorongan *id* berikutnya terekspresikan secara kuat melalui karakter Hyōzō Tashiro. Tashiro merupakan senior Sōzaburō dalam *Shinsengumi*. Akan tetapi, tindakan Tashiro atas hasrat seksualnya terhadap Sōzaburō menunjukkan bahwa *ego* pada dirinya sepenuhnya dikuasai oleh dorongan *id*. Dorongan keinginan seksual Tashiro terhadap Sōzaburō mulai nampak pada adegan di menit ke 11:28. Dorongan dari *id* tersebut mengakibatkan Tashiro melakukan pelanggaran, sehingga ia dihukum dimasukan ke dalam tahanan. Pada adegan di menit ke 15:35, setelah Tashiro menyelesaikan hukumannya, ia menemui Sōzaburō dan mendeklarasikan perasaan cintanya, bahwa selama di dalam tahanan ia memanggil-manggil nama Sōzaburō sebagai ekspresi hasrat cintanya. Selanjutnya, sekalipun tidak dinyatakan secara eksplisit melalui suatu adegan, plot dalam film secara implisit mengekspresikan terjadinya hubungan percintaan antara Tashiro dan Sōzaburō.

Perilaku yang paling didominasi oleh dorongan *id* adalah karakter yang ditunjukkan oleh Tojiro Yuzawa. Ia pun merupakan senior Sōzaburō yang menjalin hubungan percintaan gelap dengan Sōzaburō. Pada adegan di menit 53:23, setelah dikisahkan bahwa Sōzaburō terluka oleh dua orang *samurai* klan Choshu (kelompok yang anti pemerintahan *shogun*), yaitu sewaktu Tashiro mendapati Sōzaburō sedang berbaring di atas tandu dan tidak dapat menguasai dirinya untuk tidak mengekspresikan kecemasannya dengan memanggil-manggil Sōzaburō, Yuzawa menunjukkan ekspresi wajah yang penuh kebencian dan kecemburuan terhadap Tashiro. Hal tersebut mengakibatkan, Yuzawa menyuruh Sōzaburō memutuskan hubungan percintaan dengan Tashiro, bahkan mengancam akan membunuh Tashiro jika Sōzaburō tidak memenuhi tuntutan *id*-nya tersebut dalam adegan menit ke 58:33.

Sebagaimana telah dinyatakan di muka, seseorang dengan strata *samurai* haruslah sangat mampu melakukan kontrol terhadap dirinya, bahwa ekspresi perasaan dan emosi merupakan hal terlarang. Demikian pula dengan tugas *Shinsengumi* sebagai pasukan penjaga elit pemerintah *bakufu* yang bertugas menjaga *shogun* Tokugawa, hubungan percintaan yang demikian merupakan perilaku yang terlarang tersebut, sebagaimana yang dinyatakan oleh Yasuhara (2007, p. 351), “... *ironically reveals the contradiction inherent in the militia's nationalistic image of manliness*” (ironisnya mengungkapkan kontradiksi yang melekat pada citra kejantanan para nasionalistik milisi).

Dalam karya ini, karakter inspektur Yamazaki Susumu merupakan bawahan dari Hijikata Toshizō dan sebagai atasan dari Kanō Sōzaburō. Hijikata telah mencurigai terjadinya hubungan percintaan antara Tashiro dan Sōzaburō, sewaktu Sōzaburō mengalah terhadap Tashiro pada saat latihan bela diri, walaupun sesungguhnya kemampuan bertarung Sōzaburō berada satu level di atas Tashiro seperti yang terlihat pada adegan menit 23:25-24:44. Berdasarkan kecurigaan tersebut, Hijikata memerintahkan Yamazaki Susumu untuk mengajak Sōzaburō ke rumah hiburan *ochaya* (tempat para *geisha*), dengan maksud mengubah orientasi seksual Sōzaburō terhadap gender yang tidak sejenis.

Di dalam proses mewujudkan perintah Hijikata tersebut, Yamazaki beberapa kali mengalami ketertarikan seksual terhadap Sōzaburō, antara lain pada adegan di menit ke 70:10, sewaktu Sōzaburō menatap Yamazaki yang menyebabkan Yamazaki membalas tatapan tersebut dengan ekspresi kekaguman atas keelokan Sōzaburō. Kemudian, pada adegan di menit 71:45, sewaktu Sōzaburō menerima ajakan Yamazaki mengunjungi rumah hiburan di Shimabara, di tengah perjalanan, Sōzaburō menunjukkan usaha merayu Yamazaki dengan membuat sandalnya putus, dan ia memegang tangan Yamazaki yang bermaksud membantu membetulkan sandalnya dengan menatap wajah Yamazaki. Balasan tatapan

Yamazaki yang nampak terpesona dengan keelokan wajah Sōzaburō menunjukkan dorongan *id* yang mulai menguasai dirinya.

Perilaku yang diekspresikan oleh keempat karakter di atas, yaitu Kondō Isami sang pemimpin *Shinsengumi*, Hyōzō Tashiro dan Tojiro Yuzawa kekasih Sōzaburō, serta Yamazaki Susumu sang inspektur, menunjukkan dorongan *id* yang mendominasi pilihan mereka berempat dalam melakukan tindakan. Dominasi *id* tersebut yang sulit untuk mereka kendalikan adalah yang memicu terjadinya konflik sebagaimana yang dinyatakan oleh Yasuhara di atas, bahwa perilaku mereka yang tidak dapat mengendalikan *id* menodai citra kejantanan sebagai kaum *samurai* yang terkenal dengan moralitas *bushido*. Sōzaburō tampil sebagai aktor pemicu konflik pada diri rekan-rekannya, tetapi penyebab utama adalah dominasi *id* yang telah gagal untuk dikendalikan.

DINAMIKA INSTING

Insting pada diri individu muncul dari rangsangan atau stimulus tertentu yang menyebabkan reaksi spontan terhadap rangsangan tersebut, atau dapat dikatakan bahwa insting muncul karena adanya kebutuhan. Kebutuhan ini adalah hal yang bersifat jasmaniah, dan sumber dari energi insting adalah *id* (Hall & Lindzey, 1993, p. 70). Untuk itu dapat dikatakan bahwa sumber dari *insting* berasal dari kebutuhan yang menghasilkan suatu tujuan yang ingin dicapai yang merupakan objek tertentu. Hall & Lindzey (1993, p. 71) menegaskan pula bahwa objek sebagai tujuan insting dapat dialihkan, yang berarti objek tersebut dapat dipindah arah kepada objek lainnya, jika objek yang semula disasar terhalang oleh berbagai rintangan. Pengalihan objek ini merupakan hal yang penting dalam memahami dinamika insting.

Insting menurut Freud terbagi atas dua, yang keduanya berada pada dimensi berlawanan sehingga tampak sebagai paradoks, paradoks ini diposisikan sebagai insting hidup dan insting mati (Hjelle, 1981, p. 37). *Insting* hidup mempunyai bentuk energi yang disebut dengan libido, atau yang berkenaan dengan hal seks. Dalam pandangan Freud, seluruh dorongan untuk mempertahankan hidup, seperti halnya rasa lapar dan haus, berpusat pada keinginan seksual. Insting untuk hidup berperan sebagai energi yang positif, dan *insting* untuk mati sebagai energi yang negatif. Manifestasi dari energi positif *insting* hidup adalah energi yang membangun peradaban manusia, yang membuat individu dapat hidup harmoni dengan individu lainnya. Libido yang dimaksud Freud bukan hanya terbatas pada hal organ genital, tapi menurut Freud semua perilaku yang menimbulkan kesenangan adalah bersumber dari dorongan seksual. *Insting* kematian, disebut juga dengan *thanatos*, merupakan daya di dalam diri manusia untuk merusak atau menghancurkan sesuatu, baik terhadap objek lain maupun dirinya sendiri. Pada dasarnya *insting* ini merupakan *insting* yang destruktif, tetapi *insting* untuk mati ini adalah fakta sebagai tujuan akhir dari kehidupan. *Thanatos* adalah dasar dari daya perusak yang adalah pada diri manusia (Thwaites, 2007, p. 81).

Daya dorong untuk memuaskan *insting* disebut *kateksis*, sedangkan daya kekang atau daya penahan untuk melawan *kateksis* disebut *antikateksis* (Hall & Lindzey, 1993, p. 77). *Antikateksis* ini dimunculkan oleh ego sebagai pertahanan terhadap dorongan keinginan *id* yang mungkin mengakibatkan ancaman. Identifikasi ini juga akan diinterfensi oleh *superego*, yang dorongan-dorongannya cenderung berposisi dengan dorongan-dorongan dari *id*. Dinamika *insting* tereskpresi pada karakter Kondō Isami, seperti dorongan *id* atas ketertarikannya terhadap keelokan Sōzaburō. Pada subbab di atas juga dinarasikan mengenai dorongan *id* Yuzawa yang menyebabkannya memberikan ancaman terhadap Sōzaburō untuk memutuskan hubungan percintaan dengan Tashiro. Selanjutnya, pada peristiwa terbunuhnya Tojiro Yuzawa, menjadi insiden yang mengguncang kestabilan kelompok pimpinan Kondō. Hyōzō Tashiro menjadi tertuduh yang membunuh Yuzawa.

Kemudian, pada adegan di menit ke 79:13, ketika Kondo mendapat laporan dari Hijikata mengenai insiden terbunuhnya Yuzawa, tindakan Kondō adalah memberi perintah melalui Hijikata untuk menugaskan Sōzaburō membunuh Tashiro. Apakah perintah Kondo Isami tersebut dilandasi dorongan *id* yang disebabkan ketertarikan terhadap Sōzaburō? Kapten Okita Sōji sebagai bawahan langsung Hijikata dan orang kepercayaannya, sewaktu berdialog dengan Hijikata di menit ke 82:14, menanyakan apakah sang pimpinan Kondō Isami menyukai Sōzaburō, karena ia pun menyadari tatapan dan sikap Kondō yang berbeda terhadap Sōzaburō.

Dorongan dari *id* berkenaan dengan keinginan seksualitas pada diri Kondō Isami, ternyata menjadi *insting* hidup yang mengarahkan libido sebagai kebutuhan untuk mempertahankan stabilitas kelompok yang dipimpinnya. Seperti dinyatakan pada menit ke 27:54, Kondō Isami menyadari telah terjadi kericuhan yang disebabkan oleh Sōzaburō. Kericuhan tersebut dapat dipahami melalui perkataannya kepada Hijikata, “*Kanō wa dare ka to dekita sō da na*” (Katanya Kanō berpacaran dengan seseorang ya). Pilihan tindakan Kondō Isami adalah tidak memenuhi keinginan akibat dorongan seksual *id* terhadap Sōzaburō, ia bahkan meminta Hijikata untuk menyuruh inspektur Yamazaki Susumu bertindak demikian “*Sōzaburō ni onna najimi demo shirasete yattara dō da?*” (Bagaimana jika Sōzaburō diperkenalkan pada hubungan dengan perempuan) (dialog di menit 64:11). Demikian juga dalam dialog di menit ke 63:59, pada saat Hijikata secara spontan menyatakan kecurigaannya terhadap perilaku Kondō, atasannya. “*Kondō sama, anta masaka Sōzaburō ni horete iru wake arumai naa?*” (Kondō sama, anda benar tidak jatuh cinta kepada Sōzaburō kan?), dan menanggapi pertanyaan tersebut, Kondō menjawab tanpa suatu gejolak emosi di wajahnya, “*Toshi, kimi wa, kimi wa nanka otorichigaete iru*” (Toshi, kamu, kamu itu salah menangkap).

Kemudian, terhadap insiden pembunuhan Tojiro Yuzawa dengan tertuduh Hyōzō Tashiro, Kondō memberi perintah kepada Sōzaburō untuk membunuh Tashiro, sekalipun ia mengetahui cinta segitiga yang terjadi di antara mereka. Tindakan Kondō Isami memberi perintah membunuh Tashiro merupakan *insting* kematian atau *thanatos* yang berkarakter destruktif. Akan tetapi, yang ia perintahkan adalah menuntut kepatuhan dan kesetiaan Sōzaburō sebagai bawahannya untuk mengabdikan kepada tuannya.

Ekspresi dan tindakan Kondō tersebut sebagai pimpinan *Shinsengumi* menyatakan dirinya sebagai seorang *samurai* yang memiliki kontrol diri yang baik, yang setia terhadap tugasnya, dan terbukti melalui manifestasi energi positif *insting* hidupnya, yang mengarahkan dorongan libido menjadi energi kehidupan mempertahankan stabilitas kelompoknya. Sebagaimana yang dinyatakan dalam teori Freud, bahwa dorongan seksual berada pada posisi yang berlawanan dengan dorongan *ego* (Caropreso, 2017, p. 1753), tindakan Kondō Isami tersebut dapat dipahami sebagai *antikateksis* yaitu dengan tidak mengikuti dorongan *id*, tetapi mengarahkan dorongan *id* pada dirinya (*ego*) menjadi *insting* untuk mempertahankan stabilitas kelompoknya dan menjadi *insting* kehidupan sebagai energi positif yang membangun daya bertahan hidup bagi kelompoknya.

Dinamika *insting* selanjutnya terekspresi melalui karakter Hyōzō Tashiro. Ekspresi cinta menurut Freud merupakan kategori *kateksis*, yaitu yang dinyatakan oleh ego untuk memenuhi dorongan *id*, dan merupakan perwujudan dari insting hidup. Akan tetapi, yang terjadi pada Tashiro, *kateksis* sebagai implementasi *insting* yang terlalu besar malah menyebabkan Tashiro mudah dikalahkan dan dibunuh oleh Sōzaburō. Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya berkenaan dengan narasi perintah Kondō Isami yang memerintahkan Sōzaburō untuk berduel dengan kekasihnya Tashiro.

Pada duel tersebut, seharusnya Tashiro dapat memenangkan pertarungan, karena ia berhasil menebas pedang panjang Sōzaburō sehingga terlempar dari genggamannya. Akan tetapi, sewaktu Sōzaburō telah terjatuh, ia menyatakan sesuatu kepada Tashiro, dan mengakibatkan Tashiro menarik pedangnya menjauhi Sōzaburō. Sebagaimana yang

dinyatakan oleh kapten Okita Sōji kepada Hijikata Toshizō yang menyaksikan duel tersebut dari kejauhan pada adegan di menit ke 91:27, bahwa apa yang dikatakan Sōzaburō merupakan pernyataan cinta kepada Tashiro, sehingga membangkitkan dorongan *id* pada diri Tashiro menjadikan *kateksis* memenuhi *insting* hidupnya. Hal ini berakibat Sōzaburō memanfaatkan kelengahan Tashiro akibat munculnya *kateksis* pada dirinya untuk segera menebas Tashiro menggunakan pedang pendeknya.

Perilaku kedua karakter di atas, Kondō Isami dan Hyōzō Tashiro, menunjukkan dinamika *insting* yang terjadi akibat tuntutan suatu kebutuhan. Konflik yang bersumber dari dominasi *id*, mendapatkan solusi melalui dinamika *insting* yang terjadi pada diri kedua karakter tersebut. Pada karakter Kondō Isami sang pemimpin *Shinsengumi*, *ego* dirinya berhasil mengalahkan dominasi *id*, yaitu dengan memanifestasi energi positif dalam dirinya yang merupakan *insting* hidup untuk mempertahankan keberlangsungan kelompoknya. Kondō juga menunjukkan dinamika *insting* melalui perintah membunuh Tashiro yang merupakan *insting* kematian, sebagai jawaban untuk memenuhi kebutuhan akan tuntutan keberlangsungan kelompoknya. Berlawanan dengan Kondō, *ego* Tashiro terus didominasi oleh *id*, sehingga *insting* hidupnya yang berupa dorongan memuaskan hasrat terhadap Sōzaburō, menjadi penyebab ia dibunuh oleh Sōzaburō.

KECEMASAN: DILEMA ID DAN SUPEREGO

Permasalahan dilema antara benturan *id* dan *superego* akan ditinjau dari aspek kecemasan. Minderop (2013, p. 28) menyebutkan bahwa kecemasan adalah akibat konflik antara dorongan *id* dan pertahanan *ego* dan *superego*. Hjelle (1981, p. 46) menjelaskan bahwa kecemasan dibedakan menjadi kecemasan realitas, kecemasan neurotik, dan kecemasan moral. Kecemasan realitas merupakan reaksi diri manusia yang muncul karena merasakan bahaya dari eksternal. Kecemasan neurotik terjadi karena *insting* dari *id* yang sulit untuk dikontrol sehingga menyebabkan diri manusia merasa ketakutan terhadap hukuman ataupun tekanan eksternal yang akan diterimanya. Pengalaman atas kecemasan ini akan menjadi kecemasan realistik jika dilihat dari tekanan terhadap individu akibat faktor eksternal. Sedangkan kecemasan moral adalah reaksi yang muncul akibat tekanan dari *superego*, ketika diri manusia kehilangan kenyamanan atas tindakan atau juga pikirannya yang dirasakan bertentangan dengan moralitas yang diterimanya dari komunitas masyarakatnya.

Pada narasi berkenaan dengan Kondō Isami, kecemasan moral terjadi pada dirinya yang dapat dipahami *pertama*, melalui perintahnya terhadap inspektur Yamazaki Susumu berkenaan dengan orientasi seksual Sōzaburō, *kedua*, melalui perintahnya kepada Sōzaburō untuk membunuh Tashiro. Kecemasan moral pada diri Kondō Isami diekspresikan melalui adegan ketertarikannya atas keelokan Sōzaburō. Akan tetapi, dikarenakan kontrol diri Kondo Isami yang baik melalui manifestasi energi positif *insting* hidupnya, serta ia mampu mengarahkan dorongan libido menjadi energi kehidupan dalam mempertahankan stabilitas kelompoknya, maka hal ini menunjukkan kemenangan *superego* sebagai seorang *samurai* yang memegang teguh moralitas *bushido*. Kecemasan moral yang terekspresi melalui *insting* kematian atas perintah yang diberikannya kepada Sōzaburō untuk membunuh Tashiro, mampu menunjukkan kekuatan *ego* dirinya untuk memilih tekanan *superego*, bahwa *insting* kematian merupakan kategori pilihan yang terhormat di dalam moralitas *bushido*.

Pada karakter Tojiro Yuzawa, tindakannya sangat didominasi oleh dorongan *id* yang membuatnya dibunuh. Seperti telah dikemukakan sebelumnya, Yuzawa memberikan ancaman terhadap Sōzaburō untuk memutuskan hubungan percintaan dengan Tashiro. Ancaman dan keinginan tersebut merupakan bentuk kecemasan neurotik akibat rasa cemburu yang muncul dari tekanan *id* yang tidak dapat ia kontrol. Seperti yang dinyatakan oleh Blass (2014, p. 624) mengacu pada Freud mengenai kecemasan neurotik, bahwa keinginan individu itu sendiri yang memicu terjadinya situasi relasional yang berbahaya, Yuzawa mengalami

kecemasan neurotik akibat rasa ketakutannya atas tekanan eksternal yang juga merupakan tuntutan keinginannya, yaitu ketakutan bahwa Sōzaburō akan lebih memilih Tashiro dibandingkan dirinya dan keinginan menguasai Sōzaburō. Kecemasan neurotik menyebabkan *ego* Yuzawa tidak mampu menguasai tekanan *id* nya, pada akhirnya menyebabkan Sōzaburō membunuh Yuzawa agar tidak menjadi penghalang terhadap pemenuhan dorongan *id* dirinya untuk merealisasikan hubungan percintaannya.

Dilema antara tekanan *id* dan *superego* terekspresi juga melalui karakter inspektur Yamazaki Susumu, seperti pada subbab di atas telah dijelaskan bahwa dalam adegan yang menunjukkan interaksi Yamazaki dengan Sōzaburō, Sōzaburō berusaha untuk merayu Yamazaki, dan Yamazaki beberapa kali mengalami dorongan *id* akan ketertarikan seksual terhadap Sōzaburō. Akan tetapi, terhadap tekanan *id* tersebut, *ego* Yamazaki berhasil membangun pertahanan melawan *kateksis* atas tekanan *id*, ia berhasil membentuk *antikateksis* yang berposisi terhadap tekanan *id* tersebut. Yaitu seperti yang diekspresikan pada adegan di menit 91:45. Yamazaki menarik pandangannya dari Sōzaburō yang menatap dan memegang tangannya sewaktu ia bermaksud menolong Sōzaburō yang terputus sandalnya, ia menggelengkan kepalanya sambil mengatakan “*ikan*” (tidak boleh). Pada adegan ini, Yamazaki tampak mengalami kecemasan moral. Kecemasan moral pada *ego* Yamazaki berhasil membentuk *antikateksis* yang nampak didasari oleh tekanan *superego* untuk setia dan taat pada tugas yang diperintahkan oleh Hijikata sebagai atasan dirinya, sebagai seorang *samurai* yang setia pada perintah atasan dan mengalahkan keinginan *ego* yang berasal dari dorongan *id*. Kemenangan *superego* pada diri Yamazaki dipahami melalui tindakannya memanggil tandu sewaan untuk mengantar mereka berdua terus melanjutkan perjalanan menuju rumah hiburan Shimabara.

Dilema antara *id* dan *superego* juga terekspresi pada karakter utama Kanō Sōzaburō. Pada adegan di menit ke 23:25-24:44, Hijikata Toshizō mengawasi latihan bela diri antar anggota *Shinsengumi*. Sewaktu Sōzaburō mendapat giliran untuk berlatih bertarung dengan Tashiro, dilema *id* dan *superego* nampak melalui hasil kekalahannya terhadap Tashiro. Melalui monolog Hijikata, dapat dipahami bahwa sesungguhnya kemampuan bela diri Sōzaburō berada satu level di atas Tashiro. Tindakan Sōzaburō yang memilih mengalah terhadap Tashiro, menunjukkan bahwa dorongan *id* pada *ego*-nya telah mengalahkan *superego*, yang seharusnya ia mampu menguasai diri mengekspresikan kemampuan yang terbaik di hadapan Hijikata, atasannya. Sebagaimana telah dikemukakan di atas, seorang *samurai* dituntut untuk memiliki ketenangan perilaku, ketenangan pikiran, dan tidak boleh diganggu oleh hasrat bentuk apa pun.

Selanjutnya, kecemasan neurotik tampak paling menonjol terjadi pada diri karakter utama Kanō Sōzaburō. Sebagaimana telah disebutkan juga sebelumnya, hubungan percintaan Kanō Sōzaburō dan Tojiro Yuzawa berujung pada kematian Yuzawa, setelah Yuzawa mengancam akan membunuh Hyōzō Tashiro jika Sōzaburō tetap melanjutkan hubungan percintaan dengan Tashiro. Ancaman Yuzawa untuk membunuh Tashiro sebagaimana terekspresi pada adegan di menit 58:33, menimbulkan kecemasan realitas pada diri Sōzaburō, yaitu kecemasan yang muncul akibat tekanan eksternal yang ditimbulkan Yuzawa, mengancam pemenuhan dorongan *id* dirinya terhadap kebebasannya menjalin hubungan seksual dengan siapa pun yang ia sukai. Kecemasan realistik Sōzaburō akibat perilaku Yuzawa tersebut, memicu pandangan pesimistis terhadap eksistensi Yuzawa yang telah memberikan ancaman. Kecemasan realistik tersebut kemudian menimbulkan insting kematian yang mendorong energi deskriptif *thanatos* pada diri Sōzaburō untuk membunuh Tojiro Yuzawa.

Perintah Hijikata Toshizō kepada inspektur Yamazaki Susumu untuk mengajak Sōzaburō ke rumah hiburan dengan tujuan membalikkan orientasi seksualnya, malah menimbulkan kecemasan neurotik pada diri Sōzaburō. Hal ini berakibat pada adegan di menit

ke 76:29, Sōzaburō berpura-pura menyerang Yazamaki ketika ia sedang berjalan sendirian di malam hari. Sōzaburō kemudian dengan sengaja menjatuhkan *kozuka* (pisau kecil yang diselipkan pada pedang seorang *samurai*), untuk memanipulasi jejak sang penyerang. Kozuka tersebut adalah milik Hyōzō Tashiro, sehingga Tashiro menjadi tertuduh pembunuh Tojiro Yuzawa.

Kecemasan neurotik pada diri Sōzaburō yang menyebabkannya menfitnah Tashiro, merupakan akibat terancamnya dorongan *id* akan pemenuhan hasrat seksual dirinya. Seperti pada adegan di menit ke 21:06, sewaktu Hijikata atas permintaan Kondō Isami menyuruh Sōzaburō untuk memotong rambut poni yang menjuntai di wajahnya. Rambut poni ini merupakan salah satu elemen yang membuat wajah Sōzaburō semakin elok. Terhadap perintah itu, Sōzaburō menanggapi dengan jawaban “*Ima shibaraku goyōsha kudasai. ... negai o kakete orimasu*” (Sekarang mohon bersabar dulu. ... Karena saya masih ada suatu doa).

Seperti juga telah dinyatakan pada subbab di atas, tuduhan terhadap Tashiro sebagai pembunuh Yuzawa, menyebabkan Kondō Isami sebagai pimpinan Shinsengumi menugaskan Sōzaburō melakukan duel dengan Tashiro. Kepatuhan Sōzaburō terhadap tugas yang dibebankan Kondō kepadanya seolah tampak sebagai *antikateksis* yang menekan dorongan *id* karena kuatnya tekanan *superego*, yaitu mengikuti relasi vertikal jalan *samurai* (*bushido*) dalam hal kepatuhan yang absolut terhadap perintah atasan. Akan tetapi, monolog Hijikata di menit ke 92:05, “*Sōji, omae ga Kanō Sōzaburō dewanaku, Sōzaburō ga omae ni kisō tsuita no ka*” (Sōji, bukan kamu terhadap Kanō Sōzaburō, tetapi ternyata Sōzaburō yang berfantasi terhadapmu), menyatakan bahwa Sōzaburō sebenarnya menyukai kapten Okita Sōji. Dengan demikian dapat dipahami bahwa tindakan Sōzaburō mematuhi perintah Kondō Isami untuk bertarung dan membunuh Tashiro, ternyata merupakan *kateksis* pemenuhan dorongan *id* atas ketertarikannya kepada kapten Okita Sōji. Sōzaburō menyingkirkan Tashiro untuk menghilangkan penghalang bagi dirinya dalam menjalin hubungan percintaan dengan yang lain, dan juga untuk mendapatkan perhatian dari kapten Okita Sōji terhadap loyalitasnya.

Dilema antara *id* dan *superego* diekspresikan melalui kecemasan yang terjadi pada diri keempat karakter Kondō Isami, Yamazaki Susumu, Tojiro Yuzawa, dan Kanō Sōzaburō, yang dapat menjelaskan mekanisme konflik yang terjadi pada film ini. Karakter Kondō Isami dan Yamazaki Susumu mengekspresikan kecemasan moral akibat tekanan *superego* terhadap *id*. Ego Kondō dan Yamazaki memilih untuk memenangkan tekanan *superego*, sebagai solusi terhadap dilema antara *id* dan *superego* pada diri mereka. Kecemasan neurotik diekspresikan oleh karakter Tojiro Yuzawa dan Kanō Sōzaburō. Kecemasan yang timbul pada kedua karakter ini tampak akibat tekanan *id* yang gagal dikendalikan oleh *ego*. Karakter Yuzawa menunjukkan kendali *ego* yang sangat lemah terhadap *id* yang mengakibatkan dirinya berakhir dengan kematian. Pada karakter Sōzaburō, sekalipun beberapa adegan menunjukkan besarnya tekanan *superego* untuk mengemban moralitas *bushido* dalam mematuhi atasan, *id* tetap lebih mendominasi perilakunya.

SIMPULAN

Seperti telah dipaparkan pada hasil dan pembahasan di atas, pembahasan konflik-konflik personal dalam film *Gohatto* difokuskan pada lima karakter mayor yang mencakup karakter utama. Pada umumnya, film yang mengambil latar era Tokugawa, atau dikenal juga dengan penyebutan jaman Edo, lebih menonjolkan perilaku yang didasari oleh tekanan *superego* yang perwujudannya menurut aturan moral yang disebut *bushido*, seperti pada tindakan *seppuku* (bunuh diri dengan menyobek perut) yang menjadi penciri khusus karakteristik *samurai* yang dilandasi moralitas *bushido*. Akan tetapi pada film *Gohatto* ini, karakter-karakter para *samurai* tersebut tidak ditampilkan secara heroik, melainkan narasi berfokus pada konflik-konflik yang terjadi terutama pada kelima karakter, yaitu Kondō Isami

sang pemimpin kelompok *Shinsengumi*, inspektur Yamazaki Susumu, ketiga anak buah mereka, Kanō Sōzaburō, Hyōzō Tashiro, dan Tojiro Yuzawa. Ekspresi konflik-konflik personal ini menunjukkan ironi di dalam maskulinitas kehidupan militer para *samurai*, dan juga menunjukkan gaya penceritaan sutradara Oshima Nagisa yang cenderung radikal.

Konflik-konflik yang terjadi pada kelima karakter tampak bersumber dari sang karakter utama Kanō Sōzaburō. Akan tetapi, hasil pembahasan terhadap mekanisme konflik di atas, menunjukkan tiga hal yang dapat menjelaskan terjadinya konflik-konflik personal tersebut, yaitu dominasi *id*, dinamika *insting*, dan dilema antara *id* dan *superego* yang memunculkan kecemasan.

Dominasi *id* merupakan pemicu terjadinya konflik pada karakter Kondō Isami, Yamazaki Susumu, Kanō Sōzaburō, Hyōzō Tashiro, dan Tojiro Yuzawa, dengan Kanō Sōzaburō sebagai objek konflik tersebut. Seperti telah dikemukakan di atas, *ego* pada diri keempat karakter tersebut telah dikendalikan oleh dorongan *id*, yaitu hasrat secara seksual terhadap Kanō Sōzaburō sehingga mereka mengalami konflik personal. Terjadinya dinamika *insting* dan dilema antara *id* dan *superego* yang memunculkan kecemasan merupakan solusi yang mengekspresikan hasil akhir konflik pada tiap-tiap karakter. Dinamika *insting* dan kecemasan moral yang terjadi pada karakter Kondō Isami, diakhiri dengan *ego* yang berhasil mengalahkan dominasi *id* dan memenangkan *superego*. Berbeda dengan dinamika *insting* yang terjadi pada karakter Hyōzō Tashiro. *Ego* pada diri Tashiro terus didominasi oleh *id*, yang menyebabkannya berakhir dengan kematian. Kendali *ego* yang sangat lemah terhadap *id* juga diekspresikan oleh karakter Tojiro Yuzawa dan Kanō Sōzaburō. Kedua karakter ini mengekspresikan kecemasan neurotik akibat tekanan *id*, bahkan pada Yuzawa mengakitkannya berakhir dengan kematian. Seperti halnya Kondō Isami sang pimpinan, inspektur Yamazaki Susumu juga berhasil mengatasi dilema *id* dan *superego* yang menimbulkan kecemasan moral pada dirinya, dengan *ego* yang memenangkan *superego*. Perilaku Kondō dan Yamazaki tersebut menunjukkan kekuatan *ego* yang perannya adalah sebagai pengontrol dari prinsip kesenangan dengan kenyataan (Juraman, 2017, p. 283).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. (2017). Agama dan Psikoanalisa Sigmund Freud. *Religia*, 14(2), 277–296. <https://doi.org/10.28918/religia.v14i2.92>
- Blass, R. B. (2014). On “the Fear of Death” as The Primary Anxiety: How and Why Klein Differs from Freud. *International Journal of Psychoanalysis*, 95(4), 613–627. <https://doi.org/10.1111/1745-8315.12177>
- Butler, A. M. (2005). *Film Studies*. Pocket Essentials.
- Caropreso, F. (2017). The Death Instinct and the Mental Dimension Beyond the Pleasure Principle in the Works of Spielrein and Freud. *International Journal of Psychoanalysis*, 98(6), 1741–1762. <https://doi.org/10.1111/1745-8315.12630>
- De Mente, B. L. (2005). *Samurai Strategies: 42 Martial Secrets from Musashi’s Book of Five Rings*. Tuttle Publishing.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2013). *Teori Kepribadian*. Salemba Humanika.
- Gray, G. (2010). *Cinema: a Visual Anthropology*. Oxford University Press.
- Hall, C. S., & Lindzey, G. (1993). *Psikologi Kepribadian 1; Teori-teori Psikodinamik (Klinis)*. Kanisius.
- Hjelle, L. A. (1981). *Personality Theories*. McGraw-Hill.
- Holis, N., & Asmarani, R. (2021). Skeeter’s Struggle for Life Equality of Black Women in The Help Film. *Jurnal Kata*, 5(1), 37–45. <https://doi.org/10.22216/kata.v5i1.68>
- Jäckle, S., & Wenzelburger, G. (2015). Religion, Religiosity, and the Attitudes Toward

- Homosexuality—A Multilevel Analysis of 79 Countries. *Journal of Homosexuality*, 62(2), 207–241. <https://doi.org/10.1080/00918369.2014.969071>
- Juraman, S. R. (2017). Naluri Kekuasaan dalam Sigmund Freud. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 1(3), 280–287. <https://doi.org/10.25139/jsk.v1i3.367>
- Minderop, A. (2013). *Psikologi Sastra*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nitobe, I. (2002). *Bushido The Soul of Japan*. Kodansha.
- Oshima, N. (1999). *Gohatto*. Shochiku New Yorker Films.
- Ratna, N. K. (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Pustaka Pelajar.
- Richie, D. (2005). *A Hundred Years of Japanese Film*. Kodansha International.
- Sabbadini, A. (2007). Introduction. In A. Sabbadini (Ed.), *Projected Shadows: Psychoanalytic Reflections on the Representation of Loss in European Cinema* (pp. 1–5). Routledge.
- Thwaites, T. (2007). *Reading Freud*. Sage Publications.
- Wulandari, Z., Hartati, Y. S., & Yusandra, T. F. (2020). Social Conflicts Analysis of Character's in Novel *Bulang Cahaya* By Rida K Liamsi. *Jurnal Kata*, 4(1), 70–79. <https://doi.org/10.22216/kata.v4i1.4891>
- Yasuhara, Y. (2007). Nagisa Oshima's Vast Historical Project and the Theme of Homoeroticism in *Taboo* (Gohatto). *Literature/Film Quarterly*, 35(1), 350–357.
- Yoshimoto, M. (2007). Questions of The New: Oshima Nagisa's Cruel Story of The Youth. In *Japanese Cinema: Texts and Contexts* (pp. 168–179). Routledge.