

PERILAKU PSIKOPAT TOKOH AMAYA TAKERU DALAM FILM KAMI-SAMA NO IU TOORI

***Naufal Maulana Gunawan¹, Fenny Febrianty²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
naufal.63820001@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

According to Wibowo in Rizal (2014, p. 1), film is a tool that provides several messages to the wider community through the medium of stories, and is also interpreted as a means of artistic expression for artists and filmmakers to express thoughts from stories. In the film Kami-sama No Iu Toori, the researcher aims to analyze the form of psychopathic behavior of the character Amaya Tekeru using Robert D. Here's theory. According to Yugiyono (2013: 206), descriptive analysis is statistics used to analyze data by describing or illustrating the data that has been collected as it is without the intention of making general conclusions or generalizations. The data source in this research is a film entitled Kami-sama No Iu Toori which has a duration of 1 hour 56 minutes. Researchers found three data that describe the psychopathic nature of the character Amaya Tekeru in the film Kami-sama No Iu Toori. From the three pictures above as research data, it can be seen the psychopathic nature of Amaya Tekeru in the film Kami-sama No Iu Toori. Based on the results of the analysis carried out by researchers regarding the character Amaya Tekeru in the film Kami-sama No Iu Toori in Robert D's theory, Here, 3 scenes have been found that depict psychopathic traits.

Keywords: Movie, Psychopath, Kami-sama No Iu Toori

ABSTRAK

Menurut Wibowo dalam Rizal (2014, h.1) menyebutkan film ialah alat yang memberikan beberapa pesan pada masyarakat luas lewat media cerita, dan diartikan juga sebagai sarana ekspresi artistic bagi seniman dan pembuat film untuk mengekspresikan pikiran dari cerita. Pada film Kami-sama No Iu Toori ini peneliti bertujuan untuk menganalisis bentuk perilaku psikopat tokoh Amaya tekeru dengan menggunakan teori Robert D, Here. Menurut Yugiyono (2013:206), analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah film berjudul Kami-sama No Iu Toori yang berdurasi 1 jam 56 menit. Peneliti menemukan tiga data yang menggambarkan sifat psikopat tokoh Amaya Tekeru dalam film Kami-sama No Iu Toori. Dari ke tiga gambar diatas sebagai data penelitian, dapat diketahui sifat psikopat Amaya Tekeru dalam film Kami-sama No Iu Toori. Berdasarkan dari hasil analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti mengenai tokoh Amaya Tekeru dalam film Kami-sama No Iu Toori dalam teori Robert D, Hare, telah ditemukan sebanyak 3 adegan yang menggambarkan sifat psikopat.

Kata kunci: Film, Psikopat, Kami-sama No Iu Toori

PENDAHULUAN

Menurut Wibowo (dalam Mira Zaqy, 2023) menyebutkan film ialah alat yang memberikan beberapa pesan pada masyarakat luas lewat media cerita, dan diartikan juga sebagai sarana ekspresi artistic bagi seniman dan pembuat film untuk mengekspresikan pikiran dari cerita. Selain sebagai alat yang memberikan beberapa pesan pada masyarakat, film juga merupakan rangkaian gambar hidup (bergerak) yang sering disebut *movie*. Selain itu, Film juga di anggap sebagai sebuah media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya karena sifatnya yang audio visual, yaitu terletak pada kekuatan gambar dan suara yang hidup (dalam Syaueqie, 2017). Karena sifat film yang berupa audio visual yang terletak pada gambar dan suara yang hidup, maka diperlukan teknik mengedit pada gambar dan suara untuk menjadi suatu karya yang indah dan dapat dinikmati oleh penonton. Film mengandalkan proses edit untuk meanggabungkan hasil pengambilan gambar rangkaian yang lebih besar yang disebut urutan (rangkaiaan pengambilan gambar yang disatukan dalam ruang dan waktu), seperti kata-kata menjadi kalimat (dalam Taroreh, 2021).

Film memiliki identik dengan karakter yang terdapat pada film tersebut. Dengan adanya karakter maka akan membuat alur cerita film menjadi memiliki suatu ciri khas atau suatu kesan tertentu kepada para penonton (dalam Fauzi, 2013). Karakter juga menjadi ciri dari seorang tokoh dan menjadi suatu pembeda dari tokoh lain karena memiliki keunikan tersendiri. Karakter dalam sastra adalah representasi dari lisan seseorang manusia secara luas, khususnya dalam hal menentukan dirinya melalui pikiran, bicara dan perilaku dari orang tersebut, Robert (dalam Fauzi, 2013).

Kami-sama No Iu Toori adalah film Jepang yang di sutradarai Takashi Miike yang rilis 15 November 2014. Berceritakan sekumpulan siswa sekolah menengah atas yang dipaksa memainkan permainan kematian oleh dewa. Pada permainan pertama yaitu permainan *Daruma-san ga Koronda* dengan hukuman mati jika kalah. Permainan kedua yaitu permainan *Maneki Neko* dimana siswa memakai pakaian seperti tikus dan mencoba melempat bel kedalam ring yang terpasang di leher kucing raksasa yang dapat mengejar orang-orang dan membunuhnya. Entah dari mana, tiba-tiba Amaya berlari dan naik ke atas kepala kucing raksasa itu dan memasukan bel kedalam ring yang ada di leher kucing itu. Setelah bel dimasukan kedalam ring yang terpasang di leher kucing raksasa itu, permainanpun selesai. Tetapi disaat siswa lain yang selamat dari kematian itu, Amaya Takeru membunuh para siswa yang masih hidup kecuali Takahata Shun dan Akimoto Ichika. Permainan ketiga adalah *kagome kagome* atau sebutan dari bahasa indonesianya “Burung yang terkurung” yaitu permainan berkelompok yang bernyanyi sambil berjalan bergandengan tangan berbentuk lingkaran dan mengitari seorang yang berada di tengah lingkaran tersebut. Dalam permainan ini, pemain yang dapat menjawab dengan benar, dia akan hidup dan yang menjawab salah dia akan mati. Permainan keempat adalah permainan kejujuran dimana semua orang harus mengatakan dengan jujur apa yang beruang putih besar tanyakan kepada para pemain. Jika pemain tersebut terbukti menjawab tidak jujur, maka dia akan dibunuh oleh beruang putih besar itu. Lalu permainan terakhir pada film ini adalah permainan tendang kaleng, lalu berakhir. Dimana satu orang harus menjadi penendang kaleng dan mengejar pemain lain, dan yang lain harus lari dari orang yang menjadi pengejar dalam permainan ini. Orang yang berhasil tertangkap akan dimasukan didalam penjara kecil dan setelah permainan selesai pemain yang tertangkap akan dibunuh.

Dari cerita di atas terlihat perilaku psikopat yang dilakukan oleh Amaya Takeru yaitu membunuh para siswa lain yang bertahan dan memberikan alasan kenapa Amaya Takeru melakukan pembunuhan itu dan merasa senang. Psikopat adalah segala bentuk perilaku negatif, baik perilaku fisik, ucapan maupun tulisan yang bersifat menyimpang dari norma-norma sosial, hukum, maupun agama di mana sebagian besar pengidapnya tidak menyadari kalau mengidap psikopat, Hidayati (dalam Ernani, 2023). Suatu gejala dimana seseorang yang melakukan tindakan yang menyimpang dari orang normal seperti memukul dan membunuh dengan tujuan untuk memuaskan hasrat dirinya sendiri. Psikopat secara etimologi merupakan gabungan kata bahasa Yunani yaitu *psyche* dan *pathos* yang berarti penyakit jiwa (dalam Andalas, 2018). Psikopat tidak mudah dikenali sering kali disukai pada awal-awal saja, tapi seiring berjalannya waktu maka akan tampak sifat sejati mereka dan akan semakin jelas (tumampas, 2021, p.3).

Penelitian ini berfokus kepada Amaya Takeru dalam film *Kami-sama No Iu Toori* yang disutradarai Takashi Miike yang memperlihatkan perilaku psikopat, yang dianalisis dengan menggunakan teori psikopat. Robert D, Here yang mendeskripsikan psikopat sebagai predator yang menggunakan daya tarik, manipulasi, intimidasi, dan kekerasan untuk mengendalikan seseorang demi memuaskan kebutuhan egois mereka. Rozali et al (2019) menyatakan bahwasannya ada tiga bentuk perilaku psikopat yaitu:

1. Bentuk perilaku ringan, berupa perilaku umum yang menyimpang pada norma-norma sosial, seperti suka memanipulasi dan berperilaku anti sosial.
2. Bentuk perilaku sedang, berupa mengandalkan kekerasan tanpa adanya pembunuhan, seperti berperilaku agresif memukul tanpa membunuh.
3. Bentuk perilaku berat, berupa perilaku yang secara umum sudah menyimpang dari norma sosial, hukum, dan agama, psikopat ini mengandalkan kekerasan serta membunuh, seperti berperilaku agresif disertai membunuh dan tidak menyesal akan perbuatannya.

Penelitian sebelumnya Jurnal “Psychopatch Traits As Depicted in Emma Grossman Character in The Bad Seed 2018” oleh Sofia Ni'mah, Nita Maya Valiantien, Jonathan Irene Sartika Dewi. English Department, Faculty of Cultural Sciences. Penelitian ini menggunakan teori psikopat Robert D, Here yang menganalisis ciri-ciri dan penokohan psikopat tokoh utama.

Adapun penelitian lainnya yaitu “Perilaku Psikopat dalam Novel Dua Dini Hari Karya Chandra Bientang” oleh Ernanim Alia, Jeliana. Penelitian ini menggunakan Robert D, Here yang menganalisis perilaku psikopat yang meliputi: 1) Fasih dan dangkal, 2) Egosentrik dan menganggap diri hebat, 3) Kurang rasa penyesalan atau rasa bersalah, 4) Kurang rasa empati, 5) Manipulataif dan curang, 6) Emosi yang dangkal, 7) Impulsif, 8) Kurangnya pengendalian tingkah laku, 9) Kebutuhan akan kesenangan.

METODE

Instrumen penelitian ini adalah penelitian sendiri (*human Instrument*) yaitu peneliti sebagai pelaksana peneliti itu sendiri. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik menonton dan catat.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif analisis. Menurut Yugiyono (2013:206), analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah film berjudul *Kami-sama No Iu Toori* yang berdurasi 1 jam 56 menit.

HASIL

Peneliti menemukan tiga data yang menggambarkan sifat psikopat tokoh Amaya Takeru dalam film *Kami-sama No Iu Toori*.

1. Bentuk Perilaku Ringan

Bentuk perilaku ini berupa perilaku umum yang meyimpang pada norma-norma sosial, seperti suka memanipulasi dan berperilaku anti sosial.



Gambar 1 dan 1. Rangkaian adegan dimana Amaya menunjuk seseorang

Amaya : じゃ、しよいで

Amaya : Kalau begitu, Dia

Gambar 1 dan 2 adalah bagian dari permainan *honto no koto, ittanari owari* dan dalam bahasa Indonesia adalah katakan yang sebenarnya. Ditengah ruangan yang penuh dengan benta seperti salju menutupi seluruh ruangan, Amaya berdiri berdiri dengan santainya. Di sekelilingnya, terdapat orang-orang yang berhasil selamat dari permainan sebelumnya dan berkumpul di tempat itu. Di ruangan ini terdapat permainan yang harus orang-orang mainkan yaitu permainan dimana orang harus memilih seseorang yang berbohong. Amaya yang sebenarnya tahu bahwa permainan mencari seorang yang berbohong ini adalah tipuan dari permainan itu sendiri hanya berdiam dan mengikuti alur dari permainan itu.

Permainan dimulai dan semua orang kecuali Amaya mengatakan perasaan saejujur-jujurnya. Tetapi, karena permainan ini adalah untuk mencari orang yang berbohong, tetap saja harus ada satu orang menjadi tersangka yang melakukan sebuah kebohongan. Semua orang memilih orang itu bernama Sanada Yukio dan menyampaikan

pendapatnya masing-masing bahwa orang itu Sanada Yukio sebenarnya berbohong. Amaya yang dari awal tahu tujuan dari permainan itu hanya mengikuti pilihan orang-orang dan menunjuk sambil mengatakan “Kalau begitu, Dia” tanpa mengatakan pendapatnya dan langsung memilih Sanada Yukio. Karena orang-orang setuju bahwa Sanada Yukio berbohong dan tidak jujur, Sanada Yukio dibunuh dalam permainan itu.

Selanjutnya setelah satu orang mati, permainan masih berlanjut dan orang berikutnya yang dipilih karena melakukan kebohongan adalah Takase Shoko. Takase Shoko mengatakan kalau dia suka kepada tokoh bernama Takahata Shun sejak dulu. Tetapi karena Eiji dan Kotaro meragukan apa yang diucapkan oleh Takase, mereka memilih Takase sebagai orang yang berbohong. Amaya yang melihatnya langsung menunjuk Takase sambil tertawa kegirangan. Takahata yang melihat ada 3 orang yang memilih dan menunjuk Takase, berlari menghentikan mereka bertiga dengan menurunkan tangan mereka yang sedang menunjuk ke arah Takase. Tetapi hal itu sia-sia karena Amaya yang terus berusaha menghindari Takahata membuat Takase tetap menjadi tersangka yang melakukan kebohongan. Takase pun akhirnya dibunuh dalam permainan itu.

2. Bentuk Perilaku Ringan



Gambar 3 dan 2. Adegan Amaya mengatakan bahwa sejak awal dia tidak niat menolong

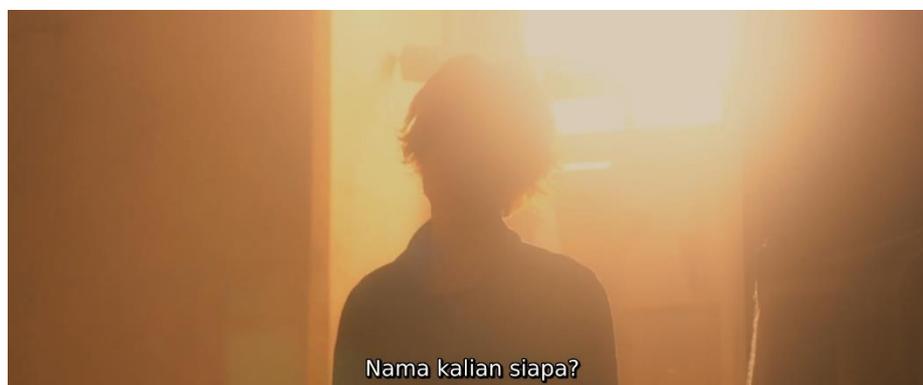
- Amaya : 心配ないよ
Amaya : 俺は差塩からお前助けるつもりもない
Amaya : Jangan khawatir.
Amaya : Aku tidak bermaksud untuk menolong mu dari awal.

Gambar 3 dan 4 dimana Amaya menatap lurus ke arah lawannya dengan ekspresi yang tegas. Dirinya yang sedang memegang rantai yang mengikat di badannya, tampak tidak terpengaruh dari rantai tersebut dan Amaya mengatakan dengan muka tersenyum “Jangan khawatir.” Lalu dilanjutkan dengan mengatakan “Aku tidak bermaksud untuk menolong mu dari awal.” Kata-katanya dan ekspresi wajahnya yang jelas tidak menunjukkan sedikitpun keraguan dan rasa bersalah.

Dalam hal ini Amaya mungkin telah melakukan manipulasi kepada orang-orang dan memanfaatkan orang lain hanya agar dirinya selamat dari permainan yang dapat membunuhnya. Keputusannya ini mencerminkan sikapnya yang tidak ingin mengubah pendiriannya meski mungkin ada harapan dari orang lain untuk mendapatkan bantuannya.

3. Bentuk Perilaku Sedang

Bentuk perilaku ini berupa mengandalkn kekerasan tanpa adanya pembunuhan, seperti berperilaku agresif memukul tanpa membunuh.



Gambar 5 dan 3. Adegan di mana Amaya Memukul Seseorang

- Amaya : 名前 何だけ
Eiji : くそ
Amaya : Nama kalian siapa ya?
Eiji : Sial!

Gambar 5 dan 6 adalah adegan di dalam ruangan disaat Eiji dan Kotaro bersembunyi dari kejaran Amaya. Tetapi Amaya yang memiliki fisik yang kuat dan gerakan yang cepat, langsung dapat menemukan mereka berdua. Amaya yang

menemukan mereka berdua bertanya “Nama kalian siapa ya?” karena Amaya lupa dengan nama mereka berdua. Amaya terdiam sejenak, menunggu respon mereka berdua dengan tenang dan tatapan yang menakutkan. Eiji yang memahami bahwa tatapan itu adalah atapan seseorang yang memiliki niat buruk melihatnya merasa kesal dan berteriak “Sial!” dan langsung berlari ke arah Amaya dengan niat untuk memukul Amaya. Tetapi Amaya yang juga hebat dalam berkelahi dapat menghindari pukulan Eiji dan langsung membalas dengan pukulan di bagian muka dan menendang Eiji dibagian perut hingga Eiji terjatuh kesakitan.

4. Bentuk Perilaku Sedang



Gambar 4. Adegan dimana Amaya Memukul Akimoto Ichika

- Amaya : Ichika Akimoto, みえか
Amaya : Akimoto Ichika, Tertangkap kau.

Pada Gambar 7 adalah bagian akhir permainan yaitu *kan keru shita nara owari* atau dalam bahasa indonesianya adalah tendang kaleng, lalu berakhir. Amaya yang menjadi orang yang menendang kaleng harus mencari dan menangkap pemain lain yang lari dari dirinya.

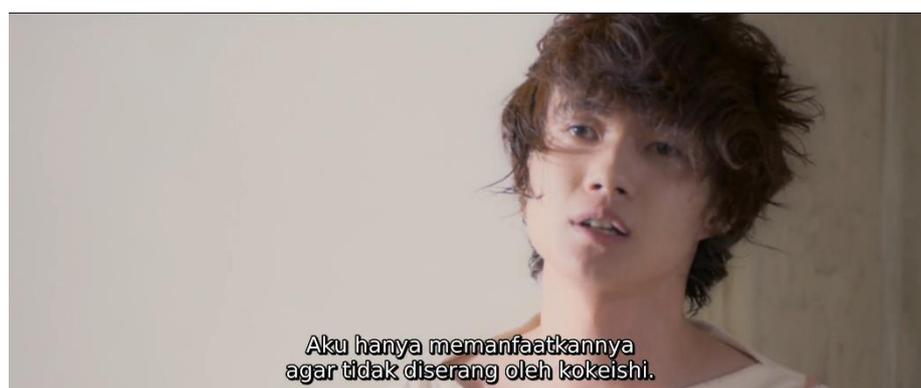
Di tengah situasi panik karena Amaya yang menjadi pengejar dalam permainan ini. Dia berlari menuju lantai atas dan bertemu dengan seseorang. Amaya mengarahkan pandangannya pada orang itu yang sedang berusaha kabur menyelip pergi ke lantai atas rumah. “Akimoto Ichika.” Amaya menyebut nama itu dengan nada menegaskan bahwa tidak ada jalan keluar. “Tertangkap kau.”

Di permainan ini, Ichika yang sepertinya sedang berusaha keras untuk menyembunyikan dirinya, merasakan tekanan berat setelah bertemu Amaya. Setiap upaya yang dia lakukan untuk bisa melarikan diri tampak sia-sia di hadapan kekuatan Amaya yang begitu kuat. Dengan wajah keputusasaan dan ketakutan, Ichika berhenti dan menyandarkan dirinya ke tembok, menyadari bahwa permainan ini adalah permainan terakhir sekaligus berakhirnya hidupnya.

Amaya mendekat secara perlahan menuju Ichika, langkahnya yang pasti dan penuh keyakinan. Amaya tidak hanya menangkap dan membawa Ichika kedalam penjara tetapi juga Amaya memukul perut Ichika hingga membuat ia kesakitan dan tidak sadarkan diri.

5. Bentuk Perilaku Berat

Bentuk perilaku ini berupa perilaku yang secara umum sudah meyimang dari norma sosial, hukum, dan agama, psikopat ini mengandalkan kekerasan serta membunuh, seperti berperilaku agresif disertai membunuh dan tidak menyesal akan perbuatannya.



Gambar 8, 9, dan 5. Rangkaian adegan Amaya menarik seseorang dan mematahkan lehernya.

- Eiji : アマヤ..
Eiji : すごい..
Eiji : これで続行できます。
Kotaro : ただし、一人は必ず...

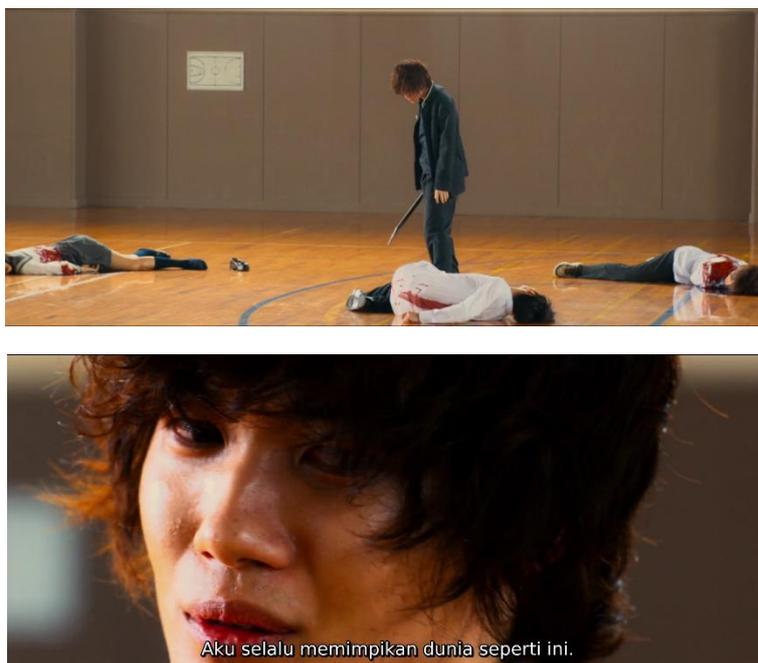
-
- Amaya : 心配するな。
Amaya : 纒纒石の攻撃を避けるために使っただけです。
Amaya : 彼はもう必要ありません。
Eiji : Amaya..
Eiji : Hebat.
Eiji : Sekarang kita bisa melanjutkannya.
Kotaro : Tetapi, satu orang harus...
Amaya : Tidak perlu khawatir.
Amaya : aku hanya memanfaatkannya agar tidak diserang oleh Kokeishi.
Amaya : Dia tidak dibutuhkan lagi.

Gambar 8 sampai 10 adalah gambar dimana permainan ke-3 yang bernama *kagome kagome* selesai. Dalam permainan ini para pemain diharuskan menjawab siapa yang ada dibelakang dirinya dengan mata tertutup. Tidak hanya itu setelah permainan selesai, dalam film ini pemain diharuskan membawa kunci dan memiliki teman untuk bergandengan tangan karena jika tidak mereka akan dibunuh oleh makhluk yang mengejanya. Pada bagian akhir permainan ini, para pemain berkumpul digerbang yang memiliki lubang kunci berjumlah 7 buah. Karena jumlah kunci kurang, Amaya datang sambil menarik seorang siswa dan melempar 3 kunci yang ia bawa. Di tengah kekacauan dan kerusuhan yang melanda, Eji menatap Amaya dengan rasa kagum dan keheranan. Meskipun suasana sekitar penuh dengan kekacauan, Amaya berdiri dengan percaya diri seolah-olah semua ini adalah bagian dari rencananya yang lebih besar. Eji berusaha untuk mencerna semua informasi yang baru saja ia terima, dan setelah beberapa saat Eji mengatakan “Amaya...” dan Eji mengatakan dengan penuh kekaguman. “Hebat. Sekarang kita bisa melanjutkannya.” Tetapi karena hanya 7 orang saja yang dapat melanjutkan permainan, sedangkan situasi di sana terdapat 8 orang. Kataro yang melihatnya mengatakan dengan nada hati-hati “Namun, satu orang harus...” yang berarti satu orang harus disingkirkan.

Amaya dengan tenang mematahkan leher orang yang ia bawa, mengangkat tangannya untuk menenangkan kekhawatiran yang muncul dan mengatakan “Tidak perlu khawatir.” Lalu Amaya berkata dengan nada yang menenangkan “Aku hanya memanfaatkannya agar tidak di serang oleh Kokeshi. Dia tidak dibutuhkan lagi.”

Eiji yang awalnya merasa terkesima kepada Amaya, tidak bisa sepenuhnya menutupi kekhawatirannya tentang apa yang telah terjadi dan apa yang akan datang. Namun, dia tahu bahwa di tengah-tengah krisis ini, Amaya adalah pusat dari segala sesuatu yang bisa membawa mereka ke depan.

6. Bentuk Perilaku Berat



Gambar 11 dan 6. Rangkaian adegan Amaya Takeru membunuh dan mengucapkan kenginginannya.

- Amaya : これは神の起こした革命だ
Amaya : この先の世界は力が全て
Amaya : この後の世界は力がすべてだ。
Amaya : 死者は悪魔だ。
Amaya : 俺はずっとそういう世界を夢見てきた。
Amaya : ありがとう神様 感謝します。
Shun : この人は危険だ
Amaya : yang tersisa hanyalah yang dipilih oleh tuhan.
Amaya : dunia setelah ini, kekuatan adalah segalanya.
Amaya : yang bertahan hidup adalah malaikat.
Amaya : dan yang mati adalah iblis.
Amaya : aku selalu memimpikan dunia seperti ini.
Amaya : Terimakasih tuhan.. aku sangat berterimakasih.
Shun : Orang ini berbahaya....

Gambar 11 dan 12 adalah gambar dimana permainan *maneki neko* telah selesai dan merupakan adegan Amaya membunuh siswa-siswa yang bertahan dari permainan tuhan, kecuali Shun dan Ichika yang tetap dibiarkan hidup oleh Amaya. Amaya berdiri di tengah mayat-mayat temannya yang dia bunuh, matanya bersinar dengan keyakinan mendalam. Setelah Amaya membunuh siswa yang bertahan dari permainan itu, dia langsung berkata dengan tegas “Yang tersisa hanyalah yang dipilih oleh tuhan”. “didunia ini, kekuatan adalah segalanya. Yang bertahan hidup adalah malaikat dan yang mati

adalah iblis”. Lalu Amaya mengangkat wajahnya ke langit, matanya yang bernisar penuh rasa syukur mengatakan “Aku selalu memimpikan dunia seperti ini,” katanya dengan penuh rasa terimakasih. “Terimakasih tuhan.. aku sangat berterimakasih.”

Namun, di balik tatapan penuh keyakinan Amaya, Shun yang melihatnya dengan cemas dari jauh dan wajahnya menunjukkan kekhawatiran yang mendalam. “Orang ini berbahaya...” gummanya pada dirinya sendiri, merasa bahwa bahaya yang sebenarnya dan ancaman yang tidak bisa dianggap remeh.

PEMBAHASAN

Dari hasil di atas, dapat ditemukan 3 bentuk perilaku psikopat Amaya, yang meliputi: bentuk perilaku ringan, bentuk perilaku sedang, dan bentuk perilaku berat. Sebagai berikut.

1. Bentuk Perilaku Ringan

Dalam hasil di atas memperlihatkan Amaya Takeru yang melakukan ciri-ciri psikopat bentuk perilaku ringan yaitu dimana disebutkan bahwa perilaku ini ditandai dengan suka memanipulasi. Sama halnya dengan hasil di atas dimana Amaya yang memanipulasi teman-temannya untuk memilih pemain yang berbohong, tetapi sebenarnya dia sudah tahu sejak awal tidak ada yang berbohong. Adapun dimana Amaya mengatakannya dengan jelas bahwa dia sejak awal tidak ada niatan untuk menolong orang-orang. Bentuk perilaku ini termasuk ke dalam salah satu bentuk perilaku psikopat, yaitu apa yang dilakukan oleh Amaya dalam memanipulasi.

2. Bentuk Perilaku Sedang

Dalam hasil di atas memperlihatkan perilaku Amaya Takeru melakukan ciri-ciri psikopat bentuk perilaku sedang yaitu Amaya Takeru melakukan perilaku agresif disaat dia menemukan pemain lain dipertandingan tendang kaleng yaitu dimana Amaya langsung memukul Eiji hingga terjauh kesakitan dan memukul Ichika dengan keras hingga membuat Ichika tidak sadarkan diri. Bentuk perilaku ini termasuk ke dalam salah satu bentuk perilaku psikopat, yaitu apa yang dilakukan oleh Amaya dalam bertindak agresif memukul tanpa membunuh.

3. Bentuk Perilaku Berat

Dalam hasil di atas memperlihatkan perilaku Amaya Takeru dengan melakukan tindakan pembunuhan dan tidak menyesali perbuatannya. Hal ini sudah dijelaskan bahwa ciri-ciri bentuk perilaku berat ini adalah berupa perilaku yang secara umum sudah menyimpang dari norma sosial, huku, dan agama. Psikopat ini mengandalkan kekerasan serta membunuh, pserti berperilaku agresif serta membunuh dan tidak menyesali akan perbuatannya. Hal ini terbukti saat Amaya membunuh peserta lain dan tidak sedikitpun menyesalinya. Amaya juga mengatakan bahwa hal seperti itu lah yang dia inginkan.

SIMPULAN

Tokoh Amaya Takeru merupakan tokoh sampingan yang menggambarkan perilaku psikopat dalam film *Kami-sama No Iu toori*. Amaya sendiri diceritakan sebagai karakter yang agresif. Dalam penelitian ini ditemukan tokoh Amaya Takeru melalui teori

Robert D, Here yang mendeskripsikan psikopat sebagai predator yang menggunakan daya tarik, manipulasi, intimidasi, dan kekerasan untuk mengendalikan seseorang demi memuaskan kebutuhan egois mereka.

- 1) Daya Tarik: Dimana Amaya Takeru menjadi pusat dari permainan *kagome kagome* dimana dia membawa sisa kunci yang dibutuhkan untuk membuka jalan menuju permainan selanjutnya. Tidak hanya itu daya tarik Amaya sendiri terlihat karena dia melakukan pembunuhan secara langsung di depan orang-orang.
- 2) Manipulasi: Amaya Takeru yang memanipulasi seseorang untuk menunjuk orang lain sebagai orang yang sedang berbohong pada saat permainan *honto no koto, ittanari owari* dimana permainan itu diharuskan untuk memilih seseorang yang berbohong.
- 3) Intimidasi: Amaya Takeru yang memiliki tatapan seperti orang yang ingin melakukan hal-hal buruk seperti yang terlihat pada gambar 6.
- 4) Kekerasan untuk kepuasan ego: Yaitu dimana Amaya Takeru yang tidak segan melakukan kekerasan seperti memukul dan membunuh banyak pemain di permainan itu. Seperti yang ada pada hasil di atas.

Secara keseluruhan, melalui gambaran dan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa tokoh Amaya Takeru menunjukkan bagaimana dia memperlihatkan karakter dan perilaku seorang psikopat.

REFERENSI

- Andalas, M. I., Mulyono, & Rozali, R. (2018). Fenomena Perilaku Psikopat Dalam Novel Katarsis Karya Anastasia Aemilia: Kajian Psikologi Sastra. *Jurnal Sastra Indonesia*, 173-178. <https://doi.org/10.15294/jsi.v7i3.29841>
- Ernani, Alia, & Jeliana, A. (2023). Perilaku Psikopat Dalam Novel Dua Dini Hari Karya Chandra Bientang. *Jurnal Dialektologi*, Vol. 8, No. 1, April 2023, 14-26.
- Fauzi, J. D., & Yuwita, M. R. (2022). Analisis Karakter Utama Dalam Film The Great Gatsby (2013). *Mahadaya*, Vol. 2, No. 1, April 2022, 1-8. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.6715>
- Ni'mah, S., Valiantien, N. M., & Dewi, I. J. (2023). Psycopatch Traits As Depicted in Emma Grossman Character In The Bad Seed 2018 film. *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 979-992.
- MiraZaqty, R. O., & Febrianty, F. (2023). Konflik Batin Mangaka dalam Film Character Karya Akira Nagai. *Program Studi Sastra Jepang, Universitas Komputer Indonesia*, 1.
- Syauqie, M., & Heriyati, N. (2022). Analisis Karakterisasi Jack Dalam Film Wonder (2017). *Mahadaya*, Vol. 2, No. 1, April 2022, 31-36. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.5477>
- Taroreh, N. M. (2021). Ilustrasi Psikopat Pada Film The Orphan Karya Jaumme Colleat-Serra 2009. *Universitas Sam Ratulangi, Fakultas Ilmu Budaya, Manado, 2021*, 1-16.