

## PERKEMBANGAN SOSIAL TOKOH ANNA DALAM FILM "WHEN MARNIE WAS THERE": PERSPEKTIF PSIKOSOSIAL

Zindagi Mahara Effendy<sup>1</sup>, Yopi Lutfi Subargo<sup>2</sup>, Edy Santoso<sup>3</sup>, Yarno<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Airlangga, <sup>2</sup>Universitas 45 Surabaya, <sup>3</sup>Institut Teknologi 10

Nopember Surabaya, <sup>4</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya

<sup>1</sup>zindagi.mahara.effendy-2021@fib.unair.ac.id, <sup>2</sup>yopi.lutfi@univ45sby.ac.id,

<sup>3</sup>ide4san@gmail.com, <sup>4</sup>yarno@um-surabaya.ac.id

### ABSTRAK

Film dapat dijadikan sebagai suatu media komunikasi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk audio dan visual. Terdapat makna substantif yang dapat dieksplorasi pada setiap sekuel adegan film. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tahap-tahap perkembangan sosial yang dialami oleh tokoh Anna Sasaki dalam film animasi berjudul "When Marnie was There". Pisau analisisnya menggunakan pendekatan psikososial berdasarkan teori psikososial Erik Erikson. Penelitian ini berfokus pada perkembangan psikologi dan sosial yang telah dilalui Ana Sasaki sebagai penggambaran tokoh utama film tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif naratif dengan unit kajian berupa performansi adegan-adegan yang memiliki keterkaitan dengan konteks psikis dan sosial tokoh utama. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyimak dan mencatat dialog di dalam adegan-adegan film yang berkaitan dengan masalah psikis dan sosial. Adegan yang berhubungan konteks psikis dan sosial tokoh utama itu selanjutnya diklasifikasikan, dianalisis, dan disimpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh utama Anna Sasaki yang berusia 12 tahun telah melewati empat tahap perkembangan sosial, yaitu: 1) tahapan kepercayaan versus kecurigaan, 2) otonomi sersus perasaan malu, 3) inisiatif versus kesalahan, dan 4) kerajinan versus inferioritas.

**Kata Kunci:** Perkembangan sosial, psikososial, When Marnie was There

### ABSTRACT

Film can be used as a communication medium to convey messages in audio and visual form. There is a substantive meaning that can be explored in every sequel of the film scene. This study aims to analyze the stages of social development experienced by the character Anna Sasaki in the animated film "When Marnie was There". The analytical knife uses a psychosocial approach based on Erik Erikson's psychosocial theory. This research focuses on the psychological and social development experienced by Ana Sasaki as the main character in the film. The method used in this study is narrative qualitative with the unit of study in the form of performance scenes related to the psychological and social context of the main character. Data collection was carried out by listening to and recording dialogues in film scenes related to psychological and social problems. The scenes related to the psychological and social context of the main character are then classified, analyzed, and concluded. The results of the study show that the main character, Anna Sasaki, aged 12, has gone through four stages of social development, namely: 1) trust versus suspicion, 2) Autonomy versus shame, 3) initiative versus error, and 4) craft versus inferiority.

**Keywords:** Social development, psychosocial, When Marnie was There

### PENDAHULUAN

Perkembangan industri hiburan semakin progresif. Salah satunya adalah dunia perfilman. Film kali pertama diciptakan oleh Lumiere Brithers pada 1805 (Fikra &

Arifuddin, 2018). UU RI No. 33 Tahun 2009 Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa karya seni budaya yang dapat dipertunjukkan berupa film merupakan pranata sosial dan alat komunikasi massa yang dikonstruksi

sesuai dengan kaidah sinematografi dengan suara atau tanpa suara. Secara definitif, film dapat diartikan sebagai media komunikasi massa yang memiliki beberapa kaidah tertentu dalam aplikasinya.

Film dibagi menjadi dua kategori, yaitu teatrikal dan nonteatrikal. Film teatrikal merupakan film yang mengungkapkan cerita dengan unsur dramatis dan bermain dengan emosi manusia. Film-film teatrikal meliputi film aksi, psikodrama, komedi, dan musik. Sedangkan film nonteatrikal merupakan film yang dibuat berdasarkan kisah nyata dan tanpa adanya unsur fiktif. Film-film nonteatrikal meliputi film dokumenter, film pendidikan, dan film animasi (Mudjiono, 2011).

Sebagai komponen komunikasi, media film dapat menarik perhatian secara visual, terutama film animasi. Film animasi dimulai pada 1930-an oleh *Walt Disney* asal Amerika Serikat yang merintis berbagai perkembangan film. Berawal dari film animasi "*Mickey Mouse, Donald Duck, and Silly Symphony*" yang kali pertama mengembangkan perangkat suara pada karyanya, hingga film animasi hasil kolaborasi bentuk gambar bergerak berwarna dengan perangkat suara pertama, yaitu "*Flower and Trees*" (Syahfitri, 2011). Putra menyatakan bahwa film animasi merupakan sekumpulan gambar bergerak yang disusun per *frame* secara digital maupun konvensional (Lingga et al., 2019). Secara visual, film ani-

masidibagi menjadi tiga bentuk, yaitu film animasi dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D), dan *stop motion* (Caroline et al., 2016).

Pada bentuk tersebut, film animasi 2D merupakan susunan gambar yang dapat menciptakan sebuah visualisasi gerakan secara dua sisi saja (Kadek et al., 2020). Sedangkan film animasi 3D merupakan pengembangan dari film animasi 2D yang memiliki volume, yaitu panjang, lebar, tinggi, dan ruang. Kelebihannya, bentuk 3D dapat menggambarkan visual secara lebih nyata juga memiliki gerakan yang beragam dibandingkan dengan bentuk 2D. Selain itu, terdapat film animasi *stop motion*. Bentuk *stop motion* merupakan film animasi yang menggunakan teknik fotografi sebagai pengambilannya dengan objek nyata. Hasil elaborasi tersebut dikumpulkan dan disusun dalam *frame* hingga dapat menunjukkan visualisasi gerakan dari foto-foto tersebut (Caroline et al., 2016).

Perkembangan animasi 2D memiliki kecenderungan tertuju pada hasil karya Jepang. Negara matahari terbit tersebut telah mengeluarkan karya-karya animasi yang sering disebut dengan istilah *anime*. *Anime* merupakan klasifikasi karya animasi 2D atau 3D yang berasal dari negara Jepang (Sahri, 2016). Hingga saat ini, industri *anime* sudah semakin berkembang pesat, baik dari segi cerita maupun grafis visual. Perkembangan *anime* dimulai pada 1913, oleh Shi-

mokawa Bokotan, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro yang melakukan percobaan pembuatan animasi. Pada 1917 Oten Shimokawa menciptakan karya berjudul "*Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*". Pada tahun berikutnya, disusul oleh *anime* berjudul "*Saru Kani Kassen*" dan "*Momotaro*" karya dari Seitaro Kitayama. Pada 1927, untuk kali pertama musik digunakan dalam pembuatan *anime* dengan judul "*Kujira*" yang dibuat oleh Noburo Ofuji. Sedangkan *anime* yang dapat berbicara kali pertama dibuat pada tahun 1930 oleh Noburo Ofuji dengan judul "*Kuro Nyago*" (Safariani, 2017). Hingga saat ini berbagai judul *anime* telah terbit dan rilis. Beberapa karya *anime* yang terkenal antara lain, *Naruto*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, dan *Captain Tsubasa*. Tidak hanya karyanya, namun terdapat studio *anime* yang ikut terkenal akibat karya-karyanya. Beberapa di antaranya, Makoto Shinkai dengan karyanya antara lain "*Weathering with You*" dan "*Your Name*". Selain itu, terdapat karya yang dibuat di studio Ghibli, yaitu "*Ponyo*", "*My Neighbor Totoro*" dan "*When Marnie was There*" (WMWT).

Film WMWT menceritakan pengalaman seorang anak perempuan berusia 12 tahun bernama Anna Sasaki yang didiagnosis stres oleh dokter hingga memicu penyakit asma. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai tekanan mental yang dihadapinya. Anna tinggal bersama orang tua angkatnya di Sapporo. Namun, kare-

na orang tuanya mengetahui kondisi Anna yang sedang sakit, akhirnya orang tua angkat Anna mengirimnya untuk menghabiskan musim panas di sebuah desa di Kota Kushiro bersama paman dan bibinya yang bernama Setsu dan Oiwa. Selama musim panas tersebut, terjadi hal penting yang mengubah kehidupan Anna. Dari anak perempuan pendiam Anna berubah menjadi ceria. Hal itu terjadi setelah pertemuan dengan teman barunya bernama Marnie. Melalui alur dramatis tersebut, WMWT dijadikan kajian objek yang menarik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan. Pertama, oleh Ali-sjahbana pada 2018 dengan judul "*Analisis Karakter Tokoh Utama dalam Film Hachiko Monogatari (Kajian Psikologi Sosial)*". Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa tokoh Profesor Ueno telah melewati beberapa tahap perkembangan kepribadian kepribadian, yaitu peduli, baik, penyayang, dan tegas. Selain itu, struktur perkembangan kepribadian psikososial didominasi tahapan kedelapan, yaitu *generativity vs stagnacy* (Putri A, 2018). Kedua, penelitian 2021 oleh Nurfitriani berjudul "*Perkembangan Psikososial Tokoh Maki dalam Film Zarafa Karya Rémi Bezançon*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh utama mengalami tahapan industri yang dipengaruhi oleh diri sendiri, budaya, lingkungan, dan teman sebaya (Nurfitriani, 2018). Ketiga, penelitian berjudul "*Gambaran Karakter Lansia Pada Tokoh Uta-*

ma Georges Dalam Film Prancis *Amour Karya Sutradara Michael Haneke: Kajian Psikososial* oleh Aminanda 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh utama, Georges mampu melewati fase psikososial *ego integrity* dengan baik (Aminanda, 2018).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan objek analisis dengan penelitian saat ini. Salah satu karya studio Ghibli yaitu "*When Marnie was There*", film animasi bergenre drama yang disutradarai oleh Hiromasa Yonebayashi, rilis pada 19 Juli 2014. Film ini diadaptasi berdasarkan novel dengan judul serupa, yaitu "*When Marnie was There*" karya Joan G. Robinson. Film tersebut mengangkat isu kesehatan mental yang dialami remaja dalam masa pertumbuhan. Tidak hanya menampilkan berbagai isu yang dialami oleh pemeran utama, tetapi juga menampilkan proses penyembuhan melewati berbagai peristiwa dan *flashback* secara kompleks sehingga menciptakan adegan-adegan emosional. Penelitian ini berfokus pada tahapan perkembangan sosial yang dilalui tokoh Anna pada film *When Marnie Was There*.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan perkembangan sosial yang telah dilalui salah satu karakter tokoh utama, Anna, dalam sebuah film *When Marnie Was There*. Analisis dilakukan menggunakan teori psikososial Erik Erikson. Dengan analisis ini diharapkan film de-

ngan nuansa Jepang tersebut dapat menjadi acuan dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

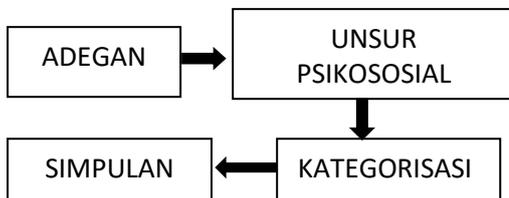
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif naratif. Menurut Creswell (2017), penelitian naratif merupakan model khas penelitian kualitatif. Bentuk penelitian ini umumnya berfokus pada kajian individu tunggal yang memberikan makna terhadap pengalamannya melalui kejadian-kejadian yang dialami. Analisis naratif dapat digunakan untuk memahami dan meneliti lebih lanjut tentang individu, khususnya pada masalah yang dialami oleh manusia (Papilaya et al., 2021).

Data primer penelitian berupa makna pengalaman dan arti hidup tokoh utama Anna yang ditampilkan pada adegan film WMWT. Data utama tersebut berupa *script*, rangkaian adegan, dan dialog yang terdapat dalam film tersebut. Data sekunder berupa kajian pustaka artikel-artikel yang berkaitan dengan teori psikososial. Kekuatan sosial, dominasi, dan ketimpangan berkaitan dengan konteks sosial dan politik yang berkembang di masyarakat (Subargo & Yarno, 2021). Secara tidak langsung kondisi sosial turut memengaruhi psikologi sosial masyarakatnya.

Pengumpulan data didapat dengan teknik menyimak seluruh adegan, mengklasifikasikan adegan yang berhubungan konteks psikis dan sosial, menganalisis data, dan menyim-

pulkan data. Teknik pengumpulan data tersebut dapat digambarkan melalui bagan berikut.



Bagan 1. Teknik pengumpulan data

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Tingkat Perkembangan Sosial

Menurut Erik Erikson (dalam Arini, 2021), perkembangan sosial manusia dikategorikan menjadi delapan tingkatan yang saling be-relevansi. Tingkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahap perkembangan sosial

Kategori	Usia/ Tahun	Keterangan
Kepercayaan vs Kecurigaan	0 – 1,5	Perilaku yang dilakukan berdasarkan kepercayaan diri sendiri dengan orang-orang disekitarnya.
Otonomi vs Perasaan Malu dan Ragu-Ragu	1,5 – 4	Anak sudah mulai mengeksplorasi dengan sendirinya secara mandiri tanpa bantuan dari orang tuanya.
Inisiatif vs Kesalahan	3 – 6	Anak mulai melakukan suatu hal atas inisiatifnya sendiri
Kerajinan vs Inferioritas	6 – 12	Anak mengandalkan keingintahuannya.
Identitas vs Kekacauan	18 – 20	remaja mulai bersiap menjadi dewasa

Identitas		dengan pembentukan diri.
Keintiman vs Isolasi	20 – 30	Manusia dewasa mulai selektif dalam memilih relasi dan hubungan,
Generativitas vs Stagnasi	30 – 60	Individu dewasa berada dalam puncak optimal dari perkembangan.
Integritas vs Keputusasaan	60 – 65	Individu yang telah mencapai tahapan ini telah memiliki integritas pribadi.

Pada tabel tersebut dapat diilustrasikan bahwa perkembangan sosial manusia memiliki akselerasi perubahan psikis, yaitu:

#### 1. Kepercayaan vs Kecurigaan

Pada masa bayi yang berlangsung pada usia 0 hingga 1 atau 1,5 tahun, perilaku yang dilakukan oleh bayi hanya berdasarkan kepercayaan diri sendiri dengan orang-orang di sekitarnya.

#### 2. Otonomi (Mandiri) vs Perasaan Malu dan Ragu-Ragu

Pada usia 18 bulan hingga 3 atau 4 tahun, anak sudah mulai mengeksplorasi dengan sendirinya secara mandiri tanpa bantuan orang tuanya. Namun, terdapat pribadi lain yang merasakan malu dan ragu-ragu untuk berbuat sesuatu untuk mengeksplorasi suatu hal, sehingga lebih bergantung pada orang tuanya.

#### 3. Inisiatif vs Kesalahan

Pada usia 3 hingga 5 atau 6 tahun, anak-anak mulai mela-

kukan suatu hal atas inisiatifnya sendiri untuk melakukan beberapa kegiatan. Namun, karena keterbatasan yang dimiliki, terkadang anak-anak mengalami kegagalan. Bagi beberapa anak, kegagalan yang terjadi menyebabkan perasaan bersalah hingga mengurungkan niat untuk kembali melakukan kegiatan.

4. Kerajinan vs Inferioritas

Usia 6 sampai 12 tahun merupakan pengembangan dari tahap sebelumnya, yaitu anak-anak memiliki keingintahuan yang sangat besar akan hal-hal baru terhadap lingkungannya. Namun, setiap anak memiliki batasan-batasannya sendiri berupa kesukaran, hambatan, hingga kegagalan. Hal tersebut merupakan penyebab anak merasa rendah diri.

5. Identitas vs Kekacauan Identitas

Pada usia 18 atau 20 tahun, remaja mulai bersiap menjadi dewasa dengan pembentukan diri dan kemampuan-kemampuan yang berkembang dalam diri. Tentu hal tersebut dilakukan dengan usaha masing-masing individu dengan berbagai cara untuk mengetahui identitas dari dirinya.

6. Keintiman vs Isolasi

Pada usia 20 hingga 30 tahun, manusia dewasa mulai selektif dalam memilih relasi dan hubungan yang lebih serius de-

ngan orang-orang tertentu yang cocok saja.

7. Generativitas vs Stagnasi

Berlangsung pada usia 30 hingga 60 tahun. Pada masa ini individu dewasa berada dalam puncak optimal dari perkembangan segala hal dalam pribadinya dengan sangat pesat.

8. Integritas vs Keputusan

Tahap terakhir dari perkembangan teori ini pada usia 60 hingga 65 tahun ke atas. Pada masa ini disebut sebagai masa hari tua. Individu yang telah mencapai tahapan ini telah memiliki integritas pribadi. Semua telah ia lewati walau masih memiliki keinginan yang belum tercapai.

## **B. PERKEMBANGAN SOSIAL YANG TERJADI PADA TOKOH ANNA DALAM FILM "WHEN MARNIE WAS THERE"**

Film "When Marnie was There" karya studio Ghibli yang dirilis pada Juli 2014 menceritakan seorang gadis berumur 12 tahun bernama Anna yang didiagnosis oleh dokter mengalami stres yang memicu asma. Secara garis besar cerita menceritakan perubahan perkembangan sosial Anna yang mengalami berbagai guncangan emosi yang dialami hingga dapat berdamai dengan keadaannya.

Menggambarkan Anna sebagai gadis pendiam yang sulit untuk bersosialisasi dan lebih suka me-

nyendiri pada awal hingga pertengahan film. Dalam perkembangan sosial menurut teori psikososial Erik Erikson yang dihubungkan dengan umur Anna. Anna telah mencapai tahapan keempat, yaitu kerajinan vs inferioritas.

Dalam film tersebut Anna hanya mengalami keberhasilan pada tahap kepercayaan vs kecurigaan, otonomi vs perasaan malu, dan kerajinan vs inferioritas. Namun, berikutnya ia mengalami berbagai kegagalan, yaitu pada tahap inisiatif vs kesalahan. Hal tersebut dapat dijabarkan dalam sebagai berikut:

1. Kepercayaan vs Kecurigaan

Hal tersebut dapat membentuk kepribadian dari anak dengan baik karena memberikan rasa nyaman dan bahagia yang ditunjukkan oleh Anna ketika dirawat oleh Marnie. Namun, secara umum hal ini tidak sesuai dengan teori yang diungkapkan. Salah satu faktornya, usia dalam tahapan ini adalah usia 0 hingga 1 atau 1,5 tahun.

2. Otonomi vs Perasaan Malu dan Ragu-Ragu

Hal ini dapat dinyatakan sebagai keberhasilan pada tahap ini karena sikap ekspresif merupakan sikap yang dapat mengungkapkan perasaan dirinya. Ketika anak dapat mengungkapkan suatu hal, itu merupakan sikap yang dapat meminimalkan perasaan malu dan

ragu-ragu yang ada pada diri. Dalam segi usia tidak disebutkan dalam film tersebut sehingga menggunakan urutan peristiwa yang dihubungkan dengan teori ini.

3. Inisiatif vs Kesalahan

Perilaku Anna yang terjadi merupakan efek dari kegagalan tahap ini. Anna telah memulai melakukan berbagai kegiatan dan bereksplorasi. Namun, yang terjadi ia tidak sengaja menemukan selembar surat mengenai subsidi uang untuk merawatnya. Hal tersebutlah yang membuat Anna merasa gagal dan marah terhadap orang tua walinya. Walaupun itu hanya sebuah kesalahpahaman, Anna tidak ingin mengetahui alasan lain dan memendam perasaannya hingga didiagnosis mengalami stres yang memicu penyakit asmanya. Dalam segi usia, sama seperti tahap sebelumnya bahwa dalam film tidak disebutkan sehingga menggunakan urutan peristiwa yang dihubungkan dengan teori ini.

4. Kerajinan vs Inferioritas

Meskipun pada tahap sebelumnya Anna mengalami kegagalan, pada tahap ini Anna bangkit dan mulai berbenah menjadi gadis yang lebih baik. Peristiwa ini terjadi pada umur 12 tahun yang sesuai dengan teori yang digunakan.

Perjalanan Anna tersebut digambarkan sebagai proses perkembangan sosial dalam membenahi diri. Berawal dari anak yang menghindari kontak sosial dengan orang lain, termasuk orang tua walinya sendiri hingga menjadi gadis ceria yang lebih terbuka. Hal ini merupakan keberhasilan tokoh Anna dalam menghadapi tahap ini. Tokoh Anna pada awalnya gagal dalam tahap sebelumnya dan merasa terpuruk. Namun, pengalaman dan petualangan Anna di Kota Kushiro berhasil mengubahnya. Walaupun sebatas teman khayalan, Anna menjadikan Marnie (sebagai teman khayalan) dan kisah-kisahannya sebagai alasan kuat untuk menyadari dan lebih menerima keadaan dirinya.

Film karya studio Ghibli yang berjudul "*When Marnie was There*" merepresentasikan perkembangan sosial seorang gadis berusia 12 tahun yang bernama Anna sebagai tokoh utama fokus permasalahan. Anna memiliki masalah dalam bersosialisasi dan berkonflik dengan diri sendiri, sehingga menjadikan permasalahan yang dialami oleh tokoh utama lebih rumit. Hal tersebut dapat dideskripsikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategori konflik tokoh Anna

dalam menit		
01:29:30	<i>Flashback</i> kenangan Anna ketika dirawat oleh Marnie sebagai neneknya.	Kepercayaan vs Kecurigaan
01:29:30		
01:34:58		
00:04:15	Prolog Anna yang diadopsi orang tua walinya.	Otonomi vs Malu dan Ragu-Ragu
00:00:40-00:02:00	Pengenalan karakteristik Anna	Inisiatif vs Kesalahan
00:04:55-00:05:28	Menuju pergantian latar lokasi.	
00:22:40-00:22:46	Perjalanan sikap Anna yang tidak stabil	
00:28:05-00:28:26	Puncak depresi Anna	
01:07:11	Penyebab depresi Anna	Kerajinan vs Inferioritas
00:40:04-00:41:34	Penyebab depresi Anna	
00:29:22-00:31:23	Pengenalan karakter Marnie sebagai teman khayalan.	
00:31:30-00:34:33	Intropeksi Anna dan mulai berdamai dengan diri sendiri dan lingkungan.	
01:01:35	Intropeksi Anna dan mulai berdamai dengan diri sendiri dan lingkungan.	
01:23:00-01:24:37	Perpisahan karakter utama dengan Marnie sebagai teman khayalan.	Kerajinan vs Inferioritas
01:25:20-01:30:55	<i>Flashback</i> kehidupan Marnie yang diceritakan oleh Hisako.	
01:33:13	Perbaikan karakter utama dari segi sikap sosial.	
01:34:15	Keterkaitan antar-karakter utama (Anna) dengan Marnie (neneknya)	

Waktu	Adegan	Kategorisasi
-------	--------	--------------

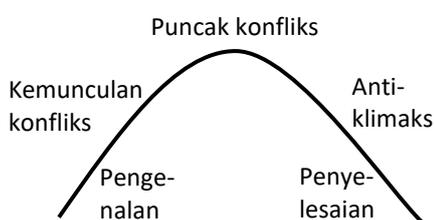
Tabel 3. Analisis konflik tokoh  
Anna

Waktu dalam menit	Pembahasan
01:29:30	Memperlihatkan Anna ketika berusia 2 tahun yang dirawat oleh Marnie.
01:29:30	Marnie menyuapi Anna yang masih berusia 2 tahun dengan perlahan.
01:34:58	Marnie menceritakan pengalaman hidupnya sebagai kisah pengantar tidur bagi Anna.
00:04:15	Anna menunjukkan sikap ekspresif yang terlihat berdasarkan foto dan cerita dari Yoriko.
00:00:40-00:02:00	sosok Anna yang apatis, menyalahkan diri sendiri, dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Dengan terus melakukan <i>Self-talk</i> .
00:04:55-00:05:28	Dalam adegan tersebut, menunjukkan sikap Anna yang menganggap kesedihan Yoriko atas kepergiannya.
00:22:40-00:22:46	Anna mulai berani menunjukkan ketidaknyamanannya tentang apa yang tidak ia sukai walaupun dengan tidak sopan.
00:28:05-00:28:26	Dengan melakukan <i>Negative Self-Talk</i> secara terus-menerus diakibatkan karena kesalahpahaman dengan teman yang baru ia temui di kuil.
01:07:11	Berawal dari kesalahpahaman Anna tentang asumsi negative terhadap orang tua angkatnya.
00:40:04-	Asumsi negatif tidak berkurang

00:41:34	bahkan terus berkembang liar menambah kondisi psikis Anna dalam tekanan mental (mengalami shizofrenia).
00:29:22-00:31:23	Depresi mendalam membuat Anna mengalami shizofrenia akut.
00:31:30-00:34:33	Perasaan nyaman dan bahagia ketika Anna bermain berdua dengan Marnie (tokoh khayalan).
01:01:35	Anna menjadi pribadi yang lebih tenang dan mulai menghilangkan kebiasaanburuknya.
01:23:00-01:24:37	Kesedihan Anna ketika mendapati kenyataan harus berpisah dengan teman khayalan. Sebagai penguat batin tokoh utama, film menghadirkan tokoh riil yang menjadi teman Anna.
01:25:20-01:30:55	Informasi dari orang lain menyebabkan Anna terharu tentang kisah Marnie
01:33:13	Pertemuan Anna dan Yoriko tidak seperti awal film, Anna menunjukkan perasaan gembira dan sepenuhnya telah menerima Yoriko sebagai orang tua angkatnya
01:34:15	Memori Anna bersama Marnie sebagai neneknya terbuka kembali dan mengenang lagi segala kenangan yang ia ingat dengan sedih.

Berdasarkan tabel 2 dan tabel 3 tersebut di atas ditemukan berbagai perkembangan psikososial yang terjadi dengan tokoh Anna, yaitu 1) tahapan kepercayaan vs kecurigaan, 2) otonomi vs perasaan malu, 3) inisiatif vs kesalahan, dan 4) kerajinan vs inferioritas. dalam pembahasan diuraikan bahwa transisi kegagalan Anna dalam tahap inisiatif vs kesalahan ke tahapan kerajinan vs inferioritas menjadikan keberhasilan Anna dalam melakukan *problem solving*.

Terdapat 17 adegan yang mengandung unsur psikis tokoh utama melibatkan unsur sosialnya. oleh karena itu, diperlukan beberapa penekanan adegan yang memengaruhi Anna dalam perjalanan pengalamannya hingga tokoh utama dapat beradaptasi dengan kondisi yang dialami pada akhir film. Dalam hal ini, analisis dilengkapi dengan adegan berupa alur pada film WMWT berikut ini.



Gambar 1. Alur WMWT

Film WMWT memiliki alur campuran (progresif-regresif). Terdapat penggabungan dari alur maju dan mundur. Kisah awal tokoh utama

mengenal dirinya dan tokoh lingkungan sosialnya. Adegan pemunculan tokoh mengalami depresi. Puncak konflik terjadi ketika tokoh dalam keadaan depresi dan salah memahami kondisi, menyebabkan muncul ingatan masa lampau (*flash-back*) dengan tokoh khayalan (Marnie). Antiklimaks terjadi ketika Anna bertemu dengan Yoriko. Penyelesaian adegan adalah Anna mulai menyadari bahwa kehidupan riil yang dialami tidak seperti apa yang dipikirkan. Secara tidak langsung, Anna melakukan *problem solving* dengan sendirinya karena Marnie yang sebenarnya hanya sebagai teman imajinasi Anna dapat membantu melewati segala permasalahan dalam dirinya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh utama Anna telah melewati empat tahap perkembangan sosial yaitu: 1) tahapan kepercayaan vs kecurigaan, 2) otonomi vs perasaan malu, 3) inisiatif vs kesalahan, dan 4) kerajinan vs inferioritas. Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya pengembangan praksis sebuah teori dengan kajian beragam objek karya sastra.

## DAFTAR PUSTAKA

Aminanda, P. P. (2018). *Perkembangan Psikososial Tokoh Maki Dalam Film Zarafa Karya Rémi Bezançon Skripsi Oleh Ade Rizkia Nurfitriani 145110300111021 Program Studi Bahasa Dan Sastra Prancis* [Uni-

- versitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/166726>
- Arimura, M. (2019). *When Marnie Was There Coloring Book*. (n.p.): Amazon Digital Services LLC - KDP Print US.
- Arini, D. P. (2021). Garuda - Garba Rujukan Digital. *Jurnal Ilmiah Psiche*, 15(1). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2247587>
- Caroline, Y., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2016). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/JTI.9.1.2016.14639>
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches - John W. Creswell* (4th ed.). SAGE. [https://books.google.co.id/books?id=4-uB76lC\\_pOQC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=4-uB76lC_pOQC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false)
- Fikra, A., & Arifuddin, P. (2018). Film sebagai Media Dakwah Islam. *Aq-lam: Journal of Islam and Plurality*, 2(2). <https://doi.org/10.30984/AJIP.V2I2.523>
- Kadek, N., Saputri, T. A., Gede, I., Sindu, P., Made, I., & Kesiman, W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2D Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3), 185–192. <https://doi.org/10.23887/KARMAPATI.V9I3.29260>
- Lingga, G., Kusuma, A., Sekolah, P., & Desain Bali, T. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media YouTube. *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, 259–265. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/147>
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138. <https://doi.org/10.15642/JIK.2011.1.1.125-138>
- Nurfitriani, A. R. (2018). *Perkembangan Psikososial Tokoh Maki Dalam Film Zarafa Karya Rémi Bezançon* [Universitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/166450>
- Papilaya, I., Papilaya, I., Sili, S., & Asanti, C. (2021). The Analysis of Zach's Homosexual Identity in Shelter (2007). *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya*, 5(3), 567–579. <https://doi.org/10.30872/jbssb.v5i3.4282>
- Putri A, A. T. (2018). Analisis Karakter Tokoh utama dalam Film Hachiko Monogatari (Kajian Psikologi Sosial). *Undergraduate Thesis, Diponegoro University*, 1–75. [http://eprints.undip.ac.id/60499/1/SKRIPS\\_I\\_FULL.pdf](http://eprints.undip.ac.id/60499/1/SKRIPS_I_FULL.pdf)
- Safariani, P. (2017). *PENYEBARAN POP CULTURE JEPANG OLEH ANIME FESTIVAL ASIA (AFA) DI INDONESIA TAHUN 2012-2016*. 5(3), 729–744. [https://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/Journal Putri Safariani \(08-01-17-02-36-18\).pdf](https://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/Journal%20Putri%20Safariani%20(08-01-17-02-36-18).pdf)
- Samsul Sahri, H. S. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Anime Berbasis Web Menggunakan Wordpress Publikasi Ilmiah* [Universitas Mu-

- hammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/48503/1/Naskah publikasi L200090083.pdf>
- Subargo, Y. L., & Yarno. (2021). Ideologi dalam Surat Edaran PPKM Darurat tentang Covid-19 di Surabaya (Kajian Analisis Wacana Kritis Fairclough). *Didaktis*, 21(3), 262-277. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/10380/4364>; doi:<http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v21i3>
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Sain-tikom*, Vol. 10 /. <https://prpm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>