

**DIMENSI PERSONAL DAN DIMENSI KOLEKTIF DALAM
BUDAYA POPULER: KAJIAN PSIKOLOGI ANALITIS DALAM
FILM *FATE: THE WINX SAGA***

Oleh

M. Afifulloh

Program Pengkajian Amerika, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada
surel: afifulloh@mail.ugm.ac.id

Abstract

This article tries to explore some of the implication of Carl Gustav Jung's theory of personal dimension and collective dimension as represented by the characters in Fate: The Winx saga. This film is produced by Netflix and released on 22 January 2021. In this research, film is assumed as media to validate Jung's theory about human psyche. This research is a qualitative descriptive. The data were processed by analyzing, categorizing, and interpreting the visual codes provided by the film. Therefore, the meaning can be theoretically drawn. The result of this study shows that the personal and collective dimensions offered by Jung are owned by the characters in the film. The personal dimension manifests in the Ego in the form of emotions and memories of the past. This personal dimension is represented through the characters such as Bloom, Musa, and Terra. While the collective dimension can be explained through the persona, shadow, anima and animus shared by all the characters in the film.

Keywords: *Personal dimension, collective dimension, Carl Gustav Jung, Fate: The Winx Saga, popular culture.*

Abstrak

Penelitian ini mencoba untuk mengeksplorasi beberapa implikasi dari konsep dimensi personal dan dimensi kolektif Carl Gustav Jung melalui tokoh-tokoh dalam film Fate: The Winx Saga. Film tersebut merupakan produksi Netflix yang rilis pada 22 Januari 2021. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini, film dijadikan sebagai media dalam mengvalidasi teori Jung tentang

kepribadian manusia. Film sebagai media komunikasi visual terdiri atas kode-kode dan kode-kode visual tersebut dianalisis, dikategorikan dan diinterpretasi untuk menghasilkan makna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi personal dan dimensi kolektif yang ditawarkan Carl Gustav Jung dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam film. Dimensi personal mewujud dalam Ego yang berupa emosi dan ingatan-ingatan masa lalu. Dimensi personal ini direpresentasikan melalui karakter Bloom, Musa dan Terra. Sementara dimensi kolektif dapat dijelaskan melalui persona, shadow, anima dan animus yang dimiliki oleh seluruh tokoh dalam cerita film.

Kata Kunci: Dimensi personal, dimensi kolektif, Carl Jung, *Fate: The Winx Saga*, budaya populer.

A. PENDAHULUAN

Artikel ini mencoba untuk menginvestigasi bagaimana model yang ditawarkan oleh Jung mengenai kepribadian manusia dapat memahami kejiwaan manusia dalam konteks budaya populer. Budaya populer merupakan istilah yang mengacu kepada kepercayaan, praktik-praktik, atau objek yang tersebar secara luas dalam masyarakat (Adi 2011, 10). Raymond William (dalam Storey 2004, 5) menyatakan bahwa istilah populer memiliki makna ‘disukai banyak orang’, sehingga budaya populer adalah budaya yang disukai oleh banyak orang. Salah satu produk yang disukai oleh banyak orang adalah film, sehingga film dikategorikan sebagai budaya populer. Film diproduksi bukan semata-mata karena faktor ekonomi dan hiburan. Film memiliki nilai-nilai dan memberikan pengetahuan (Adi 2011, 71). Nilai-nilai dan pengetahuan dalam film terkadang tidak muncul dalam permukaan, namun secara implisit dan hanya dapat dipahami melalui teori budaya. Oleh karena itu, memahami film sebagai sebuah fenomena sosial penting dilakukan agar makna teoretisnya dapat diungkapkan.

Dalam psikologi analitis Jung, ada dua konsep yang paling mendasar yang dikenalkan. Dua konsep itu adalah konsep kesadaran dan konsep ketidaksadaran. Dua konsep tersebut menurut Jung merupakan faktor penting dalam membentuk kepribadian manusia. Bagi Jung, integrasi antara konsep kesadaran dengan konsep ketidaksadaran yang mewujud dalam dimensi personal dan dimensi kolektif merupakan tujuan dari adanya seseorang (Leigh 2011, 97). Dimensi personal

merupakan bentuk kesadaran manusia yang terdiri dari *ego*, dimana ego ini merupakan ingatan-ingatan dan emosi-emosi yang terjadi pada masa lampau yang muncul namun sebagian terendap pada tataran ketaksadaran manusia yang berada pada apa yang disebut Jung sebagai 'kompleks'.

Ego dalam konsep psikologi analitis Jung merupakan istilah teknis yang merujuk pada konsep 'aku'. Kesadaran muncul ketika manusia terjaga dan dipusat kesadaran ini 'aku' berada. Jung menjelaskan bahwa ego terbentuk di pusat medan kesadaran, dan sejauh menyangkut kepribadian empiris, ego merupakan subjek dari segala tindakan personal yang berasal dari kesadaran. Kepribadian empiris merupakan kepribadian yang kita alami secara langsung. Dalam konsep lain, ego sering kali disebut oleh Jung sebagai kompleks (Stein 2020, 17).

Adapun kesadaran kolektif berada di tataran yang lebih jauh, di dalam jiwa manusia, yang terdiri dari 'arketipe-arketipe' atau bentuk simbolis yang berupa cerita-cerita, orang-orang, tempat dan gambaran-gambaran yang terakumulasi pada pengalaman-pengalaman manusia melalui sejarah manusia itu. Arketipe-arketipe ini menurut Jung dapat berupa mimpi-mimpi, fantasi-fantasi, mitos-mitos, literatur-literatur, dan sumber imajinasi lain. Arketipe-arketipe ini terdiri dari persona, *shadow*, *anima* dan *animus*, dan *the self*. Cherry (2020, 1) menjelaskan arketipe-arketipe tersebut secara singkat sebagai berikut. Persona merupakan gambaran perilaku manusia dalam kehidupan sosial. Persona merupakan cara seseorang menunjukkan identitasnya kepada dunia. Persona merupakan 'topeng' yang digunakan manusia dalam berbagai situasi dan kondisi dimana ia berada. Arketipe yang kedua adalah *shadow*. Istilah *shadow* digunakan untuk menjelaskan arketipe-arketipe yang terdiri dari seks dan naluri. Arketipe ini berada dalam tataran ketidaksadaran manusia dan berwujud sebagai ide-ide kelemahan-kelemahan, hasrat, naluri, dan kekurangan-kekurangan yang ditekan.

Arketipe berikutnya adalah *anima* dan *animus*. *Anima* merupakan citra feminin yang melekat pada sisi mental laki-laki, sementara *animus* merupakan citra maskulin yang berada dalam mental perempuan. Selanjutnya adalah *the self*. Leigh (2011, 96–97) menjabarkan konsep *self* sebagai *the integrated fully developed person, consisting of mature wisdom, generosity, and total consciousness*. Konsep *self* ini sering

disimbolkan dengan bentuk-bentuk geometris seperti yang tercermin dalam sosok Buddha atau Yesus, atau sebagai sebuah kesatuan yang tercermin dalam sosok ayah/anak, raja/ratu, atau sosok yang memiliki kepribadian ganda (laki-laki dan perempuan) atau yang disebut dengan *androgyny*.

Arketipe-arketipe tersebut hanyalah formal belaka namun representatif (Jung 2020, 21). Representasi tersebut tidak diwariskan, hanya berupa bentuk-bentuk dan sangat menyerupai insting. Lebih lanjut, konsep dari arketipe Jung ini diperoleh dari pola-pola yang berulang yang ditemukan dalam diri manusia sama seperti pola-pola yang ada dalam mitos dan dongeng dalam karya sastra yang bisa muncul di mana saja. Jung menemukan motif yang sama dalam dunia fantasi, deliria, dan delusi dalam diri manusia. Pola-pola ini menurut Jung berasal dari arketipe-arketipe yang dengan sendirinya ada dan merupakan bentuk yang tidak disadari, yang tampaknya menjadi bagian dari struktur jiwa warisan. Oleh karena itu, pola-pola tersebut memanifestasikan dirinya secara spontan, di mana saja dan kapan saja. Arketipe ini tidak berwujud namun dimiliki sejak manusia itu lahir. Arketipe bersifat spontan dan bisa muncul kapan saja dan di mana saja. Karena pola dasarnya tidak dapat direpresentasikan, arketipe berada pada sekitar wilayah alam ketaksadaran manusia dan menjadi dasar struktur jiwa manusia.

Konstruksi kepribadian manusia yang ditawarkan oleh Jung ini menarik untuk dibahas. Jung menawarkan solusi dalam memahami manusia seutuhnya melalui konsep dimensi personal dan kolektif, yaitu jiwa manusia dibentuk melalui percampuran antara kolektivitas dan personalitas. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas pemikiran manusia bukan sekadar karena pengalaman pribadi, melainkan juga karena dipengaruhi oleh pengalaman transpersonal dan pengaruh warisan. Oleh karena itu, pendekatan psikologi analitis Jung ini dipilih sebagai pisau analisis mengingat perkembangan manusia saat ini yang begitu kompleks dan dinamis. Jung melalui teorinya berusaha untuk menunjukkan bahwa endapan pengalaman masa lalu dapat menjadi cerminan dalam memahami individu di masa sekarang dan masa yang akan datang. Hal ini sangat sesuai dengan penggambaran karakter tokoh

utama dalam film *Fate: The Winx Saga*, yang tayang di Netflix pada 22 Januari 2021. Film ini penuh dengan pengetahuan mistis. Superhero utama dalam film ini adalah Bloom (Abigail Cowen, AKA Dorcas dari *Chilling Adventures of Sabrina*), peri api berusia 16 tahun. Ia dibesarkan oleh orang tua manusia biasa sehingga dia tidak mengetahui siapa sebenarnya dirinya hingga dia tiba di Alfea, sebuah sekolah asrama bergengsi para peri. Di sinilah Bloom dan peri lain belajar untuk menguasai kekuatan mereka. Sekolah ini juga merupakan tempat para murid laki-laki dilatih untuk bertarung. Murid laki-laki ini disebut dengan prajurit “*specialist*”, yang bertugas untuk menjaga dunia dari makhluk yang disebut “*burned one*” yang ditakuti. Bloom sebagai seorang peri tidak pernah menyadari kekuatannya sehingga ia kesulitan dalam menemukan jati dirinya yang sebenarnya. Di sini, konsep Jung terkait erat dengan kondisi Bloom: meskipun dibesarkan oleh manusia, dia tetap tidak berubah karena pengalaman hidup sejak dilahirkan. Hal ini menunjukkan bahwa struktur pemikiran dan pengalaman mampu memberikan perintah kepada diri manusia, Jung menyebutnya sebagai *arketipe*.

Film tetaplah film, ia merupakan karya fiksi yang mengikuti alur cerita yang dibuat oleh sutradara. Terkadang film itu sangat mirip atau memang sesuai kenyataan. Namun, tidak bisa dimungkiri bahwa film berbeda dengan kenyataan. Banyak alur cerita dalam film berlebihan dan tidak masuk akal. Meskipun begitu, film sebagai produk budaya populer merupakan elemen penting dalam memahami suatu masyarakat. Oleh karena itu, Pope (2014, 2), menganggap film itu sebuah ‘teks’. Sementara Monaco (2000, 157), menganggap film itu seperti bahasa. Film yang tersusun dari *image* atau citra dapat dibaca oleh penonton sama seperti manusia membaca tulisan dalam teks. Setiap karakter yang ada dalam sebuah film harus dibaca secara konstruktif layaknya sebuah teks. Oleh karena itu, pendekatan psikologi Jung digunakan untuk membaca setiap karakter dalam film sehingga dapat dijadikan sebagai sebuah jembatan atau kendaraan dalam memahami bagaimana setiap karakter mengelaborasi dan membentuk dirinya.

Film *Fate: The Winx Saga* merupakan film seri yang tayang di Netflix sejak 22 Januari 2021 lalu dan merupakan produk asli Netflix

yang diproduksi dan distribusikan oleh Netflix. Film ini terdiri dari 6 episode. Film ini secara eksplisit tidak menjelaskan tentang psikologi atau menggambarkan bagaimana manusia dalam tokoh film tersebut mengalami perkembangan seperti halnya fokus kajian dalam ilmu psikologi. Penulis memilih film ini untuk diteliti dengan pendekatan psikologi karena penulis menganggap bahwa segala sesuatu yang belum tampak atau masih samar-samar dalam sebuah fenomena sosial akan menjadi terang benderang jika diteliti lebih mendalam menggunakan metode ilmiah.

Segala sesuatu yang secara eksplisit dijelaskan oleh fenomena tersebut tidak perlu diteliti karena sudah menjadi pengetahuan awam. Karya sastra non psikologis justru menawarkan kesempatan-kesempatan yang paling kaya bagi penjelasan psikologis (Jung 2019, 156–57). Sebuah narasi yang tampaknya menghindari niatan-niatan psikologis justru lebih banyak memberikan ruang bagi analisis dan interpretasi psikolog untuk berdiskusi. Di sisi lain, pengarang yang dengan sengaja menciptakan karya sastra bergenre psikologi tidak memberikan kesempatan bagi psikolog untuk berdiskusi karena orang awam pun sudah mendapatkan ‘psikologinya’ melalui latar belakang cerita.

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat memperkaya teori dan analisis film dalam perspektif psikologi analitis. Psikologi analitis memberikan manfaat bagi para peneliti dalam analisis film yang tidak hanya dianggap sebagai produk visual yang sifatnya untuk menghibur penonton, tetapi film dijadikan sebagai teks yang dapat dibaca, dievaluasi dan dianalisis secara mendalam melalui pendekatan teks. Psikologi analitis memberikan peluang bagi peneliti untuk memberikan penjelasan perkembangan setiap karakter yang ada di dalam cerita film sebagaimana ilmu psikologi menjelaskan perkembangan manusia.

Pendekatan psikologi sudah sering digunakan oleh para peneliti untuk menjelaskan kejiwaan tokoh dalam karya sastra atau film. Beberapa karya terdahulu yang membahas mengenai psikologi dalam film adalah karya Patricia Gherovici (2017) yang menggunakan pendekatan psikoanalisis Lacan untuk menganalisis psikologi kaum transgender. Penelitian lain adalah karya Parinaz Falsafi, dkk (2011), Syarifah Rizakiah, dkk (2018), Palmer (2012) dan Merrit (2018) yang

meneliti film dengan pendekatan psikologi analitis Jung. Sedangkan Derin dan Yildiz (2018) menggunakan pendekatan psikologi Adlerian. Semua penelitian terdahulu tersebut tentu saja sangat membantu peneliti dalam menjelaskan dan memahami cara kerja penelitian dengan menggunakan perspektif psikologi. Dalam hal ini, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pemilihan objek materialnya. Sebagaimana diketahui bahwa film diproduksi dengan berbagai cerita dan karakter yang diciptakan. Karakter-karakter yang diciptakan bersifat dinamis dan kompleks sehingga perkembangan-perkembangan karakter dengan pengalaman hidup yang berbeda-beda dapat membentuk identitas diri yang berbeda-beda pula. Meskipun perspektif dalam memahami karakter dalam film menggunakan perspektif yang sama, hasil analisisnya akan berbeda mengingat tiap film memiliki kompleksitas dan dinamika yang berbeda-beda.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan ketika melakukan observasi dan interpretasi realitas yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah teori untuk mengungkapkan apa saja yang terjadi. Analisis film merupakan sebuah usaha dalam mengeksplorasi cerita yang berbentuk visual. Kode-kode visual tersebut kemudian diinterpretasi sehingga dapat ditarik kesimpulan. Selain itu, analisis film tidak mungkin tidak merelasikan ceritanya dengan aspek-aspek lain seperti, sosial, politik, ekonomi, budaya, sejarah, dan konteks-konteks lain yang melatarbelakangi film tersebut dibuat. Dalam mengumpulkan data untuk dianalisis, ada dua hal yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu dokumentasi dan studi pustaka.

Menurut van Leeuwen dan Jewitt (2008, 5), analisis komunikasi visual seperti film, bahasa, citra atau *image* dan aspek-aspek lain seperti warna, pencahayaan, komposisi, detail-detail artikulasi, posisi-posisi peran, menjadi pertimbangan dalam mencari makna. Kajian komunikasi visual meliputi pemaparan “kode-kode” yaitu: apa yang dapat dikatakan dan dilakukan dengan gambar, dan bagaimana hal-hal yang dikatakan dan dilakukan khalayak mengenai gambar, dapat ditafsirkan dalam hubungannya dengan relasi dan interaksi sosial. Tanda juga merupakan hal yang krusial dalam konsep psikologi Jung. Memahami dimensi kepribadian seseorang hanya dapat dilakukan bila seseorang memahami

tanda. Tanda dalam film secara konkret dapat diperoleh dengan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Menonton dan membaca film.
2. Memahami makna keseluruhan cerita dengan analisis naratif.
3. Memahami bagian-bagiannya yang berupa satuan analisis data. Satuan analisis data ini mulai dari kata, kalimat, relasi kalimat, sampai berbagai bentuk ungkapan dan hubungan antar teks atau realita dengan menyalin tuturan kata dalam film sesuai dengan fokus permasalahan.
4. Apabila belum mendapatkan pemahaman secara optimal, maka proses dapat diulangi sampai dirasa cukup.
5. Menyusun kesimpulan pemahaman berdasarkan poin 1, 2, 3, dan 4.

B. DIMENSI PERSONAL DAN KOLEKTIF DALAM FILM *THE WINX SAGA*

Dari hasil penelitian yang dilakukan, semua karakter yang ada dalam film *Fate: The Winx Saga* ini memiliki karakter masing-masing dengan dimensi personal dan dimensi kolektif yang digambarkan berbeda-beda. Dimensi personal secara eksplisit hanya digambarkan melalui tokoh utama Bloom dan tokoh pendukung Beatrix, Terra dan Musa. Beatrix dan Bloom berasal dari tempat yang sama dan dengan sejarah yang sama. Mereka digambarkan memiliki rasa penasaran yang sama akan tempat tinggal dan orang tua kandung mereka. Rasa penasaran tersebut dibalut dengan emosi dan dendam dua tokoh ini. Terra merupakan peri yang memiliki kekuatan untuk menumbuhkan tanaman dalam sekejap. Terra sering merasa terasing karena teman-teman di sekelilingnya tidak menyukainya dengan alasan bahwa dirinya gadis gemuk, meskipun Terra berusaha menutupi kekurangannya tersebut dengan bersifat ramah dengan siapa pun. Sedangkan Musa merupakan peri perasa, ia mampu merasakan perasaan dan keadaan emosi orang lain. Dia sebenarnya bosan dengan kemampuan ini karena ketika orang lain merasakan sakit secara mental, ia juga akan merasakannya sehingga Musa selalu menggunakan *headphone* agar indera perasanya tidak terlalu fokus dengan perasaan orang lain. Tokoh-tokoh lain tidak ditampilkan secara eksplisit mengenai dimensi personal mereka.

Tabel 1. Dimensi personal dan dimensi kolektif tokoh dalam film

No	Nama Tokoh	Dimensi Personal	Dimensi Kolektif
1	Bloom	√	√
2	Terra	√	√
3	Beatrix	√	√
4	Stella		√
5	Aisha		√
6	Musa	√	√
7	Sky		√
8	Riven		√
9	Dane		√
10	Sam		√
11	Mrs. Dowling		√
12	Silva		√

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai dimensi personal dan dimensi kolektif yang digambarkan melalui para pemeran dalam film *Fate: The Winx Saga*.

1. Dimensi Personal

Dimensi personal merupakan semua pengalaman yang memudar dalam diri seseorang karena berbagai alasan, khususnya berkaitan dengan pengalaman buruk atau tidak menyenangkan. Biasanya dimensi personal ini berkaitan dengan emosi, persepsi, dan hasrat terpendam namun muncul tiba-tiba karena refleksi. Dalam film *Fate: The Winx Saga*, dimensi ini hanya digambarkan oleh tokoh Bloom, Beatrix dan Musa. Bloom merupakan peri yang terlahir dari rahim manusia biasa meskipun sebenarnya dia hanya dititipkan oleh kepala sekolah yang berusaha menyelamatkan Bloom dari kejaran makhluk jahat ‘*burned one*’. Bloom merupakan sosok gadis yang tertutup terhadap lingkungan sekitar. Orang tuanya, khususnya ibunya, selalu menganggap Bloom anak yang aneh karena tidak pernah bergaul dengan teman-temannya. Sifat tertutup Bloom ini secara spontan digambarkan ketika dia sampai di sekolah

Akademi Sihir Alfea untuk kali pertamanya. Dia seperti kebingungan karena tidak tahu arah harus ke mana. Kemudian ada Sky, prajurit ‘*specialist*’ yang mendekat dan ingin mencoba membantu karena tahu Bloom murid baru dan tidak mengetahui arah. Namun, Bloom menolak bantuan tersebut.

Sky: “*Wow, you are so lost. I’m impressed with your confidence in the face of complete ignorance. Issue is, you are overcommitted. You are essentially running*”.

Bloom: “*I do not need a help. But thanks.*” (Straffi 2021, episode 1, 3:41)

Di episode kedua, Bloom melatih dirinya untuk menguasai kekuatan api yang dimilikinya namun selalu gagal. Bloom berhasil mengeluarkan kekuatan apinya ketika ia membayangkan bagaimana sakitnya dimarahi oleh ibunya dan dikatakan sebagai gadis aneh yang tidak bisa bergaul. Hal ini membuktikan bahwa setiap manusia memiliki dimensi personal yang berkaitan dengan emosi dan hasrat terpendam yang sebenarnya tidak ingin diungkapkan karena pengalaman pahit atas dimensi itu.



Gambar 1. Bloom marah setelah berdebat dengan ibunya



Gambar 2. Bloom mampu mengeluarkan kekuatan apinya setelah membayangkan perdebatan dengan ibunya.

Dalam adegan lain, dimensi personal ini dicerminkan dari tokoh Beatrix. Hasrat Beatrix untuk masuk ke ruang kepala sekolah membuatnya terus mencari cara agar bisa masuk. Cara yang dilakukannya selalu gagal hingga dia memanipulasi staf kepala sekolah Callum. Pada akhirnya, ia berhasil dan menemukan ruang rahasia yang disembunyikan Mrs. Dowling. Beatrix memiliki persoalan balas dendam kepada Mrs. Dowling karena mengetahui bahwa orang tua dan desanya dihancurkan oleh kekuatan sihir Mrs. Dowling. Beatrix selalu mencari cara untuk menyingkirkan Mrs. Dowling, termasuk memanipulasi Bloom agar bersekongkol dan menghancurkan Mrs. Dowling.

Dimensi personal lainnya adalah ketika Terra merasa seperti diacuhkan oleh Musa karena setiap Terra mengajak berbicara Musa, Musa selalu buru-buru memakai *headphone*-nya seolah-olah tidak ingin berbicara dengan Terra. Hal tersebut secara spontan ditanggapi Terra dengan kalimat satire. Hal ini karena Terra mengalami persoalan tersebut berulang-kali tidak hanya dengan Musa. Terra merasa kesal karena sering diacuhkan oleh teman-temannya meskipun kekesalan itu selalu ditutupi dengan sifat ramahnya.

Terra: *"You had your headphones on and ignored me as though you could not hear me, but you did hear Aisha."*

Musa: *"Sometimes I just wear my headphones when I do not feel like talking".*

Terra: *“Yeah, it just seems like that happens a lot around me”*. (Straffi 2021, episode 1, 19:08).

Karena Musa memiliki kekuatan untuk memindahkan rasa sakit secara fisik yang dialami oleh orang lain, Musa sering menolong orang yang sakit termasuk memindahkan rasa sakit yang dirasakan oleh Ibunya sebelum meninggal. Namun tidak semua orang yang dia tolong sembuh, karena Ibunya meninggal dunia meskipun Musa telah membantunya. Kejadian tersebut meninggalkan kesedihan yang mendalam bagi Musa sehingga dia tidak mau membantu orang kembali. Dalam adegan lain, Musa menolak untuk membuang rasa sakit yang dialami oleh Sam, lelaki yang dia sayangi yang terluka karena serangan makhluk *‘burned one’*. Musa tidak ingin merasakan kesakitan orang yang dia sayangi untuk kedua kalinya setelah sebelumnya gagal menyembuhkan Ibunya. Musa terkenang kesedihan yang dia rasakan ketika membantu Ibunya.

Musa: *“I can’t feel it. I can’t feel somebody I care about die”*. *Not again. My mom died last year, and I was with her, and I felt it, the moment it happened. I felt everything she felt. That’s why I can’t talk about my family, and that’s why I can’t be with Sam now. I can’t feel it again. Please do not make me feel it again”* (Straffi 2021, episode 6, 28:50).

Konsep dimensi personal Jung berada pada tataran kesadaran manusia. Ketika seseorang sadar mengenai hasrat dan emosi yang selama ini ditutupi, dalam keadaan dan situasi tertentu akan keluar ekspresinya melalui perilaku atau tindakan yang spontanitas. Dimensi personal ini adalah yang melandasi bahwa setiap manusia pada dasarnya memiliki rasa jujur dalam diri mereka.

Film *Fate: The Winx Saga* ini meskipun secara eksplisit tidak memberikan ruang bagi psikologi manusia, namun representasi peran tokoh-tokohnya tidak lepas dari persoalan psikologis. Ego memiliki peran penting dalam mengikat seseorang untuk berperilaku, seperti karakter Bloom yang mengalami kekacauan akibat dari tidak kemampuan egonya menyaring emosinya ke ranah kesadaran. Terra adalah karakter yang berkebalikan dengan Bloom. Dominasi egonya mampu menyaring stimulus dari luar sehingga emosinya mampu diredam meskipun dalam keadaan tersakiti sehingga tingkah laku dan reaksi emosinya lebih stabil dan rasional.

2. Dimensi Kolektif

Dimensi ini terdiri dari arketipe-arketipe yang membentuk kepribadian manusia yaitu arketipe persona, *shadow*, *anima* dan *animus*.

a. Persona dalam film *Fate: The Winx Saga*

Persona merupakan topeng atau tampilan lain ketika manusia dihadapkan pada situasi tertentu demi sebuah komunikasi yang terjalin dengan baik. Dalam film ini, persona dicerminkan dari karakter Mrs. Dowling. Sebagai kepala sekolah, ia harus mampu tampil berwibawa di depan anak muridnya, menghadapi setiap persoalan dengan sabar dan penuh perhitungan. Ia juga selalu bijaksana. Dalam adegan yang lebih privat, Mrs. Dowling terlihat sangat khawatir dengan apa yang sedang dihadapi, yaitu kemunculan makhluk '*burned one*' yang mengancam keselamatan seluruh warga akademi Alfea dan juga lepasnya mantan kepala sekolah yang lama yaitu Mrs. Rosalind.

Persona juga direpresentasikan oleh Bloom ketika merindukan ayah dan ibunya. Bloom menghubungi orang tuanya melalui saluran telpon, berbicara seperti biasa seolah-olah tidak terjadi apa-apa padahal Bloom sedang berada di sekitar rumahnya. Bloom melihat dari jauh kedua orang tuanya yang terlihat di jendela rumah.

b. *Shadow* dalam film *Fate: The Winx saga*

Shadow merupakan bayangan gelap atau sisi gelap yang dimiliki setiap manusia. *Shadow* merupakan hasrat, insting yang terkadang harus dikeluarkan untuk menyeimbangkan sifat-sifat yang secara eksplisit menjadi ciri khas manusia. Manusia terkadang harus marah dalam situasi tertentu meskipun dalam kesehariannya tidak pernah marah. *Shadow* ini ditampilkan dengan karakter yang bervariasi sehingga narasi cerita terbangun dengan baik. Konflik yang dibangun melalui tampilan ragam persona karakter-karakter dalam tokoh film mampu membawa penonton untuk ikut terlibat dalam cerita.

Karakter Bloom selalu berkonflik dengan ibunya dan pada puncaknya, ia membakar seluruh isi rumahnya dengan kekuatan apinya. Namun, karena Bloom tidak bisa mengendalikan kekuatan apinya,

ibunya juga ikut terbakar meskipun tidak menimbulkan kematian. Bloom begitu menyesali keputusannya membakar rumahnya sehingga mencelakai ibunya. Bloom sebenarnya sayang dan peduli dengan kedua orang tuanya. Hal ini terlihat ketika dia berada di sekolah Akademi Sihir Alfea, setiap malam Bloom selalu melakukan *video call* dengan ibunya hanya untuk berbicara dan bertanya kabar.

Persona juga tercermin dari karakter Beatrix. Dalam sebuah adegan, Beatrix tiba-tiba menawarkan diri menjadi staf kepala sekolah tanpa diminta. Perilaku Beatrix ini menjadi paradoks ketika ternyata Beatrix hanya ingin mengetahui ruang rahasia yang ada di dalam kantor kepala sekolah yang kemudian justru menjadikannya sebagai pembunuh staf kepala sekolah Callum.

Karakter lain, Stella, juga menampilkan sisi yang berbeda ketika harus berhadapan dengan ibunya, Queen Luna, yang seorang ratu. Stella selalu tunduk dan patuh kepada ibunya, tidak pernah membantah nasihat dan perintah ibunya. Namun di balik itu, Stella sebenarnya sangat tertekan menjadi seorang putri pewaris tahta kerajaan. Dengan kekuatan menyelinapnya, Stella sering kabur dari kerajaan dan berkumpul dengan teman-temannya di Akademi Alfea, termasuk membantu Bloom mengalahkan makhluk '*burned one*'. Karakter Terra juga memiliki persona yang berbeda dalam menghadapi situasi tertentu. Terra menjadi sangat kasar dan menyerang teman kelasnya. Terra menggunakan sihirnya dengan memerintahkan akar pohon untuk mengikat teman laki-laki yang melakukan *body shaming* terhadap dirinya.

c. *Anima* dan *Animus* dalam film *Fate: The Winx Saga*

Anima merupakan sisi feminin dari seorang laki-laki dan *animus* adalah sisi maskulin dari seorang perempuan. Jung percaya bahwa setiap individu memiliki dua hal ini. Seseorang terkadang berada pada sisi feminin atau pada sisi maskulin ketika berhadapan dengan situasi tertentu. Secara tradisional, semua perilaku yang ada pada karakter laki-laki disebut maskulin dan semua perilaku yang ada pada karakter perempuan disebut feminin. Dua karakter ini menurut Jung terdapat dalam diri seseorang. Secara tradisional, sifat maskulin dan feminin dapat terlihat dalam bagan berikut ini.



Dalam film *Fate: The Winx Saga*, karakter maskulin yang terdapat pada tokoh perempuan adalah disiplin, kompetitif, percaya diri, dan bertanggung jawab. Sedangkan sifat feminin yang ada dalam tokoh laki-laki adalah pengertian dan emosional. Karakter Bloom, Aisha, Beatrix, dan Stella memiliki karakter disiplin, percaya diri, kompetitif, dan agresif. Sedangkan tokoh Sky, Riven, dan Dane memiliki karakter pengertian, manipulatif, dan kreatif. Dalam teori Jung, baik perempuan maupun laki-laki pada dasarnya memiliki anima dan animus sekaligus. Perbedaan empirisnya terletak pada seberapa banyak laki-laki dan perempuan memiliki dua karakter itu. Hal ini membuktikan bahwa istilah maskulinitas dan femininitas tidak bisa ditentukan oleh jenis kelamin. Dua istilah tersebut secara universal berkorelasi dengan kualitas seseorang namun bukan merujuk pada jenis kelamin. Maskulinitas bisa saja dimiliki oleh perempuan. Demikian juga sebaliknya, femininitas bisa saja tercermin pada karakter seorang laki-laki. Ketika seorang perempuan melihat dirinya lebih dalam, mereka akan menunjukkan kepada orang-orang terdekat kualitas logika, daya saing, keteguhan, dan keberaniannya. Begitu pula laki-laki akan menunjukkan kasih sayang,

kepekaan, dan keinginan untuk mewujudkan kesatuan dan toleransi. Karakter Bloom, misalnya, akan menunjukkan agresivitas dan daya saingnya ketika ia di dalam kelas saat mempelajari sihir. Sedangkan Sky begitu pengertian dan sabar menghadapi Bloom karena Sky memendam rasa sayang dan cinta kepadanya. Oleh karena itu, dalam film *Fate: The Winx Saga* ini, konstruksi *anima* dan *animus* yang digambarkan tokoh-tokohnya merupakan refleksi bagaimana stereotip maskulinitas dan femininitas bukanlah sebuah pemberian atau *nature*, tetapi stereotip ini dikonstruksi melalui persepsi diri dan masyarakat dan sifatnya adalah relasional, dapat dinegosiasi atau dialogis. Ada elemen lain yang selalu menjadi pemicu munculnya *anima* dan *animus* ini namun terlepas dari jenis kelamin.

d. *The self* dalam film *Fate: The Winx Saga*

The self merupakan konstruksi identitas diri secara utuh dari perpaduan arketipe persona, *shadow*, *anima*, dan *animus*. Perpaduan karakter yang digambarkan dalam cerita menghasilkan Bloom sebagai tokoh protagonis yang cantik, percaya diri meskipun agak tertutup, disiplin, emosional namun bertanggung jawab. Bloom juga merupakan tipe pelindung. Hal ini dapat terlihat ketika dia rela keluar dari lingkungan sekolah agar makhluk '*burned one*' juga mengikutinya keluar sekolah sehingga tidak ada korban lain yang diserang. Bloom tidak ingin teman-temannya terluka sehingga dia keluar untuk menghancurkan makhluk tersebut. Stella yang merupakan putri pewaris kerajaan meskipun sedikit tertekan dengan kehidupan ala kerajaan, tetap bertanggung jawab dan percaya diri selalu terlihat cantik. Musa yang tampak pendiam ternyata agresif dalam urusan percintaan. Meskipun terlihat acuh, Musa adalah karakter yang memperhatikan keadaan lingkungan sekitar. Beatrix yang terlihat agresif, pemberontak, manipulatif sebenarnya merupakan sosok yang tidak mudah menyerah dan menyayangi keluarga dan penduduk desanya, serta selalu menuntut keadilan.

C. SIMPULAN

Psikologi analitis Carl G. Jung memberikan konsep mengenai identitas seseorang yang terbentuk melalui dimensi personal dan dimensi kolektif.

Jung menitikberatkan pada pengalaman manusia dalam hidupnya yang membentuk identitas diri, termasuk pengalaman spiritual. Dalam film *Fate: The Winx Saga*, pengalaman spiritual tidak tampak. Meskipun konsep Jung terbatas pada struktur jiwa manusia dan mengesampingkan struktur lain seperti institusi sosial dalam mengkonstruksi kepribadian manusia, Jung mampu memberikan penjelasan secara komprehensif mengenai cara manusia dibimbing oleh dirinya sendiri dalam menyesuaikan dengan lingkungannya. Dalam konteks konstruksi identitas tokoh-tokoh dalam film *Fate: The Winx Saga* ini, semua konsep yang ditawarkan oleh psikologi analisis Jung dapat menjelaskan karakter-karakter yang dicerminkan lewat tokoh-tokoh film. Ego yang berada pada ranah kesadaran manusia ternyata dominan dalam menentukan seseorang bereaksi, berpikir, dan bertindak. Semua pengalaman yang tidak diizinkan oleh ego masuk ke ranah kesadaran akan disembunyikan di dalam ranah ketidaksadaran manusia sehingga bisa muncul kembali kapan saja. Konstruksi identitas yang direpresentasikan dalam film *Fate: The Winx Saga* membuktikan bahwa film bukan hanya berfungsi untuk menghibur dan media kapitalis yang menghasilkan banyak uang. Film memiliki pengetahuan dan nilai-nilai yang diambil dari realitas sosial. Meskipun film *Fate: The Winx Saga* tidak menceritakan perkembangan kepribadian manusia, karakter tokoh-tokohnya secara teoretis dapat dipelajari sebagaimana ilmu psikologi mempelajari kepribadian manusia dalam kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Ida Rochani. 2011. *Fiksi Populer dan Teori-Teori Interdisipliner dalam Fiksi Populer: Teori & Metode Kajian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cherry, Kendra. 2020. "The 4 Major Jungian Archetypes." Verywell Mind. 30 Juni 2020. <https://www.verywellmind.com/what-are-jung-4-major-archetypes-2795439>.
- Cornis-Pope, Marcel, ed. 2014. *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression. Chlel.Xxvii*. Amsterdam Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. <https://benjamins.com/catalog/chlel.xxvii>.

- Derin, Sümeyye, dan Evrim Cetinkaya-Yildiz. 2018. "An Adlerian Analysis of 'The Kid' Movie." *TED EĞİTİM VE BİLİM* 43 (Maret). <https://doi.org/10.15390/EB.2018.6803>.
- Falsafi, Parinaz, Somayeh Khosravi Khorashad, dan Alireza Abedin. 2011. "Psychological Analysis of the Movie 'Who's Afraid of Virginia Wolf?' By Using Jungian Archetypes." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 30: 999–1002. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.194>.
- Gherovici, Patricia. 2017. *Transgender Psychoanalysis: A Lacanian Perspective on Sexual Difference*. London: New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Jung, Carl Gustav. 2019. *The Spirit in Man, Art and Literature*. Diterjemahkan oleh Cep Subhan KM. Yogyakarta: IRCisod.
- . 2020. *Four Major Archetypes: Mother, Rebirth, Spirit, Tricster*. Diterjemahkan oleh Aquarina Kharisma Sari. Yogyakarta: IRCisod.
- van Leeuwen, Theo, dan Carey Jewitt, ed. 2008. *The Handbook of Visual Analysis*. London: SAGE Publications Ltd.
- Leigh, David J. 2011. "Carl Jung's Archetypal Psychology, Literature, and Ultimate Meaning." *Ultimate Reality and Meaning* 34 (1–2): 95–112. <https://doi.org/10.3138/uram.34.1-2.95>.
- Merritt, Frazer, Dennis Merritt, dan Kevin Lu. 2018. "A Jungian Interpretation of the Hunger Games." *Jung Journal* 12 (3): 26–44. <https://doi.org/10.1080/19342039.2018.1478558>.
- Monaco, James. 2000. *How to Read a Film: The World of Movies, Media, Multimedia: Language, History, Theory*. New York: Oxford University Press.
- Palmer, James. 2012. "The King's Speech: A Jungian Take." *Jung Journal* 6 (2): 68–85. <https://doi.org/10.1525/jung.2012.6.2.68>.
- Rizakiah, Syarifah, Surya Sili, dan Singgih Daru Kuncara. 2018. "An Analysis of Main Characters in Warm Bodies Film Using Jung Theory of Archetypes." *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya* 2 (4): 412–25. <https://doi.org/10.30872/jbssb.v2i4.1029>.
- Stein, Murray. 2020. *Jung's Map of The Soul: An Introduction*. Diterjemahkan oleh Siska Nurrohmah. Yogyakarta: Shira Media.
- Storey, John. 2004. *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction*. New York: University of Georgia Press.
- Straffi, Iginio. 2021. *Fate: The Winx Saga*. Adventure, Fantasy, Drama. Netflix. <https://www.netflix.com/watch/80235274?trackId=200257859>.