



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sejarah Dalam Film

Film sejarah sangat erat kaitannya dengan sejarah dalam film drama, dimana kejadian sejarah didramatisir sehingga menjadi menarik setelah menjadi film (Rosenstone, 2001, hlm.52). Menurut Davis (2000, hlm.7) ada dua tipe film sejarah, yaitu film berdasarkan kejadian yang sebenarnya dan film dengan tokoh fiktif yang ditempatkan di dalam periode sejarah. Bagi Rosenstone (2006, hlm.6, 28) perbedaan media penyampaian, antara bukti sejarah dan film, menjadi penyebab perbedaan isi yang disampaikan. Durasi film menyebabkan perlu diadakan pengembangan cerita dari sejarah yang sebenarnya.

Pengembangan karakter, insiden, kejadian, momen, dialog, dan setting membuat cerita lebih baik secara komersial dan dinikmati orang banyak. Bahkan karakter yang didasarkan pada tokoh yang sebenarnya, tambah Rosenstone (2006, hlm.39), menjadi sebuah tokoh baru dalam film. Mereka diciptakan oleh intonasi, gestur, dan pergerakan dari aktor yang menirukan figur historis yang intonasi, gestur, dan pergerakannya tidak diketahui. Dalam bukunya, Davis mengatakan bahwa film sejarah seharusnya membiarkan masa lalu tetap menjadi masa lalu. Namun menurut Rosenstone (2006, hlm.30), jangan membiarkan masa lalu itu berlalu tetapi pergunkan nilai-nilai dari masa lalu (moral, politik, kontemplatif) di masa kini.

Rosenstone (2006, hlm.14-88) mengatakan terdapat tiga tipe film sejarah yang umum, yaitu *mainstream drama*, *innovative historical film*, dan dokumenter:

1. *Mainstream Drama*

Mainstream drama atau dokudrama, fokus kepada orang-orang yang ada di masa lalu atau menciptakan karakter fiksi dan meletakkannya dalam sebuah kejadian penting yang terjadi di masa lampau. Penonton melihat serta merasakan peperangan, revolusi, pergerakan politik, pembantaian, permasalahan etnik, dan eksperimen ilmiah melalui gambar, suara, musik, dan dialog.

2. *Innovative Historical Film*

Innovative historical film atau *experimental historical film* memiliki persamaan dengan *mainstream drama*. Fokus film tertuju kepada individu atau kelompok orang yang berada pada sebuah kejadian penting yang ada di masa lalu. Perbedaannya adalah *innovative historical film* menambahkan kejadian-kejadian fiksi dan karakter-karakter fiksi ke dalam kejadian bersejarah tersebut. *Innovative historical film* juga cenderung untuk lebih terbuka kepada penutup film yang lebih sedih, tragis, bermoral, atau membuka wawasan.

3. Dokumenter

Rosenstone mengatakan bahwa dokumenter secara langsung mencerminkan dunia, apa yang pernah terjadi di sana, di depan kamera. Dokumenter merupakan kebalikan dari film drama, yang harus membangun dunia tempat cerita tersebut akan difilmkan. Menurut Kahana (2008, hlm.1) dokumenter membawa bagian

dari realita sosial dari sebuah tempat, sebuah kelompok, atau satu waktu dan menerjemahkannya dari gaya bahasa lokal menjadi bahasa perantara yang lebih umum.

2.2. Karakter

Karakter dari tokoh utama dari sebuah film harus digambarkan secara jelas. Latar belakang, emosi tokoh, serta apa yang dia inginkan harus menjadi transparan dan digambarkan dalam karakternya. Semuanya harus tampak jelas sehingga dapat membuat penonton merasa simpati atau bahkan membenci tokoh tersebut (Costello, 2004, hlm.70).

Sifat manusia sejatinya terdiri dari tiga bagian, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi (Grove, 2009, hlm.53). Menurut Egri (1960, hlm.36-37) beberapa contoh pembagian karakter secara tiga dimensi adalah sebagai berikut.

1. Fisiologi, meliputi jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, warna rambut dan mata, postur badan, penampilan, kecacatan, dan silsilah keluarga.
2. Sosiologi, meliputi kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, kehidupan keluarga, agama, ras dan kebangsaan, posisi dalam lingkungan sosial, kehidupan politik, dan hobi.
3. Psikologi, meliputi *sex life*, ambisi, frustrasi, temperamen, sikap, obsesi, kekangan, takhayul, fobia, *extrovert*, *introvert*, *ambivert*, ketrampilan, kualitas, dan I.Q.

2.3. *Character Development*

Sebuah karakter yang berkembang akan membuat cerita semakin kompleks. Perkembangan karakter seorang tokoh tergantung kepada tujuannya, rencana yang dibuat untuk mencapai tujuan itu, dan bagaimana sang tokoh berusaha menghadapi permasalahan yang dihadapi (Grove, 2009, hlm.59). Penonton akan menjadi kecewa apabila karakter seorang tokoh pada waktu di akhir cerita ternyata sama dengan karakternya di awal cerita (McKee, 1999, hlm.103). Setiap karakter harus memiliki pertumbuhan, baik itu pertumbuhan karakter yang baik maupun yang buruk (Egri, 1960, hlm.75).

Menurut Grove (2009, hlm.59-62), ada beberapa cara untuk mengembangkan karakter.

1. Tujuan

Seorang tokoh harus memiliki tujuan yang jelas dan apa yang ingin dicapai. Misalnya, tujuan sang tokoh harus lebih spesifik daripada sekedar ‘meninggalkan kota’. Ia harus menyatakan bahwa ‘saya harus meninggalkan kota ini dalam seminggu atau akan terjadi sesuatu yang buruk’.

2. Keinginan Batin

Selain tujuan utama yang harus dicapai oleh sang tokoh, ia juga harus berhadapan dengan masalah lain yaitu keinginan dari dalam dirinya sendiri. Keinginan itu bisa berupa mimpi buruk atau hantu yang diciptakan oleh diri sendiri.

3. Kelemahan

Kelemahan dari dalam diri sendiri dapat dijabarkan menjadi dua jenis, yaitu kelemahan secara psikologis dan kelemahan secara moral. Kelemahan secara psikologis melemahkan sang tokoh dan hanya mempengaruhi dirinya, dan kelemahan secara moral adalah kelemahan yang dapat melukai orang lain.

4. Pencerahan

Pencerahan dibutuhkan untuk menjelaskan permasalahan yang ada dalam diri tokoh, dan bagaimana ia harus menyelesaikan masalah itu. Seorang tokoh hanya bisa menyelesaikan masalah yang di luar dirinya setelah ia menyelesaikan masalah yang ada dalam dirinya.

5. Rencana

Perencanaan yang jelas dibutuhkan untuk menyatakan tujuan sang tokoh kepada penonton. Rencana tersebut dapat berupa fisiologis, sosiologis, dan psikologis.

6. Hantu

Hantu dapat berupa sesuatu dari masa lalu tokoh yang sangat sulit dilewati dan menyakitkan. Semakin sulit hantu yang dimiliki tokoh, maka semakin menambah kedalaman cerita.

7. Motivasi

Sangat penting untuk mengetahui penyebab seorang tokoh melakukan atau menginginkan sesuatu. Motivasi tersebut dapat berupa motivasi dari luar atau dari dalam dirinya. Motivasi dari luar seperti keinginan untuk membongkar suatu

kejahatan karena telah menjadi saksi peristiwa itu, dan motivasi dari dalam seperti kesadaran moral dari dalam diri tentang apa yang baik dan jahat.

8. Jurang

Pernikahan, perceraian, bangkrut, penyakit, dan kematian adalah beberapa contoh 'jurang' yang bisa membantu sang tokoh mendapat empati dari penonton.

Menurut Field (2005, hlm.48-55), dalam membuat karakter tampak lebih nyata perlu dibagi dalam dua kategori, yaitu kehidupan interior dan eksterior. Karakter tersebut nantinya akan tampak lebih nyata, dapat dipercaya, dan lebih memiliki kedalaman dimensi. Field menerangkan bahwa kehidupan interior merupakan biografi tokoh, kehidupan yang dimiliki sebelum dimulainya cerita, mulai dari masa kecilnya hingga riwayat hidup keluarganya. Kehidupan eksterior merupakan keadaan tokoh saat cerita dimulai. Kehidupan Eksterior dibagi menjadi tiga bagian, yaitu kehidupan profesional, kehidupan personal, dan kehidupan privasi. Lebih jauh lagi, Field menjelaskan mengenai kehidupan karakter tersebut sebagai berikut.

1. Kehidupan professional, berhubungan dengan profesi yang dimiliki sang tokoh dan relasi yang dimiliki tokoh dengan lingkungan pekerjaannya.
2. Kehidupan personal, berhubungan dengan status marital yang dimiliki tokoh, seperti telah menikah, pernah bercerai, atau masih lajang. Karakter tokoh yang baru saja menikah berbeda dengan karakter tokoh yang telah menikah bertahun-tahun.

3. Kehidupan privasi, berhubungan dengan kegiatan pribadi yang dilakukan oleh sang tokoh.

2.4. *Archetype*

Jung (2003, hlm.2-3) mengatakan bahwa dalam alam bawah sadar terdapat sebuah lapisan yang bernama *personal unconscious*, yang merupakan pengalaman pribadi setiap manusia. Namun terdapat lapisan yang lebih dalam lagi, menurut Jung, yaitu *collective unconscious*. Dikatakan kolektif karena bersifat universal, tidak dibentuk dari pengalaman pribadi, dan telah ada bahkan sebelum manusia itu lahir. *Collective Unconscious* tersebut lalu dikelompokkan berdasarkan kesamaan yang ada, dan dinamakan *archetype*.

Dalam bukunya, Mark dan Pearson (2001, hlm.11) menuliskan bahwa *archetype* adalah sebuah cetakan yang melekat pada jiwa manusia dan mempengaruhi karakter dan perilaku manusia. Menurut Jung (1938, hlm.50) *archetype* merupakan bentuk dari sifat kolektif yang ada di seluruh dunia sebagai konstituen dari mitos, dan pada saat yang bersamaan sebagai produk individual dari alam bawah sadar yang sebenarnya. Quincey (n.d., hlm.4) menuliskan bahwa jumlah *archetype* yang ada tidak diketahui dengan pasti. Satu *archetype* dapat bercampur menjadi satu dengan *archetype* yang lain dalam alam bawah sadar manusia dan membentuk *archetype* yang baru.

2.5. *The Archetypes and Human Development*

Jung (1964, hlm.161-287) menyatakan bahwa terdapat 4 *archetype* yang mendasar, yaitu:

1. *The Self*

Self merupakan sebuah kesatuan dari alam sadar dan bawah sadar manusia. Dalam *archetype self*, tidak ada perbedaan jenis kelamin, baik atau buruk, sadar atau tidak sadar, ego atau *shadow*, dan individu atau seluruh ciptaan. Pada tahap *self* awal, manusia mencari arti kehidupan yang bisa membantu mereka menghadapi hal-hal buruk baik itu di luar maupun di dalam diri mereka. Di tahap selanjutnya, manusia mulai fokus kepada hal-hal yang lebih dalam, kepada diri sendiri, dan menjadi lebih dekat dengan orang lain, kehidupan yang lain, dan bahkan seluruh dunia.

2. *The Shadow*

Shadow merupakan suatu bagian besar dalam alam bawah sadar manusia yang menyimpan perasaan baik dan buruk. Namun seringkali perasaan buruk terasa lebih kuat sehingga terbentuk *archetype shadow*. *Shadow* dikenal sebagai bagian yang kelim dari jiwa dan mewakili hal-hal yang liar, buruk, dan hal-hal lain yang tidak dikenal. *Shadow* bukan semata-mata sifat yang tidak disadari, namun merupakan sifat yang selama ini tidak dianggap penting karena berbagai alasan.

3. *Anima/Animus*

Anima adalah gambaran diri feminim dalam jiwa pria dan *animus* adalah gambaran diri maskulin dalam jiwa wanita. Perkembangan *archetype* ini dimulai dari seorang bayi yang membayangkan sosok seorang ibu. Pria terkadang memiliki satu anima yang dominan karena banyaknya anggota keluarga berjenis

kelamin wanita, sedangkan wanita memiliki animus yang beragam dan lebih kompleks.

4. *The Persona*

Persona dapat diartikan sebagai sebuah topeng. Topeng tersebut digunakan untuk menutupi diri dari dunia luar, dan menciptakan gambaran diri yang berbeda dari yang sebenarnya. *Persona* mewakili setiap topeng yang digunakan untuk melindungi ego dari gambaran diri yang negatif dan perasaan buruk.

Seiring perubahan zaman, terdapat banyak adaptasi teori *archetype* milik Jung, dan penulis memilih untuk menggunakan teori milik Mark dan Pearson. Penulis memilih menggunakan teori tersebut karena *archetype* milik mereka telah dikelompokkan ke dalam cetakan-cetakan tertentu berdasarkan nama yang berasal dari mitos. Pengelompokan yang telah dilakukan itu akan lebih memudahkan penulis dalam menentukan sifat dari Oskar Schindler berdasarkan kecocokan dengan *archetype* dalam teori ini. Mark dan Pearson (hlm.53-262) mengatakan bahwa terdapat 12 bentuk *archetype* yang umum:

1. *The Innocent*

Kebebasan merupakan nilai yang dijunjung tinggi oleh orang yang memiliki *archetype* ini. Mereka beranggapan bahwa siapa saja bisa menjadi apa saja dan bebas menikmati kehidupan seperti di surga. Yang mereka inginkan adalah kebahagiaan semata.

2. *The Explorer*

Para *explorer* menginginkan kebebasan dalam hidup. Mereka ingin mencari jati diri mereka dengan cara mencoba menjelajahi dunia. Hal yang mereka takuti adalah perasaan terkekang, terkurung, dan tidak berdaya. Cara untuk menghindari ketakutan itu adalah dengan menyendiri dan berusaha untuk menjadi diri sendiri.

3. *The Sage*

“Menggunakan kecerdasan dan analisa untuk memahami seluruh dunia” merupakan tujuan dari para *sage*. Mereka ingin mengetahui segala sesuatu dengan cara mereka sendiri, sehingga mereka terkadang memiliki rasa takut ditipu, disesatkan, dan dibodohi. Apabila tidak berhati-hati, *archetype sage* ingin menjadi yang paling benar. *Archetype sage* muncul dalam diri para cendekiawan dan orang-orang bijak, seperti Sokrates, Confucius, Galileo, dan Albert Einstein.

4. *The Hero*

Keinginan dari seorang *hero* adalah menciptakan dunia yang lebih baik. Ketakutannya adalah gagal untuk mendapatkan apa saja yang dibutuhkan untuk bertahan dan menang. Mereka seringkali terlihat ambisius dan suka mendapatkan tantangan. Oleh karena itu, para *hero* selalu berusaha untuk menjadi kuat dan kompeten secara maksimal. *Archetype hero* sering muncul dalam diri para atlet olahraga.

5. *The Outlaw*

Para *outlaw* dikenal sebagai seorang revolusionis. tujuan mereka adalah “menghancurkan” segala sesuatu yang tampaknya tidak bekerja dengan baik, demi kepentingan sang *outlaw* atau kepentingan masyarakat. Seperti halnya Robin Hood atau Zorro, yang diinginkan oleh para *outlaw* adalah revolusi. Habitat utama mereka adalah tempat-tempat yang tersembunyi dan jauh dari keramaian.

6. *The Magician*

Layaknya seorang pesulap, *archetype magician* ingin membuat mimpi menjadi kenyataan. Mereka menyukai inovasi dan menciptakan hal-hal yang menurut orang lain hanya dongeng belaka. Meski terlihat individual, prinsip para *magician* adalah dengan mengubah diri mereka, mereka akan mengubah dunia. Seperti seorang penyihir yang salah merapal mantra dan menyebabkan kekacauan, ketakutan mereka adalah apabila mereka menyalahgunakan kekuasaan atau kemampuan yang mereka miliki.

7. *The Regular Guy/Gal*

Regular guy/gal menunjukkan kebaikan dari menjadi seorang yang biasa. Mereka suka berbaur dengan orang lain dan suka membangun hubungan dengan orang di sekitar mereka. Dalam kesehariannya mereka menggunakan pakaian yang biasa digunakan kaum pekerja, berbicara dengan gaya bahasa sehari-hari, dan berusaha menghindari elitisme dalam bentuk apapun. Ketakutan mereka adalah diasingkan atau ditolak oleh sekitarnya.

8. *The Lover*

Archetype lover mencakup seluruh bentuk cinta manusia, dari cinta dalam keluarga, pertemanan, secara spiritual, hingga kepada kekasih. *Lover* ingin agar mereka selalu menarik perhatian dan dicintai oleh orang lain disekitarnya. Ketakutan mereka adalah tidak dicintai atau bahkan dibenci oleh orang-orang di sekitarnya.

9. *The Jester*

Archetype jester layaknya seorang badut, *trickster*, dan semua yang suka bermain dan membuat lelucon. Mereka tidak hanya bermain dengan diri mereka sendiri, mereka juga mencoba mengajak orang lain untuk bersenang-senang dengan mereka. Mereka menanggapi segala sesuatu dengan enteng dan ringan karena bagi mereka kesenangan adalah yang utama. Karena kecenderungan itu *jester* kerap melanggar aturan yang ada. Ketakutan para *jester* adalah kesepian dan merasa bosan.

10. *The Caregiver*

Keinginan utama dari seorang *caregiver* adalah mendahulukan kepentingan orang lain, tergerak oleh belas kasihan, dan sifat murah hati. Dimulai dari panggilan awal mereka untuk peduli kepada seseorang yang membutuhkan bantuan, *caregiver* mulai berkembang dari menjaga keseimbangan antara peduli terhadap diri sendiri dan juga orang lain hingga peduli terhadap kepentingan seluruh dunia. Ketakutan terbesar mereka adalah menjadi egois dan tidak berterima kasih.

11. *The Creator*

Keinginan dari *creator* adalah menciptakan ekspresi dari diri sendiri ke dalam bentuk nyata. Seperti seorang pelukis, *creator* menunjukkan dirinya ke dalam bentuk materi yang diciptakannya. Umumnya, mereka mengekspresikan kreativitas diri mereka pada pakaian, rumah, dan kantor mereka. Namun para *creator* memiliki ketakutan ciptaan mereka tidak disukai oleh orang lain, atau mereka dianggap tidak memiliki daya cipta yang baik.

12. *The Ruler*

Bayangkan *archetype ruler* seperti seorang raja, ratu, direktur, presiden, atau siapapun yang punya kekuasaan atau sikap berkuasa. Seorang *ruler* memahami bahwa cara untuk bisa menghindari masalah dan kekacauan adalah dengan menguasainya. Apabila *innocent* beranggapan bahwa orang lain akan melindungi mereka, para *ruler* tidak memiliki keyakinan seperti itu. Mendapat dan mempertahankan kekuasaan adalah motivasi utama mereka. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan keluarga, perusahaan, atau komunitas yang rukun dan sejahtera. Ketakutan mereka adalah kehilangan kekuasaan dan terjadi kekacauan.