



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Corporate Video***

Menurut Dizzazo (2013) *Corporate Video* adalah hasil sebuah proses dari perkembangan film berbentuk video yang menampilkan profil sebuah perusahaan (hlm.4). Dizzo menerangkan bahwa *Corporate Video* penyampaiannya pun tidak seperti layaknya sebuah film atau rekaman video, namun merupakan gabungan audio-visual yang mempromosikan sebuah perusahaan dan dapat disampaikan melalui media manapun khususnya CD, DVD, Situs Web, atau bahkan Sosial Media. Terutama pada jaman sekarang untuk menyebarkannya tidak seperti media cetak promosi lain yang di *print* berupa selebaran lagi, namun kini dapat disebarakan melalui Situs Web dan Sosial Media.

Menurut Dizzazo, *Corporate Video* memiliki dua pengelompokan berdasarkan jenis perusahaannya, yaitu *profit* dan *non-profit*. Dizzazo menambahkan bahwa *Corporate Video profit* dan *non-profit* keduanya tetap butuh media untuk promosi. Keduanya butuh memiliki konten yang baik dan memiliki *establish a connection* dengan target *audience*. Baik menjual sebuah produk komersial maupun pengumpulan dana bagi perusahaan *non-profit* prinsip marketingnya tetap sama. Perbedaannya adalah tentang pendekatannya.

##### ***2.1.1. Corporate Video Profit***

Menurut Dizzazo, *corporate video* ditujukan kepada target *audiens* berisi mengenai apa yang dapat dilakukan perusahaan dalam memecahkan permasalahan *audiens*.

Adanya *corporate video* bagaimana dapat mengiklankan suatu produk atau jasa dan dapat menjadi bermanfaat bagi mereka *audiens*. Pendekatan yang disampaikan *corporate video* pada perusahaan *profit* biasanya untuk mengenalkan produk dan jasa yang ditawarkan perusahaan. Selain itu berisi membangkitkan kepercayaan *audiens* mengenai produk dan layanan perusahaan. Pada akhirnya terjadilah sebuah proses jual beli antara *audiens* dan *client* perusahaan.

### **2.1.2. Corporate Video Non Profit**

Menurut Dizzazo, pada *Corporate Video Non Profit* biasanya lebih menampilkan suatu kegiatan positif dari pekerjaan organisasi yang diselenggarakan pada perusahaan *Non Profit*. Tujuannya dari *Corporate Video Non Profit* sendiri adalah untuk membangkitkan kesadaran masyarakat, tantangan sosial, menunjukkan relevansi sosial, kepedulian lingkungan, tindakan sosial, dan kebutuhan organisasi. Dapat juga berupa penggalangan dana, pendidikan, kebudayaan, literasi dan pelatihan serta adanya volunteer atau relawan.

Selain itu yang membedakan *Corporate Video Profit* dengan *Non-Profit*, terletak pada siapa yang terdapat di belakangnya yaitu penggagas atau pemilik perusahaan tersebut. Pada Perusahaan *non-profit* biasanya yang menggagas bukanlah individu yang mencari produk atau layanan serta keuntungan semata, tetapi lebih kepada seseorang yang menginvestasikan waktu, uang, atau layanan untuk tujuan yang lebih mulia. Adapula memiliki keuntungan namun keuntungan tersebut untuk operasional lembaga dan pemberdayaan masyarakat yang lebih luas.

Organisasi atau perusahaan *non-profit* memiliki anak organisasi yang beragam, misalnya Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), yayasan, dan berbagai lembaga non-pemerintah. Organisasi *non-profit* bisa dimiliki oleh perorangan atau suatu kelompok masyarakat yang bergerak di bidang kemanusiaan atau isu sosial bahkan lingkungan hidup. Jika membahas mengenai LSM fokusnya adalah pemberdayaan masyarakat, di mana masyarakat dilibatkan untuk suatu agen perubahan sehingga memiliki kapabilitas.

Menurut Mansour Fakih dalam buku Masyarakat Sipil (2002), LSM adalah organisasi yang kaya akan pengalaman dan pengetahuan, mampu menyederhanakan persoalan yang terdapat di sosial, yang tumbuh secara mandiri, atas kehendak dan keinginan perorangan atau suatu kelompok masyarakat. Sejarah LSM dulunya bernama Ornop yaitu Organisasi Non Pemerintah, atau dalam bahasa Inggris sering menyebutnya sebagai *NGO (Non Governmental Organization)*. Hingga pada akhirnya Ornop diganti menjadi LSM tahun 1988 dalam rangka menghindari kesan politis dan berlawanan dari pemerintah. Dengan adanya Lembaga Swadaya Masyarakat diharapkan dapat menjadi partner pemerintah walaupun ranahnya di luar pemerintahan sehingga terdapat ruang gerak setiap LSM untuk mencapai visinya.

## **2.2. Sutradara**

Menurut Harrell (2011), seorang sutradara harus memahami apa yang menjadi permasalahan atau tantangan terbesar *client* terhadap apa yang sedang berkembang dan menjadi *trend* di target audiens ke dalam sebuah strategi kreatif. Sutradara khususnya di bidang iklan juga harus bisa mengkomunikasikan ide atau visinya kepada departemen yang ada dibawahnya. Pada akhirnya permasalahan *client* dapat

diatasi dengan strategi kreatif berbentuk iklan melalui visi seorang Sutradara. Sutradara adalah kepala atau pemimpin bidang kreatif. Sutradara bertanggung jawab dan ikut terlibat dalam proses kreatif pembuatan iklan dari awal hingga iklan selesai di buat. Dimulai pada saat tahap bertemu dengan klien, *riset*, analisis, pengembangan ide, konsep, pitching dengan *client*, *client approach*, proses produksi dan pasca produksi.

Sullivan (2011) membahas mengenai *pitching* ide dengan *client*, ia mengatakan “*We’re selling invisible poetry machines to scientists*”. Dalam hal ini ia bermaksud bahwa Sutradara harus memiliki kemampuan kreatif untuk mengkomunikasikan idenya dengan tepat terutama pada audiens yang skeptis sekalipun. Sullivan menambahkan bahwa profesi sebagai Sutradara terletak pada hati kita dan dimulai dari hati yang tidak bisa diungkapkan oleh kata-kata. Sehingga jika tidak dapat menjual konsep dengan kejelasan dan tanpa sebuah *passion* maka akan terjebak pada situasi dimana *client* akan ragu dengan kinerja kita.

### **2.2.1. Storyboard**

Menurut Hart (2013), *storyboard* adalah kumpulan gambar yang menggambarkan dari awal hingga akhir film sebelum film tersebut diproduksi. Menurut Hart *storyboard* adalah elemen yang sangat penting dalam proses pre-produksi film. Hart mengatakan bahwa *storyboard* selain berguna untuk menggambarkan *angle* kamera dan kamera *movement*, *storyboard* juga dapat mempermudah mengingat *blocking*. Selain itu adanya *storyboard* memudahkan menuangkan floorplan ke dalam sebuah gambar yang hidup. Hal tersebut mempermudah pekerjaan DOP dan sutradara dalam mengingat *shot*.

Hart menambahkan bahwa mengapa *storyboard* sangat penting yaitu selain mempermudah mengingat gambaran adegan juga mempermudah kru lain agar dapat mencatat segala keperluan produksi melalui gambar di dalam *storyboard*. Hart juga mengatakan bahwa melalui *storyboard* dapat menuangkan segala unsur *cinematic* yang akan diterapkan ke dalam sebuah gambar dua dimensi. Oleh karena itu pembuatan *storyboard* diperlukan seniman yang pandai membuat ilustrasi adegan. Hart menyarankan jika biaya dalam pembuatan film mencukupi maka sebaiknya merekrut *storyboard artist* agar setiap keperluan di depan kamera pada adegan tertentu dapat tercatat melalui gambar dari seorang *storyboard artist*. Namun dalam skala produksi kecil sebaiknya *storyboard* dibuat oleh kru yang memiliki gambar yang baik.

Menurut Hart, selain untuk mencatat kebutuhan serta gambaran cuplikan pada film nantinya, fungsi *storyboard* dapat menampilkan esensi atau *vibes* adegan. *Storyboard* dapat dibuat dengan aneka jenis gambar sesuai kebutuhan film. Sebagai contoh ada yang membuat *storyboard* dengan *style* karikatur untuk memunculkan *vibes* komedi, ada juga yang membuat dengan *style* realis untuk memunculkan *vibes* atraksi atau ketegangan. Ada yang memberikan warna atau *coloring* pada *storyboard* agar *vibes* yang ditimbulkan yang dibutuhkan film lebih ceria dan mencolok. Selain itu ada pula yang hitam putih saja karena lebih menekankan banyak pergerakan. Ada yang membuat *storyboard* melalui media *digital* yaitu digambar dari komputer, ada pula dengan cara manual yaitu menggambar langsung dengan tangan. Jika dalam sebuah produksi kecil tidak memiliki sumber daya untuk menggambar dengan baik maka *storyboard* dapat dibuat dengan menampilkan kumpulan foto saat berlatih adegan.

### **2.3. Acting**

Menurut Talma (2008), *acting* adalah bagaimana *cast* memerankan karakter sebuah tokoh sesuai dengan konten dari sebuah naskah, baik itu melalui gerakan, intonasi, dan vokal. Selain itu *acting* harus memahami sebuah mimikri, ekshibisi, dan imitasi daripada hanya mengandalkan kemampuan untuk bereaksi terhadap rancangan imajiner. Hal ini berkaitan dengan sebuah aktor bernama Joseph Talma dalam penghormatannya kepada aktor legendaris Lekain. Talma mengatakan bahwa elemen esensial *acting* adalah sensibilitas ekstrem dan kecerdasan yang mendalam. Ia juga menambahkan bahwa jika seorang aktor dapat memahami esensi dari sebuah naskah dan mengerti sensibilitas apa yang dibutuhkan maka kemungkinan aktor tersebut sudah otomatis ekspresi wajahnya mencerminkan apa yang sudah ia bangun dari dalam dengan kadar emosi yang tepat.

Talma menambahkan bahwa dasar permasalahan sebuah *acting* biasanya terletak pada kemampuan aktor, apakah ia dapat merasakan atau hanya sekedar meniru dan apakah harus berbicara secara natural atau secara retorik. Selain itu permasalahan ini kemudian dibahas oleh seorang kritikus asal Jerman pada abad setelahnya sekitar abad 18 bernama Gotthold Ephraim Lessing. Ia mengatakan bahwa kebanyakan orang memiliki aktor namun tidak terdapat seni peran di dalamnya. Dalam *acting* tetap harus mengedepankan bidang artistik tidak sekedar memainkan peran. Agar dapat ber-*acting* dengan baik seorang aktor haruslah menjadi seniman interpretatif. Seorang aktor harus mampu menjadi medium yang dapat menyediakan segudang kreatifitas dalam beracting sesuai dengan

interpretasinya sehingga esensi dalam memainkan seni peran dapat terlihat. Hal ini adalah salah satu proses sensibilitas seorang aktor memahami sebuah peran.

#### **2.4. Casting**

Menurut Karsito (2019) dalam bukunya *Menjadi Bintang*, *casting* memiliki jenis-jenis pendekatan, teknik, manfaat, dan implikasinya masing-masing. Jenis-jenis *casting* yang dimaksud yaitu *Therapeutic Casting*, *Educational Casting*, *Casting by Ability*, *Casting by Type*, dan *Casting to Emotional Temperament*. Bagi Eddie Karsito *casting* adalah bagian yang paling menegangkan dan membuat calon aktor merasa tertekan, gugup, disertai ketakutan yang menyebabkan proses *casting* calon aktor menjadi tidak lancar, padahal sudah dipersiapkan matang di hari sebelumnya. *Casting* digunakan untuk menemukan potensi atau bakat-bakat terpendam yang terdapat pada calon aktor. *Casting* dapat menjadi bagian paling intimidatif bagi aktor, bahkan untuk aktor *professional* masih sering merasa gugup. Oleh karena itu pihak *casting agency* atau *production house* yang sedang menjalani proses *casting* diharapkan menunjukkan sikap yang ramah dan terbuka supaya calon aktor berani menunjukkan yang terbaik dari potensi yang ia miliki.

Selain itu pada proses *casting* pihak *casting agency* atau *production house* diharapkan dapat mengarahkan calon aktor dengan tepat akan penguasaan materi akting yang diinginkan oleh sutradara. Setiap orang yang ingin menjadi seorang aktor dapat melewati suatu audisi bernama *casting*. *Casting* biasa dilakukan oleh seorang *casting director*. *Casting Director* bukanlah seorang produser, *agency*, maupun sutradara. Tugas seorang *Casting Director* khusus menangani proses

*casting* agar mempermudah tugas divisi lain dalam pencarian aktor sesuai dengan visi sutradara. *Casting Director* biasanya dibutuhkan untuk produksi film yang memerlukan *budget* besar, namun untuk suatu produksi kecil terutama untuk organisasi *non-profit* biasanya tidak terlalu memerlukan seorang *casting director*.

*Casting* dapat dilakukan ke dalam dua bentuk metode yang berbeda, yaitu *casting* terbuka dan *casting* tertutup. *Casting* terbuka adalah *casting* yang diselenggarakan oleh *casting agency* atau *production house* yang dilakukan dengan cara *open casting*, dimana calon aktor datang ke tempat *casting* dan mengikuti audisi. Setelah melalui proses audisi, calon aktor harus beberapa waktu menunggu kabar dari *casting agency* atau *production house* mengenai diterima atau tidaknya menjadi aktor. Sementara *casting* tertutup adalah pemilihan aktor secara langsung, tidak perlu melalui proses audisi. *Casting* tertutup biasanya dilakukan saat *casting agency* atau *production house* sudah mempercayai kemampuan aktor dan dinilai sesuai dengan visi sutradara baik secara fisik maupun *personality*. *Casting* tertutup terkadang juga dilakukan saat sebuah *production house* sudah tidak memiliki banyak waktu untuk *casting* terbuka karena *timeline* yang cenderung padat.

Sebelum melakukan *casting* terutama *casting* terbuka, hal yang perlu disiapkan oleh *casting agency* atau *production house* adalah membuat naskah *casting*. Selain itu bisa juga memilih suatu *scene* dalam naskah film yang memiliki bagian paling penting dan sebaiknya perlu untuk dicoba melalui *casting*. Jika materi yang penting diberikan untuk dicoba saat *casting* tujuannya agar calon aktor dapat dilihat potensinya sejauh mana ia menguasai ilmu *acting* dan berbagai potensi lainnya yang dimiliki oleh calon aktor tersebut. Misalnya pada naskah terdapat adegan menyanyi,

menari, musikal, aksen, kelenturan, atraksi, atau kombinasi semuanya, maka potensi lainnya tersebut juga harus masuk *list* untuk *casting*. Selain itu dalam proses mempersiapkan *casting*, *casting agency* atau *production house* perlu membuat spesifikasi *personality* yang dibutuhkan terlebih dahulu secara terperinci, kemudian barulah keterangan ciri-ciri fisik. Hal itu bertujuan untuk mempersempit segmentasi dan mempersingkat waktu karena target calon aktor semakin jelas.

Selain mempersiapkan kebutuhan naskah untuk dicoba selama *casting*, *casting agency* atau *production house* perlu mempersiapkan daftar pertanyaan seputar teknis dan psikologis calon aktor, hanya untuk *cast* yang berpotensi supaya mempersingkat waktu. Tentunya pertanyaan tersebut harus dengan etika dan bahasa yang pantas supaya calon aktor tidak merasa terintimidasi. Misalnya mengenai komitmen mengikuti seluruh proses *shooting*, kelemahan dan kelebihan personal, motivasi mengikuti *casting*, dan lain-lain. Hal yang tak kalah pentingnya untuk disiapkan adalah pertanyaan seputar apresiasi setelah menjadi aktor nantinya supaya negosiasi harga atau penghargaan lebih jelas. Selain itu perlu disiapkan juga sebelum proses *casting* adalah *form* tertulis berupa data-data pribadi cast seperti nama, alamat, *contact person* yang akan diberikan saat pendaftaran *casting*.

Setelah semuanya dirasa siap, barulah melakukan *open casting*. Dalam menentukan dan memilih aktor hal utama yang harus diperhatikan adalah attitude aktor. Setelah itu dilihat dari potensi *acting* dan potensi lainnya sesuai yang telah direncanakan dan dipersiapkan sebelumnya. Bukan hanya calon aktor saja yang harus memiliki *attitude* baik, namun dari pihak *casting agency* atau *production house* juga harus bersikap baik karena mencerminkan ukuran profesionalitas. Hal tersebut juga berlaku sampai proses *casting* selesai, terlepas aktor tersebut diterima

atau tidak diterima sebagai aktor pihak *casting agency* atau *production house* secara etika sebaiknya tetap memberikan kabar dan mengucapkan terimakasih sudah mengikuti proses *casting*.

Saat sudah mendapatkan aktor yang tepat dari proses *casting* sebelumnya, dan sudah melalui proses *call back* atau menghubungi aktor yang diterima, *casting agency* atau *production house* sebaiknya memperhatikan hal-hal terkait aktor dengan memiliki kecenderungan tertentu. Terkadang aktor yang sudah dipilih memiliki kecenderungan tertentu yang sangat mempengaruhi keterlibatannya selama proses produksi. Hal demikian harus dibicarakan terlebih dahulu terhadap kru sebelum benar-benar memutuskan bekerja sama dengan aktor tersebut. Kecenderungan seorang aktor juga bisa disebabkan oleh bagaimana kondisi sebuah kru film, tergantung aktor bisa menyesuaikan atau tidak. Menurut buku Almanak Manajemen Panggung (2019), aktor yang memiliki kecenderungan tertentu biasanya karena terbatasnya jadwal latihan, *syndrome* superstar, dan meminta peran tertentu.

Pada saat *production house* atau kru film memiliki *timeline* yang padat maka akan berpengaruh pada keterbatasan waktu dan jadwal latihan. Jika fokus aktor yang dicari adalah anak-anak dan memiliki waktu yang terbatas maka akan lebih berpengaruh kinerjanya. Selain kinerja hal berpengaruh lainnya adalah soal komitmen mengikuti proses baik sebelum maupun saat produksi. Oleh karena itu perlu adanya suatu perjanjian tertulis mengenai komitmen dan kesepakatan jadwal latihan. Walaupun saat *casting* juga sudah ditanyakan mengenai komitmen jadwal

latihan secara lisan, namun perlu untuk melakukan perjanjian secara tertulis supaya kedua belah pihak yaitu aktor dan kru merasa nyaman.

Selain keterbatasan waktu di mana membahas soal isu komitmen, kecenderungan aktor lainnya adalah memiliki *syndrome* superstar. Terkadang saat seorang telah terpilih menjadi aktor *syndrome superstar* tersebut muncul. Menjadi seorang aktor bukanlah segala-galanya harus dilayani bagaikan raja dan merendahkan teman-teman kru lain. Menjadi seorang aktor yang baik tetap harus memiliki kerendahan hati, baik kerendahan hati mau terus belajar saat dibentuk oleh sutradara juga kerendahan hati saat di koordinir oleh divisi lain. Kemudian kerendahan hati untuk mau menghargai waktu latihan baik *reading* dan *rehearsal* dengan tepat waktu, karena biasanya jika sudah merasa sebagai bintang menganggap remeh segala sesuatunya sehingga hal ini perlu untuk didiskusikan sebelum benar-benar diterima menjadi seorang aktor walaupun ia memiliki banyak talenta sekalipun.

Kecenderungan selanjutnya adalah meminta peran atau karakter tertentu padahal sudah diputuskan. Terkadang calon aktor yang ingin mengikuti *casting* karena terobsesi oleh satu karakter tertentu sehingga memiliki kemauan yang kuat untuk hanya menjadi karakter tersebut. Hal tersebut membuat dirinya kurang dapat berempati dan terbuka untuk menjadi karakter lainnya. Saat seorang sutradara sudah menentukan dan memutuskan siapa saja yang menjadi aktor, terkadang ada aktor yang tidak bisa menikmati perannya karena tidak sesuai dengan ekspektasinya menjadi karakter yang ia inginkan. Jika hal demikian terjadi kecenderungan aktor menjadi malas-malasan datang latihan bahkan mundur dari proses produksi. Untuk

mencegah kejadian tersebut maka harus terdapat suatu perjanjian secara tertulis, atau saat membagikan *form* pendaftaran *casting* dilampirkan bersedia tukar peran atau tidak.

### **2.5.. 3D Character**

Menurut Millhorn (2006), manusia memiliki karakter berdasarkan figur yang berbeda. Figur tersebut terbagi ke dalam tiga jenis yang berbeda atau yang biasa disebut sebagai *3D character*. *3D character* terdiri dari fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Fisiologis adalah ciri-ciri fisik seperti tinggi badan, berat badan, penampilan, bekas luka, gaya rambut dan sebagainya. Menurut Milhorn psikologis adalah bagaimana kehidupan psikologis suatu karakter tertentu misalnya seperti sifat atau tipe kepribadian. Psikologis juga berarti bagaimana kepribadian karakter tersebut atau bagaimana ia mengambil sikap dalam suatu persoalan. Biasanya sikap tersebut muncul setelah hasil perenungan dari diri sendiri atau merupakan hasil dari suatu kebiasaan yang berulang. Menurut Milhorn sosiologis adalah bagaimana ia dianggap oleh lingkungannya dan bagaimana stigma masyarakat terhadap dirinya. Milhorn menambahkan bahwa selain itu sosiologis dapat berarti mengenai status sosial yang ia peroleh, yaitu apakah status tersebut adalah hasil dari perjuangan pribadi atau status yang merupakan keturunan seperti kaum borjuis, bangsawan, atau proletar.

### **2.6. Actor**

Menurut Siltan dalam bukunya yang berjudul *Exploring the Benefits of Creativity in Education, Media, and the Arts* (2016), menjadi seorang aktor harus memiliki daya imaji yang tinggi karena peran aktor adalah menginterpretasi sebuah naskah dan melakukan sebagaimana perannya. Peran utama aktor yaitu mengubah dari hanya

berbentuk tulisan menjadi nyata dan hidup dengan memberi suatu intensitas dan emosi. Selain itu seorang aktor harus mampu mengkomunikasikan esensi bagaimana *personality* atau karakter yang ia perankan kepada *audience*. Hal tersebut bukanlah hal yang mudah karena ia harus keluar dari dirinya dan mendalami *persona* tokoh yang akan ia perankan, tentunya memiliki karakter yang berbeda dari karakter asli dirinya. Proses tersebut dapat terjadi hanya jika aktor memiliki rasa empati yang tinggi.

Selain memiliki kemampuan untuk mendalami sebuah karakter, seorang aktor harus memiliki banyak kemampuan dan potensi sehingga dapat menjadi aktor yang memiliki nilai tambah tersendiri. Potensi lebih tersebut misalnya bisa bernyanyi, menari, bermusik, dan lain sebagainya. Kemudian seorang aktor juga harus memiliki sikap yang baik. Walaupun karakter yang ia perankan memiliki watak buruk sekalipun, namun hubungan ke sesama aktor dan kru film harus tetap baik. Hanya karena sebuah peran dan bekerja lebih banyak menggunakan emosi atau perasaan tentunya sangat menguras energi, sehingga seorang aktor yang baik seharusnya dapat mengatur emosinya dan pandai menempatkan diri. Kemampuan berseni peran, potensi lebih, dan *attitude* harus dimiliki seorang aktor baik aktor *professional* maupun aktor *non-professional*. Namun yang paling penting dalam seni peran adalah empati.

Menurut Siltan (2016), aktor terbagi ke dalam dua jenis kategori, yaitu *Professional Actor Dan Non-Professional Actor*. Pembagian seorang aktor masuk kategori *professional* dan *non-professional* adalah sejauh mana ia dapat berempati, mau untuk mendalami karakter yang tentu bukan dirinya sepenuhnya dan mampu

mengesampingkan egonya. Dari sebuah empati tersebut sejauh mana aktor dapat membayangkan gambaran bahkan ingatan emosional yang pernah dialaminya dan dapat menuangkannya ke dalam sebuah mimik. Berikut adalah penjelasan mengenai definisi dan peran *Professional Actor dan Non-Professional Actor*.

### **2.6.1. Professional Actor**

Menurut Siltan (2016), semakin bertambahnya usia biasanya dapat lebih bijak menentukan suatu keputusan. Dalam hal mengatur emosional juga jauh lebih baik dari seiring perkembangan manusia. Terutama dalam hal *acting*, orang dewasa lebih mudah dibentuk karena pengontrolan diri sudah ada. Siltan menambahkan bahwa orang dewasa dapat disebut sebagai *professional actor* karena pada umumnya proses kedewasaan seseorang beriringan bersama peningkatan usia.

Pada hal ini Siltan tidak mempersoalkan seberapa tua usia manusia tersebut, bahkan terdapat pula orang dewasa yang mentalnya pun tidak sedewasa usianya. *Professional actor* pada bahasan ini mengenai cara menangkap sebuah persoalan dalam cerita dan bagaimana seseorang dapat menginterpretasikan ke dalam sebuah seni peran. Selain itu mengenai bagaimana pemeran tersebut dapat berempati atau terbuka dengan karakter yang akan ia mainkan. Suatu kesadaran tersebut jarang dimiliki oleh anak-anak dikarenakan oleh pengalaman hidup yang belum sepanjang orang dewasa. Siltan juga mengatakan bahwa *professional actor* biasanya memiliki pengontrolan diri dan sikap yang baik sehingga mau dibentuk dan tidak cepat bosan dalam jangka waktu yang agak lama dalam latihan, oleh karena itu bagi Siltan anak-anak belum dapat dikatakan sebagai *professional actor* walaupun sudah kerap berseni peran.

### 2.6.2. *Non-Professional Actor*

Menurut Edgar (2010), pada *non-professional* aktor terbagi ke dalam tiga kelompok level yang berbeda berdasarkan tingkatan pelatihannya dan sejauh mana mendekati level *professional*. Tingkatan tersebut yaitu mulai dari *enthusiast-amateur*, kemudian *semi-professional*, dan terakhir yang paling mendekati *professional* adalah *reluctant performer*. Pada *non-professional actor* memang harus memiliki banyak waktu untuk latihan atau *rehearsal* sebelum masuk ke proses produksi tujuannya agar aktor dapat mengenali empatinya memahami sebuah karakter apalagi hanya memiliki waktu yang sedikit, sebaiknya saat proses *casting* harus diperkuat dan bobot materinya lebih berat. Dalam menentukan aktor khususnya *non-professional* aktor tentunya harus mengetahui latar belakang baik produktif- maupun dalam segi mental.

Pada tingkatan *enthusiast-amateur*, dalam kenyataannya memang merupakan aktor yang cukup sulit untuk diarahkan karena memiliki sedikit pengalaman dalam hal beracting. Dalam proses mengarahkannya pun harus melalui suatu ide atau taktik tertentu dan harus menjelaskan dengan spesifik namun *on point*. Selain itu bisa menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh aktor, misalnya jika bahasa keseharian adalah bahasa daerah jawa, dalam mengarahkannya juga sebaiknya harus bisa menggunakan bahasa jawa. Akan lebih baik jika film tersebut menggunakan bahasa daerahnya juga. Tingkatan *enthusiast-amateur* memang harus menggunakan pendekatan khusus untuk melatih supaya *performance* dapat tetap maksimal.

Pada tingkatan selanjutnya yaitu *semi-professional* atau disingkat sebagai *semi-pro* adalah amateur aktor yang biasanya terkumpul atau masuk dalam suatu

organisasi drama panggung tertentu. Di dalam organisasi ini memang biasanya terdapat banyak kontak dan relasi aktor yang sejenis. Seseorang aktor yang tergabung pada organisasi ini biasanya merasa bahwa dirinya setara dengan aktor profesional. Namun pengalaman dan *acting* yang ia tunjukkan lebih ke *acting theatrical* bukan *acting* untuk film. *Acting theatrical* lebih banyak menunjukkan mimik dan cenderung ke luar serta banyak pergerakan karena pertunjukannya memang ditujukan untuk panggung. Jika dibandingkan *acting* film tentunya lebih natural dan memiliki kedalaman, serta tidak perlu banyak pergerakan karena untuk direkam yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu.

Selanjutnya tingkatan aktor *non-professional* yang paling mendekati *professional* adalah *reluctant performer*. *Reluctant Performer* merupakan aktor yang paling baik di antara tingkatan *non-professional* aktor. *Reluctant performer* memang sebenarnya memiliki bakat bawaan dan berpotensi untuk menjadi seorang aktor *professional* namun pengalamannya baru sedikit atau belum sama sekali. *Reluctant performer* memiliki nilai lebih yaitu kualitas natural yang sudah ia miliki namun mungkin belum menyadarinya. Kualitas untuk menjadi apa adanya dapat diarahkan lebih mudah dan berpotensi menjadi aktor *professional* selama terus diasah, daripada sebuah *acting* yang kesannya dibuat-buat dan tentu sangat berbeda dengan kepribadian aslinya.

## **2.7. Bekerjasama dengan Aktor Anak-Anak**

Menurut Lury (2010) dalam bukunya *The Child on Films: Tears, Fears, and Fairytales*, ia mengatakan bahwa anak-anak identik dengan imajenasi atau cerita di negeri dongeng yang pada awal cerita selalu diawali dengan kalimat “*Once upon a*

*time*”. Kalimat tersebut merupakan awal mula suatu penyebab bukan suatu akhir persoalan. Hal ini lah yang menginspirasi Lury untuk meneliti aktor anak-anak bukan dari segi penampilan atau figur seorang anak tersebut dan bukan mengenai apa yang harus dilakukan anak tersebut dalam sebuah film, namun lebih membahas mengenai apa yang menjadi penyebab anak tersebut melakukan perannya berdasarkan apa yang *relate* dengan pengalamannya. Lury mengatakan bahwa anak-anak memiliki daya intepretasinya sendiri berdasarkan ketakutan dan traumanya, sehingga buku Lury memberikan penjelasan kepada orang dewasa mengenai perspektif anak dan bagaimana anak berpikir. Oleh karena itu buku Lury tersebut bukan ditujukan untuk anak-anak namun ditujukan oleh pembaca dewasa atau *filmmakers* yang tentunya juga sebagai orang dewasa dalam memahami perspektif dan intepretasi aktor anak terhadap suatu persoalan yang *relate* dengan diri anak tersebut.

Setiap anak tentunya memiliki masa kecil atau pengalamannya yang berbeda-beda berdasarkan lingkungannya atau tempat di mana ia bertumbuh dan berkembang. Berdasarkan area tempat tinggal atau tempat di mana ia bertumbuh tersebut menyebabkan setiap anak memiliki trauma dan ketakutan yang berbeda-beda pula. Sebagai contoh pembunuhan di lingkungan tempat tinggal, pengalaman seksualitas anak, anak-anak yang ditiggalkan oleh orang tuanya atau yang tidak diharapkan oleh orang tuanya karena perkawinan yang tidak sah, perang, kekerasan, kebodohan dan kemiskinan. Atas trauma dan ketakutan yang di alami oleh anak-anak tersebut di masa lalu sebesar apa pun trauma itu, yang menarik adalah bagaimana anak tersebut berpartisipasi sebagai aktor yang bereaksi layaknya orang dewasa yang mencoba bersikap atau bertindak dewasa. Menurut Lury tidak ada yang salah dengan anak tersebut apapun itu trauma atau ketakutannya dan sebagaimana ia merasa teralienasi

dan *unkownable* atau tidak seorang pun yang tahu perasaannya karena hanya anak tersebut yang mengalami luka itu.

Pada dunia produksi film skala kecil, kerap kali menjumpai anggapan bahwa melibatkan anak-anak dan hewan pada film adalah sesuatu yang sebaiknya dihindari apalagi bagi yang belum menekuni untuk melibatkan kedua objek tersebut di lapangan. Dalam bekerjasama dengan aktor anak-anak memang terdapat perbedaan jika bekerjasama dengan aktor dewasa. Untuk orang-orang yang belum terbiasa bekerjasama dengan anak bukan berarti tidak mampu bekerjasama dengan mereka, namun permasalahannya hanya belum terbiasa dan belum memahami perspektif dari anak-anak. Oleh karena itu terdapat beberapa hal yang perlu dipahami dan bukan dihindari oleh *filmmakers* saat bekerjasama dengan aktor anak-anak. Berikut merupakan keunikan-keunikan yang ada pada anak yang harus dipahami saat bekerjasama dengan aktor anak-anak.

### **2.7.1. Memahami *Otherness* Anak**

Menurut Lury (2010), *otherness* atau keanehan atau perasaan berbeda pada anak bukan berarti karena ketidaktahuan akan pengetahuan atau ketidakberdayaan. Hal ini berbicara soal tahu atau belum tahu, familiar atau tidak familiar, dekat atau jauh, untuk anak tersebut berproses menjadi pribadi yang lebih dewasa. *Otherness* atau perasaan berbeda bukan hanya menyehatkan anak-anak dalam tumbuh kembangnya namun juga menjadi suatu esensi bahwa ia memiliki keunikan yang sudah terbentuk meskipun ia masih anak-anak. *Otherness* memang merupakan hal yang wajar saat mereka menjalani masa anak-anak namun juga merupakan keistimewaan yang belum tentu aktor anak-anak lain memilikinya juga.

Pada paragraf sebelumnya dijelaskan bahwa *otherness* adalah suatu hal yang wajar dalam rangka mendorong pertumbuhan anak menjadi pribadi yang lebih dewasa jika anak tersebut mau untuk terus belajar. Lury mengatakan bagaimana jika anak tersebut tidak ingin untuk bertumbuh sama sekali dan memilih untuk membantah, bersikap sembrono, berantakan bahkan cenderung kasar? Lury memberikan bukti, seorang aktor anak perempuan yang sebelumnya terlihat kalem, penurut, lembut, dan tenang namun pada suatu ketika ia tiba-tiba meninggalkan area *shooting* tanpa penjelasan, bahkan seluruh kru dibuatnya bingung. Ia bertindak tidak seperti biasanya yang cenderung disiplin dan penurut, kali ini sikapnya tidak patuh pada aturan *shooting*. Hal tersebut merupakan suatu kesempatan untuk mengisi adegan dimana ia harus menangis, sehingga saat sutradara memberi *signal* untuk *action* anak tersebut menangis namun pada saat sutradara memberi *signal cut* anak tersebut berhenti menangis, dan anak perempuan tersebut telah melakukan kedua hal tersebut berulang kali. Sampai kini belum tahu pasti apa yang menyebabkan anak tersebut berubah emosional secara drastis dalam jangka waktu yang cukup cepat, apakah karena kelelahan, *mood*, atau yang lain karena sebelumnya anak tersebut bersikap biasa saja bahkan sering bersikap dewasa. Pada akhirnya Lury memahami bahwa hal itu masih ada kaitannya dengan trauma masa lalu anak tersebut pada saat ia berumur lima tahun. Dari sini terlihat *otherness* atau keanehan yang dimiliki oleh aktor anak-anak bukanlah suatu penyakit atau suatu yang harus dihindari, namun harus dipahami bahwa itu adalah bagian dari diri aktor anak tersebut yang harus ia lalui untuk peningkatan kesadaran yang lebih tinggi sekaligus dapat memberikan suatu esensi yang berbeda bahwa tanpa sadar ia sedang bermain peran.

Menurut Lury, *otherness* pada aktor anak-anak justru memiliki fungsi dimana ia memiliki kemampuan untuk mengubah suatu tingkatan emosional tertentu ke

tingkatan emosional lain secara ekstrim sehingga tidak membutuhkan proses panjang untuk membangun emosi. Jika aktor anak-anak memiliki kemampuan untuk berpindah emosional secara ekstrem dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama dan mereka melakukannya dengan *effortlessly*, maka dapat dikatakan bahwa anak tersebut memiliki kualitas *acting* yang mahal dan mudah menjadi terkenal dibanding anak-anak seusianya yang tidak memiliki 'karunia' *otherness*. Jika seorang aktor anak memiliki *layer* yang beragam semakin menarik pula untuk dianalisis karakter asli di dalamnya. Jika telah mengetahui karakter aslinya bahkan terdapat *otherness* atau keanehan-keanehan tertentu, sebenarnya di situlah letak kekuatan aktor anak tersebut. Maka tidak jarang aktor anak-anak yang terpilih dari *casting* karena aktor anak tersebut memiliki kekuatan *authentic* yang tidak terlepas dari perasaan *otherness* yang dimilikinya.

### **2.7.2. Bermain Peran**

Menurut Lury (2010), anak-anak dalam bermain peran tidak serumit yang dibayangkan seperti menggunakan cara atau teknik khusus untuk melakukan *acting*. Hal tersebut dikarenakan pada dasarnya anak-anak tidak pernah *acting*. Dalam bermain peran, anak-anak selalu menunjukkan aksi secara natural karena pada dasarnya ia akan bersikap sesuai dengan apa yang ia anggap dan percayai. Orang dewasa sebagai aktor *professional* saat melakukan seni peran ia sadar siapa dirinya dan harus menjadi orang di luar dirinya, berkebalikan dengan anak-anak yang selalu memiliki perasaan bahwa dirinya yang sebenarnya tidak sesuai dengan apa yang ia percayai sehingga cenderung menutupi apa yang ia anggap sebagai kelemahan. Hal tersebut bukanlah *acting* namun adalah tingkat kesadaran anak-anak dan usia muda masih sebatas itu.

Menurut Lury, semua kru yang pernah bekerjasama dengan anak-anak memahami bahwa anak-anak sebaiknya tidak boleh diarahkan atau disuruh-suruh, mereka harus mengalami permainan di dalamnya. Hal ini bukan karena *acting* mereka terlihat natural sehingga tidak perlu diarahkan, namun lebih karena natural atau alam mereka pada dasarnya adalah bermain. Saat bekerjasama dengan anak-anak perlu adanya strategi bermain, yaitu bagaimana caranya supaya anak-anak tidak merasa bahwa dirinya sedang *acting* namun sedang bermain. Dengan bermain anak-anak dapat menikmati perannya, bahkan jika semakin bersungguh-sungguh bermain maka hasil *acting* akan semakin baik dan lebih natural. Selain itu dengan bermain anak-anak akan merasa bahwa kehadirannya dalam pembuatan film dihargai dan ia akan merasa bahwa dirinya penting sehingga ia harus menunjukkan yang terbaik dengan bermain lebih sungguh.

### **2.7.3. Anak-anak adalah *Non-Professional Actor***

Menurut Edgar (2017), anggapan bekerjasama dengan melibatkan anak-anak atau hewan harus dihindari karena berpengaruh pada kualitas *acting* adalah pepatah lama yang tidak sepenuhnya benar. Pepatah lama juga mengatakan bahwa yang dapat bekerjasama dengan anak-anak maupun melibatkan hewan harus memiliki jam terbang dan memiliki banyak pengalaman dengan kedua objek tersebut yang ternyata hanya membatasi ruang gerak kita sebagai *filmmakers* dalam merealisasikan ide-ide. Menurut Edgar pada dasarnya anak-anak memang termasuk aktor *non-professional*, karena aktor anak-anak belum stabil dalam segi pengendalian *mood* dan emosional, masih fluktuatif dan cenderung berubah-ubah. Namun hal tersebut bukan halangan, *filmmakers* harus menyesuaikan bagaimanapun cara dan strateginya agar berhasil kerjasama kru dan aktor anak-anak dapat berhasil. Di sinilah letak keunikannya,

apalagi sebuah film diproduksi dengan *budget* rendah akan menjadi suatu topik yang tidak biasa dan menarik untuk dibahas.

Melibatkan aktor *non-professional* pada film bisa jadi menimbulkan masalah namun dapat juga menimbulkan berbagai manfaat. Saat aktor anak-anak tersebut terpilih menjadi aktor dari proses *casting* pasti memiliki rasa bangga karena terpilih dan antusias. Semakin aktor anak-anak tersebut antusias dan bersemangat semakin mereka dapat lebih mudah menerima bimbingan dan arahan sutradara. Anak-anak adalah manusia kecil yang berusaha menjadi manusia seutuhnya atau *being human*, dan dalam rangka belajar menjadi manusia ia memiliki tingkat pola pikir menyerap apa yang dicontohkan oleh orang dewasa dan bersikap seolah-olah mereka adalah orang dewasa. Sehingga sebagai aktor *non-professional*, sutradara harus banyak memperagakan atau memberikan gambaran visual yang nyata pada mereka agar mereka mudah mencontoh dan *acting* akan terlihat semakin natural.

#### **2.7.4. Regulasi dalam Bekerjasama dengan Aktor Anak-Anak**

Berdasarkan buku *Operation Child Watch: A Child Labor Update* (2011) membahas pekerja anak-anak yang di dalamnya terdapat standar ketentuan terutama dalam melibatkan anak di industri kreatif. Ketentuan-ketentuan tersebut dibuat oleh peraturan pemerintah California yang menyebutkan bahwa keamanan dan keselamatan pekerja adalah hal yang paling utama. Sebagai kru industri kreatif seperti film yang bekerjasama dengan anak-anak harus memperlakukan mereka dengan baik seperti memberikan perlindungan dan memberikan rasa aman. Dalam bekerjasama dengan anak-anak di bidang industri kreatif seperti melibatkan anak-anak menjadi aktor tentu ada regulasi-regulasi yang harus diketahui oleh *filmmakers* sebelum benar-benar melibatkan anak-anak ke dalam film yang akan dibuat. Berikut

merupakan regulasi-regulasi bekerja yang melibatkan pekerja anak-anak yang ditetapkan oleh *The California Department of Industrial Relation*.

1. Anak-anak setidaknya harus memiliki minimal satu jam untuk rekreasi selama proses *shooting* di lapangan.
2. Memiliki setidaknya setengah jam untuk waktu makan.
3. Jam kerja anak dihitung setelah *make up* dan *hairdo*, memakai kostum, dan property.
4. Waktu kembali anak-anak ke lokasi *shooting* keesokan harinya adalah minimal selisih dua belas jam

Menurut Undang-Undang nomor 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak bahwa setiap orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, atau menyuruh melakukan dan ikut dalkam melakukan eksploitasi secara ekonomi maupun seksual terhadap anak. Undang-undang ini membahas mengenai ketenagakerjaan yang melibatkan anak-anak untuk bekerja dan bagaimana perlindungan hukumnya untuk anak-anak. Namun pada undang-undang ini tidak disebutkan spesifik bagaimana regulasi dan jam kerja anak terutama pada industry kreatif.

## **2.8. Psikologi Anak**

Menurut Piaget dalam buku yang ditulis oleh Kohler (2014), terdapat dua karakter orang tua dalam mendidik anak-anak, yaitu konservatif dan apresiatif. Terdapat dua pendekatan, tergantung bagaimana kondisi pada saat itu dan kebiasaan yang diterapkan orangtua pada anak. Berdasarkan pengalaman Piaget, Piaget mengatakan bahwa orangtua beliau dahulu adalah seorang yang konservatif karena hidup di keadaan sosial politik yang sedang memanas dimana pada saat itu bangkitnya kaum sosialis di sejumlah negara di eropa. Orang tua Piaget terutama ayah adalah seorang

yang dominan dimana orang-orang pada jaman itu maskulinitas, kekuasaan, dan radikalitas sangat berapi-api, tanpa disadari berdampak kekerasan pada keluarganya.

Piaget mengatakan terdapat orangtua biologis dan orang tua psikologis. Orang tua biologis adalah orang tua kandung sedangkan orang tua psikologis bisa jadi guru, pendamping, mentor, ataupun pemimpin. Piaget mengatakan bahwa setelah ia beranjak dewasa ia pun juga sebagai seorang ibu dan tidak ingin apa yang ia alami pada masa lalu terjadi pada anaknya. Menurut Piaget ia lebih setuju jika dalam mendidik dan mengarahkan anak bukan menggunakan cara yang dominan atau menyuruh dan mengatur anak tersebut, namun dengan membiarkan anak tersebut menginterpretasi dan mengalami setiap persoalan yang terjadi pada anaknya. Orang tua baik secara psikologis atau biologis memberi dukungan pada anak untuk apapun potensinya. Selain itu sebagai orang tua Piaget mengatakan perlu adanya sebuah apresiasi karena anak-anak yang kita bimbing telah berusaha melewati persoalan tersebut dengan baik terlepas apapun hasilnya karena berguna untuk meningkatkan kepercayaan diri dan mental anak tersebut.

Dalam mengetahui psikologi anak perlu juga mengetahui bagaimana teori perkembangan manusia. Teori perkembangan manusia berguna untuk memahami proses perkembangan anak dan perkembangan pribadi sebagai mentor dalam mendidik anak. Selain itu perlu juga mengetahui beberapa jenis temperamental anak. Tipe-tipe temperamental berguna untuk memahami kecenderungan emosional anak dan diperlukan dalam menentukan pemain jika berbicara soal produksi film. Berikut merupakan penjelasan mengenai teori perkembangan manusia dan tipe-tipe temperamental.

### 2.8.1. Teori Pola Perkembangan

Menurut Piaget pada buku Kohler mengenai psikologi perkembangan (2014), periode perkembangan manusia terbagi ke dalam delapan tahap. Dalam setiap tahapan tersebut terdapat rentang waktunya masing-masing. Masing-masing tahapan terdapat proses perkembangan yang unik dan menyebabkan suatu krisis tersendiri yang harus diselesaikan oleh individu berdasarkan tahap perkembangannya. Krisis tersebut bukanlah suatu bencana namun proses transformatif yang bertujuan untuk *soul upgrade* atau proses mendewasakan dan meningkatkan potensi individu tersebut. Saat individu tersebut dapat melalui proses pendewasaan mental individu tersebut menjadi sehat dan memiliki ketahanan yang kuat sehingga menjadi pribadi yang tangguh. Berikut merupakan delapan tahapan teori perkembangan menurut Piaget.

#### 1. Masa Bayi (0-1 tahun)

Kepercayaan versus ketidakpercayaan. Menurut Erikson *trust versus mistrust* adalah tahap yang dialami manusia usia 0-1 tahun saat bayi. Saat bayi secara psikologis membutuhkan kepercayaan dan landasan yang dapat menjamin seumur hidupnya dari pertama ia datang di bumi. Bayi membutuhkan kepercayaan dari pengasuh berupa jaminan atau ekspektasi bahwa di bumi merupakan tempat yang menyenangkan selama ia hidup. Bumi dapat menjadi tempat tinggal yang baik dan aman.

## 2. Masa Bayi Akhir (1-3 tahun)

Otonomi versus rasa malu dan ragu-ragu adalah tahap di mana bayi mulai merangkak dan belajar berjalan. Setelah mendapatkan kepercayaan dari pengasuhnya, bayi mulai memiliki rasa mandiri untuk mengambil keputusan untuk dirinya sendiri. Saat dilingkungannya memiliki hukum yang keras, maka bayi cenderung malu-malu dan goyah dalam mengambil keputusan.

## 3. Masa Taman Kanak-kanak (3-6 tahun)

Masa ini dapat dikatakan saat sudah masuk usia *playgroup* dan taman kanak-kanak. Prakarsa versus merasa bersalah berlangsung saat sebelum individu menginjak usia sekolah dasar. Individu pada tahap ini dituntut untuk berkenalan dengan dunia sosial yang lebih luas. Mereka lebih aktif dan suka memiliki kelompok bermain. Mereka suka berimajenasi dan suka dunia dongeng yang sering diimajinasikan dan diperagakan di dalam kelompok bermainnya. Pada masa ini mulai ada rasa tanggung jawab terhadap tubuh, koleksi mainan, bahkan hewan piaraan mereka dimana ia masih memiliki *egosentrik* dan belum bisa melihat atau menempatkan posisi orang lain. Tahap ini ada insting untuk melindungi diri sendiri dan sudah mulai memiliki rasa bersalah terhadap sekitarnya jika tidak bertanggung jawab.

## 4. Masa Anak-anak (7-12 tahun)

Masa ini dikatakan masuk usia SD kelas 1-6. Pada masa ini memiliki semangat versus rasa rendah diri di mana individu memiliki semangat akan pengalaman-pengalaman baru dan yang juga memiliki rasa rendah diri

terhadap trauma pengalaman yang telah ia alami. Mereka memiliki keinginan untuk memperkaya pengalaman, berkreasi dan keterampilan, menguasai pengetahuan dan intelektual. Mereka sangat antusias untuk terus belajar. Adanya bahaya dan kompetisi, dan jika tersaingi akan merasa rendah diri dan menjadi tidak produktif.

Pada masa ini anak-anak masih suka bermain bersama teman sebaya dan kelompoknya. Anak-anak pada masa ini juga masih suka bermimpi dan berimajinasi namun sudah mulai berkurang. Hal ini dikarenakan pada umumnya usia sekolah sudah mulai memberikan tugas dan tanggung jawab yang harus ia lakukan misalnya mengerjakan PR. Anak-anak pada masa usia sekolah merasa tanggung jawab yang harus ia tanggung lebih besar karena akan mempengaruhi nilai di sekolah yang berdampak pada eksistensinya. Seperti pada yang dijelaskan sebelumnya bahwa anak pada masa ini suka berkompetisi dan jika yang dihasilkan buruk maka akan menimbulkan perasaan rendah diri.

##### 5. Masa Remaja (13-20an awal)

Dalam masa remaja mulai mencari jati diri. Remaja mulai bertanya siapa dirinya dan perannya di lingkungannya. Mereka mulai memikirkan bagaimana hidupnya kedepan dan mau menjadi seperti apa. Pada tahap ini dapat dikatakan proses pencarian jati diri. Pada tahap ini pula mereka bertanya tanya apakah ia diterima dan dicintai lingkungannya atau tidak. Mereka mencari identitas dan mulai mencoba hal-hal romantisme. Jika ia

diterima maka hasilnya akan positif, jika kebalikannya maka remaja akan mengalami kebingungan identitas.

#### 5. Dewasa (20-45 tahun)

Keakraban versus keterkucilan adalah masa di mana sudah berkurangnya kelompok bermain menuju keintensitasan dan keakraban antar individu. Pada tahap ini individu mengalami relasi yang lebih akrab dengan orang lain. Sisi romantisme juga lebih akrab dan lebih serius. Pada tahap ini adalah tahap di mana usia sedang dalam produktif-produktifnya. Diharapkan teman akrabnya dapat saling mendukung untuk mencapai impian masing-masing. Jika hubungan persahabatan sehat, maka keakraban dan rasa untuk saling mendukung tercapai. Jika hal tersebut tidak tercapai maka individu tersebut akan merasa terkucilkan

#### 7. Dewasa Akhir (45-55 tahun)

Masa ini dapat disebut sebagai masa generativitas versus stagnasi. Pada tahapan ini seseorang mulai merenungkan selama hidupnya sudah melakukan apa saja. Biasanya tahap ini sudah mulai ada kesadaran untuk membantu generasi sebelumnya untuk mengarahkan, membina, dan membantu mengembangkan potensi generasi muda agar lebih berguna. Jika tidak melakukan sesuatu yang sifatnya menggerakkan anak muda akan cenderung merasa hidupnya mengalami stagnasi dan hambar. Perasaan untuk belum melakukan sesuatu dan adanya perenungan disebut stagnasi, sedangkan proses untuk menggerakkan generasi sebelumnya disebut generativitas.

## 8. Lansia (55 tahun ke atas)

Pada masa ini individu mengalami kerentanan integritas versus keterputusasaan. Proses ini kerap terjadi dikalangan lanjut usia. Individu ini lebih banyak merenungi seluruh kehidupannya di masa lalu dibandingkan dewasa akhir. Pengaruh atau tindakan positif apa yang sama ini ia lakukan semasa hidupnya. Jika terdapat banyak hal positif yang ia lakukan dan masih terus berusaha melakukan banyak kegiatan positif di masyarakat dan merasa *fulfillment* maka integritasnya tercapai. Sedangkan jika kehidupannya banyak melakukan kesalahan, kekliruan, dan selalu menghindari bentukan serta ajaran di dalam hidupnya, maka kesehariannya cenderung gelisah, penuh dengan kemuraman, dan rasa bersalah yang terus-terus di lampiaskan ke sesuatu yang kurang penting. Hal tersebut berujung keterputusasaan, tidak fokus ke perbaikan diri namun pasrah dengan keadaan.

### **2.8.2. Perkembangan Kognitif**

Menurut Kohler (2014), Piaget adalah seorang psikolog yang membahas teori pola perkembangan dan gagasan yang paling terkenal dari Piaget adalah perkembangan kognitif. Kognisi adalah suatu pengertian umum bahwa manusia memiliki cara berpikir dan pengamatan pada suatu hal. Sehingga Kognisi adalah kemampuan otak mengenali berbagai tingkah laku. Kognisi juga sebagai cara bagaimana setiap manusia mendapatkan pengetahuan dan bagaimana seseorang mengetahui apa yang ia butuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif adalah

bagaimana kognitif manusia memiliki stadium atau tahapan berkembang yang dikelompokkan dengan golongan umur pada teori pola perkembangan manusia.

#### **2.8.2.1. Stadium Operasional Kongkrit (7-12 Tahun)**

Stadium operasional kongkrit adalah tahapan yang biasanya dimiliki oleh anak-anak usia Sekolah Dasar umur 7-12 tahun. Pada stadium ini nilai-nilai atau anggapan negatif yang dialami stadium sebelumnya yaitu pada usia taman kanak-kanak berubah menjadi nilai-nilai yang lebih positif. Pada stadium operasional kongkrit, *egosentrik* sudah mulai berkurang, artinya dengan adanya desentrasi yang menguat pada anak sehingga anak-anak sudah bisa untuk memperhatikan dimensi atau sudut pandang orang lain maupun dalam menghubungkan dimensi-dimensi satu dengan yang lain. Anak-anak pada stadium ini cenderung lebih dinamis dalam berbagai perubahan yang dihadapinya. Sehingga pada akhirnya anak-anak sudah mampu dan mulai mengerti operasional cara berpikir logisnya.

Pada stadium ini anak-anak memang sudah memulai operasional berpikir logis, namun masih belum matang. Kekurangan dalam operasional berpikir kongkrit yaitu hanya akan beroperasi jika terdapat implikasi kongkrit. Anak-anak hanya bisa percaya dengan hal dengan apa yang ia anggap benar karena melihat bukti kongkritnya, mereka belum bisa menganalisis atau berpikir hanya dengan keterangan secara verbal tanpa adanya wujud atau gambaran kongkrit. Maka dapat dikatakan jika anak-anak dihadapkan oleh suatu permasalahan yang masih abstrak dan asing bagi mereka, mereka belum mampu untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan baik. Oleh karena itu ia harus menapaki stadium operasional

kongkrit untuk transisi ke operasional pikiran logis yang lebih matang dimana ia sudah mulai berpikir formal, mengkombinasikan kemungkinan-kemungkinan bahkan dapat menarik suatu hipotesis dan menyimpulkan permasalahan.