

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Skenario

Field (2005) menjelaskan bahwa *screenplay* atau skenario adalah cerita yang disampaikan melalui gambar (hlm. 2). Cerita pada umumnya akan memiliki awalan, tengah, dan akhir yang tidak selalu berjalan sesuai urutannya. Sedangkan skenario sendiri memiliki struktur dasar penceritaan linier yang menciptakan bentuk baru karena struktur tersebut memegang elemen atau bagian tersendiri dari sebuah alur cerita (hlm. 20). Dalam penulisan skenario, ada dua aspek yang dihadapi oleh penulis skenario. Aspek pertama adalah persiapan untuk kebutuhan menulis seperti; riset, waktu berpikir, pembuatan karakter, dan perencanaan struktur cerita. Aspek kedua adalah pelaksanaan untuk menulis cerita, seperti menyiapkan gambaran visual dan memikirkan pembentukan dialog dalam skenario (hlm. 8).

Dalam penulisan skenario, Portnoy (1998) menyatakan bahwa sebuah ide menjadi awalan untuk menciptakan penceritaan yang dramatis. Penulis skenario akan mengakali sebuah ide yang terlalu sering digunakan atau biasa saja menjadi lebih menonjol dengan menggunakan elemen cerita yang dapat berpotensi dalam pembuatan ceritanya. Beberapa elemen yang dapat menonjolkan cerita di antaranya adalah pembentukan karakter menjadi lebih menarik dan unik, penggunaan alur yang tidak biasa atau mengangkat isu yang sedang hangat di lingkup sosial (hlm. 11). Katzenberg dalam Trotter (2014) berpendapat jika salah satu konsep mendasar dalam pembuatan film adalah sebuah ide. Jika film diawali dengan ide

yang bagus dan orisinal, walaupun dengan eksekusi yang kurang baik, maka film itu tetap dapat dikatakan sukses (hlm.30).

2.2. Karakter

Karakter sangat melekat dengan sebuah cerita. Cerita dapat dikatakan hidup jika ada yang menggerakkannya, salah satunya adalah karakter. Corbett (2013) mengatakan bahwa sebuah keterbukaan yang menjadi inti kehidupan kita merupakan hal penting sebuah karakter dalam cerita (hlm. 2). Karakter dan struktur cerita merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya harus berjalan bersamaan saat dalam proses pembuatannya (Ballon, 2005, hlm. 1).

Ballon juga menyatakan bahwa karakter yang menggerakkan cerita pada film menjadikannya fokus utama sebagai sebuah karakter dibandingkan dengan tindakan yang dilakukannya (hlm. 21). Baik dimensi objek maupun manusia merupakan hal yang biasa diterapkan dalam sebuah karakter. Seperti yang disampaikan oleh Ballon (2005), karakter lahir dari hasil imajinasi, investigasi, dan percobaan oleh manusia sebagai penulis. Hasil dari pembentukan tersebut yang nantinya menciptakan sebuah karakter yang lebih kompleks (hlm. 39).

Alasan bahwa karakter dapat perlahan berubah baik dari sifat maupun sikapnya dijabarkan pada setiap bentuk dari *three dimensional character*. Fisiologis dalam dimensi karakter merupakan pembahasan tentang penampilan yang terlihat pada karakter. Kedua, sosiologis merupakan pembahasan bagaimana kehidupan sosial dan lingkungan yang ada di sekitar karakter dibentuk. Terakhir adalah psikologis, merupakan hasil dari kedua aspek di atas. Kombinasi dari keduanya

yang akan menimbulkan adanya ambisi, frustrasi, emosi, sikap, dan juga kompleksitas yang dialami oleh karakter (hlm. 33-34).

Kompleksitas itu lalu masuk lebih jauh dan bereksplorasi pada tujuan dan keinginan karakter. Corbett (2013) memperkuat pernyataan itu dengan memberi tingkatan pada keinginan karakter untuk mencapai tujuannya. Pada tingkatan keinginan yang paling dasar, karakter lebih tertuju untuk hubungan antara karakter lainnya. Sedangkan tingkatan paling tinggi untuk keinginan karakter adalah hasrat. Tingkatan ini lebih mengutamakan bagaimana karakter sangat ingin mencoba untuk mencapai tujuan hidup ataupun angan-angan tentang masa depannya (hlm. 7).

Dalam mencapai tujuan itu, karakter akan menghadapi perlawanan yang muncul dari dalam maupun luar dirinya. Beberapa bentuk perlawanan itu dapat berupa:

1. *Weakness*: kelemahan. Antara lain: rasa malas, menjadi pengecut, kurang percaya diri, sinisme, mudah putus asa.
2. *Wounds*: luka. Antara lain: sebuah bentuk kehilangan yang membekas baik secara fisik maupun mental.
3. *Limitations*: batasan. Antara lain: muda, tua, tidak berpengalaman, kurang memiliki kepintaran, miskin.
4. *Opposition*: oposisi. Antara lain: sebuah tekanan dari eksternal – bisa berupa ayah maupun ibu.
5. *Flaws*: kekurangan. Antara lain: keegoisan, rasa tidak peduli, serakah, menjadi kejam, manipulatif.

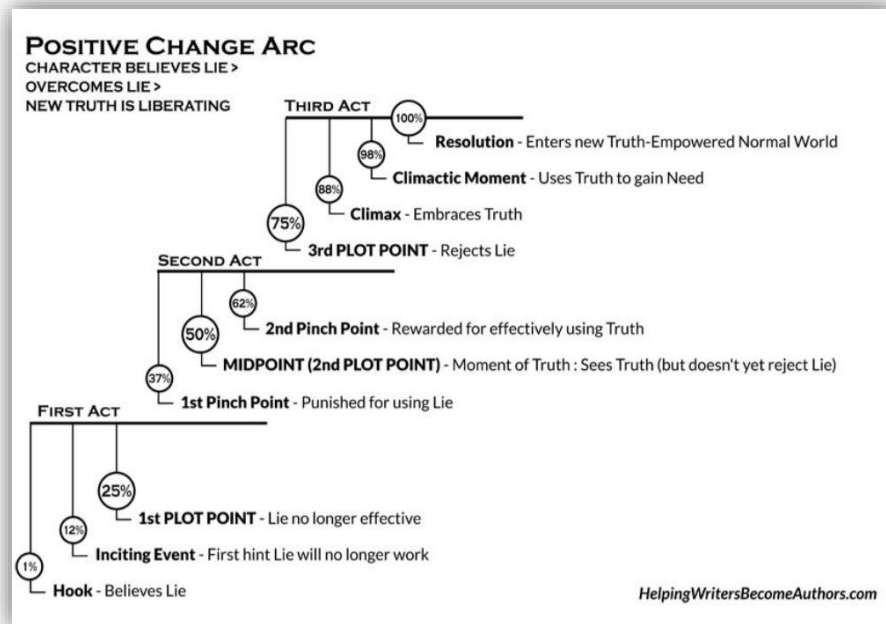
Pada bentuk-bentuk di atas, semua saling menopang satu sama lain dan tidak dapat berdiri hanya pada satu bentuk. Semakin karakter memiliki lebih dari dua bentuk perlawanan, maka tujuan karakter akan menjadi lebih kuat (hlm. 8).

2.2.1 *Character Arc*

Perubahan yang terjadi pada karakter dalam sebuah film disebut sebagai *character arc*. Pertumbuhan ini juga berasal dari bagaimana penulis skenario menyikapi perjalanan hidup sebuah karakter yang diciptakannya (Russins & Downs, 2012, hlm. 185). Selbo (2016) berpendapat bahwa karakter harus memiliki sebuah awal mula kehidupan dirinya dan harus berakhir antara berbanding terbalik atau menjadi seseorang yang baru. Cerita yang tidak memuaskan akan berakhir tidak memiliki perubahan apapun pada karakternya (hlm. 52). Hal ini juga ditegaskan oleh Bernhardt (2013) bahwa karakter sendiri membutuhkan sebuah perjalanan untuk dapat berubah dan dapat disebut sebagai *character arc* (hlm. 206).

Weiland (2017) menjelaskan tentang bagaimana tahapan bagi karakter melakukan perjalanan sehingga dapat melalui sebuah perubahan. Diawali dengan perjalanan karakter utama, belajar melalui rintangan dan permasalahan yang terjadi, lalu pada akhirnya karakter utama akan berubah menjadi pribadi yang berbeda dari sebelumnya (hlm. 27). Hasil dari perubahan ini dibagi menjadi tiga oleh Weiland, di antaranya adalah:

1. Positive Change Arc



Gambar 2.1 *Positive Arc Structure*

(Weiland, 2017, hlm.28)

Struktur *positive change arc* merupakan perubahan karakter yang paling bernuansa di antara struktur lainnya menurut Weiland. Struktur ini menciptakan adanya penolakan terhadap keyakinan dalam diri protagonis akan kebenaran yang telah dijalannya dalam awal cerita. Dalam perjalanannya di sepanjang cerita, protagonis akan dipaksa untuk terus menentang apapun yang dirinya percayai. Setelah melewati perjalanan panjang, cerita akan ditutup dengan protagonis yang dapat menaklukan keyakinan pada dirinya dan berubah menjadi lebih baik dari dirinya di awal cerita (Weiland, 2017, hlm. 27).

Struktur tiga babak yang dikaitkan dengan jalan cerita Weiland (2016) mempunyai beberapa aspek penting dalam membentuk cerita. Pada *first act*,

perkenalan karakter-karakter penting yang memicu adanya konflik harus muncul di awal film demi persiapan yang rapih dan mencegah adanya kemunculan secara tiba-tiba. Keadaan tersebut menjauhkan kebingungan-kebingungan dan pertanyaan di luar konteks dari cerita (hlm. 83). Ada beberapa elemen untuk mendukung karakter berkembang dalam tahap ini, di antaranya:

1. Memperkuat kebohongan
2. Mengatasi kebohongan dengan menunjukkan potensi karakter.
3. Memberikan langkah awal pada karakter agar dapat menemukan cara untuk tumbuh dan berubah.
4. Memberikan karakter situasi yang memaksa dirinya untuk menolak.
5. Membuat kepercayaan karakter berkembang akan kebohongan.
6. Menciptakan keputusan untuk karakter (hlm.83-90).

Ketika perjalanan karakter utama sudah masuk ke dalam *the first plot point*, maka karakter utama tidak dapat mundur kembali pada dunia normalnya saat di awal cerita. Setelah melewati ini, biasanya adegan utama akan tercipta karena protagonis mulai banyak meragukan dan dipaksa untuk mengambil keputusan (hlm. 99)

Dalam struktur *the first half of the second act*, protagonis mulai mengalami perjalanan-perjalanan jauh yang membuat dirinya bingung dan tersesat. Dirinya yang masih terus mengikuti alur antagonis yang mengarahkan perjalanannya menjadikan pelajaran di setiap jalan yang dilalui. Karena dorongan tersebut, protagonis mulai mengenali dan mengetahui kebenaran tentang dunianya (hlm.

114). Untuk masuk ke bagian ini, Weiland memberikan empat syarat yang harus terpenuhi oleh karakter utama, yaitu:

1. Tokoh utama mendapatkan alat atau saran untuk mengatasi kebohongannya.
2. Menunjukkan kesulitan terhadap tokoh utama dalam mengejar kebohongannya.
3. Keinginan tokoh utama dibuat lebih dekat dan kebutuhannya menjadi lebih jauh.
4. Memberikan sebuah pandangan pada tokoh utama atas kehidupan tanpa adanya kebohongan (hlm. 113-119).

Pembelajaran dari kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh protagonis akan muncul di *midpoint*. Penyesuaian terhadap dunia baru tersebut membuat protagonis secara sadar dan tidak sadar belajar menjadi pribadi yang lebih baik. Perubahan protagonis dari seseorang yang tidak mengendalikan konflik akan bergeser menjadi orang yang bertarung melawan konfliknya dan mencari kebenaran terhadap apa yang dirinya percayai (hlm. 127). Terdapat tiga peristiwa penting yang terjadi terhadap protagonis dalam tahap ini, yaitu:

1. Momen saat karakter utama mulai melihat bukti akan kebenaran yang menjadi kunci atas tujuannya.
2. Perilaku karakter utama menjadi sangat tidak sesuai dengan kebenaran dan membuatnya akan terperangkap pada kebohongan.
3. Karakter utama mulai berevolusi secara perlahan, namun dirinya tidak sadar akan perubahan tersebut (hlm. 127-130).

Dengan kekuatannya untuk menentang dan maju melawan konflik, protagonis dapat dikatakan telah masuk ke *the second half of the second act*. Perjalanannya di *midpoint* membuatnya membulatkan tekad untuk kebenaran yang telah dipercayainya. Kepercayaan itu membuatnya bertindak untuk melawan konflik dan maju dengan pikiran bahwa semua yang dipercayainya telah jelas. Namun, kepercayaan itu tidak sepenuhnya benar. Dirinya yang terlalu percaya diri mulai perlahan tidak menyadari bahwa posisi yang diambil hanyalah sebagian dari apa yang harusnya dilakukan (hlm. 139). Perjalanan ini memiliki elemen yang mendukung karakter untuk bertindak dan maju, elemen-elemen tersebut adalah:

1. Membuat karakter utama bergerak sesuai dengan apa yang telah dia dapatkan.
2. Karakter utama terjebak dalam situasi atas kebohongan lamanya dan kebenaran yang baru.
3. Membuat karakter utama berusaha untuk melepaskan situasi saat itu.
4. Memberikan perbandingan akan pikiran karakter utama sebelum dan sesudah.
5. Karakter utama diberikan kemenangan yang palsu.
6. Menunjukkan inti dari perubahan karakter secara jelas (hlm. 138-151).

Kesalahan tersebut menjadikan protagonis sangat jatuh. Ketika fase terendah dari protagonis muncul, maka karakter telah masuk ke *third plot point*. Kembali dari situ merupakan kekalahan yang tidak dapat dipilih oleh protagonis. Dirinya harus dipertemukan dengan pilihan sulit yang mencakup keinginannya atau

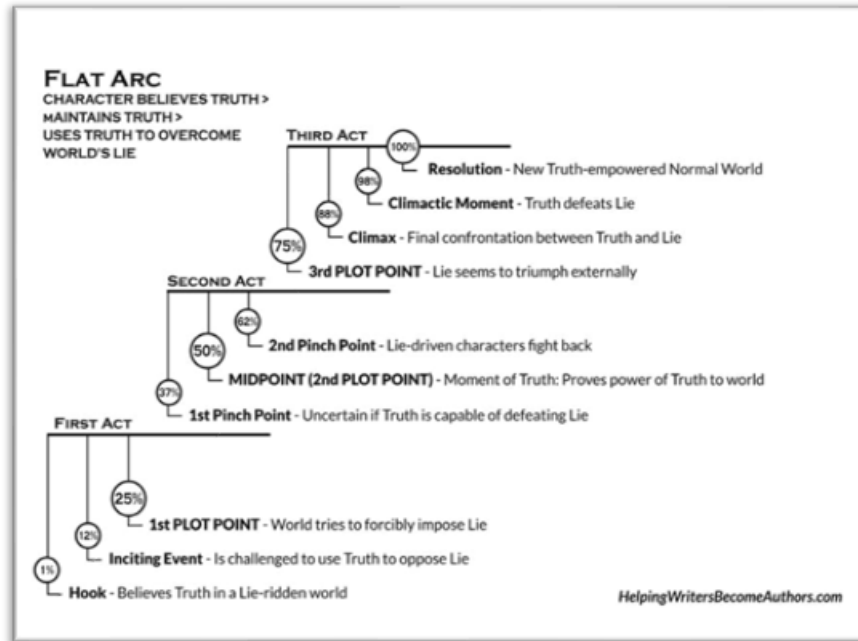
sebuah pengorbanan. Pilihannya hanyalah menghancurkan atau dihancurkan (hlm. 158).

Setelah masuk ke babak tiga, puncak konflik telah mencapai titiknya. Klimaks dalam cerita akan terjadi ketika protagonis mulai mempertaruhkan segalanya dan membuktikan kebenaran yang dicari selama ini. Titik ini menjadikan protagonis sebagai seseorang yang telah berubah/berbeda. Terdapat empat tanda masuknya protagonis ke dalam babak ini, di antaranya adalah:

1. Pertaruhannya semakin meningkat.
2. Protagonis masih dalam kebingungannya untuk memutuskan.
3. Pembuktian diri akan perjalanan yang telah dilalui protagonis.
4. Protagonis lebih aktif untuk memikirkan cara baru dalam melawan (hlm. 173-183).

Dan setelah semua berakhir, resolusi tercipta dengan bentuk sebagai jawaban atas segala pertanyaan yang tercipta dari awal sampai akhir struktur cerita. Resolusi akan memberikan gambaran akhir untuk kehidupan protagonis dan apa yang telah dirinya ubah (hlm. 207).

2. *Flat Arc*

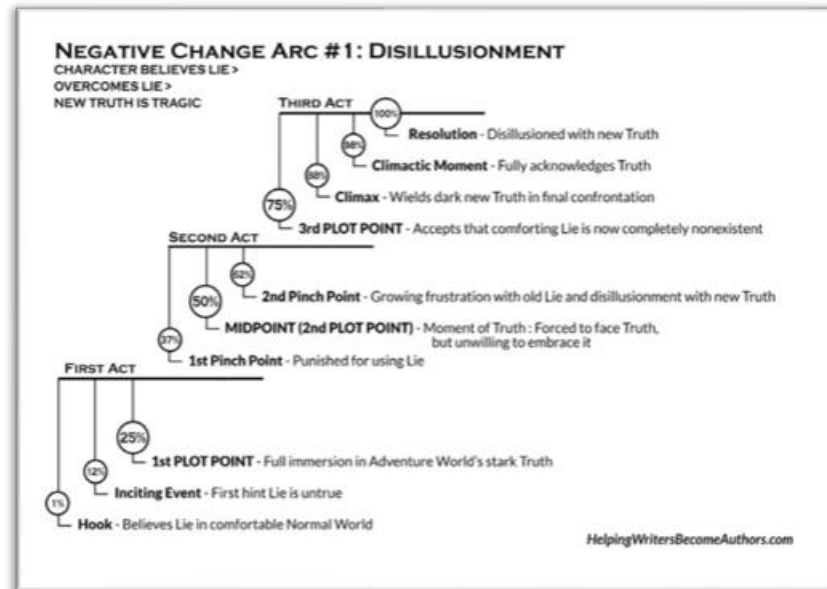


Gambar 2.2 *Flat Arc Structure*

(Weiland, 2017, hlm. 213)

Flat Arc merupakan bentuk di mana karakter protagonis tidak akan berubah menjadi sesuatu dari awal sampai akhir cerita. Namun, perjalanannya merupakan bentuk yang dapat mengubah dunia ataupun orang-orang di sekitar dirinya (hlm. 211).

3. *Negative Change Arc*



Gambar 2.3 *Negative Change Arc*

(Weiland, 2017, hlm. 362)

Jelas sekali bahwa *negative change arc* merupakan kebalikan dari *positive change arc*. Perubahan ini ditekankan pada bagaimana karakter utama berakhir di tempat yang lebih buruk dari dirinya di awal cerita. Karakter utama diberikan banyak pilihan untuk berbuat buruk dalam perjalanan cerita dibandingkan dengan apa yang harus dilakukan sesuai dengan pandangannya (hlm. 376).

2.2.2 *Archetypes*

Cerita memiliki batasan dalam eksplorasi waktu atau ruang. Untuk menciptakan karakter yang dapat diidentifikasi, *archetypes* membantu seorang penulis untuk

mengantarkan cerita menjadi lebih terkonstruksi dan memiliki elemen dramatisasi sendiri-sendiri (Phillips & Huntley, 2004, hlm. 24). Karakter *archetypes* lalu dikelompokkan menjadi dua bentuk elemen, di antaranya:

1. *Driver Character*

Dalam kelompok ini, karakter biasa disebutkan sebagai karakter utama yang menggerakkan cerita dan menentukan bagaimana perjalanan cerita akan terbentuk. Sebagai *driver character*, motivasi yang dibangun dalam kelompok ini sangatlah besar. Golongan di dalamnya terdiri dari *protagonist, antagonist, contagonist*, dan juga *guardian* (hlm. 31).

2. *Passenger Character*

Dengan adanya *driver character*, kelompok dalam karakter ini menjadi ikut terlibat ke dalam cerita. Setiap karakter yang ada di dalam kelompok ini memiliki cara tersendiri dalam merespon dan menyikapi cerita yang sedang dijalankan oleh *driver character*. Dalam kelompok ini, terdiri dari *sidekick, emotion, reason*, dan *skeptic* (hlm. 32)

Setelah dikelompokkan menjadi dua, masing-masing *archetypes* yang terdiri dari delapan bentuk lalu dijabarkan juga oleh Phillips dan Huntley, di antaranya:

1. *Protagonist*

Karakter yang menjadi pusat berjalannya sebuah cerita. Dengan adanya keinginan dan tujuan dari karakter ini, pembentukan tujuan dari sebuah

cerita akan dapat tercapai. Pada dasarnya, *protagonist* memiliki esensi utama untuk mencapai sebuah tujuan.

2. *Antagonist*

Karakter yang sangat berbanding terbalik dengan keberadaan *protagonist*. Sebuah bentuk karakter yang menciptakan halangan dan hambatan bagi seorang *protagonist*. Keberadaan karakter ini membuat tujuan karakter utama menjadi lebih sulit untuk dapat tercapai.

3. *Guardian*

Sebagai bentuk pelindung, karakter ini juga sering dikaitkan sebagai guru ataupun seseorang yang melindungi *protagonist*. Biasanya, keadaan yang sulit dilalui oleh *protagonist* akan selalu menemukan jalan keluarnya jika bersama dengan seorang *guardian*. Keadaan karakter yang seperti itu membuat kebanyakan *guardian* memiliki sifat yang bijak.

4. *Contagonist*

Seorang karakter yang mencoba untuk memudarkan tujuan utama dari *protagonist*. Dalam hal ini, sangat berbeda jika di katikan dengan *antagonist*, karena karakter *contagonist* tidak memiliki tujuan untuk menghentikan, namun kadang memperburuk keadaan yang menyebabkan karakter utama terhambat untuk mencapai tujuannya dalam sebuah cerita.

5. *Reason*

Sebagai *passenger character*, karakter ini memiliki sifat yang logis dalam mengambil keputusan dan biasanya tidak terikat pada tujuan dari *driver*

character. Keberadaannya kadang hanya menciptakan keraguan dalam karakter lain karena keputusan yang logis tersebut.

6. *Sidekick*

Seorang *protagonist* yang memiliki teman setia dalam perjalanan ceritanya dapat dikatakan sebagai seorang *sidekick*. Sifat karakter ini sangat mendukung dan memiliki pendapat yang kuat terhadap tujuannya mengikuti *protagonist*.

7. *Emotion*

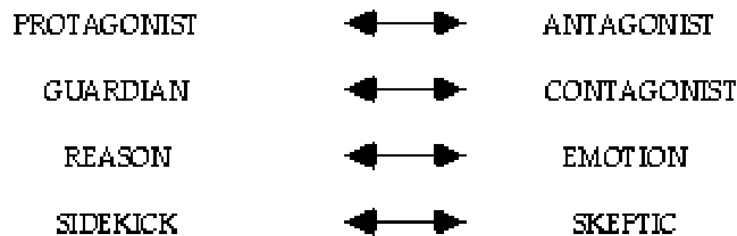
Karakter seperti *reason* yang dipertemukan dengan *emotion* akan selalu menjadi bentuk yang berbanding terbalik. Keadaan karakter ini sangat tergantung dengan emosi dalam dirinya. Perubahan karakter dalam menyikapi lingkungan inilah yang membuat keadaan jadi selalu tidak menentu. Keberadaannya bukan selalu mengganggu, melainkan juga dapat menciptakan perasaan yang amat dalam di suatu keadaan.

8. *Skeptic*

Karakter ini sangat menolak keberadaan karakter *sidekick*. Perbandingan yang berlawanan tersebut tidak selalu buruk. Keberadaan *skeptic* dapat menentukan dan mengidentifikasi adanya kegagalan bagi karakter *protagonist* (hlm. 25-29).

Di dalam *archetypes* ini juga memiliki masing-masing pasangan dalam pembentukan konflik yang disebut *dynamic pairs*. Keadaan ini membantu penulis untuk mengetahui bagaimana relasi yang kuat dapat membentuk karakter dalam

menjalankan cerita ataupun membentuk pribadi setiap *archetypes* karakternya (hlm. 35).



Gambar 2.4 *Dynamic Pairs*

(Phillips & Huntley, 2004, hlm. 35)

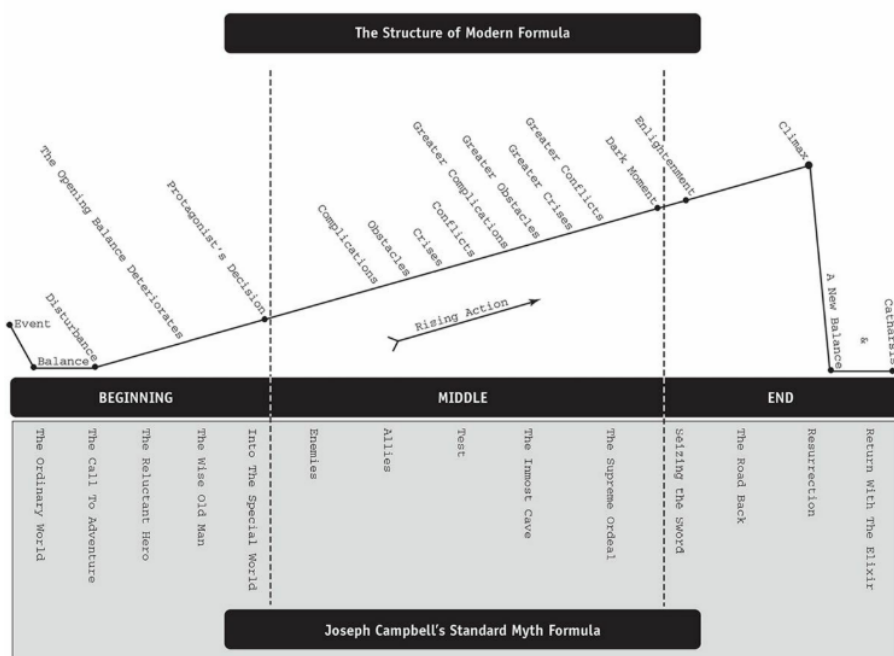
Dari hubungan pada gambar, setiap *archetypes* dapat merepresentasikan sebuah bentuk keinginan dalam menyelesaikan masalahnya ataupun menginginkan permasalahannya bertumbuh menjadi semakin berat. Keadaan yang bertentangan tersebut yang membuat fungsi hubungan ini menciptakan halangan bagi setiap *archetypes* (hlm. 35).

2.3. Plot

Definisi yang menyatakan bahwa apapun yang terjadi dalam sebuah cerita merupakan sebuah plot. Dengan adanya kejadian, plot dibuat sangat spesifik pada keadaan yang memiliki konsekuensi penting di dalamnya (Dibell, 1988). Sublett (2014) juga menyatakan bahwa plot merujuk pada peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita. Peristiwa tersebut memiliki keterkaitan kuat untuk memulai sebuah sebab-akibat yang nantinya menciptakan alur cerita. Dengan mempertahankan

keterkaitan tersebut, plot akan mempertahankan perhatian penonton pada film (hlm. 62).

Salah satu kunci dalam pembuatan sebuah plot adalah struktur cerita. Struktur tersebut layaknya sebuah pondasi untuk membentuk sebuah cerita. Ada empat hal yang harus diketahui penulis cerita jika ingin menulis dan membentuk sebuah struktur cerita, di antaranya adalah awalan, akhir, *plot point 1* dan *plot point 2* (Field, 2005, hlm. 144). Empat hal ini berasal dari struktur yang disebut dengan *three-act structure*. Bentuk struktur tiga babak ini adalah pengenalan paling dasar dalam penulisan skenario yang sejauh ini dikembangkan umumnya pada setiap skenario-skenario di Amerika (Dancyger & Rush, 2006, hlm. 17).



Gambar 2.5 *Three Act Structure*

(Russins & Downs, 2012, hlm. 230)

Three-act structure banyak mengalami perkembangan menjadi jenis baru dalam pembuatan skenario film panjang.

2.4. Animisme

Tylor dalam Franke (2010) menyatakan bahwa animisme merupakan sebuah istilah yang dibuat untuk menjustifikasi tentang teori asal-usul agama (hlm. 11-12). Beberapa penganut kepercayaan mengatakan bahwa animisme merupakan sebuah praktik atau ritual keagamaan dengan melibatkan roh-roh, seperti roh pohon, roh sungai atau roh leluhur. Seperti yang dipercayai Tylor, animisme bersifat metafisik. Karena sifatnya itu, maka animisme akan lebih relasional dan lebih bersinggungan dengan alam (Harvey, 2014, hlm. 2).

Pada dasarnya, kepercayaan akan kehidupan, kekuatan, atau sesuatu yang berada di dalam itu merupakan bentuk dari animisme. Keberadaannya juga merupakan sebuah bentuk yang telah lama ditemukan oleh umat manusia dalam seluruh sejarah dunia (Pals, 2006, hlm. 26). Tylor dalam Pals (2006) juga berpendapat bahwa beragam kepercayaan dan kebiasaan dari keberadaan agama lain dapat dijelaskan di animisme. Penjelasan itu menyangkut pada sebuah jiwa. Memperpanjang dan menghidupkan sebuah jiwa di luar kematian juga merupakan satu bentuk yang hampir sama dengan reinkarnasi. Selain itu, keberadaan benda-benda sakral menjadi hal penting bagi masyarakat primitif dan menjadi bagian besar pada teori dalam animisme (hlm. 27). Pals (2006) berpendapat bahwa evolusi pemujaan seperti roh pohon dan bebatuan yang berhubungan dengan monoteisme

akan berkembang pada peradaban yang mencoba berevolusi terhadap penyebaran keagamaan tersebut (hlm.30).

Secara bersamaan, Frazer dalam Pals (2006) mempunyai pendapat tentang sebuah korelasi adanya sihir dan bentuk keagamaan. Besarnya bentuk keagamaan lebih condong mengarah pada bentuk politeisme dan animisme. Frazer menyebutkan bahwa bentuk dari sihir itu dinamakan "*sympathetic magic*". Pemikiran orang primitif mencoba untuk mengansumsikan keadaan alam bekerja karena adanya belas kasihan atau pengaruh dari sesuatu. Hubungan pemikiran simpatik tersebut pada dasarnya memiliki dua sebab: tiruan dan penularan. Kedua sebab tersebut mendasari adanya sebuah pemikiran akan bentuk magis atau sihir. Pengaruh terhadap sebuah tiruan mencoba untuk memproyeksikan pikiran menjadi sebuah kesamaan. Sedangkan penularan terjadi sebab adanya kontak yang menghubungkan sebuah prinsip sama terhadap dua pemikiran primitif tersebut (hlm. 36).

Pengalaman masyarakat primitif terhadap kematian serta mimpi menyebabkan mereka dapat menalarkan sebuah bentuk teori dasar bagi kehidupan , seperti roh atau bentuk spiritual. Masyarakat primitif mencoba untuk mendefinisikan roh sebagai suatu bayangan/proyeksi manusia secara pudar dengan bentuk yang halus (Pals, 2006, hlm.26). Tylor juga melanjutkan dalam Pals (2006) bahwa faktor tentang doktrin dunia akhirat merupakan bentuk yang sangat terlihat dari masyarakat primitif sebagai bentuk-bentuk akan kepercayaan dan adat istiadat nenek moyang. Contoh paling besar dan tersebar luas pada kehidupan pada

kebudayaan timur adalah reinkarnasi. Ajaran tersebut merupakan proses akan kelanjutan kehidupan sebuah jiwa setelah kematian (hlm. 27).

Pals (2006) menjelaskan bahwa perkembangan animisme ditandai dengan masyarakat primitif yang mulai mencoba untuk memikirkan lebih banyak bentuk luas terhadap dunia. Pemikiran terhadap sebuah roh kecil dan spesifik seperti batang pohon dapat berkembang menjadi bentuk pohon. Perluasan pemikiran itu tidak akan berhenti dan berkembang menjadi lebih besar layaknya hutan, atau lebih tidak berhubungan lagi seperti roh binatang (hlm. 29).

2.5. Spiritualitas

Spiritualitas adalah sebuah istilah untuk praktik dalam mewujudkan visi keberadaan manusia dan penjelasan bagaimana roh manusia dapat mencapai potensi paling tinggi (Sheldrake, 2012, hlm. 19). Dengan begitu spiritualitas menjadi sebuah pendekatan aspiratif terhadap makna dan perilaku hidup manusia baik dari religious maupun sekuler (hlm. 19). Kehidupan manusia secara alami didorong oleh tujuan di luar kepuasan fisik untuk mendapatkan makna hidup serta kebutuhan yang lebih dalam (hlm. 20).

Sebuah perkembangan juga menjadi pengikat yang jauh tentang spiritualitas. Tentang apa artinya berkembang dan bagaimana manusia menjadi berkembang. Definisi ini mencakup perkembangan pada pengalaman batin, introspeksi, perjalanan hidup, atau juga kebahagiaan (hlm. 23). Perjalanan perkembangan manusia ini juga memiliki hambatan untuk mencapai spiritualitas seseorang. Beberapa faktor tersebut di antaranya:

1. Tahap perkembangan manusia dalam belajar dan berkembang (faktor dari perkembangan umur).
2. Peranan keluarga dalam membentuk manusia.
3. Latar belakang dari adat dan budaya.
4. Pengalaman hidup.
5. Krisis dan perubahan.
6. Terlepas dari kegiatan spiritual. (hlm. 38).

2.6. Spiritual dalam Animisme

Untuk mencapai titik tertinggi spiritual, diperlukan beberapa tahapan. Tahapan tersebut lalu dapat saling berhubungan dengan konsep animisme. Beckwith (2008) berkata bahwa ada empat tahap dalam mencapai pertumbuhan spiritual manusia. Di antaranya:

1. *To Me* (kesadaran korban)

Dalam tahap ini, manusia akan merasa bahwa hal-hal yang berada di luar dirinya adalah sebuah bentuk yang mengendalikan nasib. Faktor-faktor ini membentuk kebencian untuk menyalahkan orang lain. Keadaan ini dapat terjadi karena orang tua ataupun lingkungan sekitar. Tahapan ini menciptakan manusia yang selalu percaya akan keadaan yang tidak mungkin dapat berubah.

Taylor dalam Hanson (2010) mengungkapkan bahwa sebelum mengenal konsep animisme, manusia memikirkan kepentingannya sendiri

untuk bertahan hidup. Keadaan ini menciptakan bentuk yang secara perlahan menjadi bagian dari kebangkitan pemikiran animisme. Bentuk tersebut mulai perlahan muncul tanpa disadari, contohnya seperti kepercayaan pada sebuah kekuatan yang lalu menjalar pada hasil buruan dan akhirnya menjelma menjadi kepercayaan alam di sekitarnya (hlm. 74).

2. *By Me* (kesadaran manifestasi)

Tahapan ini merupakan bentuk dimana manusia mulai mengemban sebuah tanggung jawab. Kepercayaan ini menciptakan pemikiran untuk menjalani dan mengambil peran atas tanggung jawab tersebut. Dalam tahapan ini pula pemikiran negatif mulai dihilangkan dan mencoba untuk belajar dalam mempercayai kejadian.

Kemunculan adanya pandangan animisme berpusat pada pemahaman akan jiwa. Dalam animisme, jiwa yang hidup di dunia sangat berhubungan dengan teori "*projection*". Keadaan dimana manusia primitif tidak dapat membedakan kehidupan saat sadar dan tidak. Menurut mereka, keadaan itu terlihat sama dan tidak ada pembeda. "*projection*" ini menjadi bentuk gambaran psikoanalitik dalam penggambaran jiwa di dunia. Teori ini lalu membangun pemahaman bagaimana manusia primitif lalu mempercayai keberadaan jiwa dengan bentuk yang berbeda-beda (Hanson, 2010, hlm. 75).

3. *Through Me* (penyaluran kesadaran)

Menerima keadaan yang dialami dan mencoba untuk menyambut apapun yang hadir untuk hidupnya merupakan tahap dari penyaluran kesadaran. Kemungkinan yang tidak terbatas untuk mendorong manusia dalam mencoba menerima keberadaan menjadi bentuk kepercayaan untuk hubungan secara lurus.

Dalam perkembangan konsep animisme, Tylor menyatakan manusia primitif mencoba untuk mengkonstruksikan bentuk jiwa “*animist*” dengan ritual adat istiadat suku mereka. Konstruksi ini dibentuk karena munculnya “*projection*” pada manusia primitif seiring dirinya mempertanyakan keberadaan roh/jiwa (hlm. 76).

4. *As Me* (menjadi kesadaran)

Dalam mencapai tahap ini, manusia tersebut akan merasa tidak terpisah dirinya dengan dunia di sekitarnya. Kesempurnaan yang dirasakan menjadi penghubung dirinya terhadap bentuk kepercayaan. Segala gangguan pada keadaannya sebelum akan diterima dengan kekuatan alam semesta.

Tylor dalam Praet (2013) berkata bahwa dalam animisme segalanya yang berada di alam adalah kehidupan. Manusia primitif mengaitkan sifat-sifat manusia dengan hewan-hewan ataupun tumbuhan. Dengan kata lain, masyarakat primitif yang menjalani konsep animisme menjalani hubungan terhadap kehidupan yang lebih tinggi (hlm. 13).