

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desainer Produksi

Menurut (LoBrutto 2002, hlm.13) seorang Desainer Produksi adalah pencipta segala tampilan dan gaya yang nampak pada sebuah film. Desainer Produksi menerjemahkan dan menafsirkan naskah dan visi yang telah dibuat oleh sutradara dalam sebuah lingkungan fisik, dimana lingkungan tersebut terlihat nyata dan dapat dipercaya sebagai tempat terjadinya cerita. Lingkungan ini menjadi komponen yang krusial untuk para actor untuk menghidupkan karakter dan cerita.

Bekerja sama dengan sutradara dan DOP, Desainer Produksi bertugas untuk menyajikan skenario dalam berbagai metafora visual, palet atau campuran warna, arsitektur set, waktu, lokasi serta juga mengkoordinasikan kostum tata rias, dan gaya rambut. Rancangan-rancangan tersebut dibuat berdasarkan suatu *point of view* yang ingin dinyatakan, sehingga dunia cerita mengalir dengan sendirinya, dan terkesan nyata sebagaimana dapat dipercaya.

Agar semua rancangan dapat dilihat, maka Desainer Produksi harus menafsirkan dan mentransformasi skenario, karakter dan tema yang ditentukan sutradara menjadi sebuah gambar yang memiliki unsur arsitektur, dekorasi, ruang fisik, dan tekstur. Desainer Produksi bisa menggunakan sketsa, ilustrasi, foto, model atau maket, dan *Storyboard* produksi yang rinci, mencakup segala detail besar maupun kecil.

Mengutip (Shorter 2012,hlm.20), seorang Desainer Produksi juga wajib untuk ikut dalam proses pemilihan lokasi shooting di dalam studio maupun di luar studio selama masih berhubungan dengan perancangan *look* dari skenario yang diberikan. Selain itu Desainer Produksi harus memiliki pengetahuan tentang kamera karena bekerja sama dengan DOP untuk merealisasikan gambar yang sesuai dengan skenario dan visi yang diberikan sutradara.

Menurut (Rizzo 2014, hlm 21),, sebelum merancang sesuatu, Desainer Produksi Bersama dengan *art director* wajib melakukan riset yang dapat membantu mengembangkan konsep visual pada film. Riset ini merupakan salah satu cara yang berguna untuk menentukan konsep dalam beberapa minggu pertama tahap pra-produksi. Hasil dari riset ini kemudian dituangkan dalam segala aspek yang akan didesain, sehingga dapat membangun dunia cerita yang dapat dipercaya oleh para penonton.

2.2. Departemen Art

Desainer Produksi adalah kepala Departemen *Art* dan mengelola tim kreatif yang mencakup *Art director*, *set designer*, *property master*, *builder*, *painter*, dan pengrajin khusus (LoBrutto, hlm.15). Tidak menutup kemungkinan juga sebuah produksi membutuhkan departemen kostum dan rias atau *hairdo*.

2.2.1. Art Director

Seperti yang dikutip dari Rizzo, semua Desainer Produksi dapat dikatakan sebagai *art director*. Tetapi tidak sebaliknya seorang *art director* dapat dikatakan sebagai seorang desainer produksi. Pada masa-masa awal film tercipta, hanya ada istilah

art director yang merupakan jabatan pertama untuk pengurus sisi kreatif sebuah film. Pekerjaan yang diliputi adalah membangun set yang nampak pada film, menyerupai yang sering kita lihat pada teater, serta mengkoordinasikan segala kebutuhan *crewing* dan *budgeting*. Namun, sejak adanya *studio system*, beban kerja yang dituntut untuk seorang *art director* menjadi lebih besar. Seperti contoh mendesain set yang lebih luas (sebesar istana) atau menggambar sketsa konsep dan *Storyboard* yang amat banyak. Hal ini membuat *studio system* memperkenalkan sebuah *jobdesk* baru yang menjadi atasan *art director*, yaitu Desainer Produksi. (2014, hlm.7-9)

Secara teori, seorang *art director* dapat mengerjakan apa yang dikerjakan oleh Desainer Produksi. Namun dalam skala produksi yang lebih besar, atau membutuhkan bantuan kru lebih banyak, seorang *art director* lebih banyak bekerja di lapangan dan segala keperluan desain dikerjakan berdasarkan visi sutradara Bersama desainer produksi. Hal-hal yang dikerjakan *art director* mencakup bukan hanya desain, namun juga mengkoordinasikan jadwal, serta *budgeting* terhadap seluruh produksi. *Art director* merupakan tangan kanan seorang Desainer Produksi. (hlm.14)

2.2.2. *Set Designer*

Dikutip dari LoBrutto (2002, hlm.45), seorang *set designer* adalah yang bertanggung jawab mengenai desain dan supervisi konstruksi set berdasarkan ide-ide dan *input* dari Desainer Produksi. Seorang *set designer* dapat diberi tanggung jawab untuk merancang set salah satu atau seluruh set yang ada di dalam sebuah produksi. Pada produksi yang lebih kecil, biasanya pekerjaan seorang *set designer*

dikerjakan sekaligus oleh *art director* atau Desainer Produksi produksi tersebut. *Set designer* yang direkrut oleh seorang Desainer Produksi bertugas untuk merancang dan membuat gambar yang digunakan untuk membangun sebuah set. *Blueprint* dan gambar konsep juga termasuk pekerjaan seorang *set designer*. Kemudian setelah selesai, seorang *set designer* wajib bekerjasama dengan Desainer Produksi untuk mendesain atau memonitor bentuk *visual* akhir film. Setelah segala proses perancangan dibuat dan disetujui, *set designer* bisa menyerahkan segala desainnya kepada departemen set yang lainnya, seperti *set builder* atau *constructor*, *set decorator* atau bahkan *property master* jika dibutuhkan.

2.2.3. *Property Master*

Menurut LoBrutto (2002, hlm.50) Seorang *properti master* bertanggung jawab terhadap segala objek dan properti yang dipegang dan digunakan oleh para aktor. Para *properti master* bekerja dengan *set decorator* dan Desainer Produksi untuk mengidentifikasi segala kebutuhan properti dan bertugas untuk menemukan properti tersebut. Properti yang dicari bisa sekecil kacamata yang dipakai aktor, jam tangan, piring dan sebagainya. Sumber dari *prop* yang digunakan biasanya meliputi *prop house* (rumah properti) untuk film atau teater, toko barang antik, toko barang bekas dan koleksi pribadi kolektor barang-barang tersebut.

Jika bekerja dalam sebuah studio, biasanya studio memiliki sekelompok barang yang dapat digunakan. Seorang *properti master* yang handal adalah *properti master* yang memiliki banyak stok properti *basic* yang digunakan pada banyak produksi. Kemudian juga menyediakan beberapa duplikat dari properti

yang sama untuk menjaga kesediaan properti jika rusak atau tidak dapat dipakai. Senjata tajam dan senjata api bukan termasuk ranah yang diurus oleh prop master, melainkan *armorers* yang menjadi supervisi serta izin legal untuk menggunakan properti tersebut.

2.2.4. Penata Rias dan Penata Rambut

LoBrutto (2002, hlm.45-48) menjelaskan bahwa desain dan pekerjaan tata rias dan tata rambut dapat dilakukan oleh perorangan atau sebuah tim. Rias dan penata rambut mendesain dan menciptakan gaya rambut serta rias yang tepat untuk sebuah karakter berdasarkan cerita, tempat dan periode waktu tertentu sesuai naskah berdasarkan visi sutradara dan Desainer Produksi terhadap cerita.

Sebagai seorang penata rambut *on-set*, biasanya bertugas untuk mendesain, memotong, mengganti warna dan menjaga rambut aktor selama pengambilan gambar berlangsung. Jika dibutuhkan hal-hal khusus seperti *wig*, dapat menambah kru yang memiliki spesialisasi di bidang tersebut. Tidak jarang penata rambut berasal dari salon. Tahap penataan rambut sangat penting agar dapat membantu aktor berada dalam *mood* karakter yang diperankan.

Rias dan adalah elemen visual yang berdampak pada penampilan dan kepribadian karakter serta membantu membentuk suasana hati, dan *mood*. keduanya dirancang dan diterapkan dalam keseluruhan film. Desain rias berasal dari sutradara dan Desainer Produksi. Sebagai penata rias harus memiliki pengetahuan yang dalam terhadap bagaimana membuat sebuah rias terlihat natural

di kamera dan pada saat yang bersamaan mengerti cara merubah seseorang menjadi suatu karakter yang berbeda.

Riasan selain memiliki kekuatan untuk membuat seorang aktor menjadi karakter yang manusia, juga dapat membuat karakter yang tidak manusia hidup menggunakan rias khusus dengan nama *special effects makeup*. Biasanya menggunakan silikon untuk membentuk wajah-wajah baru atau efek-efek khusus seperti darah, luka dan lain-lain. Tidak lupa dengan alasan keselamatan dan kenyamanan, seorang penata rias dan penata rambut harus memiliki persetujuan dari para aktor dan berdiskusi dengan aktor mengenai perubahan yang akan diambil untuk menjadi karakter. Perlunya mengecat rambut, memotong rambut, merubah bentuk wajah bisa meninggalkan bekas permanen dan jika tidak disetujui oleh aktor maka penata rambut dan penata rias harus memiliki jalan lain.

2.2.5. Desainer Kostum

Dari bukunya, LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa desainer kostum adalah seseorang yang membuat atau memilih pakaian-pakaian yang digunakan oleh para aktor. Seorang desainer kostum harus memiliki pengetahuan yang dalam tentang cara berpakaian pada era tertentu dan pengertian dalam tentang karakter dan cerita yang diangkat dalam produksi. Kostum yang dikenakan dapat dibuat khusus atau dapat juga dibeli.

Dalam sejarah, desainer kostum direkrut untuk mengerjakan sebuah film setelah Desainer Produksi memiliki konsep. Desainer Produksi memberikan warna dan tekstur yang telah ditentukan, dan desainer kostum mengadaptasinya ke dalam desain kostum. Namun, ada kalanya beberapa film membebaskan desainer kostum untuk membuat konsep desain kostum sebelum adanya konsep yang dibuat oleh Desainer Produksi. (hlm.54)

Dalam keadaan khusus, aktor diperbolehkan untuk mengenakan pakaiannya sendiri yang sesuai dengan karakter. Hal ini biasanya ditemukan di produksi kecil yang kesulitan *budget*. Namun, seluruh baju tetap harus disupervisi oleh desainer kostum. Oleh karena itu, dalam situasi seperti ini seorang desainer kostum harus dekat dengan *actor* dan membimbing dalam pemilihan baju. (hlm.53)

2.3. Tahapan Kerja Departemen Art

Dikutip dari buku LoBrutto (2002), Departemen *Art* memiliki peran dalam produksi film dimulai dengan riset oleh seorang Desainer Produksi, untuk

merealisasikan penampilan film secara keseluruhan. Mulai dari mendesain hingga membuat denah set untuk direalisasikan dan dibangun. (hlm.1-2) Proses ini tentunya membutuhkan waktu dan banyak tahap yaitu:

2.3.1. **Pra-produksi**

Pada tahap pra-produksi, Desainer Produksi harus membuat sebuah konsep dan desain baru untuk film. Pada tahap ini, seluruh kru yang direkrut oleh Desainer Produksi bekerja sama untuk mengembangkan ide-ide dan membuat sketsa serta *blueprint* untuk desain keseluruhan film. Pada tahap ini biasanya dilakukan penggambaran konsep atau *concept drawing* oleh seorang *art director* atau bisa juga *concept artist* yang khusus menggambar segala konsep film berdasarkan arahan Desainer Produksi. Setelah segala gambar konsep selesai, gambar tersebut dipresentasikan kepada sutradara dan Desainer Produksi yang mendiskusikan seluruh *look*. Setelah *look* tersebut disetujui dan difinalisasi, barulah segala elemen itu dibuat dan diimplementasikan ke dalam *Storyboard*.

Storyboard dibuat dengan tujuan memvisualisasikan sebuah film *shot per shot*. *Storyboard* bisa Digambar oleh Desainer Produksi sendiri atau *art director* bahkan merekrut *Storyboard artist* khusus. Desainer Produksi dan sutradara bekerja pada tahap ini Bersama dengan *art director* dan atau *Storyboard artist*. Kemudian setelah konsep dibuat, selanjutnya tugas *art director* dan bagian manajerial untuk sebuah *shooting schedule* untuk menjadi tolak ukur jadwal syuting. Untuk menentukan apa saja yang diperlukan, kapan diperlukan dan dimana diperlukannya komponen *art*. (Rizzo, 2014, hlm.189-196)

2.3.2. **Produksi**

Pada tahap *production*, yang dilakukan Departemen Art sebagaimana dikutip dari buku Rizzo (2005), Departemen Art khususnya *art director* memulai syuting dengan melakukan *briefing* dengan seluruh *crew* mengenai jadwal pada hari syuting tersebut. Mendiskusikan kemungkinan adanya perubahan *last minute* pada set atau tidak, memastikan segalanya ada dan lancar. Selanjutnya *art director* akan melakukan *walk through* untuk memperkenalkan set kepada sutradara maupun asisten sutradara, serta memberikan instruksi kepada kru nya sendiri. Jika segalanya sudah sesuai dengan rancangan, maka syuting dapat dimulai.

Tidak menutup kemungkinan adanya kejadian-kejadian tidak terduga saat syuting. Oleh karena itu, kru harus bersiaga untuk memastikan setiap set, prop dan kelengkapan *art* lainnya sesuai dengan rancangan saat syuting. Jika diperlukan, kru art dapat menyelesaikan segala masalah yang terjadi atas perintah *art director*.
(hlm.201)

2.4. **Mise-en-scene**

Mise-en-scene dalam Bahasa Perancis berarti secara harafiah “memasukkan ke dalam adegan” (“*Putting into scene*”). Kata ini pertama kali digunakan secara luas pada praktik penyutradaraan drama. Para pengajar film menggunakan kata *mise-en-scene* untuk memnandakan bagian kontrol sutradara atas apa yang muncul dalam sebuah *frame*. Aspek-aspek yang termasuk *mise-en-scene* mirip dengan yang digunakan seni teater, yaitu pencahayaan, kostum, tata rias, *blocking* dan set.
(Bordwell, Thompson, and Smith 2017, hlm.19)

Menurut buku LoBrutto (2002, hlm.14), departemen *art* memiliki signifikansi pada perancangan warna, setting atau lokasi, desain *property*, kostum, *makeup* dan tata rambut untuk memvisualisasikan *mise-en-scene*. Oleh sebab itu, batasan untuk bahasan skripsi ini adalah pada *set*, *wardrobe* dan *properti*. Begitu juga pengertian untuk masing-masing bidang ialah sebagai:

2.4.1. Set

Setting atau set pada *mise-en-scene* dapat didefinisikan sebagai tempat terjadinya kejadian dalam kehidupan karakter, dan harus mewadahi segala kejadian yang terjadi dalam film. Set harus memiliki nilai dramatik dimana set secara tidak langsung mendukung terjadinya konflik dan memberi kehidupan pada karakter. Set harus bersifat *believable* atau dapat dipercaya, meskipun merupakan cerita fantasi, sebuah set harus memiliki basis yang kuat dan konstruksi dunia yang utuh sehingga dapat dipercaya penonton.

Sebuah set secara teori dapat dibangun, maupun memanfaatkan lokasi yang sudah ada. Sebuah set disesuaikan dengan kebutuhan naskah dan kebutuhan dramatik cerita. Set biasanya tidak dibangun secara penuh (contoh: membangun rumah untuk keperluan syuting), melainkan hanya membangun komponen-komponen yang benar-benar diperlukan.

Sebuah set harus membantu para aktor untuk mendalami peran mereka dan tidak jarang banyak sutradara memilih untuk menggunakan lokasi yang telah ada untuk memperdalam perasaan aktor saat memerankan konflik contohnya ketika

sebuah cerita bersifat fantasi, set akan sangat membantu aktor untuk membayangkan dunia terjadinya cerita. (Bordwell et al., 2017, hlm.20)

Menurut (LoBrutto, 2002), yang termasuk dalam bagian set adalah tembok, lantai, langit-langit, jendela, pintu, dan Lorong. Jika melakukan *shooting on location* luar ruangan, set bisa mencakup seluruh tempat yang digunakan untuk *shooting*. Dekorasi set dapat berupa cat dinding, *wallpaper*, pelapis lantai, *furniture*, buku, karya seni dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan naskah. (hlm. 21)

2.4.2. *Wardrobe*

Dikutip dari Bordwell et al (2017, hlm.19) *Wardrobe* atau biasa disebut juga dengan *costume* diberikan kepada aktor untuk memerankan sebuah karakter yang sesuai dengan keadaan sekelilingnya. Seperti *setting*, *wardrobe* dapat memiliki kepentingan khusus dalam menentukan visual film secara keseluruhan. *Wardrobe* dapat memiliki peranan penting dalam plot film dan membantu jalannya cerita seperti contoh digunakan karakter untuk menyembunyikan sesuatu dan lain-lain. Dalam film tertentu, *wardrobe* digunakan secara harafiah sebagai pakaian dan pelengkap warna dalam *mise-en-scene*.

Wardrobe juga digunakan sebagai penanda seorang karakter, biasanya style pakaian yang digunakan oleh seorang karakter menentukan sifat karakter tersebut. Selain itu juga dapat menentukan kelas sosial, setting dan dibantu oleh warna, dapat memberikan signifikansi terhadap film tersebut dibandingkan dengan film lainnya. Seperti halnya *setting*, *wardrobe* dapat dibuat atau

menggunakan bahan- bahan yang sudah ada. Jika *wardrobe* bersifat fantasi, maka biasanya dibutuhkan pembuatan untuk *wardrobe* sehingga dapat menyampaikan makna yang sesuai dengan naskah. Namun banyak juga wardrobe yang sudah ada digunakan untuk membantu aktor dalam berakting agar dapat lebih imersif. *Wardrobe* amat membantu untuk membangun cerita karena mendefinisikan hubungan cerita dan karakter tersebut secara simbolik. (hlm.20)

2.4.3. Properti

Menurut buku yang dikarang oleh LoBrutto, Properti adalah segala barang yang dipegang dan digunakan oleh aktor. Biasanya *property* mencakup alat tulis, senjata, korek api, kacamata, alat makan dan lain-lain. *Property* dirancang, dikumpulkan atau dibeli oleh seorang *property master*, yang bertugas terhadap segala penempatan dan perawatan *property*, dibawah supervisi *production designer* dan *set designer*. Naskah menentukan penggunaan *property*, sebagaimana semua elemen visual harus mendukung naratif sinema. *Property master* setelah menelaah naskah akan berdiskusi mengenai penggunaan *property* dan penempatannya bersama *production designer* atau *art director*. (2002, hlm.21)

Jenis-jenis *property* menurut (Hart 2017, hlm.3) dibagi menjadi 2 kategori besar, yaitu *Hand prop* dan *Set prop*. *Hand prop* merupakan sebuah *property* yang dipegang oleh aktor menggunakan tangan, dalam film, *hand prop* juga biasa disebut sebagai *action props*. Sedangkan *property* yang dibawa oleh seorang aktor demi membantu aktingnya biasa disebut *personal prop*. (hlm.1). *Hand prop* dalam film dikategorikan lagi menjadi hero props, background props dan stunt props.

Hero props adalah prop yang akan disyuting secara close-up, *background props* kebalikan dengan *hero props* adalah *props* yang berada di latar sebuah *setting* dan *stunt prop* adalah *property* yang akan digunakan dalam adegan laga. Selain itu ada juga yang disebut *practical prop*, dimana *property* tersebut dapat digunakan sebagaimana mestinya (contohnya: lampu).

Set prop adalah segala elemen yang digunakan untuk mengisi set. Biasanya set prop berbentuk furniture, seperti karpet, sofa, televisi, ranjang, meja dan lainnya, yang digunakan untuk mengisi ruang dalam set. Trim prop adalah bagian dari set prop, khususnya mencakup segala hal yang ditempatkan pada sebuah dinding, contohnya lukisan, horden, dan lain-lain. Set prop juga mencakup segala benda yang menyerupai furniture yang digunakan dalam set, seperti batu yang digunakan sebagai tempat duduk dan lainnya. (hlm.5).

2.5. Psikoanalisis Freud: Id, Ego dan Superego

Sigmund Freud adalah pencetus teori psikoanalisis. Ia mengatakan bahwa faktor terpenting dalam kesadaran manusia adalah ketidaksadaran itu sendiri. Freud tertarik pada berbagai penelitian psikoanalisis yang lebih luas untuk menemukan cara "normal" yang mengoperasikan pikiran manusia.

Freud dan Breur menerbitkan kajian yang berjudul "*Studies on Hysteria*", yang dianggap permulaan analisis psikologis, pada tahun 1893. Freud menyatakan bahwa pikiran manusia memiliki dua bagian yaitu alam kesadaran dan alam bawah sadar. Bagian kesadaran menyerupai bagian gunung es yang muncul di permukaan laut (*iceberg theory*). Sedangkan bagian alam bawah sadar berada jauh

lebih besar berada di bawah permukaan laut yang mengandung naluri untuk mengendalikan seluruh tindakan manusia, dikutip dari buku Koeswara (1991, hal.60) Berdasarkan analisisnya, Freud mengemukakan merevisi teorinya menjadi teori baru yaitu, Id, Ego dan Superego.

2.5.1.1. *Id*

Id berasal dari bahasa Latin yang berarti "itu". id adalah bagian dari pikiran primitif, lahir bersama kita. Pikiran tersebut adalah tempat yang sulit diakses, gairah naluri, dan satu-satunya kenyataan adalah keinginan egoisnya sendiri. Id adalah sistem kepribadian yang paling mendasar yang ada di dalam naluri alami. Dalam melaksanakan fungsi dan operasinya, itu didasarkan pada maksud untuk mempertahankan ketangguhan yang bertujuan menghindari situasi tidak menyenangkan dan mencapai lingkungan yang menyenangkan dikutip dari Koeswara (1991, hlm.65)

Id tidak dapat berkembang diluar kondisi saat kelahiran, dan kecil kemungkinannya untuk berubah sangat kecil. Hal ini disebabkan karena semua manusia dilengkapi dengan naluri psikologis yang berasal dari gen turunan orang tua yang melahirkan subjek. Dari Id inilah kemudian akan bercabang menjadi Ego dan Superego pada tahapan kehidupan selanjutnya. (Rennison, 2001, hlm.89). Dalam esai yang berjudul 'The Ego and The Id' karya (Freud, 1961), Id adalah perasaan yang ditaktor dan harus terpenuhi. Id sebagai sebuah pikiran dapat menguasai kepribadian seseorang karena keinginan naluriannya.

Seperti yang dijelaskan Freud, Rennison mengartikan bahwa Id beroperasi berdasarkan prinsip kenikmatan (*pleasure principle*), yaitu berusaha memperoleh kenikmatan dan menghindari rasa sakit. Id tidak mampu menilai atau membedakan benar-benar salah, tidak tahu moral. Alasan inilah yang kemudian membuat id memunculkan ego.

2.5.1.2. *Ego*

Secara harafiah, dalam Bahasa latin Ego berarti "aku". Ego mengarahkan individu untuk bertindak sesuai keadaan realita. Freud menjelaskan bahwa ego adalah bagian dari id yang berkembang dalam rangka menghadapi ancaman dari dunia luar. Ia mengibaratkan ego dan id adalah joki dan kudanya. Kuda yang menyediakan tenaga, tapi jokilah yang menentukan kemana harus pergi. Ego mengatur bagaimana seorang individu dapat memuaskan Id. Seperti contoh, Jika seorang anak ingin makan dan kelaparan, ia harus tahu bahwa makanan tidak akan langsung datang. Maka respons yang diberikan adalah menunggu makanan agar dapat makan. (Freud, 1961, hlm.13).

Ego bekerja berdasarkan prinsip realita. Dimana Ego melakukan uji coba perilaku untuk mendapatkan respons yang sesuai terhadap Id. Jika seseorang melakukan sesuatu dan responsnya baik, maka akan diingat sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan. Cara ini akan diingat selanjutnya. Dan hal sebaliknya, jika sesuatu yang dilakukan itu membuat hal buruk atau sakit, maka tidak akan dilakukan di kali berikutnya. (Koeswara, 1991, hlm.67)

Ego berkembang dari Id agar orang mampu menangani realita sehingga ego beroperasi mengikuti prinsip realita (*reality principle*) usaha memperoleh kepuasan yang dituntut Id dengan mencegah terjadinya tegangan baru atau menunda kenikmatan sampai ditemukan objek yang nyata-nyata dapat memuaskan kebutuhan. Ego adalah eksekutif atau pelaksana dari kepribadian, yang memiliki dua tugas utama ; pertama, memilih stimuli mana yang hendak

direspon dan atau insting mana yang akan dipuaskan sesuai dengan prioritas kebutuhan. Kedua, menentukan kapan dan bagaimana kebutuhan itu dipuaskan sesuai dengan tersedianya peluang yang risikonya minimal. Ego sesungguhnya bekerja untuk memuaskan id, karena itu ego yang tidak memiliki energi sendiri akan memperoleh energi dari id.(Feist et.al. 2018, hlm.60)

2.5.1.3. *Superego*

Freud mengatakan bahwa superego merupakan cara untuk mengontrol Id. Di mana superego bukan mengejar kepuasan, melainkan kesempurnaan. Superego akan merespons sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku. Menghambat Id untuk memiliki apa yang dimaksud dengan kepuasan. Hal ini dilakukan sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan baik dan buruk. (1986, hlm.30)

Cara kerja superego merupakan kebalikan dan cara kerja id. Id ingin memuaskan kebutuhan individual, tidak peduli terhadap apa yang diinginkan oleh masyarakat.(Feist et al., 2018, hlm.34) Super ego memiliki dua sub-sistem, yang disebut diri nurani dan ideal. Freud tidak membedakan keduanya dengan jelas, tetapi biasanya kesadaran muncul dari pengalaman, menemukan kesalahan dan mengajarkan kita apa yang harus dilakukan untuk kedepannya. Hati nurani biasanya mencakup perilaku seperti kasih sayang seorang ibu kepada anaknya dan perilaku sejenis. Internalisasi, termasuk larangan dan perintah dari luar yang berkaitan dengan lingkungan sosial dan nilai moral. Superego akan menjadi keputusan akhir yang diperoleh dari simulasi bawah sadar.

Idealistik mempunyai dua sub prinsip yakni suara hati (*conscience*) dan ego ideal. (Koeswara, 1991, hlm.70) secara umum Freud menyimpulkan bahwa, suara hati lahir dari pengalaman mendapatkan hukuman atas perilaku yang tidak sesuai serta hal-hal yang tidak biasa dilakukan, sedangkan ego ideal berkembang dari pengalaman mendapatkan imbalan atas perilaku yang tepat dan mengarahkan kita pada hal-hal yang sebaiknya dilakukan. Superego bersifat nonrasional dalam menuntut kesempurnaan, menghukum jika ego berbuat sesukanya, baik yang telah dilakukan maupun baru dalam pikiran. Ada tiga fungsi superego ; (1) mendorong ego menggantikan tujuan-tujuan realistik dengan tujuan moralistik, (2) merintang impuls id terutama impuls seksual dan agresif yang bertentangan dengan standar nilai masyarakat, (3) mengejar kesempurnaan.(Feist et.al. 2018, hlm.35)

2.6. Surealisme

(Sataloff, Johns, and Kost n.d., hlm.2) berpendapat bahwa karya surealis tidak dapat didefinisikan oleh gaya atau bentuk, melainkan sebagai hasil praktik surealisme. Richardson mengatakan: "Dalam konsepsi populer, surealisme disalahpahami dalam berbagai cara, beberapa di antaranya bertentangan dengan yang lain, tetapi semua kesalahpahaman ini didasarkan pada kenyataan bahwa mereka berusaha untuk mengurangi surealisme menjadi sebuah gaya atau sesuatu itu sendiri daripada dipersiapkan untuk melihatnya sebagai aktivitas dengan cakrawala yang luas." (2006, hlm.2)

Banyak kritikus gagal mengenali kualitas khas yang membentuk sikap surealis. Mereka mencari sesuatu - tema, jenis citra tertentu, konsep tertentu -

mereka dapat mengidentifikasi sebagai 'surrealis' secara berurutan untuk memberikan kriteria penilaian yang dengannya film atau karya seni dapat dinilai. (Simon, 2007, hlm.30) berpendapat bahwa surealis 'mendapat inspirasi dari arus kecemasan psikologis dan pemberontakan sosial yang mengalir melalui ekspresi tertentu dari budaya massa'.

Dengan mengatakan bahwa surealis hanya 'menarik inspirasi' dari arus ini, dia menyiratkan bahwa mereka tidak berbagi kecemasan psikologis dan pemberontakan sosial ini, tetapi hanya menggunakannya untuk mengembangkan posisi ideologis mereka sendiri. Hal ini tampaknya mencerminkan fakta bahwa penulis, meskipun dirinya sendiri, enggan untuk mengakui budaya populer kecuali itu 'dilegitimasi' oleh apa yang dia lihat sebagai otoritas yang lebih tinggi, dalam hal ini seperti yang diwakili oleh para surealis. Tentunya akan lebih akurat untuk mengatakan bahwa para surealis mengenali kecemasan psikologis dan pemberontakan sosial mereka sendiri dalam budaya populer.

Dalam dunia surreal, banyak hal-hal yang tercermin dari kehidupan nyata. (McCord, Freud, and Strachey 1955, hlm 121) menyatakan pada bukunya salah satunya adalah bagaimana dunia mimpi yang berada di alam bawah sadar dapat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian atau perasaan yang dirasakan sehari-hari. Cara paling mudah untuk mengintegrasikan alam bawah sadar adalah dengan menentukan keinginan utama yang dituju. Lalu setelah itu, dunia mimpi dapat mendistorsi keadaan tersebut dalam alam bawah sadar, menciptakan kejadian-kejadian diluar nalar.

2.7. *Language of Flower*

Pada bukunya ((Loy 2001, hlm.9) mengatakan, bahasa bunga pada dasarnya adalah tradisi sastra, berdasarkan buku bahasa bunga di Inggris Victoria, Perancis, dan Amerika. Buku-buku semacam itu adalah bagian dari genre buku-buku bunga sentimental atau bunga hadiah, yang berakar pada almanak sastra, sebuah publikasi tahunan yang menyertakan kalender. Bahasa bunga didasarkan pada kombinasi cerita rakyat, sastra, mitologi, agama, dan karakteristik fisik tanaman. Floriografi adalah istilah yang digunakan untuk mewakili bahasa bunga. Itu diciptakan selama era Victoria (1837-1901) untuk mendefinisikan makna simbolis yang dikaitkan dengan berbagai bunga. Floriografi atau bahasa bunga adalah seni simbolisme bunga. Ini adalah cara komunikasi samar melalui bunga.

Floriografi menjadi sangat populer di Inggris Victoria dan di Amerika Serikat selama abad ke-19, tetapi sebenarnya sudah ada sejak Era Victoria. Ini berakar di Persia dan Turki pada abad ke-15 di mana bunga menggantikan kata-kata, memungkinkan orang untuk mengekspresikan perasaan terlarang atau tidak dapat diterima secara sosial. Orang Turki memiliki bahasa yang disebut "selam" atau "salaam", bahasa oriental yang melibatkan bunga dan benda lain. Itu adalah bahasa bunga rahasia yang digunakan oleh wanita harem pintar untuk berkomunikasi dengan kekasih mereka di luar harem. Bahasa rahasia harem hanya dapat diterjemahkan dengan melampirkan kata-kata berima ke objek tertentu seperti bunga dan buah-buahan.

Lauffer, pada bukunya menyebut "selam" sebagai sumber sentimen dan simbol bunga, tetapi itu bukan bahasa makna, melainkan sistem mnemonik. Sebenarnya, itu adalah alat untuk membantu orang mengingat baris puisi. Meskipun merupakan sistem mnemonik, selam dikenal di Eropa sebagai sistem yang menghubungkan bunga dengan simbol. Bahasa oriental bunga diperkenalkan ke Eropa pada abad ke-17 oleh Charles II, Raja Swedia. Lady Mary Wortley Montagu (1689-1762), seorang bangsawan dan penyair abad ke-18, menjadi terpesona dengan "selam" Turki dan memperkenalkan bahasa simbolik ke Inggris. Sebagai istri duta besar Inggris yang ditugaskan ke Konstantinopel, ia diperkenalkan dengan budaya kosmopolitan Kekaisaran Ottoman yang kaya. Setelah itu, dia mempopulerkan gagasan simbolisme bunga dalam surat-surat yang dia kirim kembali ke Eropa, mengungkapkan bahasa rahasia bunga seperti yang dipraktikkan oleh para wanita di harem. Surat-surat yang dia tulis kemudian diterbitkan sebagai "Surat Kedutaan Besar Turki". (1993, hlm.8)

Orang Victoria mengembangkan bahasa bunga ke tingkat yang lebih tinggi daripada siapa pun yang mendahuluinya. Era Victoria adalah masa ketimpangan sosial yang ekstrim sehingga orang biasa mengirim pesan rahasia. Floriografi memungkinkan orang untuk menyampaikan perasaan kompleks yang seharusnya tidak sopan untuk dikatakan dengan lantang dalam waktu yang konservatif. Sama seperti floriografi Barat, negara-negara timur juga memiliki arti penting pada bunga mereka. Misalnya, "Hanakotoba" dalam bahasa Jepang adalah floriografi yang terpisah dan independen. Ini adalah seni Jepang kuno dalam memberikan makna pada bunga.

Bunga sering dikirim sebagai pesan berkode ke pihak penerima. Namun makna bunga menjadi lebih kompleks dan menimbulkan miskomunikasi dan pengalaman buruk. Pada awal abad ke-19, penerbit Prancis mulai menerbitkan kamus bunga yang ditujukan untuk memecahkan kode arti bunga. Selama bertahun-tahun banyak kamus telah diterbitkan untuk menyebarkan bahasa bunga. Orang benar-benar membawa kamus yang berisi makna yang ditetapkan untuk bunga tertentu. Pada abad ke-20, ada lebih dari 100 kamus bunga di seluruh dunia.

Kamus bunga yang penulis gunakan adalah milik Lauffer, pada bukunya yang berjudul “*Tussies Mussies: the Victorian art of expressing yourself in the language of flowers*” Penulis akan menggunakan beberapa jenis bunga yang dapat dilihat pengartian diksionarinya pada tabel dibawah ini yang telah dipilih:

Tabel 2.1 Pengartian bunga
(sumber: *Tussies Mussies*)

No.	Jenis Bunga	Warna	Arti
1	Mawar / <i>Rose</i>	Putih	Cinta, Hormat, Kagum, Harapan
2	Krisan/ <i>Chrysanthemum</i>		kemurnian, kepolosan, kesetiaan dan kejujuran
3	<i>Baby's Breath</i>		kesatuan dan spiritualitas