



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Skenario

Sebuah film erat kaitannya dengan keberadaan sebuah skenario, yang dibangun oleh seorang penulis skenario. Skenario adalah sebuah gambar, dialog, deskripsi yang dikemas dalam sebuah struktur dramatis untuk mengungkapkan sebuah cerita (Field, 2005, Hlm. 2). Skenario menurut Biran (2006) adalah sebuah cerita atau gagasan tertentu yang didesain sedemikian rupa agar lebih menarik bagi penontonnya (Hlm. 273).

2.1.1. Format Skenario

Trottier (2010) menjelaskan bahwa dalam sebuah skenario, terdapat tiga bagian utama yaitu *headings*, *narrative description*, dan dialog, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Heading (Slug Lines)*

Bagian *headings* adalah bagian yang menerangkan lokasi kamera, lokasi *scene*, dan waktu pada *scene*. Bagian *headings* selalu ditulis dalam huruf kapital (Hlm. 146).



EXT. DOWNTOWN GOTHAM -- DAY

Gambar 2.1. *Heading* Skenario Film *The Dark Knight*

(www.raindance.org, 2013)

Tulisan EXT. untuk exterior dan INT. untuk interior digunakan untuk menjelaskan dimana tempat kamera berada. Ia melanjutkan bahwa untuk kondisi tertentu, misalnya perpindahan lokasi *shot* dari exterior menuju interior, maka dapat menggunakan INT./EXT (Hlm. 147).

Selain itu, menurut Trottier, DAY atau NIGHT digunakan untuk menunjukkan waktu pada *scene* tersebut: siang atau malam. Ia menyebutkan bahwa dalam skenario hanya mengenal dua definisi waktu tersebut, karena secara teknis, *shooting* hanya akan dilakukan pada siang (DAY) atau malam (NIGHT) hari (Hlm. 147).

2. *Narrative description*

Trottier (2010) menjelaskan bahwa penjelasan terhadap cerita dituliskan dalam bentuk *narrative description* yang menjelaskan tiga elemen penting, yaitu *action*, *setting* dan *character*, dan *sounds* (Hlm. 164).

Trottier (2010) juga menambahkan, penulisan *narrative description* sebaiknya dilakukan secara jelas agar tidak membingungkan kru yang membacanya. Lanjutnya, tindakan (*action*) yang dilakukan oleh karakter harus dideskripsikan sedetail mungkin (Hlm. 165). Meski begitu, ia juga mengatakan bahwa sebuah skenario cukup mendeskripsikan hal-hal yang berhubungan dengan karakter seperti *setting* dan *character*, yang cukup penting untuk dijelaskan. Menurutnya, hal-hal yang tidak terlalu berkaitan dengan karakter atau tidak terlalu penting terhadap jalannya suatu cerita sebaiknya tidak usah dituliskan (Hlm. 164).

INT. CHATEAU -- FRANCE -- DAY

An elegant 17th Century mansion a short distance from Paris. A dinner is set for about a hundred people. Everything is perfect; exquisite flowers, linens, silver...

Anyone who's anyone in the fashion world is there. We see Lagerfeld... Valentino... Marc Jacobs...

NIGEL KIPLING, a dapper man in his late 30's/early 40's, speaks at a podium at the center of the dais on one side of the room.

Our POV is from someone else on the dais so we see NIGEL from the back.

NIGEL

...her name has become legend. Her magazine is the Bible for anyone interested in style, taste and sophistication. Without a doubt one of the most elegant women ever to walk the planet, I give you... Miranda Priestly.

Loud applause rings out. And from the back we see MIRANDA PRIESTLY approaching the podium. We can only make out her fancy updo, the curves of her couture gown.

Gambar 2.2. Skenario Film *The Devil Wears Prada*

(www.dailyscript.com, 2013)

Dalam skenario, menurut Trottier (2010), suara (*sound*) yang dituliskan dalam skenario dapat dituliskan dalam huruf kapital apabila penulis skenario ingin menekankan pentingnya keberadaan suara tersebut. Ia juga mengatakan bahwa penulisan suara ini pun dituliskan secara deskriptif, tidak menggunakan singkatan seperti SFX. atau singkatan lain (Hlm. 174).

3. Dialog

Berbeda dengan penulisan pada *narrative description* yang menggunakan huruf kecil, Trottier (2010) menjelaskan bahwa nama karakter harus ditulis dengan huruf kapital pada dialog. Ia juga menyebutkan bahwa pada penulisan dialog, di bagian bawah nama karakter akan diikuti oleh *parenthetical* yang ditulis dalam tanda kurung. Menurutnya, *parenthetical* biasa digunakan untuk menunjukkan sikap atau *attitude* dari karakter yang sedang berdialog atau

untuk mendeskripsikan tindakan (*action*) yang sangat singkat, yang dilakukan bersamaan dengan dialog (Hlm. 187-188).

```
EMILY  
(rattling off quickly)  
Here's the bulletin so far. At 7:00,  
Simone called from the Paris office.  
She figured out dates with Testine for  
the Rio shoot and confirmed with  
Gisele.
```

Gambar 2.3. Skenario Film *The Devil Wears Prada*
(www.dailyscript.com, 2013)

2.1.2. *Premise, Logline dan Sinopsis*

Premise, yang juga sering disebut tema, adalah sebuah pesan film, sesuatu yang ingin disampaikan kepada penonton (Trottier, 2010, Hlm. 70). Menurut Calvisi (2012), seorang penulis skenario bisa memulai tulisannya berdasarkan pesan atau moral yang ingin disampaikan (Hlm. 73). Selain itu, Trottier (2010) juga menambahkan bahwa tema tersebut bisa didapatkan seiring penulisan skenario itu sendiri (Hlm. 70).

Egri (1946) berpendapat jika sebuah skenario tidak memiliki *premise* yang jelas, seorang penulis skenario akan bingung untuk menentukan kemana cerita akan berjalan dan berakhir. Menurutnya, tanpa adanya *premise* yang jelas (*clear-cut premise*), seorang penulis akan memodifikasi, mengubah, menambah atau mengembangkan jalan cerita tanpa tahu akhir dari cerita tersebut (Hlm. 6).

Didukung oleh pendapat dari Costello (2004), yang menyatakan bahwa setelah *premise* ditemukan, maka penulis skenario dapat melanjutkan dengan membangun sebuah *logline*. Menurutnya, *logline* adalah kalimat yang dapat

mencakup *premise* dari suatu film yang disusun sedemikian rupa agar dapat menarik minat orang yang membaca atau mendengarnya, sekaligus untuk “menjual” film itu sendiri (Hlm. 159). Kemudian Snyder (2005) menambahkan, bahwa melalui *logline*, yang menerangkan tentang tokoh atau karakter yang melakukan sesuatu, penulis skenario bisa melakukan cek setelah skenario selesai dibuat: apakah skenario masih berhubungan dengan *logline* awal saat rencana skenario dibuat, atau justru malah melenceng dari konsep awal (Hlm. 64).

Selain itu, Craig dan Hughes (2008) mengatakan bahwa sinopsis adalah sebuah ringkasan yang menerangkan seluruh isi cerita yang harus mampu membuat pembacanya tertarik untuk mengetahui lebih jauh cerita tersebut. Menurut mereka, sinopsis sendiri terbagi menjadi dua jenis, yakni sinopsis singkat yang biasanya hanya sekitar dua halaman, dan sinopsis mendetail yang bisa sepanjang lima sampai sepuluh halaman (Hlm. 225).

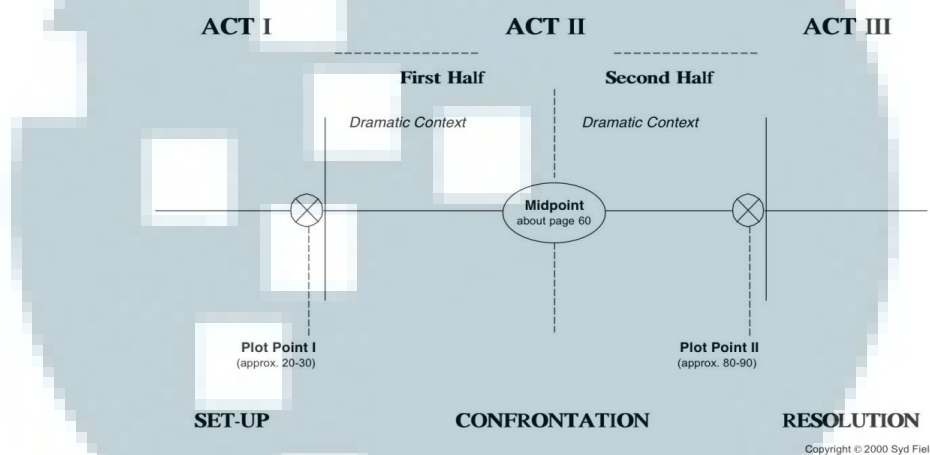
Craig dan Hughes (2008) juga menambahkan bahwa sinopsis sebaiknya difokuskan pada lima hal, yakni *hook*, hubungan antar karakter utama, permasalahan yang dihadapi, plot utama, dan resolusi yang akhirnya dicapai (Hlm. 256).

2.2. Struktur Dramatis

Field (2005) menyatakan bahwa skenario selalu memiliki struktur dramatis (*dramatic structure*), yang merupakan kaitan antara insiden, episode, atau peristiwa dalam rangkaian linear hingga menuju sebuah resolusi dramatis (Hlm.

29). Menurutnya, struktur dramatis juga sering disebut sebagai struktur tiga babak (Hlm. 30).

Field (2005) menyebut struktur dramatis sebagai *The Paradigm*, karena keberadaannya yang tidak bisa dihilangkan dalam sebuah skenario. Menurutnya, *paradigm* adalah sebuah kerangka dalam membangun cerita (Hlm. 21).



Gambar 2.4. *The Paradigm Sheet*
(www.sydfield.com, 2000)

2.2.1. Act I

Menurut Field (2005), Act I adalah bagian pertama yang berisi struktur dramatis yang disebut sebagai *Set-up*. Ia juga menjelaskan bahwa pada babak pertama, penulis skenario menjelaskan kejadian yang terjadi (*inciting incident*), memperkenalkan karakter, menunjukkan secara garis besar tentang cerita dalam skenario (*dramatic premise*), menggambarkan situasi dan kondisi awal (*dramatic situation*), dan membangun relasi antara karakter utama dan karakter lainnya. Menurutnya, bagian ini biasanya berada sampai pada halaman 30 halaman pada skenario film panjang (Hlm. 22-23).

Sedangkan menurut Schmidt (2005), *Act I* terbagi lagi menjadi enam bagian, yakni *set-up*, *mood* atau *tone*, *hook*, *catalyst*, atau *inciting incident*, *serious problem* atau *goal*, *villain main characters*, dan *turning point* (Hlm. 29).

Menurut Schmidt (2005), *set-up* adalah segala bentuk informasi yang akan mempengaruhi jalannya cerita, termasuk informasi genre dan tempo cerita. Kemudian lanjutnya, *mood* atau *tone* adalah bentuk visualisasi dari *setting*, karakter, dan tempat. Ia juga menyebutkan *hook*, *catalyst*, dan *inciting incident* yang merupakan bagian dari struktur dramatis yang akan mempengaruhi alur cerita seolah mengajak penonton untuk tetap fokus dan menerka-nerka tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Pada bagian ini, menurutnya, penonton akan dibuat bertanya-tanya dengan kejadian yang dialami oleh karakter, dan bagaimana karakter akan menghadapi kejadian tersebut, meskipun penonton belum mengetahui tujuan pasti dari si karakter (Hlm. 29).

Goal berdasarkan pendapat Schmidt (2005) adalah tujuan yang ingin dicapai oleh karakter. Menurutnya, penonton belum tentu menganggap *goal* yang diinginkan karakter menjadi sesuatu yang penting, namun keberadaan *goal* inilah yang membuat alur cerita terus maju dan berjalan. Ia juga menyebutkan adanya keberadaan *villain* (penjahat) yang merupakan karakter atau kejadian yang menghalangi karakter utama untuk mencapai tujuannya. Selain itu ia juga mengatakan bahwa di bagian *Act I* juga sebaiknya penulis skenario memperkenalkan semua karakter yang ada pada skenario (Hlm. 30).

Bagian terakhir dalam *Act I* menurut Schmidt (2005) adalah *turning point*, yakni saat dimana muncul sebuah kejadian yang mampu mengubah alur cerita, atau berbalik arah, sehingga membuat penonton penasaran dengan apa yang akan terjadi selanjutnya. Ia juga menyebutkan bahwa *turning point* ini bisa dipacu oleh permasalahan baru yang dihadapi karakter, atau bagaimana tindakan karakter dalam menghadapi permasalahannya (Hlm. 30).

Menurut Field (2005), di bagian *Act I* juga terdapat *plot point*, yakni “segala bentuk kejadian, tindakan, atau episode yang mengarahkan satu kejadian menuju kejadian lainnya” (Hlm. 26). Menurutnya, fungsi *plot point* adalah agar alur cerita dapat terus berjalan (Hlm. 143).

2.2.2. Act II

Act II menurut Field (2005) berisi konten dramatis yang disebut sebagai *Confrontation*. Menurutnya, dalam skenario film panjang, bagian ini biasanya berada di halaman 30-90. Ia menyebutkan bahwa bagian ini menjelaskan tujuan yang diinginkan oleh karakter dan bagaimana karakter tersebut menghadapi setiap permasalahan (*obstacle*) yang menghambat tujuannya (Hlm. 25).

Act II, menurut Schmidt (2005) terbagi lagi menjadi lima bagian, yaitu *problem intensifies* (meningkatnya permasalahan), *temporary triumph* (pencapaian sementara), *reversal* (pembalikan), *dark moment*, dan *turning point* (Hlm. 31).

Schmidt (2005) menjelaskan bahwa *problem intensifies* adalah segala bentuk aksi (*action*) yang dilakukan agar cerita tetap berlanjut. Aksi ini disebut

olehnya sebagai *action points*. Ia juga membagi *problem intensifies* ini ke dalam tiga tipe, yaitu *barriers*, *complication*, dan *situation* (Hlm. 31).

Barriers menurut Schmidt (2005) adalah saat dimana karakter melakukan sesuatu yang tidak memberikan efek apapun terhadap tujuannya. Menurutnya, *barriers* memungkinkan untuk menghentikan aksi karakter untuk sementara, sekaligus memberikan jeda, sampai karakter memutuskan aksi apa yang akan dilakukan selanjutnya. Selain itu, ia juga menambahkan adanya *complication*, yang merupakan segala aksi yang terjadi untuk menciptakan tekanan, baik bagi karakter utama atau pun bagi penonton. Ia juga menambahkan adanya *situation*, yakni saat dimana situasi dramatis utama terjadi pada karakter utama. Lebih lanjut, ia mengatakan bahwa karakter lain yang berkaitan erat dengan karakter utama juga bisa memunculkan situasi ini. Menurutnya, situasi ini juga berfungsi untuk menambah tekanan (Hlm. 31).

Temporary triumph atau pencapaian sementara menurut Schmidt (2005) adalah saat dimana karakter tampak mencapai tujuannya, atau hampir mendekati tujuannya, namun hal ini hanya bersifat sementara. Menurutnya, pencapaian tujuan karakter pada *temporary triumph* biasanya diikuti oleh sub-plot lain yang menjauhkan karakter dari tujuannya (Hlm. 31).

Reversal adalah saat dimana karakter utama telah mencapai tujuannya, namun ternyata keadaan berbalik dan tujuan karakter utama menjadi terasa salah (Schmidt, 2005, Hlm. 31). Misalnya, karakter utama hendak membalas karakter *villain* (antagonis), namun ternyata karakter yang dianggap oleh karakter utama

sebagai orang jahat adalah orang baik, sedangkan karakter yang dianggap oleh karakter utama sebagai orang baik adalah karakter jahat (*villain*) (Schmidt, 2005, Hlm. 31).

Reversal bisa dilakukan melalui berbagai macam cara, antara lain: bertambahnya karakter atau informasi baru, terjadi situasi dramatis yang lain, karakter lain berubah menjadi karakter utama, karakter yang berada dekat dengan karakter utama tiba-tiba meninggalkan karakter utama sendirian, berubahnya tujuan atau *goal* dari karakter utama pada detik-detik terakhir, atau karakter jahat ternyata menjadi karakter baik dan berlaku sebaliknya (Schmidt, 2005, Hal 32).

Didukung oleh pendapat Field (2005) yang mengatakan keberadaan *midpoint* di tengah-tengah *Act II*, yang merupakan segala bentuk kejadian, tindakan, atau episode yang mengubah jalan cerita atau tujuan si karakter (*twist*). Menurutnya, *midpoint* juga merupakan moment dimana karakter tampak seolah hampir mencapai tujuannya, namun tiba-tiba keadaan berubah dan menjadi titik balik bagi si karakter (Hlm. 212).

Dark moment menurut Schmidt (2005) adalah saat dimana karakter utama berada pada titik terendah dalam cerita. Menurutnya, di bagian ini karakter terasa sangat putus asa dalam mencapai tujuannya, dan hasil yang terlihat dari segala bentuk usahanya adalah kegagalan (Hlm. 32).

2.2.3. Act III

Act III menurut Field (2005) berisi konten dramatis yang disebut sebagai *Resolution*. Menurutnya, bagian ini biasanya dimulai di sekitar halaman 85-90

pada skenario film panjang, setelah *Act II* berakhir. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa bagian ini berisi bagaimana karakter menghadapi keinginannya; apakah berhasil atau tidak, dan bagaimana karakter menanggapi hal tersebut. Ia juga menegaskan bahwa *resolution* bukan sebuah *ending*, melainkan sebuah solusi (*solution*). Menurutnya, *resolution* adalah sebuah akhir dari cerita, sedangkan *ending* adalah sebuah akhir dari skenario yang ditunjukkan melalui *scene* atau shot tertentu (Hlm. 26).

Sedangkan *act III* menurut Schmidt (2005) terbagi lagi menjadi tiga bagian, yaitu *final obstacle*, *climax*, dan *resolution* (Hlm. 33). Menurutnya, *final obstacle* adalah saat dimana karakter dihadapkan pada hambatan terbesarnya dalam mencapai tujuan. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa pada bagian ini, biasanya kepribadian karakter akan benar-benar muncul, dan karakter seolah ditekan secara fisik dan emosional untuk mencapai tujuannya (Hlm. 33).

Menurut Schmidt (2005) pembentukan *final obstacle* memiliki tiga kemungkinan. Pertama, karakter utama akan mengabaikan tujuannya dan hal ini harus diketahui oleh semua orang, atau justru karakter utama akan menemukan tujuannya yang baru. Kedua, jika karakter utama berhasil dikalahkan oleh karakter jahat (*villain*), maka di bagian *final obstacle* inilah *villain* muncul dan mengalahkan karakter utama. Ketiga, jika karakter utama diputuskan untuk berhasil mencapai tujuannya, maka di bagian inilah karakter utama berhasil mengalahkan *villain* dengan cara apapun yang bisa membuatnya mencapai tujuan akhir (Hlm. 33).

Sedangkan *climax* menurut Schmidt (2005) adalah saat dimana karakter utama berhadapan langsung dengan karakter jahat (*villain*). Menurutnya, bagian ini adalah bagian yang memiliki tempo (*pace*) cepat dan akan menunjukkan apakah karakter mencapai tujuannya atau tidak (Hlm. 33).

Schmidt (2005) menambahkan keberadaan *resolution*, dimana keseluruhan plot, baik plot utama atau pun sub-plot bergabung menjadi satu. Menurutnya, tema bisa kembali dimunculkan beriringan dengan pesan moral dari cerita di bagian ini (Hlm. 33).

2.3. Plot

Plot menurut Dibell (1999) adalah perbedaan pada apa yang akan terjadi selanjutnya dalam sebuah skenario karena hal yang dirasakan, diucapkan, dilakukan, atau dipikirkan oleh karakter. Menurutnya, plot terbentuk dari berbagai kejadian yang memiliki hubungan sebab-akibat pada kejadian berikutnya atau sebelumnya. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa plot berfungsi dalam proses penyelesaian cerita dan dibangun dengan konsekuensi atau tujuan tertentu (Hlm. 5).

Dibell (1999) juga menegaskan bagaimana plot berbeda dengan *incident*. Menurutnya, *incident* adalah suatu kejadian yang terjadi pada karakter, namun tidak memiliki akibat atau pengaruh pada cerita sehingga *incident* berbeda dengan plot (Hlm. 5).

2.3.1. Plot Menurut Schmidt

Plot menurut Schmidt (2005) terbagi menjadi dua jenis, yakni *Plot Driven* dan *Character Driven*:

1. *Plot Driven*

Dalam skenario yang menggunakan teknis plot driven, cerita dalam skenario akan terus berjalan karena kejadian-kejadiannya, sementara kondisi karakter tidak berubah sedikit pun (Hlm. 5).

2. *Character Driven Plot*

Skenario yang menggunakan teknis *character driven* adalah sebuah skenario yang membawa perubahan pada karakter (Hlm. 5). Dalam skenario ini, cerita akan terus maju dikarenakan aksi (*action*) dan pilihan (*choices*) yang dilakukan oleh karakter. Menurutnya, karakter yang akan membuat peristiwa dan cerita terjadi karena setiap adegan dikendalikan oleh karakter-karakter di dalamnya (Hlm.5).

Fokus dalam skenario *character driven* adalah karakter; bagaimana dan kenapa karakter mengambil keputusan tertentu dan bagaimana keputusan tersebut memiliki kekuatan untuk memindahkan plot ke arah lain agar cerita tetap terus berjalan (Hlm. 5).

2.3.2. Plot Menurut Blake Snyder

Lebih mendetail dari Schmidt, Snyder (2005) membagi film menjadi sepuluh kategori, yaitu sebagai berikut:

1. *Monster in the House*

Hal paling mendasar dalam kategori ini adalah keberadaan monster dan rumah (dimana karakter tampak tidak bisa menghindar atau terpojok di suatu tempat), sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam film dengan plot ini pun sangat jelas, yaitu: berlari, sembunyi, dan jangan sampai termakan monster. Contoh dari film dengan plot ini adalah *Jurassic Park* dan *Friday the 13th* (Hlm. 26).

2. *Golden Fleece*

Nama ini berasal dari mitos Jason dan Argonauts yang selalu mengisahkan tentang perjalanan seorang pahlawan untuk mencari sesuatu, kemudian berakhir atau berujung dengan menemukan sesuatu yang lain, yang biasanya adalah dirinya sendiri. Contoh dari film dengan plot ini adalah *Star Wars* dan *Road Trip* (Hlm. 28).

3. *Out of the Bottle*

Hal yang paling mendasar dalam plot ini adalah keberadaan sulap atau sihir. Biasanya karakter dalam film berjenis ini akan dibuat sedemikian rupa agar penonton berpikir bahwa karakter tersebut berhak mendapatkan sedikit rasa senang (yang biasanya akan terjadi karena sihir), dengan bagian akhir yang akan menimbulkan pesan bahwa sihir bukanlah segalanya karena hal itu tidak akan terjadi di dunia nyata. Contoh dari film ini adalah *The Mask* (Hlm. 29).

4. *Dude with a Problem*

Plot ini biasa berkaitan dengan sebuah situasi yang luar biasa dengan karakter biasa yang terperangkap di dalamnya (Hlm. 31). Unsur penting dalam plot ini adalah seorang pria dan sebuah masalah yang mengharuskannya untuk terjun langsung. Contoh film ini adalah *Die Hard* dan *The Terminator* (Hlm. 31).

5. *Rites Of Passage*

Plot ini biasanya mengangkat tema seputar perubahan kehidupan yang dialami oleh karakter, dan bagaimana karakter tersebut berusaha menerima atau berjuang dalam kehidupannya. Biasanya moral dari film yang menggunakan plot ini sama, yakni bahwa seperti itu/inilah hidup. Contoh film yang menerapkan plot ini adalah *Lost Weekend* dan *When a Man Loves a Woman* (Hlm. 33).

6. *Buddy Love*

Film dengan plot ini biasanya mengisahkan tentang hubungan persahabatan atau percintaan, dan akan dimulai dengan dua karakter yang saling membenci satu sama lain, kemudian mengalami kejadian yang membuat mereka mendadak menyadari bahwa mereka saling membutuhkan dan melengkapi. Tak hanya tentang manusia, film dengan plot *buddy love* juga dapat bercerita tentang seseorang dengan binatang peliharannya. Contoh dari film dengan plot ini adalah *48 Hours* dan *How To Lose a Guy in 10 Days* (Hlm. 35).

7. *Whydunit*

Plot dalam film ini biasanya mengajak penonton untuk menguak sisi lain dari manusia, dan biasanya bercerita tentang adanya pembunuhan, lorong atau jalanan gelap, dan tindakan kriminal. Penonton akan diajak untuk menjadi seorang pengamat, dan penonton akan dibuat terkaget-kaget dengan fakta yang ditunjukkan di layar. Contoh film dengan plot *whydunit* adalah *Chinatown* (Hlm. 36-37).

8. *The Fool Triumphant*

Dalam plot ini, biasanya karakter yang terlihat bodoh, terabaikan akan mengalami masalah dan ia akan berubah karena ia (meskipun tampak bodoh) adalah karakter yang paling baik dari keseluruhan karakter dan selalu memiliki keberuntungan. Contoh film dengan plot ini adalah *Charly* dan *Awakenings* (Hlm. 38).

9. *Institutionalized*

Film dengan plot ini biasanya bercerita tentang individu yang bergabung menjadi kelompok dan memiliki permasalahan tertentu. Biasanya film akan dilihat dari sudut pandang *new comer*, seseorang yang baru saja bergabung dengan kelompok tersebut dan melihat bagaimana kelompok tersebut “bekerja”. Film dengan plot ini adalah *The Godfather* dan *American Beauty* (Hlm. 38-39).

10. *Superhero*

Plot *superhero* adalah kebalikan dari plot *dude with a problem*, dimana dalam plot *superhero*, karakter yang luar biasa mendadak ditempatkan pada keadaan atau tempat yang sangat biasa. Contoh film dengan plot *superhero* adalah *Frankenstein* dan *X-Men* (Hlm. 40).

2.4. Jenis Karakter

Karakter merupakan salah satu komponen yang ada dalam skenario. Karakter menurut Egri (1946) terbagi menjadi dua, yakni protagonis dan antagonis.

1. Protagonis

Egri (1946) menyebut protagonis sebagai *pivotal character* karena karakter ini yang memimpin atau menyebabkan jalannya cerita melalui sebuah permasalahan atau tujuan. Menurutnya, tekad dari karakter untuk mencapai keinginan tersebut akan membuat karakter melakukan apa saja (Hlm. 106). Lebih lanjut, ia juga mengatakan bahwa keinginan karakter harus vital (penting) untuk dilakukan atau dipertaruhkan. Selain itu, menurutnya sebuah *pivotal character* adalah karakter yang agresif, tanpa kompromi, bahkan kejam (Hlm. 107).

Karakter yang keinginannya lebih kecil dibanding rasa takutnya, tidak memiliki gairah, atau yang terlalu sabar dan menerima keadaan tidak bisa ditempatkan sebagai *pivotal character* (Egri, 1946, Hlm. 107).

Pivotal character adalah karakter yang sangat mendorong karena ada tujuan atau kebutuhan yang memaksa dia untuk berbuat sesuatu, seperti kesehatan, uang, perlindungan, dan lain sebagainya (Egri, 1946, Hlm. 108).

2. Antagonis

Antagonis adalah karakter yang bersebrangan dengan protagonis. Karakter ini akan menggunakan seluruh yang ia punya, seperti kekuatan, kekuasaan, kelicikan, untuk menghambat apapun yang diinginkan oleh karakter protagonis, sehingga karakter antagonis harus memiliki kekuatan yang sama seperti yang dimiliki oleh karakter protagonis (Egri, 1946, Hlm. 113).

2.5. Pembentukan Karakter

Pembentukan karakter didasarkan pada tiga hal, yakni fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Percampuran antara kondisi fisiologis, sosiologis, dan psikologis pada karakter membuat karakter tersebut menjadi unik (Dunne, 2009, Hlm. 3). Selain itu, ada pula elemen lain yang sama pentingnya dalam sebuah skenario, yakni *characters wants, needs, dan characters arc*.

1. Fisiologis

Dimensi fisiologis akan berpengaruh terhadap kondisi psikologis karakter (Egri, 1946, Hlm. 33). Adapun elemen-elemen yang termasuk dalam kategori fisiologis adalah sebagai berikut (Trottier, 2010, Hlm. 113).

- a. Tinggi/berat badan
- b. Penampilan

- c. Cara berpakaian
 - d. Rambut/mata
 - e. Kesehatan/kekuatan
 - f. Kemampuan fisik
 - g. Kualitas suara
 - h. Kemampuan atletik
 - i. Cacat/bekas luka
 - j. Anatomi/figur
 - k. Warna kulit
 - l. Daya tarik.
2. Sosiologis

Aspek sosiologis pada karakter erat kaitannya dengan kondisi sosial di sekitar lingkungan karakter. Egri (1946) menyebutkan bahwa seseorang yang hidup di lingkungan mewah tidak akan sama dengan orang yang hidup di lingkungan kumuh (Hlm. 33). Menurutnya, perbedaan ini tidak hanya didasarkan pada satu sisi saja, tapi juga mempertimbangkan berbagai aspek lain seperti: siapa orang tua mereka, bagaimana kondisi ekonomi mereka, bagaimana cara berbicara, dan sebagainya (Hlm. 33).

Adapun elemen-elemen yang termasuk dalam kategori sosiologis adalah sebagai berikut (Trottier, 2010, Hlm. 113).

- a. Kehidupan keluarga di masa lalu/kini
- b. Hobi
- c. Pekerjaan

- d. Pendidikan
- e. Lingkungan kerja
- f. Catatan kriminal
- g. Agama/kepercayaan
- h. Status sosial
- i. Kehidupan personal
- j. Kewarganegaraan
- k. Tempat kelahiran/ didikan
- l. Keturunan (etnis)
- m. Afiliasi.

Keberadaan karakter dalam sebuah komunitas, baik sebagai pengikut atau pemimpin juga termasuk ke dalam elemen sosiologis karakter (Egri, 1946, Hlm. 37).

3. Psikologis

Kondisi psikologis karakter menurut Egri (1946) adalah hasil dari gabungan antara kondisi fisiologis dan sosiologis (Hlm. 34). Menurutnya, gabungan kedua hal tersebut membuat karakter mempunyai ambisi, rasa frustrasi, temperamen, sikap, dan kerumitan, sehingga karakter akan memiliki kepribadian yang lebih dalam dan lebih dimensional (Hlm. 34).

Misalnya, jika seorang wanita memiliki tubuh yang gemuk dan berada di lingkungan sosial yang beranggapan bahwa cantik adalah bertubuh langsing, maka karakter ini tidak akan suka jika membicarakan tentang berat badan. Jika lingkungan sosial tersebut menganggap bahwa wanita ini adalah

wanita yang gemuk dan jelek, maka wanita ini akan merasa rendah diri, atau akan merasa harus melawan stigma sosialnya (Egri, 1946, Hlm. 34).

Elemen-elemen yang termasuk dalam kategori psikologis adalah sebagai berikut (Trottier, 2010, Hlm. 113):

- a. Rasa
- b. Takut/phobia
- c. Ambisi
- d. Masalah personal
- e. Intelegensi
- f. Kebiasaan
- g. Motivasi
- h. Sikap
- i. Obsesi
- j. Kerumitan
- k. Temperamen
- l. Kesukaan/ketidaksukaan
- m. Imajinasi
- n. Kesadaran moral
- o. Kemampuan menerima pemikiran yang tidak disukai
- p. Nilai/kepercayaan
- q. Rahasia
- r. Watak
- s. Prasangka

t. Takhayul.

Kekecewaan atau rasa frustrasi dan kepribadian juga mempengaruhi sisi psikologi karakter (Egri, 1946, Hlm. 37).

2.5.1. Characters Flaws, Wants, Needs, Arc

Kelemahan (*flaws*) yang dimiliki oleh karakter dapat menuntun karakter pada kondisi atau situasi tertentu, yang memungkinkan terjadinya perubahan secara bertahap pada diri karakter tersebut (Vogler, 2007, Hlm. 33).

Dalam perubahan karakter, ada pula elemen lain yang tak kalah pentingnya, yakni *character wants*. Setiap karakter utama (*pivotal character*) harus memiliki keinginan tertentu (Egri, 1946, Hlm. 106).

Character wants menurut Cowgill (2003) adalah tujuan yang dapat memotivasi karakter untuk melakukan sesuatu. Menurutnya, tujuan ini merupakan hal yang paling sulit dicapai oleh karakter. Sedangkan *character need* adalah kebutuhan yang diperlukan karakter dalam mencapai tujuannya (Cowgill, 2003).

Menurut Backes (2011), *character driven plot* dapat terbentuk jika karakter memiliki *needs* meskipun tidak memiliki *wants*, namun akan berakhir dengan banyaknya perasaan atau pemikiran karakter terhadap *kebutuhannya* tanpa ada *action*. Hal ini justru akan membuat penonton merasa bosan, sehingga keberadaan *wants* dan *needs* diperlukan secara bersamaan (Backes, 2011).

McKee (1997) mengatakan bahwa untuk membuat sebuah cerita tidak hanya diperlukan karakter nyata, tapi juga perubahan alami pada karakter. Hal inilah yang menurutnya disebut sebagai *character arc* (Hlm. 104).

2.6. Psikologi Kepribadian Manusia

Manusia dilahirkan dengan kondisi kepribadian yang berbeda-beda. Kondisi ini dapat mempengaruhi cara manusia untuk berinteraksi dengan sesamanya. Dua ahli yang banyak berbicara mengenai kepribadian dan kondisi psikologis manusia adalah Jung dan Erikson.

2.6.1. Kepribadian Menurut Jung

Berdasarkan pendapat Jung (seperti dikutip dalam Prawira, 2013), kesadaran manusia untuk berinteraksi terbagi menjadi dua jenis: introversi dan ekstrovert (Hlm. 216-218).

1. Introversi

Seseorang dapat dikatakan introversi ketika pusat kesadarannya berada pada dirinya sendiri dan biasanya memiliki sifat-sifat sebagai berikut (Hlm. 216-217):

- a. Memiliki kecenderungan untuk lebih memikirkan dunia imajiner dan memiliki berbagai pemikiran kreatif.
- b. Individu bertipe introversi adalah individu yang kreatif, produktif, subyektif, dan hanya memiliki sedikit perhatian terhadap dunia luar.

- c. Memiliki perasaan yang sangat halus dan cenderung tidak mau menunjukkan emosi atau perasaannya secara terang-terangan. Biasanya, individu bertipe introvert memiliki cara yang jarang ditemukan pada orang lain untuk mengekspresikan perasaannya.
- d. Memiliki sikap yang tertutup, sehingga cenderung menyimpan segala permasalahan dan emosinya di dalam hati.
- e. Memiliki banyak pertimbangan sehingga sering melakukan *self criticism* dan *self analysis*.
- f. Sangat sensitif terhadap kritik, memiliki kenangan yang melekat kuat terkait dengan pengalaman-pengalaman pribadinya, baik yang bersifat positif atau negatif tentang dirinya.
- g. Memiliki sifat pemurung dan penyendiri.
- h. Berperilaku lemah lembut dalam sikap dan tindakannya, juga memiliki pandangan yang idealis.

2. Extrovert

Seorang individu dikatakan bertipe extrovert ketika kesadarannya berpusat pada dunia luar di sekitarnya sehingga seorang extrovert akan memiliki sifat-sifat berikut (Hlm. 217-218):

- a. Mudah bergaul, menyukai kegiatan partisipasi pada realitas sosial.
- b. Bersikap realistis, aktif dalam bekerja, mampu berkomunikasi dengan lingkungan sosial dengan sangat baik, memiliki sikap yang ramah.
- c. Memiliki sikap yang spontan, wajar dalam berekspresi, mampu menguasai perasaan, berperilaku riang gembira.

- d. Bersikap optimis, selalu tenang, suka mengabdikan, dan tidak mudah putus asa.
- e. Tidak suka berpikir terlalu dalam, tidak menyukai berbagai macam pertimbangan, tidak mau terlalu banyak menganalisis.
- f. Memiliki sifat yang independen dalam berpendapat dan memiliki cita-cita yang bebas.
- g. Ulet dalam berpikir, namun memiliki pandangan yang bersifat pragmatis, juga memiliki sifat keras hati.

2.6.2. Tahapan Psikososial Erikson

Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) mengemukakan bagaimana kondisi psikologis manusia terbentuk sejak ia dilahirkan sampai ia dewasa. Menurutnya, perkembangan psikososial manusia terbagi menjadi delapan tahap. Lebih lanjut, ia juga menjabarkan dampak dari pengalaman sosial terhadap kondisi psikologi manusia dalam segala umur, sehingga ia menyebutnya sebagai psikososial (Hlm. 223). Tahapan-tahapan perkembangan tersebut akan dijelaskan dalam Tabel 2.1 pada halaman berikutnya.

U
M
N

Tabel 2.1. Perkembangan Psikososial Menurut Erikson
(Theories of Personality, 2005)

| <i>Stage</i> | <i>Ages</i> | <i>Adaptive vs. Maladaptive ways of coping</i> | <i>Basic Strength</i> |
|--------------------------|------------------|--|-----------------------|
| <i>Oral-sensory</i> | <i>Birth-1</i> | <i>Trust vs mistrust</i> | <i>Hope</i> |
| <i>Muscular-anal</i> | <i>1-3</i> | <i>Autonomy vs doubt, shame</i> | <i>Will</i> |
| <i>Locomotor-genital</i> | <i>3-5</i> | <i>Initiative vs guilt</i> | <i>Purpose</i> |
| <i>Latency</i> | <i>6-11</i> | <i>Industriousness vs inferiority</i> | <i>Competence</i> |
| <i>Adolescence</i> | <i>12-18</i> | <i>Identity cohesion vs role confusion</i> | <i>Fidelity</i> |
| <i>Young adulthood</i> | <i>18-35</i> | <i>Intimacy vs isolation</i> | <i>Love</i> |
| <i>Adulthood</i> | <i>35-55</i> | <i>Generativity vs stagnation</i> | <i>Care</i> |
| <i>Maturity-old age</i> | <i>55+ years</i> | <i>Ego integrity vs despair</i> | <i>Wisdom</i> |

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), setiap tahapan perkembangan psikososial memiliki krisis tertentu yang dapat mempengaruhi perilaku dan kepribadian manusia. Menurutnya, krisis itu adalah segala bentuk perubahan di lingkungan sekitarnya, yang akhirnya mengharuskan manusia untuk beradaptasi. Ia juga menyebutkan respon untuk beradaptasi ini yang terbagi menjadi dua, yakni *adaptive* (positif) dan *maladaptive* (negatif). Ia mencontohkan, ketika manusia berhasil beradaptasi dengan krisis yang ada di sekitarnya, maka ia telah melakukan respon *adaptive*, sehingga kondisi psikososial manusia dapat berkembang sebagaimana mestinya. Sebaliknya, jika manusia tidak mampu beradaptasi (*maladaptive*), maka ia tidak bisa beradaptasi dengan krisis selanjutnya sehingga kondisi psikososialnya terganggu (Hlm. 223).

Kemudian Erikson Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) juga menjelaskan bagaimana setiap tahapan perkembangan psikososial ini dapat menghasilkan kekuatan dasar manusia (*basic strength*). Menurutnya, kekuatan ini akan berkembang jika kekuatan dasar pada tahap sebelumnya telah tercapai. Lebih lanjut ia juga mengatakan bahwa jika kekuatan dasar awal belum tercapai, maka manusia tidak bisa berkembang hingga ke kekuatan selanjutnya (Hlm. 223). Adapun perkembangan tahapan psikososial menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) adalah sebagai berikut (Hlm. 223-229):

1. *Trust vs Mistrust*

Dalam tahap ini, menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) bayi bergantung penuh pada orang tuanya. Menurutnya, ketika orang tuanya mampu memenuhi kebutuhan si bayi, baik dari makanan, kasih sayang, kenyamanan, dan sebagainya, maka bayi ini akan tumbuh dengan pemikiran bahwa dunia ini dapat diandalkan dan dipercaya (*trust*). Ia juga menyatakan jika ketika orang tua gagal memenuhi kebutuhan si bayi, maka ia akan tumbuh dengan pemikiran sebaliknya (*mistrust*) (Hlm. 224).

Lebih lanjut, ia menyebutkan hasil dari keberhasilan tahap ini adalah kekuatan pengharapan (*hope*). Menurutnya, harapan pada tahap ini adalah sebuah kepercayaan yang meyakini bahwa seorang manusia akan merasa terpenuhi (Hlm. 224).

2. *Autonomy vs Doubt-Shame*

Selanjutnya, setelah melalui tahap pertama, pada tahapan kedua (umur 1-3 tahun), orang tua masih memiliki peranan yang penting. Masih berdasarkan pendapat Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), dalam tahapan ini, balita diajarkan untuk mengembangkan kemandiriannya (*autonomy*), seperti: diajarkan untuk menggunakan toilet (*toilet training*). Menurutnya, jika balita gagal melakukan kegiatan ini, orang tua diharapkan tidak mengkritik hasil usaha balita, melainkan tetap membimbing anaknya agar si balita yakin dengan kemampuannya sendiri. Ia juga menyatakan bahwa jika tahapan ini berhasil, maka kemandirian pada balita akan terbentuk. Lebih lanjut, jika yang terjadi adalah sebaliknya, maka yang akan terbentuk adalah rasa keraguan dan rasa malu untuk melakukan sesuatu (Hlm. 225).

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), kekuatan dasar yang terbentuk dari kemandirian (*autonomy*) ini adalah kemauan (*will*), termasuk kemauan untuk bebas menentukan pendapat dan kemampuan untuk menahan diri dalam menghadapi lingkungan sosial (Hlm. 225).

3. *Initiative vs Guilt*

Pada tahap ini anak-anak (umur 2-5 tahun) berdasarkan pendapat Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) mulai berinteraksi dengan anak-anak sebayanya, untuk mengasah kemampuan sosial mereka. Ia

berpendapat jika tahap ini berhasil, rasa inisiatif akan berkembang pada diri anak. Lebih lanjut, mereka juga akan memiliki kemampuan untuk memimpin orang lain dan membuat keputusan. Di sisi lain, Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) berpendapat orang tua akan memandang perilaku anak sebagai perilaku agresif. Ia berpendapat jika orang tua terlalu banyak membatasi apa yang ingin dilakukan oleh anak, sehingga muncul omelan, kritik, dan larangan, maka akan timbul perasaan bersalah dan merasa menjadi beban bagi orang lain pada anak (Hlm. 225).

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), keseimbangan antara inisiatif dan rasa bersalah harus terjaga. Ia mengatakan bahwa ketika keseimbangan ini terjaga, maka akan terbentuk kekuatan dasar yang disebut sebagai tujuan (*purpose*). Menurutnya, tujuan ini adalah adanya rasa keberanian (dalam inisiatif) untuk membayangkan dan mengejar tujuan-tujuan tertentu (Hlm. 226).

4. *Industriousness vs Inferiority*

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), anak pada umur 6 sampai 11 tahun mulai belajar untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan mereka. Ia mengatakan bahwa pada usia ini, akan muncul perasaan bangga terhadap sesuatu yang berhasil dicapai dengan kemampuan mereka. Lebih lanjut ia juga menegaskan bahwa jika yang terjadi sebaliknya, yang akan berkembang dalam diri anak adalah *inferiority*, perasaan rendah diri dan merasa tidak yakin dengan kemampuannya sendiri (Hlm. 226).

Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), memberikan contoh: seorang anak akan merasa bangga pada hasil gambarnya yang mendapat pujian. Kemudian ia akan berusaha lebih keras lagi untuk membuat gambar yang lebih bagus. Sebaliknya, jika seorang anak mendapat cemooh karena gambarnya jelek, maka ia akan merasa malas untuk menggambar lagi karena ia tidak yakin apakah ia bisa menggambar dengan bagus. Jika tahap ini berkembang dengan sempurna, maka kekuatan dasar yang terbentuk adalah *competence*. Kompetensi yang dimaksud adalah kemampuan anak untuk mengerahkan seluruh kemampuan dan intelegensi mereka untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan (Hlm. 227).

5. *Identity Cohesion vs Role Confusion*

Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) menyatakan bahwa pada umur 12 sampai 18 tahun, remaja akan mencari jati diri mereka dan belajar untuk menjadi dewasa. Menurutnya, dua hal yang terpenting dalam proses pencarian jati diri ini adalah kondisi seksual dan pekerjaan, seperti: apakah ia normal, homo, lesbian? Apa yang ingin ia lakukan? Lebih lanjut Erikson mengatakan bahwa perpindahan dari masa remaja ke masa dewasa adalah hal yang rentan, sehingga mereka membutuhkan waktu dan energi untuk mencoba segala sesuatu (Hlm. 227).

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), keberhasilan pada tahap ini (pencarian jati diri) akan membentuk remaja yang dapat menghadapi kedewasaan mereka dengan yakin dan percaya diri. Ia juga mengatakan bahwa jika tahap ini gagal, maka remaja akan mengalami krisis

identitas (*identity crisis*), dimana ia bingung menentukan siapa dirinya. Menurutnya, krisis identitas ini memungkinkan membuat para remaja mencari jati dirinya dengan cara lain yang belum tentu bersifat positif (Hlm. 227).

Kekuatan dasar yang akan tumbuh bersamaan pada tahap ini menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) adalah rasa kepercayaan, kesetiaan, dan ketulusan dalam berinteraksi dengan orang lain (Hlm. 228).

6. *Intimacy vs Isolation*

Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) berpendapat bahwa manusia pada umur 18 sampai 35 tahun disebut sebagai manusia muda yang dewasa, sehingga manusia juga mulai membangun sebuah hubungan atau relasi yang akrab (*intimacy*) (Hlm. 228).

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), *intimacy* tak hanya mencakup hubungan manusia dengan lawan jenisnya, melainkan juga bagaimana manusia peduli atau berkomitmen pada sesuatu. Ia juga menegaskan bahwa manusia juga tidak perlu mengubah atau melepaskan jati dirinya untuk membangun hubungan yang akrab. Menurutnya, jika manusia tidak berhasil membangun relasi yang akrab, ia akan merasa terisolasi, yang dapat menyebabkan penarikan diri dari lingkungan sosial, penolakan terhadap orang lain, atau menjadi agresif dalam lingkungan sosialnya. Lebih lanjut ia juga mengatakan bahwa manusia yang gagal dalam membangun relasi akan memiliki kecenderungan untuk memilih sendiri,

karena merasa keakraban hanya akan menjadi ancaman bagi jati diri mereka (Hlm. 228).

Adapun kekuatan dasar menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) yang berhubungan erat dengan *intimacy* adalah kasih sayang (*love*). Menurutnya, *love* yang dimaksud adalah bagaimana manusia mampu bergabung dan berbagi dengan manusia lainnya meskipun memiliki jati diri yang berbeda (Hlm. 229).

7. *Generativity vs Stagnation*

Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) menegaskan bahwa pada masa dewasa (umur 35 sampai 55 tahun), adalah masa dimana seseorang fokus untuk mengajarkan atau menuntun generasi berikutnya. Menurutnya, manusia yang berada tahapan ini tidak melulu harus memiliki anak, karena proses ini bisa dilakukan di institusi seperti: bisnis, hukum, pelayanan sosial, dan pendidikan. Lebih lanjut ia juga mengatakan bahwa jika seseorang tidak bisa masuk dalam institusi karena batasan umur (usia lanjut), mereka mungkin akan mengalami kemunduran atau tekanan (*stagnation*), karena adanya rasa kecewa terhadap diri sendiri yang sudah tidak bisa lagi bergerak atau bekerja dengan bebas (Hlm. 229).

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005) kekuatan dasar yang terlibat dalam tahapan ini adalah *care*, yang berarti tak hanya kepedulian terhadap orang lain, tetapi juga sebagai bentuk pelampiasan untuk memenuhi identitas diri sebagai manusia dewasa (Hlm. 229).

8. *Ego Integrity vs Despair*

Berdasarkan pendapat Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), manusia yang masuk ke dalam usia lanjut cenderung memiliki produktivitas yang menurun dan mereka hanya menikmati hidup sebagai seorang pensiunan. Lebih lanjut ia juga berpendapat bahwa biasanya manusia dalam usia lanjut lebih cenderung merefleksikan hidup mereka; apakah mereka bisa dikatakan sebagai seorang yang sukses atau tidak, dan apakah mereka merasa puas dengan hidup mereka (Hlm. 229).

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2005), jika perasaan ini muncul, maka akan berkembang *ego integrity*, yaitu penerimaan terhadap masa lalu dan masa kini. Namun, ia juga menegaskan bahwa jika yang terjadi sebaliknya, maka yang berkembang adalah *despair*, atau perasaan putus asa, dimana seseorang akan merasa benci dengan dirinya sendiri, merasakan penyesalan, atau justru malah membenci atau menghina orang lain yang menurutnya jauh lebih berhasil (Hlm. 229).

2.6.3. *Bullying*

Bullying menurut Peterson & Rigby (seperti dikutip dalam Wong, 2009) didefinisikan sebagai sebuah tindakan tanpa alasan yang dilakukan secara sengaja terhadap orang lain yang lebih lemah dengan menakut-nakuti atau menyakiti orang tersebut (Hlm. 2).

Menurut Olweus dan Goldstein (seperti dikutip dalam Muliaty, 2012), *bullying* biasanya lebih sering melibatkan kaum laki-laki daripada perempuan

(Hlm. 2). Berdasarkan sumber dari organisasi Sejiwa (seperti dikutip dalam Muliaty, 2012), hal ini terjadi karena laki-laki dianggap harus tahan banting dan kuat mental, sehingga mereka harus mampu bertahan menghadapi *bullying*. Lebih lanjut, korban *bullying* biasanya merasa enggan untuk mengadu karena takut dianggap pengecut (Hlm. 2).

Menurut Rigby (seperti dikutip dalam Muliaty, 2012), dampak *bullying* terbagi menjadi empat: *physical unwellness* yang erat kaitannya dengan luka-luka fisik, *psychological distress* yang biasanya berkaitan dengan rasa kecemasan, perasaan ingin bunuh diri, kesulitan berinteraksi sosial, rendahnya *psychological well being* seperti merasa tidak bahagia, kesepian, rendah diri, sedih, dan *self esteem* yang rendah (Hlm. 3). Menurut Griffin dan Gross (seperti dikutip dalam Wong, 2009), korban *bullying* terbagi menjadi dua kategori, yakni *passive victims* dan *provocative victims* (Hlm. 14).

1. *Passive Victims*

Menurut Olweus (seperti dikutip dalam Wong, 2009), korban pasif (*passive victims*) adalah orang yang biasanya memiliki sifat yang tenang, sensitif, berhati-hati, penyendiri, lemah secara fisik, tidak memiliki banyak teman, dan rendah diri. Menurutnya, korban pasif biasanya berakibat pada permasalahan psikologis (Hlm. 14).

Menurut Cohen dan Willis (seperti dikutip dalam Wong, 2009), korban pasif biasanya bisa memiliki satu teman yang dekat dengannya, meskipun korban pasif mengalami kesulitan dalam pergaulan (Hlm. 14).

Mereka juga berpendapat bahwa pengaruh *bullying* terhadap korban berlangsung seperti siklus: korban tidak memiliki banyak teman karena merasa kesulitan dalam pergaulan akibat *bullying* yang ia terima, dan akibatnya, ia terus menerus menjadi sasaran *bullying* karena tampak lemah dan sendirian (Hlm. 14-15).

2. *Provocative Victims*

Provocative victims menurut Griffin dan Gross (seperti dikutip dalam Wong, 2009) adalah korban *bullying* yang justru melakukan *bullying* terhadap orang lain dengan agresif (Hlm. 14). Menurut Carney & Merrell (seperti dikutip dalam Wong, 2009), *provocative victims* memiliki kecenderungan untuk bereaksi dengan agresif dan negatif terhadap apapun yang ada di lingkungan sekitarnya (Hlm. 14). Hal ini, menurut Greene (seperti dikutip dalam Wong, 2009), menyebabkan *provocative victims* mengalami kesulitan dalam membaaur dengan lingkungan sosialnya, memiliki temperamen yang tinggi, dan menimbulkan ketegangan bagi lingkungan sekitarnya (Hlm. 14-15).

Berbeda dengan *passive victims* yang pada akhirnya menjadi penyendiri dan kesepian, *provocative victims* menurut Greene (seperti dikutip dalam Wong, 2009) justru menjadi agresif sehingga tidak disukai oleh lingkungan sekitarnya yang berakibat pada kesepian dan tidak memiliki teman (Hlm. 15).

2.7. Rasa Takut, Trauma, dan *Mechanical defense*

Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), takut adalah rasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana. Didukung oleh pernyataan Gunn (2006) yang menyatakan bahwa rasa takut adalah sebuah respon yang muncul karena adanya bahaya. Menurutnya, karena adanya rasa takut, seseorang juga bisa terdorong untuk lepas atau terkurung dalam zona nyamannya. Misalnya, manusia membutuhkan air, namun jika terlalu banyak, manusia dapat tenggelam. Lebih lanjut, rasa takut juga bisa berasal dari adanya pengalaman tertentu, sehingga takut bersifat individual (Hlm. 1).

Menurut Gunn (2006) rasa takut dapat disebut normal ketika takut muncul karena adanya tantangan tertentu. Ia berpendapat bahwa takut dapat membantu seseorang dalam menghadapi dan mengatasi bahaya. Menurutnya, ketika seseorang merasa takut, akan timbul respon-respon tertentu pada tubuh seperti: berkeringat, detak jantung meningkat, gemetar, dan sebagainya. Lebih lanjut ia juga berpendapat bahwa respon ini akan berhenti dengan sendirinya ketika pikiran atau otak manusia mengatakan bahwa sumber bahaya atau rasa takut itu telah hilang dan ia merasa aman (Hlm. 2). Namun, Gunn (2006) berpendapat bahwa rasa takut dapat menjadi sebuah permasalahan ketika rasa ini berkaitan dengan cara kehidupan sehari-hari, pencapaian yang diinginkan, dan kenyamanan emosional seseorang (Hlm. 3).

Rasa takut menurut Dosil (2006) terbagi menjadi dua, yakni *rational* dan *irrational fear*. *Irrational fear* adalah rasa takut yang muncul ketika seseorang

membayangkan situasi tertentu yang mungkin terjadi ketika melihat sebuah obyek. Menurutny, rasa takut ini dapat muncul karena adanya pengalaman traumatik (Hlm. 338). Misalnya, seseorang yang pernah digigit bebek, akan merasa takut ketika melihat bebek di dekatnya. Dia akan membayangkan kejadian yang pernah ia alami (bebek itu menggigitnya) sehingga ia tidak berani mendekat pada bebek tersebut.

Sedangkan *rational fear* menurut Dosil (2006) adalah rasa takut yang muncul karena adanya stimulus yang diterima oleh seseorang. Menurutny, dalam *rational fear*, sumber ketakutan dapat terlihat dan bisa dijelaskan. Misalnya, ketika seseorang berdiri di hadapan orang lain dengan mengacungkan pisau, maka akan timbul perasaan takut tertusuk dan lain sebagainya. Ia menyebut rasa takut ini sebagai *rational fear* (Dosil, 2006, Hlm. 338).

Selain itu, penyembuhan dari rasa takut yang berlebihan bisa dilakukan melalui tindakan teknis yang disebut sebagai “*graded exposure*”. Dalam metode *graded exposure*, penderita berusaha menantang rasa ketakutan yang dialami secara bertahap (Mullholland & Williams, 2010).

Freud (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2009), mengemukakan teori mengenai *mechanical defense*, yang merupakan sebuah mekanisme pertahanan diri terhadap rasa takut atau kecemasan. Menurutny, *mechanical defense* adalah bentuk penyangkalan terhadap kenyataan tertentu dan bekerja secara tidak sadar pada manusia (Hlm. 61).

Freud (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2009) membagi *mechanical defense* menjadi delapan jenis, yakni *repression*, *denial*, *reaction formation*, *projection*, *regression*, *rationalization*, *displacement*, dan *sublimation* (Hlm. 62-63).

1. *Repression*

Dalam *mechanical defense* berupa represi, seseorang akan secara tidak sadar berusaha melupakan pengalaman tertentu yang dapat membuatnya merasa cemas. Misalnya, seseorang berusaha melupakan pengalaman pelecehan seksual yang diterima pada saat ia masih kecil agar tidak timbul kecemasan atau rasa takut (Hlm. 62).

2. *Denial*

Menurut Freud (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2009), seseorang yang melakukan pertahanan diri secara *denial* akan serupa dengan represi, namun ditambah adanya penolakan atau ketidakpercayaan terhadap kondisi atau keadaan tertentu. Misalnya, orangtua yang tidak bisa menerima kematian anaknya akan tetap membiarkan kamar anaknya tanpa perubahan sedikit pun. Menurutnya, hal inilah yang disebut sebagai mekanisme *denial* (Hlm. 62).

3. *Reaction Formation*

Mekanisme *reaction formation* menurut Freud (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2009) akan membuat seseorang cenderung ke arah kebalikan dari apa yang membuatnya merasa cemas atau takut. Misalnya, ketika seseorang

memiliki keinginan seksual tertentu, namun tidak bisa mendapatkannya, maka orang tersebut akan cenderung berlari ke arah pornografi (Hlm. 62).

4. *Projection*

Freud (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2009) berpendapat bahwa mekanisme *projection* terjadi ketika seseorang melimpahkan hal-hal yang tidak bisa ia terima pada orang lain. Misalnya, seseorang yang pendapatnya tidak diterima orang lain, akan mengatakan orang lain tersebut bodoh (Hlm. 62).

5. *Regression*

Freud (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2009) juga menyebutkan adanya mekanisme *regression*, yakni keadaan ketika seseorang mundur ke tahapan sebelumnya dalam mekanisme perkembangan psikososial. Misalnya, seseorang yang tidak sanggup menghadapi keadaan tertentu pada usia dewasanya akan lebih memilih hidup bersenang-senang seperti anak kecil. Mekanisme inilah yang disebut sebagai regresi (Hlm. 62).

6. *Rationalization*

Menurut Freud (seperti dikutip dalam Schultz & Schultz, 2009), mekanisme *rationalization* terjadi ketika seseorang mencari alasan lain dari apa yang tidak bisa ia capai atau terhadap keadaan yang tidak bisa ia terima. Misalnya, seseorang yang dipecat dari pekerjaannya beralasan bahwa ia tidak bisa

mengerti kemauan bosnya, bukan karena kemampuannya yang kurang (Hlm. 62).

7. *Displacement*

Displacement adalah mekanisme pertahanan diri yang terjadi ketika seseorang melampiaskan perasaan tertekan atau terancam pada obyek lain. Misalnya, seseorang yang merasa kesal memilih untuk membanting pintu daripada memarahi subyek yang bersangkutan (Hlm. 63).

8. *Sublimation*

Mekanisme *sublimation* terjadi ketika seseorang mencari peralihan atau tindakan tertentu yang dapat meredam perasaan atau tekanan dalam dirinya agar dapat diterima secara sosial. Misalnya, seseorang yang memiliki sifat agresif memilih profesi sebagai petinju. Hal ini merupakan mekanisme sublimasi (Hlm. 63).

2.8. Gejala Fisik Rasa Cemas, Gelisah, dan Takut

Rasa gelisah, cemas, tertekan, dan takut yang muncul dalam diri seseorang dapat terlihat dari gejala fisik yang muncul. Menurut Kumat (2013), gejala fisik tersebut sebagai berikut (Hlm. 39-63):

1. Bagian atas kelopak mata naik, bagian putih mata melebar, dan kelopak mata bagian bawah akan terasa tegang dan naik.
2. Akan tampak kerutan di dahi ketika seseorang merasa ketakutan.
3. Bibir tertarik ke belakang.

4. Jari-jari tangan yang saling terkait satu sama lain dapat diindikasikan sebagai rasa frustrasi.
5. Menarik kerah baju menjauh dari leher untuk memberikan lebih banyak ruang agar udara bisa masuk dan menenangkan pikiran (Hlm. 63).
6. Meletakkan jari di depan mulut atau bibir jika merasa tertekan (Hlm. 63).

Meletakkan sebuah obyek di dekat mulut atau area wajah seperti memegang atau membersihkan kaca mata, menempelkan pensil di depan mulut, juga bisa diindikasikan seseorang dalam sebuah tekanan, atau sedang menunda keputusan (Hlm. 112).

UMMN