

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Representasi

Representasi adalah sebuah praktik yang memiliki kemampuan untuk membayangkan dan menggambarkan (Hall, 1997). Representasi sendiri menjadi sebuah bagian penting dari proses dimana arti (*meaning*) diterapkan dan diubah dalam suatu kebudayaan (*culture*). Untuk itu, Stuart Hall menekankan bahwa pentingnya representasi menjadi sebuah alat komunikasi dan interaksi sosial mendasar, serta mengemukakan bahwa manusia tidak dapat berinteraksi tanpa adanya representasi.

Hall (1997: 21) membagi tiga teori yang berbeda untuk melihat konsep representasi memiliki makna dan bahasa; (1) Representasi reflektif, merupakan makna yang diciptakan manusia melalui ide, objek media, dan pengalaman di dunia nyata. Selain itu, bahasa bekerja seperti cermin yang mencerminkan makna sebenarnya. 2) Representasi intensional, bahwasanya kata-kata lisan dan tulisan yang memberikan arti tersendiri bagi setiap karya. Kelemahan dari pendekatan ini adalah menduga bahasa menjadi sebuah permainan privat, namun hal itu menunjukkan hakikat dari bahasa adalah berkomunikasi berlandaskan kode-kode yang sudah menjadi kesepakatan bersama bukan kode pribadi. Dan (3) Representasi konstruktif, bahwa bagi seorang penulis atau pembicara untuk memilih dan memberi makna pada pesan atau karya (objek) yang mereka buat.

Representasi bergerak antara relasi tanda dan makna. Persepsi representasi itu dapat berganti dan selalu memiliki pemahaman baru. Menurut Nuraini Julianti yang dikutip (Wahjuwibowo, 2013: 150) representasi dapat berubah-ubah dikarenakan makna yang juga berubah-ubah. Jadi dapat disimpulkan bahwa representasi bukan aktivitas atau proses yang statis, melainkan pengguna teks yang cerdas dan berorientasi pada kebutuhan, manusia juga terus bergerak dan beralih.

2.2 Representasi dalam film

Dikutip dari (Wahyuwibowo, 2013) David Croteau dan William Hoynes mengemukakan bahwa di dalam representasi media menggunakan tanda untuk membuat representasi mengenai tersesuatu yang menjumpai proses seleksi. Film memiliki bahasa tersendiri dengan menggabungkan bertutur suara dan bertutur gambar. Contoh bertutur suara dalam film adalah dimensi verbal yang terdiri dari narasi dan dialog, sementara itu dimensi non verbal seperti ekspresi, gestur, dan *setting*. Melalui penggabungan keduanya dapat merepresentasi gambaran pemaknaan lewat teks (Widyastuti, 2018). Menurut Hall, film bekerja dengan isyarat visual untuk mengirimkan pesan yang dapat diinterpretasikan oleh setiap audiens. Representasi dalam film sendiri seringkali dihubungkan dengan apa yang dapat diekspresikan dari keberadaan film tersebut. Sinema mampu digambarkan sebagai perwakilan dari faktualitas masyarakat yang disajikan dalam bentuk proyeksi layar lebar berdasarkan tanda tersembunyi, ideologi, maupun kebiasaan-kebiasaan. Apa yang dihadirkan dalam film dapat dipandang berhasil jika penonton dapat mempercayainya sebagai sebuah normalisasi (Widyastuti, 2018).

2.3. Teori 5 Stages of Grief

Grief (kesedihan) adalah mati rasa emosional, ketidakpercayaan, kecemasan akan perpisahan, keputusan, kesepian yang menyertai kehilangan seseorang yang dicintai. Kesedihan bukan keadaan emosional yang sederhana, tetapi proses yang kompleks dan juga berkembang dengan banyak segi (Santrock, 2019). Proses dari berduka sendiri dapat merangsang individu untuk berusaha memahami dunia mereka. Menurut Feldon seperti dikutip (Santrock, 2019: 618) pasang surut yang terjadi sering melibatkan emosi yang berubah cepat, mendeteksi kelemahan dan keterbatasan pribadi, menciptakan pola perilaku, serta membentuk hubungan baru.

Elisabeth Kubler Ross (2005, 8-31) mengidentifikasi lima tahap kesedihan, diantaranya:

1. *Denial* (Penyangkalan)

Ketika di dalam tahap penyangkalan, mungkin individu terlihat tidak percaya terhadap apa yang terjadi. Penyangkalan sendiri bagi seorang individu dapat berlangsung sementara dan merupakan mekanisme pertahanan diri yang terbentuk karena ketidakpercayaan sebuah tragedi. Bagaimanapun juga, untuk seseorang yang kehilangan orang yang dicintai penyangkalan lebih kepada simbolis dibandingkan literal. Respon yang keluar dari seorang individu pada tahap ini mungkin akan diselimuti mati rasa yang dihasilkan dari rasa terkejut. Pertanyaan yang dilontarkan pada tahap ini biasanya berupa: Saya tidak bisa percaya dia sudah pergi. Apa ini nyata? dan pertanyaan-pertanyaan lain yang mempertanyakan realitas (Ross & Kessler, 2005:8-11).

Tahap pertama pada *grief* ini membantu individu untuk bertahan dari kehilangan, selain itu dunia menjadi tidak berarti. Individu juga bertanya-tanya bagaimana bisa melanjutkan hidup dan jika bisa, mengapa harus melanjutkan. Penyangkalan itu sendiri dapat membantu individu untuk melewati dan guna berjalannya kehidupan, serta membantu juga mengatasi perasaan sedih. Seringkali seseorang mendapati diri mereka menceritakan kisah kehilangannya, hal ini merupakan salah satu cara pikiran untuk menangani trauma. Ketika penyangkalan mulai memudar, akan perlahan tergantikan dengan kenyataan kehilangan dan mulai mempertanyakan bagaimana dan mengapa. Dari pertanyaan-pertanyaan itulah, perasaan percaya bahwa mereka benar-benar pergi perlahan akan mulai muncul.

2. *Anger* (Marah)

Kemarahan merupakan salah satu tahap yang diperlukan dari fase penyembuhan. Meskipun mungkin tampak tidak ada habisnya, tetapi sebaiknya individu bersedia untuk merasakan kemarahannya. Semakin banyak merasakan kemarahan tersebut, maka semakin menghilang dan pada akhirnya semakin sembuh. Selain itu, terdapat banyak emosi yang ikut juga

di dalam kemarahan, tetapi kemarahan adalah emosi yang paling sering digunakan sebagai manajemen emosional seseorang. Kemarahan juga dibangun sebagai tembok untuk menutupi dan menolak perasaan duka yang sudah memudar. Menurut Ross dan Kessler (2005:12) kemarahan tidak harus logis atau valid. Contohnya seseorang marah kepada dokter karena tidak bisa menyelamatkan orang yang disayangi, seseorang mungkin marah akan hal-hal buruk dapat terjadi pada orang yang berarti untuk anda. Perlu diingat bahwa kemarahan muncul begitu ketika individu merasa cukup aman untuk mengetahui bahwa individu tersebut mungkin akan bertahan hidup. Kemarahan biasanya diikuti perasaan sedih, sakit hati, panik, dan kesepian pun juga muncul yang lebih kuat dari sebelumnya.

3. *Bargaining* (Tawar-menawar)

Tahap ini, tawar menawar dapat berbentuk gencatan senjata sementara setelah mengalami dua kerugian. Rasa bersalah sering kali mendampingi tawar-menawar. Pertanyaan yang muncul seperti: “Andai saja”, “jika saja...” atau “bagaimana jika...” dan pertanyaan yang berisi pengharapan terhadap keadaan agar berubah seperti semula (Ross & Kessler, 2005:18-19). Ketika seseorang menerima bahwa orang dicintai akan mati, Ia tidak akan tawar-menawar bahwa kematian orang tersebut akan menyakitkan. Menurut Kubler-Ross yang dikutip dari (Hasyim, 2019) negosiasi benar-benar sebuah upaya menunda, individu harus menghindari imbalan “untuk perbuatan baik” dan menetapkan “tenggat waktu” yang ditentukan sendiri. Meski tahap ini kurang dikenal, tetapi tahap ini juga membantu seorang individu meski untuk waktu yang singkat.

4. *Depression* (Depresi)

Tahap ini muncul setelah keberalihan tahap tawar-menawar dan individu pun terpusat pada keberlangsungannya di masa kini. Ada pula kecenderungan untuk menarik diri dari kesibukan. Perlu diingat, depresi sendiri datang bukan sebagai suatu penyakit mental. Depresi yang datang

setelah kehilangan sering kali dianggap hal yang tidak wajar dan merupakan suatu keadaan yang perlu diperbaiki atau keadaan yang harus dihindari. Emosi dari seseorang yang mengalami depresi menurut Jeffrey S. Nevid yang dikutip dalam (Hasyim, 2019) adalah mengalami perubahan *mood*, kemudian menjadi penuh dengan kesedihan dan tangisan, menjadi mudah tersinggung, mudah gelisah, dan kehilangan kesabaran. Depresi merupakan sebuah aksi yang normal dan tepat ketika seseorang kehilangan orang yang dicintai. Untuk tidak mengalami depresi setelah orang yang dicintai meninggal akan terasa janggal. Menurut Ross & Kessler (2005:23-24) dalam kesedihan, depresi adalah cara alam untuk menjaga individu tetap terlindungi dari mematikan sistem saraf, sehingga dapat beradaptasi dengan sesuatu yang dirasa tidak bisa seorang individu tangani. Apabila kesedihan adalah suatu fase pemulihan, maka depresi merupakan salah satu tindakan yang diperlukan dari beberapa tahap yang ada.

5. *Acceptance* (Penerimaan)

Pada tahap ini merupakan tahap menelan realitas orang yang dicintai sudah tidak ada secara fisik dan mengakui kenyataan baru ini adalah kenyataan permanen. Penerimaan sering disalahartikan sebagai situasi yang sudah baik-baik saja. Seseorang tidak akan pernah menyukai realitas tersebut atau menganggap sudah baik-baik saja, melainkan pada akhirnya menerima hal tersebut (Ross & Kessler, 2005:27-31). Menurut Ross & Kessler yang dikutip dari (Wiandri, 2022) pada tahap penerimaan, individu mulai menemukan kedamaian lebih besar dari yang diterima. Individu mulai belajar hidup bersama realitas barunya tanpa menyalahkan situasi lingkungan dan diri sendiri.

2.3. 8 *Sequences*

Teori struktur 8 *sequences* adalah pengembangan dari teori klasik 3 babak. Teori ini dikemukakan oleh Paul Gulino yang terdiri dari 8 kerangka peristiwa dan 5 titik

yang mengubah alur cerita. Berikut adalah pemaparan 8 babak (Gulino, 2004:14-19)

1. Sequence 1

Status quo dan *inciting incident*. Pada babak ini pertanyaan seperti siapa, apa, kapan di mana dan kondisi yang terjadi terjawab. Mulai menyadarkan penonton akan cerita dimulai. Fase ini diakhiri dengan *inciting incident* yang merupakan munculnya masalah pertama yang mengganggu rutinitas karakter terhadap dunianya.

2. Sequence 2

Predicament dan *lock in*. Pembangunan tensi cerita menjadi fokus pada babak ini. Karakter dalam kesulitan dan tidak ada kesempatan baginya untuk keluar dari konflik, kecuali untuk menghadapinya.

3. Sequence 3

First obstacle dan *raising the stakes*. Karakter melakukan upaya pertama, yang merupakan upaya termudah untuk menyelesaikan konflik. Namun hal ini membawa pada masalah yang lebih dalam dan lebih besar.

4. Sequence 4

Midpoint, pertengahan cerita. Karakter tersebut mengambil langkah-langkah yang membuat mereka merasa putus asa atau bahkan merasa bahwa konflik tersebut telah berhasil diselesaikan. Ini bisa menjadi kemenangan sementara atau bahkan kegagalan.

5. Sequence 5

Subplot dan *rising action*. Peristiwa di luar tujuan dan konflik yang dihadapi karakter. Dapat dikatakan juga sebuah cerita di dalam cerita. Selain itu, karakter bergerak untuk menyelesaikan apa yang belum selesai.

6. Sequence 6

Main culmination. Konflik besar pun akhirnya ditemukan oleh karakter, timbul masalah yang paling sulit untuk diselesaikan oleh karakter. Dalam menghadapi konflik ini karakter dapat mengalami kehilangan apa yang dimiliki. Usaha apapun dilakukan karakter agar dapat menghadapi permasalahan yang ada.

7. Sequence 7

New tension dan *twist*. Resolusi ditemukan karakter untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Tetapi hal ini bukan resolusi final. Dari resolusi yang diambil, muncul konsekuensi. Lebih lagi, hal ini membawa karakter pada masalah yang lebih rumit. Resolusi akan konflik yang ada sering kali menjadi *twist* pada cerita.

8. Sequence 8

Resolution. Konflik pun terselesaikan, diantara menemukan keberhasilan atau pun kegagalan. Akhir dari cerita pun sudah terlihat, dan umumnya babak ini memberikan kesempatan kepada audiens untuk mengurangi atau menurunkan ketegangan akan film tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA