

2. STUDI LITERATUR

2.1 Identitas

Burke & Stets (2009) mendeskripsikan identitas sebagai pemberi makna dan definisi akan siapa seseorang ketika memiliki peran tertentu dalam masyarakat, kelompok tertentu, atau mengklaim karakteristik tertentu yang mengidentifikasi dirinya sebagai pribadi yang unik.

Individu memiliki banyak identitas karena penempatan subjek sebagai peran, menjadi anggota dari banyak kelompok, dan terdapat klaim atas dirinya dengan berbagai karakteristik pribadi. Makna identitas dimiliki bersama oleh anggota masyarakat. Identitas-identitas tersebut membantu pembentukan diri yang stabil, pada saat yang bersamaan juga bersifat dinamis berdasarkan situasi (Leary & Tangney, 2012).

Liliweri (2003) menyimpulkan bahwa terdapat tiga bentuk identitas dalam kehidupan masyarakat. Identitas budaya muncul karena suatu subjek merupakan bagian dari sebuah kelompok yang dibangun secara etnik tertentu. Bentuk identitas tersebut meliputi pembelajaran subjek mengenai penerimaan sebuah tradisi, sifat bawaan, bahasa, agama, keturunan akan suatu kebudayaan.

Identitas sosial terbentuk dari proses pencarian dan pendidikan dalam jangka panjang terkait klasifikasi umur, gender, kerja, agama, kelas sosial, dan tempat menggambarkan citra sebuah kelompok. Kelompok menjadi peran penting bagi individu, karena memberikan identitas sosial dan memungkinkan evaluasi diri positif maupun negatif. Identitas sosial menjadi bentuk internalisasi, seringkali tergambar dengan stereotip, identifikasi kolektif. Identitas sosial terkadang menjadi pengaruh yang lebih menonjol pada perilaku individu (Jenkins, 2014).

Identitas pribadi didasari pada ciri karakteristik dan keunikan suatu subjek. Berkaitan dengan kemampuan, bakat, maupun pilihan yang menjadi acuan perbandingan antar individu satu dengan yang lain. Identitas pribadi berkaitan erat dengan pengaruh identitas budaya (Liliweri, 2003).

Pembentukan identitas dititikberatkan pada fase remaja. Remaja sering bereksperimen dengan peran dan perilaku yang berbeda. Ketidakstabilan seperti

argumentatif satu saat, kooperatif berikutnya, berpakaian rapi pada suatu hari dan ceroboh pada hari berikutnya, menyukai teman tertentu, dan minggu berikutnya mungkin membenci orang yang sama. Terdapat upaya yang disengaja dari remaja untuk menemukan tempat mereka di dunia (Santrock, 2019).

Santrock (2019) merangkum fase pencarian identitas remaja melibatkan empat status identitas yang dikemukakan oleh James Marcia, diantaranya:

1. *Identity diffusion*, merupakan keadaan remaja ketika mereka belum mengalami krisis identitas dan belum membuat komitmen apa pun.
2. *Identity foreclosure*, merupakan keadaan remaja ketika mereka telah membuat komitmen tetapi belum mengalami krisis identitas.
3. *Identity moratorium*, merupakan keadaan remaja yang berada di tengah krisis identitas, namun belum membuat komitmen yang jelas terhadap suatu identitas.
4. *Identity achievement*, merupakan status remaja yang telah mengalami krisis identitas dan membuat komitmen.

2.2 Relasi Identitas dan Tempat

Proshanky, Fabian & Kaminoff (seperti dikutip dalam Hauge, 2007) menguraikan aspek identitas yang terkait dengan tempat disebut *place-identity*, yang menggabungkan individu dengan tempat dalam konsep diri yang lebih luas. *Place-identity* didefinisikan sebagai kenangan, konsepsi, interpretasi, ide, dan perasaan berhubungan dengan *setting*. *Place-identity* adalah substruktur dari identitas diri, serupa dengan klasifikasi jenis kelamin dan kelas sosial, berkaitan dengan persepsi dan pemahaman tentang lingkungan.

Kamar menjadi salah satu tempat yang berperan penting dengan eksperimen remaja dalam pencarian identitas. Gosling, Craik, Martin & Pryor (seperti dikutip dalam Fidzani & Read, 2014, hlm. 693) mengatakan bahwa personalisasi kamar berkaitan dengan hal pribadi yang memberikan privasi, perlindungan, dan kontinuitas. Kamar adalah media representasi diri dan tempat untuk interaksi sosial suatu individu.

Gosling (seperti dikutip dalam Harvey, 2019) menemukan tiga cara individu meninggalkan petunjuk tentang identitas dalam ruang, baik secara sengaja maupun tidak. Cara pertama, *identity claims*, merupakan pernyataan yang sengaja dibuat pada orang lain untuk menunjukkan citra, budaya, atau politik individu. Cara kedua, yaitu barang yang membuat individu merasakan dan memikirkan hal-hal tertentu. Misalnya kenang-kenangan di kamar berupa benda yang mengingatkan individu tentang orang, tempat, atau memori penting. Petunjuk ini digunakan untuk kepentingan penghuni, bukan orang lain. Cara terakhir berkaitan dengan *behavioural residue*, yaitu peninggalan jejak kepribadian berasal dari perilaku individu. Contohnya jika suatu individu merupakan orang yang *chaotic*, kamar mungkin tergambarkan dengan suasana berantakan.

2.3 Setting

Setting meliputi lokasi secara fisik, periode, hingga kondisi di mana sebuah aksi dalam film terjadi. *Setting* memiliki peran dalam menampilkan waktu dan tempat, memperkenalkan ide dan tema film, hingga menciptakan sebuah *mood* (Pramaggiore & Wallis, 2020).

Pickering dan Hoepfer (seperti dikutip dalam Rada, 2017) menjelaskan bahwa secara fungsional, *setting* dibagi menjadi lima fungsi, diantaranya: *Setting* sebagai latar belakang sebuah aksi; *Setting* sebagai antagonis; *Setting* sebagai sarana menciptakan suasana yang tepat; *Setting* sebagai sarana mengungkap karakter; *Setting* sebagai bentuk penguatan tema.

Secara bentuk lingkup ruang, set sebagai bagian dari *setting* dikategorikan dalam dua bagian, yakni interior dan eksterior. Penggunaan sebuah set interior menciptakan makna emosional yang lebih tertutup, terkurung, dan intim. Konflik internal kerap dihadirkan pada penggunaan ruang interior. Sedangkan eksterior tidak memiliki batasan secara fisik, sehingga makna yang dihadirkan cenderung menghasilkan suasana yang bebas, terbuka, dan lepas (Rizzo, 2005).

2.4 Properti

Properti merupakan objek yang berfungsi sebagai bagian dari set atau sebagai alat yang digunakan oleh aktor. Properti dapat memberi makna ketika digunakan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, kekuatan dan kemampuan karakter atau dalam menyampaikan tema utama film (Corrigan & White, 2012).

Corrigan & White (2012) membagi properti dalam dua bentuk utama. *Instrumental props* merupakan objek yang ditampilkan dan digunakan sesuai dengan fungsinya secara umum. *Metaphorical props* merupakan objek yang maknanya diciptakan kembali atau digunakan untuk tujuan yang tidak terduga. Penggunaan properti dapat memberikan karakteristik dunia di sekitar karakter dan kemampuan karakter dalam melakukan interaksi dengan dunia tersebut.

Properti juga dapat memperoleh signifikansi dalam dua bagian. *Cultural props* menghasilkan makna yang berkaitan dengan tempat karakter dalam masyarakat tertentu. Kemudian *contextualized props*, yang memperoleh makna melalui perubahan tempat seiring perkembangan narasi (Corrigan & White, 2012).

2.5 Karakter

Karakter menjadi sarana utama pengalaman dan eksplorasi naratif yang melibatkan penonton. Pengenalan karakter diidentifikasi dari aspek dilemanya. Tahap awal pengenalan karakter umumnya terlihat dari karakteristik fisik hingga perilaku yang dominan.

Dancyger & Rush (2013) memisahkan peran karakter utama dan karakter sekunder dari segi pengalaman. Karakter utama lebih mengalami metamorfosis. Karakter sekunder tidak berubah dan berperan sebagai kontras dengan karakter utama. Setiap karakter memiliki tujuan dan keinginannya, yang secara paralel menghadirkan karakter utama sebagai subjek yang terlibat akan konflik utama dan karakter sekunder mengambil setiap sisi masalah yang terjadi.

2.5.1 *Three Dimensional Character*

Egri (2009) menjelaskan bahwa setiap manusia memiliki tiga aspek dimensi, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Ketiganya berperan penting dalam membentuk

dan memberi alasan untuk setiap fase perilaku manusia. Tiga dimensi manusia atau *three dimensional character* memperjelas setiap motivasi yang akan karakter lakukan. Ada penggambaran detail dari penampilan, kondisi, hingga latar belakang suatu karakter. Kemudian Egri (2009) merumuskan panduan mengenai struktur *three dimensional character*, meliputi:

Tabel 2.1 *Three dimensional character*

Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
a. Jenis kelamin	a. Kelas sosial	a. Kehidupan seks, nilai moral
b. Umur	b. Pendapatan	b. <i>Personal premise</i> , ambisi
c. Tinggi dan berat badan	c. Pendidikan	c. Kekecewaan dan frustrasi
d. Warna rambut, mata, dan kulit	d. <i>Home life</i>	d. <i>Temperament</i>
e. Postur tubuh	e. Agama/kepercayaan	e. Sikap dalam kehidupan
f. Penampilan	f. Ras, kebangsaan	f. Obsesi, hambatan, fobia
g. Bentuk cacat	g. Kehidupan di komunitas	g. Karakter: <i>introvert, extrovert, ambivert</i>
h. Keturunan	h. Pandangan politik	h. Kemampuan
	i. Kesukaan, kegemaran	i. Kualitas diri
		j. I.Q

(sumber: *The art of dramatic writing: Its basis in the creative interpretation of human motives*, 2009)

2.5.2 *Backstory*

Backstory merupakan rangkaian peristiwa yang berlangsung sebelum sebuah film dimulai. Keterlibatan *backstory* dapat berupa gambaran hubungan karakter utama dengan karakter lain ataupun peristiwa di masa lalu. Menurut Trottier (2014), *Backstory* merangkum beberapa perasaan emosional dan trauma masa lalu yang berdampak pada sikap dan perilaku karakter. *Backstory* dapat bersifat memotivasi maupun menghantui karakter dalam melakukan aksi.

Backstory berperan sebagai tindakan internal karakter dari sebuah cerita, di mana berorientasi pada identifikasi. Terdapat penggambaran *tone*, yang memberikan ruang hubungan karakter dengan peristiwa sebelumnya yang diperlukan. Ketika sebuah cerita dilengkapi dengan *backstory*, ada perasaan secara

personal yang dapat mengundang keterlibatan mendalam bagi penonton, sehingga membuat aspek narasi lebih terbuka (Dancyger & Rush, 2013).

Kemunculan *backstory* dalam film dapat diungkap baik melalui gambaran secara visual, misalnya adegan awal masa lalu yang kemudian dilewati menjadi beberapa tahun kemudian atau melalui penggunaan *flashback*. *Backstory* kerap juga digambarkan melalui hal verbal lewat penggunaan dialog baik secara tersirat maupun tersurat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA