

2. STUDI LITERATUR

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis menggunakan beberapa teori berikut untuk mencapai tujuan penelitian yang sudah dituliskan.

2.1. PSIKOANALISIS *ID, EGO, SUPEREGO*

Ada banyak hal yang telah disumbangkan psikoanalisis untuk kehidupan modern, salah satunya adalah keberhasilan psikoanalisis dalam merumuskan kompleksitas manusia yang digerakkan oleh ketidaksadarannya sendiri. Tingkah laku manusia pada hakikatnya adalah sesuatu yang diakibatkan oleh daya-daya (*forces*) dan daya-daya yang berlawanan (*counterforces*) yang berkompromi pada pengaruh-pengaruh yang mengenai dirinya. Oleh karena itulah, ilmu psikoterapi merupakan jalan untuk memodifikasi daya-daya (dalam manusia) untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dan tindakan menjadi seimbang (Ali, 2017).

Sebagaimana telah dituliskan di atas, psikoanalisis meyakini bahwa manusia didasari oleh ketidaksadaran dalam bertindak. Tingkah laku yang dijalani manusia di saat sadar justru didasari oleh ketidaksadarannya sebagai motif. Di antara 'sadar' dan 'tidak sadar'-nya, terdapat pula lapisan 'pra-sadar', yaitu lapisan yang tidak disadari tapi dapat diingat kembali. Psikoanalisis sering kali membagi ketiga hal ini sebagai *id*, *ego*, dan *superego*.

Id adalah insting paling dasar dari manusia. Dimensi ketidaksadaran yang dimiliki oleh manusia itu sendiri. Di sinilah terletak kunci dari kompleksitas motif yang dimiliki oleh manusia. *Id* adalah hasrat yang menjadi dasar penggerak manusia dalam berkompromi dengan pengaruh-pengaruh yang ia temui. Dikutip dari Zaenuri (2005), Freud (2001:3) juga membagi *id* menjadi dua energi; *eros*, yaitu energi yang bersifat konstruktif, serta *thanatos*, yaitu energi yang bersifat merusak, kebalikan dari *eros*. Dalam ilustrasi bongkahan es, lapisan ini justru merupakan bagian terdalam (tidak terlihat) dari seseorang, tetapi ia justru berukuran jauh lebih besar dari bentuk-bentuk yang terlihat.

Ego, yaitu realitas yang terlihat oleh manusia. Dalam ilustrasi bongkahan es, bagian ini justru dipetakan di atas ketinggian laut. *Ego* adalah bagian dari *id* yang melindungi individu dari dorongan luar, sekaligus menjembatani keinginan dari dalam dengan peraturan di luar manusia. Oleh karena itulah, *ego* merupakan kesadaran yang paling dekat dengan dunia luar sekaligus paling terlihat dalam tingkah laku atau sosok manusia. *Ego* berperan penting dalam mengatur dan mengompromikan intensitas *id* yang meledak-ledak ataupun *superego* yang bersifat mengatur. Adapun proses yang dilakukan *ego* di antaranya adalah: memenuhinya, menundanya, dan mentransformasikannya.

Superego sering disebut sebagai norma, aturan, larangan, atau didefinisikan sebagai batasan yang mengatur manusia (melalui *ego*) yang sifatnya tanpa ampun. *Superego* inilah yang kemudian menundukkan *ego*. *Ego* yang ideal adalah *ego* yang mengikuti *superego*. Meskipun terkesan sebagai ‘pengaruh luar’, *superego* tidak melulu membicarakan sesuatu yang datang dari luar. *Superego* bisa berupa suara hati yang menguasai kehidupan seseorang, yang mendefinisikan *id*-nya adalah sesuatu yang salah dan layak untuk dihukum oleh *superego*. Suara hati inilah yang kemudian akan memengaruhi mentalnya, walaupun pada akhirnya, *ego*-lah yang mengambil keputusan di akhir.

2.2. TEORI PERANCANGAN KARAKTER

Cattrysse (2010) menjelaskan bahwa karakter utama menjadi “kacamata” bagi penonton dalam melihat cerita. Sebagai penggerak alur cerita, protagonis harus memiliki *goal* (tujuan) yang sangat penting sebagai tujuan dari pergerakan cerita yang ia jalankan. Semakin penting tujuan tersebut bagi protagonis, semakin keras usaha protagonis untuk mendekati tujuan tersebut.

Berkebalikan dari karakter protagonis, karakter antagonis merupakan lawan karakter protagonis yang bersinggungan di wilayah tujuan (*goal*)-nya sehingga, konflik pun muncul dalam alur cerita. Corbett (2013) menuliskan bahwa tak hanya menghasilkan konflik dalam perjalanan protagonis mendapatkan tujuan, antagonis juga memiliki kemampuan untuk merampas

dan mengambil keinginan yang dimiliki oleh protagonis. Keberadaan antagonis memunculkan kompetisi menang-kalah, permusuhan, perang, dan bentuk-bentuk konflik lainnya.

Pergerakan karakter protagonis dan antagonis didasari oleh satu hal: tujuan (*goal*). Tujuan tersebut yang kemudian menggerakkan karakter maju (bahkan bersilangan). Baik protagonis maupun antagonis sama-sama memiliki tujuan (dalam beberapa kasus, tujuan tersebut adalah hal yang sama hingga membuat keduanya berkompetisi atau benar-benar bersilangan). Tujuan tersebutlah yang akan membuat karakter bergerak dan menjadi aktif, termasuk memerangi konflik yang menghalangi jalannya untuk mendapatkan apa yang ia inginkan.

Tujuan merupakan bentuk besar dari keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*). Pada awalnya, karakter akan melihat *goal* sebagai sesuatu yang ingin ia capai untuk memenuhi dirinya sendiri (di sini, *goal* terlihat sebagai sebuah keinginan) yang sifatnya disadari oleh tokoh. Akan tetapi, dalam perjalanannya, *goal* bisa diuji melalui setiap konflik yang ada hingga karakter dapat mempertimbangkan apakah keinginan yang ia miliki adalah sebuah kebutuhan atau tidak. Berkebalikan dari keinginan, kebutuhan cenderung tidak disadari oleh tokoh (Cattrysse, 2010). Dalam penceritaan, terdapat banyak kemungkinan penyelesaian alur. Penulis bisa menggerakkan karakter yang ada untuk mendapatkan kebutuhan dan keinginannya sekaligus ataupun memilih salah satu di antaranya. Dalam beberapa kasus, terdapat pula pilihan di mana karakter kehilangan keduanya.

Adapun rintangan yang dihadapi oleh tokoh untuk meraih tujuannya adalah *obstacle* atau konflik. Sama halnya dengan keinginan, konflik dapat membuat karakter bergerak mengeliminasi konflik agar semakin dekat dengan keinginannya. Field (2005) menjelaskan bahwa konflik dapat berupa perjuangan, pertentangan, pertengkaran, ketakutan akan hidup dan kegagalan, dan bisa dibagi menjadi internal dan eksternal. Salah satu cara merancang konflik bagi karakter adalah dengan memahami tujuan (secara khusus, kebutuhan) karakter secara lebih dalam, kemudian menciptakan konfrontasi atau rintangan.

Terdapat lima klasifikasi konflik utama, di antaranya adalah konflik karakter vs karakter, karakter vs dirinya sendiri, karakter vs alam, karakter vs masyarakat, dan karakter vs takdir. Masing-masing klasifikasi terbagi atas konflik internal dan eksternal. Adapun konflik internal merupakan masalah yang berasal dari dalam diri karakter, sementara itu, konflik eksternal merupakan masalah dari luar yang menjadi hambatan bagi karakter untuk mendekati tujuannya.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya penciptaan merupakan film pendek berjudul “JUDE” dengan durasi 12 menit 33 detik. Film pendek ini mengusung tema pengakuan dosa dengan campuran *treatment online editing* sebagai penggambaran eksistensi karakter AI.

Konsep Karya

1. KONSEP PENCIPTAAN

Film pendek “JUDE” bercerita tentang pengakuan dosa. Dalam menulis skenario, Penulis mengambil referensi dari kegiatan pengakuan dosa dalam tradisi gereja Katolik. Adapun referensi yang diambil ialah tahapan tata cara pengakuan dosa, kalimat-kalimat yang digunakan sebagai validasi pengakuan dosa, dan posisi Romo sebagai sentral dari pengakuan dosa itu sendiri. Dalam sesi pengakuan dosa, dosa (yang menjadi topik utama dalam dialog), merupakan bentuk *seven deadly sins* atau tujuh dosa pokok yang penjelasannya tertuang dalam Katekismus Gereja Katolik. Dikutip dari Gereja Yesus Sejati (2013), tujuh dosa pokok itu adalah kesembongan, ketamakan, iri hati, kemarahan, hawa nafsu, kerakusan, dan kemalasan.

2. KONSEP BENTUK

Penulis menuliskan skenario struktur tiga babak. Penulis membagi tiga babak tersebut dalam kehadiran tiga tokoh lain yang mengusik tokoh AI JUDE. Babak pertama ialah ketika Tommy datang (posisi di mana JUDE menjadi *superego* yang sangat dipercaya), babak selanjutnya adalah ketika