



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

Syd field (2005) mengatakan bahwa skenario dapat diartikan sebagai cerita yang dituliskan melalui gambar, deskripsi *action* dan dialog serta ditempatkan ke dalam konteks struktur dramatis (hlm. 20). Struktur merupakan sebuah paradigma dari skenario.

Bagi Syd Field (2005), struktur itu sendiri mempunyai makna untuk menyatukan beberapa unsur menjadi satu kesatuan. Unsur dari skenario adalah adegan, karakter, *action*, dialog, konflik, kejadian, peristiwa, dan hal lainnya. Struktur merupakan kesatuan dari unsur-unsur tersebut. Maka bisa diartikan bahwa struktur merupakan tulang punggung atau fondasi dari unsur-unsur yang membentuk sebuah skenario.

Menurut Cooper dan Dancyger (2005), skenario adalah sebuah medium yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan sebuah arti (hlm. 20). Gambar bergerak serta cara untuk menggabungkan unsur merupakan bahasa bagi film. Bagi Dancyger dan Cooper (2005), skenario menggunakan gambar untuk menceritakan sebuah cerita dengan lebih efektif (hlm. 20).

Skenario menggambarkan perkembangan momen ke momen dari kejadian untuk menunjukkan apa yang penonton lihat dan dengar (Rae dan Irving, 2010, hlm. 3). Skenario merupakan panduan untuk film yang akan dibuat. Skenario

merupakan panduan utama untuk mendikte banyaknya kru yang dibutuhkan untuk memproduksi sebuah film.

2.2. Struktur Cerita 3 Babak

Menurut Syd Field (2005), struktur cerita merupakan paradigma dari cerita itu sendiri (hlm. 21). Sebuah skenario dapat memiliki beragam macam karakteristik unik di dalam setiap ceritanya tapi selalu memiliki paradigma yang utuh. Paradigma dari setiap skenario memiliki unsur-unsur yang sama yaitu *Set-up*, *Confrontation*, dan *Resolution* (hlm. 21).

2.2.1. Act I / The Set Up

Act I adalah permulaan yang sekiranya mempunyai jumlah 20-30 halaman yang sering disebut sebagai *Set Up* (Syd Field, 2005 hlm. 22). Di dalam adegan dramatis ini penulis mengenalkan karakter-karakter, memasukkan premis dramatis tentang cerita ini, dan membuat relasi antara karakter utama dan karakter lainnya di dalam dunianya (hlm. 23). Penting untuk memberitahukan segala membentuk segala hal tentang pengenalan karakter, dunia, serta tentang cerita dalam 10 menit awal. Karena penonton secara sadar maupun tidak sadar akan melakukan pengujian tentang kesukaannya terhadap film tersebut.

2.2.2. Act II / Confrontation

Act II adalah pertentangan antara karakter dalam menghadapi halangan-halangan untuk mencapai tujuannya yang sekiranya mempunyai jumlah 60 halaman (Syd Field, 2005, hlm 24). Dalam babak ini, karakter menghadapi tantangan untuk mencapai *dramatic need*. Hal ini yang menciptakan konflik sepanjang cerita.

Penulis dapat membuat rintangan-rintangan yang dihadapi dalam *Act II* jika mengetahui *need* dari karakter tersebut.

2.2.3. Act III / Resolution

Resolusi pada *Act III* ini memiliki sekiranya berjumlah 20 halaman yang merupakan solusi akhir dari cerita tersebut (Syd Field, 2005, hlm. 26). *Act III* berfungsi untuk menyelesaikan cerita tentang kemenangan dari karakter, kekalahan karakter, atau pelajaran yang didapat oleh karakter setelah mengalami tantangan-tantangan yang dilaluinya saat di *Act II* (hlm. 26).

2.3. Action

Action adalah unsur terdasar dari sebuah skenario (Zeem, Ruth, dan Schilf, 2012, hlm. 1). *Action* mengacu kepada deskripsi kejadian yang terjadi di dalam *scene*. *Action* bertujuan untuk menuturkan cerita ke dalam sebuah skenario. *Action* menyampaikan karakter, suara, dan detail visual tentang dunia cerita kepada penonton. Menurut Zeem, Ruth, dan Schilf (2012), setiap detil *action* mempunyai peristiwa lebih dalam dengan karakter yang menjalani adegan dan menanggung reaksi dari adegan tersebut. Maka *action* dapat memperlihatkan sikap dari karakter itu (hlm. 1).

Bagi Dancyger dan Rush (2013), *action* sering disebut sebagai sebuah cerita atau sebuah plot (hlm. 5). *Action* merupakan sebuah medium yang memberi kesan untuk menciptakan pemberian watak atau kepribadian pada karakter dalam sebuah cerita (Dancyger dan Rush, 2013, hlm. 5). Sering kali pemberian *action* yang sensasional memiliki makna yang dangkal. Karena pemberian *action* selalu

menjadi bagian dari eksterior karakter, sedangkan penting bagi penonton untuk mempunyai makna dari bagian interior karakter (*background story*).

Menurut Ballon (2005), *action* adalah karakter dan karakter adalah *action* itu sendiri (hlm. 21). Keduanya merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan. Karena pembentukan karakter yang menentukan *action* itu sendiri. Sebuah cerita dapat berkembang jika karakter di dalam cerita itu juga telah berkembang.

Sebagian besar skenario adalah deskripsi dari *action* dan aktivitas dari karakter (Howard dan Mabley, 1993, hlm. 82). Menurut Howard dan Mabley (1993), aktivitas merupakan sesuatu yang akan karakter lakukan dalam sebuah *scene*. Namun, *action* memiliki tujuan dibaliknya (hlm. 82). Sebuah aktivitas dapat menjadi sebuah *action* jika mempunyai tujuan atau *goals* dari aktivitas tersebut. *Action* berfungsi untuk mengungkap karakter, mengantarkan sebuah cerita, dan menemukan aktivitas atau dialog yang mendukung adegan tersebut.

James (2009) mengungkapkan bahwa *action* adalah deskripsi (hlm. 47). *Action* dalam sebuah layar, harus ditulis secara visual. Kata visual menjadi penting dalam menulis sebuah *action*. Sebuah *action* harus diperlihatkan ke dalam sebuah skenario. Maka sebuah skenario harus bisa memvisualisasikan adegan-adegan di dalamnya.

Bagi Smiley (2005), drama membutuhkan *action* (hlm. 285). *Action* terbuat dari kata-kata, suara, dan gambar fisik. *Action* dapat diketahui dengan perubahan terhadap manusia karena penonton melihat, mendengar dan merasakan dramatis yang dibuat dari perubahan manusia. Dengan begitu, *action* mempunyai pilihan etika dari manusia itu sendiri (hlm. 286).

Menurut Cowgill (2008), *action* membentuk karakter (hlm. 9). *Action* harus menyampaikan pembukaan yang menarik. *Action* harus memiliki impresi yang tepat dalam penggunaannya. Oleh karena itu, dalam membuat *action* harus memilih penggunaan kata-kata dengan sangat hati-hati (hlm.10). Namun yang paling penting dalam menulis *action* adalah harus menarik perhatian pembaca. Pembaca harus mengerti dengan memilih kata-kata *action* yang baik (hlm. 11).

Action dilakukan berdasarkan keinginan dari karakter (Cowgill, 2008, hlm. 20). Selain itu, *action* bergantung kepada konflik (hlm. 30). Tanpa konflik, cerita tidak dapat berjalan dan *action* tidak akan bermakna. Sebuah *action* didasari oleh karakteristik dari karakter, keinginan karakter, kebutuhan karakter, motivasi karakter, dsb (hlm. 47). Sebuah *action* harus dapat mendeskripsikan salah satu dari tiga set dari relasi adegan yaitu *action* sebagai hubungan sebab akibat adegan, meningkatkan konflik, dan mengisyaratkan konflik (hlm. 49).

Cowgill (2008), mengatakan bahwa selain untuk mengungkapkan informasi dari karakter, *action* harus dapat membuat momentum dari cerita tersebut (hlm. 50). Dalam menulis *action*, Cowgill (2008) menyarankan untuk memberikan motivasi dan diarahkan agar sebuah *action* tidak hanya mengungkapkan karakter saja, tetapi melibatkan dan membangun momentum cerita (hlm. 50). Sebuah *action* harus didramatisir, jangan diceritakan.

Menurut Cowgill (2008), *action* juga harus dapat meningkatkan konflik (hlm. 53). Cara paling mudah untuk meningkatkan konflik adalah serangan dan serangan balik untuk mencapai pertarungan dalam cerita (hlm.53). *Action* harus

meningkatkan perjuangan dari karakter tersebut. Selain itu, *action* juga harus mengisyaratkan kejadian berikutnya agar penonton penasaran (hlm. 57).

Menurut Field (2005), kunci dalam menulis skenario adalah membuat sebuah *action sequence* yang telah didesain (hlm. 190). Setiap adegan harus dapat memiliki awal, tengah, dan akhir yang dihubungkan ke dalam sebuah ide (hlm. 190). *Action* harus benar-benar membuka langkah demi langkah dari awal, tengah, dan akhir dari setiap adegan. Dalam mendesain sebuah *action*, diperlukan banyak elemen untuk membuatnya menjadi menarik dan dinamis. Salah satu elemen tersebut adalah dengan menggunakan banyak kata kerja untuk menceritakan sebuah *sequence* (hlm. 192). Sebuah tantangan yang menarik untuk dapat membuat pembaca skenario memiliki gambaran di pikirannya (hlm. 192).

2.4. Dialog

Dialog harus mengungkapkan karakter (Egri, 1960, hlm. 239). Setiap percakapan dari pembicara harus menghasilkan 3 dimensi karakter tersebut. Selain itu, dialog harus mengungkapkan *background character*. Sebuah dialog dapat menyampaikan hubungan antar karakter, kepercayaan karakter atau suasana hati karakter pada momen itu. Kemudian dialog dapat mengisyaratkan kejadian yang akan datang.

Menurut Egri (1960), dialog merupakan cara terbaik untuk memberikan informasi kepada penonton (hlm. 240). Dialog tumbuh dari karakter dan konflik, lalu mengungkapkan karakter dan membawanya pada sebuah adegan.

Bagi Constello (2006), film adalah tentang visual dan adegan, teater adalah tentang dialog. Penulisan skenario adalah tentang memperlihatkan, bukan

menyampaikan (hlm. 82). Oleh karena itu, pada dasarnya dialog itu harus sederhana. Keterusterangan adalah yang cara terbaik untuk menulis dialog. Dialog yang simpel dan jujur lebih baik untuk memenuhi tujuan dari karakter tersebut dalam berdialog.

Menurut Constello (2006), Hal yang harus dilakukan untuk membuat dialog menjadi lebih baik adalah (hlm. 87) :

1. Membuat sebuah dialog yang mudah diingat.
2. Memastikan bahwa dialog tersebut berhubungan dengan tujuan karakter di scene tersebut.
3. Tanyakan kepada diri sendiri tentang membuat sebuah dialog dapat menjadi lebih baik, lebih pendek, atau dapat menggunakan sebuah adegan visual untuk mencapai tujuan karakter di dalam sebuah scene.
4. Buatlah setiap karakter menonjol dengan dialog-dialognya.

Menurut Aronson (2010), dialog merupakan cara utama untuk mengirimkan sebuah uraian kompleks tentang karakter dan *backstory*-nya (hlm. 449). Dialog adalah sebuah percakapan terperinci yang membawa plot, tema, dan karakter-nya. Sebuah dialog membawa perkembangan pikiran di setiap kata-katanya (hlm. 450). Oleh karena itu, sebuah dialog yang singkat dan waktu jeda merupakan hal yang baik dalam skenario.

Bagi Ballon (2005), sebuah dialog harus memenuhi salah satu dari 3 kepentingan yaitu:

1. Memberikan informasi
2. Menjalankan cerita
3. Mengungkapkan karakter

Jika sebuah dialog tidak dapat memenuhi dari 3 kepentingan diatas, maka tidak boleh menggunakan dialog dalam skenario tersebut (hlm. 106). Semua dialog harus mempunyai tujuan. Tidak dianjurkan untuk menulis sebuah dialog menggunakan pengarahannya perasaan. Dialog yang semakin pendek akan semakin berpengaruh dan emosional daripada dialog yang panjang (hlm. 107).

Bagi Mckee (2016) mengatakan bahwa sebuah dialog dapat dimuat dengan dua cara yaitu, didramatisir dan dinarasikan (hlm. 18). Dramatis artinya melakukannya ke dalam adegan. Setiap dialog mengandung *action* yang memiliki tujuan yang spesifik dan menciptakan reaksi atas dialog tersebut (hlm. 19). Narasi artinya dibicarakan di luar adegan (hlm. 20). Sebuah narasi juga harus mengandung *action* dalam vokalnya (hlm. 21).

Dalam mendalami dialog, Mckee (2016) mengatakan bahwa untuk menjalankan cerita dibutuhkan pendalaman terhadap perasaan, pikiran, dan keinginan yang tidak terungkap dari karakter untuk menciptakan kata-kata yang akan dikatakan ke dalam dialog. Jika di dalam *action* dibutuhkan pembendaharaan kata-kata kerja untuk memperkaya skenario, Mckee (2016) menjelaskan bahwa untuk menulis dialog karakter membutuhkan pembendaharaan kata yang diketahui oleh karakter, dilihat oleh karakter, dan dirasakan oleh karakter (hlm. 265).

Setiap kata-kata yang dikeluarkan karakter menjadi sangat penting karena hal ini merupakan pintu dari kedalaman karakter tersebut (Mckee, 2016, hlm. 265). Frasa kata yang pasif, kabur, dan umum membuat karakter tidak memiliki kedalaman. Oleh karena itu, frasa kata yang diucapkan karakter harus aktif, konkret dan berhubungan dengan indrawi akan membuat karakter menjadi kompleks (hlm. 265). Hal yang dilakukan untuk mendapat frasa kata yang baik untuk dialog dimulai dengan pendalaman kepada karakter dan membawanya dari bentuk menjadi efek kepada dialog tersebut.

2.5. Karakter

Karakter merupakan fondasi penting dari dalam skenario (Syd Field, 2005, hlm. 46). Sebuah cerita berfokus pada *action* dari karakter dan keputusan dramatis yang karakter buat selama struktur naratif berjalan (hlm. 47). Karakter adalah *action*, seseorang yang melakukan sesuatu dan bukan yang mengatakan sesuatu. Oleh karena itu, dalam memulai sebuah cerita harus menentukan karakter utama di dalamnya.

Menurut Constello (2006), hal yang penting sebagai penulis adalah membiarkan karakter-karakter yang dibuat nyata dan bebas (hlm. 63). Karakter diberikan kesempatan untuk berkembang secara bebas di dalam plot yang dibuat oleh penulis. Dengan begitu, penulis dapat membuat karakter yang terasa nyata. Karakter yang terasa nyata akan meyakinkan penonton atau pembaca bahwa karakter yang mereka tonton benar-benar hidup di sekeliling mereka.

Bagi Mckee (1997), karakter adalah sebuah pekerjaan seni, metafora dari sifat dasar manusia (hlm. 375). Karakter dibentuk dari 2 aspek utama yaitu karakterisasi dan karakter sesungguhnya. Karakterisasi adalah kualitas yang tampak dari kombinasi yang membuat karakter menjadi unik. Sedangkan karakter sesungguhnya adalah yang berada di balik karakterisasi itu. Sebagai penjelasan lebih lanjut, karakter sesungguhnya hanya dapat di ekspresikan melalui pengambilan keputusan dalam dilema.

Sebuah karakter akan semakin dalam dan semakin nyata jika ditekan oleh tekanan yang lebih besar. Kunci dari karakter sesungguhnya itu adalah keinginan (Mckee, 1997, hlm. 376). Dengan mengerti tentang keinginan karakter baik secara sadar maupun tidak sadar, karakter akan menjadi hidup. Di balik keinginan karakter, terdapat sebuah motivasi dari karakter tersebut (hlm. 376).

2.5.1. Karakter Protagonis

Karakter protagonis adalah adalah pusat dari sebuah skenario (Zeem, Ruth, dan Schilf, 2012, hlm. 122). Sebuah film diceritakan dari sudut pandang karakter protagonis. Karakter protagonis adalah karakter yang paling banyak mengalami perubahan, berjuang dalam menghadapi halangan, dan menang serta kalah paling banyak dalam mencapai tujuannya (hlm. 123).

Bagi Truby (2008), karakter protagonis atau *hero* adalah karakter yang paling penting (hlm. 65). Karakter protagonis memiliki masalah utama dan melakukan adegan dalam rangka untuk mencoba menyelesaikan masalah itu (hlm.

65). Karakter protagonis berkeinginan untuk mencapai tujuannya tetapi dihalangi oleh beberapa kelemahan dalam mencapai tujuannya.

Menurut Seger (2010), karakter protagonis bertugas untuk membuat cerita itu berjalan (hlm. 506). Karakter protagonis adalah karakter yang diharapkan untuk selalu diikuti, didukung, diempati, serta dipedulikan oleh penonton. Karakter protagonis merupakan karakter yang diharapkan penonton untuk menang, mendapatkan *goals*-nya, dan mencapai mimpinya.

2.5.2. *Character Arc*

Bagi Zeem, Ruth, dan Schilf (2012), *character arc* adalah sebuah perubahan sikap atau kebiasaan karakter setelah melalui suatu kejadian signifikan di dalam cerita (hlm. 14). *Character Arc* memiliki manfaat kepada penonton yang melewati perjalanan bersama dengan karakter. Karakter diperkenalkan kepada penonton dengan memiliki karakteristik tertentu. Dengan begitu, penonton dapat melihat bagaimana kehidupan karakter, sikap, serta kebiasaan karakter berubah dari karakteristik awalnya (hlm. 14).

Character arcs mengacu kepada proses perubahan serta pertumbuhan yang karakter lalui sepanjang film (Velovsky, 2011, hlm. 38). Biasanya, psikologis karakter yang berkembang melalui *character arcs*. Karakter utama selalu mempunyai perubahan karakter yang paling signifikan. Rintangan yang karakter lalui untuk mencapai tujuannya dipilih oleh penulis untuk membuat karakter tersebut berkembang (hlm. 38).

Menurut Weiland (2016), sebuah *character arc* dituturkan melalui 3 proses yaitu protagonis memulai satu cara, protagonis belajar sesuatu saat menjalankan cerita, dan protagonis mengakhirinya di tempat yang lebih baik (hlm. 11). Sebenarnya *character arc* dan struktur plot adalah hal yang tidak dapat dipisahkan. Michael Hauge mengatakan bahwa struktur cerita 3 babak sesuai dengan 3 tahap motivasi yang karakter alami. Setiap perubahan motivasi menandakan pergantian babak baru (hlm. 14).

2.6. Akar Inferioritas

Dikutip dari Pierre Janet, bahwa akar dari teori perasaan inferior adalah sindrom obsesi rasa malu terhadap diri sendiri (Ogden, 1951, hlm. 52). Sebuah ide tentang ekspektasi tinggi terhadap suatu hal menjadi sumber dari perasaan inferior itu sendiri (hlm. 52). Di zaman modern, kebanyakan individu inferior ini memiliki masalah di bidang sosial dan ekonomi (Ogden, 1951, hlm. 53). Pierre Janet mengungkapkan perasaan inferior meliputi perasaan-perasaan tidak aman, merasa sendiri, merasa kecil, atau merasa dirinya terlalu tinggi atau depresi.

Awal dari perasaan inferioritas harus ditelusuri dari fungsi organ psikis yang menjadi evolusi kemampuan turun-temurun dari sebuah organ baik ofensif maupun defensif sebagai respon dari situasi tertentu (Adler, 1927, hlm. 18). Kehidupan psikis adalah suatu kompleks dari agresif dan sifat mencari keamanan sebagai tujuan menemukan aktivitas yang menjamin eksistensi dari organisme manusia serta membuat diri organ tersebut mendapat keamanan dalam perkembangan pencarian tersebut (hlm. 18).

Bagi Adler (1997), sebuah konsep tentang teori dari perasaan inferioritas berasal dari sebuah konsep tentang psikologi individual (hlm. 20). Teori psikologi individual melihat tentang orang yang berfungsi secara maksimal untuk menjaga satu sama lain dan hidup berdampingan di sebuah planet (hlm. 20). Artinya konsep psikologi individual berfokus dari dorongan-dorongan sosial kepada individu tertentu. Psikologi individual meyakini bahwa manusia eksis untuk mencari suatu tujuan tertentu dalam hidupnya. Cara manusia bertahan hidup, mengekspresikan arti kehidupan, dan gerak-geriknya menjadi sebuah persiapan untuk mencapai tujuannya (hlm. 20).

2.7. Perasaan Inferioritas

Perasaan inferioritas menurut Adler (1927), muncul disaat manusia atau anak-anak mulai menyadari ketidakmampuannya untuk dapat bereksistensi sendiri (hlm. 70). Lambat laun, perasaan ini membuat manusia atau anak-anak berjuang untuk dapat menantang eksistensinya. Hal ini dapat membuat 2 jenis dari perasaan inferior tersebut, salah satunya perasaan inferior yang dibesar-besarkan dan diperkuat sehingga menjadi perasaan inferior yang tidak terkendali (hlm. 70).

Jenis lainnya adalah menjadikan perasaan inferior tersebut sebagai landasan tujuan untuk tidak hanya mencari keamanan atau kedamaian, tetapi sebagai dasar dominasi dan penunjukkan kekuasaan di lingkungannya (Adler, 1927, hlm. 70). Biasanya, dalam pencarian kekuasaan individu inferior tidak melakukan dominasinya secara terang-terangan. Namun individu menutupinya dengan kebaikan dan kelembutan diri.

Selain itu, perasaan inferioritas mempunyai tiga macam faktor yang menyebabkan perasaan tersebut menjadi abnormal. Faktor yang pertama adalah cacat fisik yang buruk. Individu yang memiliki cacat fisik menunjukkan gejala emosi dan reaksi yang berlebihan terhadap cacatnya sehingga menyulitkan individu untuk dapat menyesuaikan dirinya terhadap lingkungannya (Adler, 1927, hlm. 23).

Faktor yang kedua adalah gaya hidup yang dimanja. Individu yang dimanja sedari kecil menyebabkan individu mudah putus asa, selalu ragu, sangat sensitif, dan emosional. Individu terlalu dilindungi, dimanja, dan dilepaskan dari tanggung jawab. Setiap kali individu tidak terlindungi, ia menjadi merasa terabaikan dan merasa inferior (Adler, 1927, hlm. 24).

Faktor terakhir adalah gaya hidup yang diabaikan. Individu yang diperlakukan salah dan disiksa menjadikan dirinya menjadi kurang percaya diri dan membesar-besarkan kesulitan yang dihadapinya. Individu dengan gaya hidup diabaikan menjadi pemberontak, tidak percaya diri sendiri ataupun orang lain untuk tujuan bersama, dan memandang masyarakat sebagai musuh, serta cemburu terhadap keberhasilan orang lain (Adler, 1927, hlm. 24).

Perasaan inferioritas merupakan keadaan pikiran yang tidak dapat diukur dengan pasti (Ogden, 1951, hlm. 184). Namun, perasaan inferioritas dapat diestimasi. Diagnosis perasaan inferioritas memiliki gerakan-gerakan serta poin gestur yang menunjukkan keputusan. Perasaan inferior memiliki porsi

yang kecil sehingga seseorang sering kali tidak sadar bahwa dirinya memiliki perasaan tersebut (hlm. 185).

Menurut Ogden (1951), salah satu bentuk perasaan inferioritas adalah membandingkan dirinya dan menyalahkan alam tentang eksistensinya di dunia ini (hlm. 185). Bentuk perasaan ini menyebabkan seseorang menjadi pasif atau menutupi perasaan inferiorinya sendiri. (hlm. 185). Bentuk lain dari perasaan inferioritas menyimpulkan bahwa dirinya tidak mampu untuk menghadapi sesuatu (Ogden, 1951, hlm 186). Perasaan ini cenderung akan melarikan diri jika mengetahui halangan yang cukup signifikan. Bentuk inferioritas ini merasa dirinya tidak mampu sehingga mencari perlindungan ke tempat atau individu lain.

Dari sudut pandang sosiologis, Bruce (1999) mengungkapkan bahwa pada dasarnya manusia memiliki pilihan untuk dapat hidup secara biologis (hlm. 30). Namun, pilihan tersebut dilemahkan dengan adanya tatanan sosial dari kebudayaan yang beragam. Tatanan sosial sendiri sebenarnya dibuat dan merupakan imajinasi dari manusia itu sendiri (hlm. 32). Hal tersebut yang membedakan manusia dari spesies binatang lainnya. Tatanan sosial merupakan hal yang dibayangkan sama atau serupa oleh manusia dalam skala yang besar dan hanya berada pada pikiran manusia dan bukan pada dunia aslinya (hlm. 39). Tatanan sosial dapat berlangsung sampai sekarang ini karena sebuah kepercayaan dan besarnya skala manusia yang percaya kepada tatanan sosial tersebut (hlm. 39).

Tatanan sosial menyebabkan terjadinya peran-peran sosial dalam tiap individu (Bruce, 1999, hlm. 32). Peran sosial menyediakan mekanisme untuk mengatur kebiasaan manusia (hlm. 36). Dengan adanya peran sosial, manusia berekspektasi terhadap individu tertentu untuk menjalankan perannya. Setiap perilaku, karakteristik, serta kebiasaan individu diatur dan dengan tujuan untuk menjalankan perannya dalam tatanan sosial tersebut (hlm. 38). Peran-peran sosial inilah yang menyebabkan penindasan-penindasan terhadap individu lainnya (Bruce, 1999, hlm. 38).

Menurut Mannheim (2003), keluarga inti juga memiliki tatanan sosial untuk menyelesaikan tugas-tugas serta memiliki norma-norma di dalam keluarga tersebut (hlm. 20). Dari tatanan sosial keluarga, terjadi interaksi sosial terhadap suami istri, dan anak-anaknya (hlm. 21). Interaksi sosial ini menyebabkan hubungan superior dan inferior terhadap tiap individu di dalam keluarga tersebut.

2.7.1. Perilaku Inferioritas

Mengetahui 2 jenis dari dampak inferioritas, Adler (1927) menambahkan 2 perilaku sebagai bentuk dari dampak perasaan inferior yaitu: Perilaku agresif dan non-agresif.

2.7.1.1. Perilaku Agresif

Perasaan inferior ditutupi dengan kegiatan mencari kekuasaan. Sebagai konsekuensinya, individu menjadi semakin jelas mencari kekuasaan dan superioritasnya (Adler, 1927, hlm. 191). Individu menjadi kehilangan realitanya karena kehilangan hubungan dengan hidupnya sendiri, selalu dikuasai oleh

pertanyaan-pertanyaan tentang pemikiran orang lain terhadap dirinya, dan berfokus kepada impresi yang ingin dicapai di depan orang lain (hlm. 191).

Dengan mengetahui pemikiran tersebut, individu akhirnya memiliki salah satu dari perilaku agresif yaitu kesombongan (Adler, 1927, hlm. 192). Sebagai suatu bentuk kesombongan itu, individu memilih untuk menghakimi orang lain atau mencari sebuah pengakuan publik untuk kepentingannya sendiri (hlm. 192). Kesombongan membuat individu membentengi dirinya dengan alibi dan alasan untuk menghindari pertanyaan tentang kekuasaannya tersebut (hlm. 208). Tujuan perilaku untuk membuat perasaan individu lebih baik dibandingkan orang lain di dunia ini merupakan hasil dari perasaan ketidakmampuannya sendiri (Adler, 1927, hlm. 197).

2.7.1.2. Perilaku Non-Agresif

Perilaku non-agresif bagi Adler (1927) tidak secara langsung bertolak belakang dengan kemanusiaan, tetapi memberikan impresi bentuk terisolasi (hlm. 233). Individu berperilaku non-agresif tidak menyakiti siapapun, tetapi menyerah pada kehidupannya dan kemanusiaan (hlm. 233). Individu menghindari kontak dengan siapapun dan gagal untuk bekerja sama dengan individu lain.

Individu yang mengisolasi dirinya biasanya diwarnai oleh kepanikan (Adler, 1927, hlm. 235). Akar dari perilaku panik ini adalah ketakutan. Ketakutan terhadap sosial atau kesendirian membuat individu cenderung menghindarinya. Dalam perkembangannya, perilaku panik ini disebabkan oleh individu yang secara terus menerus memikirkan masa lalu atau kematian (Adler, 1927, hlm. 236).

Adler (1927) memecah 2 tipe individu berperilaku non-agresif. Tipe pertama yaitu tipe individu yang menghindari semua ujian karena tujuannya adalah untuk mencegah individu lain untuk memeriksa dirinya karena akan membuka kepribadian aslinya (hlm. 236). Tipe kedua yaitu tipe individu yang membentengi dirinya dari individu lain sehingga membuat dirinya tidak cocok untuk masuk dalam kehidupan sosial (hlm. 236).

2.8. Mekanisme Pertahanan Diri

Menurut Cramer (2006), definisi mekanisme pertahanan diri adalah kekuatan melawan secara langsung terhadap rangsangan (hlm. 7). Ide untuk mempertahankan diri merupakan proses perlindungan individu untuk mengatasi rasa panik yang berlebihan (hlm.7). Konsep pertahanan diri diperluas menjadi reaksi dari sumber stress eksternal dan internal.

Mekanisme pertahanan diri didefinisikan sebagai pertahanan mental secara tidak sadar untuk melawan tekanan dari dalam ataupun luar (Cramer, 2006, hlm. 7). Mekanisme pertahanan diri secara khusus mempertahankan diri dari ancaman tentang harga diri dan struktur dirinya (hlm. 8). Fungsi dari mekanisme pertahanan diri adalah untuk melindungi individual dari kepanikan dan penyatuan diri.

Atkinson, Atkinson, Smith dan Bem (1996), menyetujui tentang definisi mekanisme pertahanan diri dari Freud. Mekanisme pertahanan diri merupakan strategi yang secara tidak sadar untuk menghadapi situasi stress (hlm. 383). Dapat

disimpulkan bahwa mekanisme pertahanan diri melibatkan elemen penipuan diri (hlm. 383).

2.8.1. Jenis-jenis Mekanisme Pertahanan Diri

Untuk mengerti tentang mekanisme pertahanan diri, Cramer (2006) menjelaskan tentang 3 jenis pertahanan diri dan macam-macam pertahanan yang akan dibahas. Mekanisme pertahanan diri dapat diaplikasikan kepada perkembangan normal individu dan juga sebagai sebuah gangguan psikologis (hlm. 41). Berikut adalah jenis-jenis mekanisme pertahanan diri:

2.8.1.1. Penolakan

Dikutip dari Freud, penolakan adalah sebuah bentuk tindakan mental yang menarik perhatian terhadap rangsangan dari luar karena akan memberikan dampak luka psikologi (Cramer, 2006, hlm. 43). Penolakan menyebabkan kegagalan individu dalam melihat realitas (hlm. 44). Konsep penolakan diperluas kepada rangsangan internal tertentu. Tindakan ini berusaha untuk meminimalisir kepanikan yang ada pada individu (Cramer, 2006, hlm. 45).

Fungsi penolakan adalah untuk membangun realita alternatif dari dunia nyata (Cramer, 2006, hlm. 45). Biasanya hal ini sering disebut sebagai fantasi.

Komponen dari bentuk penolakan dibagi menjadi 2 kategori yaitu tindakan yang dekat dengan sistem penerimaan, seperti penolakan, penghindaran, dan penyimpangan dari realita dan tindakan yang mengarah kepada tingkat pengetahuan yang membangun fantasi personal (hlm. 46).

2.8.1.2. Proyeksi

Proyeksi adalah sebuah mekanisme pertahanan diri dari perilaku tidak baik dengan menuduh atau menyalahkan orang lain (Cramer, 2006, hlm. 70). Mekanisme pertahanan diri ini melibatkan logika dan psikologi (hlm. 71). Individu cenderung menganggap pihak eksternal sebagai penyebab kesalahan untuk meminimalisir kepanikan yang akan ditimbulkan jika individu merasa dirinya bersalah (hlm. 73).

2.8.1.3. Identifikasi

Identifikasi adalah sebuah penolakan yang melibatkan perbedaan dan memodifikasikannya ke dalam ego (Carmer, 2006, hlm. 93). Kesimpulan dari penolakan dalam bentuk identifikasi mengacu kepada perubahan yang terjadi pada ego (kepribadian, kebiasaan, atau motif individu), mengarah untuk menjadi individu lain, mengubah tindakan untuk mempertahankan hubungan perasaan dengan individu lain, dan berhubungan dengan pertahanan atau perkembangan harga diri (Carmer, 2006, hlm. 94).

