

## BAB 2

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Unsur Instrinsik

Menurut Pratista (Pratista, 2008) struktur film terdiri dari dua komponen yaitu, unsur naratif dan sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi 3 unsur yaitu *shot*, adegan, dan sekuen. **Shot** merupakan proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan sampai diberhentikan. **Adegan** merupakan segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi, tema, karakter, atau motif. **Sekuen** merupakan segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Setiap cerita, baik itu yang memiliki bentuk yang panjang atau pendek, harus memiliki unsur naratif. Naratif merupakan rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi pdalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008). Unsur naratif merupakan unsur terpenting yang memungkinkan kita dapat memahami sebuah kehidupan. Unsur dasar pembentuk naratif diantaranya: Alur (plot), tokoh (pelaku cerita), masalah (konflik), tujuan, lokasi, dan waktu. Sebuah film jika tidak memiliki unsur naratif, film tersebut akan sulit dimengerti oleh penonton yang menonton film tersebut. Pola struktur naratif

terbagi menjadi tiga tahap yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan. Pola struktur naratif umumnya digambarkan sebagai rangkaian peristiwa yang ada di dalam film tersebut dan sesuai dengan urutan waktu (Pratista, 2008).

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui fungsi unsur naratif dalam penelitian ini sebagai acuan untuk menjelaskan tokoh (pelaku cerita) dan latar (*setting*) dari anime yang akan diteliti serta memberikan batasan penempatan karakter utama dalam anime *Mobile Suit Gundam SEED* karya Mitsuo Fukuda sebagai subjek utama penelitian.

### 2.1.1 Alur (Plot)

Alur atau plot merupakan bagian penting dalam cerita yang terdiri dari rangkaian peristiwa yang saling mengikuti hingga akhir cerita. Menurut Pratista (Pratista, 2008), sebuah novel yang diadaptasi menjadi film, tidak semua ceritanya akan dimunculkan dalam film. Umumnya dalam novel, suasana pagi dapat dideskripsikan dengan detil hingga beberapa ratus kata, namun dalam film hanya diperlihatkan sebuah *shot* saja. Sebuah film dapat memanipulasi cerita melalui plot atau alur. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak.

Alur atau plot memiliki hubungan dengan waktu, yang merupakan urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita dalam film. Urutan waktu cerita menurut Pratista (Pratista, 2008), terbagi menjadi dua macam pola yaitu, *linier* dan *nonlinieri*.

### a. Pola *Linier*

Menurut Pratista (Pratista, 2008), plot atau alur film sebagian besar dituturkan dengan pola *linier* dimana waktu berjalan sesuai dengan urutan aksi peristiwa tanpa adanya gangguan waktu yang signifikan. Penuturan cerita *linier* memudahkan penonton untuk melihat hubungan jalinan suatu peristiwa dengan peristiwa lain. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktunya juga membentuk pola yang sama yaitu A-B-C-D-E.

Pada tahap A yaitu pengenalan yang memiliki informasi mengenai awal kejadian suatu peristiwa, tahap B menjadi pemicu terjadinya konflik yang merupakan tahap awal munculnya peristiwa konflik yang akan terjadi, tahap C konflik yang diberikan yang merupakan tahap terjadinya peristiwa akan membuat suasana menjadi dramatis yang bertujuan untuk membuat penonton penasaran akan peristiwa selanjutnya, tahap D menjadi klimaks terjadinya permasalahan yang berada di titik paling tinggi, dan terakhir adalah tahap E pemecah masalah merupakan tahap penyelesaian masalah pada alur cerita film.

Sepanjang apapun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka polanya tetap *linier*. Pada plot film sering kali diinterupsi oleh kilas-balik atau kilas-depan. Namun interupsi waktu dianggap tidak signifikan selama Teknik tersebut tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan.

## b. Pola *nonlinier*

Menurut Pratista (Pratista, 2008), *nonlinier* adalah pola urutan waktu yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah plotnya sehingga membuat hubungan ceritanya menjadi tidak jelas. Contohnya, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat berubah menjadi C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya. Jika cerita didalam film berlangsung selama sehari, maka penuturan alur yang disajikan secara tidak teratur.

Pola *nonlinier* menjadi semakin kompleks jika dikombinasikan dengan penggunaan *multi-plot* (tiga cerita atau lebih). Pola *nonlinier* yang sangat jarang digunakan adalah membalik urutan plotnya. Urutan plotnya dengan sengaja dibalik dari masa kini ke masa silam. Jika urutan waktu A-B-C-D-E maka urutan tersebut diubah menjadi E-D-C-B-A. Cerita dalam film biasanya menampilkan aksi-reaksi, namun Teknik ini membalikny menjadi reaksi-aksi. Sejak awal cerita, penonton disajikan sebuah peristiwa secara terbalik dan kemudian berturut mundur menjelaskan latar belakang peristiwa tersebut. Film dengan Teknik ini sangat sulit diikuti alur ceritanya karena kita tidak mendapatkan penjelasan yang cukup tentang sebab dari sebuah peristiwa hingga muncul adengan berikutnya (sebelumnya).

### 2.1.2 Tokoh (*Pelaku Cerita*)

Setiap film umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama dalam menjalankan alur naratif dari awal hingga akhir. Tokoh utama sering disebut protagonis, sedangkan karakter pendukung

bisa berpihak pada protagonis atau berpihakan dengan antagonis (musuh atau *rival*). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu masalah (konflik), namun terkadang dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (Pratista, 2008).

### **2.1.3. Latar (*Setting*)**

Latar ialah sebuah elemen utama yang mendukung unsur naratif film. Latar memiliki fungsi untuk menjadi penanda ruang dan waktu, untuk membantu plot dalam cerita filmnya. Selain itu, *setting* juga dapat membangun suasana yang sering berhubungan erat dengan tuntutan cerita, selain memiliki fungsi sebagai latar dalam sebuah cerita (Pratista, 2008). Dalam penelitian ini penulis memasukkan latar ruang.

Ruang merupakan tempat karakter dalam cerita untuk melakukan aktivitasnya. Sebuah film akan mengambil tempat atau lokasi di area tertentu, seperti di rumah orang A, di kota B, di negara C, dan lainnya. *Setting* dapat menggunakan lokasi asli atau menggunakan lokasi buatan seperti dengan studio dan tehnik CGI (*Computer-Generated Imagery*). Untuk memperjelas bagi penonton, dalam adegan pembuka biasanya akan diberi keterangan berupa teks dimana letak cerita film itu berada. (Pratista, 2008)

## **2.2 Unsur Ekstrinsik**

Unsur ekstrinsik ialah unsur – unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau, secara khusus diartikan sebagai unsur yang mempengaruhi

sebuah cerita, namun tidak menjadi bagian di dalamnya. Namun demikian, unsur ekstrinsik cukup berpengaruh terhadap sebuah cerita yang dihasilkan secara keseluruhan (Nurgiyantoro, 1998). Unsur ekstrinsik yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah psikologi sastra.

### **2.2.1 Psikologi Sastra**

Menurut Endraswara psikologi sastra merupakan sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra. Psikologi sastra disebut juga sebagai ilmu mempelajari manusia dari sisi dalam. Daya tarik dari psikologi sastra adalah pada masalah manusia yang melukiskan potret jiwa. Dan tidak hanya jiwa sendiri yang muncul dalam sastra, tetapi bisa mewakili jiwa orang lain. (Minderop, 2018)

Pemahaman psikologi sastra terbagi menjadi tiga cara, pertama, melalui pemahaman teori psikologi kemudian melakukan analisis terhadap sebuah karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori psikologi yang dianggap relevan untuk digunakan. Ketiga secara bersamaan menemukan teori dan objek penelitian. Setelah itu, memperlihatkan bahwa teks yang ditampilkan melalui suatu teknik dalam teori sastra ternyata dapat mencerminkan konsep dari psikologi yang diusung oleh tokoh fiksional. (Minderop, 2018)

### **2.2.2 Teori Psikoanalisis Sigmund Freud**

Menurut Freud yang dikutip oleh Minderdrop (Minderop, 2018), psikoanalisis adalah disiplin ilmu yang dimulai sekitar tahun 1900-an. Psikoanalisis merupakan sejenis psikologi mengenai ketidaksadar, perhatian-

perhatiannya terarah pada bidang motivasi, emosi, konflik, sistem neurotik, mimpi-mimpi, dan sifat karakter.

Menurut Freud yang dikutip oleh Suryabrata (Suryabrata, 2002), psikoanalisis merupakan metode menganalisis psikologis manusia. Menurutnya, perilaku manusia sebenarnya diatur oleh pikiran bawah sadar. Dalam psikologi sastra, psikoanalisis dilakukan berdasarkan hubungan antar tokoh dalam cerita.

### 2.2.2.1 Struktur Kepribadian

Menurut Freud, kehidupan jiwa terdiri dari tiga tingkat kesadaran: sadar (*conscious*), prasadar (*preconscious*), dan tidak sadar (*unconscious*). Sampai tahun 1920-an, teori konflik kejiwaan hanya menyangkut tiga elemen kesadaran ini. Pada tahun 1923 Freud memperkenalkan tiga model struktur kepribadian yang disusun dari 3 bagian, yaitu *Id*, *ego* dan *superego* (Alwisol, 2018). Ketiga sistem yang disusun oleh Freud ini saling berinteraksi, sehingga *ego* dapat masuk menembus berbagai tingkat diantaranya alam sadar, alam bawah sadar dan alam tidak sadar. Sementara *superego* berada di alam bawah sadar dan alam tidak sadar, sedangkan untuk *id* berada sepenuhnya pada alam bawah sadar. (Feist, 2017)

*Id* merupakan energi psikis dan naluri yang mendorong atau menekan manusia untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti rasa lapar, seks, dan menolak rasa sakit atau ketidaknyamanan. Freud mengatakan, *id* berada di alam bawah sadar dan tidak memiliki hubungan dengan realitas. *Id* bekerja dengan cara berhubungan dengan prinsip kesenangan, yaitu selalu mencari kesenangan dan menghindari ketidaknyamanan. (Minderop, 2018)

Ciri khas dari *id* adalah tidak dapat membedakan antara fiksi dan kenyataan yang dapat memuaskan keinginan, dan hanya memiliki satu tujuan saja, yaitu mendapatkan kesenangan tanpa melihat apakah yang dilakukan itu benar atau salah. *Id* tidak tabu secara moral. Jadi, *id* berkembang untuk menghidupkan imajinasi agar memberi kepuasan tanpa menyebabkan ketegangan baru, terutama masalah moral. (Irawan, 2015)

*Ego* terperangkap di antara 2 kekuatan yang bertolak belakang, dijaga serta patuh pada prinsip realitas dengan mencoba memuaskan kesenangan individu yang dibatasi oleh realitas. Contoh, seorang penjahat atau orang yang hanya ingin mencari kepuasannya akan tertahan dan terhalang oleh realita situasinya. Demikian pula, adanya individu yang mempunyai hasrat seksual yang kuat dan agresivitas yang tinggi, tentu nafsu-nafsu tersebut tak akan terpuaskan tanpa pengawasan.

*Ego* menolong manusia untuk menentukan kemampuan seorang individu tersebut mewujudkan kepuasan terhadap dirinya tanpa membuat dirinya menderita. *Ego* berada diantara alam sadar dan alam bawah sadar. *Ego* memiliki tugas untuk memberi tempat pada fungsi mental utama, seperti penalaran, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, *ego* merupakan pemimpin utama dalam kepribadian, seperti seorang pemimpin bisnis yang mampu mengambil penilaian yang masuk akal demi kemajuan perusahaannya. *Id* dan *ego* tidak mengenal moralitas karena keduanya tidak menyadari nilai baik dan buruk. (Minderop, 2018)



*Superego* mengacu pada moralitas dalam kepribadian seseorang. *Superego* juga dikenal sebagai “hati nurani” yang mengenali nilai baik dan buruk (*conscience*). Tidak seperti *id*, *superego* tidak memperdulikan realitas karena tidak berhubungan dengan hal yang realistik, kecuali ketika hasrat seksual dan agresivitas *id* dapat terpenuhi dalam penilaian moral. Contohnya adalah sebagai berikut: misalnya *ego* seseorang ingin melakukan hubungan seks secara teratur agar karirnya tidak terganggu oleh keberadaan anak, tetapi *id* nya menginginkan hubungan seks yang memuaskan karena seks memang nikmat. Dalam keadaan tersebut, *superego* muncul dan menengahi dengan meyakinkan bahwa melakukan hubungan seks membuat dirinya merasa berdosa. (Minderop, 2018)

#### **2.2.2.2 Dinamika Kepribadian**

Freud melihat manusia sebagai bentuk sistem energi yang rumit dikarenakan pengaruh filsafat deterministik dan positivistik yang ada pada abad ke-19. Freud mengatakan energi manusia dibedakan menjadi 2 yaitu aktivitas fisik disebut *energi fisik* dan aktivitas psikis yang disebut *energi psikis*. *Id* menggunakan nalurinya menjadi jembatan untuk energi fisik dengan kepribadian. (Minderop, 2018)

##### **a. Insting**

Menurut Freud, insting atau naluri adalah gambaran psikologis bawaan dari eksitasi (keadaan tegang dan terangsang) karena munculnya suatu kebutuhan dalam tubuh. Bentuk naluri menurut Freud adalah pengurangan tegangan (*tension reduction*), memiliki ciri-ciri regresif dan memiliki sifat konservatif (berupaya menjaga keseimbangan) dengan cara memperbaiki

keadaan kekurangan. Insting atau naluri memiliki proses yang berulang-ulang (tenang, tegang dan tenang). Contohnya seperti berikut: tubuh memerlukan makanan, maka energi psikis akan terpusat dalam naluri lapar dan akan mendorong individu untuk memenuhi kebutuhan untuk makan. Selain mendapatkan dorongan dari dalam, berupa insting-insting, individu tersebut akan menerima dorongan dari luar yang berbentuk perlakuan dari orang lain. Walau tidak terlihat kuat, namun dorongan dari luar ini dapat mempengaruhi kepribadian seseorang. Seperti contoh: perlakuan buruk yang dilakukan orang tua kepada anaknya yang masih usia dini dapat berakibat buruk bagi kepribadian si anak saat dewasa.

Insting dalam dari manusia dapat diberdakan menjadi dua yaitu insting hidup dan insting kematian. Insting hidup merupakan insting yang ditunjukkan pada pemeliharaan ego. Rasa lapar, haus dan seks merupakan bagian dari insting kehidupan. Insting kematian merupakan insting yang mendasari tindakan agresif dan desktruktif. (Minderop, 2018)

#### b. Kecemasan

Kecemasan merupakan situasi afektif yang diraksakan tidak menyenangkan disertai dengan sensasi fisik yang memberitahukan seseorang terhadap bahaya yang akan datang. Perasaan yang tidak menyenangkan sering kali sulit dipastikan, namun selalu terasa.

Hanya *ego* yang dapat merasakan kecemasan. Tetapi, *id*, *superego* dan dunia luar masing-masing memiliki keterkaitan dengan salah satu dari tiga jenis kecemasan neurosis, moral dan realistik. *Ego* yang bergantung

pada *id* membuat munculnya kecemasan neurosis, sedangkan *ego* yang bergantung pada *superego* menghasilkan kecemasan moral dan *ego* yang bergantung pada dunia luar membawa kepada kecemasan realistik.

**Kecemasan neurosis** (*neurosis anxiety*) merupakan ketakutan pada bahaya yang tidak diketahui apa yang akan terjadi. Perasaan ini ada di dalam *ego*, namun muncul dari dorongan-dorongan *id*. Kecemasan neurosis ini muncul disebabkan oleh rasa takut terhadap hukuman dan rasa takut ini dipusatkan menjadi kecemasan neurosis tidak sadar. **Kecemasan moral** (*moral anxiety*) berasal dari dua hal yaitu konflik antara *ego* dan *superego*. Saat anak-anak membangun *superego* biasanya mereka dapat mengalami kecemasan yang muncul dari konflik antara kebutuhan realistik dan perintah *superego*. Contohnya seperti: kecemasan moral dapat muncul dari godaan seksual dan anak akan meyakini bahwa jika menerima godaan seksual tersebut merupakan sikap yang salah secara moral. **Kecemasan realistik** (*realistic anxiety*) merupakan sebuah perasaan yang tidak menyenangkan dan tidak spesifik yang mencakup kemungkinan bahaya itu sendiri. Namun, kecemasan realistik berbeda dari rasa takut karena tidak mencakup pada objek tertentu. (Feist, 2017)

### 2.2.2.3 Perkembangan Kepribadian

Terjadinya tegangan yang dihasilkan oleh sumber-sumber tegangan pokok, dapat mengakibatkan perkembangan kepribadian, yaitu (1) proses pertumbuhan fisiologis, (2) frustrasi, (3) konflik, dan (4) ancaman. Pengembangan kepribadian merupakan sarana untuk untuk mempelajari teknik pengurangan tegangan.

Seorang individu melakukan dua tindakan untuk mengatasi sumber tegangan, yaitu identifikasi dan pengalihan. (Hall, 1994)

**Identifikasi** adalah suatu cara dimana seorang dapat memperoleh kembali suatu objek yang hilang dengan mengambil ciri-ciri orang lain dan menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kepribadiannya sendiri. Orang tidak perlu mengidentifikasi diri dengan orang lain pada semua aspek. Umumnya, orang memilih dan menyeleksi hal-hal yang mereka yakini akan membantu dalam mencapai tujuan yang mereka inginkan. Yang terpenting adalah apakah identifikasi tersebut dapat mengurangi tegangan; jika iya kualitas tersebut diambil; jika tidak maka akan ditolak. Seorang individu dapat mengidentifikasi diri dengan hewan, karakter fiksi, lembaga, gagasan abstrak, benda mati ataupun manusia lain. (Fairuz, 2018)

Menurut Calvin Hall dan Lindsey **pengalihan** merupakan pemindahan perasaan yang tidak menyenangkan atau suatu objek yang tidak dapat memberikan kepuasan karena adanya hambatan internal atau eksternal, sehingga ia akan mencari objek lain untuk meredakan ketegangan. Jika objek pilihan insing asli tidak dapat dijangkau karena adanya rintangan, baik internal maupun eksternal, maka kateksis yang baru akan terbentuk, kecuali jika terjadi penekanan yang cukup kuat. Jika kateksis baru ini tidak dapat dipenuhi, kateksis lain akan terbentuk. Begitu seterusnya hingga ditemukan objek yang dapat digunakan untuk meredakan tegangan; objek ini akan digunakan terus menerus hingga hingga kemampuannya meredakan tegangan habis. Selama proses pemindahan berlangsung sumber dan tujuan insting tetap sama, hanya objeknya yang berubah.

Ketika ini terjadi, jarang halnya objek pengganti dapat memberikan kepuasan yang sama dengan objek aslinya. Sebagai akibat dari banyaknya perpindahan objek, tegangan akan menumpuk dan kemudian akan bertindak sebagai kekuatan pendorong yang tetap bagi perilaku. (Fairuz, 2018)

#### 2.2.2.4 Mekanisme Pertahanan Diri

Mekanisme pertahanan muncul dari keinginan atau perasaan untuk beralih mencari objek pengganti. Misalnya, impuls menunjukkan dorongan agresif kepada seseorang yang dianggap aman untuk diserang. Freud menggunakan istilah mekanisme pertahanan untuk merujuk pada proses alam bawah sadar seseorang yang melindungi dari anxitas. Mekanisme ini melindungi realitas dari ancaman atau impuls eksternal yang disebabkan oleh anxitas internal dengan mendistorsinya dengan berbagai cara. Berikut ini adalah mekanisme pertahanan diri, antara lain. (Minderop, 2018)

##### a. *Sublimasi*

Sublimasi dapat terjadi jika tindakan yang bermanfaat secara sosial dapat menggantikan perasaan tidak nyaman. Sublimasi sesungguhnya merupakan bentuk pengalihan. Contohnya, seseorang memiliki dorongan seksual yang tinggi, lalu ia mengalihkan perasaan tidak nyaman tersebut menjadi tindakan yang dapat diterima secara sosial dengan menjadi seorang artis pelukis tubuh model tanpa busana. (Minderop, 2018)

**b. *Denial***

*Denial* merupakan mekanisme pertahanan diri yang bertujuan untuk menolak kenyataan dengan cara “menutup mata seseorang’ dengan adanya aspek ancamana yang mengancam. Penolakan terhadap kenyataan mungkin yang paling sederhana dari semua aspek mekanisme pertahanan diri. Ini adalah cara untuk memutar balikkan apa yang dipikirkan, dirasakan, atau dirasakan oleh seseorang dalam situasi traumatis. Mekanisme pertahanan ini mirip represi, namun umumnya bekerja pada tingkat tidak sadar dan sadar (Corey, 2013). Contohnya adalah seorang ibu yang masih tetap menata tempat tidur bayi, menyiapkan peralatan dan perlengkapan minum susu, dll, padahal bayinya sudah meninggal. (Alwisol, 2018)

