BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Psikologi Sastra

Psikologi dan sastra memiliki tujuan yang sama, yaitu meneliti kondisi mental. Psikologi berbeda dalam bentuk nyata atau kehidupan nyata, sedangkan sastra adalah bentuk fiksi, artinya tokoh digambarkan dalam karya sastra. Hal serupa dikatakan Ratna (342) bahwa psikologi sastra memahami elemen psikologis yang ada dalam karya sastra contohnya film, ada yang dinamakan karakter yang mempunyai sifat kepribadian atau psikologi kepribadian setiap karakter.

Psikologi kepribadian merupakan ilmu psikologi yang mempelajari karakteristik unik setiap manusia dengan fokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia. Minderop (8) menjelaskan bahwa psikologi kepribadian mempelajari karakteristik unik setiap manusia dengan fokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia dan hubungannya dengan perkembangan individu.

Fungsi psikologi kepribadian meliputi fungsi deskriptif yang menguraikan dan mengorganisasi perilaku manusia atau kejadian yang dialami secara sistematis. Fungsi kedua adalah fungsi prediktif, dimana ilmu ini dapat meramalkan perilaku, kejadian, atau hasil yang belum terjadi pada individu.

Selain itu, fungsi psikologi kepribadian dalam karakter film melibatkan fungsi deskriptif yang mencoba menguraikan dan mengorganisasi perilaku kompleks yang

dialami oleh tokoh-tokoh dalam cerita secara sistematis. Dengan memahami karakteristik kepribadian yang unik, psikologi kepribadian dalam konteks film mampu memberikan wawasan mendalam terhadap dinamika internal karakter. Fungsi prediktif psikologi kepribadian di film juga memungkinkan para pembuat film untuk meramalkan bagaimana karakter-karakter tersebut mungkin bereaksi atau mengalami perkembangan yang belum terjadi, memberikan kedalaman dan kohesi yang lebih besar dalam naratif visual.

2.2 Sifat Kepribadian

Traits kepribadian dalam model HEXACO adalah pengembangan dari teori kepribadian *Big Five* yang dikembangkan oleh Robert McCrae, Paul Costa (1980), terdiri dari lima dimensi yaitu:

1. Ekstraversi (*Extraversion*): Menilai tingkat keaktifan, antusiasme, dan keberanian sosial seseorang. Individu yang ekstrovert cenderung lebih sosial dan bersemangat.
2. Kesetujuan (*Agreeableness*): Mengukur sejauh mana seseorang bersedia bekerja sama, toleran, dan bersikap baik terhadap orang lain. Individu dengan tingkat kesetujuan yang tinggi cenderung ramah dan kooperatif.
3. Ketetapan (*Conscientiousness*): Menunjukkan sejauh mana seseorang dapat diandalkan, terorganisir, dan berkomitmen terhadap tugas. Individu conscientiousness yang tinggi cenderung lebih teratur dan dapat diandalkan.

4. Neurotisme (*Neuroticism*): Mengukur tingkat emosi negatif, ketidakstabilan emosional, dan kecenderungan mengalami kecemasan. Individu dengan tingkat neurotisme yang tinggi cenderung lebih rentan terhadap stres dan cemas.
5. Keterbukaan kepada Pengalaman (*Openness to Experience*): Menilai sejauh mana seseorang terbuka terhadap ide-ide baru, kreativitas, dan pengalaman baru. Individu dengan tingkat keterbukaan yang tinggi cenderung lebih inovatif dan berpikiran terbuka.

Sedangkan teori kepribadian HEXACO adalah suatu model yang mencakup enam dimensi utama, yang masing-masing merepresentasikan karakteristik kepribadian tertentu. Dikembangkan oleh Kibeom Lee, Michael C. Ashton (2000), teori ini membedakan enam faktor kepribadian utama. HEXACO memiliki perbedaan signifikan, terutama dengan penemuan baru seperti *honesty-humility*. Nama "HEXACO" diambil dari bahasa Yunani, yaitu "Hexa" yang berarti enam, mencerminkan jumlah dimensi dalam model ini. Selain itu, "Hexa" juga memiliki makna lain yang mewakili setiap dimensi.

2.2.1 Honesty-Humility (Kejujuran-Kerendahan Hati)

Dimensi ini mencakup nilai kejujuran dan sifat kerendahan hati yang melekat pada seseorang. Untuk lebih memahami dimensi ini, terdapat tiga faktor khas, yakni *Sincerity* yang mengevaluasi kecenderungan kejujuran dalam menjalin hubungan untuk mencegah penipuan. *Greed* menilai kecenderungan keinginan untuk memiliki aset. *Modesty* mengevaluasi kecenderungan menjadi pribadi yang sederhana dan bersahaja.

Individu dengan skor tinggi dalam dimensi Honesty-Humility biasanya memiliki hubungan interpersonal yang jujur, adil, tidak terlalu memperhatikan kekayaan atau kemewahan, serta bersikap rendah hati dan sederhana. Sebaliknya, individu dengan skor rendah cenderung memiliki hubungan yang tidak tulus, berpura-pura, atau bahkan memanipulasi orang lain. Mereka mungkin melanggar hukum, menyimpang dari aturan demi kepentingan pribadi, berfokus pada materi, dan merasa berhak atas status serta hak istimewa.

Contoh dalam film *Flipped* (2010), karakter utama dengan jujur mengakui bahwa ayahnya menderita salmonella, dan itulah alasan mengapa dia memutuskan untuk membuang telur yang diberikan oleh tetangganya. Sikap jujurnya mencerminkan nilai-nilai honesty-humility dalam kerangka teori HEXACO, di mana kejujuran dan ketulusan menjadi bagian integral dari kepribadiannya.

2.2.2 Emosionalitas (*Emotionality*)

Dimensi ini mengamati bagaimana individu mengalami pengalaman emosional selama kehidupannya. Terdapat empat faktor untuk mengukurnya, yaitu *Fearfulness* untuk mengevaluasi kecenderungan merasa cemas, *Anxiety* untuk mengevaluasi kecenderungan merasa khawatir tentang berbagai hal, *Dependence* digunakan untuk menilai sejauh mana seseorang membutuhkan dukungan emosional dari orang lain, sementara *Sentimentality* digunakan untuk mengevaluasi kecenderungan seseorang merasakan emosi yang mendalam.

Individu dengan skor tertinggi dalam dimensi Emotionality cenderung lebih emosional. Mereka mungkin mengalami kecemasan yang mengganggu, sering

khawatir tentang hal-hal kecil, sangat bergantung pada dukungan emosional dari orang lain, dan kurang memiliki empati. Sebaliknya, individu dengan skor rendah cenderung tidak terpengaruh oleh rasa takut, jarang merasa khawatir, suka berbagi perasaan atau kekhawatiran mereka, dan menunjukkan empati yang kuat bahkan dalam situasi stres.

Contoh dalam *The Amazing Spider-Man 2* (2014), Peter Parker kehilangan Gwen Stacy, yang merupakan kekasihnya, karena kejadian tragis. Saat bertarung melawan penjahat, Peter mencoba menyelamatkan Gwen dari bahaya, tetapi upayanya malah berakhir tragis dan menyebabkan kematian Gwen. Kehilangan ini menjadi pukulan berat bagi Peter Parker dan berdampak besar pada perjalanan dan perkembangan karakternya dalam cerita. Kejadian ini menciptakan momen dramatis dan menggambarkan perasaan kehilangan yang mendalam, serta mendorong Peter untuk menghadapi tantangan baru dalam hidupnya sebagai Spider-Man.

2.2.3 Extraversion (*Extraversion*)

Dimensi ini menilai bagaimana individu mengarahkan kehidupannya ke dalam dirinya sendiri. Dalam konteks ekstraversi, dimensi ini dijelaskan melalui empat faktor, yakni *Expressiveness* untuk menilai kecenderungan individu dalam mengekspresikan kegembiraan dan dramatika kehidupan interpersonal. *Social Boldness* untuk mengevaluasi keberanian individu dan rasa percaya diri dalam berbagai situasi sosial. *Sociability* untuk menilai sejauh mana individu ramah dalam membangun komunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. *Liveliness* untuk mengevaluasi tingkat antusiasme dan semangat yang dimiliki oleh individu.

Individu dengan skor tinggi pada dimensi ini cenderung menunjukkan sifat positif, seperti aktif berbicara, berani tampil di depan umum, senang berinteraksi sosial, dan memiliki semangat yang ceria. Sebaliknya, individu dengan skor rendah cenderung merasa rendah diri, kurang percaya diri, tidak suka berinteraksi, dan lebih memilih untuk menyendiri.

Salah satu contoh film yang mencerminkan sifat extraversion adalah "The Great Gatsby" (2013). Karakter Jay Gatsby dalam film tersebut adalah contoh yang baik dari sifat extraversion. Gatsby adalah seorang yang ekstrovert, selalu tampil di pesta-pesta besar dan memiliki jaringan sosial yang luas. Dia suka menjadi sorotan perhatian dalam kerumunan, dan memiliki energi yang tinggi dalam berinteraksi dengan orang lain. Gatsby juga memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan memikat orang-orang di sekitarnya dengan kharismanya yang kuat.

2.2.4 Kedamaian (Agreeableness)

Dimensi ini digunakan untuk melihat hubungan seseorang dengan sesama individu. Untuk memahaminya, terdapat empat faktor yang perlu dipahami, yakni *Forgiveness* untuk menilai kecenderungan seseorang untuk memaafkan kesalahan orang lain. *Gentleness* untuk mengevaluasi kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah dengan kelembutan. *Flexibility* untuk menilai kesiapan seseorang dalam bekerja sama dengan orang lain. *Patience* untuk mengevaluasi kecenderungan seseorang untuk bersikap tenang dan sabar.

Individu dengan skor tinggi biasanya mudah memaafkan, lembut, fleksibel, tenang, dan sabar. Sebaliknya, individu dengan skor rendah cenderung bersikap balas dendam, kritis terhadap kelemahan orang lain, keras kepala, dan mudah marah.

Salah satu contoh film yang mencerminkan sifat agreeableness adalah "Forrest Gump" (1994). Karakter utama, Forrest Gump, adalah contoh yang baik dari sifat agreeableness. Forrest dikenal sebagai sosok yang ramah, penuh empati, dan selalu bersedia membantu orang lain tanpa pamrih. Dia memiliki kebaikan hati yang besar dan cenderung untuk berkolaborasi dengan orang lain, sehingga membuatnya memiliki hubungan yang positif dengan berbagai karakter dalam film tersebut.

2.2.5 Kepedulian terhadap Orang Lain (*Conscientiousness*)

Dimensi ini digunakan untuk mengevaluasi bagaimana seseorang melaksanakan aktivitas dan tugas sehari-hari. Untuk memahaminya dengan lebih jelas, terdapat empat faktor: *Organization* untuk menilai kecenderungan mencari keteraturan dan keselarasan dalam menjalankan aktivitas; *Diligence* untuk menilai tingkat ketekunan individu dalam bekerja keras; *Perfectionism* untuk menilai sejauh mana individu mengejar keakuratan dan kepekaan terhadap detail; dan *Prudence* untuk menilai kecenderungan individu dalam berinteraksi dengan kebijaksanaan dan kewaspadaan.

Individu dengan skor tinggi biasanya menunjukkan sifat disiplin, teratur, tekun, memiliki etos kerja yang kuat, teliti, dan bijaksana. Sebaliknya, individu dengan skor rendah cenderung tidak patuh, kurang tertib, malas, kurang rajin dalam bekerja, ceroboh, dan sering membuat keputusan dengan tergesa-gesa.

Sebagai contoh lain yang mencerminkan sifat conscientiousness, Anda dapat melihat film "The Imitation Game" (2014) yang menceritakan tentang kehidupan Alan Turing, seorang ahli matematika dan ilmuwan komputer selama Perang Dunia II. Karakter Alan Turing dalam film ini menunjukkan ketekunan, kecerdasan, dan tanggung jawab dalam pekerjaannya untuk memecahkan kode Enigma Jerman. Keuletannya dan dedikasinya dalam menghadapi tugas yang sulit mencerminkan sifat conscientiousness.

2.2.6 Keterbukaan Terhadap Pengalaman (*Openness to Experience*)

Dimensi ini mengamati sejauh mana individu terbuka terhadap pengalaman yang dapat memotivasi mereka. Ada empat faktor yang membantu menjelaskan dimensi ini, yaitu: *Aesthetic*, untuk menilai sejauh mana individu menikmati keindahan seni dan alam; *Inquisitiveness*, untuk mengevaluasi kecenderungan individu terhadap rasa ingin tahu mengenai lingkungan dan pengetahuan baru; *Creativity*, untuk menilai sejauh mana individu menyukai inovasi dan eksperimen; dan *Unconventionality*, untuk menilai kecenderungan individu dalam menerima gagasan yang tidak biasa.

Individu dengan skor tinggi dalam dimensi *Openness to Experience* biasanya menikmati keindahan seni, memiliki rasa ingin tahu yang besar, kreatif, dan terbuka terhadap ide-ide baru. Sebaliknya, individu dengan skor rendah cenderung tidak peduli terhadap seni, kurang tertarik pada pengalaman seni, dan lebih menutup diri terhadap pengalaman baru.

Salah satu contoh film yang mencerminkan sifat *Openness to Experience* adalah "*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*" (2004). Film ini menggambarkan karakter

utama, Joel Barish, yang memiliki kecenderungan untuk membuka diri pada pengalaman baru dan berbeda. Dia terlibat dalam suatu proses di mana kenangan tentang hubungannya dihapus dari ingatannya, menciptakan situasi yang unik dan berbeda dari pengalaman hidupnya sebelumnya. Karakter Joel mencerminkan keinginan untuk menjelajahi dan menghadapi pengalaman emosional yang mendalam, sesuai dengan dimensi *Openness to Experience* dalam teori kepribadian HEXACO.

2.3 Teori Bandura

Teori Bandura, atau lebih tepatnya, Teori Pembelajaran Sosial, dikembangkan oleh seorang psikolog sosial bernama Albert Bandura. Teori ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1961 dan telah mengalami perkembangan selama bertahun-tahun. Konsep-konsep utama dalam teori ini mencakup pemodelan, efikasi diri, proses kognitif, dan pembelajaran melalui observasi. Berikut adalah komponen Utama Teori Bandura:

2.3.1 Pemodelan (*Modeling*)

Teori Bandura menekankan pentingnya pemodelan dalam pembentukan kepribadian karakter. Konsep ini menjelaskan bahwa individu, termasuk karakter utama seperti Spiderman. Dalam film, karakter utama seringkali menjadi model bagi penonton. Bagaimana karakter tersebut berperilaku dan menanggapi situasi dapat mempengaruhi cara penonton merespon atau meniru perilaku tersebut.

Contoh dalam film "Spider-Man: Homecoming" (2017), dalam adegan menit ke 1:21:33, Peter Parker menyatakan, "*I just wanted to be you.*" Hal ini mencerminkan bagaimana karakter Spider-Man, yang dalam konteks ini adalah Tony Stark (Iron

Man), berfungsi sebagai model atau contoh bagi Peter Parker. Peter Parker mengungkapkan keinginan untuk meniru atau menjadi seperti tokoh panutannya, Tony Stark.

2.3.2 Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Aspek efikasi diri dalam teori Bandura memainkan peran kunci dalam pembentukan karakter. Contoh dari film *"The Pursuit of Happyness"* (2006) menunjukkan aspek efikasi diri dalam teori Bandura. Karakter utama, Chris Gardner, meskipun dihadapkan pada banyak kesulitan, menunjukkan keyakinan tinggi pada kemampuannya. Dengan kerja keras dan keteguhan, dia berhasil mengatasi rintangan dan meraih kesuksesan di bidang keuangan. Dalam konteks ini, film ini mencerminkan pengaruh positif aspek efikasi diri terhadap pembentukan karakter.

2.3.3 Proses Kognitif

Teori Bandura menekankan peran penting proses kognitif atau pikiran dalam pembelajaran. Individu tidak hanya meniru mekanis, tetapi juga memproses informasi dan membuat keputusan berdasarkan pengamatan. Contoh dari film *"A Beautiful Mind"* (2001) menggambarkan peran proses kognitif dalam teori Bandura. Karakter utama, John Nash, seorang ilmuwan matematika, mengalami gangguan mental. Meskipun menghadapi tantangan, dia menggunakan proses kognitifnya untuk mengatasi masalah dan menemukan solusi kreatif. Film ini mengilustrasikan bahwa proses berpikir dan pengambilan keputusan juga memainkan peran penting dalam pembelajaran dan perkembangan karakter.

2.3.4 Pembelajaran melalui Observasi

Individu dapat belajar melalui pengamatan perilaku orang lain dan hasil dari perilaku tersebut. Observasi dapat mempengaruhi perubahan perilaku dan pemahaman. Sebuah contoh dalam film yang menunjukkan proses belajar melalui pengamatan dan observasi adalah dalam film "*The Karate Kid*" (2010). Dalam film ini, karakter utama, Dre, belajar seni bela diri melalui pengamatan dan observasi terhadap keahlian Mr. Han, gurunya. Dre tidak hanya meniru gerakan fisik, tetapi juga mengamati cara Han menanggapi situasi, mengelola emosi, dan mengatasi tantangan. Observasi ini membantu Dre untuk tidak hanya menguasai keterampilan bela diri, tetapi juga mengembangkan karakter dan kepercayaan diri.

2.4 Film

Menurut Wibowo yang dikutip dalam tulisan Rizal (1), film diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui cerita. Selain itu, film dianggap sebagai tempat ekspresi artistik bagi para seniman dan pelaku perfilman untuk menyampaikan ide dan gagasan mereka. Perspektif lain dalam Undang-Undang No. 33 Tahun 2009 tentang perfilman menyebutkan bahwa film merupakan karya seni budaya yang berfungsi sebagai pranata sosial dan media komunikasi massa.

Film, yang dapat disajikan dengan atau tanpa suara, diciptakan berdasarkan kaidah sinematografi dan dapat dipertunjukkan. Dari definisi ini, dapat disimpulkan bahwa film adalah sebuah karya seni berupa gambar bergerak atau media komunikasi yang dapat ditonton dan dipertontonkan, dengan tujuan utama untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum.

2.5 Naskah Film

Naskah film atau sering disebut sebagai skenario merupakan dokumen tertulis yang berfungsi sebagai panduan utama dan instruksi dalam pembuatan film. Naskah ini menjadi dasar bagi seluruh proses produksi film, mengubah ide cerita menjadi adegan visual, dialog, dan elemen lain yang membentuk narasi dalam film, Merawati (1).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, naskah didefinisikan sebagai garis besar lakon atau cerita film yang dituangkan dalam bentuk skenario dengan rinci adegan per adegannya. Pembuatan naskah film bisa berupa karya asli atau adaptasi dari karya yang sudah ada, seperti karya sastra. Meskipun memiliki struktur yang mirip dengan lakon, naskah film memiliki teknik penulisan yang berbeda. Dialog antar karakter dalam naskah menjadi cara utama untuk mengekspresikan kepribadian karakter, berbeda dengan serial TV yang cenderung lebih banyak monolog. Hasil dari naskah film akan menjadi visualisasi dari cerita yang terkandung di dalamnya.

Menurut Suprpto yang dikutip oleh Kemendikbud Ristek pada tahun 2022, naskah diartikan sebagai realisasi dari ide atau gagasan yang berisi fakta dan detail dalam susunan kata-kata. Ini mencakup penataan narasi atau dialog, jenis shot gambar, serta informasi tentang tata dekorasi untuk acara televisi. Penulis naskah bertanggung jawab untuk membuat naskah berdasarkan ide cerita, baik yang berasal dari dirinya sendiri maupun orang lain. Proses ini melibatkan langkah-langkah mulai dari ide cerita,

sinopsis, treatment, hingga skenario, dan berlanjut ke tahap pengembangan cerita hingga pasca produksi.

Peran penulis naskah terutama krusial pada tahap pra produksi, di mana mereka mendeskripsikan isi cerita dan secara menyeluruh mendefinisikan seluruh proses produksi. Penulis naskah harus memiliki kemampuan untuk mentransformasikan setiap kata tertulis menjadi gambaran imajinatif visual yang terbatas oleh format tampilan. Di sisi lain, penulis juga perlu memiliki keterampilan untuk membangun atau merancang naskah melalui proses yang dikenal sebagai *brainstorming*. Proses ini melibatkan beberapa teknik, termasuk penyediaan informasi cerita, pengembangan konflik, penciptaan tegang (*suspense*), peningkatan rasa penasaran (*curiosity*), dan penyajian unsur kejutan (*surprise*).

2.6 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik, menurut Nurgiantoro (23), adalah elemen-elemen yang membentuk suatu karya sastra yang berasal dari dalam karya tersebut. Dalam konteks film, unsur intrinsik mencakup tema, plot, karakter, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan pesan. Elemen-elemen ini merupakan faktor-faktor yang menjadikan sebuah karya sastra sebagai karya sastra, dan biasanya terdapat dalam setiap karya sastra. Unsur intrinsik ini terdiri dari beberapa elemen, yaitu:

1) Tema

Tema merupakan sebuah gagasan atau gambaran yang mendasari sebuah cerita itu tersebut, yang biasanya selalu dimunculkan secara berulang-ulang di dalam sebuah cerita tersebut serta bersifat abstrak. Dalam film "Spider-Man: No Way Home"

mencakup pengembangan identitas, pengorbanan, dan pertarungan melawan kekuatan jahat. Melalui perjalanan karakter utama, terutama Spider-Man, tema pengembangan identitas menjadi sentral dalam cerita.

2) Tokoh atau Karakter

Tokoh atau penokohan dalam karya sastra atau film merujuk pada proses pembentukan dan penampilan karakter atau tokoh dalam cerita. Ini mencakup penggambaran atribut, sifat, perasaan, dan tindakan tokoh yang membantu membentuk identitas mereka di dalam narasi. Pengembangan karakter bertujuan untuk membuat tokoh-tokoh tersebut tampak hidup, kredibel, dan dapat dipahami oleh pembaca atau penonton. Aspek penokohan sangat penting dalam membawa cerita dan menyajikan konflik atau tema tertentu. Tokoh dalam film "Spider-Man: No Way Home" melibatkan sejumlah tokoh utama yang mendalam dan ikonik dalam waralaba Spider-Man. Peter Parker, diperankan oleh Tom Holland, adalah pahlawan utama yang menghadapi tantangan besar dalam film ini.

3) Plot

Alur atau plot merujuk pada serangkaian peristiwa atau kejadian dalam suatu cerita yang menggambarkan hubungan sebab dan akibat. Fungsi utamanya adalah menciptakan suspense dan kejutan bagi para penonton atau pembaca. Alur cerita (plot) dalam film "Spider-Man: No Way Home" cenderung campuran antara maju, mundur, dan penggunaan elemen-elemen *flashback*.

4) Latar

Latar adalah bagian dari sebuah cerita yang mencakup informasi mengenai waktu, tempat, dan suasana yang menjadi latar belakang peristiwa atau kejadian dalam cerita tersebut. Latar (*setting*) dalam film "Spider-Man: No Way Home" terutama berlokasi di berbagai tempat di New York City, Amerika Serikat, yang mencakup kota, jalan-jalan, dan bangunan ikonik. Setting ini menciptakan atmosfer urban yang khas untuk cerita superhero. Selain itu, film ini juga melibatkan dimensi paralel atau multiverse, yang membuka pintu bagi berbagai latar belakang yang mencakup versi alternatif dari dunia Spider-Man.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah metode yang dipilih oleh penulis atau pembuat film untuk menentukan perspektif mereka dalam suatu cerita. Dalam film "Spider-Man: No Way Home," sudut pandang yang digunakan secara dominan adalah sudut pandang orang ketiga (*third-person perspective*).

6) Gaya Bahasa

Gaya bahasa merujuk pada cara penggunaan kata-kata, frasa, atau struktur kalimat dengan tujuan memberikan keindahan, daya tarik, atau efek tertentu dalam suatu bahasa. Gaya bahasa mencakup penggunaan figur retorik, majas, serta berbagai teknik sastra lainnya untuk menciptakan ekspresi yang kreatif, berwarna, dan mengesankan. Gaya bahasa dapat ditemukan dalam berbagai bentuk tulisan, termasuk puisi, prosa, pidato, dan juga dapat muncul dalam dialog atau narasi dalam film.

Sebagai contoh, dalam film "Spider-Man: No Way Home", gaya bahasa tercermin dalam berbagai elemen, mulai dari dialog antar karakter superhero yang penuh energi dan kadang-kadang humor, hingga teknik visual efek yang inovatif yang menciptakan dunia fantastis. Penggunaan replik-replik ikonik oleh karakter-karakter tertentu memberikan identitas khas pada film ini. Tone dan mood film juga dibentuk melalui penggunaan musik, pencahayaan, dan setting, menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton.

7) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film atau pengarang melalui karyanya. Setiap film memiliki pesan atau gagasan tertentu yang hendak disampaikan kepada penonton. Contoh, amanat dalam film "Spider-Man: No Way Home" mungkin mencakup tema tentang keberanian, tanggung jawab, dan pengorbanan dalam menghadapi tantangan besar. Karakter-karakter superhero, terutama Spider-Man, mungkin ditempa melalui pengalaman-pengalaman sulit yang menguji batas kekuatan dan moral mereka.

2.7 Karakterisasi

Karakterisasi adalah metode untuk mengidentifikasi dan menganalisis perubahan karakter dalam sebuah narasi, serta memahami bagaimana tindakan dan sikap tokoh-tokoh berkembang. Karakterisasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu karakterisasi statis yang tidak mengalami perubahan, di mana tokoh tidak mengalami perubahan langsung sebagai akibat dari suatu kejadian dalam cerita. Sementara karakterisasi yang berkembang melibatkan perubahan permanen dalam beberapa aspek

karakter, seperti perubahan personal yang memiliki makna dalam kehidupan, perubahan dalam respons, dan perubahan emosional, Welleck (5)

Narator atau tokoh utama merangkum atau memberitahu pembaca tentang karakter lain dan bagaimana karakter tersebut terlihat atau seperti apa orangnya. Penulis secara jelas menyampaikan informasi tentang karakter tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pengalih bahasa, karakter lain, atau karakter itu sendiri. Karakterisasi tidak langsung dilakukan melalui narator dan karakter dalam menggambarkan penampilan atau pakaian karakter. Dengan cara ini, mereka memberikan petunjuk tentang kepribadian karakter.

Tindakan atau gerakan wajah yang diulang-ulang oleh karakter, misalnya, dapat menunjukkan kesombongan atau kegugupan. Pembaca harus menafsirkan sendiri bagaimana karakter tersebut melalui pikiran, tindakan, ucapan (pilihan kata dan cara berbicara), penampilan, dan interaksi dengan karakter lain, termasuk reaksi karakter lain terhadapnya.

Menurut Perrine Lawrence (84), terdapat tiga prinsip yang harus diperhatikan dalam karakterisasi, yaitu:

1. Karakter harus konsisten dalam perilakunya; mereka tidak berperilaku dengan cara yang berbeda-beda kecuali ada alasan yang jelas untuk perubahan tersebut.
2. Karakter harus termotivasi dalam setiap tindakan yang dilakukan, terutama jika terjadi perubahan dalam perilakunya. Alasan untuk tindakan tersebut harus dapat dipahami oleh pembaca, jika tidak segera, setidaknya pada akhir cerita.

3. Karakter harus masuk akal dan seperti kehidupan nyata. Setiap tokoh yang hadir dalam cerita harus berperilaku sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya. Para aktor dapat secara tidak langsung memberikan informasi tentang karakter mereka melalui penampilan mereka.

Identitas kepribadian dan karakter berasal dari empat faktor utama: (1) perbuatan yang dilakukan, (2) kata-kata yang diucapkan dan cara mengucapkannya, (3) atribut fisik, seperti penampilan, serta (4) respon dari orang lain terhadap tindakan atau ucapan mereka. Namun, kesatuan karakter kita lebih banyak tergantung pada tindakan dan ucapan kita. Dari sini, kita dapat memahami karakter dan preferensi mereka.

F.C Lucas (56) mengklasifikasikan enam teknik untuk memahami karakterisasi, yaitu:

- a) Penjelasan langsung dari penulis. Penulis mampu menjelaskan apa yang ingin disampaikan tentang karakter dalam cerita dengan keahliannya.
- b) Tindakan. Tindakan karakter dalam cerita sering memberikan wawasan kepada pembaca tentang sifatnya dan dari wawasan ini, pembaca dapat membuat penilaian tentang karakter tersebut.
- c) Ucapan. Karakterisasi dapat dipahami dari ucapan karakter dalam cerita, yang dapat memberikan informasi tentang latar belakang pendidikan dan lingkungan karakter. Hal ini juga dapat mengungkapkan cara karakter berpikir tentang orang dan kejadian.

- d) Reaksi dari orang lain. Teknik ini sering kali melibatkan sudut pandang yang bias. Jika orang yang berbicara tentang karakter tersebut memiliki pandangan yang subjektif, pembaca dapat memperoleh gambaran yang terdistorsi. Oleh karena itu, keandalan karakter harus selalu menjadi prioritas utama.
- e) Lingkungan. Deskripsi lingkungan seseorang, terutama yang sengaja dipilih, termasuk aktivitas rekreasi yang disukai oleh penulis, dapat memberikan kontribusi pada pemahaman karakter.

Sementara itu, Pickering dan Hoepfer dalam Minderop (38), menjelaskan teknik penokohan dengan menceritakan, sebagai berikut:

- a) Karakterisasi dengan nama: Nama kerap memberikan petunjuk penting dan bantuan dalam penokohan. Beberapa karakter diberi nama yang menunjukkan sifat dominan mereka. Namun, karakter lainnya diingatkan bahwa penampilan fisik mereka memperkuat atau kadang-kadang bertentangan dengan sifat mereka.
- b) Penokohan melalui penampilan: Penulis memberikan petunjuk tentang penokohan tokoh dalam cerita mulai dari pakaian tokoh, tampilan, dan detail lainnya.
- c) Penokohan oleh penulis: Penulis mencirikan tokoh-tokohnya secara implisit dengan kata-kata tertentu yang menunjukkan ciri-ciri pribadi dengan jelas.
- d) Penokohan melalui dialog: Penokohan umumnya terungkap dari dialog antar tokoh. Ketika karakter berbicara, mereka mungkin menunjukkan penokohan mereka sendiri atau memberikan petunjuk tentang penokohan mereka.

- e) Karakterisasi melalui tindakan: Kualitas karakter pribadi dapat terungkap dari tindakan mereka terhadap individu, orang lain, dan lingkungan.