

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Film

Film merupakan sebuah karya dan media komunikasi yang bersifat audio visual yang menyampaikan suatu pesan tertentu. Menurut Rawung (2013:5) berdasarkan pada UU 8/1992, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya; Istilah film pada mulanya mengacu pada suatu media sejenis plastik yang dilapisi dengan zat peka cahaya. Media peka cahaya ini sering disebut *selluloid*. Dalam bidang fotografi film ini menjadi media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar. Sebuah film, juga disebut gambar bergerak, adalah serangkaian gambar diam atau bergerak. Hal ini dihasilkan oleh rekaman gambar fotografi dengan kamera, atau dengan membuat gambar menggunakan teknik animasi atau efek visual.

Menurut Arsyad (2003:45) film merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang berada di dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan

melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu menjadi hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan daya tarik tersendiri.

Sedangkan menurut Baksin (2003:4) film merupakan salah satu dari bentuk media komunikasi massa dari berbagai macam teknologi dan berbagai unsur-unsur kesenian. Film jelas berbeda dengan seni sastra, seni lukis, atau seni memahat. Film sangat mengandalkan teknologi sebagai bahan baku untuk memproduksi maupun eksibisi ke hadapan penontonnya.

2.2 Unsur Pembangun Film

Seperti sebuah karya lainnya film memiliki unsur pembangun. Krissandy (2014: 13) berpendapat ada dua unsur yang membantu kita untuk memahami sebuah film di antaranya adalah unsur naratif dan unsur sinematik, keduanya saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah film. Unsur ini saling melengkapi, dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembentukan film.

1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Oleh karena itu, setiap film tidak akan pernah lepas dari unsur naratif. Unsur ini meliputi pelaku cerita atau tokoh, permasalahan dan konflik, tujuan, lokasi, dan waktu.

2. Unsur Sistematis

Unsur sistematis adalah unsur yang membantu ide cerita untuk dijadikan sebuah produksi film. Karena unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam sebuah produksi film. Ada empat elemen yang mendukung unsur sinematik.

Sementara menurut Suparno (2015:5) dalam jurnalnya mengatakan Setiap karya sastra atau film memiliki dua unsur yaitu: unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik mencakupi beberapa aspek, yaitu.

Tema

Tema adalah masalah yang menjadi pokok pembicaraan atau yang menjadi inti topik dalam suatu pembahasan. Di dalam suatu film, tema merupakan satu pokok persoalan yang ditampilkan sutradara dalam film sehingga mempengaruhi semua unsur cerita.

Latar

Dalam menyajikan cerita film sutradara sangat pandai memilih hal-hal yang bermanfaat, yang dapat membantu, agar cerita dalam film tersebut menjadi lebih hidup dan lebih menyakinkan penonton. Peristiwa-peristiwa yang terjadi atas pelaku tampak cenderung untuk memperbesar keyakinan penonton terhadap sikap dan tindakan pelaku untuk menunjang kecenderungan itu, sutradara sangat jeli dalam menyajikan latar dalam film yang dibuatnya.

Penokohan

Terminologi penokohan dalam Bahasa Indonesia merupakan kata jadian dari dasar kata tokoh yang berarti 'pelaku'. Pembicaraan mengenai penokohan disini berarti pembicaraan mengenai cara-cara pengarang/sutradara menampilkan pelaku melalui sikap, sifat, dan tingkah laku.

Alur Cerita

Alur cerita merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Dapat disimpulkan alur merupakan cerita yang mengutarakan urutan peristiwa secara sistematis yang dapat menjadi gambaran kronologi cerita tersebut seperti dalam bertindak, menghadapi suatu permasalahan/konflik dan solusi padapermasalahan tersebut.

Sudut Pandang

Sudut pandang adalah hubungan antara pengarang dengan alam fiktif ceritanya, atau pengarang dengan pikiran-pikiran dan perasaan pembacanya; atau sutradara dengan pikira-pikiran dan perasaan penontonnya.

Unsur ekstrinsik merupakan unsur pembangun yang bersifat dari luar seperti latar belakang pengarang, atau pandangan pengarang terhadap suatu kondisi lingkungan tertentu.

2.3 Tokusatsu

Tokusatsu adalah suatu genre film yang mengusung efek spesial. Menurut Sandika (2010:5) "*Tokusatsu* (特殊撮影) secara etimologi berasal dari dua kata yakni tokushu dan satsuei yang berarti *live action*. Menurut Urban Dictionary, *tokusatsu* adalah salah satu *genre* dalam acara hiburan televisi yang menggunakan kostum dan efek spesial dan umumnya bertema kepahlawanan. Pengertian ini sekarang telah dipersempit menjadi film super *hero* Jepang *non-animasi* (diperankan oleh manusia). Produksi *tokusatsu* tersebut melibatkan kostum, trik kamera, efek spesial, dan properti khusus untuk menunjang tema cerita yang umumnya tentang kepahlawanan super.

Kamen Rider merupakan salah satu dari sekian banyak film *tokusatsu* yang populer di Jepang. *Tokusatsu* yang merupakan istilah bahasa Jepang yang bisa diartikan sebagai "*special photography*" yang mengacu pada penggunaan efek khusus. Biasanya, dalam sebuah film atau pertunjukan, orang yang bertanggung jawab pada efek khusus seringkali dipanggil dengan tokushu gijutsu (特殊技術), yang artinya *special techniques* (istilah yang dulu digunakan untuk menyebut *special effects*, atau *tokusatsu kantoku*).

1.4 Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah ilmu sastra yang mendekati karya sastra dari sudut psikologis. Menurut Endaswara (2008:70) psikologi sastra adalah bentuk kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Psikologi sastra juga mengenal karya sastra sebagai pantulan kejiwaan. Hubungan sastra dan psikologi adalah sastra dan psikologi dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari keadaan kejiwaan orang lain.

Psikologi dipandang sebagai cabang ilmu sastra yang memandang karya sastra sebagai karya yang memuat peristiwa kehidupan manusia. Psikologi sastra adalah suatu disiplin ilmu yang memandang karya sastra sebagai suatu karya yang memuat peristiwa-peristiwa kehidupan manusia yang diperankan oleh tokoh-tokoh yang didalamnya atau mungkin juga diperankan oleh tokoh faktual (Sangidu, 2004:30).

Psikologi sastra saling berhubungan antara pengarang, karya sastra dan pembaca. Pendekatan psikologi sastra pada dasarnya berhubungan dengan tiga gejala utama yaitu, pengarang, karya sastra dan pembaca dengan pertimbangan bahwa pendekatan psikologi lebih banyak berhubungan dengan pengarang dan karya sastra (Ratna, 2009:61).

Terdapat tiga cara untuk memahami psikologi sastra. Menurut Endraswara (2008:89) untuk memahami teori psikologi sastra terdapat tiga cara, yang pertama adalah pemahaman teori-teori psikologi yang kemudian dianalisis terhadap suatu karya sastra. Yang kedua adalah mendahulukan menemukan

sebuah studi sastra untuk sebagai objek penelitian, lalu menentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan oleh penulis. Yang ketiga secara bersamaan menemukan teori-teori dari objek penelitian.

2.5 Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2007:165) tokoh cerita adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Penokohan merupakan dua buah unsur penting pada cerita. Menurut Thobroni (2008:66) tokoh dan penokohan merupakan dua buah unsur cerita yang penting. Selain tokoh dan penokohan, di dalam ilmu sastra juga ada istilah-istilah serupa yaitu watak dan perwatakan, serta karakter dan karakterisasi. Tokoh merujuk kepada orang, alias pelaku cerita. Penokohan merupakan unsur penting yang menghidupkan cerita. Di sisi lain, penokohan adalah bagian dari unsur intrinsik fiksi novel (Jauhari, 2013:158).

Menurut Karmini (2011:23) pada penokohan terdapat pembedaan tokoh-tokoh cerita yang terdiri dari :

1. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama merupakan tokoh yang paling sering muncul atau diceritakan dan saling berkesinambungan satu sama lain dalam cerita. sedangkan tokoh tambahan hanya sedikit muncul dalam peran cerita.

2. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Tokoh Protagonis merupakan tokoh yang berperilaku atau norma-norma yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Sedangkan Antagonis berperilaku buruk pada cerita tersebut.

3. Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Tokoh sederhana merupakan tokoh yang hanya punya satu kepribadian dan sifatnya datar atau membosankan. Sedangkan tokoh bulat merupakan tokoh yang mempunyai ragam kepribadian dan ada perubahan sikap pada tokoh tersebut.

4. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Tokoh statis merupakan tokoh yang tidak berubah pada wataknya walaupun terlibat dalam peristiwa apapun. Sedangkan tokoh berkembang merupakan tokoh yang mengalami perkembangan watak yang mempengaruhi isi cerita.

5. Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Tokoh tipikal merupakan tokoh yang melihat dari kualitas pekerjaan contohnya kebangsaan, status sosial. Sementara tokoh netral merupakan tokoh yang sifatnya imajiner dalam suatu cerita dan itu berasal dari khayalan dari imajinasi sang pengarang.

2.5.1. Prinsip Penokohan

Prinsip penokohan diperlukan untuk mengetahui bagaimana penokohan tokoh dalam suatu karya sastra. Menurut Thobroni (2008:66) mengungkapkan bahwa penokohan menunjuk pada

penempatan tokoh-tokoh tertentu di dalam cerita. Pendeknya, penokohan adalah penggambaran yang jelas tentang diri seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita, dengan kata lain penokohan atau perwatakan ialah teknik atau cara-cara menampilkan tokoh. Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2013:297) prinsip penokohan merupakan proses identifikasi tokoh yang diperlukan untuk mengidentifikasi bagaimana penokohan suatu tokoh dalam suatu karya sastra. Proses pengidentifikasi penokohan terdapat prinsip- prinsip yang diantaranya :

a. Prinsip Pengulangan

Prinsip pengulangan adalah prinsip yang dilakukan dengan cara mengidentifikasikan adanya kesamaan sifat, watak, sikap, dan tingkah laku pada bagian-bagian berikutnya. Kesamaan yang dimaksud yaitu teknik dialog, tindakan atau yang lainnya. Sifat pada tokoh yang terus diulang-ulang biasanya untuk memunculkan sifat yang dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca. Sehingga prinsip pengulangan ini sangat penting untuk mengungkapkan sifat kepribadian tokoh pada cerita.

b. Prinsip Pengumpulan

Prinsip pengumpulan merupakan prinsip yang diungkapkan dengan mengumpulkan data-data kepribadian pada tokoh yang tercecceh di seluruh cerita sehingga mendapatkan data yang saling melengkapi. Pengumpulan data tersebut sangat penting karena dari data kepribadian

tokoh yang tercecceer tersebut apabila digabung maka akan saling melengkapi dan mendapatkan gambaran secara padu.

c. Prinsip Kemiripan dan Pertentangan

Prinsip kemiripan dan pertentangan adalah prinsip yang dilakukan dengan membandingkan antara seorang tokoh dengan tokoh lainnya pada cerita. Pada seorang tokoh bisa saja mempunyai kemiripan sifat dengan tokoh yang lain, namun tentu saja memiliki perbedaan-perbedaan yang lain.

2.5.2 Metode Penokohan

Pada karya sastra terdapat metode penokohan yang dapat menggambarkan watak dari para tokoh secara jelas. Sayuti (2000:89) mengungkapkan bahwa metode penokohan memiliki beberapa istilah untuk membedakannya seperti cara analitik dan dramatik, ada juga yang membedakannya menjadi metode langsung dan tak langsung, lalu ada yang membedakannya menjadi metode telling ‘uraian’ dan showing ‘ragaan’, dan ada pula yang membedakannya menjadi metode diskursif, dramatik, kontekstual, dan campuran. Perbedaan yang berlainan itu sesungguhnya memiliki esensi yang kurang lebih sama.

Sementara menurut Minderop (2005:6-49), untuk menentukan watak para tokoh menggunakan menggunakan metode langsung (*telling*) dan tidak langsung yaitu.

a. Metode Langsung (*telling*)

Metode langsung (*telling*) merupakan metode yang menunjukkan karakter tokoh secara langsung oleh pengarang. Dalam metode langsung ini, karakterisasi yang dilakukan oleh penulis dilakukan dengan cara penggunaan nama tokoh, penampilan tokoh dan tuturan pengarang.

1. Karakterisasi Menggunakan Nama Tokoh

Penggunaan nama tokoh pada suatu karya sastra digunakan untuk menumbuhkan ide atau gagasan pokok, memperjelas dan mempertajam perwatakan tokoh. Penggunaan nama dapat mengandung kiasan (*allusion*) susastra atau historis dalam bentuk asosiasi. Oleh karena itu, melalui penamaan tersebut bukan cuma watak si tokoh saja yang muncul, justru tema pada novel, cerita pendek atau drama dapat terungkap melalui cerminan karakter pada tokohnya.

2. Karakterisasi Melalui Penampilan Tokoh

Pada metode ini faktor penampilan tokoh mempunyai peranan yang sangat penting berhubungan dengan telaah karakterisasi. Penampilan tokoh yang dimaksudkan contohnya model pakaian yang digunakan serta ekspresinya dalam menggunakan pakaian tersebut. Metode perwatakan dengan menggunakan penampilan tokoh telah memberikan suasana kebebasan untuk pengarang yang akan berekspresi dan sudut pandanginya.

3. Karakterisasi Melalui Tuturan Pengarang

Pada metode ini dapat memberikan tempat yang luas dan bebas kepada pengarang dalam menentukan cerita. Pengarang berkomentar tentang watak dan kepribadian para tokoh sampai ke dalam pikiran, perasaan serta gejolak batin para tokoh. Pengarang secara intens mengawasi karakterisasi tokoh. Pengarang bukan sekedar membawa perhatian para pembaca terhadap komentarnya tentang perwatakan tokoh tetapi juga mencoba membentuk persepsi pembaca tentang tokoh yang dikisahkannya.

b. Metode Tidak Langsung (*showing*)

Metode tidak langsung merupakan metode yang mengabaikan kehadiran pengarang sehingga tokoh dapat mengekspresikan diri dengan tingkah lakunya masing-masing. Pada metode tidak langsung ini, karakterisasi yang dilakukan oleh penulis dapat dilakukan dengan cara karakterisasi melalui dialog, lokasi dan situasi percakapan, jatidiri tokoh yang dituju oleh penutur, kualitas mental para tokoh, nada suara, tekanan, kosa kata serta karakterisasi melalui tindakan para tokoh.

1. Karakterisasi Melalui Dialog

Pada karakterisasi melalui dialog dibagi lagi yaitu: lokasi dan situasi percakapan, jatidiri tokoh yang dituju oleh penutur dan kualitas mental para tokoh, nada, tekanan, kosakata, karakterisasi melalui tindakan para tokoh.

Setiap tokoh mempunyai penetapan sifat lebih dari satu contoh, karena dengan adanya bukti berupa kutipan memberikan keyakinan kepada pembaca bahwa sifat yang dimaksud memang demikian adanya.

2. Lokasi dan Situasi Percakapan

Percakapan di ruang tamu keluarga lebih signifikan daripada berbincang-bincang di jalan atau teater. Hal tersebut dapat terjadi dalam cerita fiksi. Namun pembaca juga harus mempertimbangkan mengapa pengarang menampilkan perbincangan di tempat seperti jalan atau teater. Tentunya itu hal yang penting dalam kisah cerita.

3. Jatidiri Tokoh yang Dituju Penutur dan Kualitas Mental para Tokoh

Penutur yang disampaikan tokoh dalam cerita maksudnya tuturan yang diucapkan tokoh tertentu tentang tokoh lainnya. Kualitas mental para tokoh dapat diketahui melalui aliran tuturan ketika para tokoh berbincang-bincang. Contohnya para tokoh sedang diskusi menandakan mereka mempunyai sikap mental *open-minded*. Ada pula tokoh yang penuh rahasia atau misteri dan menyembunyikan sesuatu / *close-minded*.

4. Nada Suara, Tekanan dan Kosakata

a. Nada Suara

Nada Suara dapat memberikan gambaran kepada pembaca watak sang tokoh, demikian pula apabila sikap ketika sang tokoh sedang bercakap-cakap dengan tokoh lain.

b. Tekanan

Tekanan suara dapat memberikan gambaran yang penting tentang tokoh karena memperlihatkan wujud asli watak tokoh tersebut.

c. Kosakata

Kosakata bisa memberikan fakta yang penting tentang seorang tokoh karena keduanya memperlihatkan wujud asli dari tokoh.

5. Karakterisasi Melalui Tindakan para Tokoh

Perbuatan dan tingkah laku secara logis merupakan pengembangan psikologi dan kepribadian serta memperlihatkan bagaimana watak tokoh ditampilkan dalam perbuatannya.

2.6 Teori Psikologi Individual Adler

Psikologi individu terfokus kepada keunikan yang dimiliki oleh seseorang individu. "*Individual Psychologie*" memiliki arti yang penting sebagai cara untuk memahami sesama manusia. Dengan tidak mementingkan perumusan-perumusan yang teliti, melainkan lebih

mementingkan penyusunan petunjuk-petunjuk praktis dalam memahami sesama manusia. Menurut Adler (2009:01) psikologi individu berusaha untuk melihat kehidupan individu secara keseluruhan, dan menganggap setiap reaksi tunggal, setiap tindakan dan impuls sebagai ekspresi dari sikap individu terhadap kehidupan.

Kehendak seseorang sangat mempengaruhi setiap tindakan mereka juga berhubungan kepada pengalaman di masa lalu yang mana mendorong kepada usaha untuk merealisasikan suatu kehendak. Perasaan inferioriti yang berbentuk secara nyata ataupun khayalan dalam diri seseorang individu dianggap normal. Bahkan, perasaan inferioriti itu menjadi dorongan seseorang individu dalam mencapai keinginan superioriti. Superioriti merupakan matlamat hidup seseorang individu di samping menggapai kesempurnaan diri yang unggul.

Dari psikologi individual Adler sendiri menurut Siedlecki (2013:5) ada tujuh hal yang mendasari teori psikologi individu Adler:

a. Prinsip Rasa Rendah Diri (*Inferiority Complex*)

Individu menyadari keberadaan atau eksistensinya, ia merasa rendah diri akan perannya dalam lingkungan. Individu melihat bahwa banyak makhluk lain yang memiliki kemampuan meraih sesuatu yang tidak dapat dilakukannya. Perasaan rendah diri ini mencul ketika individu ingin menyaingi kekuatan dan kemampuan orang berupa ambisi maupun obsesi. Teori Adler mengenai perasaan rendah diri ini berawal dari pengamatannya atas penderitaan pasien-pasiennya yang

seringkali mengeluh sakit pada daerah tertentu pada tubuhnya, mengenai psikosomatis, Adler mengatakan bahwa rasa sakit yang diderita individu sebenarnya adalah usaha untuk memecahkan masalah-masalah nonfisik. Keadaan tersebut, menurut Adler disebabkan adanya kurang sempurna pada daerah-daerah tubuh tersebut, yang dikatakannya sebagai organ penyebab rendah diri (*organ inferiority*). Jadi manusia lahir memang tidak sempurna, atau secara potensial memiliki kelemahan dalam organ tubuhnya. Adanya stress menyebabkan organ lemah ini terganggu. Karenanya, setiap orang selalu berusaha mengkompensasikan kelemahannya dengan segala daya. Dalam hal ini usaha kompensasi ini ditentukan oleh gaya hidup dan usaha mencapai kesempurnaan (*superior*).

b. Prinsip Superior (*Superiority*)

Individu yang sehat akan berjuang untuk sukses, atau superioritas untuk mengimbangi, atau mengakhiri perasaan rendah diri dan lemah, sementara yang lain menjadi berdamai dengannya. Mereka yang terobsesi untuk mengatasi inferioritas akan mengkompensasi berlebihan dan menjadi neurotik. Bagi Adler hanya ada satu dorongan, yakni dorongan untuk superior sebagai usaha untuk meninggalkan perasaan rendah diri. Namun perlu dicatat bahwa superior disini bukanlah kekuatan melebihi orang lain, melainkan usaha untuk mencapai keadaan superior dalam diri dan tidak selalu harus berkompetisi dengan orang lain. Superioritas yang dimaksud adalah

superior atas diri sendiri. Jadi daya penggerak yang utama dalam hidup manusia adalah dinamika yang mengungkapkan sebab individu berperilaku, yakni dorongan untuk mencapai superior atau kesempurnaan.

c. Prinsip Gaya Hidup (*Style of Life*)

Prinsip-prinsip yang memandu perilaku unik individu adalah gaya hidupnya. Adler menyebut gaya hidup sebagai esensi seseorang, "sistem terpadu yang menyediakan prinsip-prinsip yang memandu perilaku sehari-hari, dan memberikan individu perspektif untuk melihat diri dan dunia". (Brink, 2010:996). Adler menganggap individu sebagai hewan sosial dengan kemauan bebas, termotivasi oleh tujuan sadar dan tidak sadar menuju masa depan, menunjukkan individu pada akhirnya bertanggung jawab atas gaya hidup mereka.

d. Prinsip Diri Kreatif (*Creative Self*)

Diri yang kreatif merupakan salah satu faktor sangat penting dalam kepribadian seorang individu, karena hal ini dipandang sebagai penggerak utama, sebab pertama bagi semua tingkah laku. Dengan prinsip ini Adler ingin menjelaskan bahwa manusia adalah seniman bagi dirinya. Ia lebih dari sekedar produk lingkungan atau makhluk yang memiliki pembawaan khusus. Ia adalah yang menafsirkan kehidupannya. Individu menciptakan struktur pembawaan, menafsirkan kesan yang diterima dari lingkungan kehidupannya, mencari

pengalaman yang baru untuk memenuhi keinginan untuk superior, dan meramu semua itu sehingga tercipta diri yang berbeda dari orang lain, yang mempunyai gaya hidup sendiri. namun diri kreatif ini adalah tahapan di luar gaya hidup. Gaya hidup adalah bersifat mekanis dan kreatif, sedangkan diri kreatif lebih dari itu. Ia asli, membuat sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, yakni kepribadian yang baru. Individu mencipta dirinya.

e. Prinsip Diri Sadar (*Conscious Self*)

Kesadaran menurut Adler, adalah inti kepribadian individu. Meskipun tidak secara jelas Adler mengatakan bahwa ia yakin akan kesadaran, namun secara eksplisit terkandung dalam setiap karyanya. Adler merasa bahwa manusia menyadari segala hal yang dilakukannya setiap hari, dan ia dapat menilainya sendiri. Meskipun kadang-kadang individu tak dapat hadir pada peristiwa tertentu yang berhubungan dengan pengalaman masa lalu, tidak berarti Adler mengabaikan kekuatan-kekuatan yang tersembunyi yang ditekannya. Manusia dengan tipe otak yang dimilikinya dapat menampilkan banyak proses mental dalam satu waktu. Hal-hal yang tidak tertangkap oleh kesadarannya pada suatu saat tertentu tak akan diperhatikan dan diingat oleh individu. Ingatan adalah fungsi jiwa, yang seperti proses lainnya, tidak bekerja secara efisien. Keadaan tidak efisien ini adalah akibat kondisi yang tidak sempurna pada organ tubuh, khususnya otak. Adler menghindari

dikotomi antara yang tidak sadar dan yang sadar, yang dia lihat sebagai dua bagian yang bekerja sama dari sistem terpadu yang sama.

f. Prinsip Tujuan Semu (*Fictional Goals*)

Masa lalu adalah penting, namun yang terpenting adalah masa depan. Yang terpenting bukan apa yang telah individu lakukan, melainkan apa yang akan individu lakukan dengan diri kreatifnya itu pada saat tertentu.

Tujuan akhir manusia akan dapat menerangkan perilaku manusia itu sendiri. Misalkan, seorang mahasiswa yang akan masuk perguruan tinggi bukanlah didukung oleh prestasinya ketika di Sekolah Dasar atau Sekolah Menengah, melainkan tujuannya mencapai gelar tersebut. usaha mengikuti setiap tingkat pendidikan adalah bentuk tujuan semunya, sebab kedua hal tidak menunjukkan sesuatu yang nyata, melainkan hanya perangkat semu yang menyajikan tujuan yang lebih besar dari tujuan-tujuan yang lebih jauh pada masa datang. Dengan kata lain, tujuan yang dirumuskan individu adalah semua karena dibuat amat ideal untuk diperjuangkan sehingga mungkin saja tidak dapat direalisasikan. Tujuan fiksional atau semu ini tak dapat dipisahkan dari gaya hidup dan diri kreatif. Manusia bergerak ke arah superioritas melalui gaya hidup dan diri kreatifnya yang berawal dari perasaan rendah diri dan selalu ditarik oleh tujuan semu tadi. Tujuan semu yang dimaksud ialah pelaksanaan kekuatan-kekuatan tingkah laku manusia. Melalui diri kreatifnya manusia dapat membuat tujuan semu dari

kemampuan yang nyata ada dan pengalaman pribadinya. Kepribadian manusia sepenuhnya sadar akan tujuan semu dan selanjutnya menafsirkan apa yang terjadi sehari-hari dalam hidupnya dalam kaitannya dengan tujuan semu tersebut.

g. Prinsip Minat Sosial (*Social Interest*)

Perkembangan yang sehat akan mencakup minat kognitif dalam masyarakat, dan perilaku konstruktif menuju penguasaan diri, yang akan menghasilkan gaya hidup yang bermanfaat secara sosial. Individu-individu yang kurang dalam konstruksi kognitif minat sosial sesuai menjadi disesuaikan, dan tidak mampu memenuhi tuntutan hidup. kekecewaan yang terbatas.

2.7 Kepribadian Menurut Adler

Adler (2013:23) berpendapat bahwa setiap *neurosis* dapat dipahami sebagai upaya untuk membebaskan diri dari perasaan rendah diri (*inferiority*) untuk mendapatkan perasaan superioritas (*superiority*).

Adler (dalam Suryabrata, 2003:187) berpendapat bahwa semua orang mempunyai rasa rendah diri (*inferior*). Rasa rendah diri diartikan sebagai segala rasa ketidakmampuan psikologis, sosial, dan keadaan jasmani yang kurang sempurna yang dirasa secara subjektif. Melalui rasa rendah diri, individu berjuang untuk menjadi pribadi yang unggul dan mandiri (*superior*).

Adler berpendapat bahwa perjuangan untuk meraih keberhasilan tidak lepas dan disebabkan oleh perasaan lemah atau kecil, namun hal itu

yang membuat daya juang itu meningkat. Setiap manusia tidak lepas dari kekurangan, tetapi hal itu bisa menjadi dorongan untuk mencapai tujuan. Manusia berjuang meraih superioritas atau keberhasilan sebagai cara untuk mengganti perasaan inferior atau lemah. Kelemahan ini memicu perasaan lemah untuk memiliki kecenderungan bawaan untuk meraih sesuatu yang utuh atau lengkap. Manusia secara utuh terus menerus didorong keinginan untuk menjadi utuh. (Feist, 2010:83).

2.8 *Kamen Rider Ex-Aid*

Kamen Rider Ex-Aid sendiri menceritakan tentang kehidupan Houjo Emu seorang dokter magang, di Rumah Sakit *Seito University* dan seorang *gamer* jenius yang hanya dikenal melalui nama inisial "M". Emu terinspirasi untuk masuk ke dunia kedokteran setelah seorang dokter menyelamatkan hidupnya dari kecelakaan saat ia masih kecil. Dokter tersebut juga memberinya *consol video game* sebagai hadiah yang membuat Emu tertarik dan menjadi maniak dalam *video game*. Genm Corp menghadapi ancaman *Bugster* dengan mengembangkan sabuk yang disebut *Gamer Driver* dan serangkaian alat transformasi berupa kartu memori *game* yang disebut "*Gasshat*", untuk pemain *video game* atau *gamer* yang ahli. *Game Driver* dan *Gasshat* ini sendiri diperuntukkan untuk para dokter yang juga *gamer* untuk berubah menjadi *Kamen Rider* demi membasmi monster yaitu Virus *Bugster* dan menyelamatkan umat manusia.

Namun *Ex-Aid* belajar dari Dokter lain yang juga merupakan Rider selain dirinya: Dokter bedah jenius Hiroyuki Kagami / *Kamen Rider Brave*,

dokter tidak berlisensi yang memiliki julukan "Dokter Kegelapan", Taiga Hanaya / *Kamen Rider Snipe*, pemeriksa medis yang dapat berubah menjadi *Kamen Rider* dalam wujud sebuah sepeda motor, Kiriya Kujō / *Kamen Rider Lazer*. Keempatnya selain menghadapi bugster mereka juga menghadapi perlawanan dari *Kamen Rider Genm*, *prototype* dari *Ex-Aid*, yang sebenarnya adalah Kuroto Dan, CEO dari *Genm Corp*, yang bekerja dengan *Bugster* demi menciptakan sebuah *game* terbaik dan terhebat yang pernah ada, yang bernama "*Kamen Rider Chronicle*" di mana pemainnya akan memperoleh kekuatan sebagai *Kamen Rider* dan bertarung dengan mempertaruhkan nyawa.