

BAB II

KAJIAN TEORI

Kajian teori dalam bab ini adalah teori yang akan digunakan untuk mendukung penelitian dalam menganalisis data. Adapun teori-teori yang dipakai ialah: (1) Teknik Kamera (Chandler) digunakan untuk menganalisis sisi sinematografis dalam mendukung penggambaran konflik batin Edmund (2) Psikologi Sastra (Sigmund Freud) digunakan untuk menganalisis penggambaran konflik batin dengan mengidentifikasi *Id*, *Ego* dan *Superego*.

2.1 Kajian Film

Menurut Halik (109) film ialah sebuah gambaran kehidupan yang menggunakan salah satu media komunikasi berupa audio visual untuk memberikan pesan kepada khalayak. Film merupakan fenomena sosial, psikologi dan estetika yang kompleks serta merupakan dokumen yang terdiri dari cerita, gambar, kata-kata dan musik (Siregar 176). Film menjadi media yang sangat berpengaruh melebihi media-media lainnya disebabkan secara audio visual, film bekerjasama dengan baik sehingga membuat penonton tidak bosan dan lebih mengingat karena formatnya yang menarik. Secara umum, unsur film dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu unsur naratif dan sinematik (Eneste 36). Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif berkaitan dengan aspek tema atau cerita film yaitu unsur seperti, masalah konflik, tokoh, waktu, lokasi dan elemen-elemen lainnya. Unsur-unsur tersebut saling berinteraksi satu sama lain agar dapat

membuat sebuah peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Unsur sinematik ialah aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film, aspek tersebut terdiri dari *mise en scene* (latar, tata cahaya, kostum dan tata rias) , sinematografi, editing (transisi sebuah gambar ke gambar lainnya) dan suara yaitu segala hal dalam film yang dapat ditangkap oleh indra pendengaran (Yuwandi 27-28). Daya pengaruh yang disampaikan melalui film sangat penting peranannya. Selain itu, kemampuan mentransfer pengaruh tersebut oleh pembuat film juga tak kalah penting demi mendapatkan pengaruh seperti yang di inginkan (Yuwandi 18). Pesan-pesan yang berpengaruh dalam film dapat disampaikan dengan terang-terangan maupun dengan menggunakan simbol-simbol dalam visualisasinya. Melalui pesan yang disampaikan, film memengaruhi dan membentuk khalayak tanpa pernah berlaku sebaliknya. Pengaruh dari pesan tersebut tidak luput dari kelihayan para tokoh film dalam memainkan perannya.

2.2 Tokoh dan Penokohan dalam Film

Menurut Aminudin (85) tokoh ialah pelaku yang mengemban dalam suatu cerita sehingga terjadi sebuah cerita sedangkan cara sastrawan menampilkan tokoh tersebut disebut dengan penokohan. Tokoh adalah orang dalam suatu karya sastra yang ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan tindakan (Nurgiyantoro 165) Tokoh dalam cerita yang menarik, mengharuskan pengarang untuk menampilkan penokohan. Penokohan ialah gambaran yang jelas mengenai seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro 247), gambaran tersebut meliputi jenis tokoh, hubungan tokoh dengan unsur cerita yang lain dan watak tokoh tersebut

(Nurhayati 14). Watak tokoh itu sendiri akan terlihat melalui pesan verbal dan nonverbal yang ditampilkan dalam sebuah cerita, adapun pesan verbal yang meliputi ujaran antar tokoh serta pesan non verbal yang meliputi ekspresi wajah dan gestur tubuh. Dalam pemahaman penonton terhadap pesan film tersebut, terdapat unsur film berupa aspek teknis yang dapat mendukung penggambaran maupun peyampaian pesan yaitu unsur sinematik salah satunya sinematografi.

2.3 Pengertian Sinematografi

Sinematografi adalah suatu tindakan mengambil gambar dalam ruang melalui penggunaan sejumlah elemen yang dikontrol yaitu kualitas stok film, manipulasi lensa kamera, *framing*, skala dan gerakan (Thompson). Seorang sineas tidak hanya merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur sebuah pengambilan adegan, seperti jarak, ketinggian sudut lama pengambilan dan sebagainya. Dalam hal ini aspek sinematografi mampu berperan dalam mendukung naratif serta estetika sebuah film. Sinematografi dalam film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui penggunaan teknik kamera.

2.3.1 Teknik Kamera

Dalam proses pembuatan film, dibutuhkan beberapa teknik yang diaplikasikan berdasarkan elemen tertentu. Elemen-elemen tertentu berguna untuk mendukung dalam mewujudkan visual yang diinginkan sebagai penguat konflik yang ingin dibangun. Selain itu Menurut Chandler dalam *The Grammar of Television and Film* terdapat beberapa elemen yang dibangun dalam tata bahasa film yaitu teknik *editing* dan teknik kamera. Melalui teknik kamera, dapat ditinjau

dari jarak pengambilan gambar (*shot sizes*), sudut pengambilan gambar (*shot angles*). Adapun teknik tersebut sebagai berikut:

2.3.1.1 Jarak pengambilan gambar (*shot size*)

Ukuran gambar yang digunakan dalam sebuah *scene* bisa jadi bermacam-macam. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan subjek dengan lokasi atau memperjelas ekspresi subjek demi menarik kedekatan emosi dengan penonton. Berikut beberapa jenis *shot size*:

2.3.1.1.1 *Long shot (LS)*

Long Shot ialah jarak pengambilan gambar yang memperlihatkan semua atau sebagian besar pada subjek, contoh pengambilan gambar pada tokoh dan keadaan disekitar tokoh tersebut. *Long Shot* masih dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu *Extrem Long Shot (ELS)* dan *Medium Long Shot (MLS)*. *Extrem Long Shot (ELS)* adalah pengambilan gambar yang menempatkan kamera pada titik terjauh di belakang subjek, dengan penekanan pada latar belakang subjek. *Medium Long Shot (MLS)* adalah jarak pengambilan gambar yang biasanya hanya menampilkan pada situasi di mana subjek berdiri yaitu garis bawah dari *frame* memotong lutut dan kaki dari subjek. Beberapa film dengan tema-tema social biasanya menempatkan subjek dengan *Long Shot*, dengan pertimbangan bahwa situai (dan bukan subjek individual) yang menjadi fokus perhatian utama (Chandler).

2.3.1.1.2 *Establish Shot*

Establish Shot atau sekuens pembuka yaitu pengambilan gambar yang objek umumnya berupa eksterior, dengan menggunakan *Extrem Long Shot (ELS)*. *Establishing Shot*, digunakan dengan tujuan memperkenalkan situasi tertentu akan menjadi tempat berlangsungnya sebuah adegan kepada penonton (Chandler).

2.3.1.1.3 *Medium Shot (MS)*

Medium Shot (MS) ialah pengambilan gambar dimana subjek atau *actor* dan *setting* yang mengitarinya menempatkan area yang sama pada *frame*. Pada kasus seorang *actor* yang sedang berdiri, *frame* bawah akan dimulai dari pinggang sang *actor*, dan masih ada ruang untuk menunjukkan gerakan tangan. *Medium Close Shot (MCS)* merupakan variasi dari *Medium Shot* dimana *setting* masih dapat dilihat dan *frame* bagian bawah dimulai dari dada sang *actor*. *Medium Shot* biasa digunakan untuk merepresentasikan secara padat kehadiran dua orang *actor* (*the two shot*) atau tiga orang sekaligus (*the tree shot*) dalam sebuah *frame* (Chandler).

2.3.1.1.4 *Close Up (CU)*

Close Up (CU) ialah jarak pengambilan gambar pada sebuah *frame* yang menunjukkan sebuah bagian kecil dari adegan, misalnya wajah seorang karakter, dengan sangat mendetail sehingga memenuhi layar. *Medium Close Up (MCU)* yang menampilkan kepala dan bahu, serta *Big Close Up (BCU)*, yang menampilkan dahi hingga dagu. *Shot-shot Close Up* akan memfokuskan perhatian

pada perasaan atau reaksi seseorang dan biasanya digunakan dalam *interview* untuk menunjukkan situasi emosional seseorang, seperti kesedihan atau kegembiraan (Chandler).

2.3.1.2 Sudut Pengambilan Gambar (*shot angle*)

Sudut pengambilan gambar ialah suatu cara dalam memposisikan letak kamera dari subjek, dengan tujuan-tujuan tertentu (Yuwandi 38). Sudut pandang yang dihasilkan dari posisi kamera tersebut akan menambah artistik suatu gambar dengan demikian *shot angle* dapat memberikan makna terhadap subjek yang di *shoot* dengan menggunakan beberapa *camera angle*.

2.3.1.2.1 *Angle of shot*

Angle of shot ialah arah dan ketinggian dari kamera yang akan mengambil gambar sebuah adegan. *Eye level* ialah sudut pandang kamera yang sejajar dengan subjeknya. *Angle* yang tinggi atau *high angle* ialah sudut pandang yang diambil lebih tinggi dari subjeknya. (Chandler).

2.3.1.2.2 *Point of View Shot (POV)*

Point of View Shot (POV) ialah sudut pengambilan gambar yang memperlihatkan shot dalam posisi objek diagonal dengan kamera. POV dibagi menjadi dua jenis, yakni kamera sebagai subjek yang menjadi lawan objek. Sebagai subjek, maka kamera membidik langsung ke objek seolah objek dan subjek bertemu secara langsung, padahal tidak. Dalam teknik ini komposisi dan ukuran gambar harus diperhatikan. Sebagai objek, kamera seperti orang ketiga

layaknya pendengar dalam obrolan, yang mempunyai tugas untuk selalu memperhatikan orang yang berbicara (Chandler).

2.4 Konflik Batin

Konflik batin adalah konflik yang disebabkan oleh adanya dua gagasan atau lebih, atau keinginan yang saling bertentangan untuk menguasai diri sehingga memengaruhi tingkah laku (Alwi 587). Konflik batin menurut Hardjana (23) adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih yang satu berlawanan dengan perbuatan yang lain sehingga salah satu atau keduanya saling terganggu. Menurut Diana (44) konflik batin dapat muncul ketika seseorang menghadapi sebuah pilihan atau beberapa kemungkinan yang mengandung motif-motif atau sebab-sebab yang menjadi dorongan tindakan dan dasar pikiran seseorang. Dari pengertian tersebut penulis menyimpulkan bahwa konflik batin merupakan suatu konflik yang terjadi karena adanya perbuatan atau keinginan yang bertentangan serta adanya kondisi dimana seseorang dihadapkan dengan sebuah pilihan dan hal tersebut dapat memengaruhi tingkah laku seseorang. Konflik batin, erat kaitannya dengan psikologi. Menurut Minderop (9) psikologi terdapat tiga aliran pemikiran yaitu *behaviorisme*, psikolog *humanistic*, dan psikoanalisis. Menurut Bertens (3) psikoanalisis adalah cabang ilmu yang dikembangkan oleh Sigmund Freud sebagai studi fungsi dan perilaku psikologi manusia. Menurut Semi (79) psikoanalisis yang dikembangkan oleh Freud, bahwa manusia banyak dikuasai oleh alam batinnya sendiri dan teori ini menghadirkan manusia sebagai bentukan dari naluri-naluri dan konflik-konflik struktur kepribadian. Menurut Nurgiyantoro

(100) Sigmund Freud mengemukakan struktur kepribadian manusia menjadi tiga kategori yaitu *Id*, *Ego*, dan *Superego*.

2.4.1 *Id*

Freud berpendapat bahwa *id* ialah struktur kepribadian yang ada sejak lahir. *Id* berisi semua aspek psikologi yang diturunkan, seperti insting, impuls dan drives. *Id* terdiri dari dua jenis energi yang bertentangan dan sangat memengaruhi kehidupan dan kepribadian individu, yaitu insting kematian dan insting kehidupan (Nurgiyantoro 124). Insting kehidupan disebut libido yaitu dorongan-dorongan dalam *Id* yang selalu ingin dipuaskan dan dalam pemuasannya, *Id* selalu berupaya menghindari pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan. Cara pemuasan dari dorongan *id* disebut prinsip kesenangan (*pleasure principle*). Menurut Sumadi (77) *pleasure principle* diproses dengan dua cara, tindak refleks (*reflex actions*) dan proses primer (*primary process*). Tindak refleks adalah reaksi otomatis yang dibawa sejak lahir, contohnya saat seseorang ingin mengejapkan mata, hal tersebut dilakukan untuk menangani pemuasan rangsangan pada mata. Proses primer adalah reaksi membayangkan atau mengkhayal sesuatu yang dapat mengurangi atau menghilangkan tegangan, seperti bayi yang lapar membayangkan makanan atau puting ibunya. Proses membentuk gambaran objek yang dapat mengurangi tegangan, disebut pemenuhan hasrat (*nosh fulfillment*), misalnya: mimpi, lamunan, dan halusinasi. Selain itu, *Id* merupakan aspek biologis manusia yang mempunyai energi untuk memicu hadirnya *ego* dan *superego*. Terkadang dorongan dari *id* tidak terkendali dan tidak sesuai dengan kenyataan, sehingga *ego* terpaksa menekan dorongan-dorongan tersebut.

2.4.2 Ego

Freud berpendapat bahwa *ego* merupakan struktur kepribadian yang menjembatani tuntutan *Id* dengan dunia luar. *Ego* berperan sebagai mediator antara hasrat hewani manusia (*animal instinct*) dengan tuntutan rasional. *Ego* berkembang dari *Id* yang mendorong untuk mengikuti prinsip realita (*reality principle*). Prinsip realita dikerjakan melalui proses sekunder (*secondary process*), yakni berfikir realistik untuk menyusun rencana dan menguji apakah rencana itu menghasilkan objek yang dimaksud (Felluga). Menurut Bertens (33) *ego* memiliki tugas yaitu untuk memecahkan setiap konflik dengan realitas dan konflik antara keinginan yang tidak cocok satu sama lain. Artinya struktur kepribadian *ego* berfungsi untuk menentukan kapan dan bagaimana ia merespon dan memuaskan *Id* untuk mencegah terjadinya tegangan sampai ditemukannya suatu objek yang cocok untuk pemuasan kebutuhan. Dalam melakukan tugasnya, *ego* seringkali diatur oleh *superego*.

2.4.3 Superego

Freud berpendapat bahwa *superego* ialah struktur kepribadian yang berisi tentang aspek moral atau suatu gambaran kesadaran akan nilai-nilai yang berperan untuk mengatur supaya *ego* bertindak sesuai moral masyarakat. Contoh, *superego* merintangai dorongan *id* yaitu dorongan seksual yang bertentangan dengan moral dan agama, *superego* akan menjadi jembatan antara *id* dan *ego* dan menentukan apakah sesuatu salah atau benar karena *superego* mewakili nilai-nilai ideal dan selalu berorientasi pada kesempurnaan. Menurut Sumadi (142) fungsi pokok *superego*

adalah (1) Merintang impuls-impuls *id* terutama impuls-impuls seksual dan agresi yang sangat ditentang oleh masyarakat. (2) Mendorong ego untuk lebih mengejar hal-hal yang moralistik daripada yang realistis. (3) Mengejar kesempurnaan.

Contoh *Id*, *Ego* dan *Superego* dalam kehidupan sehari-hari, yaitu ketika A datang ketempat makan, namun sesampai disana, antrian ditempat makan tersebut panjang sekali, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan makanan. Rasa lapar pada A memunculkan insting untuk menerobos antrian tersebut, tapi disisi lain, A tau bahwa perbuatan tersebut merupakan hal yang salah dan bisa saja A dicemooh karena tindakannya. Pada saat itu A pun berpikir tindakan apa yang sekiranya dapat dilakukan. Pemikiran untuk menerobos antrian tersebut ialah contoh dari tindakan *Id*, lalu yang menahan *Id* karena berpikir itu salah adalah tindakan *Superego*, sedangkan *Ego* adalah bagian yang memikirkan tindakan yang paling tepat dalam situasi tersebut. Sebagai contoh diatas misalnya *Ego* akan memilih untuk bermain *handphone* agar waktu yang berjalan tidak terasa lama.

Dari ketiga teori mengenai *id*, *ego* dan *superego* diatas, penulis menyimpulkan bahwa *id* adalah sistem kepribadian yang dimiliki seseorang sejak lahir (insting, impuls, drive) lalu bekerja secara prinsip kenikmatan atau *pleasure principle*. *Ego* adalah *reality principle* atau sistem kepribadian yang bekerja dengan prinsip realita; memilih stimulus atau insting yang prioritas dan menentukan kapan dan bagaimana stimulus direspon dengan resiko yang minim. *Superego* adalah sistem kepribadian dengan prinsip moral (nilai-nilai dari lingkungan) yang dapat menghambat *id* yaitu kenikmatan atau kepuasan. Selain menganalisis konflik batin dalam tokoh film, penulis juga akan menganalisis faktor penyebab konflik batin.