

BAB II

KAJIAN TEORI

Analisis ini berfokus kepada psikologi sastra dengan konsentrasi psikoanalisis dan pengalaman traumatis. Sehingga, kajian teori dari penelitian ini antara lain:

2.1 Psikoanalisis

Menurut Freud, psikoanalisis mempelajari dua tingkatan unsur mental manusia, yaitu alam sadar dan alam bawah sadar (Freud). Ketidaksadaran adalah pusat yang terlibat dengan pengalaman dan emosi yang menyakitkan, luka, ketakutan, keinginan bersalah, dan konflik yang belum terselesaikan yang cenderung dihindari karena orang tersebut tidak ingin merasa kewalahan olehnya (Tyson). Ketidaksadaran adalah hasil dari represi dari semua pikiran, keinginan, dan perasaan yang menurut kesadaran diri dapat diterima. Dalam teori psikoanalisisnya, Freud menyatakan bahwa setiap orang memiliki id, ego, dan superego. Teori ini mengarah pada pengembangan kepribadian yang percaya bahwa kepribadian terbentuk melalui konflik di antara tiga struktur dasar pikiran manusia.

Freud mengemukakan psikoanalisis yang kemudian berkembang sebagai acuan dalam memahami kondisi kejiwaan pada seseorang. Dengan begitu, psikoanalisis juga dapat dijadikan acuan dalam menganalisis tokoh dalam karya

sastra. Psikologi atau psikoanalisis dapat mengklasifikasikan karakter menurut jenis psikologis dan fisiologisnya, bahkan dapat menggambarkan gangguan mental dan alam bawah sadar seseorang dengan mengambil bukti di luar karya sastra itu sendiri sebagai bukti psikologis (Sugiyono 2). Sehingga teori-teori dari psikoanalisis yang membahas perihal keadaan mental yang memengaruhi tingkah laku karakter ini berperan penting dalam deskripsi analisis dari tokoh dalam suatu karya sastra.

2.2 Pengalaman Traumatis

Pengalaman Traumatis merupakan suatu kejadian di masa lalu yang mendatangkan luka bagi penderitanya sehingga menimbulkan efek tidak menyenangkan disebabkan oleh kejadian tersebut. Kejadian traumatis bersifat luar biasa karena senantiasa membuat manusia merasa kewalahan dalam menghadapinya. Tak hanya itu, trauma juga mendatangkan perasaan takut yang intens, ketidakberdayaan, kehilangan kendali, dan ancaman pada diri. Baldwin berpendapat bahwa kejadian traumatis biasanya melibatkan perasaan serius yang mengacu kepada kematian dan mengancam penderitanya, di mana ada perasaan takut, tidak berdaya, hingga perasaan ngeri. Ketika seseorang mengalami kejadian traumatis tersebut, mereka mendatangkan respon ekstrem dalam tingkah laku maupun respon emosionalnya. Sutyono menyebutkan bahwa trauma dapat menimbulkan tingkah laku tidak normal pada lingkungan sekitar karena memori kejadian tidak mengenakkan tersebut membekas hingga dewasa (104). Lalu Winkler dalam studinya meneliti kepada individu dengan pengalaman traumatis

cenderung menjauh dari lingkungan sosial dan memilih untuk menyendiri dengan memiliki sedikit emosional positif (9). Salah satu hal yang mendasari respon ekstrem yang timbul akibat trauma, hal itu ditandai dengan gejala-gejala dari yang disebut sebagai gangguan kecemasan. Gangguan kecemasan ini disebut dengan PTSD atau (*Post-Traumatic Stress Disorder*). Istilah PTSD pertama kali muncul sebagai gangguan kecemasan dalam edisi ketiga dari American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) (American Psychiatric Association). Penderita kecemasan ini memiliki berbagai macam gejala sebagai respon dari kejadian traumatis yang menimpanya. Ada tiga tahap gejala PTSD menurut Herman yaitu *Hyperarousal*, *Intrusion*, dan *Constriction*.

2.2.1 *Hyperarousal*

Setelah kejadian traumatis, gejala ini muncul kepada penderitanya ditandai dengan seseorang yang terasa mudah terkejut, bereaksi dengan mudah terhadap provokasi kecil, dan kurang tidur. Tubuh mereka selalu waspada terhadap bahaya. Mereka juga memiliki respons kejutan yang ekstrem terhadap rangsangan yang tidak terduga, serta reaksi intens terhadap rangsangan tertentu yang terkait dengan peristiwa traumatis (Herman 46-53). Keadaan *hyperarousal* ini bisa menjadi indikasi pada korban trauma yang menunjukkan toleransi frustrasi yang rendah, cepat marah, atau mendapati diri mereka terbangun di tengah malam karena suara sekecil apa pun di lingkungan mereka.

2.2.2 Intrusion

Pada tahapan *intrusion*, orang-orang yang mengalami trauma meringankan peristiwa traumatis itu seolah-olah terus berulang di masa sekarang. Memori traumatis digambarkan sebagai "gambaran yang tak terhapuskan." atau "jejak kematian". Dengan kata lain, Herman mengatakan bahwa memori yang muncul dibentuk oleh otak sebagai upaya yang sia-sia tetapi dialami oleh penderita pengalaman traumatis karena impuls negatif tersebut terus-menerus melakukan teror dan menimbulkan gangguan (37). Akibatnya banyak penderita trauma mengalami perasaan tidak berdaya dan sedih yang tidak kunjung hilang dari waktu ke waktu disebabkan oleh teror dari trauma yang dialaminya.

2.2.3 Constriction

Gejala ini mewakili upaya untuk mempertahankan diri dari keadaan emosional yang berlebihan, menuntut upaya apapun untuk perlindungan dari apa yang penderita rasakan. Mereka mempersempit dan menghapus kualitas hidup yang baik dan pada akhirnya terus-menerus mengingat efek dari peristiwa traumatis. Bagi sebagian orang, keadaan mempersempit ingatan ini dimulai pada saat trauma melalui disosiasi atau mati rasa diri sehingga dapat memisahkan dari rasa sakit yang tak tertahankan, kemarahan yang tak terkendali, atau teror yang intens (Herman 42-47).

2.3 Upaya Penyembuhan Trauma

Dalam menghadapi pengalaman traumatis terutama menangani para penderitanya, dibutuhkan beberapa tahapan yang perlu dilakukan sehingga sampai

ke titik penyembuhan. Penyembuhan ini tidak serta merta dapat dengan mudah dilakukan karena perlu usaha juga keinginan keras dalam diri untuk mewujudkannya. Granofsky berpendapat bahwa ketidakmampuan korban untuk mengatasi traumanya sendiri terletak pada kenyataan bahwa penderita tidak diperlengkapi kemampuan untuk mengetahui trauma itu sendiri secara keseluruhan dan sepenuhnya. Dia menambahkan bahwa mengetahui sejauh mana trauma seseorang diperlukan untuk memasuki kembali proses penyempurnaan setelah tahap regresi dan fragmentasi (78). Proses penyembuhan trauma kemudian perlu untuk pertama-tama memiliki akses keseluruhan dalam mendidentifikasi dan mengetahui dengan baik trauma yang dialami. Herman juga menyetujuinya dan menyebutkan bahwa satu-satunya cara untuk sembuh dari peristiwa traumatis adalah dengan mengetahui atau dalam hal ini mengenal trauma dengan baik (Herman 155). Lalu, terdapat tiga tahapan dalam proses trauma menurut Herman, di antara lain:

2.3.1 Safety

Menurut Herman, tahapan pertama dalam proses penyembuhan trauma dinamakan dengan *safety*. Tahapan ini berarti penyembuhan dengan mengembangkan kepercayaan dan keamanan bagi mereka yang memiliki pengalaman traumatis. Trauma merenggut kemampuan korban dalam pengendalian kemampuan dan kuasa diri. Pada hal ini, tahap pertama dalam proses penyembuhan adalah mengembalikan kemampuan tersebut sehingga tercapai rasa keamanan.

Membentuk pertahanan diri inilah yang kemudian akan memberikan sebuah perlindungan diri untuk melangkah dan terbuka kepada lingkungan di sekitar (166).

2.3.2 *Remembrance and mourning*

Pada tahap ini, penderita mendapatkan kembali kendali atas *hyperarousalnya* dan akan mulai menceritakan kisahnya tentang trauma dan mulai mengubah memori traumatis sehingga dapat diintegrasikan ke dalam hal yang berterima. Proses mengingat dan mengubah memori ini sebagai upaya dalam perlahan-lahan menggali memori traumatis. Tak jarang juga jika penderita mengubah memori-memori tidak tertahankan tersebut kepada bentuk yang lebih aman tetapi dengan tetap berkesanggupan untuk mengingatnya (Herman 176)

2.3.3 *Reconnection*

Pada tahap *reconnection*, penderita mendapatkan kembali kuasa hidupnya dan menghadapi kejadian traumatis mereka sampai akhirnya timbul keinginan untuk menata masa depan. Dalam hal ini, dengan perlahan mengambil langkah-langkah konkret untuk meningkatkan rasa kuasa dan kendali diri. Penderita melakukan tahapan ini untuk melindungi dirinya dari bahaya di masa depan, dan untuk memperdalam hubungannya dengan mereka yang telah disepakati untuk dipercaya seperti keluarga, teman dekat, atau bahkan kekasih. Dengan harapan bahwa pada tahap ini dapat mempermudah penderita dalam menghadapi kehidupan dengan baik dan sebagai upaya awal dan sebuah langkah dalam mempercayakan diri kepada lingkungan dan sekitar.

2.4 Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan elemen penting dalam karya sastra. Bahkan, karakter mendatangkan karya sastra menjadi hidup. Mereka adalah objek keingintahuan dan daya tarik pembacanya, sehingga timbul perasaan kasih sayang dan ketidaksukaan, kekaguman dan kecaman (Bennet 60). Karakter berperan sebagai orang, binatang, atau tokoh dalam suatu cerita yang mempunyai perilaku yang khas. Sehingga dalam arti lain, objek dari suatu karya sastra dan merupakan fokus dari segala macam variasi di dalamnya adalah karakter. Tokoh adalah penggambaran seseorang dalam sebuah karya naratif atau drama yang melibatkan kualitas intelektual dan emosional yang ditangkap oleh pembaca berdasarkan tindakan dan dialognya (Abrams).

Sedangkan penokohan adalah salah satu alat untuk menggambarkan satu karakter dan menceritakan detailnya dalam sebuah cerita. Menurut Bennet, penokohan dalam karya sastra adalah proses yang digunakan pengarang untuk mengembangkan karakter dan menciptakan citra karakter untuk penonton. Bisa dikatakan, bahwa ini adalah cara di mana penulis mengungkapkan karakternya dalam sebuah karya fiksi atau dengan kata lain metode penokohan penggambaran karakter (65). MH Abrams menyatakan beberapa jenis penokohan, yaitu:

2.4.1. *Direct characterization*

Penggambaran tokoh tertentu dinyatakan secara langsung oleh pengarang atau sutradara karya di mana tokoh disebutkan secara eksplisit. Secara sederhana, penulis atau sutradara mengungkapkan ciri-ciri karakter dengan menyebutkannya ke dalam kata sifat, julukan, atau frasa deskriptif yang tepat (Abrams). Hal ini dapat

terjadi pada karakter lain yang membuat komentar satu tokoh. Maka dari itu, penggambaran karakter berupa tuturan tokoh itu sendiri atau tokoh lain.

2.4.2. Indirect characterization

Dalam hal ini penggambaran seorang tokoh dilakukan melalui penampilan, tindakan, serta tutur kata tokoh. Keseluruhan konsep tidak langsung berarti sifat-sifat karakter yang digambarkan dengan tindakannya atau ditunjukkan oleh interaksinya dengan karakter lain. *Indirect characterization* biasanya digunakan dalam film. Film merupakan *visual story telling* yang membuat penokohan karakter menjadi lebih rumit dan terperinci. Burroway (54) mengenalkan empat metode untuk mengidentifikasi *indirect characterization*, di antaranya 1) *speech*, 2) *thoughts*, 3) *action*, and 4) *looks*. Perhatikan tabel berikut ini:

Tabel 2.1 *Indirect characterization*

Speech	Apa yang karakter katakan? Bagaimana karakter berbicara?
Thoughts	Apa yang diungkapkan melalui pikiran dan perasaan pribadi karakter?
Action	Apa yang dilakukan karakter? Bagaimana karakter berperilaku?
Look	Seperti apa rupa karakternya? Bagaimana cara karakter berpakaian?

2.5 Mise en scene

Saat menganalisis film, penting untuk mengemukakan gagasan elemen-elemen dasar dari film itu sendiri. Sehingga, analisis ini tidak hanya berfokus

kepada analisis naratif dari unsur film saja tetapi juga perlu dijelaskan dengan menggunakan unsur intrinsik film. Pada hal ini, teori *mise en scene* berperan penting dalam analisis adegan.

Mise en scene merupakan suatu kalimat berasal dari Perancis yang mempunyai makna "setting the stage" atau dalam hal ini berarti melakukan suatu pertunjukan, entah itu tindakan atau adegan. Tetapi pada analisis film, *mise en scene* bisa diartikan menjadi segala hal yang berada di depan kamera, termasuk desain set, pencahayaan, dan juga pemeran-pemeran (Bordwell 112-115). Pada perspektif sinematik, *mise en scene* dapat mengacu pada semua elemen film yang kita lihat di depan kamera dan cara penyusunannya. Sedangkan, elemen-elemen seperti dekorasi, pencahayaan, ruang, kostum, dan akting, memiliki peran penting dalam menyampaikan suasana atau mood dalam cerita dan menghadirkan makna pada suatu visual, sehingga elemen ini berperan penting dalam menandakan segi penguasaan narasi dari sutradara (Barsam 74). Dengan begitu, segala pengelompokan elemen-elemen dalam film mempunyai keterlibatan dan makna implisit di dalamnya. Analisis menggunakan *mise en scene* pada keseluruhan film adalah langkah yang penting untuk dilakukan, selain untuk mengenal film dan mengetahui lebih dalam makna implisitnya, juga memudahkan dalam analisis adegan per adegan. Purwati juga berpendapat bahwa pemahaman dan analisis *mise en scene* yang baik akan menghasilkan hasil yang praktis juga kreatif dan efektif dalam analisis film (172). Berikut elemen-elemen dari *mise en scene*:

2.5.1 *Setting*

Pada suatu sinema, *setting* memiliki peranan yang lebih penting dari pada pada suatu teater. *Setting* merujuk kepada hal-hal yang mengelilingi suatu adegan dan kerap kali membantu untuk memperjelas suatu adegan. Bagian dari *setting* antara lain adalah lokasi, warna, pemandangan, waktu, properti, lingkungan (fisik, sosial, atau budaya) juga iklim/cuaca. Pada *mise-en scene*, elemen-elemen tersebut yang kemudian dapat berfungsi dalam menghadirkan makna naratif pada film. Walaupun hanya terletak di belakang adegan saja, tetapi kehadirannya perlu untuk diperhatikan. Terutama pada properti dan warna. Properti dan warna dapat menandakan suatu motif tersembunyi (Bordwell 115). Keduanya terikat satu sama lain dan apabila ada motif dari suatu warna, maka akan diasosiasikan dengan suatu properti.

Warna dalam *setting* dapat membuat suatu adegan menjadi lebih dramatis melalui unsur *setting* di dalam film. Selain karena warna dapat berguna untuk menciptakan *mood* pada suatu adegan tetapi juga mengekspresikan jenis-jenis informasi yang tidak bisa tersampaikan melewati akting maupun dialog (Block Bruse). Mengacu kepada hal tersebut, elemen warna dalam *setting* kemudian menghadirkan esensi tertentu yang dapat membawa makna dari *frame* yang dibuat oleh sutradara. Seperti menurut Boggs bahwa warna dapat menghadirkan efek bagi audiens saat menonton film sehingga dapat mengomunikasikan ide-ide kreatif dari sutradara (198). Efek-efek tersebut antara lain seperti warna dapat menarik perhatian audiens, warna berkontribusi kepada tiga dimensional, warna menghadirkan suatu kesan atau perasaan dari temperatur yang ditampilkan, juga

warna berfungsi secara bersama-sama dalam hal yang berbeda. Berfokus kepada warna yang menghadirkan kesan dan perasaan dari temperatur yang ditampilkan, ini berarti warna mencoba menyampaikan nuansa sekitar. Terapat warna dengan nuansa hangat seperti merah, oranye, kuning, dan lavender. Warna dengan nuansa dingin antara lain seperti biru, hijau, dan *beige*. Esensi nuansa tersebut diasosiasikan dengan api, matahari untuk nuansa hangat. Sedangkan pada biru dan hijau diasosiasikan dengan air dan pepohonan.



Gambar 2.1 Paduan Dari Nuansa Warna Hangat dan Dingin (Boggs 203).

Perhatikan gambar di atas, campuran antara kedua nuansa menghadirkan berbagai spekulasi di suatu adegan. Dengan hadirnya paduan tersebut, maka sutradara film mencoba untuk menyampaikan efek dari adegan tersebut yang mana menampilkan dinamik dari dua wanita. Nuansa hangat menggambarkan hubungan yang saling mengasihi tetapi nuansa dingin memberikan kesan dingin dan jauh.

Dengan kata lain, nuansa dari warna tersebut memberikan efek berupa keadaan emosional dari ke dua wanita tersebut.

2.5.2 Costume and Makeup

Elemen lain dalam *mise en scene* adalah *costume* dan *makeup*. Seperti *setting*, kostum dapat memiliki fungsi khusus dalam keseluruhan film, dan kemungkinannya sangat besar (Bordwell 119). Fungsi dari *costume* itu sendiri dapat membangun karakter naratif dalam suatu film (Lathrop). Biasanya, kostum sering dikoordinasikan dengan *setting*. Karena pembuat film biasanya ingin menekankan gambar manusia, *setting* dapat menggambarkan suatu latar belakang secara natural, sementara kostum dapat membantu dalam menggambarkan karakter. Maka dari itu, kostum seringkali menjadi penanda dari situasi ataupun suasana dari karakter.

2.5.3 Lighting

Sebagian besar dampak gambar berasal dari manipulasi pencahayaan. Dalam sinema, pencahayaan lebih dari sekadar iluminasi yang memungkinkan kita melihat aksinya. Area yang lebih terang dan lebih gelap dalam bingkai membantu menciptakan komposisi keseluruhan dari setiap bidikan dan dengan demikian mengarahkan perhatian kita ke objek dan tindakan tertentu. Ketika sutradara memperhatikan direksi cahaya dari sumber ke objek yang diterangi, pada hal ini yang coba dilakukan adalah pengaturan cahaya. Arah pencahayaan yang dikontrol dengan hati-hati memungkinkan sutradara untuk mengatur suasana adegan tertentu. Pada hal ini ada lima jenis utama arah pencahayaan yaitu, *side lighting*, *back lighting*, *under lighting*, and *top lighting*

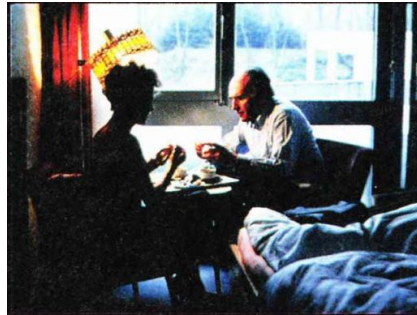
Side lighting sering digunakan saat fitur karakter atau objek memainkan peran penting dalam pengembangan narasi. Biasanya jenis direksi pencahayaan digunakan oleh sutradara untuk menekankan bayangan yang dibuat oleh bibir dari si pemeran yang telah terungkap sebagai seorang pembohong (Lathrop). *Side lighting* bisa mejadi perantara dalam menerang bagian bagian yang ingin sutradara pakai untuk memberi tanda akan ceritanya.



Gambar 2. 2 Contoh *Side lighting*

Gambar 2.2 Adegan *Touch of Evil*, *side lighting* menghasilkan sebuah bayangan gambar karakter seperti hidung, pipi, dan bibir terlihat dengan tajam dan jelas. Bayangan di belakangnya tersebut bermaksud untuk mempertajam gambar.

Back lighting hanya menampilkan dan menerangi tepi objek saja. Jenis cahaya ini digunakan ketika efek bayangan diinginkan. Misalnya, jika sutradara ingin menyembunyikan identitas karakter tertentu dalam sebuah adegan, ia akan menyalakan lampu latar sehingga penonton hanya melihat garis luar tubuh karakter. Seperti pada gambar berikut



Gambar 2. 3 Contoh *Back lighting*

(Gambar 2.3 Dalam Godard's *Passion*, lampu dan jendela memberikan *backlighting* yang memperlihatkan wanita yang tertutup keseluruhan siluetnya)

Under lighting berasal dari pencahayaan objek dari bawah dan cenderung mendistorsi fitur dan bentuk objek. Jika penonton diperlihatkan rumah hantu dalam film, sutradara akan membuat pencahayaan menjadi gelap untuk menciptakan citra menakutkan dan menjadikan adegan tersebut memiliki nuansa menyeramkan.



Gambar 2.4 Contoh *Under Lighting*

Gambar 2.4. Dalam *The Sixth Sense*, sorot cahaya menerangi wajah anak laki-laki dari bawah, meningkatkan empati kita dengan ketakutannya saat dia merasakan kehadiran hantu.

Top lighting, pencahayaan yang bersinar langsung dari atas objek, jenis pencahayaan ini dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian pemirsa ke area di atas objek dalam pemandangan. Misalnya, ada satu karakter dari film yang hilang di gurun. Sutradara bisa saja menggunakan jenis dreksi pencahayaan ini untuk menekankan efek mematikan dari terik matahari pada karakter tersebut.



Gambar 2. 5 Contoh *Top lighting*

(Gambar 2.5 *Top lighting* pada Josef von Sternberg'S Shallghai Express yang hanya menerangi wajah dan memperlihatkan tulang pipi)

2.6 Analisis Film

Film dapat berisi banyak interpretasi makna dari berbagai macam cara yang ditampilkan. Hal yang menjadikan suatu film menjadi kompleks memiliki banyak komponen di dalamnya, yang tidak jarang perlu untuk dibedah guna mempelajarinya lebih lanjut. Dengan adanya film, bermunculan juga suatu teknik film analisis guna mencari tahu komponen serta makna tersirat dari film itu sendiri. Analisis film tidak bisa serta merta dilakukan secara langsung tetapi perlu

instrumen lain seperti observasi pada visual yang ditampilkan (Dodia 2). Peneliti dapat mengumpulkan informasi atau data atau dari sample instrumen penelitian, dengan begitu analisis film dapat dilakukan dengan data yang sesuai dan instrumen tersebut dapat membantu dalam tahapan analisis film.

1) Dialog dan storyline, 2) Aspek sinematografi dan elemen *shot*, 3) Elemen naratif, 4) Elemen *mise en scene*.

2.7 Teori Konflik

Dalam sebuah plot di suatu film, unsur-unsur cerita di dalamnya mengharuskan terjadinya serangkaian peristiwa yang dihadapi oleh tokoh. Peristiwa ini biasanya merupakan peristiwa yang menyenangkan juga tidak terprediksi. Adanya rangkaian tersebut merupakan keistimewaan dan ciri khas yang menarik dari sebuah film. Unsur-unsur tersebut juga dinamakan sebagai konflik. Konflik menurut Meredith & Fitzgerald dalam Nurgiyantoro merupakan sebuah definisi dari peristiwa tidak menyenangkan yang dialami tokoh-tokoh cerita, yang kehendaknya apabila tokoh tersebut dapat memilih, mereka pasti berkeinginan untuk menghindari peristiwa tersebut (179). Lalu menurut Biran dalam Wahyuni, adanya konflik disebabkan oleh suatu motivasi yang dimiliki oleh seseorang dalam penggerakannya mencapai tujuan hingga akhirnya muncul hambatan yang menghalangi tercapainya tujuan tersebut (7).

Dengan begitu, dapat dipahami bahwa konflik merupakan kejadian yang tidak menyenangkan diakibatkan munculnya hambatan dalam suatu peristiwa, biasanya dialami oleh tokoh-tokoh dalam suatu cerita. Nurgiyantoro menambahkan

bahwa konflik memiliki hubungan yang erat dengan peristiwa, bahkan dapat dikatakan bahwa konflik merupakan sebuah peristiwa. Peristiwa ini melibatkan 2 kategori, disebut sebagai konflik eksternal dan konflik internal.

2.7.1 Konflik Eksternal

Konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi antara tokoh dengan hal;-hal di luar dirinya meliputi lingkungan luar atau tokoh lain. Konflik eksternal ini juga disebut sebagai konflik fisik dan konflik sosial. Konflik fisik ini biasanya merupakan sebuah permasalahan antara tokoh dengan lingkungan alam sekitar, contoh yang dapat diambil adalah kejadian peristiwa bencana yang dapat memicu hambatan pada tokoh. Ada juga konflik hubungan sosial, hal ini meliputi terjadinya konflik dengan sesama manusia, seperti peristiwa perkelahian, peperangan, atau hal-hal yang terjadi antar hubungan sosial (Nurgiyantoro, 181).

2.7.2 Konflik Internal

Berbeda dengan konflik eksternal, konflik internal terjadi di dalam diri tokoh meliputi pikiran ataupun jiwa seorang tokoh. Hal-hal ini merupakan pertentangan antara satu manusia dengan masalah internal pada dirinya sendiri. Contoh dari pertentangan diri sendiri adalah suatu konflik batin dirinya yang mana terjadinya perbedaan dua keinginan, keyakinan, pilihan yang berbeda, harapan-harapan, atau masalah masalah lainnya. (Nurgiyantoro, 181).