

BAB II

KAJIAN TEORI

Pada bab Kajian Teori ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam analisis penelitian. Studi ini menggunakan teori utama *Defense Mechanism* dan *Denial* dari Sigmund Freud dan Teori tambahan yang kemudian digunakan untuk membantu menganalisis representasi yang disajikan dalam analisis data. Teori lain termasuk *Denial in Fantasy* dan *Denial in Word and Act* milik Anna Freud, Teori negasi “No” dan teori *Denial* yang diungkapkan oleh Wangh, dan juga menggunakan Teori *Mise En Scene*.

2.1 Defense Mechanism

Defense Mechanism adalah sebuah sistem mekanisme mental yang bekerja untuk menyamarkan atau memodifikasi isi pikiran atau persepsi realitas pada seseorang. Tujuannya adalah untuk melindungi individu yang terganggu secara berlebihan. Seperti rasa sakit yang berlebihan, motif, dorongan dari perasaan sakit yang lainnya. Sistem pengendalian dari *Defense Mechanism* secara umum tidak disadari. Karena, sistem pengendalian diri akan efektif jika orang tersebut melakukannya secara tidak disadari, distorsi yang terlibat di pertahanan mekanisme dapat mengganggu pandangan seseorang tentang realitas *internal* atau eksternal, dalam pengembangan teori terhadap *Defense Mechanism* ada perubahan terhadap issue yang dilibatkan di dalamnya.

Pertama, apakah *Defense Mechanism* digunakan untuk melawan rasa sakit yang didapatkan dari sebuah pengalaman dengan lingkungan (*objective anxiety*) atau pertahanan secara naluriah (*instinctual anxiety*).

Kedua, melibatkan pertanyaan tentang apakah ada satu fungsi pertahanan tunggal, atau ada beberapa mekanisme pertahanan yang berbeda secara kualitatif.

Sigmund Freud mengatakan jika *Defense Mechanism* adalah cara dimana seseorang mencoba meredakan gangguan kecemasan dengan menyangkal, memalsukan, dan memutarbalikan sebuah fakta. Freud membaginya menjadi tiga bagian, yaitu, *Id, ego dan superego*. *Defense Mechanism* juga didefinisikan oleh Freud untuk membantu dan melindungi *ego* dari pertentangan *Id, Superego* dan Realitas. (Suhailah dan Nungki 122-123).

Masalah dari sumber kecemasan *objective anxiety* dan *instinctual anxiety* diungkapkan oleh Sigmund Freud (Freud, 1936) yang diungkapkan dalam tulisannya. Bahwa, pertahanan terhadap pengaruh yang menyakitkan dan pertahanan terhadap dorongan naluriah didasarkan pada motif yang sama yaitu untuk menangkis perasaan cemas dan bersalah. Sigmund Freud mengungkapkan jika *Defense Mechanism* memiliki 7 level utama pertahanan diri, yaitu *Denial, Displacement Projection, Rationalization, Reaction Formation, Repression, and Sublimation*. Dalam analisis ini, karakter akan dianalisis terfokus pada fase *Denial* yang karakter utama, Wanda.

Seseorang yang mengalami *Defense Mechanism* tidak semata-mata mengalaminya begitu saja. Ada hal yang membuat mereka mengalami fase ini. Di dalam data yang digunakan Wanda mengalami satu kejadian yang membuatnya mengalami *Defense Mechanism, Post Traumatic Stress Disorder* atau dikenal sebagai *PTSD*.

PTSD adalah gangguan mental pasca trauma yang terjadi setelah seseorang mengalami kejadian yang traumatis. Seperti, kekerasan seksual, terjadinya peperangan, kecelakaan yang dirasa mengancam kehidupan seseorang tersebut. Seseorang yang mengalami *PTSD* akan berusaha menghindari hal yang membuatnya mengingatkan mereka atas kejadian traumatis tersebut. Gejala ini dapat juga berupa perubahan pada kepribadian, menghindari kehidupan sosial dan mengalami *insomnia*. (Aprily, Insani, Merlina 222).

2.2 Denial

Denial adalah bentuk mekanisme pertahanan diri yang menghilangkan bahaya dari luar dengan menentang dan menganggap tidak ada bahaya (Alwisol 28). *Denial* mencakup beberapa cara bagi seseorang untuk melindungi diri mereka sendiri dari sejumlah ancaman, baik apa yang ada di bayangan mereka maupun nyata. Contohnya adalah saat seseorang mendapatkan sebuah ancaman, seseorang tersebut menyangkal ancaman tersebut.

Freud mengatakan jika ia percaya jika *Denial* adalah reaksi defensif terhadap situasi yang mengancam, dalam tekanan, dan membuat seseorang tidak nyaman sebagai konflik dibawah alam sadar untuk mempertahankan kesenangan dan idealis. (Stanley 5).

Dengan pandangan tersebut, *Denial* dilakukan terjadi secara alami penyangkalan memberikan sarana untuk menciptakan ruang antara stabilitas masa lalu yang diketahui dan ketidakpastian masa kini dan masa depan. Mirip dengan pandangan Freud, proses ketidaksesuaian yang muncul dari kenyamanan mengetahui bahwa seseorang masih hidup dan ketidaknyamanan.

Wangh (8) mengutip dari Freud, ia mengatakan bahwa *Denial* adalah sebuah “Negasi” setelah pengalaman traumatis yang dialami oleh seseorang. Negasi ini diawali dengan kata “NO” sebagai penolakan atas realitas. Kata “NO” adalah contoh represi yang mengalami kebocoran yang kemudian disebut oleh Freud jika itu adalah penyangkalan dan *disapproval*.

Denial adalah sebuah aksi dari manusia yang dipengaruhi oleh konflik bawah sadar atau *unconscious*. (Stanley 29). *Denial* dipahami sebagai mekanisme pertahanan bawah sadar untuk mengatasi rasa bersalah, kecemasan, dan emosi gelisah lainnya yang ditimbulkan oleh kenyataan. (Stanley 5)

Freud mengatakan jika *Denial* merupakan reaksi dan *neurosis*. *Psikosis* didefinisikan sebagai sedangkan *neurosis* adalah reaksi yang membuat seseorang akan mengingkari dan mencoba untuk menggantikannya (Stanley 26).

Freud juga mengungkapkan jika pengalaman dari *denial* adalah pengalaman yang membuat seseorang akan melindungi dirinya dari realitas yang dipertanyakan agar tidak bersentuhan dan berhubungan dengan mereka. Kebenaran yang membuat tidak nyaman terlalu mengancam untuk diketahui, sehingga tidak sadar dibuang ke suatu zona pikiran yang tidak dapat diakses. Pengalaman penyangkalan memiliki tindakan dari empat komponen standar tindakan manusia secara ilmiah, yaitu *cognition (knowing)*, *emotion(feeling)*, *moralty(judging)* (Stanley 23).

Freud (Wangh 8), mengatakan bahwa *Denial* adalah sebuah “Negasi” setelah pengalaman traumatis yang dialami oleh seseorang. Negasi ini diawali dengan kata “NO” sebagai penolakan atas realitas. Seseorang menerapkan yang disebut Freud sebagai *pleasure principle* yakni apa yang menyenangkan adalah

bagian dari diri / 'me' dan apa yang tidak menyenangkan bukan bagian dari diri / 'not me'. Hal yang tidak menyenangkan itu berada di luar diri dan tidak diterima sebagai bagian dari diri. Negasi ini membuat seseorang terhindar dari rasa malu ataupun perasaan kecewa.

Wangh(10) mengatakan bahwa *Denial* tidak mengubah realitas tapi yang berubah adalah representasi fisik dalam imajinasi seseorang. Wangh(5) juga menjelaskan bahwa *death drive* adalah sumber dari penolakan 'no' atau *Denial*. Kematian atau kehilangan orang yang disayangi akan menyebabkan seseorang menegasikan kenyataan dan menganggap orang yang disayanginya tersebut tetap hidup.

Wangh(6) juga menambahkan bahwa kematian itu konsep yang abstrak dan tidak ada padanan pada ranah bawah sadar dan ketakutan akan kematian merupakan hal yang menakutkan untuk manusia.

Hal ini menyebabkan perlunya seseorang *Denial* terhadap kematian. Sebagaimana yang disampaikan oleh Wangh "Negation of death seems to keep us "alive" into eternity."(7).

Bentuk-bentuk *Denial* menurut Anna Freud yang mengacu pada ketidaksenangan dan objektif yang berbahaya sebagai tahap awal dari mekanisme pertahanan terbagi menjadi dua bagian. yaitu, *Denial in Fantasy* dan *Denial in Word And Act*.

Denial in Fantasy adalah sebuah penyangkalan yang di dukung oleh perdebatan *Id, Ego dan Superego* sebagai pertahanan defensif mereka dengan membuat narasi bersifat imajinasi atau fantasi di dalam kepala mereka dan untuk

membantu penyangkalan terhadap realita. Contohnya, yaitu seorang anak yang memiliki kegemaran terhadap binatang, ia terus menghabiskan waktunya terus menerus melamun untuk membayangkan jika dia memiliki sebuah sirkus dan dapat menjinakan mereka, tanpa menggunakan kekerasan dan cambuk dan dapat berjalan di antara mereka tanpa khawatir. anak tersebut menyimpan khayalan yang ia buat dalam *episode* khayalan di kepalanya (Anna Freud 68).

Denial in Word And Act, adalah sebuah aksi yang menggunakan kata-kata dan pergerakan / aksi untuk menolak kenyataan. Seperti misalnya, seorang yang lebih dewasa mengatakan “betapa hebatnya dia” walaupun pernyataannya jauh dari realitas dan membalikan faktanya. Contoh lain saat seseorang dekat dengan mereka meninggalkan kita, kita membalas dengan jika orang tersebut akan “segera kembali” dengan penggunaan frasa stereotip sebagai formula untuk sebagai penghibur dari gambaran realitas yang menyakitkan.

Contoh selanjutnya seperti seorang anak yang diberikan obat-obatan yang dia benci, tetapi direspon dengan “*like , like it*” oleh perawatnya yang membuat naluri si anak berpikir bahwa obat tersebut itu terasa enak. (Anna Freud 76).

Hal yang dilakukan dengan *Act* atau Aksi dalam *Denial* berhubungan dengan fantasi yang sebelumnya sudah di bahas. Mereka akan mendramatisir fantasi yang ada untuk membuat orang terdorong untuk jatuh dan patuh pada dramastisinya. (Anna Freud 81).

2.3 Film

Film merupakan karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa yang dibuat sebagai karya sastra yang berbentuk bergerak yang

dapat dilihat dan dipertontonkan serta memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penontonnya. *Film* juga dapat diartikan sebagai lakon yang artinya adalah *film* tersebut mempresentasikan sebuah dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur.

2.4 *Mise En Scene*

Mise En Scene adalah sebuah kata yang datang dari Bahasa Perancis yang memiliki arti '*putting in the scene*' atau sesuatu yang ditampilkan di depan kamera dan diperlihatkan kepada orang-orang (Sikov 3). *Mise En Scene* merupakan penyusunan *visual* yang menginterpretasikan waktu, mengatur suasana hati dan menggambarkan karakter dalam *film*. Dalam *Mise En Scene* terdapat beberapa aspek, yaitu pencahayaan (*lighting*), kostum dan *make up*, latar (*setting*), dan pergerakan para pemain (*akting*) (Prasista, 2008).

2.4.1 *Lighting* / Pencahayaan

Pencahayaan dalam sebuah *film* bisa ditemukan dalam semua gambar di dalam *film*, cahaya dapat membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya yakni kualitas, arah, sumber serta warna cahaya. Unsur-unsur yang disebutkan berperan penting dalam membentuk suasana dan *mood*.

Kualitas cahaya mengacu pada insensitas pencahayaan, cahaya terang (*hard light*) dapat menghasilkan obyek bayangan dengan jelas. cahaya Lembut (*soft light*) menyiarkan cahaya sehingga terbentuk bayangan yang tipis. Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap obyek yang dituju. Obyek yang dituju biasanya adalah pelaku cerita dan yang utama biasanya bagian dari wajah. (Pratista 111).

Begitupun dengan aspek warna, Warna adalah elemen yang terlihat seketika tetapi dapat mengeluarkan perasaan dan *mood* kepada orang yang melihatnya. Penelitian yang di lakukan oleh Zetner mengemukakan bahwa anak-anak dapat mengungkapkan warna dengan ungkapan emosi. Penelitian lainnya bahwa orang-orang memiliki reaksi yang berbeda pada warna yang berbeda. Peneliti dan pemerhati warna, mengemukakan bahwa warna-warna yang lebih bahagia berupa warna yang lebih terang dan lebih saturasi.

Sementara, warna-warna yang sedih lebih gelap dan desaturasi. Dapat disimpulkan bahwa warna dapat memengaruhi suasana hati dan *mood* seseorang. Sifat dan kepribadian seseorang di hubungkan dengan nilai simbolis warna dan telah menjadi kesepakatan jika warna spektrum dapat merangsang sifat dan emosi manusia. (Swasty 35-36).

2.4.2. Pengarahan Seni

Pengarahan seni merupakan tahap penting yang harus ada dalam pembuatan sebuah karya seni. Karena pengarahan seni merupakan bagian yang akan di tunjukan dalam layar. Elemen yang termasuk pada pengarahan seni adalah *framing* (pembingkaiian), akting *dan blocking*. *Acting* merupakan elemen yang harus dialami dalam pengarahan seni. Seorang aktor yang melakukan akting harus memahami, handal dan mengadaptasi menjadi karakter yang dimainkannya agar cerita dan perasaan si karakter akan tersampaikan.

Dalam akting juga ada yang disebut sebagai bloking atau pergerakan dan posisi pada aktor. Kedua elemen ini saling terikat satu sama lain sebagai alat untuk menyampaikan cerita, suasana, *mood* dan makna kepada penonton. Walaupun

begitu, pergerakan dan posisi sang aktor akan dibatasi oleh *framing* untuk mengantisipasi bagian yang diluar kendali.

2.4.3. Kostum dan *Makeup*

Kostum dan *makeup* adalah hal yang tidak bisa tertinggal pada pembuatan atau produksi karya sastra. Dengan menerapi kostum dan riasan pada sang aktor, akan meyakinkan penonton dan membawa cerita yang di sampaikan dapat memberikan gambaran yang realistis atas karakter mereka. Salah satu contohnya adalah ketika sang karakter mengalami kecelakaan, dipastikan riasan pada sang karakter akan menggambarkan luka atau lebam dan baju yang kotor atau robek (Darma 4).

2.4.4 *Settings* (Latar)

Settings menjadi elemen utaman yang di butuhkan dalam sebuah *film*, karena perannya menyambungkan dengan konteks dari cerita yang disampaikan (Armanto dan Paramita 36).

Sama dengan kostum dan *makeup*, *setting* dapat meyakinkan penonton. *Settings* juga termasuk pada *property* yang digunakan di dalamnya. Contohnya adalah kursi, pintu, kasur, lemari, motor dan lainnya (Darma 4).

2.4.5. Pergerakan Pemain / *Acting*

Acting adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang akan menceritakan sebuah cerita. *Acting* akan dilakukan oleh seseorang yang di sebut sebagai aktor. *Acting* yang dilakukan oleh sang aktor harus *natural* dan tidak terkesan dibuat-buat. Dalam *Mise En Scene*, akting adalah pergerakan dan permainan yang berupa gerakan, ekspresi dari aktor maupun figur lain di dalam

cerita tersebut yang bertugas menyampaikan cerita. Figur lain bisa berupa karakter animasi, hewan, robot dan sebagainya. akting sangat di butuhkan karena bisa memberikan fungsi di setiap adegannya.

2.5. Karakter

Karakter adalah sebuah komponen penting yang ada di dalam sebuah cerita. Tanpa adanya karakter, cerita yang akan di sampaikan tidak akan tergambarkan oleh para pembaca. Karakter adalah sesuatu yang biasanya akan disebutkan dalam narasi cerita untuk memengaruhi sudut pandang cerita, persona, perasaan dan pesan yang akan disampaikan penulis dalam cerita tersebut.

Karakter tidak hanya menyerupai manusia tetapi karakter itu bisa saja objek, hewan hidup bahkan hewan mitos dan fantasi. Dalam sebuah cerita karakter dibagi menjadi dua yaitu karakter utama, seseorang atau sesuatu yang mempunyai kendali dalam cerita dan juga karakter kedua atau karakter pendukung dari cerita yang di sampaikan oleh karakter utama.

Dalam karya fiksi seorang karakter atau tokoh dalam cerita tidak hanya ada satu. Di dalamnya pasti ada karakter atau tokoh lainnya. Di dalam satu cerita di pastikan ada peran-peran lainnya yang membantu tokoh yang penting dalam cerita tersebut.

Edgar V. Roberts (1983) mengatakan jika karakter merupakan sebuah representasi lisan manusia dan karakter dapat menentukan memalui pikiran, bicara, dan perilaku karakter. Teori yang diungkapkan oleh Edgar mengatakan jika dialog dan tindakan representasi *visual* manusia.