

BAB II

KAJIAN TEORI

Bab kajian teori menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teori utama dari bidang ilmu sastra, yaitu karakterisasi. Teori yang digunakan adalah *Characters and View Points* dari Orson Scott Card untuk mengkaji faktor-faktor pemicu dan perubahan karakterisasi yang terjadi pada tokoh Andrew. Selain itu, bidang ilmu sastra juga erat hubungannya dengan bidang ilmu psikologi, yang dalam penelitian ini menggunakan teori psikososial. Teori psikososial yang digunakan adalah teori *Eight Stages of Psychosocial Development* dari Erik Erikson untuk mengkaji dampak, dari perubahan karakter, terhadap kondisi kejiwaan tokoh Andrew. Juga, teori kajian bidang studi film ditambahkan untuk memberikan pemahaman tentang karakterisasi dalam film. Penggabungan teori-teori ini dapat memberikan kajian yang lebih dalam terkait perubahan karakter tokoh Andrew.

2.1 Karakterisasi

Kajian teori *Characters and View Points* dari Orson Scott Card menjadi teori utama dalam penelitian ini. Teori ini membahas tentang elemen penulisan cerita fiksi yaitu karakterisasi dan sudut pandang. Dalam pembahasannya, Card

menunjukkan adanya lima belas poin yang berpengaruh terhadap karakterisasi (5). Dalam penelitian ini, poin-poin tersebut menjadi faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan karakter. Perubahan ini dapat dipicu melalui satu faktor atau pun gabungan dari beberapa faktor. Oleh karena itu, untuk pemokus masalah, dari banyaknya faktor yang ditunjukkan oleh Card. Faktor-faktor yang diambil pada penelitian ini adalah faktor-faktor yang paling menonjol terlihat pada tokoh Andrew. Faktor-faktor yang terlihat dalam perubahan karakter tokoh Andrew yaitu:

1. Motif

Menurut Card motif dalam karakterisasi adalah sesuatu yang memberikan nilai terhadap tindakan sebuah tokoh (5). Secara luas, motif dapat didefinisikan sebagai latar belakang atau alasan dasar dari tingkah laku seseorang (Riyanton 9). Maka, dapat disimpulkan bahwa motif adalah alasan yang melatar belakangi tingkah laku atau tindakan seseorang sehingga tindakan tersebut memiliki nilai, entah baik maupun buruk. Sebagai dasar tindakan, motif memiliki peranan penting dalam pembentukan karakterisasi tokoh. Sebagai contoh, perubahan berdasarkan motif dapat dilihat melalui novel "*Ni d'Ève ni d'Adam*". Tokoh utama Amelie mengalami perubahan karakter yang awalnya suka menyalahkan diri sendiri menjadi karakter yang egois. Perubahan ini dipicu oleh beberapa indikator salah satunya faktor motif cinta melalui ketertarikan dan rasa perhatian (Miranda 79).

2. Reputasi

Card mengatakan bahwa reputasi adalah keadaan dimana orang lain berbincang tentang seseorang di belakang orang tersebut, perbincangan ini menjadi bagian dari identitas karakter orang tersebut (7). Sebagai salah satu faktor perubahan karakter, reputasi di lingkungan sosial berpengaruh terhadap pembentukan citra seorang tokoh hingga identitas karakter tokoh tersebut. Sebagai contoh, perubahan berdasarkan faktor reputasi dapat dilihat melalui novel "*Mikkakan No. Kōfuku*" yang tokoh utamanya, Kusunoki tidak dapat diterima oleh lingkungannya. Namun, pada akhirnya ia mengalami perubahan hingga reputasinya menjadi lebih baik sehingga bisa diterima oleh lingkungannya (Farhan and Febrianty 141).

3. Jaringan

Jaringan dalam poin ini didefinisikan sebagai hubungan sosial antara satu individu dengan individu lainnya. Card menyebutkan bahwa individu itu sendiri adalah sebuah jaringan yang menghubungkan individu tersebut dengan individu-individu yang berbeda, dalam prosesnya kepribadian individu tersebut akan berubah sesuai dengan siapa ia terhubung (11). Menurut Borgatti, Everett, dan Johnson, jaringan adalah cara kerja sistem sosial yang mengutamakan hubungan antar individu di dalam sistem tersebut (2). Dengan demikian, poin ini menunjukkan hubungan antar tokoh. Poin ini juga yang menunjukkan setting lingkungan paling dekat untuk membentuk karakterisasi seorang tokoh. Maka dari itu, dalam penelitian ini poin jaringan dibagi menjadi jaringan keluarga dan jaringan

pertemanan. Sebagai contoh, perubahan berdasarkan faktor jaringan atau hubungan dapat dilihat melalui novel remaja roman "*Tschick*", yang tokoh utamanya, Maik, mengalami krisis identitas yang menyebabkan terjadinya perubahan. Krisis ini ia alami berdasarkan perlakuan dalam lingkungan keluarga dan pertemanannya (Resmi 2).

4. Kebiasaan dan Pola Hidup

Menurut Card, kebiasaan atau pola hidup seseorang itu menggambarkan identitas diri, maka dari itu kebiasaan menjadi bagian dari diri seseorang (11). Dalam karakterisasi, poin kebiasaan ini tidak hanya menunjukkan pribadi tokoh, tetapi juga dapat membuat sebuah kemungkinan suatu kejadian terjadi ketika adanya perubahan terhadap pola kebiasaan tersebut (Card 11). Maka, poin kebiasaan dan pola ini dapat menunjukkan identitas diri seorang tokoh dan bagaimana perubahan mulai terjadi pada kehidupan tokoh tersebut. Sebagai contoh, perubahan berdasarkan faktor kebiasaan dan pola hidup dapat dilihat melalui film "*The Devil Wears Prada*". Tokoh Andrea awalnya memiliki kebiasaan berpakaian santai dan tidak tertarik dengan dunia mode. Namun, saat bekerja di majalah fesyen, dia mengadopsi kebiasaan yang lebih profesional dan berpenampilan sesuai dengan tuntutan pekerjaannya. Perubahan kebiasaan ini juga merubah karakter Andrea yang keberadaan awalnya tidak terlalu penting menjadi seseorang yang *powerfull* (Putri 62).

5. Bakat dan Kemampuan

Menurut Card, bagian paling penting dalam mengenali identitas karakter dilihat melalui apa kemampuan yang karakter itu miliki (12). Kemampuan dan bakat seorang tokoh menjadi ciri spesial dari tokoh tersebut. Poin ini dapat menunjukkan dominasi tokoh tersebut berdasarkan kemampuannya. Sebagai contoh, perubahan berdasarkan faktor kemampuan dapat dilihat juga melalui film *“The Devil Wears Prada”*, pada tokoh yang sama yaitu Andrea. Selain faktor kebiasaan, faktor kemampuan juga menjadi faktor yang merubah karakterisasi Andrea menjadi lebih tangguh. Dengan kemampuan yang ia miliki dalam bidang fesyen, Andrea berubah menjadi lebih independen dan menentukan pilihannya sendiri (Putri 61).

2.2 Psikologi Sastra

Pada penelitian ini, dampak dari perubahan karakter yang dipicu faktor-faktor di atas dapat dilihat melalui perspektif psikologi, yang dalam hal ini adalah psikologi sastra. Psikologi dan sastra memiliki hubungan yang erat, sehingga kajian psikologi dapat berperan penting dalam mengkaji poin kejiwaan dalam sebuah karya sastra (Randy 10). Oleh karena itu, untuk menganalisis dampak terhadap segi kejiwaan tokoh Andrew, teori kajian psikososial dari Erik Erikson digunakan.

Erikson (dikutip dalam Bridges 246) berpendapat bahwa ego membentuk identitas diri, sehingga ego menjadi pusat kepribadian ketika beradaptasi di lingkungan sosial. Ego ini juga mewakili diri ketika merasa puas atau tidak puas

terhadap sesuatu yang berpengaruh terhadap identitas diri (Bridges 247). Oleh karena itu, ego mengembangkan kemampuan yang berbeda untuk menyesuaikan diri dalam menghadapi suatu kejadian. Sehingga, pengembangan kemampuan dari ego dapat berpengaruh terhadap perubahan karakter. Untuk menganalisis dampak dari perubahan karakterisasi terhadap kondisi kejiwaan tokoh Andrew, kajian teori yang digunakan yaitu delapan tahap perkembangan kepribadian dari Erikson. Berikut adalah delapan tahap perkembangan kepribadian menurut Erikson:

1. Basic Trust Versus Basic Mistrust

Erikson percaya bahwa rasio antara percaya dan ketidakpercayaan mempengaruhi kemampuan seseorang untuk beradaptasi (Bridges 252). Erikson juga mengatakan bahwa ada situasi dimana harus memutuskan seberapa banyak rasa percaya dan rasa curiga, dan dia menggunakan ketidakpercayaan ini sebagai kewaspadaan dan antisipasi dari ketidaknyamanan (Bridges 252). Dalam situasi ini, ketika sebuah tokoh memiliki rasa percaya terhadap tokoh lain maka akan timbul sebuah harapan terhadap tokoh tersebut. Sedangkan ketidakpercayaan menimbulkan rasa waspada yang menyebabkan tokoh tersebut kesulitan membentuk rasa percaya terhadap tokoh lain. Sebagai contoh, dampak dari faktor motif pada tahap ini dapat dilihat pada film *"The Lion King"*. Tokoh utama, Simba, awalnya merasa tidak percaya pada dirinya sendiri. Namun, dengan adanya motif baru, ia membangun kembali kepercayaan pada dirinya sendiri.

2. *Autonomy Versus Shame and Doubt*

Tahapan ini adalah tahap mengekspresikan diri dan otonomi, juga tahap merasa malu dan merasa ragu. Menurut Erikson, otonomi tumbuh dari kepercayaan dasar yang meningkatkan keyakinan terhadap diri sendiri, sedangkan ketidakpercayaan menyebabkan rasa malu dan keraguan yang kuat (Bridges 253). Dalam tahap ini, kegagalan tokoh dalam meningkatkan kepercayaan diri dapat menyebabkan krisis psikososial yang serius. Sebagai contoh, dampak dari faktor hubungan dan kebiasaan pada tahap ini juga dapat dilihat pada film *"The Lion King"*. Melalui hubungan pertemanan Simba dengan teman-temannya, juga kebiasaan bertahan hidup yang baru, ia mengatasi rasa malu dan keraguan, serta memperoleh otonomi dalam mengambil kendali atas hidupnya.

3. *Initiative Versus Guilt*

Pada tahapan ini, inisiatif memberikan pilihan dan tujuan dalam hidup, sedangkan tujuan yang terhambat menyebabkan rasa bersalah yang dominan (Bridges 254, 255). Ketika sebuah tokoh tidak lagi memiliki tujuan, maka tokoh tersebut akan merasakan krisis identitas yang kuat. Contoh pada tahap ini juga dapat dilihat pada film *"The Lion King"*. Faktor kemampuan dan hubungan dengan teman-teman baru, membuat Simba dapat mengatasi rasa bersalah ketika meninggalkan Pride Lands. Sehingga, Simba bisa mengambil inisiatif untuk kembali dan menghadapi Scar demi memperoleh keadilan.

4. *Industry Versus Inferiority*

Pada tahapan ini, rasa kesenangan dan kepuasan diperoleh setelah menyelesaikan suatu tugas, sedangkan ketidak berhasilannya akan menimbulkan rasa rendah diri (Bridges 256). Tahapan ini juga dapat menunjukkan rasa inferioritas terhadap tokoh lain. Contoh pada tahap ini juga dapat dilihat pada film *“The Lion King”*. Simba awalnya merasa tidak percaya diri untuk menjadi pemimpin, namun melalui faktor kemampuan dan reputasi, ia meraih rasa industri dan merasa lebih kompeten dalam memimpin Pride Lands.

5. *Identity Versus Identity Confusion*

Perkembangan tahapan ini memasuki tahapan krisis identitas pada sebuah karakter. Menurut Erikson, identitas muncul dari dua sumber, yang pertama adalah afirmasi atau penolakan terhadap identitas lama, yang kedua adalah konteks sejarah dan sosial yang mendorong kesesuaian standar tertentu (Bridges 257). Biasanya, perkembangan kepribadian tahapan ini menjadi timbal balik dari karakter identitas. Contoh pada tahap ini juga dapat dilihat pada film *“The Lion King”*. Simba mengalami kebingungan peran dan identitas setelah kepergian ayahnya dan kehidupan yang ia tinggalkan. Namun, melalui faktor hubungan dengan Rafiki, ia menemukan kembali identitasnya sebagai penerus sejati.

6. *Intimacy Versus Isolation*

Tahapan ini menunjukkan perkembangan kedekatan dengan identitas lain yang menimbulkan rasa saling percaya yang stabil, sedangkan isolasi merupakan hasil dari ketidak mampuan untuk mengambil resiko (Bridges 259). Perkembangan kepribadian tahap ini membentuk identitas karakter yang lebih jelas terhadap karakter lain. Contoh pada tahap ini juga dapat dilihat pada film *“The Lion King”*. Melalui faktor hubungan dengan teman-teman dan pasangannya, Simba membentuk hubungan yang mendalam dan saling mendukung, ia mengatasi isolasi dan merasa terhubung dengan komunitasnya.

7. *Generativity Versus Stagnation*

Tahapan generativitas dalam teori Erikson berkaitan dengan membentuk dan membimbing generasi berikutnya, meliputi penciptaan hal-hal baru dan gagasan yang berkontribusi pada pembangunan dunia yang lebih baik (Bridges 261). Pada perkembangan kepribadian karakter ini, tokoh akan memberikan sesuatu kepada dunia sebagai balasan dari apa yang ia terima. Ketidak berhasilan perkembangan kepribadian ini akan menyebabkan rasa bosan akan hidup. Contoh pada tahap ini juga dapat dilihat pada film *“The Lion King”*. Berdasarkan faktor kemampuan dan reputasi, Simba mengambil tanggung jawab dan menunjukkan generativitasnya dengan membimbing dan melindungi Pride Lands serta mengajarkan nilai-nilai penting kepada kawanannya.

8. *Integrity Versus Despair*

Pekembangan kepribadian terakhir adalah integritas melawan keputusasaan. Pada tahapan ini rasa keputusasaan bisa menjadi dominan, tetapi bagi yang memiliki identitas ego yang kuat, telah belajar tentang kedekatan, kualitas integritas akan mendominasi (Bridges 262). Tahapan ini menjadi tahapan kepribadian terakhir untuk menjaga kesatuan "diri" meskipun kemampuan fisik dan intelektual yang menurun. Sebagai contoh pada tahapan terakhir juga dapat dilihat pada film "*The Lion King*". Melalui faktor motif, Simba menunjukkan integritasnya dengan menghadapi tantangan dan mengatasi kejatuhan Pride Lands.

2.3 Naratif dalam Bidang Studi Film

Unsur naratif dalam bidang studi film menjadi unsur yang penting. Ed Sikov dalam bukunya yang berjudul *“Film Studies: An Introduction”*, berpendapat bahwa diegesis, dalam studi film, mengacu pada dunia fiksi atau alam naratif dalam sebuah film yang mencakup semua elemen cerita, peristiwa, karakter, dan pengaturan yang disajikan oleh narasi film (Sikov 91). Maka, menurutnya konsep diegesis ini membantu menganalisis dan memahami realitas konstruksi dalam sebuah film serta hubungan antara apa yang ditunjukkan dan apa yang diimplikasikan dalam narasi (Sikov 91). Oleh karena itu, karakterisasi dalam film menjadi salah satu aspek yang membantu membangun narasi dan mengembangkan karakter-karakter dalam cerita. Dengan memahami karakterisasi dalam film, penonton dapat lebih memahami karakter-karakter dalam konteks cerita yang lebih luas.

Selain karakter dan karakterisasi, ada banyak unsur lain yang tidak kalah penting dalam sebuah film, salah satunya yaitu unsur plot. Menurut Aristotle dalam bukunya *“Poetics”*, tragedi adalah bentuk tiruan dari tindakan-tindakan yang menunjukkan sifat-sifat dari suatu karakter maupun pemikiran, maka dari itu tragedi memiliki enam bagian yaitu plot, karakter, diksi, pemikiran, pertunjukan (spektakel), dan nyanyian (Aristotle 8). Maka disimpulkan bahwa tragedi adalah suatu keseluruhan yang utuh, dimana plot berpengaruh pada pengaturan suatu kejadian.

Aristotle (10) berpendapat bahwa plot yang baik tidak dimulai dan diakhiri sembarangan, tetapi dibangun melalui sebuah prinsip. Ia percaya bahwa keseluruhan yang utuh memiliki awal, tengah, dan akhir. Menurutnya, awal adalah sesuatu yang berdiri sendiri tidak terpaku pada sesuatu apapun, namun setelahnya secara alami diikuti sesuatu. Tengah adalah pengikut dan juga yang diikuti oleh sesuatu. Sedangkan akhir, adalah sesuatu yang secara alami mengikuti sesuatu, tapi tidak diikuti oleh sesuatu (Aristotle 10). Sehingga, melalui prinsip ini, plot dalam suatu film dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, tengah, dan akhir.