

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Psikologi Sastra

Psikologi sastra menurut Endaswara dalam Minderop (2016:2) adalah ilmu yang mempelajari karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan. Menurut Endraswara dalam Wicaksono (2017:186), hubungan antara sastra dan psikologi sangat erat, jika tidak langsung dan informatif. Baik sastra dan psikologi memiliki kesamaan dalam materi pelajarannya, studi tentang kehidupan manusia, dan psikologi dan sastra memiliki hubungan yang saling menguntungkan. Karena dalam psikologi sama-sama mempelajari keadaan psikologis orang lain, meskipun gejala tersebut nyata, sedangkan dalam sastra bersifat imajinatif. Hal ini diperkuat oleh Wicaksono (2017: 186) yang menyatakan bahwa bahwa kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan, pengarang akan menggunakan cipta, rasa dan karya dalam berkarya.

2.2 Struktur Kepribadian

Menurut Freud dalam Rozali (2018:174) psikopat adalah seseorang yang memiliki *ego* diliputi oleh *id* dan *superego* yang tidak ada otoritas atau pengaruh atas diri sendiri. Bertens dalam Putri (2022) menguraikan struktur kepribadian psikonalisis yang aktual yang dikemukakan oleh Freud dibagi atas :

1. **Id**

Menurut Bertens dalam Putri (2022), *id* merupakan tingkatan paling bawah sekaligus menjadi sebuah pondasi untuk membuat kehidupan jiwa selanjutnya. *Id* muncul saat manusia terlahir dan di kelompokkan sebagai perilaku alami dan primitif. Kesenangan menjadi komponen penting untuk penggerak identitas sehingga *id* menjadi selalu ingin meriah kesenangan dengan segala hal yang diinginkan secara cepat. Jika hasrat nya tidak terpenuhi maka cemas dan stres akan muncul misalnya hasrat untuk minum dan makan.

2. **Ego**

Ego kepribadian yang berperan untuk menghadapi realita. Menurut Freud dalam Putri (2022) mengatakan bahwa *Ego* adalah pengembangan dari impuls *id*, *ego* mempertimbangkan impuls dari *id* agar bisa diterima oleh kenyataan. Hal yang bisa memenuhi merupakan upaya yang sifatnya praktis dan dapat diterima dalam kenyataan, pro dan kontra menjadi pertimbangan yang ditentukan oleh *ego*, dengan pertimbangan *ego*, impuls *id* dapat ditunda sementara. Tetapi jika impuls *id* tidak terpenuhi *ego* dapat meredakan ketegangan yang dialami dari kegagalan. Namun *ego* dapat mencari cara lain untuk memenuhi kebutuhan *id*.

3. **Superego**

Freud dalam Putri (2022) menyebutkan bahwa *superego* adalah bagian dari identitas yang mewadahi semua pandangan hidup beserta tuntutan dari

masyarakat maupun orangtua, yang mencakup norma-norma dan baik buruknya suatu penilaian yang ada di masyarakat. Kepribadian sadar akan aturan masyarakat yang dikehendaki. Mengikuti peratiran merupakan kebanggaan untuk *superego*. *Superego* menjadi kepribadian yang banyak berisi informasi tentang anggapan baik dan buruk yang ada di masyarakat dan mengedepankan moral untuk mencegah pertentangan nya impuls *id* dengan nilai-nilai sosial

2.3 Psikopat

Psikopat dalam sastra dapat diartikan sebagai tokoh dalam karya sastra yang menderita penyakit jiwa yang dianggap berbahaya dan merugikan masyarakat. Menurut Freud dalam Rozali (2018:174) psikopat adalah seseorang yang memiliki *ego* diliputi oleh *id* dan *superego* yang tidak ada otoritas atau pengaruh atas diri sendiri. Masih dalam sumber yang sama, Freud (2013) menyebutkan bahwa ciri-ciri karakter psikopat dalam karya sastra antara lain adalah :

- a. Mereka tidak menunjukkan simpati atau rasa bersalah atas tindakan yang merugikan diri sendiri atau orang lain.
- b. Mengabaikan norma sosial dan moral yang berlaku.
- c. Bertindak tidak rasional dan tidak terduga.
- d. Menjadi sumber ketegangan dan konflik dalam cerita
- e. Dapat digunakan untuk menggambarkan ketakutan dan ketidakstabilan dalam kehidupan manusia.

Dari ciri-ciri tersebut dapat diketahui bahwa tokoh psikopat dalam karya

sastra memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan tokoh lainnya. Karakter psikopat dalam karya sastra dapat menjadi sumber ketegangan dan konflik naratif, dan terkadang digunakan untuk menjelaskan ketakutan dan ketidakstabilan dalam kehidupan manusia.

Penyebab perilaku seorang menjadi psikopat menurut Aksan dalam Rozali (2018:176) traumatis diartikan dengan keadaan jiwa terganggu oleh peristiwa masa lalu yang memengaruhi psikis seseorang yang menimbulkan trauma yang berlainan dengan norma-norma atau aturan yang ada di Masyarakat.

2.4 Film Sebagai Karya Sastra

2.4.1 Definisi

“Film merupakan salah satu jenis karya sastra yang berupa media audiovisual” Menurut Klarer dalam (Narudin, 2017). Widyahening (2014) menyebutkan bahwa film adalah sesuatu bagian dari sastra yang memiliki bentuk sebagai karya sastra yang ditampilkan melalui layar lebar atau layar kaca yang menjadi cerminan kehidupan manusia dan gambaran nyata. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun memiliki perbedaan dengan jenis sastra tradisional seperti novel, puisi, dan drama namun dalam hal ini film memiliki kesamaan dalam hal penggunaan elemen sastra untuk menyampaikan pesan kepada penonton.

2.4.2 Unsur Pembentuk

Pratista dalam Shabrina (2019) menyatakan bahwa film mempunyai dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik yang saling melengkapi guna untuk membentuk sebuah film. Adapun unsur tersebut adalah :

a. Unsur Naratif

Pratista dalam Aulia (2018) menyatakan sebuah film memiliki elemen yang disusun hingga menjadi sebuah film yang dapat ditunjukkan. Elemen ini terdiri dari :

1) Ruang

Ruang adalah tempat bagi para pelaku cerita untuk bisa bergerak dan beraktifitas. Umumnya dalam film memiliki latar cerita yang nyata.

2) Waktu

Narasi film melibatkan beberapa aspek waktu, seperti kronologi, durasi, dan frekuensi. Kronologi adalah pola perjalanan waktu dalam cerita film, durasi adalah berapa lama waktu yang dibutuhkan film untuk menceritakan kisahnya, dan frekuensi temporal adalah pengulangan adegan yang sama pada titik waktu yang berbeda.

3) Pelaku cerita

Terdiri dari tokoh utama dan pendukung. Tokoh utama memiliki peran protagonis dan pendukung memiliki peran antagonis. Karakter pendukung yang selalu memicu konflik dan karakter utama sebagai pemecah masalah.

4) Konflik

Didalam film, konflik merupakan sebuah halangan yang dihadapi oleh tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya. Konflik terjadi karena tokoh protagonis memiliki tujuan yang berbeda dengan tokoh antagonis.

5) Tujuan

Didalam film, konflik merupakan sebuah halangan yang dihadapi oleh tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya. Konflik terjadi karena tokoh protagonis memiliki tujuan yang berbeda dengan tokoh antagonis.

b. Unsur Sinematik

Menurut Pratista (2008:2) unsur sinematik adalah unsur teknik semua produksi dari sebuah film yang menjadikan sebuah film menjadi sebuah karya audio visual berupa film). Unsur ini terdiri dari :

1) Mise en Scene

Mise en Scene merupakan segala hal yang terletak di depan kamera untuk diambil gambarnya dalam pembuatan sebuah film. Mise en scene terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu: latar, kostum, pencahayaan dan akting.

2) Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu yang membahas mengenai teknik menangkap dan menggabungkan suatu gambar menjadi rangkaian gambar sehingga mampu menyampaikan sebuah ide dan cerita.

3) Editing

Editing pada tahap produksi merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Definisi editing pada tahap pasca produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk

menghubungkan tiap shotnya.

4) Suara

Secara umum fungsi suara adalah untuk menjaga kesinambungan gambar, memberikan informasi melalui dialog dan narasi, selain suara asli dari pemeran, ada juga suara tambahan yang disebut efek suara. Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada didalam maupun diluar cerita film.

2.5 Karakterisasi Tokoh

Menurut Stanton dalam (Wulandari, 2020) Karakter bisa dijelaskan dengan dua pengertian, yakni sebagai tokoh dalam cerita yang terlihat secara fisik, serta sebagai sifat, pendirian, minat, keinginan, perasaan, dan prinsip moral yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Dari kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam karya sastra, karakterisasi dapat dilakukan melalui cara-cara langsung dan tidak langsung.

2.6 Film Character



Gambar 2. 1 Poster Film Character

2.6.1 Identitas Film

Film *Character* merupakan salah satu film yang disutradai oleh Akira Nagai yang lahir pada 31 Juli 1907. Akira Nagai juga menyutradai beberapa film dan TV series seperti *After Rain* pada tahun 2018 . Film *Character* rilis pada tahun 2021 yang merupakan film dengan genre Thriller yang menceritakan seorang psikopat pembunuh berantai bernama Morozumi

2.6.2 Ringkasan Cerita

Film ini mengisahkan tentang seorang pembunuh berantai yang bernama Morozumi yang sedang melakukan pembunuhan pada suatu rumah, Morozumi melakukan pembunuhan dengan cara yang sadis dengan cara diikat, menyiksa lalu menggorok korban-korbannya. Disaat melakukan pembunuhan Morozumi

bertemu dengan seorang *mangaka* yang tidak sengaja melihat nya, pertemuan Morozumi dengan *mangaka* tersebut menjadikan inspirasi bagi nya. *Mangaka* tersebut menjadikan Morozumi inspirasi untuk karakter jahat dalam *manga* buatan nya. Karena pertemuan itu Morozumi terus melakukan pembunuhan dengan cara meniru adegan yang dibuat di dalam *manga* secara detail. Setiap adegan pembunuhan Morozumi selalu mengincar keluarga ideal yang beranggotakan 4 orang di dalam nya karena keluarga yang beranggotakan 4 orang melambangkang kebahagiaan.

2.6.3 Unsur Naratif Film Character

a. Ruang

Film Character ini berlangsung pada beberapa tempat, yaitu rumah Keigo, rumah Morozumi, kedai makanan, jalan raya, sisi Sungai.

b. Waktu

Dalam film Character bersetting pada tahun 2021. Adegan waktu yang digunakan pada siang, sore, dan malam hari.

c. Pelaku

Dalam film ini memiliki 1 tokoh utama dan 1 tokoh tambahan yaitu :

- 1) Morozumi yang seorang psikopat pembunuh berantai yang bertemu dengan Keigo menjadikan nya sebagai insprisi untuk manga Keigo.
- 2) Keigo Yamashiro merupakan seorang mangaka yang tidak bisa menggambar karakter jahat, pertemuan nya denga Morozumi yang membuat nya bisa menggambar Karakter jahat untuk manganya.

d. Konflik

Dalam film *Character* terdapat konflik, dimana Morozumi yang terus membunuh menggunakan adegan-adegan yang ada di dalam manga buatan Keigo. Morozumi menganggap bahwa dia adalah tokoh utama dalam manga buatan Keigo dalam pembunuhan nya Morozumi melakukan adegan-adega – adegan yang ada didalam manga.

e. Tujuan

Tujuan Morozumi melakukan pembunuhan agar dia merasa puas dengan manga buatan Keigo dan Keigo mencoba untuk menghentikan pembunuhan yang dilakukan Morozumi.

2.6.4 Unsur Sinematik film Character

a. *Mise en scene*

- 1) Kostum, Kostum yang digunakan Keigo adalah sweater lalu Morouzumi menggunakan pakaian seragam olahraga.
- 2) pencahayan dan lampu, pencahayaan dan lampu di film Character terkesan gelap.

b. Kamera

Angle kamera pada film Character banyak menggunakan teknik middle close up dan close up.

c. Transisi

Transisi scene ke scene sangat halus dan tidak terlalu berlebihan dan enak dilihat

d. Suara

Suara yang dihasilkan dalam film terdiri dari dialog serta suara berpengaruh dalam jalan cerita film.