

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Review Hasil Penelitian Sejenis

Untuk melakukan sebuah penelitian maka penting untuk melihat kajian tentang penelitian terdahulu yang sejenis sebagai rujukan referensi dengan penelitian yang penulis lakukan saat ini. Penulis dalam pembahasan ini telah me-review hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan konteks yang diteliti.

Pertama, penelitian berjudul *Autisme dalam Film Rain Man*. Penelitian sejenis ini merupakan karya Monica Rantih Pertiwi, mahasiswa Ilmu Komunikasi Bidang Kajian Jurnalistik Universitas Islam Bandung angkatan 2010. Peneliti menganalisis perilaku tentang autisme dalam film *Rain Man* berdasarkan semiotika kode-kode televisi John Fiske. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah film ini mengungkap banyak fakta tergambar yang memang dimiliki beberapa penderita autisme, karena sebagian film ini di adaptasi dari kehidupan nyata. Perilaku itu dapat dilihat melalui kode-kode televisi John Fiske yang mana diantaranya adalah level realitas, level representasi, dan level ideologi. Pengkajian ketiga level tersebut juga dapat memperbaiki persepsi atau pandangan seseorang atau kelompok mengenai autistik, karena film ini mencoba mengangkat sisi lain dari autisme yang bernilai positif.

Kedua, penelitian berjudul *Rasisme dalam Film Tanda Tanya*. Penelitian sejenis ini merupakan karya Hari Wiyono Nurkholis, mahasiswa Ilmu Komunikasi Bidang Kajian Jurnalistik Universitas Islam Bandung angkatan 2007. Peneliti melakukan penelitian memfokuskan pada adegan-adegan rasis yang terdapat di dalam film *Tanda Tanya* menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan

pendekatan analisis semiotika John Fiske tentang kode-kode visual yang diantaranya level realitas, level representasi dan level ideologi. Dengan pendekatan ini maka dapat dilihat tindakan rasisme dalam bentuk verbal, representasi tindakan rasisme yang tergambarkan dengan teknik *long shot* dan *close up* dengan tujuan menimbulkan kesan alami pada ekspresi wajah dan pada level ideologi, kode-kode yang muncul dalam film ini adalah ideologi rasisme.

Ketiga, penelitian berjudul *Nilai Kepahlawanan dalam Film Kingdom of Heaven*. Penelitian sejenis ini merupakan karya Yanyan Andryan, mahasiswa Ilmu Komunikasi Bidang Kajian Jurnalistik Universitas Islam Bandung angkatan 2009. Penelitian ini menggambarkan nilai kepahlawanan dalam peran protagonis dan deutronis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske tentang kode-kode visual yang diantaranya level realitas, level representasi dan level ideologi. Peneliti melihat level realitas melalui kode dialog, penampilan dan perilaku. Kemudian, level representasi melalui kode kamera, *setting*, dan *sounds*. Selanjutnya pada level ideologi, melalui propaganda film yang bertujuan ingin membuka kembali jalur komunikasi antara barat dan timur secara global.

MATRIKS PENELITIAN TERDAHULU

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kritik
1.	Monica Rantih Pertiwi	Austime dalam Film Rain Man	Metode Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Semiotika John Fiske	Perilaku autisme yang dilihat melalui level realitas, level representasi dan level ideologi dapat memperbaiki persepsi atau pandangan seseorang atau kelompok mengenai autistik	Metode yang digunakan sama menggunakan metode kualitatif pendekatan semiotika John Fiske, dan ruang lingkupnya sama yaitu meneliti sifat tokoh dalam film yang memiliki kelainan secara psikologi yang selalu disalah artikan oleh orang	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada permasalahan sifat tokoh antara autisme dengan psikopat dan pada penelitian ini tidak ada pertanyaan penelitian mengenai perubahan citra diri sang tokoh.	Kritik pada penelitian ini adalah terkait pertanyaan penelitian yang hanya di <i>breakdown</i> menjadi tiga pertanyaan sehingga karakter tentang autisme yang digali kurang dalam.

					sekitarnya.		
2.	Hari Wiyono Nurkholis	Rasisme dalam Film Tanda Tanya	Metode Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Semiotika John Fiske	Pada level realitas tindakan rasisme dapat dilihat dalam bentuk verbal maupun non verbal, pada level representasi banyak adegan yang di <i>shot</i> dengan teknik <i>long shot</i> dan <i>close up</i> sebagai fungsi menampilkan tindakan rasisme yang terjadi	Metode yang digunakan sama menggunakan metode kualitatif pendekatan semiotika John Fiske dan objek yang ditelitinya adalah adegan-adegan di setiap <i>scene</i> -nya.	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada subjek yang ditelitinya pada tindakan rasisme yang dialami keturunan Tionghoa dengan karakter psikopat dan tidak adanya pengamatan mengenai perubahan citra diri.	Kritik pada penelitian ini adalah pada level realitas tidak ada kategori penampilan karena menurut peneliti dalam kode realitas seharusnya mampu melihat kategori penampilan apakah dapat berperan pada bentuk rasisme yang terjadi.

				secara alami dan memberikan tekanan tertentu pada ekspresi wajah, dan pada level ideologi yang muncul adalah ideologi rasisme.			
3.	Yanyan Andryan	Nilai Kepahlawanan dalam Film Kingdom of Heaven	Metode Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Semiotika John Fiske	Dalam film <i>Kingdom of Heaven</i> , setelah dilakukan penelitian melalui tahapan kajian pustaka dan analisis data mengenai nilai kepahlawanan	Metode yang digunakan sama menggunakan metode kualitatif pendekatan semiotika John Fiske objek yang ditelitinya adalah adegan-adegan di setiap <i>scene</i> -nya.	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada subjek yang ditelitinya antara nilai kepahlawanan yang tersirat mengenai agama didalamnya	Kritik pada penelitian ini adalah nilai kepahlawanan yang diteliti lewat dua tokoh, alangkah lebih baik penelitian tertuju pada satu tokoh agar penelitian dapat menguak lebih dalam lagi tentang

				<p>lewat tokoh Balian, Raja Baldwin IV dan Salahadin, maka dapat dikatakan film ini mengungkap nilai kepahlawanan yang digambarkan dari perilaku di adegannya yang di lihat dalam kode realitas, <i>angle</i> kamera dalam level representasi dan propaganda</p>	<p>dengan karakter psikopat dan tidak adanya pengamatan mengenai perubahan citra diri.</p>	<p>nilai kepahlawanan tokoh tersebut.</p>
--	--	--	--	--	--	---

			agama dalam level ideologi.			
--	--	--	--------------------------------	--	--	--



2.2 Tinjauan Teoritis

2.2.1 Film sebagai Komunikasi Massa

Sebelum menuju pengertian tentang film itu apa, ada sedikit pengertian tentang komunikasi massa yang merupakan induk dari segala bentuk media dari koran hingga internet. Dalam buku Pengantar Komunikasi Massa karya Stanley J. Baran disebutkan bahwa komunikasi massa adalah proses penciptaan makna bersama antara media massa dan khalayaknya (Baran, 2012:7)

Film yang merupakan salah satu bentuk komunikasi massa merupakan mediator yang memiliki keunggulan yang baik dari segi audio dan visual, maupun alur cerita yang menegangkan hingga sangat kompleks yang dapat merepresentasikan dengan kehidupan nyata pada umumnya, dengan digabungkan musik-musik *soundtrack* film serta teknik penyuntingan yang mampu membawa penontonnya memahami maksud dalam pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut.

Adapun pesan-pesan komunikasi oleh sang pembuat film melalui para pemainnya, terutama tokohnya yang dijadikan kunci utama alur cerita dalam film, memiliki karakter masing-masing yang dianggap paling unik untuk menonjolkan kekhasan film tersebut.

Film juga sebetulnya tidak jauh beda dengan televisi. Namun, film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda (Sardar & Loon, 2001:156). Film bermula pada akhir abad ke-19 sebagai teknologi baru, namun konten dan fungsi yang ditawarkan masih sangat jarang. Film kemudian berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang lebih tua, menawarkan cerita, panggung, musik, drama, humor, serta trik teknis bagi konsumsi populer. Film juga hampir menjadi media massa yang sesungguhnya, dalam artian

bahwa film mampu menjangkau populasi dalam jumlah besar dengan cepat, bahkan di wilayah perdesaan.

Sebagai media massa, film merupakan bagian dari respons terhadap penemuan waktu luang, waktu libur dan sebuah jawaban atas tuntutan cara untuk menghabiskan waktu luang keluarga yang sifatnya terjangkau dan (biasanya) terhormat. Film merupakan keuntungan budaya bagi kelas pekerja yang telah dinikmati oleh kehidupan sosial mereka yang cukup baik.

Dilihat dari pertumbuhannya yang fenomenal, permintaan yang dipenuhi oleh film sangat tinggi. Dari elemen penting yang disebutkan diatas, bukan teknologi ataupun iklim politik, melainkan kebutuhan individu yang dipenuhi oleh film lah yang paling penting. Hal yang paling jelas adalah mereka yang kabur dari realitas yang membosankan ke dunia yang glamor, keinginan yang kuat untuk terjebak di dalamnya, pencarian tokoh idola dan pahlawan, keinginan untuk mengisi waktu luang dengan aman, murah, serta dengan bersosialisasi. Dalam makna semacam ini, tidak banyak hal berubah (McQuail, 2010 dalam Sobur, 2014:213).

Begitulah kira-kira sebuah film yang pada dasarnya melibatkan tampilan audio sekaligus visual memiliki bentuk-bentuk simbol yang terkandung pesan didalamnya. Dapat dikatakan juga hal ini seperti sebuah kelebihan dalam proses komunikasi yang mengandalkan media massa untuk menyampaikan makna dan maksud yang ingin disampaikan kepada khalayak, khususnya para pecinta film.

2.2.2 Teknik Pengambilan Gambar Film

Terkait penelitian yang menyangkut kode-kode televisi John Fiske, salah satunya kode level representasi yang akan melihat apakah pesan itu tersampaikan kepada penonton. Sebelum menuju pada teknik pengambilan gambar film ada yang perlu diperhatikan adalah mengenai *Camera Angle* seperti yang dikatakan oleh Askurifai dalam urusan sudut pengambilan gambar akan di bagi menjadi lima sudut pengambilan gambar. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga karakter dan pesan yang dikandung dalam setiap *shot* akan berbeda pula.

Kelima *camera angle* itu adalah *bird eye view*, *high angle*, *eye level*, *low angle*, dan *frog eye*.

– *Bird Eye View*

Adalah suatu teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam sehingga membuat objek terlihat lebih kecil.

– *High Angle*

Sudut pengambilan gambar ini lebih rendah dari yang sebelumnya. *High Angle* merupakan pengambilan gambar dari atas objek. Selama kamera di atas objek walaupun hanya sedikit, maka sudah dapat dianggap *high angle*.

– *Low Angle*

Sudut pengambilan gambar ini membangun kesan ‘berkuasa’, baik dalam soal ekonomi, politik, sosial, dan lainnya. Seseorang yang ditampilkan dengan sudut pengambilan ini akan mempunyai kesan ‘dominan’.

– *Eye Levels*

Pengambilan gambar sejajar dengan objek, maka itu yang disebut *eye level*. Posisi kamera dan objek lurus sejajar sehingga gambar yang diperoleh tidak ke atas atau ke bawah.

– *Frog Eye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek.

Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang besar dan terkadang terlihat menjadi penuh misteri.

Setelah mengetahui berbagai sudut *angle camera* maka setiap shot dalam *scene* adanya ukuran gambar (*frame size*). Masing-masing ukuran gambar sebetulnya mempunyai maksud dan maknanya. Dan pertimbangan juru kamera dalam mengemas ukuran gambar berdasarkan kebutuhan skenario sebuah adegan.

- ECU (*extreme close-up*) : Pengambilan gambar sangat dekat sekali, misalnya menunjukkan satu bagian muka seperti hidung. Fungsinya untuk menunjukkan detail suatu objek.
- BCU (*big close-up*) : Pengambilan gambar dari batas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk menonjolkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu.
- CU (*close-up*) : Pengambilan gambar dari batas kepala sampai leher bagian bawah. Fungsinya untuk memberi gambaran objek secara jelas.
- MCU (*medium close-up*) : Pengambilan gambar dari batas kepala hingga dada atas. Fungsinya untuk menegaskan ‘profil’ seseorang.
- MS (*mid shot*) : Pengambilan gambar dari batas kepala sampai pinggang (perut bagian bawah). Fungsinya untuk memperlihatkan seseorang dengan ‘tampangnya’.
- KS (*knee shot*) : Pengambilan gambar dari batas kepala hingga lutut. Fungsinya sama dengan MS.
- FS (*full shot*) : Pengambilan gambar dari batas kepala hingga kaki. Fungsinya untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.

- LS (*long shot*) : Pengambilan gambar objek penuh dengan latar belakangnya. Fungsinya untuk menonjolkan objek dengan latar belakangnya.
- 1S (*one shot*) : Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya untuk memperlihatkan seorang dalam frame.
- 2S (*two shot*) : Pengambilan gambar dua objek. Fungsinya untuk memperlihatkan adegan dua objek sedang berbincang.
- 3S (*three shot*) : Pengambilan gambar tiga objek. Fungsinya untuk memperlihatkan adegan tiga orang berinteraksi.
- GS (*group shot*) : Pengambilan gambar dengan banyak objek. Fungsinya untuk memperlihatkan banyak objek saling berinteraksi.

Ada beberapa teknik pengambilan gambar yang berbeda satu dengan yang lainnya.

- *Backlight shot*

Membidik cahaya yang dekat dengan objek sehingga objek terlihat lebih gelap.

- *Reflection shot*

Kamera tidak membidik kearah objek langsung, melainkan kepada media yang merefleksikan objek. Jika dilakukan di sebuah kamar maka cermin bisa bertindak sebagai reflektor atau menggambarkan suasana sedih bisa dilakukan dengan cara membidik kaca jendela kereta api untuk mendapatkan bayangan seseorang yang ditinggal kekasih.

- *Door Frame Shot*

Teknik pengambilan gambar ini dilakukan dengan cara membuka sebuah pintu sedikit demi sedikit kemudian melongok ke bagian dalamnya. Seolah juru kamera mengintip tapi melalui pintu yang sedikit terbuka.

– *Point of Views Shot (POV)*

Yakni memperlihatkan *shot* dalam posisi objek diagonal dengan kamera. Ada dua jenis POV, 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.

– *Artificial Framing Shot*

Jika juru kamera menempatkan seutas daun pas di depan kamera maka hasil *shot* seolah juru kamera mengambil dari ranting pepohonan. Padahal dedaunan yang muncul sebetulnya hanya sengaja ditempatkan oleh juru kamera di depan lensa kamera. Efeknya, gambar dalam frame terasa lebih indah, terutama untuk *shot* kondisi di kebun atau hutan.

– *Jaws Shot*

Biasanya objek akan tahu jika diambil gambarnya (di-*shot*). Tapi dalam teknik ini justru seolah-olah objek tidak tahu, sehingga ketika kamera menyorot ke arahnya dia terlihat agak kaget, tapi tetap dalam situasi dramatik.

– *Framing With Background*

Tujuan teknik pengambilan gambar ini sebetulnya memberi efek keindahan. Jadi objek tetap fokus di depan, tapi latar belakangnya dimunculkan sesuatu untuk memberi kesan lain terhadap objek tujuan.

Dalam kondisi ini sebaiknya pengambilan gambar dengan metode DOF (*depth of field*). Objek betul-betul dalam kondisi jelas dan tegas, sementara *background* buram dan kabur (*out of focus*).

– *The Secret of Foreground Framing Shot*

Berbeda dengan yang nomor tujuh (*Framing With Background*), dalam shot ini tujuan pengambilan gambar sebetulnya objek yang berada di depan, hanya latar belakang rupanya mempengaruhi objek sehingga dia mempunyai andil.

– *Artifial Hairlight*

Pada teknik ini rambut objek diberi efek cahaya buatan sehingga menimbulkan efek bersinar. Dalam film efek ini biasanya dilakukan agar ada nuansa dramatik bagi dua objek yang sedang dialog.

– *Fast Road Effect*

Teknik pengambilan gambar ini memperlihatkan juru kamera berada di dalam mobil yang sedang melaju kencang. Kesan yang ditimbulkan tentunya ada pemandangan jalan yang bergerak begitu cepat memperlihatkan efek kecepatan mobil objek.

– *Walking Shot*

Sesuai dengan namanya teknik ini mengambil gambar pada objek yang sedang berjalan. Kesannya indah karena memperlihatkan seseorang yang sedang jalan terburu-buru atau kondisi ketika seseorang dikejar sesuatu. Biasanya digunakan untuk film-film horor atau aksyen yang memperlihatkan tokoh antagonis sedang menguber protagonis.

– *Travelling Shot*

Sesuai dengan namanya, teknik ini memperlihatkan teknik traveling atau berjalan-jalan seolah sedang menikmati pemandangan di sisi jalan. Teknik ini sama juga dengan *panoramic shot*. Bedanya hanya pada isi. Jika traveling tidak memilih pemandangan yang dibidik, sementara *panoramic* lebih mengutamakan keindahan panorama pemandangan. Film-film romantis, melankolis dan dramatis tentu akan memilih *panoramic*. Sementara film-film aksyen atau berita akan memilih *travelling shot*.

– *Overshoulder Shot*

Teknik pengambilan gambar melalui bahu pemain. Teknik ini mempunyai kesan menarik karena seolah mata lensa kamera mewakili pandangan seorang pemain (objek). Tentunya kaidah *overshoulder shot* ini juga disesuaikan dengan *point of view shot*. Artinya, suatu objek melihat objek lainnya diwakili oleh kamera yang mengambil dengan cara *over shoulder* ini. Cukup baik digunakan untuk menggambarkan dua atau lebih objek yang saling berinteraksi secara simultan.

2.2.3 Soundtrack

Kelebihan film adalah tampilan audio dan visual yang mampu memaksimalkan penyampaian pesan yang terkandung melalui adegan-adegan di setiap *scene*-nya, salah satu bagian dari audio adalah musik. Dalam perkembangan tampilan visual. Musik tidak hanya sekadar pengisi latar saja. Namun sudah menjadi bagian utuh, bahkan mempunyai nilai jual tersendiri (terlepas dari film).

Soundtrack bisa dibagi menjadi tiga jenis, yakni:

1. Musik *Opening*

Musik pembuka dari suatu film/video, bisa merupakan cuplikan dari musik tema atau sama sekali berbeda dengan musik tema (tergantung kepada tujuan/alur yang akan dibangun). Ciri khas film barat terutama film Sherlock untuk musik pembuka maupun penutup memainkan instrument musikal dari alat musik saja tanpa vokal.

2. *Theme Song*

Musik tema sering dihubungkan dengan isi film melalui lirik atau irama yang dikaitkan dengan tema film/video. Biasanya disini pihak film telah bekerjasama dengan pembuat lagu terbaru, sekaligus sebagai ajang promosi dan nilai jual baik untuk film maupun pihak pembuat lagu.

3. *Music Scroing*/Ilustrasi

Musik/*sound* latar untuk memperkuat isi cerita sehingga membuat alur cerita lebih dramatik.

2.2.4 Wawasan Keaktoran

Adegan Satu: Seni Akting

1. **Introduksi**

Acting (peran) menurut Saptaria dalam buku Panduan Praktis Akting untuk Film & Teater, berasal dari kata “*to act*” yang berarti “beraksi”. Akting dalam konteks ini adalah perpaduan antara atraksi fisik (kebertubuhan),

intelektual (analisis karakter dan naskah) dan spiritual (transformasi jiwa). Usaha seorang aktor dalam melakoni seni akting adalah mengembangkan kemampuan berekspresi, menganalisis naskah dan mentransformasi diri ke dalam karakter yang ia mainkan. Dengan menempa kemampuan ketiganya, aktor akan bisa membuka diri dan menyerap kekayaan pengalaman hidup dari si tokoh sesuai dengan konsep penulis naskah dan sutradara.

Untuk mencapai hal tersebut, aktor bisa mengolah kembali pengalaman hidup saat menyelami kehidupannya atau bisa melihat situasi sosial di lingkungan sekitar. Dalam buku ini, menerapkan metode akting realis Konstantin Stanislavski. Dalam bukunya *Prepare For The Actor* (Persiapan Seorang Aktor), Stanislavski lebih memusatkan perhatian pada masalah bagaimana cara seorang aktor menyatukan dirinya ke dalam personal si tokoh yang akan ia mainkan. Masalah ini adalah sangatlah penting, karena “kondisi batin” yang diciptakan inilah yang kelak akan menghasilkan permainan yang kaya dan kreatif serta presentasi akting yang natural. “Jika berperan adalah sebuah seni” maka seni akting ala Stanislavski mengajarkan bagaimana seorang aktor terbawa ke dalam keseluruhan lakon dengan mempertunjukkan gaya pemeranan yang artistik. Ia menjelma menjadi makhluk artistik yang mampu menghayati perannya tanpa disadari sesuai gerak intuitif. Seorang aktor harus bisa merasakan emosi secara kontinyu dan penuh hingga permainan itu usai. Namun sayang, tidak semua aktor bisa mencapai kemampuan tersebut (Saptaria, 2006:4).

Dalam dunia seni akting, menghayati suatu peran tokoh yang memiliki berbagai karakteristik adalah hal utama agar karakter tokoh yang diperankan oleh seorang aktor terlihat begitu alami.

2. Metode Akting Stanislavski

Konstantin Sergeyevich Stanislavski lahir di Moscow 17 Januari 1863 dan mengabdikan hidupnya untuk teater dan seni akting. Ajaran Stanislavski tidak bersifat teoritis, namun cenderung pragmatis dan selalu berpijak kepada seluk beluk manusia itu sendiri. Pembelajaran yang dilakukannya bertahun-tahun adalah sebuah kebenaran dalam dunia seni, terutama segala hal tentang akting dan drama. Sistem Stanislavski memberi kesempatan kepada kita untuk menikmati pengalaman akting yang sebenar-benarnya,

tulus dan jujur apa adanya. Konstelasi dari ajaran Stanislavski selaras dengan teori psikologi Sigmund Freud tentang tingkat kesadaran.

Dalam bentuknya, ajaran Stanislavski ini dikategorikan sebagai metode akting presentasi, yakni akting yang berusaha untuk menyajikan sikap dan laku manusia umum melalui jiwa-tubuh-intelektual diri si aktor, lewat tafsiran terhadap dirinya sendiri dan karakteristik tokoh yang ia perankan. Secara keseluruhan, seni akting dan bentuk lakonnya ini mempresentasikan kehidupan sehari-hari sebagaimana adanya. Disini sang aktor percaya bahwa dengan cara mengidentifikasi diri lewat aksi-aksinya perannya, akan tercipta satu bentuk karakter yang sesuai dengan situasi-situasi dramatik yang diinginkan oleh penulis naskah. Kerja kreatif ini adalah eksplorasi dari waktu ke waktu sesuai dengan pengalaman hidupnya sendiri. Metode akting presentasi mengutamakan identifikasi antara jiwa si aktor dengan jiwa si karakter, sehingga proses transformasi terus berkembang menemukan sarannya. Ekspresi dari aksi-aksi si tokoh akan terwujud jika proses identifikasi dengan pengalaman pribadinya sendiri (*the magic if*) bisa saling bersinergi. Menurut sutradara epik Peter Brook, berakting terdiri dari seribu “kesalahan” dan hanya satu saja “kebenaran”. Dan itu selalu dicari dalam proses latihan secara terus menerus (Saptaria, 2006:6-7).

Dalam metode akting yang diajarkan oleh Stanislavski bahwasanya seorang aktor harus menggunakan nalurinya dalam memainkan karakter tokoh yang diperankannya. Stanislavski mengajarkan aksi-aksi para tokoh dalam film yang tetap mempertahankan ekspresi yang terlihat spontan ketika beraksi membuat seolah-olah para aktor tidak sedang berakting sehingga karakter tokoh tersebut terlihat orisinal dan nyata.

Metode akting Stanislavski mencoba mengajarkan kepada para aktor dengan maksud menaikkan level dan integritas akting seorang aktor. Kemudian agar para aktor dapat menampilkan peran yang ia mainkan kepada para penonton tidak sekedar kehebatan dalam bermain akting, melainkan bagaimana proses penyampaian pesan tersebut tersampaikan dengan baik. Metode ala Stanislavski ini berlandaskan pengertian tentang aktor yang mampu mengaplikasikan suasana

karakter, psikologi dan perannya di depan kamera, memunculkan respon-respon mereka terhadap rangsangan-rangsangan seperti emosi dan mental.

3. Dramaturgi

Dramaturgi adalah sebuah teori yang mempelajari seluk beluk cerita atau naskah skenario, yang didalamnya terdapat studi struktur dramatik, plot atau alur cerita, tema, penokohan dan *setting* peristiwa. Dengan mempelajari studi ini, aktor akan lebih memahami cerita dan peran yang akan ia mainkan secara ilmiah dan berseni.

Dasar dari drama adalah konflik. Hal ini melibatkan karakteristik antar tokoh, pengisahan ceritanya yang diakhiri dengan kesimpulan dari beberapa peristiwa dramatik dari perjuangan manusia itu sendiri. Cerita harus menghidupkan pernyataan kehendak manusia dengan menghadapi dua kekuatan yang saling berlawanan, yakni antara tokoh protagonis (baik) versus tokoh antagonis (jahat). Ide-ide prinsipil yang dimiliki oleh tokoh protagonis, dilawan oleh tokoh antagonis sehingga menimbulkan *dramatic-action*.

Konflik diwujudkan oleh *action* yang terbuka, karena penonton hanya dapat menerima maksud dan kesan berdasarkan *action* yang dilihat (*visual*) dan didengar (*auditif*). Sebuah *action* akan lahir dan memperlihatkan dirinya ketika ada pertentangan dan perjuangan batin dalam jiwa si tokoh. Dasar *action* adalah motif yang bersumber dari:

- a. *Human-drives* (kegiatan, semangat, pendorong)
Kekuatan yang mengontrol suatu *action* atau kegiatan manusia yang disebut *basic-drives*, yang merupakan fundamen dari kehidupan kita. Ia bersifat dinamis sehingga mampu menjaga, memimpin dan mengarahkan setiap gerak dan kegiatan manusia di kehidupannya.
- b. Situasi (fisik & sosial)
Situasi fisik & sosial adalah dua aspek situasi yang bisa melahirkan *action*.
- c. Interaksi sosial (pergaulan dengan orang lain)
Interaksi sosial dapat terjalin dan dinamis, jika ada hubungan dua orang yang melakukan kontak sosial.
- d. Pola perwatakan (*character pattern*)
Kita dapat mempelajari gambaran watak itu dari masa lalunya (*background*), pengalaman dan struktur psikisnya (Saptaria, 2006:18-20).

Dramaturgi disini yang dimaksud adalah bukan salah satu metode penelitian kualitatif pendekatan dramaturgi, melainkan unsur-unsur yang terdiri dari alur cerita, struktur dramatik, tema, karakter tokoh, hingga bahasa dan genre

yang digunakan. Dalam plot sebuah film akan menampilkan seperti pertarungan antar tokoh yang baik dan tokoh yang jahat agar membuat suasana dalam film begitu menegangkan dan dramatis.

Seperti yang diketahui bahwa film Sherlock edisi BBC disetiap episodenya mengadaptasi alur cerita berdasarkan novel karya Sir Arthur Conan Doyle, maka aktor Benedict Cumberbatch yang memerankan Sherlock Holmes pada episode *The Sign of Three* pernah mengakui untuk memerankan sang tokoh, ia membaca keseluruhan kisahnya melalui novel agar mendapatkan karakteristik yang dimiliki oleh Sherlock Holmes. Dalam hal dramaturgi, disebutkan pula maka keharusan seorang aktor mempelajari dan memahami tokoh yang hendak ia mainkan agar benar-benar terlihat alami, walaupun karakter tokoh tersebut bertolak belakang dengan karakter asli sang aktor.

a. Tokoh Cerita (Karakter) & Motivasi

Tokoh cerita atau karakter adalah seseorang yang menjadi pelaku utama untuk memainkan berbagai plot dengan peran dan kepribadian yang berbeda-beda, baik itu sebagian maupun secara keseluruhan cerita sebagaimana yang dituliskan dalam naskah scenario film. Karakter dan peran ditempatkan sebagai apa tokoh cerita dalam suatu karya film dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu: kategori tokoh penting atau dalam istilahnya disebut tokoh Mayor dan tokoh pembantu atau dalam istilahnya disebut tokoh Minor.

Tokoh-tokoh Mayor memiliki watak masing-masing yang digambarkan secara seksama oleh pengarang. Keberagaman perwatakan ini, diciptakan atas dasar kemungkinan yang dimiliki oleh manusia pada umumnya, seperti baik, jahat, berani, pengecut, sabar dan lain sebagainya. Kekhususan watak yang disemayamkan para tokoh ini, merangsang tumbuhnya motivasi yang

mendorong terjadinya peristiwa. Ia menjelma menjadi penggerak cerita yang menyebabkan terciptanya tensi dramatik dalam setiap tahapan peristiwa.

Peran Tokoh

- a. *Protagonis*: tokoh utama yang menggerakkan plot (alur cerita) dari awal sampai akhir dan memiliki itikad, namun dihalang oleh tokoh lain. Protagonist memiliki irama tragis dan menggerakkan seluruh cerita.
- b. *Antagonis*: tokoh yang menentang keinginan dari tokoh *protagonis*.
- c. *Deutragonis*: tokoh lain yang berada di pihak *protagonis*.
- d. *Foil*: tokoh lain yang berada di pihak *antagonis*.
- e. *Raisonneur*: tokoh yang dijadikan oleh pengarang sebagai perwakilan dari pikiran pengarang secara langsung.
- f. *Tritagonis* atau *Confidante*: tokoh yang dipercaya oleh tokoh *protagonis* dan *antagonis*.
- g. *Utility*: tokoh pembantu atau sebagai tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik.

Macam Karakter

- a. *Flat Character*: tokoh yang dibekali karakterisasi oleh pengarang secara datar atau lebih bersifat hitam putih.
- b. *Round Character*: tokoh yang diberi pengarang secara sempurna, karakteristiknya kaya dengan pesan-pesan dramatik.
- c. *Caricatural Character*: karakter yang tidak wajar, satiris dan menyindir.
- d. *Theatrical Character*: karakter yang tidak wajar, unik, lebih bersifat simbolis (Saptaria, 2006:34-35).

Rikrik dalam buku pedoman tentang akting yang berjudul panduan praktis akting untuk film & teater menyebutkan beberapa peran tokoh dan macam karakter yang ada dalam suatu karya film. Terkait hal ini peran seperti *protagonis* dan *antagonis* tentunya dipandang sebagai dua peran tokoh yang utama, yang mampu membuat cerita dalam film semakin dramatis. Peran tokoh *protagonis* yang sering disebut dengan sebutan *lakon*, sering dicirikan sebagai pelindung dan pembela hal kebenaran walaupun tidak jarang semacam karakter yang terlihat brutal malah memiliki peran *protagonis*. Sedangkan peran tokoh *antagonis* yang sering menentang apapun yang dihendaki oleh peran tokoh *protagonis* sering disebut musuh yang kerap menimbulkan konflik dengan peran tokoh *protagonis*

maupun peran tokoh *deutragonis* yang merupakan pendukung dari tokoh *protanogis*.

2.2.5 Psikopat

Psikopat merupakan gangguan kejiwaan dari psikologi orang tertentu, sementara psikologi juga memiliki keamatan dengan ilmu komunikasi yang dikenal sebagai akar ilmunya. Dalam 2 hal perbedaan ilmu ini memiliki penelitian yang dikaji oleh masing-masing bidang.

Namun, yang paling penting adalah gejala-gejala kejiwaan yang ada pada aliran psikologi sangat bermanfaat untuk menganalisis proses komunikasi intrapersonal ketika orang sedang melakukan proses interpretasi dari suatu stimulus/rangsangan dari luar, mulai dari proses sensasi, asosiasi, persepsi, memori, sampai dengan berpikir, baik untuk pekerjaan meng-*encode* (mengirim) maupun men-*decode* (menerima). Selanjutnya, beberapa aliran dari psikologi atau psikologi sosial, seperti psikokognitif, psikoanalisis, behaviorisme, dan humanisme sangat berguna ketika menganalisis manusia sebagai komunikan.

Psikologi sosial seperti yang dirumuskan oleh Kufman (1973:6) menyebutkan bahwa psikologi sosial adalah usaha untuk memahami, menjelaskan, dan meramalkan bagaimana pikiran, perasaan dan tingkah laku individu dipengaruhi oleh apa yang dianggap sebagai pikiran dan tindakan orang lain (Syam, 2013:35).

Istilah gangguan kepribadian antisosial dan psikopat yang terkadang disebut sebagai *sociopath*, telah dikenal banyak orang umumnya sebagai salah satu gangguan kejiwaan psikologis seseorang. Perilaku seorang psikopat, seperti melanggar hukum, melakukan hal aneh tidak seperti orang umumnya seperti dalam film Sherlock yang menembaki dinding dengan pistol asli ketika bosan dan tidak memiliki perasaan merupakan hal-hal yang terdapat dalam karakter tokoh Sherlock Holmes yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch. Dilansir di situs resmi sang aktor utama, benedictcumberbatch.co.uk dengan kategori wawancara

yang bertema Sherlock Holmes baru oleh Benedict Cumberbatch yang memerankan karakter sosiopat. Hal ini menambah referensi tentang karakter psikopat Sherlock Holmes yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch. Dalam buku Psikiatri disebutkan juga perilaku yang tidak loyal pada kelompok dan norma-norma sosial, sangat egosentris dan tidak mampu belajar dari hukuman yang diberikan (Baihaqi, dkk, 2007:136).

Psikopat ialah bentuk kekalutan mental ditandai tidak adanya pengorganisasian dan pengintegrasian pribadi; orangnya tidak pernah bisa bertanggung jawab secara moral, selalu konflik dengan norma sosial dan hukum karena sepanjang hayatnya dia hidup dalam lingkungan sosial yang abnormal dan immoral (Kartono, 1989:95).

Karakteristik Psikopat. Konsep psikopat berkaitan erat dengan berbagai artikel Hervey Cleckley dan buku klasiknya *The Mask of Sanity* (1976). Berdasarkan pengalaman klinisnya yang sangat banyak Cleckley memformulasi serangkaian kriteria yang digunakan untuk mengidentifikasi gangguan tersebut. Tidak seperti gangguan kepribadian antisosial dalam DSM, kriteria psikopat yang disusun Cleckley tidak banyak merujuk ke perilaku antisosial itu sendiri dan lebih banyak ke pikiran dan perasaan individu psikopat.

Salah satu karakteristik utama psikopat adalah kemiskinan emosi, baik positif maupun negatif. Orang-orang psikopat tidak memiliki rasa malu, bahkan perasaan yang mereka yang tampak positif terhadap orang lain hanyalah sebuah kepura-puraan. Penampilan psikopat menawan dan memanipulasi orang lain untuk memperoleh keuntungan pribadi. Kadar kecemasan yang rendah membuat psikopat tidak mungkin belajar dari kesalahannya, dan kurangnya emosi positif mendorong mereka berperilaku secara tidak bertanggung jawab dan sering kali secara kejam kepada orang lain. Poin utama lain dalam deskripsi Cleckley adalah perilaku antisosial pada psikopat dilakukan secara *impulsive*, yang memberikan kesenangan baginya seperti suatu keuntungan finansial (Davison, dkk, 2006: 588).

Dalam buku Psikologi Abnormal disebutkan bahwa karakter psikopat tidak sama dengan kriteria gangguan kepribadian antisosial dalam DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of mental disorder*) yang terdiri dari 10 kriteria diantaranya adalah:

1. Sering melanggar hukum.
2. Menipu dan berbohong.
3. Impulsivitas.
4. Mudah tersinggung dan agresif.
5. Tidak memperdulikan keselamatan diri sendiri dan orang lain.
6. Tidak bertanggung jawab dalam hal pekerjaan.
7. Kurang memiliki rasa penyesalan.
8. Berusia minimal 18 tahun.
9. Terdapat bukti mengenai gangguan tingkah laku sebelum berusia 15 tahun.
10. Perilaku antisosial yang tidak terjadi secara eksklusif dalam episode skizofrenia (gangguan proses berpikir dan tanggapan emosi yang lemah) atau mania.

Dalam buku tersebut juga disebutkan oleh Cleckley bahwa ciri utama dari psikopat adalah kemiskinan emosi, yang artinya tidak dapat membedakan mana wajah gembira dan mana wajah yang sedih. Ekspresi wajah yang ditampilkan pelaku psikopat cenderung flat tidak memiliki ekspresi apapun, bahkan jika memang kadang terlihat mampu memasang wajah tersenyum, ternyata hal itu hanya kepalsuan untuk mencapai keinginan tertentu.

Simptom-simptomnya antara lain berbentuk:

- 1) Tingkah laku dan relasi sosialnya selalu antisosial, eksentrik (kegila-gilaan) dan khronis patologis. Kurang memiliki kesadaran sosial dan inteligensi sosial; amat fanatik dan sangat individualistis. Selalu menentang lingkungan-kultural dan norma etis.
- 2) Sikapnya aneh-aneh; sering berbuat kasar, kurang ajar dan ganas buas terhadap siapapun, tanpa sesuatu sebab. Sikapnya selalu tidak

menyenangkan orang lain dan menyakitkan hati. Sering bertingkah laku kriminal.

- 3) Suka ngeloyor dan mengembara ke mana-mana tanpa tujuan.
- 4) Pribadinya tidak stabil, dan responnya selalu tidak tepat. Tidak bisa dipercaya. Penilaian hidupnya dan *attitude*-nya selalu negatif. Dia tidak bisa belajar dari hukuman dan pengalaman-pengalaman; terutama kalau menyangkut perbuatan-perbuatan baik.
- 5) Reaksi-reaksi sosiopatiknya bisa berupa gejala: kacaunya kepribadian yang simptomatik, reaksi psikoneurotis atau psikotis.
- 6) Tidak pernah loyal terhadap seseorang, kelompok atau kode/norma tertentu.
- 7) Tanpa perasaan, emosinya tidak matang, dan tidak bertanggung jawab. Selalu menggunakan mekanisme rasionalisasi untuk membenarkan tingkah lakunya yang kegila-gilaan (Kartono, 1989:96).

Sebagian besar peneliti mendiagnosis psikopat dengan menggunakan daftar uji yang dikembangkan oleh Hare dan para rekannya (Hare dkk., 1990). Daftar uji tersebut mengidentifikasi dua kelompok utama perilaku psikopat. Pertama, disebut ketidaklekatan emosional dan sama dengan gangguan kepribadian narsistik, digambarkan sebagai individu yang egois dan tidak memiliki penyesalan dengan harga diri yang melambung yang mengeksploitasi orang lain. Karakteristik kedua disebut gaya hidup antisosial yang ditandai dengan impulsivitas dan ketidakbertanggungjawaban. Berdasarkan daftar uji dari Hare, psikopat lebih banyak terjadi pada kaum laki-laki dibanding pada kaum perempuan (Salekin, Rogers, & Sewell, 1997). Diantara berbagai diagnosis Aksis I, psikopat sering kali komorbid dengan penyalahgunaan alkohol dan obat-obatan lain (Smith & Newman, 1990).

Sebuah versi daftar uji Hare untuk anak-anak telah dikembangkan dan menggunakan rating yang diberikan oleh ibu si anak untuk menegakkan diagnosis (Lynam, 1997). Instrumen tersebut mengungkap bahwa anak-anak yang psikopat sama dengan psikopat dewasa. Mereka impulsive sangat nakal, dan hanya menunjukkan sedikit penyesalan atas tindakan yang kadang sangat kejam (Davison, dkk, 2006: 589).

Jika orang normal yang pintar cenderung bersikap arogan dan sombong dengan kepintaran otaknya, maka hal itupun dapat terjadi pada seorang psikopat yang memiliki kepintaran otak yang luar biasa sehingga bersikap egois dan memiliki harga diri yang sangat tinggi. Kemudian pada jenis kelamin kebanyakan

terjadi pada kaum laki-laki dibanding perempuan dan baik psikopat anak kecil maupun psikopat pria dewasa sama karakternya yang sangat impulsif.

Dalam mendefinisikan sindrom psikopat. Cleckley menyebutkan ketidakmampuan orang seperti itu untuk mengambil hikmah dari pengalaman atau bahkan dari hukuman; mereka tampaknya tidak mampu menghindari konsekuensi negatif perilaku sosial yang salah. Banyak di antaranya adalah pelanggar hukum kronis meskipun berkali-kali dihukum penjara. Mereka tampaknya kebal terhadap kecemasan atau kepedihan hati nurani yang membantu mencegah sebagian besar di antara kita untuk melanggar hukum atau berbohong atau mencederai orang lain, dan mereka sulit mengendalikan impuls. Dalam terminologi teori pembelajaran, psikopat tidak pernah dapat disosialisasikan dengan baik karena mereka tidak responsif terhadap hukuman atas perilaku antisosial mereka. Mereka diasumsikan tidak memiliki respons-respons rasa takut yang dikondisikan normalnya akan berfungsi untuk mencegah perilaku antisosial.

Dalam sebuah studi klasik berdasarkan observasi klinis Cleckley Lykken (1957) menguji pemikiran bahwa psikopat hanya memiliki sedikit hambatan untuk melakukan tindakan antisosial karena mereka sangat sedikit mengalami kecemasan. Ia melakukan beberapa tes untuk mengetahui benarkah psikopat memang memiliki kadar kecemasan rendah. Salah satu tes terpenting mencakup pembelajaran *avoidance*, yang secara umum diasumsikan dimediasi oleh kecemasan. Lykken meneliti kemampuan psikopat dan kelompok kontrol untuk menghindari kejutan. Hasilnya mendukung pemikiran bahwa psikopat memiliki kadar kecemasan rendah, kemampuan mereka menghindari kejutan lebih rendah daripada kelompok kontrol.

Berbagai studi mengenai aktivitas sistem saraf otonom juga konsisten dengan pemikiran bahwa psikopat merespons dengan kecemasan rendah stimulasi yang menimbulkan rasa takut. Dalam situasi istirahat psikopat memiliki kadar konduktans kulit yang lebih rendah daripada normal, dan konduktans kulit mereka kurang reaktif bila mereka dihadapkan pada stimuli yang intens atau menakutkan atau ketika mereka mengantisipasi suatu stimulus yang intens atau menakutkan atau ketika mereka mengantisipasi suatu stimulus yang menakutkan (Harpur & Hare, 1990; Herpertz dkk., 2001b; Raine dkk., 2000). Salah satu kemungkinan interpretasi berbagai temuan tersebut adalah psikopat mampu untuk langsung mengabaikan stimulasi yang tidak menarik bagi mereka (Hare, 1978). Pemikiran tersebut juga telah dikonfirmasi dalam penelitian berikutnya (Ogloff & Wong). Penelitian lebih jauh oleh Hare dan rekan-rekannya mengkonfirmasi bahwa dalam kaitan dengan respons perilaku dan biologis mereka (Jutai & Hare, 1983), psikopat sangat ahli mengabaikan stimulasi tertentu, bahkan memfokuskan perhatian pada hal-hal yang menarik bagi mereka (Forth & Hare, 1989) (Davison, dkk, 2006: 593-594).

Jika sebuah hukuman seperti masuk penjara dapat menghentikan tingkah laku psikopat mungkin hal itu tidak akan berhasil karena sifat yang tidak memiliki rasa khawatir untuk mengambil hikmah dari kejadian yang menimpanya, karena memang tidak pernah berniat merasa menyesal dengan apa yang telah dilakukannya. Hal yang dilakukannya semata hanya untuk kepuasan dirinya seperti keuntungan mendapatkan pencapaian yang menyenangkan bagi psikopat.

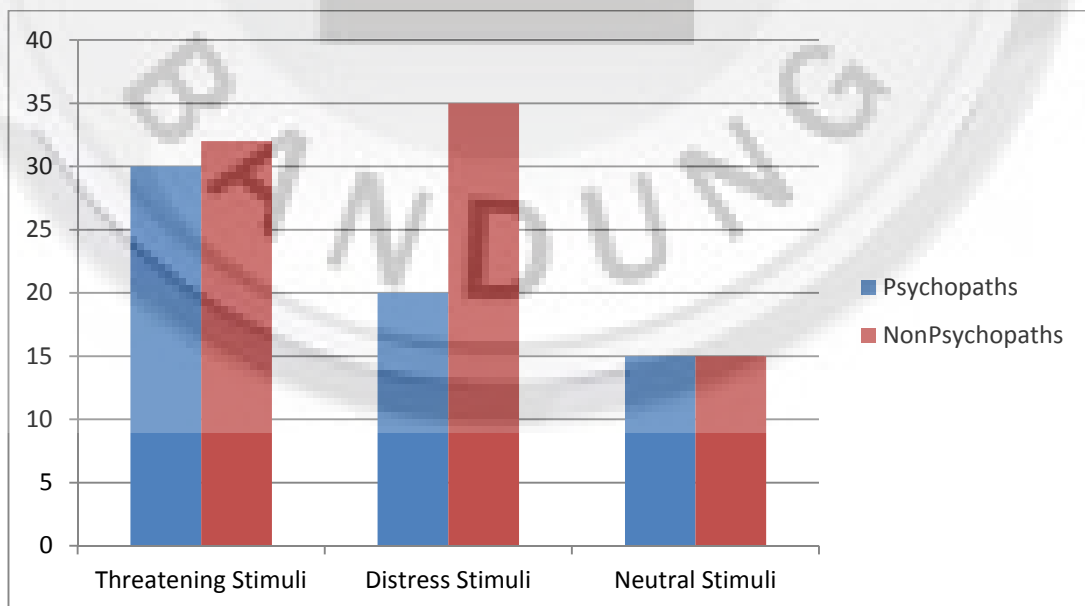
Penelitian yang menggunakan metode lain untuk mengukur emosi juga telah mengonfirmasi hasil penelitian Lykken. Salah satu metode tersebut mencakup pengukuran komponen kedipan mata dalam respons kaget, yang saat ini dianggap sebagai indikator nonverbal terbaik mengenai apakah seseorang berada dalam kondisi emosional positif atau negatif. Besarnya respons kaget bervariasi tergantung pada kondisi emosional positif yang menyebabkan reflek tersebut berkurang. Konsisten dengan penelitian yang menggunakan metode lain untuk mengukur emosi, psikopat tidak menunjukkan peningkatan respons kaget ketika mereka mengamati stimuli yang dirancang untuk menimbulkan emosi negatif (Levenston dkk., 2000). Studi lain mengenai respons kaget dilakukan terhadap empat kelompok penghuni penjara yang diseleksi dengan menggunakan daftar uji Hare: nonpsikopat (skor rendah pada perilaku antisosial dan ketidaklekatan emosi), penjahat kerah putih tanpa emosi (skor tinggi hanya pada ketidaklekatan emosi), penjahat antisosial (skor tinggi hanya pada perilaku antisosial), dan psikopat (skor tinggi pada kedua komponen tersebut). Para peserta terlebih dahulu dipaparkan dengan kondisi dasar di mana disajikan sinyal visual sederhana, kadang disertai dengan gelegar suara keras. Berikutnya mereka berada dalam situasi di mana mereka kembali melihat sinyal visual tersebut dan diberitahu bahwa ketika sinyal tersebut hilang akan terdengar suara keras.

Dalam fase kedua studi tersebut terjadi perbedaan besar di antara keempat kelompok dalam hal besarnya respons kaget yang ditunjukkan. Kelompok psikopat dan penjahat tanpa emosi menunjukkan peningkatan respons kaget yang jauh lebih kecil, mengindikasikan kurangnya rasa takut. Pola hasil penelitian tersebut penting karena menunjukkan bahwa yang berhubungan dengan ketidaklekatan emosional adalah defisit emosional pada psikopat, bukan perilaku antisosialnya (Patrick, 1994) (Davison, dkk, 2006: 594).

Jika penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti tentang perilaku psikopat sejauh ini didasari pemikiran bahwa hukuman tidak menimbulkan efek

jera pada psikopat, sehingga hal itu bukan merupakan solusi untuk para perilaku psikopat. Namun, disebutkan dalam buku Psikologi Abnormal tentang beberapa peneliti tidak yakin bahwa hukuman merupakan aspek penting dalam sosialisasi. Bahkan, mereka beranggapan bahwa empati, yaitu dapat mengerti reaksi emosi orang lain, lebih penting. Contohnya, berempati merasakan kesedihan yang dialami oleh seseorang agar mengetahui bagaimana rasanya ketika tersakiti. Terkait hal ini, seorang yang menjadi psikopat mungkin tidak memiliki rasa empati terhadap sesamanya.

Pemikiran ini telah diuji dengan memantau konduktans kulit pada para laki-laki psikopat dan nonpsikopat ketika mereka mengamati berbagai gambar proyeksi. Digunakan tiga jenis gambar proyeksi: mengandung ancaman (a.l., senjata api, hiu), netral (a.l.buku), dan penderitaan (a.l., orang yang sedang menangis). Tidak ada perbedaaan antara dua kelompok dalam respon terhadap dua jenis gambar pertama, namun psikopat kurang responsif terhadap jenis gambar penderitaan (Blair dkk., 1997). Dengan demikian, psikopat memang tampak menunjukkan kurangnya empati terhadap penderitaan orang lain. (lihat gambar respons konduktans kulit dibawah ini oleh Blair dkk, 1997) (Davison, dkk, 2006: 594-595).



Tabel: 2.2.5

Sumber: Buku Psikologi Abnormal

Penelitian yang melibatkan kaum laki-laki psikopat dan non-psikopat ini untuk menguji tingkat rasa empati terhadap 3 proyeksi yang ditampilkan: Ancaman, penderitaan dan netral (minat terhadap buku, atau hal lain). Pada stimuli netral, proyeksi yang ditampilkan tentang minat kepada buku, keduanya tidak ada perbedaan. Namun pada stimuli ancaman dan penderitaan, psikopat memiliki kadar paling rendah dibanding non-psikopat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa psikopat memiliki tingkat rasa empati yang rendah.

2.2.6 Citra Diri

Citra adalah kesan yang didapatkan seseorang melalui lingkungan dalam skala kecil maupun besar berdasarkan pengalaman dan penglihatan dari segala aspek tentang orang tersebut maupun tentang dirinya sendiri. Dalam pembahasannya citra bisa berarti yang dimaksud citra tentang suatu perusahaan ataupun citra diri mengenai masing-masing pribadi individu yang pada dasarnya hal itu terbentuk melalui proses komunikasi yang menciptakan berbagai persepsi serta pandangan didalam lingkungan sosialnya.

Citra diri berasal dari istilah *Self-Concept*, atau kadang-kadang disebut *Self-Image*, menunjuk pada pandangan atau pengertian terhadap dirinya sendiri. Pietrofesa dalam setiap tulisannya secara konsisten menerangkan bahwa citra diri meliputi semua nilai, sikap, dan keyakinan terhadap diri seseorang dalam berhubungan dengan lingkungan, dan merupakan paduan dari sejumlah persepsi diri yang mempengaruhi dan bahkan menentukan persepsi dan tingkah laku. Pietrofesa, dkk, (1978). Secara singkat menulis, "*The self concept includes feeling about self – both physical self and psychological self – in relation to the environment*". Atas tinjauan berbagai sumber lain, tampak para pakar sepakat bahwa citra diri itu berkenaan dengan pandangan seseorang terhadap diri baik tentang fisik maupun tentang psikisnya; dan pandangan terhadap diri ini adalah unik sifatnya. Dengan kata lain, ada kekhasan dari orang ke orang dalam citra dirinya secara fisik dan citra dirinya secara psikologis, dan hal demikian

ini tidak lepas dari pandangan lingkungan terhadap diri seseorang (Mappiare, 1996:70-71).

Citra diri dibagi dalam 3 dimensi yaitu Dimensi yang pertama adalah diri yang dilihat dari diri sendiri dan dibentuk melalui pernyataan tentang dirinya sendiri. Dimensi yang kedua adalah diri yang dilihat oleh orang lain dan dibentuk melalui pandangan orang lain terhadap diri. Dan yang terakhir adalah dimensi yang ketiga merupakan diri yang menjadi idaman sebagai apa dirinya kelak, hal ini seperti tujuan atau cita-cita diri.

Citra diri, secara umum memberikan gambaran tentang siapa seseorang itu. Ini tidak hanya meliputi perasaan terhadap diri seseorang, melainkan mencakup pula tatanan moral, sikap-sikap, idea-idea dan nilai-nilai yang mendorong orang bertindak atau sebaliknya tidak bertindak. Oleh karena citra diri itu berbeda dari orang ke orang, maka citra diri dapat dianggap sebagai penunjuk pokok keunikan individu dalam bertingkah laku (Mappiare, 1996:74-75).

Dapat dikatakan bahwa *attitude*/sikap memiliki peranan terbesar dalam mempengaruhi cara pandang orang lain terhadap citra diri seseorang. Hal itu disamping dengan penampilan serta elemen-elemen yang mendukung untuk menggambarkan tampilan luarnya.

Citra diri sebagai sistem sikap-pandang terhadap diri seseorang dan merupakan dasar bagi semua tingkah-laku, dijelaskan lebih oleh Ariety (1967) bahwa "*The Self-Concept is basic in all behavior.*" Bahwa citra diri juga sangat menentukan tingkah laku untuk masa depan seseorang terungkap dalam pernyataan Eisenberg dan Delaney (1977): "*A person's view toward self appears to be a powerful determinant of behavior, personal decision making, and aspirations for the future*".

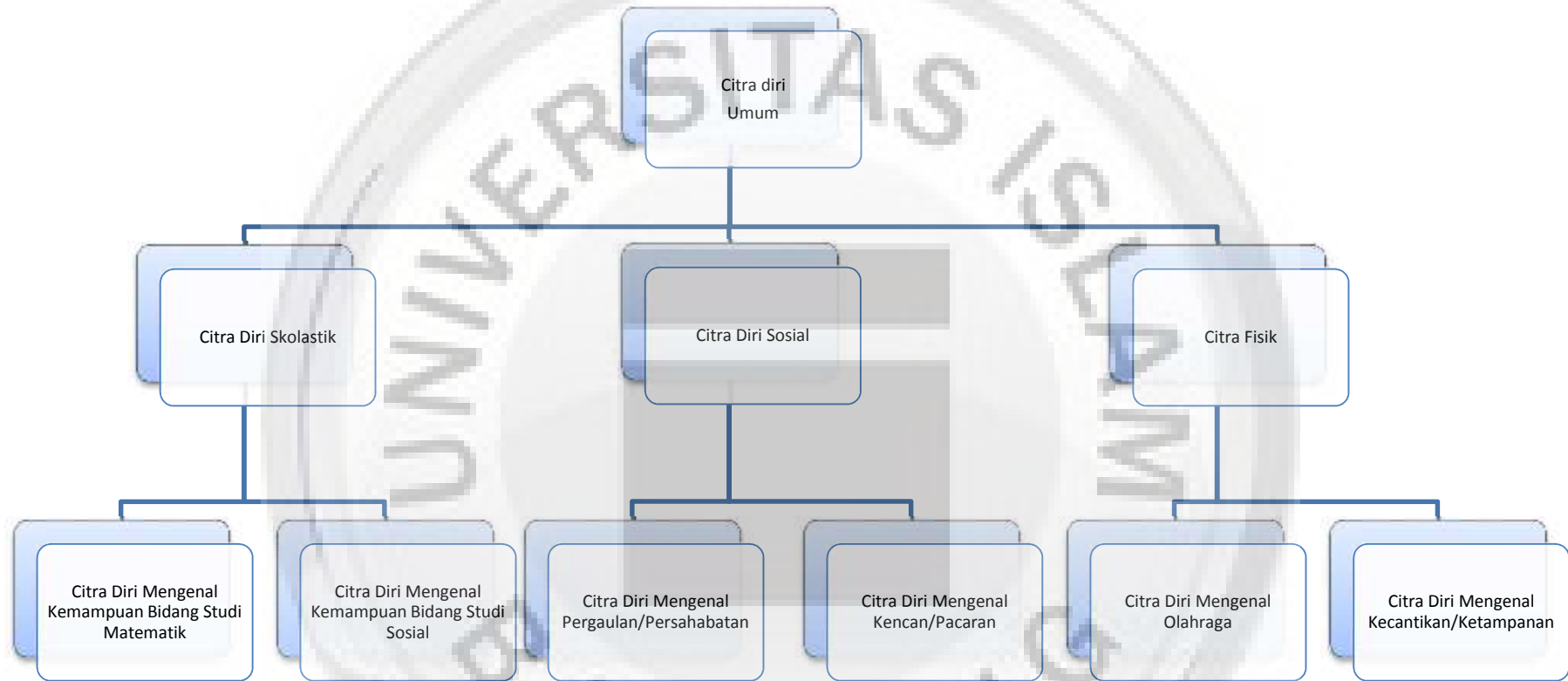
Sekaitan dengan hubungan antarpribadi, Ariety menjelaskan lebih lanjut bahwa perasaan-perasaan, ide-ide, pilihan-pilihan, tindakan-tindakan manusia, mencapai perkembangan setinggi-tingginya dalam suasana saling-hubungan sosial, tetapi kuncinya terletak pada kedalaman hubungan pribadi. Jika hendak ditemukan bentuk-bentuk teramat gamblang sehat mental dan sakit mental dalam dialog antarpribadi yang baik, maka yang

terdapat dalam diri individu yang sudah lama terbentuk itulah yang terpenting guna memulai dialog (Mappiare, 1996:75-76).

Jadi, agaknya tidak ada keraguan bahwa citra diri sangat menentukan tingkah laku individu sekarang dan masa datang, serta menentukan pembuatan keputusan dan aspirasi-aspirasi individu bagi. Dalam uraian Ariety ini, tertangkap kesan bahwa peranan khusus citra diri adalah menunjukkan gambaran mental individu – yang sehat dan yang sakit – dan yang dapat diketahui lewat dialog antrapribadi.

Citra diri tertentu bukanlah hal yang ada dengan sendirinya, tidak pula ditentukan oleh warisan, pembawaan. Ada keseragaman pendapat banyak penulis psikologi bahwa *self* merupakan produk sosial dan terbentuk dalam proses interaksi sosial dan selanjutnya berkembang dan berubah melalui interaksi sosial itu juga (Mappiare, 1996:77).

Faktor yang menentukan citra diri seseorang seperti yang biasa kita dengar adalah lingkungan. Lingkungan yang dimulai dari skala kecil seperti keluarga hingga dalam skala besar di kehidupan sosial bermasyarakat berpengaruh dalam pembentukan dan pengembangan citra diri seseorang. Jadi disini dalam interaksi sosial, citra diri akan selalu berkembang dalam jangka waktu yang lama dan akan selalu terjadi semasa hidupnya.



Tabel: 2.2.6

Sumber: Buku Pengantar Konseling dan Psikoterapi

Gambar bagan diatas menunjukkan tentang citra diri seseorang yang terbagi dalam 3 level diantaranya adalah citra diri skolastik, citra diri sosial dan citra diri fisik. Masing-masing level terbagi lagi dalam daerah khusus citra diri yang berkaitan langsung dengan jenis-jenis aktivitas pada bidang tertentu. Dikatakan dalam buku Pengantar Konseling dan Psikoterapi karya Andi Mappiare bahwasanya daerah-daerah khusus ini diperkirakan kurang resisten untuk berubah. Jika unjuk-kerja meningkat dalam sosial, persahabatan atau olahraga, maka sikap mereka terhadap diri sendiri mengenai bidang-bidang tersebut mungkin akan lebih baik.

Suatu perubahan dalam tingkah laku menyebabkan pula suatu perubahan dalam sikap secara lebih mudah dibandingkan dengan suatu perubahan dalam hal sikap yang akan menyebabkan suatu perubahan dalam tingkah laku? Bukti-bukti menunjukkan ya. Dalam mengubah citra diri, “relatif unggulnya anjakan yang berorientasi behavioral bersumber dari kenyataan bahwa suatu perubahan dasar dalam tingkah laku akan menyediakan suatu dasar objektif dan kuat dalam mana seseorang merasakan penghargaan diri, percaya diri dan merasa bermartabat” (Bandura, 1969 dalam Mappiare 1996:81).

2.2.7 Cultural Studies dan Studi Auteur

Dalam jurnal pengantar *cultural studies* karya Santi Indra Astuti menyebutkan persinggungan antara disiplin komunikasi dengan *cultural studies* sesungguhnya merupakan hal yang bermanfaat karena menghadirkan inovasi, cara pandang baru, dan terobosan kreatif dalam riset-riset komunikasi. Kendati demikian, tidak semua kajian seputar tindakan komunikasi sebagai praktik produksi makna dalam medan budaya dapat dikategorikan sebagai *cultural studies*. Sesuai dengan semangatnya, *cultural studies* dalam mengkaji komunikasi sebagai praktik produksi makna akan senantiasa membacanya dalam kerangka paradigma kritik. Artinya, komunikasi

dalam ranah CS akan dipandang sebagai praktik yang dihubungkan dengan relasi kekuasaan.

Kristin Thompson dan David Bordwell berargumen bahwa “salah satu gagasan paling berpengaruh dalam sejarah sinema adalah keyakinan bahwa seorang sutradara adalah sosok yang paling bertanggung jawab atas bentuk, gaya, dan makna sebuah film” (1994:492). Mereka melanjutkan: Sampai tahap tertentu, kajian akademis mengenai film di negara-negara berbahasa Inggris bermula dari *auteurism* (kepenulisan). Premis ekspresi artistik individu terbukti cocok/pas bagi para cendekiawan yang terlatih dalam seni, sastra, dan teater. Lebih dari itu, penekanan *auterisme* pada penafsiran film membutuhkan keterampilan-keterampilan yang telah ditanamkan melalui pendidikan sastra. (Thompson dan Bordwell, 1994:514). Gagasan (mitos?) akan “penulis” media massa ada dimana saja: pencarian para penulis adalah sesuatu yang terjadi pada setiap level kritik dan apresiasi. Kita perlu mempersonalkan produksi media, dan gagasan tentang penulis memungkinkan kita untuk melakukannya. Namun, ini adalah sebuah mitos—tak ada satu kecerdasan tunggal yang terorganisasi dalam sebuah film, dan setiap sutradara yang baik akan memberi tahu anda bahwa pekerjaannya bergantung pula pada para sinematografer, penyunting, pengarah seni, aktor, dan penulis.

Kita menggunakan istilah Prancis “*auteur*” untuk menerangkan kajian mengenai peran seorang penulis dalam mengkreasi sebuah teks media karena pentingnya tulisan para cendekiawan Prancis dalam majalah *Cahiers du Cinema*. Para penulis dalam jurnal tahun 1950-an dan 1960-an ini mengeksplorasi kekuatan film Hollywood. Mereka berada di antara orang-orang pertama yang mengklasifikasi film-film ini menurut sutradaranya, menayangkan film-film seorang sutradara, dan memikirkan kaitan antara film-film beragam genre dengan menganggapnya dibuat oleh sutradara yang sama. (Stokes, 2006:98)

Tidak dapat dipungkiri lagi seorang sutradara merupakan dibalik indahnya seni suatu film dan setiap sutradara tentunya memiliki gaya masing-masing yang menciptakan bagaimana alur cerita dalam film tersebut. Bahkan dalam film yang memiliki banyak episode seperti dalam film-film luar sekalipun terkadang sutradara

dari episode sebelum dan sesudahnya digarap oleh sutradara yang berbeda dan ini merupakan salah satu tantangan sutradara dalam menuangkan ide-idenya untuk membuat alur cerita dan karakterisasi tokoh dalam film ber-episode tersebut. Namun dibalik peran besarnya tersebut dalam menggarap sebuah film, ada juga puluhan orang lain yang memainkan peran lainnya dibalik layar maupun didepan layar sebagai tim yang bahu membahu membuat sebuah karya film untuk menyampaikan berbagai macam pesan disetiap *shot*-nya.

Para penulis *Cahiers du Cinema* tidak mengecualikan bahwa setiap orang bisa, secara teoritis, menjadi seorang *auteur*, tetapi perhatian mereka paling banyak berfokus pada sutradara sebagai *auteur*. Penulis-penulis ini berargumen bahwa sutradara sebuah film adalah orang yang paling punya kendali, dan karena itu mampu mengungkapkan gagasan-gagasan dan pemikiran-pemikirannya sendiri pada film tersebut. Para kritikus ini mengembangkan teori *politiques des auteurs*, atau teori *auteur*, di mana mereka menetapkan bahwa sang *auteur* (biasanya sang sutradara) merupakan “kecerdasan terorganisasi tunggal” di balik sebuah karya. Gagasan yang dibahas dalam studi *auteur* bahwa sutradara sebuah film adalah sosok kreatif kunci, walau kita tahu bahwa dibutuhkan ratusan orang untuk membuat sebuah film, dan bahwa tokoh yang mengelompokkan orang-orang tersebut (biasanya sang produser) sesungguhnya punya banyak masukan yang sama (Stokes, 2006:100-101).

Film yang bagus dan sukses biasanya sering dibicarakan banyak penonton, dari mulai peran aktornya yang mempesona, alur cerita yang menarik dan tentunya siapa yang menjadi sutradara dalam film tersebut. Hal itu kerap sekali pencarian utama dalam peran orang-orang dibalik layar sebelum menuju siapa produsernya, siapa penulis ceritanya, siapa yang membuat *special effect*-nya, dll. Secara teoritis *auteur* dapat dilakukan oleh siapapun, namun kerap sekali hal ini tertuju pada sutradara yang menjadi otak kesuksesan sebuah film.

Kemudian dijelaskan oleh Stokes bahwa ketika anda beranggapan bahwa serangkaian teks (film, program radio, lagu) telah dibentuk oleh pengaruh seorang penulis tunggal (terlepas bahwa ia diproduksi secara massal), anda bisa menggunakan analisis *auteur*. Anda perlu memperlihatkan bahwa karakteristik-karakteristik yang sama adalah produk dari satu-satunya suara penulis (dan bukan dari beberapa karakteristik lain yang dimiliki bersama, seperti perusahaan produksi atau bintang). Lazimnya, kajian *auteur* melibatkan suatu unsur psikologis: menyertakan kaitan antara *psyche* (faktor kejiwaan) *auteur* dengan tema-tema karyanya. Ini adalah pendekatan yang bermanfaat dan menarik untuk anda terapkan terhadap teks yang secara umum dianggap tidak memiliki seorang “penulis”. (Stokes, 2006:102-103).

Maka dari itu studi *auteur* yang merupakan bagian dari *cultural studies* sekiranya diperlukan dalam penelitian ini guna menjawab pertanyaan kedua terkait perubahan citra pribadi psikopat karena dianggap mampu memberikan pandangan baru dalam penelitian.