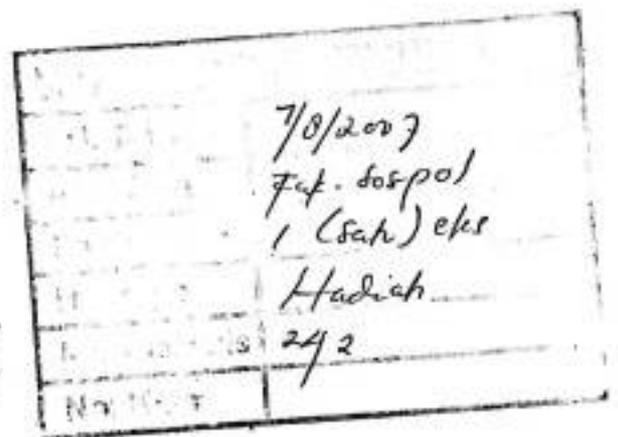




**KEPRIBADIAN GANDA DAN TRAUMA MASA LALU  
DALAM FILM BELAHAN JIWA/SOULMATE  
(ANALISIS SEMIOTIKA)**

**OLEH  
DIAN IRMAYANTI  
E 311 03 723**



**Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Jurusan Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
2007**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul skripsi : **Kepribadian Ganda dan Trauma Masa Lalu Dalam  
Film Belahan Jiwa/Soulmate (Analisis Semiotika)**

Nama Mahasiswa : Dian Irmayanti

Nomor Pokok : E31103723-1

Menyetujui

Pembimbing I

Drs. Mansyur Semma, SIP, M.Si  
NIP. 131 857 236

Pembimbing II

Drs. Syamsuddin Aziz, M.Phil  
NIP. 132 017 889

Mengetahui

Ketua Program Reguler Sore

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik



Drs. Nurdin Nara, M.Si  
NIP. 131 866 084

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Drs. M. Iqbal Sultan, M.Si  
NIP. 131 961 979

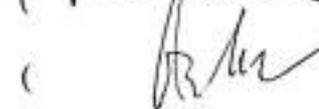
## HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat - syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam jurusan Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi  
Pada Hari..... Tanggal.....

Makassar.....2007

### TIM EVALUASI

Ketua : Dr. Mansyur Semma, SIP, M.Si  
Sekertaris : Drs. Mursalim, M.Si  
Anggota : 1. Drs. Muh. Farid, M.Si  
2. Drs. Sudirman Karnai, M.Si  
3. Drs. Moh. Iqbal Sultan, M.Si

(  )  
(  )  
(  )  
(  )  
(  )

## KATA PENGANTAR

*Assalamu alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, puji dan syukur tak lupa penulis haturkan kehadiran Illahi Rabbi yang telah memberikan kesempatan, harapan yang tak pernah padam dan juga kemauan kepada penulis, sehingga skripsi ini terselesaikan guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Universitas Hasanuddin.

Menganalisis sebuah film adalah sebuah tantangan besar bagi penulis. Apalagi dengan menggunakan Semiotika sebagai alat bedahnya. Sedang Penulis sendiri mengenal kata "Semiotika" hanya dari tugas kuliah untuk merangkum sebuah buku dengan judul "Semiotika Komunikasi. Hingga akhirnya penulis sama sekali buta akan semiotika saat memulai skripsi ini. Tetapi, dengan bantuan dari banyak pihak, akhirnya penulis bisa memahami dan mengerti tentang Semiotika dan dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan penulis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setinggi-tingginya serta setulus-tulusnya atas waktu dan kesediaannya membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, kepada :

1. Bapak, Drs.M.Iqbal Sultan, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi dan Penasehat Akademik.
2. Bapak, Drs.Mansyur Semma, SIP, M.Si, sebagai Pembimbing I.
3. Bapak, Drs.Syamsuddin Azis, M.Phil, sebagai Pembimbing II.
4. Bapak, Drs.Nurdin Nara, M.Si, selaku Ketua Program Reguler Sore FISIP.

5. Bapak, Drs.Mursalim, M.Si.
6. Ibu Kartiah Gani, SE.
7. Segenap staf akademik seperti, Pak Sapei, Bu Nini, Pak Jaya, Pak Mursalim, Pak Saleh, kak Rhido, dan yang tak sempat saya sebut satu persatu.

Selain itu, penulis juga ingin menghaturkan banyak terima kasih dan rasa haru kepada kedua Orang tua tercinta, *Tajuddin.U* dan *Hermawati, S.Pd* yang telah mencurahkan perhatian, dorongan, dan kasih sayangnya, dikala penulis putus asa dan kehilangan semangat. Tak lupa buat adikku, Kiki dan Saldy yang rela panas-panasan naik angkot, menemaniku ngurus-ngurus berkas, makasih yah dek!!Buat lerrha"Narsis"(he...he...), makasih yach dah jadi teman seperjuanganku, makasih dah mau hibur aku dikala sedih, ketawa-ketiwi bareng, n stress bareng-bareng, tapi aku yakin, kamu juga bisa kok, **SEMANGAT !!!**. Dadhi n Momink, thanks ya, kemaren dah mau jadi "ojek" nganterin ke Pembimbing. Fitri, Tink-tink, bu`lin yang merit ga bilang-bilang, thanks sobat, tanpa kalian kuliah tuh ga indah..sekali lagi thanks yah..

Tak lupa, ucapan terima kasih juga, buat Keluarga besar Tante Elly, yang telah sudi menampung penulis selama skripsi ini dibuat (he...he....). Keluarga besar Tante H.Harmin. spupuku yang paling ca'em, Andika, dan semuanya yang belum sempat disebut satu persatu..sekali lagi Terima Kasih...

Wassalam

Makassar, 23 Juli 2007

Penulis

## ABSTRAK

**DIAN IRMAYANTI.** *Kepribadian Ganda dan Trauma Masa Lalu Dalam Film Belahan Jiwa / Soulmate (Analisis Semiotika) (Dibimbing oleh Mansyur Semma dan Syamsuddin Aziz).*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Bagaimana kepribadian ganda dikonstruksikan oleh sutradara dalam Film Belahan Jiwa/Soulmate; (2) Bagaimana kekuatan penandaan dari kepribadian ganda dalam Film Belahan Jiwa/Soulmate, dengan menggunakan analisis Semiotika.

Penelitian ini dilakukan pada Film Belahan Jiwa, dengan fokus penelitian pada pilihan penandaan yang sutradara pergunakan untuk mengkonstruksi kepribadian ganda tokoh Cempaka. Pilihan penandaan yang digunakan tersebut, kemudian diungkap dengan menggunakan dua cara pengungkapan yakni, secara denotatif dan konotatif.

Setelah mengungkap makna dari pilihan penandaan tersebut, dibuatlah tabel-tabel untuk mengetahui sekiranya pilihan penandaan manakah yang penggunaannya lebih dominan. Kemudian dari keseluruhan hasil penelitian ini terungkap bahwa sutradara telah dapat mengkonstruksi kepribadian ganda melalui pilihan penandaan yang tepat. Serta terungkap bahwa indeks, menjadi pilihan penandaan yang paling dominan.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
D. Kerangka Konseptual .....	9
E. Defenisi Operasional .....	18
F. Metode Penelitian .....	19
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	22
A. FILM .....	22
I. Pengertian Film .....	22
II. Sejarah dan Perkembangan Film .....	22
III. Proses Sebuah Film .....	24
IV. Film Sebagai Bentuk Media Massa .....	25
B. SEMIOTIKA KOMUNIKASI DAN FILM .....	27
I. Tentang Semiotika .....	27
II. Pengertian Semiotika .....	29
III. Film Sebagai Bidang Kajian Analisis Semiotika .....	36
C. FILM-FILM INDONESIA .....	38
D. PSIKOLOGI KEPERIBADIAN .....	43
I. Pandangan Umum Tentang Pengertian Self .....	44
II. Pandangan Umum Tentang Pengertian Ego .....	47
III. Kepribadian Ganda dalam Kajian Psikologi .....	48

BAB III	BELAHAN JIWA/ <i>SOULMATE</i> .....	51
	A. SUTRADARA BELAHAN JIWA/ <i>SOULMATE</i> .....	51
	B. RESENSI BELAHAN JIWA/ <i>SOULMATE</i> .....	53
BAB IV	HASIL PENELITIAN .....	58
	A. REPRESENTASI KAJIAN PSIKOLOGI DALAM FILM BELAHAN JIWA/ <i>SOULMATE</i> .....	58
	B. KONSTRUKSI KEPRIBADIAN GANDA DALAM FILM BELAHAN JIWA/ <i>SOULMATE</i> .....	59
	B.1. <i>Sequence</i> Konflik .....	59
	B.2. <i>Sequence</i> Kepribadian Ganda .....	65
	C. PILIHAN PENANDAAN SUTRADARA .....	76
	D. DISKUSI .....	82
BAB V	PENUTUP .....	85
	A. SIMPULAN .....	86
	B. SARAN .....	87
	DAFTAR PUSTAKA .....	89

# B A B I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Masalah

Perfilman Indonesia saat ini sedang dalam tahap transisi. Setelah melewati masa vakum yang cukup panjang, para pekerja seni bangkit kembali berkreasi dan menciptakan karya-karya mereka. Dengan rentang waktu yang cukup lama, merupakan kesempatan besar bagi mereka untuk mencipta dan menghasilkan kembali karya seni di dunia perfilman.

Kemunculan *Ada Apa Dengan Cinta ?* (2001) seakan menjadi start dimulainya babak baru perfilman nasional. Film garapan Rudi Sudjarwo ini seakan menjadi cambuk bagi para pembuat film untuk membuat film Indonesia. Sejak beredarnya film *Ada Apa Dengan Cinta ?* dimulailah gerilya film Indonesia. Masyarakat mulai dibanjiri judul dan cerita baru dalam khazanah film lokal, sebut saja diantaranya, *Jelangkung* (2001), *Ca Bau Khan* (2002), *Andai Ia Tahu, Aku Ingin Menciummu Sekali Saja* (2002), *Biarkan Bintang Menari*, *Tusuk Jelangkung*, *Biola Tak Berdawai* dan lain-lain ([www.LayarKata.com](http://www.LayarKata.com)).

Kualitas film-film yang telah dibuat oleh para sineas muda tadi menjadi awal dari bangkitnya perfilman Indonesia. Hal ini dapat pula dilihat dari keberagaman tema dan ide cerita yang disuguhkan, tentunya yang dianggap memiliki nilai jual pada masyarakat. Tak ada perbedaan berarti antara film yang dulu dan sekarang. Aktor gaek Dedy Mizwar yang pernah bermain dalam film "Nagabonar" mengatakan,

semua komponen dalam dunia perfilman Indonesia mendukung adanya perubahan dalam industri ini.

"Tidak ada perbedaan yang berarti, karena sudah sejak dahulu perubahan sesuai dengan perubahan jaman. Semua komponen film mendukung perubahan. Kita ingin perubahan tersebut berjalan lebih cepat." Ujar Dedy Mizwar dikutip oleh ANTARA News

Yang membedakan tiap film saat ini adalah tema atau ide ceritanya yang berbeda-beda. Sebuah film diproduksi dan dibuat tidak dengan satu tema saja, banyak tema yang dapat diangkat, mulai dari tema cinta dan kasih sayang, kepahlawanan, nasionalisme, komedi, horror, ataupun yang berbau mistik dan religius. Namun akhir-akhir ini, film yang ditayangkan kebanyakan bertema horror dan drama cinta kasih. Seperti film "Heart" yang begitu menonjolkan unsur-unsur dramatisasi percintaan, hingga film "Lewat tengah Malam" yang mengangkat tema dan konsep horror.

Keseragaman tema yang berlomba-lomba para sineas muda suguhkan pada masyarakat agaknya membuat jenuh penikmat film menonton karya sineas-sineas Indonesia. Mereka lebih memilih menikmati film buatan luar negeri, karena menurut mereka tidak monoton mengenai konsepnya dan juga berani mengangkat ide cerita yang tidak biasa.

Karena seharusnya dari sebuah film, tiap orang bisa menarik sebuah kesimpulan yang berarti, atau mendapat pesan moral yang baik. Namun di Indonesia saat ini, film menjadi komoditi bisnis di dunia hiburan, yang membahayakan moral bangsa kita. Film-film ditayangkan dengan balutan warna-warni menarik dan kata-kata bergaya seni tinggi untuk mengecoh penontonnya. Dengan kata lain sifat

informasi dan pesannya terkesan konotatif daripada denotatif. Hingga memunculkan kesan bahwa, saat ini film tidak lebih dari sebuah cerita omong kosong dan tidak mencerminkan kualitasnya.

Sebagai salah satu bentuk dari media massa, film dianggap mampu menjadi produk budaya atau sebagai sarana penyampaian informasi. Dikatakan bahwa film dapat menjadi komunikator yang baik dalam hal penyampaian sebuah pesan atau makna, dimana melalui serangkaian proses kerja yang profesional, film mampu mempengaruhi khalayaknya dalam hal pengetahuan dan bahkan mampu merubah sikap. Namun sebenarnya film tidak dapat begitu saja mempengaruhi masyarakat untuk mengubah sikap, tetapi lebih berpengaruh terhadap pemikirannya (wibowo,1977).

Film sebagai perpaduan yang mutakhir dari usaha, teknologi, seni dan sekaligus médium telah dapat merekam citra dunia secara langsung. Fakta bahwa setiap orang yang memiliki intelegensi dan berumur lebih dari empat tahun, sadar atau tidak sadar dapat menangkap isi dasar sebuah film, piringan hitam, radio atau siaran televisi tanpa arahan dan pendidikan terlebih dahulu, telah menjadikan film sebagai media yang begitu dekat dengan kenyataan. Setiap orang bisa dengan mudah menangkapnya meskipun belum tentu memahaminya. (Monaco,1981:24).

Seperti yang terjadi pada sebuah tema unik yang disuguhkan seorang penulis sekaligus sutradara, Sekar Ayu Asmara. Tepatnya di tahun 2005, dalam karyanya sebuah drama psikologis dengan unsur – unsur psikologi tentang kepribadian yang mendua , “Belahan Jiwa” hadir dengan konsep dan tema yang betul – betul berbeda dan belum pernah divisualisasikan dalam dunia perfilman sebelumnya. Masyarakat

mudah menangkap ceritanya dengan baik namun tidak memahami jalan cerita yang sesungguhnya.

Dari latar belakang sosial dan pendidikan sebagian besar masyarakat Indonesia yang minim dan dengan segala keterbatasannya, dapat dimaklumi mengapa akhirnya film tersebut tidak begitu diminati. Awalnya film tersebut dianggap sebuah terobosan baru, mengingat konsep dan temanya belum pernah ada di wacana perfilman Indonesia. Sayang, animo dan antusiasme masyarakat tidak seperti yang diharapkan. Sebuah terobosan baru tidak dibarengi oleh hasil yang memuaskan. Bahkan menjadi nominasi dalam ajang Festival Film Indonesia baru-baru ini, Belahan Jiwa sama sekali tak masuk dalam kategori apapun. Ironisnya sebuah film yang ternyata merupakan jiplakan film luar negeri, menjadi pemenangnya, hingga kemudian berbuntut kontroversi dan protes para sineas-sineas muda Indonesia. Dari sinilah kemudian penulis tertarik untuk lebih dalam lagi mengenal dan menelaah isi film ini.

Film Belahan Jiwa, adalah sebuah realita kehidupan masyarakat yang tak disadari keberadaannya. Mereka yang bernasib sama dengan yang terjadi dalam film tersebut tak jarang diasingkan atau dianggap sakit jiwa dan membahayakan. Namun, sebenarnya mereka dan kita adalah sama, yang membedakan hanya kepribadian mereka lebih banyak dibandingkan kita yang normal-normal saja. Justru yang mereka butuhkan adalah penanganan dan terapi dari ahlinya.

Dalam terminology psikologi kepribadian, kepribadian yang mendua sering pula disebut kepribadian majemuk. Satu sosok atau tokoh utama bisa sangat berbeda sifatnya antara satu dan yang lainnya. Seorang ahli Psikiater di *National Institute of*

*Mental Health* di *Worthington, Ohio Amerika Serikat* yakni *Dr. George Harding, Jr* (24 Wajah Billy; Daniel Keyes; 693) telah menemukan bahwa sosok kepribadian alter yang dimiliki subjek penelitian pribadi majemuk ternyata memiliki ciri-ciri fisiologis yang saling berbeda satu dengan yang lainnya, juga berbeda dengan sosok pribadi inti.

Senada dengan seorang Psikiater yakni *Dr. Cornelia B. Wilbur* (Sybil, Flora Rheta.S ;8-9) dari Amerika Serikat tepatnya di daerah bernama Omaha, menjelaskan bahwa kepribadian majemuk merupakan perpecahan yang terjadi sebagai alasan terhadap sesuatu hal yang tidak diinginkan. Seseorang yang pada masa kecilnya mengalami perlakuan buruk, penghinaan, penyiksaan dari orang-orang yang dianggapnya sebagai pelindung, dan orang yang dikasihinya.

Karena otak manusia sangat kompleks dan rumit, manusia terkadang bingung dalam menterjemahkan perilaku yang dikendalikan di alam bawah sadar pribadi inti atau jiwa kita sendiri. Dengan adanya trauma masa kecil, ketakutan yang dirasakannya itu terpecah-pecah hingga mejadi kepribadian-kepribadian yang berbeda, namun berkaitan dengan sang pribadi inti.

Hal ini di kemukakannya setelah menangani kasus kepribadian ganda dari seorang gadis bernama *Sybil Isabel Dorset*, yang cukup terkenal di Amerika Serikat. Sybil adalah seorang gadis dengan 16 kepribadian, disebabkan perlakuan buruk ayah dan ibunya. Ia dapat berperan dalam enam belas pribadi yang satu dengan yang lainnya dapat saling bertentangan, atau bahkan ia tidak mengenal sama sekali pribadi-pribadi tersebut.

Kisah atau cerita mengenai kepribadian ganda, kepribadian yang mendua, atau kepribadian majemuk dalam sebuah teknologi audio visual sungguh merupakan wacana baru perfilman Indonesia. Berangkat dari persepsi bahwa film adalah bagian dari sarana penyampaian informasi kepada masyarakat, dan sebagai salah satu bentuk dari media massa, film disadari mampu menjadi media yang efektif dalam penyampaian informasi. Maka dari sarana inilah kemudian sutradara sekaligus penulis Film Belahan Jiwa mencoba mengeksplorasi pikiran manusia untuk berpikir dan bernalar dalam menginterpretasikan pesan atau makna yang disampaikan dalam film tersebut.

Film merupakan perpaduan yang unik dari perkembangan teknologi fotografi dan rekaman suara yang kemudian dirangkaikan dengan berbagai produk seni dan ekspresi yang dalam komunikasi massa dibedakan oleh tanda – tanda yang mewakili dalam suatu proses komunikasi. Film berkomunikasi dengan khalayaknya melalui komunikasi visual dramatik yang terwakili oleh gambar-gambar, citra, peran atau penokohan, dan lambang-lambang yang bergerak dengan ritme tertentu. Selain itu film juga menggunakan dialog sebagai sarana komunikasi secara verbal (Monaco, 1981;16)

Dari sebuah film pula, kita dapat menarik banyak hal atau setidaknya kita belajar dari realita-realita kehidupan yang disuguhkan. Berangkat dari hal itulah dapat kita kaitkan dengan ungkapan *Eros Djarot* (Djarot dalam Irawanto, 1999. Film, Ideologi dan Militer, Jakarta; Media Prssindo, hal. Xv) yang menyatakan bahwa "*Film itu ilmu pengetahuan, walaupun berangkat dari teknologi ungkapan, tetapi di dalam*

*perkembangannya film menjadi ilmu pengetahuan, karena film bukanlah lahir dari ruang kosong*”.

Film sebagai cermin realitas masyarakat dunia, telah menunjukkan bahwa ia sangat dekat dengan kehidupan masyarakat tempat ia berproses. Kemampuan film dalam menyajikan suatu realita, tidak dapat diragukan lagi. Film tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, tapi menjadi referensi dan media pendidikan. Selain itu merupakan mata pencaharian dan alat aspirasi seni bagi para pekerjanya.

Dari pemaparan dan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk membedah dan melakukan sebuah analisis yang mendalam terhadap keseluruhan isi film untuk mengungkap dan menjawab pertanyaan - pertanyaan yang muncul seputar film *Belahan Jiwa*, dengan berpedoman pada pokok pembahasan yang berkaitan dengan “**KEPRIBADIAN GANDA DAN TRAUMA MASA LALU DALAM FILM BELAHAN JIWA / SOULMATE**”, maka penulis kemudian menggunakan analisa semiotika, mengurai dan menjelaskan tanda-tanda yang dibangun dan diciptakan dalam film tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah yang kemudian akan menjadi pedoman dalam penelitian, yakni, sebagai berikut :

- a. Bagaimana Kepribadian Ganda dikonstruksikan dalam Film *Belahan Jiwa/Soulmate* ?
- b. Bagaimana kekuatan penandaan dari Kepribadian Ganda dalam Film *Belahan Jiwa/Soulmate* ?

## C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

### C.1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengkonstruksian Kepribadian Ganda dalam Film Belahan Jiwa/Soulmate.
- b. Untuk mengetahui kekuatan penandaan dari Kepribadian Ganda dalam Film Belahan Jiwa/Soulmate.

### C.2. Kegunaan Penelitian

#### a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan sekaligus menambah referensi dalam pengembangan Ilmu Komunikasi dalam bidang Analisis Semiotik Film.

#### b. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharap dapat menjadi bahan masukan bagi siapa saja yang ingin mengetahui mekanisme penafsiran makna dari tanda-tanda yang terefleksikan dari suatu objek, khususnya dari Film. Lebih jauh lagi diharapkan dapat menjadi masukan-masukan bagi pihak yang ingin menambah refensinya mengenai bagaimana kepribadian seseorang bisa terpecah-pecah menjadi banyak, hingga beberapa kepribadiannya dapat lebih dominan dalam diri seseorang. Dan akhirnya dapat dikatakan sebagai Kepribadian Ganda, kepribadian yang Mendua, atau Kepribadian Majemuk.

#### D. Kerangka Konseptual

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (meaning) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dengan suatu tanda (Little John, dalam Alex Sobur, 2004:15-16). Sedang analisis adalah suatu metode pengamatan dan pengukuran terhadap isi komunikasi yang tampak dalam objek yang akan diamati, diukur, dan dideskripsikan sekaligus untuk mendapatkan makna yang terkandung di dalamnya.

Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana dan bentuk-bentuk nonverbal. Teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika.

Semiotika atau dalam istilah Barthes (Alex Sobur, 2004 : 15) semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti, bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.

Dengan tanda-tanda, kita mencoba mencari keteraturan di tengah-tengah dunia yang penuh kerumitan ini, setidaknya agar kita sedikit punya pegangan. "Apa yang dikerjakan oleh semiotika adalah mengajarkan bagaimana kita menguraikan

aturan-aturan tersebut dan membawanya pada sebuah kesadaran” (Pines dalam Berger, 2000:14).

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan oleh Van Zoest (Alex Sobur, 2004:128) bahwa film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Memang, ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya.

Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara : kata yang diucapkan (ditambah dengan suara – suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menguraikan dan menggambarkan sesuatu.

Film dalam berbagai tipenya secara umum dikenal sebagai bentuk pengembangan teater tingkat tinggi yang berkembang menjadi suatu media komunikasi yang mengandung suatu isi yang mempunyai kesan tersendiri dan bisa menjadi saluran perubahan. Lepas dari kepentingan ekonomis dan penyebaran informasi semata, film dalam artian sinema menyamarkan isi pesannya melalui caranya yang khas.

Tema film yang akan dianalisis ini menceritakan tentang kepribadian Ganda. Dalam hal ini, terjadi akibat trauma dan depresi berkepanjangan terhadap suatu



1. Gambar
2. Dialog
3. Setting (latar belakang)
4. Musik
5. Spesial Efek

Dari 5 karakter yang ada pada isi film diatas, yang paling dapat membantu mempermudah interpretasi makna berhubungan dengan fokus penelitian adalah gambar, setting, dan dialog. Dengan kata lain gambar, setting dan dialog ini, yang akan menjadi fokus penelitian untuk mengungkap makna secara semiotik. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa peran musik dan special efek ikut membantu kejelasan representasi makna film ini.

Mengingat yang menjadi pembahasan disini adalah kajian ilmu psikologi, maka penulis akan lebih berhati-hati dalam mengungkap makna-makna yang tersirat di tiap adegan dengan mengurai tanda-tanda yang digunakan. Dengan melihat cakupan dari aspek kejiwaan yang dapat diurai dari psikologi kepribadian seseorang. Di mana setiap orang atau kepribadian akan memiliki aspek kejiwaan yang menjadi kajian utama.

Dalam psikologi kepribadian, ada aspek kejiwaan yang mengatur, membimbing, dan mengontrol tingkah laku manusia, yakni *Mind* (pikiran), *Will* (keinginan), *Ego*, dan *Self* (karakter/sikap dan perasaan). *Mind* dan *Will* dalam hal ini berkaitan erat dan berhubungan langsung karena saat menginginkan sesuatu hal atau berkeinginan berbuat atau melakukan sesuatu, maka dengan *Mind* atau pikiran, hal

1. Gambar
2. Dialog
3. Setting (latar belakang)
4. Musik
5. Spesial Efek

Dari 5 karakter yang ada pada isi film diatas, yang paling dapat membantu mempermudah interpretasi makna berhubungan dengan fokus penelitian adalah gambar, setting, dan dialog. Dengan kata lain gambar, setting dan dialog ini, yang akan menjadi fokus penelitian untuk mengungkap makna secara semiotik. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa peran musik dan special efek ikut membantu kejelasan representasi makna film ini.

Mengingat yang menjadi pembahasan disini adalah kajian ilmu psikologi, maka penulis akan lebih berhati-hati dalam mengungkap makna-makna yang tersirat di tiap adegan dengan mengurai tanda-tanda yang digunakan. Dengan melihat cakupan dari aspek kejiwaan yang dapat diurai dari psikologi kepribadian seseorang. Di mana setiap orang atau kepribadian akan memiliki aspek kejiwaan yang menjadi kajian utama.

Dalam psikologi kepribadian, ada aspek kejiwaan yang mengatur, membimbing, dan mengontrol tingkah laku manusia, yakni *Mind* (pikiran), *Will* (keinginan), *Ego*, dan *Self* (karakter/sikap dan perasaan). *Mind* dan *Will* dalam hal ini berkaitan erat dan berhubungan langsung karena saat menginginkan sesuatu hal atau berkeinginan berbuat atau melakukan sesuatu, maka dengan *Mind* atau pikiran, hal

1. *Icon/Ikon* adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah, dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan ;misalnya potret dan peta.
2. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan ; contoh, asap sebagai tanda adanya api.
3. Simbol adalah tanda yang mengacu pada objek tertentu di luar tanda itu sendiri, misalnya warna putih lambang kesucian, lambang padi tanda kemakmuran, dan kopian merupakan salah satu tanda pengenal bagi warga Negara Republik Indonesia (Alex Sobur, 2004 : 156).
4. *Qualisign* yakni, kualitas sejauh yang dimiliki tanda. Kata keras menunjukkan kualitas tanda. Misal, suaranya keras yang menandakan orang itu marah atau ada sesuatu yang diinginkan.
5. *Rhematical Indexial Sinsign*, yakni tanda yang berdasarkan pengalaman langsung, secara langsung menarik perhatian karena kehadirannya disebabkan sesuatu. Contoh; pantai yang sering merenggut nyawa orang yang mandi di situ akan dipasang bendera bergambar tengkorak yang bermakna berbahaya, dilarang mandi di situ.
6. *Dicent Symbol* atau *Proposition* (proposisi) adalah tanda yang langsung menghubungkan dengan objek melalui asosiasi dalam otak. Kalau seseorang berkata, "Pergi!" penafsiran kita langsung berasosiasi pada otak, dan serta merta kita pergi. Padahal posisi yang kita dengar hanya kata-kata. Kata-kata yang kita gunakan membentuk kalimat, semuanya adalah proposisi yang mengandung

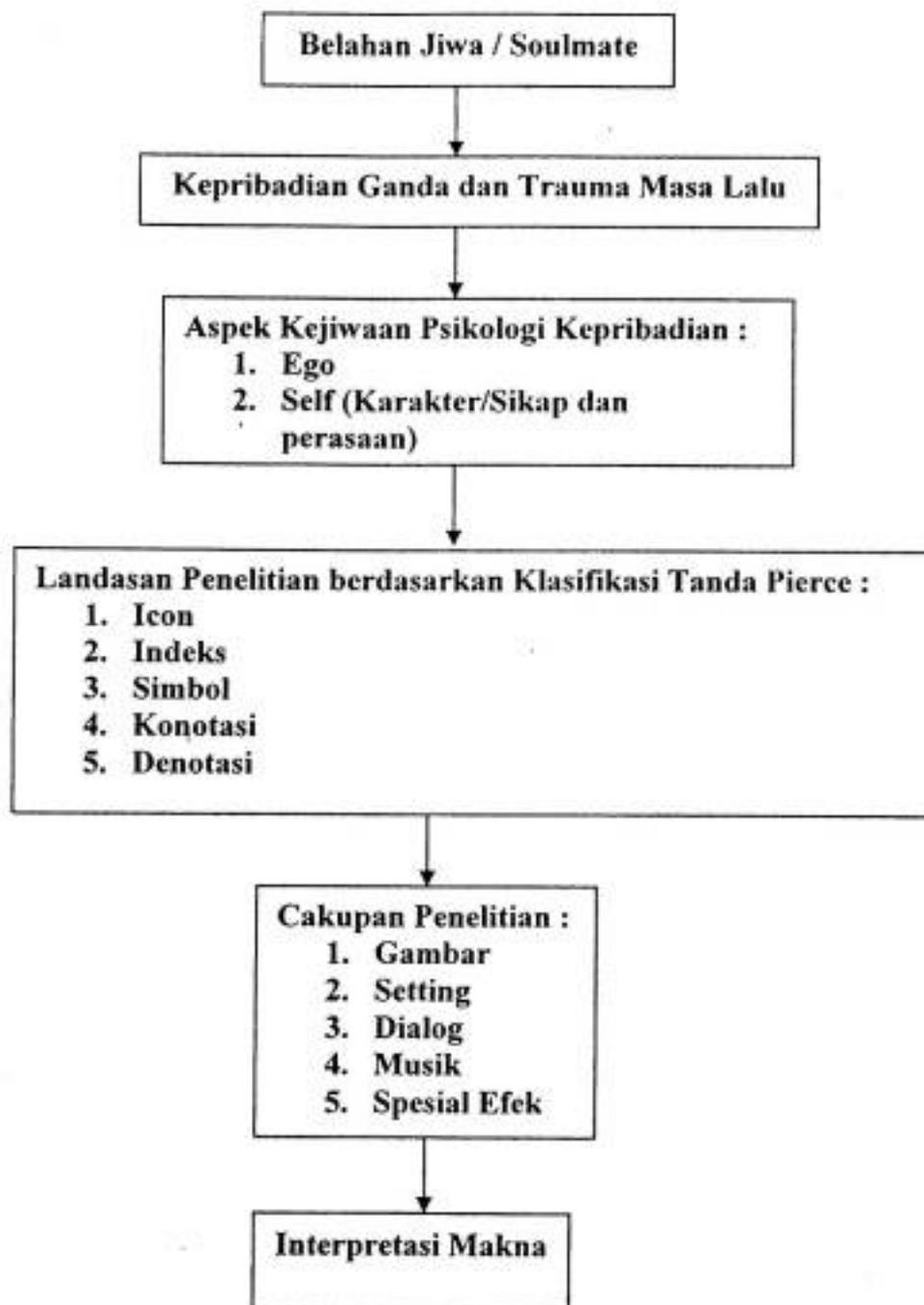
1. *Icon/Ikon* adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah, dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan ;misalnya potret dan peta.
2. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan ; contoh, asap sebagai tanda adanya api.
3. Simbol adalah tanda yang mengacu pada objek tertentu di luar tanda itu sendiri, misalnya warna putih lambang kesucian, lambang padi tanda kemakmuran, dan kopiah merupakan salah satu tanda pengenal bagi warga Negara Republik Indonesia (Alex Sobur, 2004 : 156).
4. *Qualisign* yakni, kualitas sejauh yang dimiliki tanda. Kata keras menunjukkan kualitas tanda. Misal, suaranya keras yang menandakan orang itu marah atau ada sesuatu yang diinginkan.
5. *Rhematical Indexial Sinsign*, yakni tanda yang berdasarkan pengalaman langsung, secara langsung menarik perhatian karena kehadirannya disebabkan sesuatu. Contoh; pantai yang sering merenggut nyawa orang yang mandi di situ akan dipasang bendera bergambar tengkorak yang bermakna berbahaya, dilarang mandi di situ.
6. *Dicent Symbol* atau *Proposition* (proposisi) adalah tanda yang langsung menghubungkan dengan objek melalui asosiasi dalam otak. Kalau seseorang berkata, "Pergi!" penafsiran kita langsung berasosiasi pada otak, dan serta merta kita pergi. Padahal posisi yang kita dengar hanya kata-kata. Kata-kata yang kita gunakan membentuk kalimat, semuanya adalah proposisi yang mengandung

secara utuh atau dapat juga dikatakan untuk menggali lebih dalam apa yang terkandung dalam isi film. Makna denotatif lebih menekankan pada pesan yang terealisasi dari keseluruhan isi film, sehingga pada pengungkapan makna secara denotatif, makna yang lahir tidak terlepas atau keluar dari apa yang tampak secara nyata pada keseluruhan rangkaian film.

Sedangkan makna konotasi dari film, yaitu makna yang lahir dari makna denotasi pada sebuah sistem penandaan, dalam hal ini penanda mempelajari atau coba memahami makna yang disampaikan oleh sesuatu yang tampak nyata pada isi film, karena sesuatu yang tampak tersebut lebih dianggap sebagai sebuah tanda untuk melahirkan makna. Tentu saja makna yang lahir pada penanda secara keseluruhan akan bersifat subjektif, karena sangat dipengaruhi oleh sudut pandang dan kepekaan dari penanda itu sendiri. Secara singkat dapat dikatakan, jika makna denotatif lebih menekankan pada opini sutradara film, sedangkan makna konotatif lebih menekankan pada opini penanda terhadap film.

Dan dalam penelitian Charles Sander Pierce (Alex Sobur, 2004:39) digambarkan hubungan antara objek dan interpretan itu diantarai oleh adanya tanda / sign (symbol, indeks, ikon) yang dalam film semua tampilan bisa menjadi tanda. Maka dalam membuat interpretasi harus bisa dilihat mana tanda yang tampil apa adanya (denotatif) dan makna yang harus didefenisikan lebih dalam.

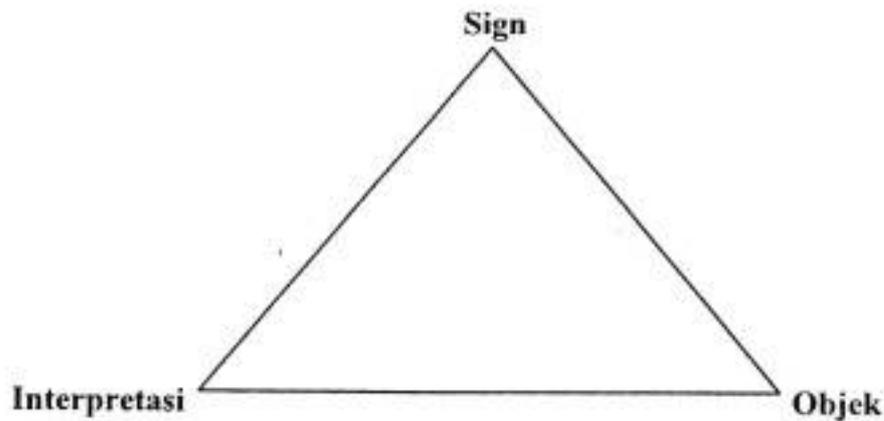
Melihat keseluruhan isi cerita Belahan Jiwa dengan penelitian tiap adegan harus disadari bahwa tidak semua gambar, setting, dialog, musik, maupun spesial efek menyiratkan sebuah makna. Untuk memperjelas proses penelitiannya, berikut ini konsep dari bagan kerangka konseptualnya :



### 1.1. Bagan Kerangka Konseptual

Bagan kerangka konseptual di atas mengacu pada skema hubungan segitiga, bahwa hubungan antara objek, tanda dan interpretasi di bentuk dalam hubungan

segitiga berdasarkan defenisi semiotika Charles Sanders Pierce ;tentang tanda tidak pernah berupa suatu entitas yang sendirian, tetapi memiliki 3 aspek yakni Tanda A menunjukkan suatu fakta (atau objek B), kepada penafsirnya yaitu C.



1.2. Skema Hubungan Segitiga Charles Sanders Pierce

Bagi penulis, kedalaman analisis ini akan sangat ditentukan oleh kemampuan menemukan simbol-simbol artistik yang ditampilkan oleh sutradara dalam film ini, kemudian menemukan makna yang sesuai, yang memenuhi suatu proses komunikasi, hingga pada akhirnya yang dihasilkan adalah sejenis agenda setting atau realitas film (*second reality*) dan produksi film sebagaimana yang dapat ditemukan dalam analisis lain seperti agenda setting media komunikasi massa, cetak maupun elektronik lainnya.

#### **E. Defenisi Operasional**

Selanjutnya untuk memperjelas definisi dan batasan variable-variabel penelitian, maka ditentukan batas pemahaman sebagai berikut :

1. Kepribadian Ganda, dalam penelitian ini didefinisikan sebagai penyimpangan kepribadian seseorang secara psikis dan berakibat pada terciptanya kepribadian lain, hingga pribadinya berganda atau majemuk.
2. Trauma masa lalu, dalam penelitian ini didefinisikan sebagai rasa ketakutan dan kesedihan yang mendalam, yang kemudian akan dirasakan oleh tokoh utama film ini bila mengenang kembali kejadian di masa lalunya.
3. Film, dalam penelitian ini dapat didefenisakan sebagai objek penelitian yang merupakan rangkaian banyak shot yang kemudian digabungkan dalam satu durasi.
4. Belahan Jiwa, merupakan judul dari film yang kemudian menjadi objek penelitian.
5. Analisis Semiotik, adalah metode penelitian yang dipakai penulis dalam penelitiannya yang akan mengkaji film berdasarkan tanda yang terdapat didalamnya, dengan mengacu pada teori tanda dari Alex Sanderss Pierce
6. Intepretasi semiotik, dimaksudkan sebagai penafsiran penulis terhadap pesan yang coba disampaikan sutradara dalam film Belahan Jiwa

#### **F. Metode Penelitian**

Metode utama yang digunakan penulis dalam penelitiannya adalah metode analisis semiotika dengan mengkaji tanda-tanda yang terdapat dalam film secara keseluruhan untuk mendapatkan isi pesan yang ingin disampaikan sekaligus menganalisis bagaimana sistem penandaan yang digunakan.

Penelitian dilakukan pada Film **Belahan Jiwa / Soulmate**, yang diproduksi tahun 2005 oleh rumah produksi **MPV PICTURES** dan dirilis 17 November 2005 dalam bentuk *Video Compac Disk* (VCD) dengan lama durasi waktu 91 menit. Penelitian akan dimulai dari tanggal 26 Februari hingga 23 Juli 2007.

Dalam mencapai tujuan, kegunaan serta menjawab pertanyaan-penelitian sebelumnya, maka penulis menyusun rencana penelitiannya sebagai berikut :

1. Menentukan karakter masing-masing kepribadian dengan menguraikannya menurut empat aspek kejiwaan psikologi kepribadian. Atau menentukan aspek mana saja yang lebih dominan dan yang paling sedikit muncul dalam tiap adegan, disesuaikan dengan karakterisasi dari keempat aspek kejiwaan seperti *Mind* (pikiran), *Ego*, *Will* (keinginan), dan *Self* (karakter/sikap dan perasaan).
2. Menentukan landasan penelitian dengan pilihan penandaan yang sekiranya relevan dengan unsur-unsur psikologis, dimana sang sutradara menginterpretasikannya dalam wujud tanda. Dan dengan analisis semiotika yang merupakan metode untuk mengkaji tanda, pilihan penandaan yang digunakan dalam penelitian ini akan di analisis untuk memaknai pesan-pesan yang memang sengaja sutradara sembunyikan dengan maksud, menguji penonton bernalar dan mengeksplorasi film tersebut lebih dalam.
3. Setelah penentuan karakterisasi dari aspek kejiwaan serta pilihan penandaannya, maka kedua hal tersebut dimanifestasikan dengan menguraikannya dalam bagian tertentu dari film. Bagian tersebut yakni unsur gambar, setting, dan dialog. Ketiga unsur tersebut yang kemudian menjadi fokus penelitian untuk menemukan

karakter dari masing-masing kepribadian yang diinterpretasikan melalui perangkat komunikasi, yakni Tanda.

Dalam hal ini penulis kemudian menentukan gambar mana saja, setting yang mana, dan dialog yang bagaimana, yang berkaitan erat dengan permasalahan yang akan dianalisis berikutnya.

4. Tahapan terakhir, ialah interpretasi makna dari apa yang telah didapatkan sebelumnya dari manifestasi tanda. Dalam mengurai makna dari tanda akan terbagi dalam 2 bagian seperti yang telah dikemukakan sebelumnya yakni makna denotatif dan makna konotatif. Namun yang lebih ditonjolkan nantinya adalah interpretasi makna secara konotatif, karena merupakan makna yang tersembunyi dalam makna yang ada sebelumnya.

Secara umum penelitian ini menganalisis gambar, setting dan dialog yang ada pada film *Belahan Jiwa* ini dengan mengacu pada kelima unsur utama film. Dari hasil analisis akan dikaitkan langsung dengan isi per adegan kemudian interpretasi langsung atas setiap adegan dalam film, yang nantinya akan menjadi sub-sub tema untuk mendapatkan tema utama.

Namun tidak menutup kemungkinan sinopsis, ringkasan umum film dipakai sebagai bahan acuan termasuk juga pandangan dari sejumlah pengamat film nasional. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan pengamatan yang menyeluruh pada film yang akan disusun menjadi lebih spesifik dengan fokus utama pada kejadian peradegan.

## B A B II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. FILM

##### I. Pengertian Film

Film adalah gambar bergerak yang dilihat penonton segera setelah pita kaset atau VCD diputarkan. Dimana film yang disebut filmis adalah aspek seni yang berkenaan dengan dunia sekitarnya. Selain itu terdapat pula istilah sinema, yang oleh ahli-ahli teori dari Perancis membedakan film dan sinema. Sinematis lebih mempersoalkan estetika dan struktur internal dari seni film. Sedang dalam bahasa Inggris ada kata ketiga untuk film dan sinema, yaitu Movies ( dari kata move yang artinya bergerak), jadi gambar yang bergerak atau gambar hidup (Monaco, 1981 : 41).

Akan tetapi secara umum ketiga istilah ini dapat dipilah dengan jelas bahwa movie digunakan untuk menganggap pertunjukkan film sebagai suatu komoditi ekonomis yang diproduksi kemudian diedarkan untuk kepentingan komersil; sinema menjadi padanan untuk suatu seni tingkat tinggi untuk pertunjukan, dan drama visual yang terekam.

##### II. Sejarah dan Perkembangan Film

Dalam sejarah yang rentan waktunya kurang dari seabad, film dibagi dalam dua masa perkembangan. Pada putaran pertama perkembangannya film dianggap sebagai kemajuan teknologi yang berangkat dari teknologi fotografi yang dikembangkan pada permulaan abad ke-19. Putaran pertama ini banyak diwarnai oleh

penemuan–penemuan besar para ahli, sebut saja Joseph Niece (1927) yang berhasil melakukan eksperimen memantapkan imaji alam, Thomas Edison (1877) berhasil menemukan fotografi pada saat teknologi rekaman suara berkembang, Louis dan Auguste Lumiere dari Perancis (1895) menemukan sistem penyimpanan hasil rekaman yang baku dari setiap pengambilan gambar, dan Edison (1896) dengan kintoscopenya yang mediumnya kurang lebih mirip televisi. Sampai sekarang ini bisa ditemui berbagai alternatif pilihan kamera yang sudah jauh lebih maju dan lebih rumit mulai dari sistem yang manual sampai digital. Sebagai dukungan kemajuan ini alat elektronik visual untuk melihat hasil rekaman itu juga berkembang pesat, tidak lagi hanya pada layar putih sebagai médium tapi tingkat yang lebih tinggi lagi seperti TV dalam berbagai ukuran dan video – player dalam bentuk kaset video, compact disc, laser disc, sampai ke digital video disc. (Monaco, 1981:221).

Sementara itu pada putaran kedua yang rentan waktunya kurang dari seabad yang tergambar justru suatu struktur perkembangan yang rumit, dimana sejumlah penikmat seni menuntut kesegaran dan pelayanan yang memadai. Dan tantangan ini dijawab secara teknis oleh novel, film, dan televisi secara bersama–sama dan berakar sama yakni Jurnalistik. Kemudian sejarah pertunjukkan film yang terbagi dalam Zaman Film Bisu dan Film Bicara pada putaran kedua dianggap bukan lagi sebatas masalah teknologi tapi lebih pada pembedaan estetis (“sinema”) atau bahkan semata–mata tuntutan ekonomis (“movies”) untuk komoditas pertunjukkan yang ternyata mempunyai banyak penikmat yang artinya punya nilai ekonomis yang menguntungkan.

### III. Proses Sebuah Film

Menurut Joseph V. Mascelly, A.S.C (1977:14), sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot. Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan action pada satu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Itulah sebabnya seringkali film disebut gabungan dari gambar – gambar yang dirangkai menjadi satu kesatuan utuh yang bercerita kepada penontonnya.

Penuturan film adalah sebuah rangkaian kesinambungan citra (image) yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai sudut pandang. Rangkaian yang merupakan penyadapan sebebas-bebasnya dari media dan seni yang sudah ada, seni lukis, fotografi, musik, novel, drama panggung bahkan arsitektur (mascelli, 1977 :5)

Dibanding dengan media massa lain, sebetulnya film memiliki kesamaan sifat dasar yakni netralitas. Dimana wujud media akan tampil lebih dahulu ketimbang nilai seni maupun nilai lain seperti ekonomi, politik maupun sosial. Meskipun dalam sejarahnya perkembangannya dituturkan bahwa gambar hidup sebagai cikal bakal film sebenarnya hanya melengkapi nasib seni lukis yang sudah berabad-abad sebelumnya dikembangkan untuk merekam kenyataan. Dan film juga sekaligus merupakan perkembangan mutakhir dari dunia fotografi yang dengan segala kemapanannya telah berhasil menangkap dan mereproduksi suatu citra menjadi sebuah produksi potret. Film menjadi lebih luas dari keduanya dan menjadi lebih dekat dengan drama atau pertunjukkan teater, hanya film diakui mampu menciptakan sejumlah besar efek yang tidak dikenal dan tidak bisa ditampilkan dalam suatu



pertunjukkan diatas panggung. Hal ini disebabkan oleh karena film dapat direkam secara terputus – putus ( Monaco, 1981 :41).

Dan satu catatan penting dari proses yang harus dilalui film dalam pembuatannya adalah jangan mencari informasi–informasi yang sifatnya aktual dalam film apalagi film yang merupakan film cerita. Unsur–unsur berita yang merupakan laporan aktual dalam masyarakat sehari–hari merupakan kenyataan yang berlangsung hampir dalam hitungan detik.

Seperti yang diungkapkan Ezra Pound, bahwa film sebagaimana karya sastra cerpen dan novel tidak bisa mengikuti dan merekamnya tepat waktu, karena harus disadari film terbuat dalam ruang lingkup waktu yang tidak terbatas sesuai dengan skenario yang dikehendaki oleh sutradaranya. Sebagian film seperti film dokumen peristiwa terkadang bisa menyiasati agar lebih aktual, tapi sebagian besar film entertain lebih memilih merangkum pengalaman yang telah lama terdokumentasi lalu mengangkatnya menjadi kejadian baru dalam film. Dan bahkan terkadang dalam memilih cerita para pembuat film mengangkat kisah yang sangat imajinatif dan hanya merupakan fantasi belaka. Namun dibalik semua itu tetap diyakini adanya pesan tersendiri yang oleh Antonin Artaud, dikehendaki menjadi “alat untuk mencetuskan kerasukan” bagi penonton (Monaco 1981;43).

#### **IV. Film sebagai bentuk Media Massa.**

Dalam perkembangannya potensi khas yang dimiliki film baik dalam bercerita maupun dalam mengangkat citra menjadikannya berkembang pesat untuk berkongsi dengan novel, bukan lagi dengan seni lukis maupun drama. Karena baik film maupun novel mengisahkan cerita–cerita yang panjang dengan detail yang cukup kaya dan hal

ini dilakukan dari sudut pandang seorang pengisah yang mengangkat suatu tingkatan ironi tertentu yang menjadi gema, antara kisah dan pembaca.

Dan dalam film, semuanya itu secara kasar dapat dikatakan bisa digambarkan atau diceritakan bahkan melalui gambaran fantasi yang tidak terkendali melalui efek-efek khusus untuk menciptakan ruang antara cerita dengan penonton, tentunya dengan melibatkan lebih banyak orang dan lebih kompleks dalam pembagian tugas sesuai profesi masing-masing.

Jadi sebenarnya perbedaan menyolok dan tajam dari kedua media ini hanyalah bahwa yang satu merupakan kisah linguistik yang tersimpan dalam bentuk cetakan, sedangkan yang satu direkam dalam gambar hidup yang kelihatan lebih mudah yang tersimpan dalam pita kaset atau VCD. Namun pada intinya menuju pada pencarian gagasan-gagasan tentang pengalaman-pengalaman yang akhirnya memusatkan perhatian tentang suatu perubahan pemikiran untuk mengalami suatu pesan nyata yang termuat baik dalam film maupun dalam novel. Hanya saja pada film, penonton memiliki sejumlah kebebasan untuk memilih, untuk lebih memperhatikan satu detail lebih dari pada yang lainnya ( Monaco, 1981 : 35 ).

Akan tetapi, setiap film bagaimanapun kecilnya telah merubah cara memandang dunia sampai batas tertentu. Hal ini terjadi karena adanya tiga tingkatan fungsi yang diperankan film sebagai ciri khasnya yakni :

- Tingkat Ontologis, media film mempunyai kecenderungan membongkar nilai-nilai tradisional kebudayaan dimana ia dibuat. Ia dapat mengangkat secara lengkap atau merubah atau memutarbalikkannya. Sama seperti media cetak lain yang dapat melemparkan jargon (istilah baru), film juga dapat

mengajarkan istilah-istilah bahkan menciptakan mode dalam masyarakat melalui tampilannya kepada penonton.

- Tingkat mimesis, film merupakan cermin yang dapat memantulkan realitas (Sosial, politik dan kebudayaan) tapi dapat juga menciptakannya kembali sesuai realitasnya. Artinya film dapat mengangkat imaji yang dapat diterima penonton. Sebagai contoh dengan mengangkat harkat hidup para aktor dan aktris yang dalam kenyataan sudah sulit membedakan ke"bintang"annya. Mereka yang tenar menjadi gejala yang sulit dibedakan apakah dari diri mereka sendiri atau karena diperkenalkan oleh film tentunya. Seperti kata Daniel Boorstin's bahwa bintang-bintang adalah model-model psikologis luar biasa dari berbagai type baik yang ada maupun yang belum pernah ada. Mereka bisa menjadi pahlawan yang intelek, jujur, sempurna, juga bisa jahat, bermuka dua dan seterusnya.
- Tingkat inherent, yakni fungsi komunikatif film untuk menciptakan hubungan yang wajar antara isi pesan film dan penonton. Hal ini untuk menjamin film tidak menjadi media yang dipolitisir untuk kepentingan tertentu yang mengorbankan para penikmatnya. Hal ini diyakini setelah hasil beberapa penelitian menunjukkan film begitu mudah menjadi dekat dengan penonton bahkan efektif dalam melancarkan berbagai propaganda.

## **B. Semiótika Komunikasi dan Film**

### **I. Tentang Semiótika**

Gambar atau simbol adalah bahasa rupa yang memiliki banyak makna. Suatu gambar bisa memiliki makna tertentu bagi sekelompok orang tertentu, namun bisa juga tidak berarti apa-apa bagi kelompok yang lain. Pada tahun 1843 sebuah majalah di Inggris memuat gambar yang mengungkapkan sindiran terhadap peristiwa-peristiwa di sekeliling gedung parlemen. Gambar itu yang kemudian dikenal sebagai gambar karikatur yang menyindir keadaan ironis masyarakat atau kelompok politisi tertentu yang berkembang saat itu. Sebuah gambar memang memiliki makna yang multi interpretasi.

Semiótika adalah cabang ilmu yang semula berkembang dalam bidang bahasa. Dalam perkembangannya kemudian semiotika bahkan merasuk pada semua segi kehidupan umat manusia. Sehingga Derrida (Derrida, 1992;21) mengikrarkan bahwa tidak ada sesuatupun di dunia ini sepenting bahasa, *"there is nothing outside language"*. Bahasa dalam hal ini dibaca sebagai "teks" atau "tanda". Dalam konteks ini "tanda" memegang peranan penting dalam kehidupan umat manusia sehingga *"Manusia yang tidak mampu mengenal tanda, tak akan bertahan hidup"*

Charles Sanders Peirce (Zoest, 1993) ahli filsafat dan tokoh terkemuka dalam semiotika moderen Amerika menegaskan bahwa manusia hanya dapat berpikir dengan sarana tanda, manusia hanya dapat berkomunikasi dengan sarana tanda. Tanda yang dapat dimanfaatkan dalam senirupa berupa tanda visual yang bersifat non-verbal, terdiri dari unsur dasar rupa seperti garis, warna, bentuk, struktur, komposisi dan sebagainya. Tanda-tanda yang bersifat verbal adalah obyek-obyek yang dilukiskan, seperti obyek manusia, binatang, alam, imajinasi atau hal-hal lain yang bersifat abstrak.

## II. Pengertian Semiotika

Semiotika adalah ilmu tanda. Istilah ini berasal dari kata Yunani Semeion yang berarti "tanda", secara etimologi, semiotika dihubungkan dengan kata-kata Yunani yang berarti "Sign" dan "Signal". Tanda terdapat dimana-mana : "Kata" adalah tanda, demikian pula gerak isyarat, lampu lintas, bendera dan sebagainya. Struktur karya sastra, struktur film, bangunan (arsitektur) atau nyanyian burung dapat dianggap sebagai tanda. Segala sesuatu dapat menjadi tanda karena tanpa tanda manusia tidak dapat berkomunikasi.

Diantara sekian banyak pakar tentang semiótica, ada 2 orang yaitu Charles Sanders Pierce (1839-1914) dan Ferdinand de Saussure (1857-1913) yang dapat dianggap sebagai pemuka – pemuka semiotika moderen. Kedua tokoh inilah yang memunculkan 2 aliran utama semiótica moderen ; yang satu menggunakan konsep Pierce dan yang lain menggunakan konsep Saussure. Ketidaksamaan itu mungkin terutama disebabkan oleh perbedaan yang mendasar. Pierce adalah ahli filsafat dan ahli logika sedangkan Saussure adalah cikal bakal linguistik umum. Pemahaman atas dua gagasan ini merupakan syarat mutlak bagi mereka yang ingin memperoleh pengetahuan dasar tentang semiótica.

Menurut Pierce kata '*semiotika*', kata yang sudah digunakan sejak abad kedelapan belas oleh ahli Filsafat Jerman Lambert, merupakan sinonim kata *logika*. Logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar. Penalaran, menurut hipotesis Pierce yang mendasar dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda memungkinkan manusia berfikir, berhubungan dengan orang lain dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta.

Di sisi lain, Saussure mengembangkan bahasa sebagai suatu sistem tanda. Sudaryanto (1990) menyatakan hal yang sama bahwa linguistik dikenal sebagai disiplin yang mengkaji bahasa, proses membahasa. Semiotik dikenal sebagai disiplin yang mengkaji tanda, proses menanda, dan proses menandai. Bahasa adalah sebuah jenis tanda tertentu. Dengan demikian dapat dipahami jika ada hubungan antara linguistik dan semiotik. Saussure menggunakan kata "semiologi" yang mempunyai pengertian sama dengan semiótica pada aliran Pierce. Kata *Semiotics* memiliki rival utama, kata *Semiology*. Kedua kata ini kemudian digunakan untuk mengidentifikasi adanya dua tradisi dari semiotik (Sebeok 1979:63). Tradisi linguistik menunjukkan tradisi-tradisi yang berhubungan dengan nama-nama Saussure sampai Hjelmslev dan Barthes yang menggunakan istilah *semiologi*. Sedangkan yang menggunakan teori umum tentang tanda-tanda dalam tradisi yang dikaitkan dengan nama-nama Pierce dan Morris menggunakan istilah *semiotics*. Kata Semiótica kemudian diterima sebagai sinonim dari kata semiologi.

Menurut Budi Sukada (1992:8), definisi semiótica tergantung pada siapa yang dirujuk. Apabila Saussure yang dijadikan rujukan, maka yang dimaksud adalah semiologi ; *a science that studies the life of signs within society*. Sedangkan apabila semiótica yang digunakan maka yang dirujuk adalah buah pikiran Pierce ; *the study of patterned human behavior in communication in all its modes*. (<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>)

Ahli-ahli semiótica dari aliran Saussure menggunakan istilah-istilah pinjaman dari linguistik. Pada masa sesudah Saussure, teori linguistik yang paling banyak menandai studi semiotik adalah teori Hjelmslev, seorang strukturalist

Denmark. Pengaruh itu tampak terutama dalam 'semiologi komunikasi'. Teori ini merupakan pendekatan kaum semiotika yang hanya memperhatikan tanda-tanda yang disertai maksud (*signal*) yang digunakan dengan sadar oleh mereka yang mengirimkannya (si pengirim) dan mereka yang menerimanya (si penerima).

Menurut Pierce (dalam Hoed, 1992) semiótica adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu. Sesuatu itu dapat berupa pengalaman, pikiran, gagasan, atau perasaan. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu, apabila "sesuatu" disampaikan melalui tanda dari pengirim kepada penerima, maka sesuatu tersebut bisa disebut sebagai "pesan". Film dalam konteks semiótica dapat diamati sebagai suatu upaya menyampaikan pesan dengan menggunakan seperangkat tanda dalam suatu sistem. Dalam semiótica, film dapat diamati dan dibuat berdasarkan suatu hubungan antara *signifier* (*significant*) atau penanda dan *signified* (*signifie*) atau petanda, seperti halnya tanda pada umumnya, yang merupakan kesatuan yang tidak bisa dilepaskan antara penanda dan petanda.

Bagaimana, sebenarnya tanda itu bekerja? ada dua pendekatan penting terhadap tanda-tanda yang biasanya menjadi rujukan para ahli. Pertama adalah pendekatan yang didasarkan pada pandangan Ferdinand de Saussure (1857-1913) yang menyatakan bahwa tanda-tanda disusun dari dua elemen yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan sebuah konsep dimana citra bunyi disandarkan.

Tanda itu sendiri, dalam pandangan Saussure, merupakan manifestasi konkret dari citra bunyi dan sering diidentifikasi dengan citra bunyi itu sebagai penanda. Jadi penanda dan petanda merupakan unsur-unsur mentalistik. Dengan kata lain, di dalam

tanda terungkap citra bunyi ataupun konsep sebagai dua komponen yang tak terpisahkan. Dengan kata lain, kehadiran yang satu berarti kehadiran yang lain seperti dua sisi kertas.

Kedua, adalah pendekatan tanda yang didasarkan pada pandangan seorang filsuf dan pemikir Amerika yang cerdas, Charles Sanders Peirce (1839-1914). Peirce (Berger dalam Sobur, 2000:34) menandakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab akibat dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. Ia menggunakan istilah ikon untuk kesamaannya, indeks untuk hubungan sebab-akibat, dan simbol untuk asosiasi konvensional. Menurut Peirce, sebuah analisis tentang esensi tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya. Pertama dengan mengikuti sifat objeknya, ketika kita menyebut tanda sebuah ikon. Kedua, menjadi kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual, ketika kita menyebut tanda sebuah indeks. Ketiga, kurang lebih, perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotatif sebagai akibat dari suatu kebiasaan ketika kita menyebut tanda sebuah simbol.

#### ➤ **Pragmatisme Charles Sanders Peirce**

Peirce lahir dalam sebuah keluarga intelektual pada tahun 1839 (Ayahnya Benjamin adalah seorang Profesor matematika di Harvard). Pada tahun 1859, 1862, dan 1863 secara berturut-turut ia menerima gelar B.A, M.A dan B.Sc dari Universitas Harvard. Selama lebih dari tiga puluh tahun (1859-1860, 1861-1891) Peirce banyak melaksanakan tugas astronomi dan geodesi untuk survei Pantai Amerika Serikat (United States Coast Survey). Dari tahun 1879 sampai tahun

1884, ia menjadi dosen paruh waktu dalam bidang logika di Universitas Johns Hopkins.

Pierce terkenal karena teori tandanya. Di dalam lingkup linguistik, Pierce, sebagaimana dipaparkan seringkali mengulang-ulang bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Perumusan yang terlalu sederhana ini menyalahi kenyataan tentang adanya suatu fungsi tanda: tanda A menunjukkan suatu fakta (atau objek B), kepada penafsirnya yaitu C. Oleh karena itu, suatu tanda tidak pernah berupa suatu entitas yang sendirian, tetapi yang memiliki ketiga aspek tersebut. Pierce mengatakan bahwa itu sendiri merupakan contoh dari kepertamaan, objeknya adalah kekeduaan, dan penafsirnya - unsur perantara - adalah contoh dari keketigaan.

Pierce memang berusaha untuk menemukan struktur Turner dimanapun mereka bisa terjadi. Keketigaan yang ada dalam konteks pembentukan tanda juga membangkitkan semiótika yang tak terbatas, selama suatu penafsir (gagasan) yang membaca tanda sebagai tanda bagi yang lain (yaitu sebagai wakil dari suatu makna atau penanda) bisa ditangkap oleh penafsir lainnya. Penafsir ini adalah unsur yang harus ada untuk mengaitkan tanda dengan objeknya, (Induksi, deduksi, dan penangkapan (hipótesis) membentuk tiga jenis penafsir yang penting). Agar bisa ada sebagai suatu tanda, maka tanda tersebut harus ditafsirkan (dan berarti harus memiliki penafsir).

Berdasarkan objeknya, Pierce membagi tanda atas *icon* (ikon), *Index* (indeks) dan *symbol* (simbol). Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah, atau dengan kata lain, ikon

adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan, misalnya potret dan peta. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat causal atau hubungan sebab-akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api. Tanda dapat pula mengacu ke denotatum melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah tanda konvensional yang biasa disebut simbol. Jadi, simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan di antaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat.

Berdasarkan interpretasi, tanda (*sign representamen*) dibagi atas *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign* dan *argument*. *Rheme* adalah tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan. Misalnya, orang yang merah matanya dapat saja menandakan bahwa orang itu baru menangis atau menderita penyakit mata, atau mata dimasuki inserta, atau baru bangun, atau ingin tidur. *Dicent signs* atau *dicisign* adalah tanda sesuai kenyataan. Misalnya jika pada suatu jalan sering terjadi kecelakaan, maka di tepi jalan dipasang rambu lalu lintas yang menyatakan bahwa disitu sering terjadi kecelakaan. *Argument* adalah tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu.

Berdasarkan berbagai klasifikasi tersebut, Pierce (Pateda dalam Sobur, 2004: 42-43) membagi tanda menjadi sepuluh jenis yaitu :

1. *Qualisign*, yakni kualitas sejauh yang dimiliki tanda. Kata *keras* menunjukkan kualitas tanda. Misalnya, *suaranya keras* yang menandakan orang itu marah atau ada sesuatu yang diinginkan.

2. *Iconic Sinsign*, yakni tanda yang memperlihatkan kemiripan. Contoh : foto, diagram, peta dan tanda baca.
3. *Rhematic Indexial Sinsign*, yakni tanda berdasarkan pengalaman langsung, yang secara langsung menarik perhatian, karena kehadirannya disebabkan oleh sesuatu. Contoh, pantai yang sering merenggut nyawa orang yang mandi di situ akan dipasang bendera bergambar tengkorak yang bermakna berbahaya, dilarang mandi di sini.
4. *Dicent Sinsign*, yakni tanda yang memberikan informasi tentang sesuatu. Misalnya, tanda larangan yang terdapat di pintu masuk sebuah kantor.
5. *Iconic Legisign*, yakni tanda yang menginformasikan norma atau hukum. Misalnya, rambu lalu lintas.
6. *Rhematic Indexical legisign*, yakni tanda yang mengacu kepada objek tertentu, misalnya kata ganti penunjuk. Seseorang bertanya, "mana buku itu ? " dan dijawab, "Itu!"
7. *Dicent Indexical Legisign*, yakni tanda yang bermakna informasi dan menunjuk subjek informasi. Tanda berupalampu merah yang berputar-putar di atas mobil ambulans menandakan ada orang sakit atau orang yang celaka yang tengah dilarikan ke rumah sakit.
8. *Rhematic Symbol* atau *Symbolic Rheme*, yakni tanda yang dihubungkan dengan objeknya melalui asosiasi ide umum. Misalnya, kita melihat gambar harimau. Lantas kita katakan, harimau. Mengapa kita katakan demikian, karena ada asosiasi antara gambar dengan benda atau hewan yang kita lihat yang namanya harimau.

9. *Dicent Symbol* atau *proposition* (proposisi) adalah tanda yang langsung menghubungkan dengan objek melalui asosiasi dalam otak. Kalau seseorang berkata, "Pergi!" penafsiran kita langsung berasosiasi pada otak, dan sertamerta kita pergi. Padahal proposisi yang kita dengar hanya kata. Kata-kata yang kita gunakan yang membentuk kalimat, semuanya adalah proposisi yang mengandung makna yang berasosiasi di dalam otak. Otak secara otomatis dan cepat menafsirkan proposisi itu, dan seseorang segera menetapkan pilihan atau sikap.
10. *Argument*, yakni tanda yang merupakan *iferens* seseorang terhadap sesuatu berdasarkan alasan tertentu. Seseorang berkata "gelap" sebab ia menilai ruang itu cocok dikatakan gelap. Dengan demikian argumen merupakan tanda yang berisi penilaian atau alasan mengapa seseorang berkata begitu. Tentu saja penilaian tersebut mengandung kebenaran.

### III. Film sebagai Bidang Kajian Analisis Semiótika

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda-tanda. Tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara : kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Memang ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikon bagi realitas yang dinotasikannya.

Sebetulnya tanda-tanda film itu melakukan sesuatu yang tidak jauh berbeda dengan roman atau novel. Film tersebut jika tidak merupakan film dokumenter, menyajikan 'teks' fiksional yang memunculkan dunia (fiktif global) yang mungkin ada. Permasalahan mengenai ketegangan antara fiksi dan nonfiksi yang muncul dalam sastra pada dasarnya juga muncul dalam film. Karena itu hal serupa berlaku khusus bagi film-film yang menuturkan cerita. Jika kita hendak menganalisis penyusunan struktur dan aktifitas semiotika film-film ini, menurut Van Zoest (dalam Sobur, 2004;129) konsep-konsepnya dapat kita pinjam dari teori bercerita dan berkisah yang berorientasikan semiotika.

Film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar. Semiotika film untuk membuktikan hak keberadaannya yang dalam hal-hal penting menyimpang dari sintaksis dan semantik teks dalam arti terpisah harus memberikan perhatian khusus pada kekhususan tersebut (Zoest dalam Sobur, 2004;130).

Film juga sebetulnya tidak jauh beda dengan televisi. Namun film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Tata bahasa ini terdiri atas semacam unsur yang akrab seperti pemotongan (cut), pemotretan jarak dekat (close-up), pemotretan dua arah (two shot), pemotretan jarak jauh (long shot), pembesaran gambar (zoom in), pengecilan gambar (zoom out), memudar (fade), pelarutan (dissolve), gerakan lambat (slow motion), gerakan yang dipercepat (speeded up), efek khusus (special effect), *sintagmatig*(antar scene), *paradigmatig*(diantarai oleh scene), *off scene*(gambar tanpa suara). Namun bahasa

tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah hingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbitrer serta metafora-metafira visual sering menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta menonotasikan makna social dan budaya.

Begitulah sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk menjadikan pesan yang sedang disampaikan pada tingkatan paling dasar, misalnya "suara yang diluar layar" bentuk paling umum dalam kebanyakan dokumenter. Namun unsur suara (voice-over) dan dialog dapat juga mengkodekan makna kesusastraan, sebagaimana ketika gambar memudar diiringi bait "zaman dahulu kala". Pada tatanan gambar bergerak, kode-kode gambar dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi mental. Jadi orang dapat (dan sering) berfikir dalam gambar bergerak dengan kilas balik, gerakan cepat dan lambat, pelarutan ke dalam waktu lain dan tempat lain, seperti dalam film *Time Machine*, misalnya.

### C. FILM-FILM INDONESIA

Keberadaan film, tidak terlepas dari kebutuhan masyarakat akan hiburan. Di Indonesia sendiri, film sudah dikenal sejak tahun 1900. Kala itu, sebagian besar film yang beredar adalah film produksi Belanda atau negara Eropa lainnya. Tak heran, saat itu, Indonesia masih berada di bawah kekuasaan Belanda.

Tahun 1950-an, film Indonesia mulai menapaki dirinya sebagai film nasional, seiring pembuatan film *Darah & doa* oleh Usmar Ismail. Kendati sempat mengalami

krisis pada tahun 1957 karena Usmar Ismail menutup studionya, film Indonesia segera bangkit karena masyarakat kala itu benar-benar haus akan hiburan.

Tenggang waktu antara 1992 – 2000 bisa dibilang sebagai periode “mati suri” film Indonesia. Tidak benar-benar mati, hanya saja dari aspek mutu, film-film lokal yang beredar jadi sekedar tontonan yang mengeruk keuntungan dari adegan syur, buka- bukaan, perempuan cantik: tanpa penggarapan Sinematogral yang maksimal. Sebut saja diantaranya : Gadis Metropolis 1 (1991) dan Gadis Metropolis 2 (1995), Ranjang Ternoda (1994), dan lain-lain, yang melahirkan sejumlah aktor dan aktris boom seks saat itu, seperti Inneke Koesherawaty, Malvin Syahna, Taffana Devi, Ibra Ashari, Febi Lawrence, Reynaldi serta Kiki fatmala.

Kondisi ini tentu meresahkan bagi para pecinta film maupun mereka yang berkecimpung di bidang perfilman. Puncak lesunya bisnis film Indonesia adalah tahun 2001. Pada tahun ini hanya tiga film layar lebar yang diproduksi.

Meski demikian, muncul juga sejumlah film dengan penggarapan dan ide baru saat itu, misalnya Bulan tertusuk Ilalang (1995), Daun di Atas Bantal dan Kuldesak (2000). Muncul film drama musikal, Bintang Jatuh dan Petualangan Sherina. Khusus Bintang Jatuh, memang tidak sempat “masuk” bioskop, hanya beredar secara indie. Di film inilah nama Dian sastrowardoyo mulai dikenal.

Di era millenium ini, film Indonesia mulai menunjukkan tanda kebangkitan kembali, ditandai kemunculan film-film yang dirancang oleh para sineas muda. Bisa dibilang, kualitas film juga mengalami peningkatan. Hal ini diindikasikan dengan makin banyaknya film dan tokoh. Film Indonesia yang berlaga di ajang festival berskala nasional maupun Internasional. Namun, ditengah berkembang pesatnya

media komunikasi, film bioskop tentu harus pandai-pandai merebut minat masyarakat untuk mau menonton film.

Referensi yang diperoleh melalui media cetak maupun elektronik, membuat masyarakat saat ini mempunyai alasan tertentu dalam memutuskan untuk menonton sebuah film. Persepsi mengenai film pun berubah. Tidak lagi sekedar media penghibur belaka. Ujung-ujungnya, hanya film dengan kualitas baik yang akan ditonton orang.

Terbukti, era 2000-an seakan membuat para sineas muda terpacu untuk lebih berkarya dan menaruh minatnya kembali pada film Indonesia. Sejalan dengan lahirnya film-film baru garapan nama-nama baru serta digelarnya kembali Festival Film Indonesia (2004) sebagai wadah apresiasi bagi karya dan insan film lokal.

Hasrat terus melahirkan film-film nasional yang bermutu ini jangan sampai padam. Semangat menjadikan film Indonesia sebagai tuan rumah di tengah serbuan tontonan asing harus terus dijaga, apalagi beberapa film Indonesia sanggup bersaing juga di ajang Festival film di luar negeri. Terlebih lagi, masyarakat kita semakin apresiatif, pintar dan selektif dalam memilih tontonan.

Sehubungan dengan itu, kehadiran Lembaga Sensor Film atau LSF ditanggapi beragam oleh para insan perfilman. Di satu sisi, lembaga itu dinilai menjadi "penyelamat" masyarakat agar tidak diracuni oleh tontonan negative. Tapi disisi lain, ada pula yang menganggap Lembaga itu menghambat kreatifitas dalam membuat karya seni.

Lembaga Sensor Film (LSF). merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam perkembangan perfilman di Indonesia. Sebelum dinikmati oleh penonton, baik film

bioskop maupun film televisi, sebuah film harus lulus sensor terlebih dahulu. LSF memiliki wewenang untuk menyeleksi bagian-bagian mana dari sebuah film yang patut untuk dikonsumsi, atau bagian mana yang harus dipotong atau ditiadakan.

Sensor bertujuan untuk melindungi warga negara dari penetrasi informasi. Arus akulturasi yang kuat di khawatirkan menembus dinding-dinding rawan, terutama bagi generasi muda. Sehingga pesona hiburan tidak begitu saja meruntuhkan benteng moral anak-anak bangsa. Diyakini, tampilan yang menyesatkan bisa melahirkan ketidaksadaran berkepanjangan. Bahkan hal itu akan bermuara pada satu persepsi, bahwa citra itu adalah suatu kewajaran sebaai konsekwensi kemajuan jaman. Akan lebih menjerumuskan lagi, manakala wujud persepsi dikukuhkan sebagai panutan, sehingga melahirkan pola perilaku yang dianggap sebagai modernisasi budaya.

Disisi lain, keberadaan LSF sendiri dianggap membendung kreatifitas para sineas dalam memproduksi sebuah film. Namun apabila, suatu film tak melewati pintu sensor dikhawatirkan anak-anak bisa teracuni oleh tontonan yang selayaknya menjadi konsumsi orang dewasa. Apalagi pengawasan pada penonton film saat ini tidak begitu ketat. Petugas jaga di bioskop tak bisa berlama-lama mencek umur para penonton film yang tiap hari jumlahnya cukup banyak.

Terkait dengan pro kontra keberadaan lembaga sensor film, muncul wacana untuk mengubah lembaga ini menjadi bentuk lain yang diharapkan bisa lebih mengakomodir keinginan sineas dan masyarakat. Di era demokratisasi seperti sekarang, pendapat berbeda memang sah-sah saja. Apalagi hal itu diutarakan untuk mewujudkan citra perfilman nasional ke arah yang lebih baik. Semua pihak tentu tak

menghendaki kondisi dimana film Indonesia kembali terpuruk dan tidak di minati oleh masyarakat sendiri.

Membuat film yang bermutu baik, adalah tugas para sineas. Sedangkan para penonton sendiri dihadapkan pada pilihan untuk bisa memilah mana film yang baik untuk ditonton dan mana yang tidak. Sehingga diharapkan film bermutu baiklah yang banyak ditonton. Film-film yang diproduksi oleh para sineas, tentu diharapkan bisa mendapat tempat di tengah masyarakat. Apalagi bagi film bioskop. Karena itu, mereka sangat bersungguh-sungguh dalam menggarap sebuah karya film.

Kendati merupakan sarana untuk menghibur, namun keberadaan film bukanlah semata untuk memuaskan penontonya belaka. Ketika telah hadir di tengah masyarakat, film jadi punya banyak peranan yang antara lain dapat pula memberi pengaruh kepada perilaku masyarakat.

Kebangkitan kembali sineas Indonesia, menunjukkan kreatifitas para sineas ini tidak pernah mati. Namun yang perlu menjadi persoalan kemudian, adalah bagaimana film-film ini dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat.

Para sineas ini sadar, plot cerita yang sangat menarik dan didukung oleh aktris dan aktor yang piawai berakting sekalipun, tidak akan ada artinya sama sekali, bila film yang dihasilkan itu tidak bisa dinikmati oleh para penontonya. Sementara, selera penonton sendiri sangat beragam.

Sejatinya, ditengah beraneka ragamnya selera masyarakat akan sebuah film, adalah suatu peluang tersendiri. Para sineas seharusnya bisa menangkapnya sebagai peluang untuk semakin meningkatkan kreatifitas dalam berkarya.

Membuat film Indonesia berjaya bukanlah semata menjadi tugas bagi para insan perfilman belaka. Dukungan dari masyarakat, sangat diperlukan agar film Indonesia benar-benar diakui eksistensinya.

## D. PSIKOLOGI KEPRIBADIAN

### Teori Struktur Kepribadian (Teori Freud)

Menurut teori klasik Freud, kepribadian manusia tersusun dari tiga sistem pokok, yaitu *id*, *ego* dan *superego*. *Id* adalah keinginan manusia terhadap sesuatu. *Superego* adalah lingkungan yang mendukung tercapainya keinginan manusia atau keinginan yang dimilikinya. Sedangkan *ego* adalah hal yang mengendalikan keduanya, *id* dan *superego*. Dalam hal ini *ego* sangat menentukan manusia dalam mengambil keputusan apakah ia akan melaksanakan keinginannya atau membatalkannya.

Tiga unsur *id*, *ego* dan *superego* inilah pembentuk kepribadian total manusia. Di mana ketiganya tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Namun, masing-masing bagian dari kepribadian total ini mempunyai fungsi, sifat, komponen, prinsip kerja, dinamisme dan mekanisme tersendiri. Mereka berinteraksi begitu erat satu sama lain sehingga sulit (tidak mungkin) untuk memisahkan pengaruhnya dan menilai sumbangan relatifnya terhadap tingkah laku manusia. Tingkah laku manusia hampir selalu merupakan produk dari interaksi di antara ketiga sistem tersebut.

Namun akhir-akhir ini yang justru berkembang dan lebih banyak mendapat perhatian para ahli adalah teori tentang "self" dan "ego".

### A. Pandangan Umum Tentang Pengertian Self

Sepanjang sejarah keinginan manusia untuk mengetahui sebab-sebab tingkah lakunya dan semenjak psikologi menjadi pengetahuan yang otonom, masalah aspek kejiwaan yang mengatur, membimbing dan mengontrol tingkah laku manusia selalu timbul dan menjadi persoalan. Pengertian umum (popular) mengenai "inner entity" ini barangkali ialah jiwa (soul). Menurut teori "jiwa" gejala-gejala kejiwaan (mental phenomena) dianggap sebagai pencerminan (manifestasi) substansi khusus yang secara khas berbeda dari substansi kebendaan. dalam pikiran keagamaan jiwa itu dipandang sebagai abadi, bebas dan asalnya suci.

Seorang ahli dari Amerika Serikat, W. James memberi batasan mengenai self atau yang disebutnya Empirical Me itu dalam arti yang umum sekali, yaitu sebagai keseluruhan dari segala yang oleh orang lain disebut "nya" (his) :tubuhnya, sifat-sifatnya, kemampuan-kemampuannya, milik-milik kebendaannya, keluarganya, teman-temannya, musuh-musuhnya, pekerjaannya dan kenganggurannya, dan lain-lain lagi.

James mempersoalkan Self itu dalam tiga hal :

1. Its constituent (dasar, bagian-bagian)
2. Self-feeling (rasa diri)

3. The action of self-seeking and self preservation (mengembangkan diri dan mempertahankan diri).

Dasar (komponen) self ialah material self, social self spiritual self dan pure ego. Material self terdiri dari material possession, social self, yaitu bagaimana anggapan teman-teman "orang" lain terhadapnya, spiritual self ialah kemampuan-kemampuan serta kecakapan-kecakapan psikologisnya. Ego adalah pikiranyang menjadi dasar daripada personal identity.

Istilah self itu dalam psikologi mempunyai dua arti yaitu :

- a. Sikap dan perasaan seseorang terhadap dirinya sendiri, dan
- b. Suatu keseluruhan proses psikologis yang menguasai tingkah laku dan penyesuaian diri.

Arti yang pertama itu dapat disebut pengertian self sebagai obyek, karena pengertian itu menunjukkan sikap, perasaan pengamatan dan penelitian seseorang terhadap dirinya sendiri sebagai obyek. Dalam hal ini self itu berarti apa yang dipikirkan orang tentang dirinya. Arti yang kedua dapat kita sebut pengertian self sebagai proses. Dalam hal ini self itu adalah suatu kesatuan yang terdiri dari proses-proses aktif seperti berfikir, mengingat dan mengamati.(Sumadi Suryabrata, 2006:247-249).

Dalam pada itu haruslah diingat, bahwa tidak ada teori modern mengenai self yang berpendapat bahwa ada aspek kejiwaan sebaagi sesuatu yang ada di dalam (sebagai isi) yang mengatur perbuatan-perbuatan manusia. Self itu baik dimaksudkan

sebagai obyek maupun sebagai proses, ataupun kedua-duanya bukanlah suatu homunculus atau "manusia di dalam dada" atau jiwa ; tetapi pengertian tersebut terutama dimaksudkan untuk menunjuk kepada obyek proses-proses psikologis itu sendiri, dan proses-proses tersebut dianggap dikuasai oleh hukum sebab-akibat.

Dengan bersandar kepada teori psikoanalisis Symond dalam bukunya: *The ego and the self* (1951) memberi batasan self sebagai cara-cara bagaimana seseorang bereaksi terhadap dirinya sendiri, dimana self itu mengandung empat aspek yaitu :

1. Bagaimana orang mengamati dirinya sendiri
2. Bagaimana orang berpikir tentang dirinya sendiri
3. Bagaimana orang menilai dirinya sendiri, dan
4. Bagaimana orang berusaha dengan berbagai cara untuk menyempurnakan dan mempertahankan diri.

Symond (Sumadi Suryabrata, 2006:250) menunjukkan bahwa orang mungkin tidak sadar akan reaksi-reaksi pengamatan, pemikiran, penilaian, serta mempertahankan atau menyempurnakan itu. Secara sadar orang dapat mempunyai suatu konsepsi mengenai dirinya sendiri sedangkan secara tidak sadar dia mungkin mempunyai konsepsi yang berlawanan dengan konsepsi sadarnya itu, hal ini terbukti misalnya dari kenyataan bahwa dia bersikap defensif. Symond memperingatkan bahwa pendapat yang mengatakan bahwa apa yang dikatakan oleh seseorang itu merupakan pencerminan yang tepat mengenai apa yang dirasanya, itu adalah tidak tepat. Peringatan ini diperkuat dengan mengutip hasil-hasil eksperimen Volf (1933, 1935)

dan Huntiky (1940) yang menunjukkan bahwa penilaian secara sadar mengenai diri sendiri itu tidak mesti sama dengan penilaian diri sendiri secara tidak sadar.

### **C. Pandangan Umum Tentang Pengertian Ego**

Symond (Sumadi Suryabrata, 2006:249), memberi batasan ego sebagai suatu kelompok proses, yaitu proses-proses mengamati, mengingat dan berpikir, yang perlu untuk membuat dan melaksanakan rencana tindakan untuk mencapai kepuasan sebagai response terhadap dorongan dari dalam.

Symond berpendapat, bahwa ada kerja sama antar ego dan self. Apabila proses-proses ego berhasil menyelesaikan masalah kebutuhan (dalam) dan kenyataan (luar), maka orang cenderung untuk berpikir bahwa dirinya adalah baik. Demikian juga jika sekiranya orang mempunyai pendapat bahwa dirinya adalah tinggi, maka proses-proses egonya cenderung untuk berfungsi secara baik. Tetapi pada umumnya, berhasilnya ego harus ada terlebih dahulu supaya orang merasa dirinya bernilai dan yakin akan dirinya.

Selanjutnya Sherif dan Cantril (sumadi Suryabrata, 2006:251-) dalam buku yang berjudul *The Psychology of Ego Involvement* (1947), memberi batasan ego itu sebagai suatu konstelasi sikap-sikap yang dapat digolongkan pada "apa yang akan aku pikirkan tentang diriku, apa yang kunilai, apa yang kumiliki, dan apa yang kijadiakn objek identifikasi". Kedua ahli itu tidak membedakan self sebagai obyek dan self sebagai proses.

Sedang, menurut Koffka, ego adalah suatu bagian yang terpisah dari keseluruhan medan. Ego itu terdapat dalam medan tingkah laku dan saling mempengaruhi dengannya. Pemisahan ego dari keseluruhan medan ini timbul dalam pengalaman karena keadaannya adalah heterogen. Pribadi mengamati dirinya sebagai sesuatu yang menempati ruang antara apa yang di depan dan di belakangnya, apa yang di kiri dan di kanannya. Pengalaman ini dapat sadar dan dapat tidak. Pengalaman sadar membentuk *ego phenomenal*, yaitu self sebagai obyek. Tetapi bagi Koffka kecuali self sebagai obyek itu juga ada self sebagai proses. Perubahan tingkah laku merupakan fungsi dari perubahan Gestalt Ego-Medan. ( Pendapat ini sangat mirip dengan pendapat Lewin ). Inti daripada ego ini adalah self. Kecuali apa yang telah dikemukakan diatas, masih banyak ahli-ahli yang berbicara soal tersebut, misalnya Freud, Adler, Jung, Allport Murphy, dan lain-lain.

#### **D. Kepribadian Ganda dalam Kajian Psikologi**

Dalam psikologi ada beberapa tes kepribadian yang mengungkap seseorang melalui kata-kata yang tertulis yaitu SCCT dan TAT. Meskipun demikian Tes ini bukan suatu tes utama namun adalah tes pelengkap. Bahwa benar tes ini bisa membantu menjelaskan suatu dinamika kepribadian seseorang hanya dari cerita-cerita seseorang dari suatu gambar yang ditunjukkan kemudian test disuruh bercerita atau menuliskan ceritanya.

Dalam cerita seseorang terkandung suatu tema tertentu yang terpola, yang di dalamnya kita bisa melihat adanya needs dan press seseorang. TAT ini didasarkan pada teori needs Murray yang memandang bahwa dalam suatu perilaku manusia pasti

didorong oleh adanya motivasi internal dan eksternal, sedangkan lingkungan dipandang sebagai press (tekanan) yang mempengaruhi dorongan tersebut. Keduanya akan membentuk suatu interaksi antara kebutuhan dan lingkungan yang disebut sebagai tema. Kesatuan tema merupakan kesatuan interaksi itu yang terbentuk sejak jaman kanak-kanak tanpa disadari, dan ini merupakan kunci dari suatu perilaku unik (khas) seseorang.

TAT adalah tes proyeksi, secara sederhananya begini... seseorang mengungkapkan sesuatu baik perasaan, dorongan dan sentimennya ke dunia luar melalui kata-kata membentuk suatu cerita, meskipun dia membuatnya direncanakan namun toh tidak terlepas dari adanya pengaruh ketidaksadaran dalam pikirannya.

Intinya : Kesadaran dan alam bawah sadar kita adalah pembentuk suatu kepribadian. Kita bisa saja menekan alam bawah sadar sehingga yang muncul adalah hal-hal yang ingin kita munculkan dan tampilkan pada orang lain. Tapi toh kita punya alam bawah sadar yang pada suatu saat akan keluar dan mempengaruhi perilaku kita secara tak sadar. (dikutip dari [http://teori psikologi kepribadian ganda/html](http://teori-psikologi-kepribadian-ganda/html))

Kelainan psikologis atau kepribadian menyimpang ini menarik perhatian umum dan para ahli untuk dikaji lebih jauh. Dari sini pulalah beberapa kisah nyata tentang kepribadian yang menyimpang ini kemudian dibukukan ataupun di angkat ke media massa. Seperti Sybil dan Billy yang kisahnya menghentak dunia, dengan manusia berkepribadian terbanyak yang pernah ada.

Jauh sebelum Sybil dan Billy, jagat perbukuan sudah dipenuhi oleh beragam kisah kepribadian menyimpang. Dunia psikologi menyebutnya sebagai psychological

disorder. Di dalam kelainan itu, masuk beragam penyimpangan, mulai dari yang kadarnya ringan (mild) hingga yang sangat berat seperti yang dialami Billy. Ilmu kejiwaan juga mengenal banyak istilah untuk penyimpangan itu.

Dalam cabang besar ilmu psikologi, ada yang dikenal dengan sebutan penyimpangan kepribadian ganda (MPD) dan kemudian lebih dikenal dengan istilah penyimpangan kepribadian disosiatif (DPD). Orang-orang yang mengalami penyimpangan ini umumnya melakukan tindakan disconnecting—terbelah-belah-mengunci rapat-rapat ingatan atau rasa sakit masa silam dalam sebuah 'koper' di belakang otak.

Arthur Zeilstra dan Janet Howden, yang mengemukakan teori ini pertama kalinya lebih dari dua dekade silam, mengatakan bahwa mereka yang memiliki masa silam (terutama masa kecil) yang suram, berpeluang mengembangkan karakter disosiatif ini.

"Mereka menciptakan karakter lain dalam dirinya untuk menjaga emosi dan kenangan tersebut," kata Howden dan Zeilstra. Gejala ini antara lain dialami oleh Sybil, Billy, narator dalam kisah *Fight Club*, serta Mr. Jekyll and Dr. Hyde".(dikutip dari <http://teori psikologi kepribadian ganda/html>)

Billy, lewat alter-egonya April, meyakini masa kecilnya dipenuhi siksaan dan pelecehan seksual oleh ayah tirinya. Karena itu, April tumbuh dalam dirinya untuk menjaga kenangan tersebut. Penyimpangan lainnya ada juga yang disebut sebagai skizofrenia. Ini penyimpangan psikologis yang membuat penderitanya merasakan adanya bisikan, suara-suara lain, dorongan atau ancaman yang menguasainya dalam melakukan sesuatu

## B A B III

### BELAHAN JIWA / SOULMATE



#### A. Sutradara Belahan Jiwa / *Soulmate*

Sekar Ayu Asmara, akrab disapa mba'Sekar. Tak banyak yang bisa kita ketahui darinya, baik itu soal latar belakang kehidupan sutradara dan penulis handal ini. Hanya sekelumit yang bisa kita dapat darinya. Sosoknya yang begitu tertutup, terkadang hanya membagi informasi yang menurutnya pantas untuk diberitakan. Seperti halnya dalam berkarya, tak jarang ia hanya memberi sedikit informasi mengenai hasil karyanya yang akan tayang ataupun buku – buku hasil karangannya yang akan diluncurkan ke Publik. Sikap tertutupnya ini kemudian terimplementasikan ke dalam setiap karya – karyanya. Hampir semua film maupun novel karangannya bergenre drama dan misterius.

Sutradara yang merangkap sebagai penulis ini, awalnya lebih' sering menggarap film – film dokumenter. Ia mengaku merasa lebih merdeka menggarap film dokumenter ketimbang layar lebar. Selain karena dalam film dokumenter, dirinya bisa lebih bebas mengekspresikan diri, juga karena film dokumenter mengangkat persoalan riil, bukan fiksi. Mengenai kegiatannya sekarang yang lebih banyak menggarap layar lebar, Sekar menganggapnya sebagai penyeimbang saja antara kebutuhan seni dan komersil.

Tentang karya - karyanya yang bisa digolongkan unik, sudah menjadi ciri khas sutradara perempuan yang juga pelukis ini. Sekar mengaku lebih bersemangat

untuk menggarap sesuatu yang orang lain tak terpikir untuk menggarapnya. Hasil – hasil karyanya pun sudah pasti beda dengan yang sudah ada. Perempuan kelahiran Jakarta yang pernah bermukim di Afganistan, Turki dan Belanda ini, telah banyak mengumpulkan prestasi atas karya – karyanya. Sebut saja Biola Tak Berdawai dan Belahan Jiwa, namanya sebagai sutradara dan penulis skenario melejit sejak menggarapnya. Kemudian film layar lebarnya yang ketiga yaitu “Pesan dari Surga” yang mengangkat tema dengan berbagai konflik psikologis di dalamnya. Kemudian dua buah film yang sedang dalam tahap penggarapannya. Masing–masing film drama musical dan drama psikologi. Film yang pertama dikemas dalam bentuk animasi. Sementara film yang kedua drama psikologi dengan setting tahun 1945, meski settingnya tahun 1945, Sekar menegaskan bukan film tentang kepahlawanan, hanya saja situasi sosial politik pada masa itu dijadikan sebagai latar belakangnya.

Konsep dan tema psikologi merupakan area berkreasi yang disenangi oleh Sekar. Baginya, dalam kajian psikologi, banyak ide dan kreasi yang bisa dituangkannya. Itu sebabnya, hampir semua karya–karyanya memuat atau paling tidak menyinggung masalah psikologi dan kejiwaan. Seperti dua novel hasil karyanya, “Kembar Keempat” dan “Pintu Terlarang”. Sebuah novel yang unik, dimana masing–masing bercerita tentang perjalanan hidup lelaki kembar tiga dengan profesinya masing–masing beserta konflik–konfliknya, juga seorang wanita yang memiliki kemiripan dengan wanita lain, dan kehidupan sepasang suami istri yang berusaha menjaga sebuah pintu yang terlarang bagi mereka berdua masuki, karena mempertaruhkan kehidupan rumah tangganya.

Sekar Ayu Asmara, menganggap bahwa banyak cara untuk mengekspresikan diri terhadap sesuatu yang bersebrangan dengan logika pemikiran seseorang. Dari pemikiran inilah, lahir karya-karyanya yang bertema unik dan berbeda dari yang biasanya. Mengenai perkembangan film Indonesia terakhir, Sekar mengatakan semakin bagus. Genre yang ditawarkan makin beragam, sehingga masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menonton film Indonesia. Ia berharap kegairahan para sineas muda berkarya dapat terus berlanjut.

#### **a. Resensi Belahan Jiwa ( *Soulmate* )**

Dari judul sebuah karya, orang bisa mengintip seperti apa kira-kira isinya. Hal yang sama terjadi pada *Belahan Jiwa*, sebuah film yang naskahnya digarap oleh Sekar Ayu Asmara. Di sana, Sekar yang juga menjadi sutradaranya mencoba bersoal tentang jiwa yang terbelah alias masalah kejiwaan. Tema ini termasuk unik, pasalnya agak jarang film Indonesia yang bercerita tentang hal berat macam kelainan masalah psikologis. Agar lebih menarik, sang penulis membubuhkan sedikit thriller.

Saat melihat cuplikan film terbaru sutradara Sekar Ayu Asmara, *Belahan Jiwa*, akan muncul pertanyaan, "Bagaimana satu orang pria bisa menghamili lima orang gadis cantik dalam waktu yang hampir bersamaan?". Tetapi sutradara dan penulis skenario Biola Tak Berdawai, tahun 2003 lalu, memastikan bahwa akhir cerita film tidak akan menggantung. Dari awal ia berkomitmen untuk tidak membuka ending film ini.

"Saya mau semua orang yang keluar dari bioskop sehabis menonton film ini bisa merenungkan kembali arti anak. Kami sangat prihatin terhadap masalah tersebut. Saya ingin menunjukkan betapa besarnya

dampak cara mendidik oleh orang tua terhadap perkembangan anaknya kelak". ( Dikutip dari KapanLagi.com)

Mengenai sisi-sisi kelam jiwa dan psikologis manusia yang sering menjadi tema skenario dan film yang disutradarainya, menurut Sekar, itu hanya untuk tampil beda. Ia selalu memacu diri untuk membuat sesuatu yang orang lain tidak pernah buat, yang orang lain tidak berminat buat. Kebetulan jika masuk ke mistis, ke kejiwaan, psikologis, adalah wilayah yang sangat bebas untuk kita berkreasi.

Sekar Ayu yang memulai debut penyutradaraan di film *Biola Tak Berdawai*, menuturkan ide cerita ini didasarkan dari maraknya perlakuan sewenang-wenang orang tua terhadap anaknya.

"Dan akibat dari perlakuan yang buruk pada masa lalu berdampak pada kondisi psikologisnya di masa mendatang. Mereka akan menjadi anak yang cenderung menutup diri, depresi dan bahkan bunuh diri. Film ini merupakan pembelajaran bagi orang tua untuk lebih bertanggung jawab terhadap masa depan anaknya." Ungkap Sekar Ayu Asmara. (dikutip dari KapanLagi.com)

Kali ini Sekar berkarya di bawah bendera Multivision Picture yang tahun 2004 lalu sempat membuat geger lewat film berjudul "*Buruan Cium Gue*" yang dianggap vulgar. Tak tanggung-tanggung nama-nama papan atas bertengger di bangku pemainnya. Sebut saja Dian Sastrowardoyo, Rachel Maryam, Nirina Zubir, Marcella Zalianty, hingga Dinna Olivia. Tak ayal, ini menjadi taktik dagang yang jitu untuk mengundang penonton ke bioskop. Belum lagi, kru-kru artistik yang beken macam, Roy Lolang pada tata fotografi, Iri Supit pada Tata Artistik, hingga Andi Rianto pada tata musik.

Mengenai kenapa dirinya mengumpulkan bintang-bintang papan atas yang diindikasikan adanya rasa sensasional di balik film ini. Sekar menjawab, "tidak ada

sensaional, yang menjadi pilihan karena mereka mempunyai kapasitas dan kemampuan untuk memainkan karakter yang ada”.

Menurut Sekar Ayu Asmara, penulis naskah, skenario sekaligus sutradara, proses penarikan pemain sudah dibayangkan saat memulai menulis ceritanya. Sekar menarik mereka bukan karena mereka memiliki nama besar, tapi lebih mencari pemain dengan karakter yang memang cocok dan pas, walaupun ada nama besar mereka, itu sangat menguntungkan, dianggap sebuah bonus.

Ia menambahkan selama satu bulan penulisan skenario *Belahan Jiwa*, dirinya dapat menulis sebebas-bebasnya. Sebagai catatan, satu bulan merupakan jangka waktu penulisan skenario yang bagi Sekar tergolong lama, mengingat *Biola Tak Berdawai* ditulisnya dalam waktu tiga hari. Dan selama proses penulisannya, iapun kemudian menciptakan karakter yang unik, seperti :

- Tokoh Baby Blue (Nirina Zubir), tokoh yang biru dari ujung kaki hingga rambutnya. Karakter yang diciptakannya itu terlahir kembar dengan Baby Pink, yang meninggal karena kecelakaan. Karena itulah kemudian dia terobsesi, tiap hari ke gereja untuk mencari jawaban, kenapa anak yang terlahir kembar bisa dipisahkan oleh kematian. Kenapa dua-duanya tidak mati saja. Baby Blue merupakan karakter arsitek blasteran Batak-Cina non kosmopolit.
- Tokoh Farlyna (Dinna Olivia), tokoh yang kocak dengan dialek Betawi. Seorang fashion designer yang mengalami perubahan karakter yang kontras karena dikecam oleh pemuka agama gara-gara koleksi bajunya yang terlalu sexy.
- Tokoh Arimbi (Marcella Zalianty), tokoh yang memiliki ketertarikan aneh terhadap rambut manusia. Ia jika sedang sendiri, akan memainkan rambutnya

sendiri, dan kalau ada orang di depannya, ia cenderung ingin menyentuh rambut mereka. Dikisahkan sebagai seorang psikiater yang sedang menangani seorang pasien berkepribadian ganda.

- Tokoh Cairo (Rachel Maryam), adalah pelukis nyentrik bergaya selengaan, yang tak pernah percaya pada waktu, dan tengah mempersiapkan pameran terbarunya. Diceritakan bahwa ia memiliki ketertarikan terhadap sebuah warna yang menyerupai warna merah darah.
- Tokoh Cempaka (Dian Sastrowardoyo), adalah seorang gadis dengan kepribadian dan perilaku yang sulit ditebak, begitu misterius, meledak-ledak dan polos. Semua tindakannya itu lebih diakibatkan trauma pada masa lalunya.

Mengenai lima tokoh perempuan yang dimainkan oleh aktris-aktris papan atas tersebut, Sekar menyatakan itu merupakan "Ansamble Cast", dimana masing-masing peran memiliki porsi yang sama dalam film tersebut dan tidak ada yang lebih utama. Masing-masing karakternya beda dan masing-masing punya sisi yang kuat.

Menurut sang sutradara, Sekar Ayu, film ini mengandung banyak cerita serta karakter yang terjalin dalam satu intrik psikologis dimana membawa film ini menyentuh berbagai format pengadegan, dari drama hingga horror. Dari judulnya sudah jelas bahwa konsep cerita ini adalah ketulusan cinta. Konsep cerita ini memberikan ruang – ruang baru buat para pemainnya untuk menggali potensi mereka.

Ide cerita jualan Sekar ini termasuk unik. Banyak karakter yang dijalin dalam sebuah konflik yang memikat. Emosi penonton dibuat turun naik lewat bumbu yang berbeda. Sesekali horror, sesekali komedi. Sebagai bahasa pemersatunya dihadirkan aroma asmara di sana. Sebaliknya MVP sendiri agak unik posisinya saat

mengakomodasi ide Sekar. Ceritanya cukup bikin kening berkerut dan ini beresiko jeblok di pasaran. Film rilisan MVP sendiri identik dengan film-film komedi ringan atau komedi romantis macam "Buruan Cium Gue". Ketika masih menggunakan bendera Parkit film malah cenderung banyak menelorkan film-film komedi slapstick ala Warkop dan duet Doyok-Kadir. Mungkin mau menebus dosa setelah rontoknya film BCG yang kepentok masalah judul? Entah juga.

Faktor acting pemain agaknya menjadi titik lemah film ini. Sosok Alexander Wiguna, misalnya, merupakan masalah klasik dalam hal pemilihan pemain. Tampang Indo memang menarik, namun saat harus berkata-kata terdengar seperti orang berkumur-kumur, sungguh merepotkan. Tidak jelas ia sedang berbicara apa. Persoalan ini memang bukan pertama kali dalam film Indonesia. Di sis lain, peraih citra sekelas Dian Sastro pun juga menuai masalah yang klasik. Sosoknya dalam beracting agaknya masih selalu sama dengan sosok "cinta" dalam filmnya yang lain. Kalau boleh dipuji, mungkin hanya Nirina yang bisa lepas menjadi sosok orang lain.

Namun, kualitas film tidak hanya ditentukan oleh acting pemainnya. Pasalnya, banyak hal yang juga menjadi nilai lebih. Fotografi, misalnya, terasa betul panorama asri yang disodorkan oleh Roy Lolang. Tentang pemilihan warna putih yang lebih dominan dalam film ini, tampaknya Sekar mengacu pada keadaan terfusi dari orang berkepribadian ganda, dimana masing-masing tokoh yang menempati tempat utama akan serasa berada di ruang yang serba putih.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. REPRESENTASI KAJIAN PSIKOLOGI DALAM FILM BELAHAN JIWA (SOULMATE)

Film berbeda dengan media lain, karena film merupakan sebuah representasi yang berusaha meniru kenyataan sedekat mungkin dengan apa yang dialaminya. Dari pengalaman pribadi ataupun masalah-masalah sosial dalam masyarakat, bisa diangkat menjadi tema sebuah film. Seperti halnya dengan *Belahan Jiwa*, memasukkan unsur-unsur psikis sebagai tema utamanya. Sebagai ulasan bahwa tema ini tergolong baru dan pertama kalinya diangkat dalam media audio visual.

Kepribadian ganda, kepribadian majemuk, atau pribadi yang terbelah-belah adalah kajian psikis yang ingin sutradara *Belahan Jiwa* sajikan secara halus dalam film ini. Kelainan psikologis atau kepribadian menyimpang adalah hal yang menarik perhatian untuk dikaji lebih jauh. Dimana dalam dunia psikologi sendiri, menyebut kelainan ini sebagai *Psychological Dissorder*. Orang-orang yang menderita kelainan ini umumnya bertindak *disconnecting*, dan mengunci ingatan-ingatannya tentang rasa sakit yang dialami di masa silam jauh di dalam otaknya.

Dari sinilah kemudian, mereka yang memiliki masa lalu suram akan menciptakan karakter-karakter lain, yang terkadang lebih dominan dari dirinya sendiri. Tak lain tujuannya adalah menjaga dan melindungi pribadi sang inti dari rasa takut terhadap kenangan buruknya itu.

Masalah-masalah inilah yang kemudian di visualisasikan sutradara ke dalam film *Belahan Jiwa*. Dimana film dapat dijadikan sebagai representasi yang baik kepada masyarakat. Namun tidak lepas dari itu, akan muncul pertanyaan, gugatan, masalah, dan sebagainya kepada penonton, setelah film itu selesai ditonton. Selain itu juga muncul konflik atau ketegangan-ketegangan yang diakibatkan pilihan-pilihan yang hadir sepanjang film untuk dihadapi tokoh-tokohnya seiring peristiwa yang mereka alami sepanjang waktu. Konflik inilah yang membuat sebuah film menjadi menarik dan membuat penonton mampu bertahan sepanjang film tersebut.

## **B. KONSTRUKSI KEPRIBADIAN GANDA DALAM FILM BELAHAN JIWA (SOULMATE)**

Sebagai representasi pada masyarakat, sebuah film harus mampu menciptakan penggambaran yang sesuai. Apa yang ingin diceritakan dan diberitahukan pada penonton haruslah tepat dan mengena. Untuk itulah, dalam sebuah film, sutradara mesti pandai-pandai dalam membangun cerita atau sebuah karakter. Begitu juga dengan konsep yang ingin ditampilkan, sutradara dituntut profesional dan memiliki keahlian.

Seperti pada *Belahan Jiwa*, film yang mengedepankan konsep drama psikologis, dengan sedikit horor dan *thriller*. Sutradara dituntut pandai memilih karakter-karakter tanda atau sebuah wujud yang dapat mewakili penceritaan atau penokohan, dalam film. Karena banyak unsur yang akan diinterpretasikan dalam film, maka beberapa hal yang juga akan diurai sesuai dengan tahap-tahap penelitian yang ditentukan sebelumnya. Dengan menyesuaikan jumlah pelaku utama dalam film, akan diurai mulai dari aspek kejiwaan yang diwakilkan dengan pilihan penandaan menurut

karakterisasi tanda yang dipakai sutradara peradegan dengan mempertimbangkan unsur gambar atau setting, musik, spesial efek dan dialog. Dengan keseluruhan uraian yang telah dilakukan, selanjutnya interpretasi makna akan memberi kejelasan tentang makna yang ada pada film *Belahan Jiwa* berdasarkan penokohan sebelumnya.

### B.1. *Sequence* Konflik

Pada film ini, penonton langsung disuguhkan masalah dan konflik. Niat Cempaka (Dian Sastrowardoyo) mengakhiri hidupnya ditentang oleh orang-orang yang berada disekitarnya, yang mana untuk mewakili keberadaan orang-orang tersebut, sutradara memilih indeks sebagai penanda dari suara-suara dan seruan disekitar Cempaka. Sepenggal kalimat seperti "*Ya Allah ingat orok lu, ingat nasib orok lu*" menjadi penanda bahwa niat Cempaka bunuh diri berdasarkan motif bahwa ia hamil. Jika sekedar hamil saja, sepertinya bunuh diri mustahil jadi pilihan. Namun tampaknya kehamilan Cempaka adalah sesuatu yang tidak diinginkannya, hingga mendorongnya memilih mati.

Sedangkan pemakaian kata-kata "*lu*" yang berulang-ulang diserukan oleh suara disekitarnya menjadi penanda bahwa Cempaka dan mereka memiliki hubungan yang sangat erat. Dan dikatakan sebagai konflik, karena Cempaka dan orang-orang di sekitarnya memiliki pandangan yang berbeda mengenai kematian atau konsep dari bunuh diri itu sendiri. Dalam hal ini sutradara mulai menunjukkan konflik antara Cempaka dan orang-orang terdekatnya. Konflik yang kemudian berujung pada kematian. Dengan memasukkan unsur spesial efek gambar yang sengaja diburamkan dan berwarna gelap, dengan pergantian peradegan yang sangat cepat, sutradara ingin

memberikan kesan bahwa kejadian ini adalah sebuah kilas balik untuk kejadian selanjutnya.

Keseluruhan adegan mengenai konflik Cempaka di atas terdapat dalam sebuah hubungan Sintagmatig, karena adegan per adegan disajikan sutradara secara berurutan tanpa diantarai *scene* ataupun *shot* lainnya. Sedangkan pesan yang ingin sutradara tampilkan disini adalah konsekuensi dari tindakan Cempaka, dan yang paling pertama dimunculkan adalah bahaya yang diakibatkan perbuatan Cempaka pada janinnya. Walau tidak sepenuhnya ke - *ego* - an masing-masing tokoh menyatu pada diri Cempaka. Tetapi unsur *self* dalam diri Cempaka tidak sanggup menahan ke - *ego* - an masing-masing tokoh.

Adegan tersebut kemudian ditempatkan di awal film sebagai tanda bahwa representasi film keseluruhan akan berakhir pada masalah kematian. Sedang yang menjadi penyebabnya akan diperlihatkan pada saat durasi film berlangsung. Namun masalah kematian diatas, bukan masalah utama yang akan dibahas selanjutnya. Tetapi penyebab kematian tersebutlah yang menjadi masalah utama. Dimana masalah inti sebenarnya berasal dari diri Cempaka.

Konflik berikutnya, kemudian ditunjukkan sutradara melalui *scen - scene* yang tidak berurutan, melainkan masing-masing diantarai oleh *scene - scene* yang lainnya. Dan kemudian merangkumnya dalam hubungan paradigmatis dengan tujuan sutradara tidak ingin membuka begitu saja inti dari film ini, melainkan dengan perlahan melalui adegan per adegan yang di susun secara acak. Dimulai dari konflik Cempaka dalam keadaan terfusi atau tidak menjadi pribadinya sendiri, dengan kekasihnya Bumi. Cempaka sendiri adalah pribadi yang polos dan lugu. Ia bisa

menjadi penurut dan sangat manis. Namun dapat berubah drastis menjadi pemarah meledak-ledak, dan emosi yang tidak stabil, saat Cempaka tiba-tiba marah pada Bumi, karena Bumi menentang kata-kata Cempaka, seperti dialog Cempaka berikut :

" *Aku ga' cinta lagi sama kamu* "

" *Aku bukan Cempaka lagi, kamu salah orang* "

" *Kamu gila Bumi, Aku benci sama kamu* "

Saat melihat *scene* atau adegan ini dengan teknik pengambilan gambar *medium shot*, sutradara menunjukkan kemarahan Cempaka melalui indeks suara dan mimik muka Cempaka. Sedangkan Bumi, tentunya menjadi lawan dari kemarahan Cempaka, menunjukkan sikap bijaksana dan pengertiannya akan keadaan Cempaka yang sebenarnya. Kemudian makin jelas kemarahan Cempaka melalui sebuah *scene* selanjutnya dengan teknik pengambilan gambar *long shot* atas diri Cempaka yang menunjukkan kemarahannya. Dan lagi-lagi dengan indeks melemparkan bunga yang diberi Bumi padanya, juga pandangan mata yang mendelik kearah Bumi, menjadi penanda terjadi konflik antara Cempaka dan Bumi.

Kemudian konflik yang paling utama dalam film ini adalah antara ayah dan ibu Cempaka. Konflik dimulai ketika sang Ayah putus asa dan kehilangan ide tentang lukisannya. Dan dalam keputusan itu amarah dan rasa benci mendominasi jiwa sang Ayah dan ditampakkan sutradara melalui indeks kemarahan, membanting kuas yang dipegangnya, dan berkacak pinggang menatap lukisan. Sang ibu yang kebanyakan merupakan sosok yang penuh kasih dan bijaksana terkejut dan mencoba bertanya akan ketidakberesan tersebut.

Rupanya, maksud baik sang Ibu menjadi masalah besar. Sang ayah seakan tahu bahwa istrinya inipun melakukan kesalahan dalam pekerjaannya menjahit pakaian. Hal ini ditunjukkan melalui raut wajah ibu yang tampak tegang dan berkerut ketika sedang menjahit. Sosok ayah yang keras dan penuh amarah tadi tertantang akan kata-kata sang ibu seperti pada dialog berikut “ *Kenapa lagi kamu, hah ?! Gak bisa lagi kamu ?* mulai bertindak kasar dan main pukul saja. Sang ibu terkejut, tidak mampu melawan dan ketidakberdayaan sang ibu menjadi simbol wanita kebanyakan. Sudah menjadi kesepakatan bahwa seorang istri seringkali menjadi korban kekerasan dalam rumah tangga dikarenakan wanita adalah makhluk yang lemah bila dibandingkan dengan lelaki.

Akhirnya, sang Ibu tewas tercekik, dengan setangkai mawar ditangannya. Rupanya ditengah kemarahan sang ayah, ibu yang penuh kasih berusaha meredamnya dengan memberi mawar simbol kasih dan sayang pada suaminya. Dengan gambar *medium shot* wajah ibu dan mawar yang hampir terlepas dari tangannya, menjadi gambaran kegagalan sang Ibu meredam amarah sang Ayah. Wajah yang tidak berdaya dan genggaman yang telah lepas menjadi indeks kegagalan tersebut.

Kemudian, tanpa diduga, rupanya Cempaka kecil menyaksikan semua kejadian di atas dari balik pintu. Cempaka hanya bisa menangis dan meringis seakan ikut merasakan kesakitan sang Ibu. Sebagai film bermuatan psikis mengenai kepribadian majemuk atau kepribadian ganda, yang diakibatkan trauma masa lalu, tentunya ada hubungan atau benang merah antara kejiwaan Cempaka dengan kejadian tersebut. Di beberapa adegan, seperti, saat Cairo melukis, atau ketika Arimbi, Farlyna, Cairo dan Baby Blue mencari Bumi dirumahnya dan adegan saat Farlyna

diri, hingga membuat Cempaka kecil syok berat. Sedang kehamilan Cempaka sendiri berakhir dengan keguguran

Semua kejadian inilah yang menjadi awal mula Cempaka mengekspresikan jiwanya sebagai karakter yang berbeda-beda. Jiwa Cempaka terbelah-belah dan menjadi pribadi-pribadi yang lebih mendominasi diri Cempaka. Ia berusaha berlindung dibalik pribadinya dari kenangan masa lalu yang buruk. Ketakutan, kekalutan, kebingungan, dan kehilangan masa kecil, yang mendorong keras jiwa dan pikiran Cempaka mencari jalan keluar. Maka terciptalah pribadi-pribadi lain yang menjadi representasi Cempaka terhadap masa lalunya. Masing-masing pribadi merupakan *icon* dari kenangan Cempaka terhadap sosok Ayah, Ibu dan juga lukisan-lukisan Ayahnya. Masing-masing memiliki karakter yang berbeda, saling melengkapi dan menutupi kekurangan.

## B.2. *Sequence* Kepribadian Ganda

Seperti pembahasan sebelumnya di Bab II, bahwa sering terjadi pada seseorang yang memiliki masa kecil suram dan mengalami peyiksaan baik kontak fisik maupun bathin berpeluang menciptakan banyak karakter selain dirinya sendiri. Seperti halnya Cempaka, yang mengalami bahkan ikut menjadi korban dalam tragedi masa lalunya. Banyak karakter yang diciptakannya, seperti Farlyna, Cairo, Arimbi, dan Baby Blue. Sutradara menuangkannya dalam *sequence paradigmatic* yang dimulai dari *scene* Farlyna dengan beberapa *shot* atau *scene* yang mengantarainya dengan *scene - scene* Arimbi, Cairo, dan Baby Blue.

Dimulai dari farlyna (Dinna Olivia), yang sutradara tunjukkan sebagai kepribadian Cempaka yang pertama, juga representasi Cempaka terhadap kenangan

Ibunya dalam profesinya sebagai penjahit. Farlyna sendiri adalah designer muda yang sukses, dan oleh sutradara menunjukkan indeks kesuksesannya itu melalui pagelaran busana yang sangat meriah. Hubungan yang paling erat antara Farlyna dan Ibu Cempaka adalah kesamaan profesi keduanya walaupun dalam tingkatan yang berbeda. Kemudian pada *shot* awal *sequence* ini, sutradara mulai memasukkan simbol-simbol tertentu. Janur dan perapian kecil mempresentasikan settingnya yang berlokasi di Bali. Kemudian sebagai *icon* dari lukisan sang Ayah, sutradara tunjukkan melalui *tatoo* dan aksesoris rambut Farlyna yang berbentuk kupu-kupu, dan oleh penonton akan mengkonotasikannya sebagai representasi lukisan sang Ayah yang bergambar wanita dengan sayap kupu-kupu.

Kemudian *scene* berikut yang menjadi tanda pertama dari cara yang dipilih Cempaka mengakhiri hidupnya. Rekanan bisnis Farlyna tiba-tiba memutuskan kontrak kerja-samanya, dengan alasan penampilan baru Farlyna yang berpakaian muslim akan mengaburkan *image* busananya nanti. Dengan mengkonotasikan sikap marah rekan bisnis Farlyna, melempar tali ke wajah Farlyna. Padahal jika dipikir tidak ada implementasi khusus terhadap tali tersebut. Namun sutradara bermaksud lain, justru keberadaan tali tersebut menjadi indeks pertama mengenai kematian. Ini ditampakkan saat Farlyna menangkap lemparan tali dan kemudian melingkarkannya di leher sambil tersenyum simpul seakan-akan memikirkan sesuatu hal.

Dalam aspek kejiwaannya sendiri, ego Farlyna dianggap sebagai organisator atau pusat kontrol tingkah lakunya, hal ini tampak berat saat Farlyna melakukan perubahan yang begitu kontras terhadap cara berbusananya. Berpakaian

muslim, Farlyna dengan sendirinya mematikan *imaginya* sebagai “*The Queen of Sexi Fashion*”. Dikarenakan ia hamil dan harus ditutupi. Pakaian minim yang sebelumnya sering ia pakai tidak dapat menyembunyikan kehamilannya. Dan Farlyna sendiri tidak ambil pusing akan konsekuensi tindakannya ini. Kekuatan ego yang mendorong dirinya berubah, dengan terlebih dahulu self bertindak mengamati, menilai dan mengukur tindakan – tindakan yang diambilnya itu.

Selanjutnya sebagai jalan keluar agar Cempaka tidak terus menerus merasakan sakit akibat trauma masa lalunya, terciptalah Arimbi (Marcella Zalianty). Perlu diketahui bahwa seorang yang berkepribadian ganda sudah pasti akan menciptakan karakter yang dianggapnya sebagai si Empati atau si penanggung rasa sakit. Sebagai wujud empati, sutradara mengkonotasikannya pada profesi Arimbi, seorang psikiater. Psikiater membantu orang – orang yang mengalami gangguan pada kejiwaannya, akibat masalah yang terlalu berat atau adanya trauma yang dialami.

Arimbi memiliki pasien bernama Katrina yang rupanya juga berkepribadian ganda. Katrina sendiri disini menjadi *icon* dari Cempaka secara tidak langsung. Kesamaan masa lalu antara Cempaka dan Katrina menjadi penandanya. Katrina adalah korban perkosaan sama halnya dengan Cempaka. Cempaka karena trauma masa lalunya menciptakan banyak karakter selain dirinya, Katrina pun memiliki pribadi – pribadi lain bernama Sofia dan Slamet.

Pada *scene* ketika Arimbi sedang melakukan terapi pada Katrina, sutradara kembali menunjukkan rangkaian Janur, dan bunga Kamboja, untuk menyegarkan ingatan penonton tentang setting yang dimaksud. Sedangkan rangkaian mawar yang ditata hanya dengan kelopak – kelopaknya saja. Memberi gambaran

tentang keadaan ibu Cempaka yang tidak berdaya lagi meredam amarah sang Ayah, dengan bunga Mawar, hingga akhirnya tewas. Kemudian yang memberi penegasan pribadi majemuk pada Cempaka dan Katrina secara tidak langsung adalah dari dialog berikut :

*“Ngapain sih manggil – manggil, Katrina lagi tidur”*

Dialog diatas diucapkan Katrina saat menjalani terapi yang dilakukan oleh Arimbi, dalam keadaan tertidur atau terhipnotis. Hal tersebut menggambarkan keadaan terfusi dari seorang yang berkepribadian ganda. Dimana yang berbicara menunjukkan dirinya sebagai orang lain, bukan si pemilik tubuh atau pribadi inti sebenarnya.

Arimbi sebagai si penanggung dan penyerap rasa sakit dengan kata lain si Empati, memandang segala sesuatu yang terjadi pada dirinya memiliki pengaruh besar pada jiwanya. Kepercayaan diri dan kesempurnaan sikap yang ditunjukkan dari cara berbusananya yang begitu rapi dan tutur katanya yang beretika. Aspek ke-ego-annya hanya menjadi penentu. Dan hal ini dimaknai secara denotasi dari keadaan Arimbi yang terpuruk dan putus asa ketika kehamilannya tidak diinginkan oleh kekasihnya. Ego dari Arimbi lah yang menyatu dan mendorong keinginan Cempaka mengakhiri hidupnya.

Arimbi si Empati hanya akan muncul dan bertindak di masa – masa sulit Cempaka. Oleh karena ia tercipta ketika Cempaka tidak lagi sanggup menanggung sakit atas tragedi masa lalunya. Walau ia adalah katup penanggung rasa sakit, tapi sebenarnya ia adalah sosok yang lemah, yang ketika tidak lagi dapat menyerap rasa sakit, ia akan bertindak tanpa memikirkan konsekuensinya. Dan sutradara menjadikan

Arimbi sebagai sosok kunci yang paling berperan pada tindakan Cempaka pada akhirnya nanti.

Lain halnya dengan Arimbi si Empati, Cairo (Rachel Maryam) menjadi karakter dari Cempaka yang pemaarah, tegas dan meledak – ledak. Indeks dari karakternya itu sutradara tunjukkan ketika beradu argumentasi dengan kurator lukisannya. Suaranya bernada tinggi dan lebih mendominasi percakapan, terdengar memaksa dan tak mau kalah. Cairo adalah seorang pelukis, dan profesinya ini merupakan *icon* dari Ayah Cempaka yang juga seorang pelukis. Lukisan Cairo sendiri merupakan implementasi dari tindakan sang Ayah ketika bunuh diri, yakni cara yang dipilihnya mengakhiri hidup divisualisasikan Cairo atau secara tak langsung Cempaka ke dalam lukisannya. Setiap sosok yang ada dalam lukisannya bertanduk dan dilehernya terdapat lilitan tali. Menurut Cairo sendiri lukisannya ini adalah representasi dari paham nihilismenya. Paham dimana kehidupan manusia tidak lagi eksis alias mati. Dan keadaan mati itu disimbolkannya melalui tanduk.

*Sequence* kepribadian ganda, sutradara tampilkan secara halus melalui tindakan Cairo yang menjadi representasi dari kebiasaan Cempaka, yakni mengambil darahnya sendiri melalui alat suntik. Mengenai darah, diceritakan Cairo bingung dan putus asa mencari warna merah yang cocok dengan lukisannya. Hingga pencariannya berakhir pada darah hasil aborsi akibat keengganannya memiliki anak.

Sebagai karakter yang unik, Cairo tidak percaya akan waktu, hal ini diperjelas melalui dialog berikut ;

*“Cairo, you always late....”*

dialog diatas menjadi penanda ketidakpercayaan Cairo terhadap waktu. Dan semakin tampak pada dialog berikut ;

*" Baby Blue gua gak pernah terlambat...karena dalam dunia gua, waktu itu gak eksis"*

Selain itu tidak ketinggalan simbol – simbol yang menunjukkan setting dari film ini. Di ruangan tempat Cairo melukis terdapat rangkaian bunga kamboja, janur dan dupa. Sutradara mengganti penggunaan lilin dengan dupa karena penggunaannya tidak tepat pada *scene* ini, yakni disiang hari.

Kemudian, Baby Blue (Nirina Zubir) sosok bernuansa biru mulai dari rambut hingga ujung kakinya, menjadi *icon* dari namanya. Ia adalah sosok yang penuh norma, dan satu – satunya pribadi yang begitu taat pada keyakinannya. Baby Blue berasal dari keluarga campuran Batak dan Tionghoa, ini tergambar jelas dari foto yang menjadi penanda akan suku dari kedua orang tuanya. Dalam foto itu, ayahnya berpakaian khas Batak begitu juga dengan ibunya yang berpakaian khas Tionghoa.

Sebagai seorang arsitek, Baby Blue memiliki keahlian berbicara dalam bahasa asing, yakni Inggris dan Mandarin. Dalam setiap percakapan ia selalu merangkaikan tiga bahasa. Baby Blue sebelumnya memiliki saudari kembar bernama Baby Pink, yang tewas akibat kecelakaan mobil. Baby Blue sangat kehilangan dan menjadi trauma. Kenangan atas saudari kembarnya menjadi indeks dari kalung dua hati yang selalu dipakai Baby Blue. Dua hati berbeda warna, biru dan pink.

Penulis beranggapan, skenario trauma Baby Blue pada Baby Pink merupakan batu loncatan agar bisa masuk dalam alur atau plot yang telah ditentukan. Karena

menurut skenario, Baby Blue bimbang, dan merasa tidak terima atas kematian saudari kembarnya. Mengapa ia dipisahkan dengan saudari kembarnya oleh kematian. Apakah setiap bayi yang terlahir kembar akan dipisahkan oleh kematian? Pertanyaan ini yang terus – menerus menghantuinya. Namun sebenarnya sutradara ingin memberi pesan bahwa konsep kehidupan sebenarnya diakhiri oleh kematian. Manusia dan manusia lain dalam hal ini bila dikaitkan dengan cerita Belahan Jiwa, pada akhirnya akan terpisah oleh kematian. Namun konsep yang ditawarkan sutradara pada Baby Blue berbeda, karena Baby Blue belum mengerti mengenai konsep kehidupan yang sebenarnya.

Sutradara kemudian menuntun penonton dan Baby Blue pada sebuah penelusuran mencari makna hidup. Dimulai dari pertemuan – pertemuan misterius antara Baby Blue dan seorang wanita yang dikemudian waktu diketahui bernama Jeannette Antoinette Peter Mark. Sosok yang sengaja sutradara tampilkan agar menuntun Baby Blue dan secara tidak langsung Cempaka mencari jawaban dan jalan keluar dari masalah mereka. Hingga akhirnya Baby Blue kembali dipertemukan dengan wanita misterius tadi di sebuah areal pemakaman tua. Tanpa sepatah kata, si wanita menuntun Baby Blue mengikutinya hingga pada sebuah makam. Di nisan itu Baby Blue tidak lagi mendapati si wanita tadi, justru ia berada di makam wanita itu. Sutradara menunjukkannya dari nama di nisan makam tersebut. Ia hanya mendapatkan gulungan tali, yang olehnya dianggap sebuah “*sign*” dan jawaban dari semua pertanyaannya selama ini.

Disini Belahan Jiwa melakukan kesalahan dalam pengajuan representasi makna hidup yang dicari Baby Blue. Di satu sisi keberadaan Baby Blue di depan

nisan wanita misterius itu, sudah bisa menjadi jawaban dari pencariannya selama ini. Namun di sisi lain sutradara tampaknya tidak ingin kehilangan kesempatan untuk menunjukkan bahwa inilah cara yang dipilih Cempaka mengakhiri hidupnya, gantung diri. Namun interpretasi makna yang sebenarnya berbeda akan makna keberadaan tali dan juga makna hidup yang di pahami Baby Blue.

Tapi, sekali lagi jika dilihat dari kaca mata sutradara dan penulis dari awal bahwa unsur utama film ini adalah kajian psikologis dari kepribadian ganda. Maka keberanian sutradara mensinkronkan adegan per adegan sudah bisa merepresentasikan kepribadian ganda dengan baik.

Kembali pada kisah Baby Blue. Akhirnya ia sadar bahwa kematian sebetulnya tak perlu dipertanyakan lagi. Karena semua yang hidup pasti akan mati. Rupanya kalimat tersebut, bagi penulis bukan sekedar kalimat yang bisa memuaskan Baby Blue. Penulis menafsirkannya sebagai peluang besar untuk memuluskan niat Cempaka yang memang dari awal berniat mengakhiri hidupnya, namun selalu gagal. Baby Blue, sebagai pribadi Cempaka yang dianggap penuh norma sekolah – oleh memberi pembenaran atas tindakan – tindakan Cempaka. Dan Cempaka tinggal selangkah lagi untuk menjalankan niatnya. Ibarat senjata, Cempaka tinggal menarik pelatuknya, dan tercapailah niatnya. Tapi sekali lagi niat Cempaka ini masih diliputi keraguan, justru Ke-ego-an Arimbilah yang menjadi penentu nantinya. Sedang peran Baby Blue disini hanya untuk meminimalisir perasaan takut dan berdosa dalam diri Cempaka.

Akhirnya sampailah kita pada akhir cerita yang menegangkan. Masing – masing pribadi terlibat dalam konflik bathin Cempaka dan Arimbi. Cempaka berniat mengakhiri hidupnya tapi ia masih ragu. Dan keraguannya ini berasal dari kekasihnya

Bumi, yang rupanya menjadi penentu dari sikap Arimbi selanjutnya. Sebagai sosok yang berkepribadian ganda, Cempaka tentu membagi kenangannya tentang Bumi dengan pribadi – pribadinya yang lain. Dengan begitu saat menonton film ini, kita akan mendapat kesan bahwa hanya ada satu pria untuk lima wanita yang berbeda. Dan tentunya bagi penonton yang kurang paham alur ceritanya, akan memberi penilaian buruk pada Bumi. Lucu memang, tapi inilah genre drama yang ditawarkan sutradara. Dan kesan buruk tadi akan di mentahkan di akhir durasi film.

Penjelasan terhadap karakter Bumi ini mulai mengecoh penonton pada adegan ketika ia dan Baby Blue berada pada sebuah Cafe. Baby Blue tanpa sengaja melihat kedua sahabatnya Arimbi dan Cairo. Baby Blue memberi tahu Bumi dan bertindak dengan meneleponnya. Disini sutradara memilih karakter musik sebagai penanda sekaligus pengecoh. Dalam periode yang bersamaan antara kalimat Baby Blue “ *Ini nih sama honey bunny gue*” dan keterkejutan Bumi disinkronkan dengan latar musik. Makin dipertegas dari dialog Bumi “ *Yang, aku baru beli kacamata nih, suka ga?*” sambil memamerkannya, dan Baby Blue menjawab “ *Honey, bukannya kamu ga’ suka sun glasses?!*” sambil tertawa. Dialog ini seakan menutupi kegugupan Bumi, padahal sebenarnya alur cerita tidak seperti itu. Justru biasa – biasa saja. Hanya saja pemilihan musik memberi pemaknaan yang salah. Juga ketika Cempaka tiba – tiba menuduh Bumi selingkuh. Maka, kesan dan penilaian buruk terhadap Bumi semakin besar.

Sedangkan Arimbi sendiri, yang dalam hal ini merasa dibohongi oleh kekasihnya Bumi. Mulai bertindak dan berkelakuan aneh. Cempaka yang memang tidak pernah bisa menerima kehamilannya dengan Bumi, menjadi sarana Arimbi

mempengaruhi Cempaka. Seperti yang dikatakan di awal, bahwa Cempaka telah dekat dengan jalan yang ditujunya. Maka Arimbi yang mengantarkan Cempaka ke tujuannya, dengan mempengaruhi dan mendorong Cempaka bunuh diri, menggantikan dirinya. Seperti terlihat dalam adegan Arimbi menyerahkan gulungan tali pada Cempaka yang akan dimaknai secara denotasi oleh penonton bahwa Arimbi menyerahkan keputusan mati pada Cempaka.

Namun Cempaka masih diliputi keraguan, diperlihatkan dengan indeks wajahnya yang bimbang untuk menerima atau menolak tali dari Arimbi, Cempaka hanya pergi meninggalkan Arimbi. Dalam perjalanannya menuju kematian, Farlyna, Cairo dan Baby blue berusaha menghalanginya. Tapi aspek ego Arimbi terus – menerus merongrong Cempaka. Kekalutan dan ketakutan Arimbi berbaur dalam pikiran Cempaka, hingga akhirnya Cempaka memutuskan bunuh diri.

Sayang, sutradara memberi representasi yang buruk pada adegan klimaks ini, bagaimana mungkin seorang wanita dengan gaun terusan bisa memanjat pohon yang tingginya hampir mencapai 8 meter, tanpa bantuan alat apapun. Justru adegan di persingkat dan Cempaka telah berada di dahan pohon yang sangat tinggi itu. Disini sepertinya kita di bodohi. Seharusnya sutradara mencari pencitraan yang tepat mengenai “gantung diri”. Namun karena *scene* ini merupakan adegan klimaks, sutradara merasa tidak perlu menceritakannya sedetail mungkin. Langsung pada klimaksnya.

Terakhir, sutradara meninggalkan kesan yang kuat tentang kepribadian ganda. Disaat Cempaka siap melompat, Cairo sempat berkata “*Lu jangan nekat! Kalo lu mati, kita semua juga mati*”. ini berarti jika Cempaka mati dengan sendirinya ia

membunuh karakter- karakternya yang lain. Dan sutradara menggunakan spesial efek ketika satu demi satu kepribadian Cempaka menghilang seiring kematian Cempaka.

Konstruksi kepribadian ganda oleh sutradara diperjelas diakhir adegan. Diperlihatkan Cempaka yang bertindak dan melakukan semua yang pernah para pribadi – pribadinya lakukan. Hingga akhirnya pemaknaan kepribadian ganda Cempaka dapat dipahami penonton di akhir film. Dimulai dari adegan Cempaka berkerudung dan mengucapkan dialog yang pernah Farlyna ucapkan, begitu juga dengan kekasaran Cairo dilakokan Cempaka sama persisi ketika Cairo beradu mulut dengan kurator lukisannya. Sikap lembut dan santun Arimbi serta kemarahan Baby Blue pada Bumi yang diindekskan melalui kenekatannya melahap kelopak – kelopak mawar yang diguntingnya dengan penuh amarah, juga dilakukan Cempaka. Adegan – adegan inilah yang kemudian akan memperjelas dan menjadi penutup dari penggambaran serta pengkonstruksian kepribadian ganda Cempaka.

Sutradara memanfaatkan teknik *flashback* untuk mempertahankan *ending* cerita agar tetap klimaks. Dan memungkinkan penonton untuk tetap mengikuti alur cerita sampai akhir.

Penulis juga menafsirkan bahwa sutradara meletakkan “jalan kematian” sebagai pilihan guna mencari pembenaran secara umum mengenai konsep dan makna hidup. Dengan memberi jawaban sebenarnya akan makna hidup diharapkan mampu menjadi legitimasi dari tiap masalah – masalah yang berkenaan dengan kehidupan. Bagi penulis pilihan ini merupakan pilihan yang absah dan bahkan menarik untuk dibuat. Bila mengaitkannya dengan kajian psikis, kepribadian ganda akan memiliki dasar dan menjadi representasi yang layak.

### C. PILIHAN PENANDAAN SUTRADARA

Film *Belahan Jiwa*, jika ditilik dari judulnya sudah merepresentasikan secara tidak langsung isi cerita dari film ini. Oleh karenanya, sutradara sebagai tokoh penting dibalik kesuksesan film dalam pengajuan representasinya, harus pandai memilih dan menggunakan pilihan penandaan penonton dalam mengkonstruksi ceritera.

Sutradara melalui film dan pilihan penandaan yang digunakan telah mampu menghadirkan potret buram kehidupan seorang gadis yang masa kecilnya berjalan tidak semestinya. Dengan merekonstruksi kepribadian ganda secara apik dan realistik, dan seakan sedang mencari titik temu antara trauma dan implikasi dari trauma tersebut. Sutradara begitu jeli dan pandai merangkai pilihan penandaan peradegan yang disatukan dengan unsur – unsur lain dalam film. Setiap sistem penandaan yang digunakan menjadi representasi yang kuat dan memperjelas konstruksi yang ingin sutradara tunjukkan, yakni kepribadian ganda.

Gagasan sutradara mengangkat tema ini, dan dengan pilihan penandaan yang hampir di tiap adegan dipergunakan telah mampu merepresentasikan kepribadian ganda yang dimaksudkan. Dimulai pada *scene* awal film ini yang menawarkan konflik, digambarkan bagaimana sutradara menampilkan satu medium bertutur yang menegaskan konsep awal dari tema yang sedang dibangun oleh sutradara. Masing – masing pilihan penandaan memiliki peran penting, begitu juga dalam analisis makna. Namun ada yang dominan diantara pilihan penandaan yang dipergunakan. Untuk itulah, tabel – tabel berikut akan menganalisis pilihan – pilihan penandaan yang ada dalam film. Selain itu akan ditentukan juga pilihan pilihan

penandaan yang sekiranya lebih sering dipakai sutradara dalam film. Berikut tabel pilihan penandaan sutradara dalam film *Belahan Jiwa / Soulmate* :

1.1. Tabel Ikonitas

Scene	Pilihan Penandaan	Kekuatan Penandaan	Makna Pilihan Penandaan
12 (01:50) Pergelaran busana/Fashion show	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busana</li> <li>• Model</li> <li>• Panggung</li> </ul>	Mempresentasikan profesi Farlyna sebagai seorang perancang busana atau <i>Designer</i>	Secara tidak langsung mempresentasikan profesi Ibu Cempaka yang juga seorang penjahit, namun dalam tingkatan yang berbeda
14 (01:57) Memperlihatkan tato dan aksesoris rambut Farlyna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tato berbentuk kupu-kupu</li> <li>• Aksesoris rambut berbentuk kupu-kupu</li> </ul>	Menjadi representasi ingatan Cempaka terhadap ayahnya	Tato dan aksesoris rambut yang dipakai Farlyna memiliki kesamaan dengan lukisan sang Ayah yang bergambar seorang wanita bersayap kupu-kupu
25 (06:33) Arimbi melakukan terapi pada Katrina	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap Katrina yang berubah-ubah ketika terapi</li> <li>• Kemarahan Katrina</li> <li>• Mimik wajah Katrina yang terlihat sedih</li> </ul>	Menggambarkan keadaan Katrina yang juga mengalami masalah kejiwaan, yakni kepribadian ganda	Katrina yang juga berkepribadian ganda akibat tragedi masa lalu, memiliki kesamaan dengan Cempaka, dan secara tak langsung menginterpretasikan kepribadian ganda Cempaka
31 (09:12) Cairo yang sedang melukis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kanvas</li> <li>• Kuas</li> <li>• Cat</li> <li>• Gambar pada kanvas</li> </ul>	Menegaskan profesi Cairo sebagai seorang pelukis	Merepresentasikan kenangan Cempaka terhadap profesi Ayahnya sebagai pelukis melalui pribadinya yang bernama Cairo

Dari tabel di atas, terungkap bahwa hanya ada empat pilihan penandaan dari *icon* yang ikut membangun *image* kepribadian ganda Cempaka. Dimulai dari penggambaran sosok Farlyna sebagai designer dan juga Cairo sebagai pelukis.

Keduanya menjadi representasi dari memori Cempaka terhadap kedua orang tuanya. Begitu juga dengan keadaan Katrina, yang dalam keadaan terfusi atau menjadi pribadi lain dengan terapi yang dilakukan Arimbi. Kesamaan Cempaka dan Katrina adalah kepribadian ganda mereka yang masalahnya berakar dari masa lalu. Pengkonstruksian kepribadian ganda Cempaka dengan pilihan penandaan *icon* baru sebatas pada sikap dan penggambaran secara umum, belum memasuki wilayah kejiwaan Cempaka.

### 1.2. Tabel Indeksikal

Scene	Pilihan Penandaan	Kekuatan Penandaan	Makna Pilihan Penandaan
1 (00:14) Ketika Cempaka berniat gantung diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suara dengan nada tinggi</li> <li>• Teknik <i>off scene</i></li> </ul>	Menandakan keberadaan para pribadi-pribadi Cempaka	Bahwa saat itu Cempaka tidak sendiri, tetapi para pribadinya mencoba mencegah niatnya, hal ini dapat dibaca melalui hubungan paradigmatis
2 69 (25:17) Kemarahan Cempaka pada Bumi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nada suara yang perlahan meninggi</li> <li>• Mimik wajah yang kaku</li> <li>• Tatapan mata yang tajam</li> </ul>	Menegaskan kemarahan Cempaka pada Bumi	Kemarahan Cempaka yang tanpa sebab dan alasan yang jelas merepresentasikan keadaan Cempaka yang terfusi atau tidak menjadi pribadinya sendiri walau masih pada sosoknya
3 58 (21:41) Konflik orang tua Cempaka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nada suara tinggi</li> <li>• Kata-kata kasar bersifat menghardik</li> <li>• Kuas yang dibanting</li> <li>• Tindakan kasar sang Ayah pada sang Ibu</li> </ul>	Kenekatan dan kemarahan sang Ayah	Memperlihatkan seberapa besar kemarahan sang ayah, yang rupanya berakibat fatal pada kematian Ibu Cempaka
4 59 (22:40) Kematian sang Ibu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tubuh yang terbaring kaku</li> <li>• wajah yang</li> </ul>	Menandakan ketidakberdayaan sang ibu melawan dan	Kegagalan sang Ibu meredam emosi sang Ayah dengan mencoba memberi setangkai

<p>49 (16:57) Ketika Cairo beradu mulut dengan kurator lukisannya</p>	<p>tampak berdaya lagi tak ●Genggaman tangan yang terbuka ●setangkai mawar dalam genggaman Ibu ●Nada suara yang tinggi ●Kuas yang dilempar ●Sikap yang meledak-ledak</p>	<p>meredam kemarahan sang Ayah  Mempertahankan paham dari lukisan yang dibuatnya</p>	<p>bunga simbol kasihnya itu pada sang ayah  Dalam hal ini, Cairo yang merupakan representasi Cempaka akan sosok ayahnya, memvisualisasikan cara kematian kedua orang tuanya, yang tewas dengan lilitan tali/kain di leher. Pada lukisan Cairo, tiap sosok yang dilukisnya terdapat tali yang diumpamakan sebagai kalung</p>
<p>111 (06:11) Ketika rekan bisnis Farlyna tiba-tiba memutuskan kontrak kerja sama mereka</p>	<p>●Wajah yang tegang ●Sikap acuh ●Lemparan tali ke arah Farlyna</p>	<p>Kemarahan dan keterkejutan rekan bisnis Farlyna akan perubahan busananya.</p>	<p>Implementasi tali berakhir pada masalah kematian yang dari awal sudah dimunculkan oleh sutradara</p>
<p>132 (23:30) Ketika Arimbi menyodorkan gulungan tali pada Cempaka</p>	<p>●Mimik wajah yang memelas ●Gulungan tali ●Tatapan mata yang tajam dan terkesan memaksa</p>	<p>Keputusan dan kemarahan Arimbi</p>	<p>Arimbi adalah pribadi satu-satunya yang kehamilannya tidak diakui oleh Bumi, dan membuatnya putus asa hingga berniat bunuh diri, namun keputusan bunuh diri itu kemudian diserahkan pada Cempaka.</p>
<p>131 (23:30) Baby Blue melahap kelopak mawar yang telah diguntingnya</p>	<p>●Tatapan tajam ●Wajah penuh amarah ●Makian dalam bahasa asing</p>	<p>Kekecewaan dan kemarahan Baby Blue pada Bumi</p>	<p>Baby Blue kecewa dan marah pada Bumi yang tidak bertanggung jawab akan kehamilannya, dengan tiba-tiba menghilang, hal ini dapat dibaca melalui hubungan paradigmatig.</p>

Berdasarkan analisis dalam tabel di atas, disimpulkan bahwa indeks, pilihan penandaan berikutnya yang digunakan sutradara lebih mengedepankan konflik dan kondisi psikis yang berimplementasi pada trauma masa lalu. Sutradara menggunakan indeks untuk menunjukkan tingkat – tingkat emosi dari masing – masing tokoh yang kemudian dijadikan representasi Cempaka pada masing – masing pribadinya. Indeks, sebagai pilihan penandaan yang pertama kali ditampilkan sutradara melalui medium gambar dan dialog telah memberi jalan bagi penonton untuk memulai membaca atau memahami konstruksi kepribadian ganda dari segi psikisnya. Melalui indeks pulalah, sutradara dapat mengukur dan mengetahui sejauh mana konstruksi yang telah dibangunnya.

**1.3. Tabel Simbolitas**

Scene	Pilihan Penandaan	Kekuatan Penandaan	Makna Pilihan Penandaan
58 (21:50) Gambar setangkai mawar	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Setangkai mawar merah</li> </ul>	Sebagai tanda kasih dan sayang ibu pada sang Ayah, untuk meredam kemarahannya (lihat tabel indeksikal no.4)	Setangkai mawar yang berada di tangan sang Ibu, adalah tindakan yang tidak berarti lagi, karena sang ibu gagal meredam emosi sang Ayah dengan memberi mawar lambang kasih sayangnya itu
12 (01:45) Pergelaran busana Farlyna	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Janur</li> <li>● Kamboja</li> <li>● Perapian kecil di sisi panggung</li> </ul>	Mempertegas tempat diambilnya gambar dari film ini	Keberadaan janur, kamboja, perapian kecil, kemudian dupa yang hampir di tiap scene ada, mempresentasikan latar dari lakon, atau setting dari ceritera yang berlokasi di Bali. Janur, kamboja, perapian kecil, dan dupa sering digunakan dalam sebuah upacara adat di Bali.

Melalui tabel simbolitas di atas, dari keseluruhan film, hanya ada dua yang dapat dikategorikan sebagai simbol. Setangkai mawar yang disimbolkan sang Ibu sebagai tanda kasih dan sayangnya pada sang ayah. Kemudian juga simbol – simbol khas dari Bali yang diwakilkan melalui janur, kamboja, lilin, perapian kecil, dan dupa. Penggunaannya pun bergantung dari *scene* yang dimaksudkan.

Penggunaan simbol memperkuat struktur makna yang telah dibangun sebelumnya. Pencitraan pada setting, dan perwujudan rasa kasih dan sayang, membantu sutradara menetralkan situasi tiap konflik yang terjadi. Malah hampir di tiap *scene*, dapat kita saksikan simbol – simbol ini muncul.

Secara keseluruhan, ternyata pilihan penandaan indeks lebih banyak digunakan sutradara dalam film ini. Pemunculannya lebih dominan dibanding pilihan penandaan lainnya. Sutradara, melalui indeks bisa bermain dalam hal psikis tiap tokoh, bahkan berperan penting menghubungkan tiap adegan berdasarkan tingkat emosinya. Indeks lebih memiliki kekuatan untuk mewakili pengajuan representasi yang sutradara inginkan dalam mengungkap makna dibanding pilihan penandaan lainnya. Sedang *icon* maupun simbol masing – masing menjadi medium bertutur kedua setelah indeks dalam pengajuan makna secara utuh nantinya.

Adapun analisis makna secara konotasi maupun denotasi lebih ditekankan pada kepandaian dan keahlian sutradara merangkum adegan per adegan untuk kemudian diungkap oleh penonton. Pengungkapan makna secara konotasi lebih banyak muncul dalam film ini, dan tampaknya memang lebih mudah memberi penggambaran tentang kepribadian ganda Cempaka, dibanding pengungkapan secara denotasi. Selain itu banyak teknik yang dipergunakan sutradara, salah satunya

*synecdoche* yang menjadi penanda hubungan antara Cempaka dengan masa lalu dan para pribadinya.

#### D. DISKUSI

Sebuah film dengan unsur psikis di dalamnya adalah sesuatu hal yang menarik untuk dikaji. Seperti halnya *Belahan Jiwa*, mengedepankan kepribadian ganda sebagai tema utamanya. Dalam kajian psikologis sendiri, kepribadian ganda dapat pula disebut kepribadian majemuk atau pribadi yang terbelah – belah. Penyimpangan ini umumnya terjadi pada seseorang yang memiliki masa silam (terutama masa kecil) yang suram. Kejadian traumatik yang dialami menekan alam bawah sadar hingga membentuk suatu kepribadian atau karakter lain, dengan tujuan untuk menjaga emosi dan kenangan tersebut.

Seperti halnya, Cempaka, yang masa kecilnya tragis dan suram, akhirnya berubah menjadi pribadi yang unik. Menderita dan tak punya kendali atas dunianya sendiri. Hidup tanpa perenungan tidaklah berarti, begitu kira – kira ungkapan dari Socrates. Tanpa perenungan, kemampuan untuk mengerti dan memahami, kehidupan yang datang hanya berupa patahan atau pecahan – pecahan pikiran, perasaan, khayalan, kegembiraan, kecemasan, ketakutan, bahkan keputusasaan. Akhirnya, cerita masa kecilnya beserta peristiwa – peristiwa traumatik menyebabkan keterpecahan pribadi yang rumit.

Keseluruhan peristiwa inilah yang kemudian sutradara sajikan melalui media audio visual. Kemudian, dengan menggunakan alat bedah semiotik dapat diungkap makna dari konstruksi kepribadian ganda yang dilakukan sutradara. Berdasarkan

pilihan penandaan dalam film ini, akhirnya makna dapat diungkap dan menjadi representasi yang utuh mengenai kepribadian ganda.

Dengan menggunakan pilihan penandaan seperti, *icon*, simbol, dan indeks, memudahkan penulis melihat dan memahami konstruksi kepribadian ganda yang sutradara buat. Walau sebenarnya unsur – unsur dalam film seperti gambar, setting, dialog, musik, atau spesial efek telah mampu mempresentasikan konstruksi pesan. Namun dari sudut pandang semiotik tetap saja memiliki kekurangan hingga representasi makna masih bersifat umum atau *general*, walau tanpa menyaksikan film secara keseluruhan, telah dapat dimaknai secara psikis. Oleh sebab itu yang terpenting dalam analisis ini adalah bagaimana sutradara mengkonstruksi kepribadian ganda tersebut, pilihan–pilihan penandaan apa saja yang dipergunakan, dan bagaimana sutradara merangkai adegan per adegan hingga bisa saja makna dapat diungkap secara berbeda, baik itu secara konotatif maupun denotatif.

Setiap pilihan penandaan yang digunakan memiliki kekuatan sebagai medium yang efektif dalam pengajuan maknanya. *Icon* misalnya, dalam film ini *icon* menjadi representasi makna para pribadi – pribadi Cempaka dalam hal keterkaitannya dengan rangkuman memori Cempaka akan kedua orang tuanya. Semua kenangan – kenangan Cempaka akan hal yang tampak dari luar direpresentasikan dalam wujud yang lain, kemudian menjadi *icon* atas kenangan tersebut. Seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa, karakter lain tercipta untuk menjaga emosi atau kenangan tersebut. Maka Farlyna adalah kepribadian yang menjaga kenangan Cempaka akan ibunya yang berprofesi sebagai penjahit. Cairo yang tegas, kasar, dan pemarah, tercipta untuk menjaga kenangan Cempaka akan sosok ayahnya sebagai pelukis, dan Katrina

sebagai pasien berkepribadian ganda menjadi representasi Cempaka mengenai dirinya sendiri serta trauma yang dialami.

Kemudian untuk merepresentasikan kepribadian secara psikisnya, maka dipergunakanlah indeks. Indeks adalah hal terpenting dalam sistem penandaan yang terdapat dalam film ini. Indeks merepresentasikan kepribadian ganda dari segi kejiwaan. Konflik, kemarahan, kematian, keputusan dan kesedihan direpresentasikan pada tiap pribadi yang kemudian diimplementasikan melalui indeks. Karena indeks lebih banyak digunakan dalam film ini, maka indeks lebih menguatkan konstruksi kepribadian ganda yang sutradara inginkan.

Kemudian untuk interpretasi makna umum dipergunakanlah simbol. Seperti setting dari film ini, secara umum akan dimaknai dari penggunaan janur, kamboja, lilin, dupa, dan perapian kecil sebagai khas dari Bali. Selain itu terdapat juga bunga mawar yang secara umum merupakan simbol kasih dan sayang ibu Cempaka pada sang Ayah.

Dengan pilihan penandaan yang digunakan sutradara, akhirnya telah mampu mempertegas maksud dan tujuan yang ingin dibangun dalam film ini. Melalui tabel – tabel yang dibuat sebelumnya dapat dilihat bahwa keberadaan pilihan penandaan lebih dominan dan lebih kuat. Hingga penggunaan pilihan penandaan yang tepat di tiap adegan, *shot*, *scene*, *sequence* selama durasi berlangsung akan memudahkan dalam penginterpretasian makna.

## B A B V

### PENUTUP

#### A. SIMPULAN

Pemaknaan atas kepribadian ganda Cempaka yang tersajikan melalui film *Belahan Jiwa / soulmate* dengan pendekatan semiotika adalah sebuah upaya sutradara menggali lebih dalam tentang masalah kejiwaan yang berakibat pada kelainan psikologis, terlebih pada seseorang dengan masa lalu yang tidak menyenangkan. Seperti judul yang penulis kemukakan, "Kepribadian Ganda dan Trauma Masa Lalu....." maka secara tak langsung kepribadian ganda muncul akibat trauma dari masa lalu. Kemudian kepribadian ganda ini dikonstruksikan sutradara melalui pilihan-pilihan penandaan yang dapat menjadi representasi makna yang tepat. Dari penelitian yang penulis lakukan, ada 3 hal penting yang dapat dikemukakan yakni :

1. Pilihan-pilihan penandaan yang digunakan dalam film ini berorientasi pada karakter tanda dari Pierce, yakni *icon*, simbol, dan indeks. Dimana pilihan penandaan tersebut sangat membantu penulis mengungkap makna dari konstruksi yang dilakukan oleh sutradara. Adapun analisis yang dilakukan melalui tabel, mengungkap fakta bahwa indeks menjadi pilihan penandaan yang paling dominan dipergunakan dalam film ini. Sedangkan *icon* maupun simbol walaupun tidak banyak dipergunakan, namun tetap membantu dalam memperjelas makna yang ada sebelumnya.
2. Pengungkapan makna melalui pilihan penandaan yang digunakan melalui analisis semiotik dapat diinterpretasikan dalam dua makna yakni secara konotatif dan

denotatif. Hal tersebut tergantung dari kepandaian sutradara merangkai dan menghubungkan-hubungkan kejadian dalam tiap adegan yang kemudian akan dimaknai secara konotatif maupun denotatif oleh penonton.

3. Selain melalui pendekatan semiotik, dari penelitian yang dilakukan, ada beberapa teknik lain yang digunakan sutradara untuk mengkonstruksi ceritera. Seperti *synecdoche*, yang oleh sutradara gunakan untuk menghubungkan Cempaka dengan masa lalu dan para pribadinya. Kemudian teknik *off scene*, pada adegan awal film, yang hanya memperdengarkan suara – suara saja tanpa memperlihatkan objeknya. Kemudian untuk saling keterkaitan antar *scene* demi mendapatkan makna yang utuh dapat dianalisis melalui hubungan sintagmatik maupun paradigmatis.

Sesungguhnya, sebuah film pada dasarnya sudah merupakan representasi pesan dan ideologi dari sutradara, namun pengungkapannya tidak begitu saja disodorkan, tetapi memakai perangkat tanda sebagai lambang. Proses komunikasi sendiri sebetulnya selalu sarat dengan lambang – lambang. Lambang – lambang itu ibarat sekumpulan oksigen yang mengisi paru – paru sosial dalam kehidupan manusia. Hingga dengan sendirinya keseluruhan isi cerita dari film sudah merupakan tanda. Tergantung dari pemilihan perangkat analisis yang digunakan membedah film, untuk mengetahui makna yang tersembunyi. Kemudian tambahan perangkat analisis lain tidak diragukan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana cara tanda-tanda cerita film itu dapat menjadi efektif.

Mengkaji sebuah film dengan menggunakan analisis semiotika tentunya menjadi sesuatu yang sangat menarik, namun demikian ada beberapa catatan penting yang hendaknya dapat dijadikan sebagai masukan yang dapat dipertimbangkan, diantaranya :

1. Perangkat analisis dari Alex Sanders Pierce yang dipakai dalam studi ini, bukanlah satu-satunya perangkat analisis yang dipakai dalam mengkaji sebuah film dari segi pemilihan penandaannya. Masih banyak perangkat analisis lainnya, seperti metodologi Roland Barthes, yang dari perangkat analisisnya dapat mengkaji sebuah makna teks film, dan lain-lain. Penggunaan analisis dari Pierce, dianggap memudahkan penulis mengungkap makna melalui pemisahan karakter-karakter tanda yang muncul dalam film, dan kemudian dikategorikan sebagai *icon*, indeks, dan simbol. Selanjutnya, penguraian makna menjadi dua bagian yakni secara konotasi dan denotasi.
2. Penulis merasa perlunya kajian-kajian mengenai film dan cinematographi di kembangkan, mengingat Indonesia makin kaya akan kemunculan sineas-sineas muda yang handal dan memiliki ide-ide baru mengenai representasi pesan melalui media audio visual.
3. Dalam film ini, terdapat beberapa hal yang sangat mengganggu pada alur ceritanya, penggambaran sutradara mengenai "gantung diri " pada adegan klimaks diakhir film, terlalu terburu-buru, hingga meninggalkan kesan yang dibuat-buat, yakni Cempaka yang tiba-tiba telah berada di atas pohon, yang normalnya tak mungkin dipanjatnya tanpa alat apapun. Akhirnya genre horor yang ingin

disampaikan menjadi terkesan lucu. Selain itu, tokoh Cempaka kecil, yang menurut penulis usianya belum sampai pada tahap biologis untuk dapat mengalami kehamilan. Yang terakhir, tokoh Bumi, sungguh sangat merepotkan dalam setiap dialognya. Banyak dialog yang akhirnya tidak terlalu jelas dan menyulitkan penulis dalam mengungkap makna.

4. Untuk pengembangan keilmuan pada ilmu komunikasi, perlu dipertimbangkan, memperdalam kajian-kajian seperti semiotika, framing, dan juga analisis wacana. Hal tersebut diperlukan sebagai analisis alternatif tentang pesan (*message*) dengan menggunakan analisis kritis berdasarkan penelitian secara kualitatif.

## DAFTAR PUSTAKA



- Berger, Arthur Asa. 2000. *Tanda-tanda Dalam Lubang Kebudayaan Kontemporer*. Terjemahan. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Derrida, Jacques. 1992. *Acts of Literature*. Derek Artridge (ed). New York : Routledge.
- Darmawan, Yusran : 2002. *Kritik Ideologi Gender Dalam Film Pasir Berbisik (Suatu Analisis Wacana Semiotika Film)*. Skripsi Ilmu Komunikasi Unhas.
- Deryawan Rahmat : 2001. *Patriotisme dalam Film The Patriot dan Brave Heart (Sebuah Analisis Semiotika)* Skripsi Ilmu Komunikasi unhas.
- Hoed, Benny H. 1992. *Dari Logika Tuyul ke Erotisme*. Magelang : Indonesia Tera.
- Hall, Callvin.S dan Gardner Lindzey. 1993. *Psikologi Kepribadian 2 : Teori-Teori Holistik (Organismik-Fenomenologis)*. Yogyakarta : KANISIUS.
- Irawanto, Budi. 1999. *Film, Ideologi, dan Militer; Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta : Media Pressindo.
- Keyes, Daniel. 2005. *24 Wajah Billy*. Diterjemahkan ; Miriasti dan Meda Satrio. Bandung : Qanita dan PT Mizan Pustaka.
- Lechte, John. 2001. *50 Filsuf Kontemporer: Dari Strukturalisme sampai Posmodernitas*. Penerjemah A. Gunawan Admiranto. Yogyakarta : Kanisisus.
- Littlejhon, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication*. Fifth Edition. New York : Wadsworth Publishing Company.
- Lubis, Mochtar. 1983. "Media Massa, Bahasa Indonesia, dan Pembangunan Nasional" dalam Amran Halim dan Yayah B. Lumintintang (ed). *Kongres Bahasa Indonesia III*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Masak, Tanete Pong. 2000. "Semiotik dalam Sinematografi: Teori Film Christian Metz" dalam E.K.M, Masinambow dan Rahayu S. Hidayat (ed). *Semiotik; Kumpulan Makalah Seminar*. Jakarta : Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Mulyana, Deddy. 1999. *Nuansa-Nuansa Komunikasi; Meneropong Politik dan Budaya Komunikasi Masyarakat Kontemporer*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya.

- Mascell V. Joseph. 1977. *The Five C's of Cinematography Cine/Grafic Hollywood California*
- Monaco, James. 1981; *How to Read a Film*. New York : Oxford University Press
- Pateda, Mansoer. 1987. *Sosiolinguistik*. Bandung : Angkasa.
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Edisi Kedua. Jakarta : Rineka Cipta.
- Piliang, Yasraf Amir. 1999. *Sebuah Dunia yang Dilipat : Realitas Kebudayaan Menjelang Millenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung : Mizan.
- Sebeok, Thomas A. 1991. *Semiotic's in The United States*. Bloomington & Indianapolis : Indiana University Press.
- Sudaryanto. 1990. *Menguak Fungsi Hakiki Bahasa*. Yogyakarta. Duta Wacana University Press.
- Sudjiman, Panuti dan Aart van Zoest. 1996. *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta : Gramedia Pustaka utama.
- Susanto, Astrid S. 1995. *Globalisasi dan Komunikasi*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Wibowo, Fred. 1997. *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta. Grassindo.
- Van Zoest, Aart. 1993. *Semiotika; Tentang tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Penerjemah Ani Soekawati. Jakarta : Yayasan Sumber Agung.

[www.AntaraNews.com](http://www.AntaraNews.com)

<http://berandabuku.blogspot.com/2006/12/labirin-pikiran-billy.html>

<http://teoripsikolgikepribadianganda.blogspot.com/2006/12/psikologi-analisis.html>

<http://puslit.petra.ac.id/journals/desain>

[www.LavarKata.com](http://www.LavarKata.com)

[www.WordPress.com](http://www.WordPress.com)

[www.Indosinema.com](http://www.Indosinema.com)

[www.WikiPedia.com](http://www.WikiPedia.com)

[www.KapanLagi.com](http://www.KapanLagi.com)

