

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Interaksi antar kepribadian adalah fenomena kompleks yang mencerminkan bagaimana individu dengan karakteristik yang berbeda berkomunikasi, bekerja sama, dan mempengaruhi satu sama lain dalam berbagai konteks. Dalam dunia seni, khususnya film, interaksi ini bisa digambarkan dengan cara yang unik dan mendalam. Film eksperimental menawarkan medium yang fleksibel dan kreatif untuk mengeksplorasi dinamika ini tanpa batasan naratif konvensional.

Film eksperimental adalah salah satu bentuk seni visual yang menantang batasan tradisional dalam pembuatan film. Bentuk ini sering kali mengabaikan struktur naratif linear dan berfokus pada ekspresi visual, suara, dan teknik editing yang inovatif. Film eksperimental memberikan kebebasan kepada pembuatnya untuk mengeksplorasi ide dan konsep yang kompleks, termasuk interaksi antar kepribadian, dengan cara yang lebih abstrak dan interpretatif.

Interaksi antar kepribadian dalam konteks film eksperimental dapat mencakup berbagai aspek psikologis, emosional, dan sosial. Kepribadian yang berinteraksi dalam film dapat mewakili berbagai karakteristik manusia seperti kekuatan, kelemahan, konflik internal, dan harmoni. Dengan memanfaatkan teknik-teknik visual yang non-tradisional, film eksperimental dapat menciptakan pengalaman yang intens dan reflektif bagi penontonnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana interaksi antar kepribadian dapat direpresentasikan dalam bentuk karya film eksperimental. Melalui analisis berbagai elemen sinematik seperti penggunaan warna, cahaya, komposisi, dan editing, penelitian ini akan mengungkap cara-cara kreatif untuk menyampaikan dinamika antar kepribadian yang kompleks. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam bidang studi film eksperimental serta memperkaya pemahaman tentang bagaimana seni visual dapat digunakan untuk mengeksplorasi psikologi manusia.

Dalam proses pembuatan film eksperimental ini, akan digunakan metode-metode inovatif untuk menciptakan visualisasi yang kuat dan mendalam tentang interaksi antar kepribadian. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan teori-teori psikologi dan seni visual untuk mendukung interpretasi dan presentasi karya yang dihasilkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan berkontribusi pada bidang seni dan film, tetapi juga pada pemahaman yang lebih luas tentang dinamika kepribadian manusia.

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki arti bahwa manusia memiliki kebutuhan untuk berinteraksi terhadap manusia lainnya, entah dengan skala kecil maupun skala besar. Cara manusia berinteraksi pun berbeda - beda, ada yang memiliki kemampuan untuk memulai suatu interaksi, menunggu orang lain berinteraksi dengannya, dan ada pula manusia yang mampu melakukan keduanya tergantung situasi yang ia hadapi. Begitulah indahnya makhluk sosial yang bernama “manusia” ini, tanpa adanya suatu keberagaman dalam menyikapi suatu interaksi, maka begitupun dengan cara berpikir manusia tidak akan berkembang sepenuhnya. Sebuah interaksi yang dilakukan oleh dua manusia atau lebih dan dilakukan guna bertahan hidup disebut dengan interaksi sosial, Angeline Xiao (2018) dalam jurnalnya memaparkan bahwa “Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan secara bersama-sama.”

Ketika berbicara tentang interaksi sosial maka ada beberapa poin penting tentang interaksi sosial di dalamnya yang tidak boleh kita lupakan. Pertama, sebuah interaksi sosial menurut Charless P. Loomis memiliki ciri - ciri sebagai berikut: 1. Jumlah pelaku lebih dari seorang bahkan lebih, 2. Adanya komunikasi diantara pelaku dengan menggunakan simbol - simbol, 3. Adanya tujuan tertentu, 4. Terdapat dimensi waktu. (Setiadi dan Kolip, 2011: 65-66).

Setiap manusia memiliki cara yang berbeda ketika mereka melakukan aktifitas interaksi sosial, ada yang nyaman berinteraksi dengan sedikit orang, ada pula yang lebih sering melakukan interaksi dengan banyak orang. Khalayak umum lebih familiar dengan istilah kepribadian manusia, meliputi: Introvert (kepribadian yang lebih menyukai interaksi dengan sedikit orang bahkan tidak berinteraksi sama sekali), extrovert (kepribadian yang sangat menyukai khalayak ramai) dan ambivert (kepribadian yang mampu menyesuaikan keadaan dan kebutuhan pribadinya, entah menyendiri maupun berkerumun).

Menurut Carl Gustav Jung Introvert dan Extrovert hanya dibedakan melalui cara mereka mengisi ulang energi bersosial mereka. Introvert lebih senang menyendiri sedangkan extrovert lebih memilih bersosialisasi dengan dunia luar. (Brainacademy.id:2023)

Carl Gustav Jung juga mengatakan bahwa kepribadian seseorang tidak pernah selamanya menjadi Introvert dan juga sebaliknya tidak sepenuhnya selalu extrovert. Ia mengatakan setiap pribadi manusia pasti memiliki dua sisi kepribadian tersebut, akan tetapi tiap pribadi akan memiliki kecondongan terhadap salah satu kepribadiannya. Bisa dikatakan setiap orang akan menjadi introvert atau extrovert bergantung pada skala interaksi sosial yang ia hadapi, namun karena manusia hanya memiliki kecondongan kepada salah satunya maka bagaimana mereka menyikapi interaksi sosiallah yang menjadi tolak ukur seseorang itu introvert atau extrovert. Ketika seorang introvert melakukan interaksi sosial maka setelahnya ia akan merasa energinya terkuras habis, sedangkan extrovert akan merasa lebih berenergi

ketika ia melakukan banyak aktifitas interaksi sosial. Maka dapat dikatakan interaksi sosial merupakan bentuk lain dari cara seseorang melakukan transaksi energi setiap harinya.

Dalam karya - karya yang dinaungi DC Comics terdapat beberapa karakter yang merepresentasikan dua kepribadian tersebut, sebagai contoh karakter Batman yang cenderung pada kepribadian introvert dan Barry Allen sebagai The Flash lebih condong pada kepribadian extrovert. Namun, keduanya dipertemukan dalam sebuah kelompok yang bernama *Justice League* guna menumpas kejahatan bersama. Terlihat bagaimana sebuah transaksi energi disini mengambil peran, ketika Batman melakukan aksinya ia lebih suka melakukannya sendiri namun ada kalanya dimana ia harus bergantung pada kelompoknya dan Batman selalu lebih merasa lelah ketika ia melakukannya dengan kelompoknya, karena menurutnya pekerjaan akan jauh lebih melelahkan apabila dilakukan bersama karena ia harus memikirkan yang lainnya secara bersamaan. Lain halnya dengan Barry Allen yang selalu bersemangat ketika melakukan misi bersama teman - temannya, Barry akan jauh lebih antusias disaat melakukannya bersama - sama, namun ketika ia harus menjalankan misi sendirian ia lebih banyak mengeluh karena menurutnya ia akan merasa kesepian di saat menjalankan misinya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan penulis di atas, penulis membagi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memvisualisasikan masing - masing dari kepribadian manusia yang meliputi: Introvert, extrovert, dan ambivert dalam karya film eksperimental?
2. Bagaimana upaya memvisualisasikan transaksi energi/interaksi sosial oleh tiap - tiap kepribadian pada sebuah karya film eksperimental?

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas pada karya ini hanya dalam ruang lingkup kehidupan kampus yang dialami oleh penulis sebagai mahasiswa dan hanya pada kepribadian introvert, ekstrovert, dan ambivert saja. Adapun media yang digunakan adalah karya film eksperimental dengan berfokus pada simbol - simbol yang akan digunakan guna merepresentasikan isi dan pesan dari karya itu sendiri tanpa melupakan nilai estetika yang ada pada karya.

D. Tujuan Berkarya

1. Memvisualisasikan setiap bentuk kepribadian introvert, ekstrovert dan ambivert melalui simbol - simbol dalam bentuk film eksperimental.
2. Menyampaikan kepada audiens bahwa kepribadian ambivert terbentuk akibat adanya interaksi sosial antara kepribadian introvert dan ekstrovert dan terjadi pada beberapa manusia terutama penulis, disampaikan dengan menggunakan medium film eksperimental.

E. Sistematika Penulisan

1. BAB I (PENDAHULUAN)

Pada BAB ini berupa pendahuluan laporan pengkaryaan tugas akhir yang berisi: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan Berkarya, (5) Sistematika Penulisan, (6) Kerangka Berpikir. Guna memberikan gambaran pada pembaca tentang isi laporan pengkaryaan yang akan dibahas.

2. BAB II (LANDASAN TEORI)

Pada BAB ini berisi tentang: (1) Referensi Seniman, (2) Teori Umum, (3) Teori Seni. Guna memberikan penjelasan penjelasan terkait pedoman penulis dalam pembuatan karya.

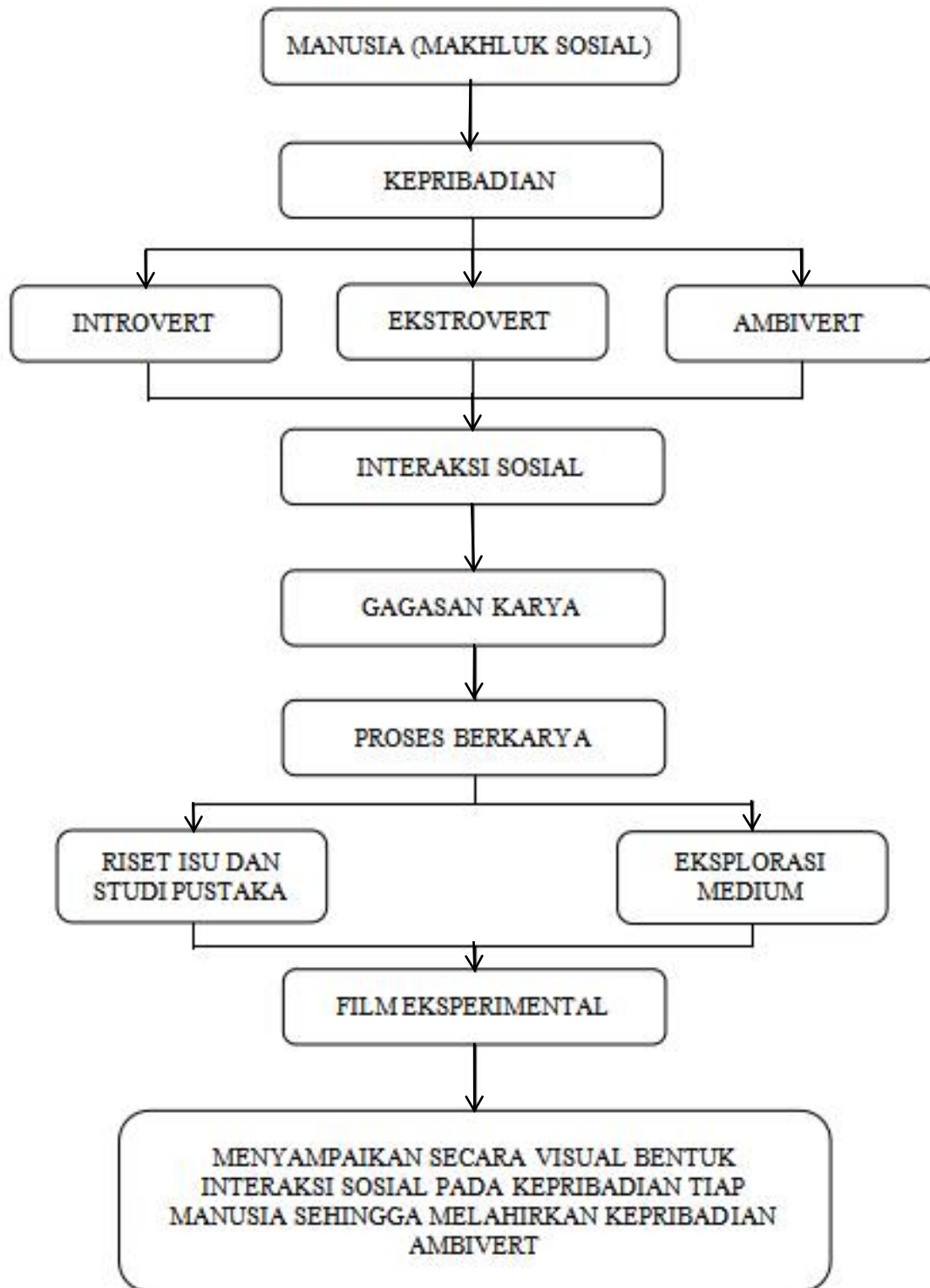
3. BAB III (KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA)

Pada BAB ini berisi tentang: (1) Konsep Karya, (2) Proses Berkarya. Guna memaparkan proses pembuatan karya dan hasil akhir karya.

4. BAB IV (KESIMPULAN)

Pada BAB ini berisi tentang: (1) Kesimpulan, (2) Saran. Guna menyimpulkan seluruh hasil penulisan laporan dan pembuatan karya, sebagai sarana pengembangan tulisan, dan referensi bagi orang lain.

F. Kerangka Berpikir



Tabel 1. 1 Kerangka Berpikir