

**MOTIVASI TOKOH ROBERT FISHMAN DALAM FILM *THE
ROCKER* KARYA PETER CATTANEO**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
dalam Ilmu Sastra Inggris**

Oleh:

**RULI NURANTO
A2B 005 112**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2011

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenar-benarnya penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian untuk suatu gelar atau diploma yang sudah ada di suatu universitas; dan bahwa sejauh yang penulis ketahui dan yakini; skripsi ini juga tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain, kecuali yang sudah ditunjuk dari rujukan.

Semarang, Febuari 2011

Penulis

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- Those who can't kill you, make you stronger (Nietzsche)
- Mari kita mulai dari yang tidak mungkin (Jacques Derrida)
- Make hay while the sun shines

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- . Bapak dan Ibu tercinta
- . Seluruh keluarga
- . Teman-teman tersayang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Motivasi Tokoh Robert Fishman dalam Film *The Rocker* karya Peter Cattaneo”.

Berbagai cobaan dan kesulitan telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itulah penulis sadar bahwa keberhasilan yang telah penulis capai tidaklah lepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Agus Maladi Irianto, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Dr. Ratna Asmarani, M. Ed., M. Hum., selaku Ketua Jurusan Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Sukarni Suryaningsih, S.S, M. Hum., selaku Ketua Seksi American Studies Jurusan Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, dosen wali, dan dosen pembimbing penulis yang dengan sabar membimbing dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen pengajar jurusan Sastra Inggris yang telah mengajarkan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
5. Ayahanda Damin dan Ibunda Darmisih Sugiarti tersayang yang telah membesarkan dan memberikan bimbingan lahir batin kepada penulis.
6. Adik penulis, Ninda Kurniadi yang selalu memberikan hiburan bagi penulis.
7. Indah Kristiana, yang selalu memberikan dukungan moral kepada penulis dan mendampingi penulis di setiap momen, serta teman-teman d'pollutant seperti Mami Mita, Ve Ndut, Caco, Sipo, Wulan, Sinta, Rika, Yonas, Bram dan Almarhumah Mega yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
8. Adik-adik angkatan di Happy House, yang selalu menemani saat penulis merasa “hilang” di kampus di siang hari.
9. Teman-teman di dunia futsal yang telah mengajarkan penulis cara bermain futsal selama ini.

10. Semua teman dan pihak yang sudah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kemurahan-Nya kepada mereka yang telah memberikan dukungan, bantuan, kebaikan, dan jasa kepada penulis.

Penulis mencoba memberikan karya yang terbaik. Namun, pasti tetaplah ada sedikit banyak kekurangan dalam penulisannya. Oleh karena itulah penulis menantikan kritik dan saran yang berguna. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Semarang, Febuari 2011

Penulis

ABSTRACT

People have to act or do something to achieve and fulfill their daily needs. They need motivation to obtain it. Motivation makes people stronger to achieve their goals. This thesis tells about the struggle of Robert Fishman to achieve his goal to be a rock band drummer as shown in *The Rocker*, a film directed by Peter Cattaneo.

The purpose of this thesis is to learn about how motivation can affect Robert Fishman's struggle to get his aim through pictures and dialogs shown in *The Rocker* film.

In writing this thesis, the writer applies library research, which is done by reading books, articles, or any written and visual sources related to the topic. Meanwhile, in answering the questions the writer uses exponential approach for analyzing intrinsic aspect. Literary psychology

is also used to analyze Robert Fishman's motivation through the employment of motivation theory by Hobbes.

The result shows that Robert Fishman finally can make his dream come true. His motivation is in line with Instinct Theory, Incentive Theory, and Drive-reduction Theory. He never gives up although he is failed for many times. Strong motivation to play music makes him struggle harder. In the end, the effect of Fishman's motivation appears. He grabs himself a big musical show which he ever did it in past.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	
HALAMAN PERNYATAAN	ii	
HALAMAN PERSETUJUAN	iii	
HALAMAN PENGESAHAN	iv	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v	
KATA PENGANTAR	vi	
ABSTRACT	ix	
DAFTAR ISI	x	
BAB I PENDAHULUAN	1	
A. Latar Belakang Masalah	1	
B. Tujuan Penulisan	3	
C. Batasan Masalah	3	
D. Metode Penulisan dan Pendekatan	4	
E. Sistematika Penulisan	5	
BAB II	SINOPSIS FILM <i>THE ROCKER</i>	7
BAB III	TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Aspek Intrinsik	11	
1. Unsur Naratif	11	
a. Tokoh	11	
b. Latar	12	
c. Konflik	13	
2. Unsur Sinematografis	16	
a. Shot	16	
b. Angle	20	

c. Dialog	22
B. Aspek Ekstrinsik	23
1. Sejarah tentang Glam Metal di Amerika	23
2. Psikologi Sastra	24
3. Motivasi	25
a. Pengertian Motivasi	25
b. Motivasi Menurut Teori Hobbes	26
1. Teori Naluri	27
2. Teori Pengurangan Dorongan dari Motivasi	27
3. Teori Insentif	27
4. Konflik dan Stress	28
a. Agresi	28
b. Apati	28
c. Regresi	29

BAB IV PEMBAHASAN 31

A. Aspek Intrinsik	31
1. Tokoh Film <i>The Rocker</i>	31
a. Tokoh Utama	31
b. Tokoh Tambahan	36
2. Latar Film <i>The Rocker</i>	43
a. Latar Tempat	43
b. Latar Waktu	45
c. Latar Sosial	46
B. Aspek Ekstrinsik	48
1. Konflik Dalam Film <i>The Rocker</i>	48
a. Konflik Internal Tokoh Robert Fishman	48
b. Konflik Antara Robert Fishman dan Tokoh Lain	50
1. Konflik Antara Fish dengan Vesuvius	50
2. Konflik Antara Fish dengan Lisa (Ibu Matt)	51
2. Sikap Stress yang Dialami oleh Robert Fishman	53
3. Motivasi Robert Fishman	56

BAB V KESIMPULAN 68

DAFTAR PUSTAKA

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya sastra dapat merefleksikan keadaan pada saat tertentu. Stendal dalam Endraswara mengemukakan bahwa karya sastra sebenarnya merupakan cerminan perjalanan yang mengekspresikan kebaikan dan keburukan hidup manusia (2007:88). Dengan demikian karya sastra dianggap mimesis (tiruan) masyarakat. Hal ini menjadi latar belakang mengapa karya sastra menjadi bahan untuk mempelajari kehidupan sosial suatu masyarakat.

Dalam perkembangan karya sastra, film sebagai sebuah gabungan antara audio dan visual digolongkan menjadi bagian dari karya sastra. Naratama dalam bukunya *Menjadi Sutradara Televisi* mengatakan bahwa film merupakan bagian penting dari karya seni, yang menjadi sebuah hiburan populer dan bisa dijadikan sebagai media untuk mendidik dan mendoktrin suatu komunitas (2004:24-25). Film dapat mencerminkan kebudayaan suatu bangsa dan mempengaruhi kebudayaan bangsa itu. Selain sebagai sumber dari hiburan populer, film juga menjadi media untuk mendidik dan memberikan doktrin kepada masyarakat.

Film berfungsi sebagai sebuah proses sejarah atau proses budaya suatu masyarakat yang disajikan dalam bentuk gambar hidup. Film juga berfungsi sebagai media informasi. Selain sebagai media informasi, film juga merupakan dokumen sosial. Melalui film, masyarakat dapat melihat secara nyata apa yang terjadi di tengah-tengah masyarakat tertentu pada masa tertentu ("Film: Aset Budaya Yang Harus Dilestarikan", par. 5-6).

Hal inilah yang membuat penulis memakai film sebagai obyek penelitiannya. Satu film yang diangkat oleh penulis adalah sebuah film karya Peter Cattaneo yang berjudul *The Rocker*. Film ini mengedepankan tentang motivasi yang dimiliki oleh seseorang dalam meraih impiannya.

Setiap manusia yang terlahir ke dunia mempunyai beragam impian yang berbeda. Impian-impian tersebut tentu saja bertujuan baik. Namun, cara dan jalan dalam meraih impian tersebut kadang merubah tujuan awal impian tersebut. Bagaimanapun juga secara nyata impian seseorang akan terbawa sampai ia mati, entah orang tersebut mampu atau tidak mampu dalam mewujudkan impian tersebut.

Merealisasikan impian tanpa didukung dengan motivasi yang kuat bagaikan sayur tanpa garam. Dengan kata lain, motivasi memegang peranan penting bagi seseorang dalam mewujudkan impiannya. Gorys Keraf (1994:161-162) mengemukakan bahwa motivasi merupakan suatu tenaga atau kekuatan yang berada dalam diri seseorang dan mendorong orang tersebut untuk melakukan suatu tindakan. Motivasi tersebut dapat berupa emosi, suasana, atau gagasan. Bila ditinjau dari segi psikologis, Dirgogunarjo (1996:92) mengatakan bahwa "motivasi sendiri artinya dorongan atau kehendak, jadi yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan agar seseorang itu berbuat atau bertindak."

Dalam film *The Rocker*, diceritakan secara mendalam tentang adanya hubungan antara impian dan motivasi. Hal ini tercermin dalam diri seorang Robert Fishman, seorang *drummer* grup band rock. Pada awalnya, ia merasa bahwa ia akan dengan mudah dapat mewujudkan impiannya untuk menjadi *drummer* papan atas karena ia tergabung dengan grup band rock ternama. Semua berjalan sesuai dengan harapannya hingga suatu saat ia harus mengubur dalam-dalam impiannya karena terjadi konflik internal dalam band.

Hidupnya menjadi berantakan setelah kejadian itu. Namun, seperti dikatakan sebelumnya bahwa impian akan selalu hidup apabila orang tersebut masih mempunyai motivasi. Motivasi paling utama dalam diri Robert Fishman adalah mewujudkan impiannya kembali untuk menjadi seorang *drummer* walau dengan berbagai cara. Akhirnya dengan

perjuangan yang gigih ia mendapatkan kembali impiannya untuk menjadi seorang *drummer*.

Mengamati esensi tersebut, penulis ingin mengangkat topik permasalahan tentang impian dan motivasi seseorang melalui penelitian yang berjudul **Motivasi Tokoh Robert Fishman Dalam Film *The Rocker* Karya Peter Cattaneo**.

B. Tujuan Penulisan

Penulis mempunyai tujuan penulisan yang diuraikan secara jelas dalam hubungannya dengan topik yang dipilih. Tujuan penulisan adalah untuk mempelajari pengaruh motivasi yang ada dalam diri seseorang dalam mewujudkan impiannya.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tulisan ini membicarakan tentang impian dan motivasi dalam mewujudkan ambisi tokoh Robert Fishman dalam film *The Rocker*.

D. Metode Penulisan dan Pendekatan

1. Metode Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan studi pustaka (*Library Research*). Metode ini bersifat mandiri, dilakukan sendiri dan berlangsung di kamar atau perpustakaan. Senada dengan yang dikatakan Semi bahwa penelitian perpustakaan adalah penelitian yang dilakukan di kamar kerja peneliti/ruang perpustakaan, tempat peneliti memperoleh data informasi tentang objek penelitiannya melalui buku-buku atau alat-alat audiovisual lainnya (1993:8). Kegunaan metode ini adalah untuk mencari teori-teori yang ada kaitannya dengan tema penelitian yang diambil serta landasan pemikiran tentang tema penulisan.

Selain itu, penulis juga menggunakan sumber dari internet untuk melengkapi bahan-bahan yang dibutuhkan.

2. Metode Pendekatan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa pendekatan, yaitu pendekatan eksponensial untuk menganalisis aspek instinsik dan pendekatan psikologis sastra untuk membedah aspek ekstrinsik karya. Pendekatan eksponensial berasal dari pendekatan struktural yang biasa digunakan dalam penelitian karya sastra. Pendekatan ini hanya meneliti beberapa bagian yang diulas dalam pendekatan struktural. Jika pada pendekatan struktural dibahas semuanya mulai dari tema, tokoh, plot, latar, dan lain-lain, maka pada pendekatan ini penulis hanya membahas beberapa saja, misalnya tema dan tokohnya saja, atau tema, tokoh, dan latarnya saja, dan lain-lain (Harsono, 1999:48).

Penelitian dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra bertolak dari asumsi bahwa karya sastra selalu saja membahas tentang kehidupan manusia dengan berbagai perilakunya dan untuk mengenal manusia secara lebih mendalam diperlukan psikologi (Harsono, 2000:24-25).

E. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran singkat pada masing-masing bab, penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, tujuan penulisan, pembatasan masalah, metode penulisan dan metode pendekatan, sistematika penulisan.

BAB II : RINGKASAN CERITA

Dalam bab ini penulis menguraikan ringkasan cerita dari film *The Rocker* yang menjadi objek penulisan skripsi.

BAB III : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang aspek naratif dan aspek instrinsik dalam film, yang terdiri dari, tokoh, latar, dan konflik. Bab ini juga membahas aspek ekstrinsik dalam film yaitu aspek psikologi dan motivasi tokoh Robert Fishman.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum tokoh Robert Fishman, latar dan konflik yang dialaminya baik internal maupun eksternal serta motivasi yang ada dalam diri Robert Fishman.

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan atas seluruh uraian pada bab-bab sebelumnya.

BAB II SINOPSIS FILM *THE ROCKER*

Film *The Rocker* karya Peter Cattaneo adalah film yg bergenre komedi musikal. Film ini menceritakan tentang kehidupan seorang *drummer* grup band rock yang bernama Robert Fishman (Rainn Wilson). Di era pertengahan tahun 1980-an ia bermain bagi grup Vesuvius, grup *glam metal* asal Cleveland, Ohio. Suatu malam setelah Vesuvius tampil, teman-teman Fish didekati oleh manager mereka. Ia meminta agar Fish keluar dari Vesuvius dan diganti oleh keponakan manager tersebut. Awalnya teman-teman Fish menolak, namun setelah manager mereka mengatakan bahwa mereka akan menjadi band pembuka bagi Whitesnake mereka akhirnya mengeluarkan Fish dari band saat itu juga. Setelah kejadian itu Fish berjanji tidak akan bermain drum lagi.

Dua puluh tahun setelah kejadian itu, Fish mencoba untuk memperbaiki hidupnya.

Namun, yang terjadi adalah sebaliknya. Ia dikeluarkan dari pekerjaannya, putus dengan pacar dan diusir dari apartemen pacarnya, hingga akhirnya ia memutuskan untuk hidup bersama kakaknya. Di rumah kakaknya ia tinggal di bagian atap rumah dengan ruangan yang sangat sempit. Merasa bahwa dirinya hanya akan menjadi pecundang selamanya, Fish seolah-olah mendapat kesempatan kedua baginya ketika keponakannya Matt (Josh Gad) menawari untuk bergabung dalam bandnya. Bersama dengan Curtis (Teddy Geiger) pada vokal dan Amelia (Emma Stone) pada bass, mereka tergabung dalam band yang disebut A.D.D. Band ini dipersiapkan untuk tampil dalam malam seni di sekolah mereka.

Pada acara malam seni tersebut, keadaan berubah menjadi kacau ketika Fish tidak dapat mengendalikan dirinya saat bermain drum. Setelah kejadian tersebut teman-teman Fish yang lain mengeluarkan Fish dari A.D.D. Fish meminta maaf atas sikapnya tersebut dan ia berjanji akan membantu A.D.D untuk mendapatkan kesempatan tampil di depan umum. Saat yang dinanti akhirnya datang juga. A.D.D mendapatkan kesempatan tampil di Fort Wayne, Indiana. Namun, anggota band yang lain menolak untuk tampil di sana karena larangan dari orang tua mereka. Fish mencoba untuk meyakinkan mereka bahwa kesempatan seperti ini tidak datang dua kali. Mereka akhirnya setuju dan berangkat ke Indiana dengan “mencuri” mobil dari ibu Matt. Ibu Matt melaporkan kejadian tersebut dan mengusir Fish dari rumahnya.

Setelah diusir dari rumah kakaknya, Fish tinggal di gudang restoran masakan Cina. Di sana ia tetap berlatih dengan anggota band yang lain dengan cara *four-way iChat* dengan memakai koneksi internet. Karena kondisi gudang yang panas, Fish memutuskan untuk bermain drum dengan bertelanjang badan. Adik Matt yang saat itu juga memakai internet di rumah, secara tidak sengaja melihat adegan tersebut dan menyebarkan video tersebut lewat *Youtube*. Video tersebut ternyata banyak di *download* oleh para pengguna internet dan salah satunya adalah David Marshall (Jason Sudeikis), manager rekaman yang terkenal licik. David menawarkan pada band A.D.D untuk membuat mereka album dan beberapa rangkaian tur. Dalam rangkaian tur tersebut, A.D.D ternyata disukai oleh penggemar mereka. Lagu-lagu mereka pun mulai diputar di radio-radio di Amerika.

Namun, tur berubah menjadi bencana saat Fish kembali berulah. Ia mengadakan pesta di hotel hingga larut malam. Ia bertingkah seperti para *rocker* pada umumnya. Mabuk, pesta hingga larut malam dan membuat berbagai kekacauan yang akhirnya menyeret seluruh anggota band ke penjara. Setelah kejadian tersebut, ibu Curtis atau nyonya Kim (Christina Applegate) memutuskan untuk menemani band selama mereka menjalani tur. Fish ternyata menyimpan rasa cinta kepada ibu Curtis. Selama menjalani tur tersebut, A.D.D juga membuat video klip pertama mereka. Namun, dalam video ini wajah Fish tidak pernah terlihat secara jelas.

Suatu malam setelah mengadakan pertunjukan, manager mereka memberikan kabar bahwa A.D.D akan menjadi band pembuka dalam konser Vesuvius. Fish yang mendengar hal ini secara tegas menolak, begitu juga dengan anggota band yang lain. Mereka lebih memilih mempertahankan Fish daripada harus menjadi band pembuka bagi Vesuvius. Ibu Curtis yang melihat kemarahan Fish mencoba menenangkannya dengan mencium Fish. Ternyata tanpa mereka sadari hal ini dilihat oleh David. David yang licik mencoba untuk menghasut Curtis dengan memberi tahu kejadian tersebut kepada Curtis. Dalam pertunjukan selanjutnya, Curtis mengumumkan kepada penggemar mereka bahwa A.D.D akan menjadi band pembuka bagi Vesuvius. Fish yang mendengar hal ini secara spontan meluapkan kemarahannya dan memutuskan untuk meninggalkan A.D.D.

Setelah kejadian itu, Fish memutuskan untuk bekerja dengan kakak iparnya.

Namun, pekerjaan barunya tersebut tidak membuat hidupnya menjadi lebih baik. Amelia dan Matt mencoba meyakinkan Curtis bahwa A.D.D bukan apa-apa tanpa Fish. Apalagi *drummer* pengganti Fish hanya bisa membuat anggota band yang lain kesal. Curtis pun akhirnya mau untuk menemui Fish dan mengajaknya untuk kembali bergabung dalam band. Setelah melalui perdebatan yang panjang, akhirnya Fish setuju untuk kembali dalam band.

Saat yang dinantikan akhirnya datang juga, dimana Fish akan bertemu dengan mantan rekan satu bandnya di Vesuvius. Saat pertama berjumpa dengan mereka Fish merasa heran karena aksen bahasa mereka berubah menjadi Inggris. Namun, Vesuvius malah menertawakan Fish dengan pernyataannya tersebut. Fish mencoba untuk menerima hal tersebut dan memberikan ucapan selamat kepada Vesuvius. A.D.D yang menjadi band pembuka pada malam itu tampil begitu memukau. Puncak acara pun akhirnya datang juga dimana Vesuvius tampil dihadapan penggemar mereka. Namun, saat mereka tampil ada kejadian yang aneh. Vokalis utama mereka tetap terus bernyanyi padahal mikropon jatuh. Terang saja hal ini menimbulkan asumsi bahwa vokalis mereka hanya melakukan *lips-sync*. Hal ini membuat para penggemar Vesuvius marah dan mereka ingin agar A.D.D tampil kembali di panggung. Mengetahui hal ini, manager mereka mencoba untuk mencegah A.D.D tampil karena akan membuat malu Vesuvius. Namun, A.D.D tetap melanjutkan aksi mereka untuk tampil di panggung dan memecat David.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

A. Aspek Intrinsik

1. Unsur Naratif

Ada dua unsur utama dalam karya sastra, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra dari dalam yang meliputi peristiwa, cerita, plot, tokoh dan penokohan, tema, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 1995:23). Disisi lain, unsur ekstrinsik ialah unsur luar yang menyusun dan mempengaruhi sebuah karya sastra. Unsur ekstrinsik meliputi aspek sosiologi, psikologi, sejarah, politik, latar belakang kehidupan pencipta karya sastra dan lain-lain. Unsur intrinsik terdiri dari:

a. Tokoh

Dalam bukunya *Teori Pengkajian Fiksi*, Nurgiyantoro (2007:176-177) mengatakan bahwa istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Tokoh-tokoh cerita dapat dibedakan menjadi :

1. Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam cerita yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian.

2. Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh yang memiliki jumlah kemunculan yang sedikit dalam keseluruhan cerita.

b. Latar

Latar disebut juga *setting*, yaitu tempat atau waktu terjadinya peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Latar merupakan unsur yang penting untuk mengetahui kapan dan dimana peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita itu berlangsung. Untuk membuat suatu karya sastra, latar dapat menjadi tumpuannya.

Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra membangun latar cerita (Sudjiman, 1992:46). Selain itu latar juga dapat memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Latar dapat memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Hal ini akan terjadi jika latar mampu mengangkat suasana setempat, warna lokal, lengkap dengan perwatakannya ke dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 1995:217).

Latar yang baik adalah latar yang dapat mendeskripsikan secara jelas peristiwa-peristiwa, perwatakan tokoh dan konflik yang dihadapi oleh tokoh sehingga cerita terasa hidup dan segar. Pembaca dapat merasakan seolah-olah cerita itu merupakan bagian dari dirinya atau sungguh-sungguh terjadi dalam kehidupan nyata. Menurut Kenney, *“Setting is the element of fiction which reveals to the readers where and when the event takes place”* (1996:38). Dari kutipan tersebut dijelaskan bahwa latar merupakan unsur dari cerita fiksi yang menunjukkan kapan dan dimana waktu kejadian berlangsung. Latar secara tidak langsung bisa menunjukkan kepada pembaca suatu keadaan tertentu. Dalam hal ini menurut Nurgiyantoro, latar dibagi menjadi beberapa unsur :

1. Latar tempat

Latar tempat merupakan lokasi di mana peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi itu terjadi dan biasanya berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain (1995:227).

2. Latar waktu

Latar waktu berhubungan dengan kapan peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi itu terjadi (1995:230).

3. Latar sosial

Latar sosial mengacu pada perilaku kehidupan sosial masyarakat yang berupa kebiasaan hidup, adat-istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, status sosial (rendah, menengah, atas), dan lain-lain (1995: 233-234).

c. Konflik

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia akan melakukan interaksi dan komunikasi dengan manusia lain yang berada dalam masyarakat tersebut, karena pada hakekatnya manusia merupakan bagian dari masyarakat. Dalam berinteraksi dan berkomunikasi, manusia akan mengalami pertentangan-pertentangan dan berbagai permasalahan yang seringkali menimbulkan konflik. Karya sastra sebagai sebuah refleksi kehidupan manusia memuat situasi, interaksi dan pertentangan-pertentangan yang terjadi dalam masyarakat.

Suatu dorongan atau kehendak yang kuat akan menimbulkan adanya pertentangan yang membawa seseorang pada situasi konflik, yaitu ketika seseorang merasa bimbang atau bingung karena harus memilih antara dua atau beberapa motif yang muncul pada saat yang bersamaan. Kebimbangan itu ditandai pula dengan adanya ketegangan dalam pengambilan keputusan atau pilihan. Konflik muncul karena adanya cara pandang yang berbeda antara manusia yang mewakili suatu kepentingan lain yang berbeda-beda. Perbedaan kepentingan di sini dapat berupa nilai, keyakinan, adat istiadat,

dan lain-lain (*Ensiklopedia Nasional Indonesia*, 1990:97).

Konflik merupakan bagian yang penting dalam pengembangan ide cerita atau plot yang pada umumnya berkaitan dengan tema. Tanpa adanya masalah yang memicu munculnya konflik, dapat berarti tidak akan ada cerita dan tidak akan ada plot. Konflik ini dapat terjadi karena adanya tindakan-tindakan yang dilakukan oleh tokoh yang ada dalam suatu cerita.

Konflik ini merupakan inti dari sebuah karya sastra yang pada akhirnya membentuk plot. Ada dua macam konflik yaitu :

1. Konflik Internal

Menurut Nurgiyantoro (1995:124), konflik internal adalah konflik yang terjadi dalam hati, jiwa seorang tokoh cerita, yang dialami manusia dengan dirinya sendiri. Jadi, ia merupakan konflik yang dialami manusia dengan dirinya sendiri. Hal ini terjadi akibat adanya pertentangan antara dua keinginan, keyakinan, pilihan yang berbeda, harapan-harapan, atau masalah-masalah lainnya. Konflik internal bisa juga diakibatkan oleh kekecewaan karena apa yang diharapkan seorang tokoh tidak sesuai dengan kenyataan yang dihadapinya.

Konflik internal merupakan permasalahan intern seorang tokoh. Walaupun konflik internal hanya terjadi dalam diri seorang tokoh, namun tidak menutup kemungkinan konflik internal ini berakibat lebih lanjut yaitu terjadinya konflik eksternal. Apabila seorang tokoh mengalami konflik internal, maka dia akan merasa tertekan. Bila seseorang tertekan maka dia akan melampiaskan kekesalan pada orang-orang di sekitarnya. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa konflik internal yang terjadi dalam seorang tokoh dapat mengakibatkan terjadinya konflik eksternal.

2. Konflik Eksternal
Konflik eksternal adalah konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu yang di luar dirinya, mungkin dengan lingkungan alam mungkin lingkungan manusia. Dengan demikian, konflik eksternal dapat dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu konflik fisik (*physical conflict*) dan konflik sosial (*social conflict*). Konflik fisik adalah konflik yang disebabkan adanya benturan antara tokoh dengan lingkungan alam, sedangkan konflik sosial adalah konflik yang disebabkan oleh adanya kontak sosial antar manusia, atau masalah-masalah yang muncul akibat adanya hubungan antar manusia (Nurgiyantoro, 1995:124).

2. Unsur Sinematografis

Sinematografi menurut Kamus Bahasa Indonesia Online berarti teknik perfilman; teknik pembuatan film ("Sinematografi", par. 1). Dalam membuat film, kamera sangatlah diperlukan dan memiliki peran yang penting. Kamera dapat menjadi wakil dari mata sutradara untuk bercerita sekaligus memudahkan penonton untuk memahami cerita (Widagdo dan Gora, 2007:45). Dalam menyampaikan cerita, *shot* dan *angle* sangat berpengaruh.

a. Shot

Naratama (2004:71) dalam bukunya *Menjadi Sutradara*

Televisi mengatakan ada sembilan jenis *shot*, yaitu:

1. *Extreme Long Shot* (ELS)

Shot ini digunakan apabila kita ingin mengambil gambar yang sangat-sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Saat kita ingin memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita dan saat kita ingin mendapatkan gambar indah dari sebuah panorama kita dapat menggunakan shot ini. Contohnya, *opening scene* untuk sebuah adegan di sebuah rumah kecil di padang pasir. Kita dapat membuka shot kita dengan ELS panorama padang pasir yang luas, kering, panas, dan penuh debu pasir beterbangan.

2. *Very Long Shot* (VLS)

Kita dapat menggunakan VLS jika kita akan mengambil gambar yang panjang, jauh dan jarak yang relatif lebih sempit dari *Extreme Long Shot*, terutama pada gambar-gambar *opening scene* di mana penonton perlu divisualkan untuk menggambarkan adegan kolosal atau banyak objek misalnya adegan perang di pegunungan, adegan kota metropolitan, dan sebagainya.

3. *Long Shot* (LS)

Ukuran (*framing*) LS adalah gambar manusia seutuhnya dari ujung rambut hingga ujung sepatu. LS juga digunakan untuk mengantarkan mata penonton keluasan suatu suasana atau objek.

4. *Medium Long Shot* (MLS)

Shot ini digunakan untuk memperkaya keindahan gambar dan menampilkan gambar yang lebih jelas jika kamera dizoomkan setelah posisi LS.

5. *Medium Shot (MS)*

Shot ini akan menampilkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala (setengah badan). Biasanya latar dari sebuah film masih bisa terlihat.

6. *Middle Close Up (MCU)*

Dengan MCU, gambar diperdalam dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam. Gambar yang terekam yaitu dari perut sampai atas kepala. Latar juga masih bisa terlihat sedikit, namun kamera lebih fokus pada subjek orangnya.

7. *Close Up (CU)*

CU merekam gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. CU juga bisa diartikan sebagai komposisi gambar yang fokus kepada wajah. CU digunakan untuk menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dalam sebuah adegan (marah, kesal, sedih, senang, kagum, kaget, reaksi jatuh cinta, dan lain-lain). CU dapat juga digunakan untuk objek berupa benda.

8. *Big Close Up (BCU)*

BCU lebih tajam dari CU. Kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan yang tiada bertepi adalah ungkapan-ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini. BCU juga dapat digunakan untuk objek berupa benda seperti makanan, batu cincin, dan lain-lain.

9. *Extreme Close Up (ECU)*

Kekuatan ECU adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek. Misalnya, kita dapat melakukan ECU untuk hidung atau mata atau alis saja. ECU sangat jarang digunakan dalam penyutradaraan drama. Biasanya ECU digunakan untuk menggarap video musik, acara pendidikan membaca huruf arab, dan acara-acara lain yang perlu memberikan gambar detail dari objek yang dituju.

b. *Angle*

Sedangkan Widagdo dan Gora (2007:59) dalam bukunya *Bikin Film Indie Itu Mudah* mengatakan bahwa ada dua jenis *angle*, yaitu:

1. *High Angle, Top Angle, Bird Eye View*

High Angle

Top Angle

Bird Eye View

High angle dan *bird eye view* yaitu merekam gambar dari sudut atas objek sehingga objek terlihat terekspose dari bagian atas. Bedanya yaitu hasil *high angle* lebih sederhana dibandingkan *bird eye view*. *Bird eye view* dilihat lebih dramatis dan memiliki kesan dinamis. Sedangkan *top angle* yaitu teknik pengambilan gambar secara tepat dari atas subjek. Hasil gambar lebih dramatis dan menimbulkan misteri karena hanya gerak-gerik subjek saja yang nampak.

2. *Low Angle, Frog Eye Level*

Low Angle

Frog Eye Level

Low angle mengambil gambar dari sudut bawah. Sama seperti high angle dan eye level, low angle hanya sebagai patokan penempatan kamera dengan level ketinggian peletakkannya dalam pengambilan gambar. Frog eye level yaitu pengambilan gambar di mana letak kamera berada kurang lebih di bawah paha.

c. Dialog

Unsur sinematografi lainnya yang tak kalah penting dalam penyampaian cerita yaitu suara. Pratista dalam bukunya *Memahami Film* (2008:149) mengatakan bahwa dialog merupakan salah satu bentuk suara yang ada dalam film. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dialog berperan aktif mendukung cerita dan estetika film secara keseluruhan.

B. Aspek Ekstrinsik

1. Sejarah tentang Glam Metal di Amerika

Sejarah perkembangan musik rock di Amerika bisa dikatakan sangat panjang dan kompleks. Bahkan hingga sekarang pun perkembangannya masih terus berlanjut. Berbagai macam aliran atau jenis musik rock bermunculan dengan mengibarkan ciri khas mereka masing-masing. Salah satu jenis musik rock yang sangat populer di Amerika adalah *heavy metal*. *Heavy metal* sendiri mulai berkembang dari awal tahun 1960'an dengan Steppenwolf sebagai pencetusnya. Setelah mereka lahirlah sejumlah nama besar band *heavy metal* seperti Led Zeppelin, Black Sabbath, dan Deep Purple yang masih kental dengan unsur musik blues di dalamnya.

Pada awal tahun 1970'an, perubahan mulai terjadi terhadap warna musik *heavy metal*. Unsur musik *blues* yang sangat kental mulai hilang terkikis dan digantikan oleh distorsi gitar yang lebih mengedepankan kecepatan dan harmonisasi irama. Beberapa band yang mempopulerkan aliran baru ini antara lain Iron Maiden, Saxon, Venom dan Diamond Head. Mereka lebih dikenal dengan sebutan band *New Wave of British Heavy Metal* (NWOBHM).

Pada akhir tahun 70'an musik *heavy metal* mulai dipadukan dengan warna musik lain yaitu pop. Hasilnya adalah warna musik *heavy metal* baru yang disebut dengan *glam metal*. Di kalangan musisi rock lainnya, para musisi *glam metal* lebih dikenal dengan sebutan *hair metal*. Hal ini dikarenakan penampilan mereka yang terkesan sangat "mencolok". Rambut yang panjang, riasan wajah yang tebal, dan berbagai macam aksesoris menghiasi tubuh mereka saat tampil di panggung. Pada awal kemunculannya, *glam metal* sangat digemari oleh masyarakat Amerika. Namun, karena tindakan dari para personel band yang suka berpesta hingga larut malam, mengacaukan keamanan dan mabuk-mabukan membuat popularitas *glam metal* menurun. Mereka bahkan sempat mengalami penolakan di beberapa tempat. Hingga pada akhirnya mulai tahun 1997 *glam metal* merintis kembali langkah mereka. Beberapa nama band *glam metal* yang cukup populer antara lain Kiss, Motley Crue, Van Halen dan Twisted Sister. ("Heavy Metal History in America, par. 2-12)

2. Psikologi Sastra

Psikologi sastra pada dasarnya dibedakan menjadi tiga bidang kajian, yaitu

psikologi penulis, psikologi pembaca, dan psikologi tokoh yang terdapat dalam sebuah karya sastra. Dalam kaitannya dengan topik kajian yang diangkat oleh penulis, maka di sini penulis menekankan bidang kajian pada psikologi tokoh dalam sebuah karya sastra. Pada dasarnya, psikologi karya bersifat objektif. Artinya, permasalahan psikologis yang ditelaah terbatas dalam karya sastra secara intrinsik, lebih spesifiknya tokoh dalam karya sastra tertentu.

Bidang kajian psikologi karya sastra meliputi struktur dan materi kejiwaan dalam karya sastra serta makna-makna psikologis yang terkandung di dalamnya. Harsono dalam bukunya yang berjudul *Sosiologi dan Psikologi Sastra* mengatakan bahwa

Perkembangan psikologis tokoh terbentang sepanjang alur cerita. Suasana kejiwaan terdapat dalam diri tokoh. Konflik antar tokoh tercermin dalam atmosfer dan latar psikologis. Kondisi mental para tokoh tercermin dalam sudut pandang. Gaya mencerminkan cara hidup dan kepribadian para tokoh (2000:24).

3. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Pengalaman menunjukkan bahwa untuk memahami seseorang tidak hanya cukup dengan mengamati tingkah lakunya saja, tetapi perlu pula melihat hal-hal yang melatarbelakanginya, misalkan apa saja yang mendorongnya melakukan tindakan tersebut, apa motifnya, apa dasar dan alasannya. Gorys Keraf (1994:161-162) mengemukakan bahwa motivasi merupakan suatu tenaga atau kekuatan yang berada dalam diri seseorang dan mendorong orang tersebut untuk melakukan suatu tindakan. Motivasi tersebut dapat berupa emosi, suasana, atau gagasan. Bila ditinjau dari segi psikologis, Dirgogunarsa (1996:92) mengatakan bahwa “motivasi sendiri artinya dorongan atau kehendak, jadi yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan agar seseorang itu berbuat atau bertindak.”

Sedangkan menurut Irwanto (1988:112) motivasi itu mempunyai arti dorongan, berasal dari bahasa latin “movere” yang berarti mendorong atau menggerakkan. Motivasi inilah yang mendorong seseorang untuk berperilaku dan beraktivitas dalam mencapai tujuan. Seringkali kita mengalami kesulitan dalam menangkap motivasi pada diri seseorang, disebabkan beranekaragamnya tingkah laku yang muncul menyertai akibat dari motivasi tersebut. Suatu motivasi yang sama dapat menimbulkan tingkah laku yang berbeda, namun tingkah laku yang sama dapat dihasilkan dari motivasi yang berbeda-beda.

Motivasi adalah unsur yang menentukan baik terhadap perbuatan maupun terhadap percakapan (dialog) yang diucapkan oleh tokoh cerita, khususnya tokoh utama atau protagonis (Saini, 1986: 148).

Motivasi berlaku pula bagi tokoh-tokoh dalam suatu cerita rekaan. William Kenney (1996:95) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu unsur yang tidak lepas dari alur dan tokoh karena alur dan tokoh dapat muncul karena adanya motivasi.

b. Motivasi Menurut Teori Hobbes

Istilah “motivasi” baru digunakan sejak awal abad ke-20. Selama ratusan tahun, pandangan utama para pakar filsafat dan teologi ialah bahwa manusia adalah makhluk rasional dengan tingkat intelektualitas yang memilih tujuan dan menentukan sederetan perbuatan secara bebas. Para pakar filsafat tidak meninggalkan konsep rasionalisme itu

sampai abad ketujuh belas dan delapan belas. Hobbes dalam buku Atkinson yang berjudul *Pengantar Psikologi* mengemukakan bahwa apapun alasan yang diberikan oleh seseorang untuk perilakunya, sebab – sebab terpendam dari semua perilaku ini adalah kecenderungan untuk mencari kesenangan dan menghindari kesusahan (1983: 6). Doktrin hedonisme (kebutuhan hidup yang bersifat material dan kesenangan) ini masih memegang peranan penting dalam beberapa teori motivasi. Hobbes mengatakan bahwa motivasi mengacu pada faktor yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia. Upaya untuk menjelaskan tindakan yang dimotivasi mempunyai berbagai keistimewaan yang dijelaskan dalam beberapa teori yang berhubungan dengan motivasi itu sendiri, antara lain:

1. Teori Naluri

Teori ini mendalilkan kecenderungan bawaan terhadap tindakan tertentu. Misalkan, seseorang yang mempunyai watak keras kepala sejak kecil pasti akan terbawa sampai ia tumbuh dewasa.

2. Teori Pengurangan Dorongan (*drive-reduction theory*) dari Motivasi.

Teori ini mendasari motivasi terhadap kebutuhan jasmaniah yang menimbulkan ketegangan atau dorongan; kemudian individu berusaha mengurangi dorongan dengan melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan. Kebutuhan biologis menimbulkan tindakan karena tubuh cenderung mempertahankan lingkungan internal atau *homeostatis*. Contohnya, seorang pesepakbola yang lama cedera akan berhati-hati dalam bermain meskipun ia ingin tampil secara maksimal agar tidak mengalami cedera lagi.

3. Teori Insentif

Teori ini menekankan pentingnya kondisi eksternal sebagai sumber motivasi. Kondisi ini mungkin saja insentif positif, yang akan didekati atau dilakukan oleh individu, atau insentif negatif, yang akan dijauhi oleh individu. Insentif dapat mengarahkan dan menimbulkan perilaku dari individu yang bersangkutan. Contohnya, seseorang yang tidak merokok tentu saja ia akan menolak ketika ia ditawari untuk merokok.

Dalam hubungannya dengan hedonisme, teori Pengurangan Dorongan memegang peranan yang penting karena berasal dari teori inilah dorongan untuk melakukan dan memenuhi sesuatu tersebut muncul.

4. Konflik dan Stress

Bagaimanapun hebatnya kemampuan kita dalam mengatasi masalah, situasi hidup akan selalu menimbulkan stress. Motif kita tidak selalu dapat dipuaskan dengan mudah; hambatan harus diatasi, pilihan harus ditentukan, dan penundaan kadang terjadi. Kita masing-masing mempunyai cara sendiri dalam memberikan respons bila usaha kita untuk mencapai tujuan terhambat. Dalam berbagai hal, respons kita terhadap situasi yang menimbulkan frustrasi akan menentukan kecakapan penyesuaian diri kita terhadap kehidupan dan lingkungan kita. Menurut Barker, Dembo, dan Lewin dalam buku Atkinson yang berjudul *Pengantar Psikologi* terjemahan Taufiq dan Dharma menyatakan beberapa reaksi yang terjadi

terhadap manusia apabila dirinya mengalami frustrasi (1983:114-115). Reaksi – reaksi tersebut antara lain:

- a. **Agresi**
Agresi lebih diartikan sebagai reaksi dari frustrasi dengan mengedepankan emosional. Dengan kata lain, agresi lebih mengarah pada amarah. Pada umumnya individu mengekspresikan agresinya secara verbal dan tidak secara fisik; mereka lebih cenderung saling menghina daripada saling memukul.
- b. **Apati**
Meskipun respons yang umum terhadap frustrasi adalah agresi aktif, respons yang sebaliknya berupa sikap acuh tak acuh dan menarik diri juga kadang dilakukan oleh beberapa individu. Hal ini yang disebut dengan sikap apati. Sikap apati juga terkadang dianggap sebagai suatu bentuk ketidakberdayaan yang didapat oleh individu.
- c. **Regresi**
Regresi didefinisikan sebagai tindakan kembali ke bentuk perilaku yang tidak matang atau dewasa (perilaku yang khas pada usia yang lebih muda). Sikap regresi dapat diekspresikan dengan cara verbal seperti memaki atau berteriak. Langkah yang lebih jauh dari sikap regresi adalah berkelahi dengan hal yang dianggap sebagai penghambat dalam mencapai tujuannya. Misalkan, seseorang yang pada awalnya bertengkar dengan adu mulut saja karena alasan tertentu, merasa tidak puas dan akhirnya ia melampiaskan dengan tindakan seperti memukul lawannya.

1

7

11