

Hiburan Film yang Mengeksploitasi Kesedihan Sebagai Sarana Eskapisme dalam Realitas Kehidupan Manusia

Suryana Paramita
Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta
E-mail: suryanaparamita@ikj.ac.id

ABSTRACT

Film Entertainment That Exploits Sadness as a Means of Escapism in the Reality of Human Life. Human relations and entertainment always involve many aspects. In this case, the work of art becomes one of the elements that can give pleasure to humans and at the same time become a place for emotional escape. A study offers the view that through music, humans dissolve in sadness that they deliberately seek to feel happy. Likewise, film works, through cognitive and psychosocial aspects, offer melodrama which ultimately provides motivation for the emotions of the audience, and cognitive mechanisms that make it possible to enjoy negative emotional experiences in the aesthetic context of storytelling in films.

Keywords: *entertainment, melodrama, emotion, film perception*

ABSTRAK

Hubungan manusia dan hiburan selalu melibatkan banyak aspek. Dalam hal ini, karya seni menjadi salah satu elemen yang mampu memberi kesenangan pada manusia dan sekaligus menjadi wadah pelarian emosi. Sebuah penelitian menawarkan pandangan bahwa melalui musik, manusia larut dalam kesedihan yang sengaja mereka cari untuk membahagiakan. Begitu pula dengan karya film, lewat aspek kognitif dan psikososial, menawarkan melodrama yang pada akhirnya memberikan motivasi bagi emosi penontonnya, dan mekanisme kognitif yang memungkinkan untuk menikmati pengalaman emosi negatif dalam konteks estetika penceritaan dalam film.

Kata Kunci: hiburan, melodrama, emosi, persepsi film

PENDAHULUAN

Hiburan menjadi identitas yang mampu memberikan kesenangan pada manusia dan juga menjadi cara untuk memenuhi kebutuhan dalam menjalankan hidup. Hiburan bisa menjadi wadah pelarian emosi dari kepenatan aktivitas yang dialami oleh tiap individu dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Manusia hidup dalam situasi dan kondisi yang memiliki ruang dan waktu. Kondisi tersebut kemudian membentuk karakter pribadi serta kemampuan berpikir, berkembang, dan bertahan yang berbeda-beda. Seorang sarjana Amerika Serikat keturunan Cina, yaitu Francis Hsu dalam tulisannya *Psychological Homoestatic and Jen* (1971), menguraikan bahwa terdapat struktur kepribadian dan jiwa manusia timur digambarkan sebagai lingkaran-lingkaran yang konsentris. Tiap lingkaran menggambarkan suatu alam kehidupan jiwa manusia dengan berbagai macam isinya, yakni persepsi, tanggapan, pengetahuan, ingatan, sampai pada keinginan-keinginan dan nafsu-nafsu manusia. Konsep kepribadian timur ini bermaksud untuk menganalisis kepribadian jiwa manusia berhubungan dengan lingkungan sosial budayanya. Hal ini menghindari penilaian psikologi barat yang menganalisis kepribadian manusia bersifat individualistis dan seolah-olah manusia merupakan makhluk yang berdiri sendiri. Maka, teori yang disampaikan Hsu ialah pendekatan kepribadian lebih ke pendekatan sosial budaya atau yang disebutnya sebagai *homoestatic psikososioqram* manusia (Hsu 23-44).

Manusia membutuhkan hiburan. Setidaknya dalam pertumbuhan dan perkembangannya, manusia menghadapi banyak pergolakan, baik secara fisik maupun psikis. Dinamika dalam kegiatan manusia sehari-hari memberikan reaksi yang berbeda-beda, salah satunya reaksi yang membuat ketidakstabilan emosi secara psikis. Hiburan kemudian menjadi sarana yang membantu atau menjadi obat pelipur lara dan bahkan bisa menjadi motivasi untuk memberi tambahan energi dalam melanjutkan kegiatannya.

Pembentukan tersebut terjadi oleh sebab berkembangnya pola pikir, teknologi, dan infrastruktur lingkungan yang secara simultan saling menopang satu sama lain. Perkembangan itu disebabkan oleh setiap individu yang ingin

maju dan memiliki kehidupan yang lebih baik. Setiap orang memiliki kecenderungan melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah pengetahuan, pengalaman, dan karakter berpikir. Persepsi juga bertautan dengan cara pandang seseorang terhadap objek tertentu secara berbeda-beda. Dengan menggunakan alat indra yang dimiliki, seseorang berusaha untuk menafsirkan objek tersebut. Persepsi, baik positif maupun negatif, ibarat sebuah data yang kemudian tersimpan rapi di alam pikiran bawah sadar manusia. Kumpulan data tersebut akan segera muncul ketika ada stimulus yang memicunya atau ada suatu kondisi yang membukanya. Persepsi merupakan hasil kerja otak dalam memahami atau menilai suatu hal yang terjadi di sekitarnya (Waidi 118).

Dalam ruang dan waktu yang berjalan, terjadi begitu banyak peristiwa yang kemudian menjadi kumpulan informasi yang terekam secara natural ke dalam otak manusia. Semua informasi tersebut mengalami proses yang akhirnya membentuk persepsi. Persepsi merupakan proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indra. Bagaimana caranya untuk mengetahui apa yang kita ketahui dan apa yang tidak kita ketahui?

Manusia ibarat kertas putih menurut pemahaman tabularasa. Setelah dilahirkan, kemudian tumbuh dan berkembang, manusia melakukan berbagai interaksi di lingkungannya. Ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indra, pengenalan pola, dan perhatian manusia (Suharman 23). David Hume (1711-1776), seorang filsuf dari Inggris, mengatakan bahwa manusia memiliki dua jenis persepsi, yaitu kesan dan gagasan. Yang dimaksud dengan “kesan” dalam hal ini adalah penginderaan langsung atas realitas lahiriah, sedangkan “gagasan” adalah ingatan akan kesan-kesan semacam itu. Jika tangan kita menyentuh api, kita akan mendapatkan “kesan” panas dan segera hindari. Setelah itu kita dapat mengingat bahwa tangan kita terbakar. Kesan lebih kuat dan lebih hidup daripada ingatan reflektif tentang kesan tersebut (gagasan) (Puspitasari 31).

Kerangka ini memperkuat bahwa realitas kehidupan sehari-hari atau realitas lahiriah merupakan bentuk berbagai gagasan kompleks yang merupakan refleksi dari respons-respons indra yang “disimpan” dalam pikiran. Sehingga menurut pandangan ini sesuatu yang kita anggap “nyata” atau “*real*” adalah sesuatu yang relatif dan bisa dimodifikasi. Wilayah ini yang kemudian digarap oleh teknologi informasi yang menawarkan dan menjual realitas alternatif di samping realitas kehidupan sehari-hari. Bagaimana pergerakan dan pertumbuhan manusia pada ekosistem tempat individu dilahirkan, selalu memiliki banyak hal menarik untuk diceritakan.

Gerak manusia dalam pertumbuhannya memiliki keterkaitan satu sama lain, baik dengan dirinya sendiri maupun dengan manusia lainnya. Ilmuwan perkembangan mempelajari tiga domain utama atau aspek dari individu yang terdiri dari perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial. Perkembangan fisik terkait dengan pertumbuhan badan dan otak, kapasitas sensoris, keterampilan motorik dan kesehatan. Perkembangan kognitif adalah kemampuan untuk belajar, memperhatikan, mengingat, berpikir, penalaran dan kemampuan mencipta. Perkembangan psikososial meliputi aspek-aspek emosi, kepribadian, dan hubungan sosial.

Mengenai kaitan antara emosi dan karya seni, penelitian kontemporer di bidang emosi dan musik telah dilakukan. Penelitian itu kemudian memberikan kategori menjadi tiga topik utama, seperti: mengeksplorasi bagaimana musik dapat digunakan untuk mengatur diri dan memengaruhi, membuat studi yang berfokus pada bagaimana penggambaran musik mempengaruhi, serta studi yang menguji bagaimana musik memengaruhi penyampaian. Sedangkan bidang penelitian selanjutnya berpusat pada bidang musik yang lebih luas dan swa-regulasi.

Menarik untuk memahami lebih lanjut berdasarkan hasil penelitian dari Universitas Durham, Inggris, dan Universitas Jyväskylä, Finlandia, Tuomas Eerola menyatakan bahwa temuan mereka dapat berimplikasi pada bagaimana terapi dan rehabilitasi musik dapat membantu suasana hati orang. Para ahli musik

melihat pengalaman emosional yang terkait dengan musik sedih dari 2.436 orang di tiga survei skala besar di Inggris dan Finlandia. Mereka mengidentifikasi alasan mendengarkan musik sedih, dan emosi yang terlibat dalam pengalaman tak terlupakan terkait dengan mendengarkan musik sedih. Para peneliti mengatakan bahwa mayoritas orang yang disurvei menyoroti sifat menyenangkan dari pengalaman semacam itu, yang secara umum mengarah pada perbaikan suasana hati yang jelas.¹

Argumen di atas secara luas dapat dibagi menjadi kognitivistik dan emosionalis. Kognitivistik seperti Kivy (2002) berpendapat bahwa kita tidak benar-benar mengalami emosi seperti yang diekspresikan dalam musik, tetapi lebih merasakannya dalam struktur musik. Sebaliknya, para emosionalis, meskipun berbeda menurut detailnya, setuju bahwa ada beberapa hubungan antara emosi yang diekspresikan oleh musik dan yang dialami oleh pendengar (Levinson, 1996; Robinson, 1994).

Apakah hiburan adalah sarana untuk menyalurkan “tangan yang baik”? Tampaknya kontra-intuitif bahwa orang akan rela mencari hiburan atau pengalaman estetika lainnya yang membuat mereka menangis, ketika kita melakukan yang terbaik untuk menghindari hal-hal yang membuat kita menangis dalam “kehidupan nyata”. Emosi yang umumnya dianggap “negatif” biasanya dikaitkan dengan ketidaknyamanan (Colombetti 12). Ini adalah paradoks yang telah membingungkan para filsuf setidaknya sejak zaman Aristoteles. Namun, meski berdiskusi selama berabad-abad, para filsuf hanya mencapai sedikit konsensus tentang masalah ini. Sebagian besar diskusi antara kognitivistik dan emosionalisme tampaknya bergantung pada definisi emosi masing-masing yang mengarah pada ketidaksepakatan mengenai apakah orang benar-benar merasa sedih ketika mendengarkan musik sedih (Garrido dan Schubert 110). Mengenai persoalan tersebut mungkin tidak ada jawaban yang tunggal. Sebaliknya, interaksi faktor yang kompleks mungkin terlibat dalam kasus setiap individu yang unik.

1 Penelitian ini didanai oleh Akademi Finlandia.

Hubungan manusia dan hiburan selalu melibatkan banyak aspek yang telah dijelaskan oleh banyak penelitian yang telah dijelaskan di atas. Namun, dalam paparan ini, peneliti ingin untuk berfokus pada hiburan film, sehingga akan dibatasi hanya pada dua aspek saja yaitu aspek kognitif, suatu proses penerimaan informasi ketika menonton film, dan aspek psikososial yang memberikan reaksi emosional terhadap yang ditonton. Dari hasil riset yang dilakukan oleh Badan Ekonomi Kreatif mengenai segmentasi penonton, bahwa dalam menggolongkan film, penonton membaginya menjadi dua, yaitu film “menghibur” dan “membuat mikir”. Film menghibur terutama dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari yang melelahkan, sedangkan film yang membuat merenung dikaitkan dengan kebutuhan untuk pengayaan pemikiran dan batin. Penulisan ini ingin memaparkan kaitan antara karya musik dengan karya film. Bagaimana karya film juga berpengaruh atas *mood* individu saat menikmati karya film yang meneksplotasi drama kesedihan, dan membuat film dengan *genre* tersebut menjadi sangat diminati. Kemudian bagaimana film yang menawarkan melodrama juga memberikan motivasi bagi emosi penontonnya, dan mekanisme kognitif yang memungkinkan untuk menikmati pengalaman emosi negatif dalam konteks estetika penceritaan dalam film.

FILM

Dalam bentuknya sebagai sebuah kesenian, karya film sama dengan media artistik lainnya. Karena film memiliki sifat-sifat dasar dan media lain yang terjalin dalam susunannya yang beragam, seperti halnya seni lukis, pahat, drama, musik, puisi, novel. Selain sebagai kesenian, film juga merupakan salah satu media komunikasi massa, di samping surat kabar, majalah, radio, dan televisi. Sebagai media komunikasi massa, film dibuat dengan tujuan tertentu kemudian hasilnya ditayangkan untuk dapat ditonton oleh masyarakat dengan peralatan teknis.

Karya film mereplika kehidupan sosial dari sebuah masyarakat tertentu. Film memiliki realitas kelompok masyarakat pendukungnya, baik realitas dalam bentuk imajinasi ataupun

realitas dalam arti sebenarnya. Film menunjukkan pada kita jejak-jejak yang ditinggalkan pada masa film tersebut dibuat. Cerita dalam film terus mengalami perkembangan bukan lagi sekedar usaha menampilkan citra bergerak, tetapi diikuti oleh berbagai pencapaian kreatif dengan mengombinasikan isi cerita dengan isu-isu politik, kapitalisme, hak asasi manusia, atau gaya hidup. Konten cerita yang disuguhkan dalam tayangan film bervariasi dari menawarkan cara menghadapi masalah dalam keseharian atau mencoba memberikan sebuah proyeksi mengenai keinginan manusia terhadap masa yang akan datang dalam perkembangannya. Film telah mengukuhkan diri sebagai anak kandung teknologi modern.

Selain sebagai bagian dari medium komunikasi massa, film juga menjadi medium ekspresi artistik yang menjadi alat bagi seniman film untuk mengutarakan gagasan dan ide melalui sebuah teknik bercerita dengan menggunakan teknologi gambar bergerak (Sani 21).

‘Kata’ dalam kaidah berbahasa mempunyai kesamaan fungsi dengan sebuah *shot* atau sebuah pembingkai media film melalui proses kerja fotografi. Dalam media film dengan teknis fotografi sebagai dasar kerja penangkapan imaji yang ingin diciptakan, sebuah gambar mempunyai ruang bercerita atau sebuah batasan atau pembingkai. Bingkai ini menjadi sangat penting untuk diperhatikan, sebelum kita menyampaikan suatu pesan tertentu. Pembingkai sangat kita kenal dalam dunia seni lukis, melalui ukuran dimensi kanvas. Teknik bertutur dalam sebuah film adalah tentang bagaimana membuat sebuah representasi ide dari bentuk tulisan menjadi bentuk visual dan audio yang dapat dirasakan secara fisik oleh mata dan pendengaran manusia, sehingga gagasan atau pesan cerita yang disuguhkan dalam media film dapat dimengerti oleh penonton.

Film pada mulanya adalah sebuah bahan seluloid yang bisa mereplika realitas imaji dari sebuah fenomena yang lahir dari sebuah inovasi teknologi yang ditemukan dari teknik fotografi, dan kemudian berkembang menjadi yang dikenal sebagai sebuah ilusi bergerak. Dalam Undang-Undang No. 8 Tahun 1992 tentang Perfilman, pengertian yang paling mendasar

bahwa film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografis yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya. Jadi media perekamannya tidaklah berpengaruh, sebab yang dianggap sebagai film adalah hasil karya cipta yang terkandung dalam pita seluloid atau video dan dapat dinikmati oleh setiap orang, sehingga karya film adalah sebuah gagasan yang direkam dalam media yang disebut film.

Kalau surat kabar bersifat visual, dan radio bersifat audio, maka film merupakan penggabungan secara serentak dari visual dan audio. Dalam Undang-undang yang baru, yaitu UU No. 33 Tahun 2009 mengenai ketentuan umum tentang film, disebutkan secara lebih sederhana, yaitu: film merupakan karya seni budaya, dibuat dengan menggunakan kaidah keilmuan sinematografi, kemudian dijelaskan bahwa budaya bangsa adalah seluruh sistem nilai, gagasan, norma, tindakan, dan hasil karya bangsa Indonesia di seluruh wilayah nusantara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Karya film menjadi dokumen kehidupan sosial sebuah komunitas. Film memiliki realitas kelompok masyarakat pendukungnya, baik realitas dalam bentuk imajinasi ataupun realitas dalam arti sebenarnya. Film menunjukkan pada kita jejak-jejak yang ditinggalkan pada masa lampau, cara menghadapi masa kini dan keinginan manusia terhadap masa yang akan datang. Sehingga dalam perkembangannya, film bukan lagi sekedar usaha menampilkan "Citra Bergerak" (*moving images*), melainkan juga telah diikuti oleh muatan-muatan kepentingan tertentu seperti politik, kapitalisme, hak asasi manusia, atau gaya hidup. Dalam perkembangannya, film telah mengukuhkan diri sebagai anak kandung teknologi modern. Diawali ketika film diartikan sebagai medium komunikasi massa, yakni penyampaian berbagai jenis pesan dalam peradaban modern. Kemudian berlanjut saat film

dimanfaatkan sebagai medium ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan, ide, lewat suatu wawasan keindahan.

Teori manajemen suasana hati

Teori manajemen suasana hati mengasumsikan bahwa individu berusaha untuk mengurangi suasana hati yang buruk, dan untuk mengabadikan suasana hati yang baik (Zilmann 328). Jadi asumsinya adalah bahwa pilihan dalam musik akan mencerminkan niat itu. Namun, ini tidak menjelaskan mengapa orang kadang memilih untuk mendengarkan musik sedih atau menonton film sedih. Teorinya juga mengasumsikan bahwa semua pilihan mendengarkan mencerminkan metode adaptif regulasi emosional. Namun, Strizhakova dan Krmar menyatakan, "...kita tidak selalu ingin atau memang berusaha untuk menjadi baik, suasana hati yang ceria (110).

Prinsip yang mendasari kebangkitan kesedihan melalui musik

Prinsip yang mendasari kebangkitan kesedihan melalui musik. Emosi dapat ditimbulkan oleh musik dengan berbagai cara. Beberapa peneliti (Taruffi dan Koelsch 38-40) secara teoritis memperkenalkan sejumlah prinsip yang dengannya musik dapat membangkitkan emosi. Prinsip-prinsip yang mendasari respons emosional untuk musik meliputi misalnya: penilaian, pengkondisian evaluatif, penalaran, memori, harapan, imajinasi atau citra visual, pemahaman, hiburan ritmik, dan fungsi sosial (Taruffi dan Koelsch 39). Sampai saat ini, tidak ada bukti yang diterbitkan yang menunjukkan prinsip-prinsip paling relevan yang biasanya digunakan untuk membangkitkan kesedihan. Selain itu, masih perlu ditentukan apakah tipe kepribadian yang berbeda berkontribusi untuk menimbulkan kesedihan melalui prinsip-prinsip tertentu.

KESIMPULAN

Disrupsi teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong tiap individu manusia untuk mulai mempertimbangkan alternatif realitas lain di luar realitas kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi multi-media telah memperkenalkan hiper-realitas, simulasi, dan realitas virtual yang tidak bisa lagi dilihat hanya sebagai cermin dari realitas kehidupan, tapi sebagai *the others* atau realitas lain yang memiliki level kesadaran yang sama dengan realitas kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi multi-media tersebut tidak hanya menyasar indra penglihatan saja, tetapi lebih dari itu merupakan teknologi yang memberikan stimulus pada sensasi pendengaran, penglihatan, dan sentuhan. Dengan begitu, teknologi ini sudah hampir mendekati stimulus realitas kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, masyarakat Indonesia sudah semakin akrab dengan teknologi multi-media yang hadir sebagai hiper-realitas, meskipun lebih sering gagap dalam menghadapinya. Sehingga hiper-realitas menjadi pedang bermata dua yang bisa dimanfaatkan secara positif atau sebaliknya justru mencelakakan seperti tokoh perempuan dalam film-film pada umumnya yang “menangkap” gagasan bahwa dia sedang disudutkan dan dihakimi oleh tayangan yang sedang dia tonton. Komunikasi dalam kehidupan kita sehari-hari, memerlukan sebuah konvensi atau sebuah kode yang dikenal secara luas. Konvensi yang dimaksud adalah ‘bahasa’. Setiap bahasa mempunyai bentuk yang berbeda-beda, baik secara lisan maupun tulisan, dan perbedaan-perbedaan tersebut didasari oleh latar belakang sosial-budaya, letak atau kondisi geografis tempat manusia melakukan sebuah proses kehidupan.

Menikmati tangisan melalui medium seperti film atau musik, menimbulkan perasaan senang yang berhubungan dengan kenikmatan pada beberapa orang, atau perasaan nyaman yang berasal dari hiburan film atau musik yang membangkitkan ingatan pada orang lain. Namun, sebagian besar orang juga melaporkan pengalaman menyakitkan saat mendengarkan musik sedih, yang selalu terkait dengan perasaan kehilangan seperti kematian orang yang dicintai, perceraian, perpisahan, atau kesulitan lainnya dalam hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Colombetti, Giovanna. *Appraising valence*. J Consciousness Stud. 2005.
- Durham University. “Research reveals pain, pleasure of sad music.” ScienceDaily. ScienceDaily, 14 June 2016. <www.sciencedaily.com/releases/2016/06/160614155914.htm>.
- Garrido, Sandra dan Emery Schubert. “Negative Emotion in Music: What is the Attraction? A Qualitative Study.” *Empirical Musicology Review*, 6, 2011, pp. 214–230.
- Hsu, Francis. “Psychosocial Homeostasis and Jen: Conceptual Tools for Advancing Psychological Anthropology.” *American Anthropologist*, 73, 1971, pp. 23–44.
- Hume, David dan J. Bennett. *Enquiry Concerning Human Understanding*. 2010.
- Kivy, Peter. *Introduction to a philosophy of music*. Clarendon Press, 2002.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman.
- Robinson, Jenefer. “The Expression and Arousal of Emotion in Music.” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 52, 1994, pp. 13–22.
- Sani, Asrul. *Perkembangan film Indonesia dan Kualitas Penonton*. Prisma, 1990.
- Suharman. *Psikologi Kognitif*. Srikandi, 2005.
- Taruffi, Liila dan S. Koelsch. “The Paradox of Music-Evoked Sadness: An Online Survey.” *PLOS ONE*, 9, 2014, n. pag.
- Waidi. *Pemahaman dan teori persepsi*. Remaja Karya, 2006.
- Zillmann, Dolf. “Mood Management Through Communication Choices.” *American Behavioral Scientist*, 31, 1988, pp. 327–40.