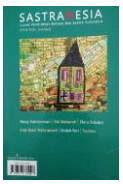
vailable at http://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra
P-ISSN 2337-7712
E-ISSN 2598-8271



SASTRANESIA
Volume 12
No. 1, 2024
page 47-59

Article History:
Submitted:
04-02-2024
Accepted:
01-03-2024
Published:
01-03-2024

KONFLIK BATIN KARAKTER UTAMA DALAM FILM PENDEK *"MEMORABILIA"* KARYA ADI FACTORY

Resti Diah Pramesti[1], Salamah[2], Saleh Fahrudin [3]
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lampung
Jl. ZA. Pagar Alam, Labuan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung
Email: restidiyah1771@gmail.com[1], salamahchalma@gmail.com[2], sfahrudinn@gmail.com[3]

URL: https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra/article/view/3519
DOI: 10.32682/sastranesia.v12i1.3519

Abstrak

Film merupakan bagian dari karya sastra yang cukup mendapatkan atensi di era modern ini. Perkembangan tersebut diantaranya terjadi karena film menampilkan konflik yang kerap terjadi dalam kehidupan sehari-hari salah satunya mengenai konflik batin. Konflik batin merupakan konflik yang terjadi dalam hati dan pikiran seseorang sehingga dapat mempengaruhi perilaku. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konflik batin yang ada dalam film "Memorabilia" karya Adi Factory dengan menggunakan teori psikoanalisis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh utama dalam film "Memorabilia" karya Adi Factory mengalami konflik batin yang terjadi karena pertentangan antara id, ego, dan superego.

Keywords: karya sastra, psikoanalisis, konflik batin.

Abstract

Film is part of literary works that are quite getting attention in this modern era. These developments occur because the film shows conflicts that often occur in everyday life, one of which is about inner conflicts. Inner conflict is a conflict that occurs in a person's heart and mind so that it can affect behavior. The purpose of this study is to describe the inner conflict that exists in the film "Memorabilia" by Adi Factory using psychoanalysis theory. The method used in this study is a descriptive research method with a qualitative approach. The results of this study show that the main character in the film "Memorabilia" by Adi Factory experienced an inner conflict that occurred due to the conflict between id, ego, and superego.

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and STKIP PGRI Jombang

Kata Kunci: *literary works, psychoanalysis, inner conflict.*

PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu bentuk modernenisasi terhadap karya sastra. Melalui film, karya sastra bukan hanya sekedar hasil karya tulis sastrawan melainkan karya sastra yang divisualisaikan dalam bentuk audio visual. Melalui penyajian baru, karya sastra berupa film memiliki potensi untuk menarik perhatian penikmatnya karena dalam menikmatinya tidak harus dibaca, melainkan ditonton dimana saja dan kapan pun waktunya. Layaknya karya sastra terdahulu dalam film juga disajikan berbagai permasalahan pada kehidupan nyata yang sekaligus menjadikan film sebagai karya sastra yang diperkaya oleh sejumlah aspek kejiwaan. Maka, demi mengimbanginya perlu adanya peran psikologi sastra yang merupakan cabang ilmu yang sifatnya interdisipliner antara ilmu psikologi serta sastra. Psikologi sastra bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang sejumlah aspek psikologis yang ada pada sebuah karya sastra.

Kejadian yang dekat dengan kehidupan penonton, seru, sensasional, dan peristiwa lainnya yang saling berkaitan sehingga muncul konflik yang cukup kompleks yang kemudian akan digemari penonton karena berhasil menarik perhatian dan menguras emosi. Bahkan sejatinya konflik yang semakin memuncak ke arah klimaks akan lebih menyita perhatian penonton sebab konflik tersebut yang akan menumbuhkan ketegangan serta perasaan ingin tahu terhadap bagaimana cara film tersebut diselesaikan.

Film pendek berjudul "Memorabilia" merupakan film karya sutradara Adi Factory yang menyajikan konflik yang didominasi dengan konflik batin yang dialami oleh karakter utama sehingga film ini cocok dengan kajian konflik batin. Yono selaku karakter utama merupakan orang tua tunggal yang berprofesi sebagai badut jalanan demi memberikan kehidupan yang layak untuk putrinya. Demi mencapai tujuannya, Yono harus mengalami peliknya konflik kehidupan.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Keuis dan Adeani (2017 : 53) dengan judul "*Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia".* Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa Arini selaku tokoh utama mengalami konflik batin karena adanya peperangan antara *id*,ego, dan superego. *Id* tokoh utama cukup mendominasi sehingga dalam menghadapi permasalahan ia selalu bertindak spontan dan melakukan apa yang menurutnya tepat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan konflik batin yang dialami oleh tokoh utama dengan menggunakan kajian psikologi sastra berupa teori psikoanalisis Sigmund Freud. Konflik yang dialami oleh seseorang berkaitan dengan struktur kepribadian yang dimiliki olehnya sehingga kajian konflik batin merupakan bagian dalam kajian psikologi sastra.

Kemajuan dalam studi sastra dengan pendekatan interdisipliner telah menghubungkan sastra dengan bermacam bidang ilmu lainnya, seperti sejarah, gender, sosiologi serta psikologi. Hasilnya, melahirkan bermacam pendekatan pada studi sastra, seperti pendekatan sejarah sastra, feminis, antropologi sastra, sosiologi sastra, serta psikologi sastra.

Meskipun memiliki ciri-ciri dan pendekatan yang berbeda, psikologi dan sastra memiliki hubungan yang erat. Seperti yang dijelaskan Jatman (dalam Endraswara: 2013:99), kedua bidang tersebut memiliki kaitan yang tidak langsung namun fungsional. Kehidupan manusia merupakan objek kajian dari ilmu sastra sekaligus ilmu psikologi. Hubungan fungsional antara psikologi dan sastra adalah dalam mempelajari kondisi emosional dan mental seseorang, letak perbedaannya ada pada psikologi yang mempelajari secara kondisi jiwa manusia secara nyata sementara sastra mempelajari kondisi kejiwaan dalam bentuk imajinatif yaitu milik karakter dari sebuah karya sastra.

Psikologi sastra melibatkan pemahaman terhadap karya sastra sebagai ekspresi dari aktivitas mental seseorang. Ketika seorang penulis menciptakan sebuah karya, mereka akan mengamati dan menangkap fenomena psikologis yang melibatkan jiwa mereka sendiri kemudian mengolahnya menjadi teks yang mencerminkan keadaan mental mereka. Menurut Endraswara (2013:96) kegiatan itu melibatkan pengarang dalam memproyeksikan pengalaman pribadi dan pengalaman sekitar ke dalam tulisan sastra dengan menggunakan imajinasi. Dari pendapat tersebut dipahami bahwa suatu karya sastra berasal dari pengalaman-pengalaman pengarang kemudian diolah melalui proses imajinasi untuk kemudian menjadi suatu karya sastra yang mengekspresikan kejiwaan.

Pendekatan psikologi sastra didasarkan pada tiga pendekatan lainnya, yaitu (1) pendekatan tekstual yang menganalisis aspek psikologis karakter dalam karya sastra, (2) pendekatan reseptif-pragmatik yang menganalisis aspek psikologis pembaca yang menikmati karya sastra, dan (3) pendekatan ekspresif yang menganalisis aspek psikologis pengarang saat menciptakan karya yang tercermin dalam karyanya (Roekhan dalam Endraswara 2013:98).

Merujuk pada penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu psikologi dapat dimanfaatkan untuk mempelajari karya sastra yang dikenal sebagai psikologi sastra. Karya sastra dianggap sebagai fenomena psikologis karena menggambarkan aspek-aspek psikis melalui karakter-karakter yang ada di dalamnya. Karakter-karakter tersebut berfungsi sebagai penyampai pesan-pesan psikologis. Pendekatan tekstual dalam psikologi sastra melibatkan analisis terhadap aspek psikologis dari karakter-karakter yang terdapat dalam karya sastra.

Endaswara (dalam Nabila Isma 2020 : 10) memaparkan bahwa Penelitian psikologi sastra memainkan peran yang vital dalam pemahaman sastra karena memiliki keunggulan tertentu. Pertama, psikologi sastra memungkinkan kita untuk mempelajari aspek perwatakan dengan lebih mendalam. Kedua, pendekatan psikologi sastra memberikan umpan balik kepada peneliti tentang

isu-isu yang berkaitan dengan perwatakan yang dikaji. Terakhir, pendekatan ini sangat bermanfaat dalam menganalisis karya sastra yang melibatkan masalah-masalah psikologis.

Dalam suatu karya sastra, konflik adalah momen ketegangan atau pertentangan dalam sebuah cerita, baik dalam diri seorang karakter maupun antara karakter satu dengan karakter lainnya. Konflik memiliki peranan penting dalam cerita karena melibatkan peristiwa-peristiwa fisik atau emosional yang terjadi di dalamnya.

Menurut Alwi dkk (2005:587), konflik batin adalah suatu bentuk konflik yang terjadi ketika terdapat dua atau lebih keinginan ataupun gagasan yang saling bertentangan dalam menguasai diri seseorang, sehingga akhirnya mempengaruhi tingkah lakunya. Konflik batin atau juga dikenal sebagai konflik internal melibatkan pertentangan antara keinginan dalam hati dengan realitas yang ada sehingga mengakibatkan ketidakcocokan. Nuriyanto (2018 : 181) menyimpulkan bahwa Konflik batin adalah pertentangan yang terjadi dalam diri seseorang yang lebih berfokus pada masalah-masalah internal yang dialami

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif menjelaskan suatu fenomena secara terperinci. Menurut Suharsimi (2013: 3), penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menginvestigasi situasi, kondisi, atau fenomena tertentu, dengan hasilnya dikemukakan dalam laporan penelitian. Pnelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Film pendek *Memorabilia* dipilih sebagai objek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengamati film pendek "Memorabilia" secara langsung, menyimak dialog dan adegan tokoh utama dalam film untuk kemudian mencatat data berupa dialog dan tindakan yang berkaitan dengan konflik batin. Teknik analis data dilakukan dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menganalisis konflik batin yang dialami oleh karakter utama dalam film pendek *"Memorabilia"* karya Adi Vactory, ditemukan bahwa terdapat konflik yang bersumber dari *Id*, Ego, dan Superego. Paparan hasil analisis tersebut dalam tabel berikut:

Tabel 1 konflik dari Id, Ego, dan Superego

Struktur Kepribadian	Hasil Penelitian
id	
1. Instink	Berdasarkan hasil analisis, tokoh utama dalam hal ini tidak memperhatikan apakah tindakan yang dilakukannya tersebut dianggap baik atau buruk. Pak Tono terus bekerja sampai malam, tidak menghiraukan kesehatannya, begitu juga kebutuhan pribadinya. Tokoh

Struktur Kepribadian	Hasil Penelitian
	utama bertindak dengan tujuan memenuhi keinginannya untuk berusaha sebaik mungkin demi Nisa termasuk menjamin pendidikan Nisa. Sementara pada penilitian sebelumnya yang dilakukan oleh Keuis dan Adeani (2017 : 53) dengan judul "*Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia",* tokoh utama bertindak tanpa mempertimbangkan yang dilakukannya benar atau salah, Arini selaku tokoh utama hanya ingin memenuhi keinginannya sebelum ia meninggal.
2. Energi Psikis	Berdasarkan hasil analisis, karakter utama memiliki gerakan refleks yang cukup dominan untuk memperoleh kenikmakmatannya. Dalam penelitian terdahulu dipaparkan oleh Keuis dan Adeani (2023) berjudul "*Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia",* bahwa tokoh utama memiliki dorongan energi psikis untuk memuaskan keinginannya yakni ia harus segara mencari dan menemukan Mei Rose untuk menggantikan posisi Arini ketika meninggal dunia.
Ego	
1. Memperoleh energi dari id	Berdasarkan hasil analisis, tokoh utama membuat keputusan untuk instink yang akan dilakukannya yaitu dengan cara mulai menabung untuk membeli laptop karena uang simpanannya hanya cukup untuk membayar SPP. Sementara pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Keuis dan Adeani (2017) "*Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia",* ditunjukkan bawa tokoh utama membuat keputusan atas instink yang akan dilakukannya yaitu dengan cara menulis. Bentuk keinginan yang dimiliki oleh tokoh utama tidak membuatnya menderita.
2. Mengetahui dunia subjektif dan objektif	Berdasarkan hasil analisis, karakter utama memiliki kemampuan untuk membedakan antara sesuatu yang hanya ada dalam pikiran dan lebih memilih untuk melakukan hal yang ada dalam realitasnya. Hal tersebut tergambar dari ; (1) Saat dihina Pak Yono memilih untuk mendengarkan untuk menghindari permasalahan dengan tetangganya. (2) meskipun dalam keadaan lapar, Pak Tono lebih mengutamakan Nisa untuk makan daripada dirinya. Sementara itu pada penelitian terdahulu yang dilakuakn oleh Keuis dan Adeani (2017) berjudul "*Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia",* diketahui bahwa tokoh utama dapat membedakan sesuatu yang hanya ada di dalam batin (subjektif) dan melakukannya dengan sesuatu yang ada di dalam realitas (objektif).

Struktur Kepribadian	**Hasil Penelitian**
Superego	
1. Kata hati	Berdasarkan hasil analisis, tokoh utama merasa bersalah atas apa yang dialami oleh putrinya sehingga kata hatinya menghakiminya dan memunculkan rasa bersalah yang besar. Pada penelitian terdahulu berjudul "*Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia"* oleh Keuis dan Adeani (2017), tokoh utama merasa bersalah atas apa yang terjadi, sehingga terus menyalahkan dirinya sendiri atas kematian kedua anaknya.
2. Ego ideal	Berdasarkan hasil analisis, ego ideal yang ada dalam diri tokoh utama lebih mendominasi daripada kata hati. karakter utama lebih sering menggunakan ego idealnya sebagai cara untuk bersikap dan mengambil keputusan. Dalam penelitian terdahulu berjudul "*Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia"* oleh Keuis dan Adeani (2017) dipaparkan bahwa tokoh utama lebih banyak menggunakan ego idealnya sebagai cara yang baik dan benar dalam bertindak untuk memilih suatu pilihan. Tokoh utama pada akhirnya mengikhlaskan kedua anaknya dan melanjutkan hidupnya.

Berdasarkan hasil analisis konfik batin yang telah dipaparkan di atas, diperoleh hasil berupa tiga komponen kepribadian tokoh utama yang terdiri dari (1) *Id* yang terdiri dari instink dan energi psikis. Ego yang berupa memperoleh energi dari *Id* serta mengetahui dunia subjektif dan objektif, serta (3) Superego yang berkaitan dengan dua subsistem yaitu kata hati serta ego ideal. Selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut mengenai masing-masing struktur kepribadian tokoh utama dalam film pendek *"Memorabilia"* karya Adi Fictory :

Id

Id adalah komponen biologis yang juga berfungsi sebagai sistem original dalam kepribadian individu yang nantinya dari *id* ini terbentuk dua aspek lainnya yaitu ego dan superego. Wiyatmi (2010 :11) memaparkan *id* adalah inti dari sistem kepribadian yang paling primitif dan mengandung naluri-naluri yang dibawa sejak lahir. Normalita (2020) dalam Dewi (2022 : 509) memaparkan bahwa *id* beroperasi berdasarkan prinsip kenikmatan (pleasure principle) yang berusaha memperoleh kenikmatan dan menghindari rasa sakit. Kekuatan yang berkaitan dengan *id* mencakup insting seksual dan insting agresif. Bagi kedua sistem yang lain, *id* adalah sebuah sistem yang bertugas menyediakan atau mengalirkan energi yang dibutuhkan oleh sistem-sistem lainnya agar dapat beroperasi dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh sistem tersebut. Tujuan utama dari *id* adalah untuk mencegah terjadinya situasi yang tidak menyenangkan dan mencapai keadaan yang menyenangkan. Oleh sebab

itu *id* bertindak sewenang-wenang, mementingkan diri sendiri, tanpa memikirkan realitas. Dapat dikatan pula bahwa semua keinginan indrawi merupakan dorongan dari *id* karena untuk pemenuhannya dituntut untuk segera dan dilakukan tanpa memperhatikan lingkungan realitas secara objektif.

Instink

Menurut Freud (dalam Minderop, 2013 :23), Instink adalah kondisi psikologis yang ada sejak lahir, yang timbul karena adanya kebutuhan tubuh yang menyebabkan keadaan tegang dan terangsang.

Dalam film pendek "*Memorabilia"* karya Adi Factory ditemukan sejumlah konflik batin yang dari karakter utamanya yang berkaitan denga *id*, yang bisa dilihat dari karakter Yono yang memiliki keinginansangat kuat supaya anaknya dapat terus menempuh pendidikan dan mencapai cita-citanya. Hal tersebut dapat dilihat dari dialog berikut :

Yono *: "Bapak kerja begini supaya Nisa bisa terus sekolah. Lagian siapa yang mau jadi guru?"*

Nisa *: "Aku!"*

Nisa merupakan anak tunggal sekaligus satu-satunya keluarga yang dimiliki oleh Yono setelah istrinya meninggal dunia. Berperan sebagai orang tua tunggal, Yono memiliki keinginan untuk memberikan segala yang terbaik untuk Nisa, termasuk pendidikan. Instink dari tokoh Yono sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Yusuf dan Nuhrisan (dalam Keuis dan Adeni, 2017: 49), yang menjelaskan bahwa instink adalah kombinasi dari hasrat dan keinginan. Secara faktual, insting hanya mencerminkan sumber-sumber kepuasan fisik atau kebutuhan. Fungsi dari insting adalah untuk mengurangi ketegangan yang dialami dan memberikan rasa senang.

Berdasarkan teori di atas, terdapat instink yang muncul pada Yono selaku karakter utama yang menjadi cara yang digunakan olehnya dalam menurunkan rangsangan psikis yang timbul dari keinginan dirinya. Rasa khawatir serta kecemasannya akan masa depan putrinya membuat Yono terus bekerja tanpa kenal lelah demi mendapatkan biaya pendidikan dan kebutuhan Nisa lainnya.

Selain tokoh Yono, tokoh Nisa juga mengalami konflik batin *(id).* Nisa merasa kesal dan marah terhadap temannya yang mengejeknya karena memiliki ayah yang berprofesi sebagai badut jalanan sehingga Nisa mendorong temannya tersebut sampai luka-luka. Hal itu dapat dilihat dari dialog yang diucapkan tokoh Nisa kepada ayahnya.

Nisa *: "Maaf ya Pak, aku kesel soalnya mereka ngejek aku anaknya badut"*

Id merupakan bagian dari alam bawah sadar (hasrat) yang tidak memandang aspek realitas. Rasa kesal Nisa yang menggebu dalam dirinya membuatnya bertindak tanpa memikirkan apa akibatnya. Hal serupa juga kembali dialami oleh Nisa saat ayahnya memberikan hadiah yang isinya laptop baru untuknya.

Nisa *: "itu apa Pak?"*

Yono : *"Bukan apa-apa, bapak punya sesuatu untuk Nisa"*
Nisa : *"Laptop? Bapak ngapain sih beli laptop?"*

Saat mengetahui jika ayahnya membelikan laptop Nisa langsung marah bahkan sampai nada suaranya meninggi. Nisa bertindak demikian tanpa menghiraukan jika amarahnya yang demikian dapat menyakiti hati ayahnya.

Energi Psikis

Yono selaku tokoh utama dalam film pendek *Memorabilia* memiliki energi psikis yang mendorongnya untuk memenuhi keinginannya yakni membiayai pendidikan Nisa hingga lulus perguruan tinggi (sarjana) untuk menjadi seorang guru. Keinginanya terbut tidak hanya berupa angan-angan namun ia wujudkan dengan terus berkerja keras untuk mengumpulkan biaya. Yusuf dan Nuhrisan (dalam Keuis dan Adeani, 2017 : 53) memaparkan bahwasanya penggunaan energi yaitu untuk menghasilkan energi gerak, baik dalam bentuk refleks atau proses primer yang disebut dorongan insting atau *kateksis*.

Energi psikis pada tokoh utama dalam film ini banyak dilakukan melalui gerakan refleks yaitu ketika melihat Nisa tampak belajar dari rumah dengan menggunakan ponsel karena tampilan layar ponsel yang kecil, Yono langsung bergerak memeriksa tabungan yang ia simpan di dalam lemari pakaian. Energi psikis yang ada dalam diri tokoh utama tersebut didapatkan untuk mencapai kenikmatan, yaitu demi mencapai keinginannya memberikan fasilitas belajar yang layak untuk Nisa.

Ego

Sigmund Freud memaparkan bahwa ego merupakan struktur kepribadian yang menjembatani *id* dengan dunia luar. Ego berada di tengah-tengah antara alam sadar dengan alam bawah sadar, bertindak sebagai perantara yang menghimpun dorongan hasrat hewani manusia (*animal instinct*) dengan tuntutan yang rasional (superego). Ego berkembang dari *id* untuk mengikuti prinsip realita *(reality principle)* yang bertujuan sebagai pencegah munculnyaa tegangan hingga didapatkan sesuatu atau objek yang tepat yang dapat memenuhi dorngan ataupun kebutuhan dari id. Dengan diatur prinsip realitas, *ego* bertindak realistis, berpikiran logis, dan membuat rumusan berbagai rencana untuk bisa memuaskan kebutuhan. Dengan demikian disebut sebagai tempat intelegensi dan rasionalitas yang mengawasi *id* yang sifatnya hanya mengenal kenyataan subjektif.

Nawawi (2000 :42) memaparkan bahwasanya ego berupaya mengontrol konflik yang muncul di saat seseorang membangun relasi dengan dunia eksternal melalui pemberian pertimbangan pada *id*. Individu memiliki dua aktivitas yaitu aktivitas sadar (presepsi lahiriah) dan aktivitas tak sadar. Aktivitas sadar disebut sebagai presepsi batin ataupun proses intelektual sementara aktifitas prasadar menjadi fungsi ingatan dari seseorang. Dimana kegiatan yang tidak disadari tersebt dikontrol oleh fungsi membertahankan diri *(defence mechanism).*

Ego mencoba memperingatkan *id* apabila hendak melakukan berbagai perbuatan yang tak sesuai dengan realitas yang terdapat di masyarakat supaya

ditinggalkan. Dengan kata lain, ego berusaha menetralisasi berbagai keinginan *id* yang tak sesuai dengan realita.

Memperoleh Energi dari *Id*

Tokoh utama dalam film pendek *"Memorabilia"* mengalami konflik batin yang berkaitan dengan ego yaitu saat ingin membelikan Nisa laptop tapi ternyata tabungan yang dimilikinya sangat tidak cukup.

Nisa : *"Laptop?"*

Yono : *"Iya, soalnya bapak itu kasian kalo liat kamu belajar dari rumah pakai hp, tulisannya keci-kecil to? Sekarang bisa gede-gede"*

Yono merumuskan berbagai tindakan guna mencapai tujuannya. Untuk mendapatkan energi dari *id*, karakter utama membuat keputusan yang masuk akal yaitu dengan menabung terlebih dahulu sampai akhirnya bisa membeli laptop bekas. Meskipun mereka hidup seadanya dan kekurangan namun Yono tidak mengambil jalan pintas seperti halnya dengan melakukan tindakan kriminal.

Mengetahui Dunia Objektif & Subjektif

Menurut Suryabrata (dalam Ristiana dan Adeani, 2017 : 54) aspek tersebut berkaitan dengan faktor psikologis dibandingkan kepribadian serta muncul akibat kebutuhan manusia untuk memiliki hubungan yang baik terhadap realitas.

Dalam film pendek *"Memorabilia"* terdapat konflik batin berupa ego yang cenderung menuntut karakter utama untuk dapat membedakan antara dunia objektif dan subjektif yaitu dialami Yono saat ia dimarahi oleh tetangganya. Tetangganya menghina Yono karena miskin serta menuduhnya tidak bisa mendidik anak dengan baik sehingga Nisa tumbuh menjadi anak yang tidak punya sopan santun.

Tetangga : *"Hei, Badut. Bisa nggak sih bilangin anak lo? Anak gue dijorokin sampe berdarah. Emang lo bisa ngobatin anak gue buat makan aja lo susah! Anak kalo nggak dididik ibunya gak ada akhlaknya. Didik anak lo!"*

Yono : *"Nisa, nisa kan emang anaknya badut, tapi kan pekerjaan bapak halal. Nisa dengerin bapak ya, Nisa nggak perlu malu jadi anaknya badut"*

Perkataan tetangganya itu jelas membuat Yono merasa sedih. Namun daripada terbawa emosi dengan ucapan tetangga, Yono memilih untuk menunduk diam, mengingat selama ini ia memang sering meninggalkan Nisa sendirian untuk bekerja. Barulah ketika tetangganya itu pergi, Yono mencoba menasihati Nisa dengan penuh pengertian. Tindakan Yono dalam menghadapi permasalahannya itu merupakan bentuk hasil pemahamannya terhadap membedakan antara keinginan dan realita yang harus dihadapi. Dalam kesempatan yang berbeda, Yono mengalami konflik batin saat Nisa menawarkan ayam goreng padanya. Ayam goreng tersebut merupakan makanan yang Yono dapatkan dari dermawan yang membagikan makanan gratis.

Nisa : *"Bapak mau?"*

Yono : *"Buat Nisa aja"*

Yono jelas merasa lapar karena ia sudah seharian mengamen dan ayam goreng merupakan makanan yang mewah untuk mereka. Yono menepikan hasratnya untuk makan karena mempertimbangkan jika ayam goreng tersebut hanya satu potong, Nisa tidak akan kenyang jika hanya makan sedikit.

Konflik batin berupa ego juga dialami oleh Nisa yang merasa sedih karena mengetahui ayahnya bersusah payah hanya untuk membelikannya laptop. Hal tersebut seperti yang tergambar dalam dialog berikut.

Nisa : *"Bapak ngapain sih Pak beli laptop? Nisa itu nggak papa belajar pakai hp? Ini bapak nabung sampai berapa lama?"*

Saat Yono memberikan kejutan dengan membelikan laptop, Nisa justru merasa tidak bahagia. Baginya, dengan menggunakan ponsel memang memiliki banyak keterbatasan namun Nisa memahami keadaan keluarganya. Ia sama sekali tidak pernah menuntut sesuatu yang memberatkan untuk ayahnya. Hal itu menunjukkan jika Nisa mampu membedakan antara keinginan atau kebutuhannya dengan keadaan ekonomi keluarganya

Superego

Superego dapat diibaratkan sebagai sistem kepribadian yang mengandung nilai-nilai dan aturan-aturan yang berkaitan dengan penilaian baik dan buruk. Seperti hati nurani, superego mampu membedakan antara yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah. Freud memperumpamakan superego sebagai seorang pendeta yang selalu menggunakan pertimbangan nilai-nilai baik dan buruk dalam menyikapi berbagai hal sekaligus menjadi pengingat id untuk selalu bersikap arif bijaksana dan tidak melakukan sesuatu yang serakah. Dikatakan sama dengan hati nurani, superego tidak memandang aspek realitas. Layaknya id, suprego merupakan kesenangan sehingga disebut sebagai moral kepribadian. Walgito (via Wiyatmi , 2010 :11) menyatakan bahwa superego merupakan sistem moral karena superego bertanggung jawab untuk mengatur dan membatasi tindakan yang dapat diperbuat serta yang tidak diizinkan dperbuat. Lebih lanjut, superego memiliki fungsi sebagai : (1) mengontrol berbagai impuls ataupun dorongan naluri id agar dapat diekspresikan dengan cara yang bisa diterima oleh masyarakat, (2) mengarahkan ego pada berbagai tujuan yang sejalan dengan prinsip moral daripada memprioritaskan hal-hal yang hanya berdasarkan realitas, dan (3) mendorong individu untuk mencapai kesempurnaan.

Menurut teori psikoanalisis, superego muncul pada awal masa kanak-kanak yaitu sejak usia lima tahun. Orang tua memberikan peraturan yang kemudian sebagai konkesuensi apabila terjadi pelanggaran digunakan hukuman dan hadiah sebagai apresiasi apabila anak melakukan sesuatu sesuai perintah. Perbuatan anak semula memang dikontrol oleh orang tua namun ketika superegonya terbentuk, maka kontrol tersebut merupakan superegonya sendiri (kata hati).

Introjeksi adalah proses di mana individu menerima dan menginternalisasi norma-norma dan nilai moral yang diajarkan oleh orang tua.

Proses ini melibatkan pembentukan kata hati dan ego ideal yang merupakan suatu sistem dalam kepribadian individu.

Kata Hati

Sigmund Freud (dalam Budiraharjo, 1997:22) menyampaikan bahwa istilah "kata hati" *(conscience)* merupakan bentuk hukuman yang datang dari lingkungan terhadap seorang individu. Kata hati ini merupakan suara-suara yang mengungkapkan keberatan terhadap tindakan dan pikiran individu, namun yang perlu ditekankan di sini adalah ketidakharusannya untuk bergantung pada hal apapun. Fungsi dari kata hati adalah sebagai pengadil dalam diri individu, yang akan menghukumnya dengan merasakan perasaan bersalah apabila individu melakukan kesalahan.

Dalam film pendek *"Memorabilia"*, Yono mengalami konflik batin berupa superego yang melibatkan aspek kata hati. Terjadi ketika dirinya merasa tidak bisa menjadi ayah yang mampu memberikan yang terbaik untuk anaknya. Dialog tokoh yang memperlihatkan konflik tersebut yaitu sebagai berikut.

Nisa : *"Ini bapak nabung berapa lama untuk beli laptop"*

Yono : *"Tiga bulan. Jelek ya? Nisa nggak suka?"*

Yono mengira Nisa tidak senang karena dibelikan laptop bekas. Ia meneteskan air mata karena merasa menjadi orang tua yang tidak mampu untuk memfasilitasi Nisa sesuai dengan apa yang Nisa harapkan. Yono mengklaim dirinya sebagai orang tua yang gagal.

Ego Ideal

Ego ideal merupakan bagian dari superego yang berfungsi sebagai pemberi hadiah apabila individu melakukan suatu bentuk kebaikan dengan memberi individu rasa bangga terhadap dirinya. Apabila dalam diri individu terbentuk superego ini, maka dalam dirinya sudah terbentuk kemampuan mengontrol atas dirinya sendiri. Dialog berikut menunjukkan Yono mengalami konflik batin berupa ego ideal.

Nisa : *"Bapak, bapak sini*

Yono : *"Apa teriak-teriak to?"*

Nisa : *"Sini"*

Yono : *"Lulus? Anisa sarjana, Anisa sarjana. Anisa terbang jauh"*

Yono merasa bangga kepada dirinya dan Nisa karena setelah melewati banyak hal dan cobaan hidup yang tidak mudah, pada akhirnya mereka bisa mewujudkan impian mereka bersama. Yono sangat ingin supaya Nisa berpendidikan dan kelak menjadi orang sukses, tidak seperti ayahnya yang putus sekolah dan hidup dalam bayang-bayang kemiskinan. Tokoh Nisa juga mengalami konflik batin yang hampir sama. Ia merasa bangga karena bisa menjadi sarjana dan membuat ayahnya bangga.

Nisa : *"Ini kemeja safari dua saku kebanggaannya, yang sering ia gunakan untuk menjemput rapotku di sekolah. Dan kini ia menggunkan safari itu untuk mengabadikan dirinya dengan sarjana kebanggaannya"*

Nisa : *"Sudah lama aku nggak lihat bapak senyum semanis ini. Sudah lama juga aku nggak liat bapak tertawa selepas itu. Kini apa yang membuatnya bahagia adalah apa yang membuatku bahagia"*

Nisa bangga terhadap dirinya karena bisa menyelesaikan pendidikannya. Ia berhasil mengangkat derajat ayahnya sehingga masyrakat nantinya tidak bisa memandang remeh seorang lelaki dengan kostum badut yang telah berjuang dengan sehebat mungkin untuk keluarganya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan serta pembahasan hasil penelitian dari film pendek "*Memorabilia"* dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: konflik batin dari karakter utama adalah perjuangan antara *id*, ego, serta super ego. Berdasarkan penelitian, kepribadian Yono, selaku karakter utama, id lebih mendominasi dibandingkan ego. Dominasi tersebut yang kemudian memunculkan konflik batin berupa rasa bersalah karena belum bisa mendidik anak dengan baik dan merasa belum bisa memberikan kehidupan yang layak pada anaknya. Sementara kepribadian tokoh utama yang berhubungan dengan moralitas yakni superego, didominasi ego ideal yang memperlihatkan bahwasanya karakter utama memiliki nilai yang baik, dapat membedakan baik dan buruk serta mampu bertindak sesuai dengan norma dan moral yang ada dalam masyarakat. Sementara itu untuk tokoh Nisa yang merupakan anak dari Yono memiliki kepribadian yang didominasi oleh ego. Sekalipun ia memiki keinginan yang berasal dari *id* namun ia masih mempertimbangkan keadaan ayahnya dan kondisi ekonomi mereka sehingga konflik batin yang dialami olehnya adalah merupakan bentuk rasa bersalah kerena melihat ayahnya bekerja sangat keras. Melalui penelitian tersebut ditunjukkan di dalam konflik batin pada karakter utama tetap menjunjung nilai moralitas, tidak berbuat sesukanya ataupun merugikan orang lain dalam menyelesaikan permasalahannya sehingga dapat menjadi contoh teladan.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Dapartemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian* : Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta

Budiraharjo, P. 1997. *Mengenal Teori Kepribadian Mutakhir*. Yogyakarta : Kanisius

Daulay, Sukma Nabila. 2020. *Analisis Keperibadian Tokoh Utama Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*. Skripsi S1 FKIP UMSU.

Dewi Dea, dkk. 2022. Konflik Batin Tokoh Utama Perempuan Film Ku Kira Kau Rumah Karya Umay Shahab. Jurnal SINASTRA, vol 1, 507 - 516.

Endraswara, S. 2013. *Teori Kritik Sastra*. Yogyakarta : CAPS (Center Akademic Publishing)

Keuis, Ikin Samsyudin A. 2022. *Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia*. Jurnal Literasi, 1(2), 49.

Hayati, Nurul. 2021. *Konflik Batin Tokoh Utama Film Moga Bunda Disayang Allah Sutradara Jose Poernomo : Analisis Psikologi Sastra*. Skripsi S1 FKIP UMSU.

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Pers.

Nawawi, Rifat Syauqy. 2020. *Metode Psikologi Islami*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi* : Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.

Minderop, Albertine. 2013. *Psikologi Satra*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.