

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kualitas Hubungan Pertemanan

2.1.1 Definisi Hubungan Pertemanan

Memberikan definisi mengenai pertemanan bukanlah perkara mudah karena tidak ada definisi standar dari pertemanan yang cocok bagi semua orang. Orang-orang sering menunjuk pada hubungan yang berbeda-beda ketika berbicara tentang pertemanan.

Pertemanan adalah hubungan yang dijalin secara sukarela dan terdapat timbal balik di dalamnya (Bukowski & Hoza, 1989; Hays, 1984; Margalit, 2010, dalam Thien, Razak, & Jamil, 2012). Sementara itu, menurut Kurth (1970), pertemanan adalah hubungan interpersonal yang melibatkan individu menjadi kesatuan (Fehr, 1996). Hartup (1999) juga mengungkapkan pendapatnya bahwa esensi dari sebuah hubungan pertemanan adalah adanya komitmen diantara individu-individu yang melihat dirinya setara (Steinberg, 2004).

Pertemanan mengandung sejumlah pengertian yang berbeda, mulai dari perkenalan biasa hingga ikatan yang lebih mendalam. Mereka menerapkan istilah pertemanan pada berbagai jenis hubungan yang berbeda. Namun jika ditilik dari beberapa definisi dari tokoh-tokoh di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pertemanan adalah hubungan antarindividu yang dijalin secara sukarela di mana terdapat kesetaraan dan hubungan timbal balik.

Pada masa anak-anak, hubungan pertemanan dimulai dengan sebuah hubungan nyata yang didasarkan pada kegiatan menyenangkan. Hubungan tersebut berkembang menjadi hubungan yang lebih abstrak dengan dasar perhatian timbal-balik dan kepuasan psikologis. Damon (dalam

Cohen, 2008) menegemukakan tiga tahapan dalam pertemanan anak yang meliputi:

a. Teman bermain (*handy playmate*)

Anak-anak prasekolah memandang teman sebagai orang yang menyukai mereka, orang dengan siapa mereka menghabiskan waktu untuk bermain dan berbagi mainan. Karena hubungan pertemanan dipandang secara nyata, berkaitan dengan kegiatan bermain dan tukar-menukar material, maka anak-anak prasekolah memandang hubungan pertemanan sebagai sesuatu yang mudah dibangun namun biasanya juga tidak bertahan lama. Hubungan pertemanan dapat berakhir ketika salah seorang dari mereka menolak untuk berbagi, memukul, atau tidak bersedia untuk bermain. Pada masa ini, mulai ada sedikit pemahaman tentang *trait* kepribadian temannya. Anak juga mulai mengira-ngira watak diri mereka sendiri dan orang lain.

b. Teman saling percaya dan saling membantu

Selama masa usia sekolah, konsep anak-anak tentang hubungan pertemanan menjadi lebih kompleks dan memiliki dasar psikologis. Pada masa ini, hubungan pertemanan tidak lagi ditandai oleh adanya keterikatan dalam kegiatan yang serupa, tetapi sudah merupakan suatu hubungan yang disetujui bersama yang mana anak saling menyukai kualitas pribadi temannya dan memberikan respon terhadap kebutuhan dan keinginan satu sama lain. Anak memandang teman sebagai orang yang bisa bekerja sama dengan mereka, saling berbuat baik, dan berbagi. Karena hubungan pertemanan adalah sesuatu yang diinginkan bersama oleh anak, maka memulainya pun lebih membutuhkan waktu dan usaha daripada pertemanan yang dibangun oleh anak-anak yang lebih kecil. Kepercayaan menjadi ciri yang nyata. Selain itu, berbagi minat, merespon

kebutuhan teman, dan memiliki sifat-sifat yang diinginkan seperti sifat baik hati dan peduli juga merupakan ciri penting dari hubungan pertemanan. Pertemanan pada anak-anak usia sekolah didasarkan pada perlakuan baik yang menunjukkan bahwa masing-masing pihak dapat menjadi pendukung bagi yang lain. Oleh karena itu, peristiwa-peristiwa yang membuat putusnya pertemanan cukup berbeda daripada yang terjadi selama tahun-tahun prasekolah. Anak-anak yang lebih tua memandang pelanggaran terhadap kepercayaan seperti tidak memberi pertolongan saat dibutuhkan, tidak menepati janji, dan bergunjing di belakang temannya merupakan pelanggaran serius terhadap hubungan pertemanan.

c. Teman dengan *intimacy* dan kesetiaan

Memasuki usia remaja awal, pertemanan memiliki kedalaman yang lebih besar. Remaja menekankan pada dua karakteristik utama yaitu *intimacy* dan kesetiaan. *Intimacy* pada konteks ini berhubungan dengan komitmen yang lebih baik antar teman. Komitmen berkaitan dengan kemampuan untuk memelihara kepercayaan dan menahan untuk tidak menceritakan rahasia teman. Dengan demikian, kemampuan untuk memelihara kepercayaan menjadi sangat penting bagi remaja. Adanya pemahaman yang meningkat bahwa teman saling memberi dan berbagi pengalaman juga membuat hubungan pertemanan pada remaja cenderung menjadi lebih loyal dari pada hubungan pertemanan pada anak-anak yang lebih kecil. Loyalitas atau kesetiaan ini memang merupakan karakteristik kedua yang penting untuk remaja. Selain apa yang telah dikemukakan di atas, kesetiaan juga dapat diartikan bahwa teman akan membela mereka dan tidak akan meninggalkan mereka. Teman juga dipandang sebagai seorang yang penting untuk mengurangi

keadaan psikologis yang sulit seperti kesepian, kesedihan, dan ketakutan.

2.1.1.1 Faktor-faktor Pembentuk Hubungan Pertemanan

Menurut Santrock (2013), ada dua hal penting yang mempengaruhi pembentukan hubungan pertemanan, diantaranya:

a. Keintiman

Dalam konteks pertemanan, keintiman bisa diartikan dengan berbagai macam cara. Misalnya secara umum merupakan hal-hal yang membuat hubungan pertemanan terlihat lebih dekat dan *intense*. Pada banyak penelitian, keintiman dalam hubungan pertemanan didefinisikan secara sempit sebagai *self-disclosure*, atau berbagi pikiran yang bersifat pribadi. Pengetahuan pribadi mengenai teman juga menjadi indeks keintiman.

b. Kesamaan

Kesamaan berarti *homophily*, yaitu tendensi untuk berasosiasi dengan orang-orang yang sama (Brechwald & Prinstein, 2011). Teman biasanya memiliki kesamaan tingkah laku dan sopan santun di sekolah, dan hampir sejajar pada orientasi prestasi.

Baron dan Bryne (2004), juga mengemukakan beberapa faktor pembentuk hubungan pertemanan, seperti:

a. Ketertarikan secara fisik

Faktor ini menjadi penentuan utama dari apa yang orang lain cari untuk membentuk sebuah hubungan. Apakah hubungan pertemanan atau perkenalan dapat berkembang salah satunya adalah dengan adanya ketertarikan secara fisik dari masing-masing individu.

b. Kesamaan

Hubungan pertemanan biasanya diawali dengan keingintahuan akan kesukaan dan ketidaksukaan orang lain karena manusia cenderung lebih mudah menerima seseorang yang memiliki

berbagai kesamaan dalam menjalin hubungan pertemanan yang lebih dalam.

c. Timbal balik

Adanya hubungan timbal balik di mana semua pihak saling diuntungkan dapat menjadi pemicu terbentuknya hubungan pertemanan yang lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pembentuk hubungan pertemanan adalah adanya keintiman, kesamaan, ketertarikan secara fisik dan hubungan timbal balik

2.1.1.2 Fungsi Hubungan Pertemanan

Menurut Gottman dan Parker (Santrock, 2013), ada enam kategori dari fungsi hubungan pertemanan, yaitu:

a. Pendampingan (*Companionship*)

Hubungan pertemanan akan memberikan kesempatan kepada seseorang untuk menjalankan fungsi sebagai teman bagi individu lain ketika sama-sama melakukan suatu aktivitas.

b. Stimulasi (*Stimulation*)

Pada dasarnya, hubungan pertemanan akan memberi rangsangan seseorang untuk mengembangkan potensi dirinya karena memperoleh kesempatan dalam situasi sosial. Artinya, melalui hubungan pertemanan seseorang memperoleh informasi menarik, penting dan memicu potensi, bakat, ataupun minat agar berkembang dengan baik.

c. Dukungan fisik (*Physical support*)

Dengan kehadiran secara fisik dari seorang teman, akan menumbuhkan perasaan berarti (berharga) bagi seseorang yang sedang menghadapi suatu masalah.

d. Dukungan Ego (*Ego support*)

Hubungan pertemanan menyediakan perhatian dan dukungan ego bagi seseorang. Apa yang dihadapi seseorang juga dirasakan, dipikirkan, dan ditanggung bersama temannya.

e. Perbandingan sosial (*Social comparison*)

Pertemanan menyediakan kesempatan secara terbuka untuk mengungkapkan ekspresi kapasitas, kompetensi, minat, bakat, dan keahlian seseorang.

f. Keintiman/afeksi (*Intimacy/affection*)

Hubungan pertemanan menyediakan ketulusan, kehangatan, dan keakraban satu sama lain. Masing-masing individu tidak ada maksud ataupun niat untuk mengkhianati orang lain karena mereka saling percaya, menghargai, dan menghormati keberadaan orang lain.

Intisari dari pemaparan diatas adalah bahwa ada berbagai macam fungsi dari hubungan pertemanan seperti pendampingan, memberikan stimulasi, dukungan fisik, dukungan ego, perbandingan sosial, dan keintiman/afeksi yang dapat memberikan dampak-dampak positif bagi manusia.

2.1.1.3. Strategi Membangun Hubungan Pertemanan yang Baik

Menurut Wentzel (1997), ada lima strategi yang menjadi rekomendasi untuk remaja dalam membangun hubungan pertemanan yang positif. *Pertama*, interaksi yang intim seperti memahami keluarga, lingkungan, dan hobi teman serta mengajaknya untuk melakukan aktivitas-aktivitas bersama misalnya makan bersama, berjalan-jalan bersama, dan bermain bersama. *Kedua*, berbuat baik dengan menunjukkan keramahan, kepedulian dan pujian. *Ketiga*, menunjukkan perilaku prososial seperti jujur dan menepati janji sehingga dapat dipercaya serta ramah, mau berbagi dan dapat diajak bekerjasama. *Keempat*, menunjukkan rasa hormat baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain dengan cara sopan dan santun serta mau mendengarkan. *Kelima*, memberikan dukungan sosial dengan cara

menunjukkan kepedulian seperti menanyakan kabar teman, menjenguk ketika teman sakit, dan memberi dukungan saat teman akan melaksanakan ujian. Wentzel juga menambahkan beberapa hal yang dirasa kurang tepat untuk dilakukan dalam membangun hubungan pertemanan, misalnya agresif secara psikososial dengan menunjukkan rasa tidak hormat dan tidak sopan seperti membicarakan keburukan teman dibelakang, memanfaatkan teman, tidak mau berbagi, dan menyebarkan rumor negatif. Kedua, menunjukkan diri yang negatif seperti *self-centered*, gila hormat, sombong, iri, suka pamer, dan hanya mepedulikan diri sendiri. Tindakan negatif lainnya adalah bertingkah laku buruk, marah-marah, memaki-maki, dan mencari-cari masalah. Ketiga, tidak dapat bersosialisasi dengan baik seperti agresif secara fisik, mempermainkan orang lain, tidak jujur, dan mengingkari janji (Santrock, 2011).

2.1.2 Definisi Kualitas Hubungan Pertemanan

Kualitas hubungan pertemanan adalah hal yang penting dalam perkembangan remaja dibandingkan jumlah teman atau jumlah waktu yang dihabiskan bersama teman (Berndt, 1982; Ciairano, Rabaglietti, Roggero, Bonino & Beyers, 2007; Hartup & Stevens, 1997, dalam Tipton 2011). Secara umum, kualitas hubungan pertemanan didefinisikan sebagai kepuasan yang diterima dari hubungan pertemanan (Aboud & Mendelson, 1996, dalam Meyer 2011).

Hartup (1992) juga mendefinisikan kualitas hubungan pertemanan sebagai hubungan pertemanan yang memiliki aspek kualitatif pertemanan, dukungan, dan konflik. Kualitas hubungan pertemanan ditentukan dari seberapa jauh hubungan pertemanan berfungsi secara baik dan bagaimana seseorang mengatasi konflik yang ada (Brendgen, Markiewicz, Doyle, & Bukowski, 2001).

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kualitas hubungan pertemanan adalah penilaian seseorang akan hubungan pertemanan yang dimiliki.

2.1.2.1 Dimensi Kualitas Hubungan Pertemanan

Kualitas hubungan pertemanan telah menjadi bahan kajian dengan berbagai cara. Beberapa peneliti tertarik untuk membahas satu dimensi dari kualitas hubungan pertemanan (Laursen, 1993; Laursen, Bukowski, Aunola, & Nurmi, 2007; Laursen & Collins, 1994). Sementara itu, peneliti-peneliti lainnya memahami kualitas hubungan pertemanan melalui beberapa dimensi (Meyer, 2011). Dari banyaknya tokoh yang mencoba menentukan dimensi dari kualitas hubungan pertemanan, Thien, Razak, & Jamil (2012) mengungkapkan bahwa kualitas hubungan pertemanan memiliki empat dimensi yaitu:

a. Kedekatan (*closeness*)

Konsep dalam kedekatan adalah seberapa jauh kelekatan yang dimiliki dengan teman. Kedekatan ini juga berhubungan dengan sensitivitas terhadap pemikiran dan perasaan di mana individu dapat secara terbuka dan jujur mengekspresikan apapun yang dirasa walaupun jika bersifat pribadi.

b. Pertolongan (*help*)

Pertolongan memiliki pemahaman di mana adanya pendampingan, bantuan, informasi, saran dan kebutuhan lainnya untuk mencapai tujuan dan bersifat timbal balik. Ada banyak macam bentuk pertolongan misalnya membantu teman yang mengalami kesulitan memahami pelajaran atau PR dan membantu teman menyelesaikan masalah yang dihadapi.

c. Penerimaan (*acceptance*)

Penerimaan memiliki pemahaman terhadap sejauh mana individu dapat diterima baik oleh individu lain maupun secara sosial. Penerimaan mengacu pada penerimaan baik dari segi sosial maupun emosional. Misalnya sejauh mana remaja diterima di lingkungan teman-teman sekolahnya.

d. Keamanan (*safety*)

Keamanan merujuk pada seberapa yakin dan percaya individu berbagi dengan temannya misalnya berbagi keluh kesah, kekhawatiran, dan cerita-cerita lainnya yang cenderung bersifat rahasia.

Keempat dimensi tersebut dirumuskan secara konseptual dan operasional pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1
Konseptualisasi dan Operasionalisasi Dimensi Kualitas Hubungan
Pertemanan

| Dimensi | Konseptualisasi | Operasionalisasi |
|------------------------------------|--|---|
| Kedekatan (closeness) | Tingkat kelekatan dengan teman | Seberapa jauh individu lekat dengan teman-temannya |
| Pertolongan (help) | Saling tolong-menolong guna mempertahankan hubungan pertemanan | Seberapa jauh individu akan menawarkan pertolongan kepada temannya yang memiliki masalah sekolah. |
| Penerimaan (acceptance) | Tingkat penerimaan individu oleh teman sekolah baik secara sosial maupun emosional | Seberapa jauh individu menerima teman sekolahnya baik secara sosial maupun emosional. |
| Keamanan (safety) | Tingkat kepercayaan diri atau kepercayaan yang diberikan ke teman | Seberapa jauh siswa percaya diri dan mempercayakan teman-temannya. |

Friendship Quality Scale : Conceptualization, Development and Validation (Thien, Razak, & Jamil, 2012) “telah diolah kembali”

2.2 Film dengan Tema Pertemanan

2.2.1 Definisi Film dengan Tema Pertemanan

Film adalah gambar hidup yang secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal di dunia sineas dengan seluloid. Secara harafiah, film (sinema) berasal dari kata *cinemathographic* yang terdiri dari *cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) dan *graphic* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis atau menggambar gerak dengan cahaya. Untuk dapat melakukannya, diperlukan alat yang dinamakan kamera (Joseph, 2011).

Definisi film menurut UU 8/1992 adalah karya seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan 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 (Hukum Online, 25 Januari 2008).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa film dengan tema pertemanan adalah media komunikasi massa dengan stimulus secara audio dan visual yang mengandung unsur hubungan pertemanan dan dibuat berdasarkan asas sinematografi yang dapat memberikan edukasi serta efek terapeutik.

2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Film Internasional

Film yang ditemukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga hari ini merupakan perkembangan lebih jauh dari teknologi fotografi. Perkembangan penting sejarah fotografi telah terjadi di tahun 1826, ketika Joseph Nicéphore Niepce dari Perancis membuat campuran dengan perak untuk membuat gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal.

Thomas Alva Edison (1847-1931) seorang ilmuwan Amerika Serikat penemu lampu listrik dan fonograf (piringan hitam), pada tahun 1887 terinspirasi untuk membuat alat untuk merekam dan membuat (memproduksi) gambar. Edison tidak sendirian. Ia dibantu oleh George Eastman, yang kemudian pada tahun 1884 menemukan pita film (*seluloid*) yang terbuat dari plastic tembus pandang. Tahun 1891 Eastman dibantu Hannibal Goodwin memperkenalkan satu rol film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari.

Alat yang dirancang dan dibuat oleh Thomas Alva Edison itu disebut kinetoskop (*kinetoscope*) yang berbentuk kotak berlubang untuk menyaksikan atau mengintip suatu pertunjukan.

Lumiere Bersaudara kemudian merancang peralatan baru yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Lumiere Bersaudara menyebut peralatan baru untuk kinetoskop itu dengan "sinematograf" (*cinemathographe*).

Peralatan sinematograf ini kemudian dipatenkan pada tahun 1895. Pada peralatan sinematograf ini terdapat mekanisme gerakan yang tersendat (*intermittent movement*) yang menyebabkan setiap frame dari film diputar berhenti sesaat dan kemudian disinari lampu proyektor. Di awal masa penemuannya, peralatan sinematograf tersebut telah digunakan untuk merekam adegan-adegan yang singkat. Misalnya, adegan kereta api yang masuk ke stasiun, adegan anak-anak bermain di pantai, di taman dan sebagainya.

Film pertama kali dipertontonkan untuk khalayak umum dengan membayar berlangung di *Grand Café Boulevard de Capucines*, Paris, Perancis pada 28 Desember 1895. Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop dunia.

Meskipun usaha untuk membuat "citra bergerak" atau film ini sendiri sudah dimulai jauh sebelum tahun 1895, bahkan sejak tahun 130 masehi,

namun dunia internasional mengakui bahwa peristiwa di Grand Café inilah yang menandai lahirnya film pertama di dunia.

Sejak ditemukan, perjalanan film terus mengalami perkembangan besar bersamaan dengan perkembangan atau kemajuan-kemajuan teknologi pendukungnya. Pada awalnya hanya dikenal film hitam putih dan tanpa suara atau dikenal dengan sebutan “film bisu”. Masa film bisu berakhir pada tahun 1920-an setelah ditemukannya film bersuara. Film bersuara pertama diproduksi tahun 1927 dengan judul “Jazz Singer”, dan diputar pertama kali untuk umum pada 6 Oktober 1927 di New York, Amerika Serikat. Kemudian menyusul ditemukannya film berwarna tahun 1930-an.

Perubahan dalam industri perfilman jelas nampak pada teknologi yang digunakan. Jika pada awalnya film berupa gambar hitam putih, bisu, dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Pada perkembangan selanjutnya, film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dan berikutnya di televisi, namun juga dengan kehadiran VCD dan DVD (*Blue-ray*), film dapat dinikmati pula di rumah dengan kualitas gambar yang baik, tata suara yang ditata rapi yang diistilahkan dengan *home theater*. Dengan perkembangan internet, film juga dapat disaksikan lewat jalur *superhighway*.

Film kemudian dipandang sebagai komoditas industri oleh Hollywood, Bollywood, dan Hongkong. Di sisi dunia yang lain, Film dipakai sebagai media penyampai dan produk kebudayaan. Hal ini bisa dilihat di negara Perancis (sebelum 1995), Belanda, Jerman, dan Inggris. Dampaknya adalah film akan dilihat sebagai artefak budaya yang harus dikembangkan, kajian film membesar, eksperimen-eksperimen pun didukung oleh negara. Kelompok terakhir ini menempatkan film sebagai aset politik guna media propaganda negara. Oleh karena itu di Indonesia film berada di bawah pengawasan departemen penerangan dengan konsep lembaga sensor film.

Bagi Amerika Serikat, meski film-film yang diproduksi berlatar belakang budaya sana, namun film-film tersebut merupakan ladang ekspor yang memberikan keuntungan cukup besar (Joseph, 2011).

2.2.3 Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia

Di Indonesia, film pertama kali diperkenalkan pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut “Gambar Idoep”. Pertunjukan film pertama kali digelar di Tanah Abang dengan tema film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena harga karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton.

Film cerita pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul kedalam bahasa Melayu dan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop pun meningkat. Daya tarik tontonan ini ternyata menggumamkan.

Film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926 dengan judul “Loetoeng Kasaroeng” yang diproduksi oleh NV Java Film Company, adalah sebuah film cerita yang masih bisu. Indonesia sedikit tertinggal pada saat itu disaat di belahan dunia lain film yang diproduksi sudah bersuara. Kemudian, perusahaan yang sama memproduksi film kedua dengan judul “Eulis Atjih”.

Setelah film kedua ini diproduksi, kemudian muncul perusahaan – perusahaan film lainnya seperti Halimun Film Bandung yang membuat Lily van Java dan Central Java Film (Semarang) yang memproduksi Setangan Berlumur Darah.

Untuk lebih mempopulerkan film indonesia, Djamaludin Malik mendorong adanya Festival Film Indonesia (FFI) I pada tanggal 30 Maret – 5 April 1955, setelah sebelumnya pada 30 Agustus 1954 terbentuk PPFII (Persatuan Perusahaan Film Indonesia). Kemudian film “Jam Malam” karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film ini sekaligus

terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura. Film ini juga dianggap karya terbaik Usmar Ismail. Sebuah film yang menyampaikan kritik sosial yang sangat tajam mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan.

Pertengahan 1990-an, film-film nasional yang telah menghadapi krisis ekonomi harus bersaing keras dengan maraknya sinetron di televisi-televisi swasta. Ditambah lagi dengan kehadiran Laser Disc, VCD dan DD yang makin memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor. Namun di sisi lain, kehadiran kamera-kamera digital berdampak positif juga dalam dunia film Indonesia karena dengan adanya kamera digital, mulailah terbangun komunitas film-film independen. Film-film yang dibuat di luar aturan baku yang ada. Meskipun banyak film yang keliatan amatir namun terdapat juga film-film dengan kualitas sinematografi yang baik, sehingga film-film ini hanya bisa dilihat secara terbatas dan di ajang fesetival saja.

Baru kemudian pada tanggal 19 Desember 2009 Film Laskar Pelangi meraih penghargaan sebagai film terbaik se-Asia Pasifik di Festival Film Asia Pasifik yang diselenggarakan di Taiwan (Joseph, 2011).

2.2.4 Klasifikasi Film

Menurut Joseph (2011), film dapat diklasifikasikan menurut:

2.2.4.1 Jenis Film

a. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor atau aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film tersebut di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dahulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi. Penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu.

Film dengan jenis fiksi ini merupakan film-film yang digunakan dalam penelitian.

b. Film Non-cerita (Non-Fiksi)

Film non-cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori. Pertama, film faktual di mana menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, di mana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual dikenal sebagai film berita (*news-reel*), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual. Kedua, film dokumenter di mana berisi fakta yang juga mengandung subyektifitas pembuat film yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa sehingga persepsi atau opini tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

2.2.4.2 Cara Pembuatan Film

a. Film Eksperimental

Film eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

b. Film Animasi

Film animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi.

2.2.4.3 Tema Film (Genre)

a. Drama

Tema ini lebih menekankan pada sisi human interest yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

Film dengan genre drama ini yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian.

b. Aksi

Tema aksi mengetengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran, dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagnis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.

c. Komedi

Tema film komedi adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.

d. Tragedi

Film yang bertemakan tragedi, umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan, prihatin, atau iba.

e. Horor

Film bertemakan horor selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib atau magis, yang dibuat dengan *special effects*, animasi, atau langsung dari tokoh-tokoh dalam film tersebut.

2.2.5 Film “*Mainstream*”

Istilah film *mainstream* ditujukan kepada film-film yang diproduksi oleh studio-studio besar yang bertujuan menghibur masyarakat dengan meraup keuntungan sebesar-besarnya, dan biasanya berdurasi panjang (90-100menit). Film-film *mainstream* lebih dianggap barang dagangan (industri) ketimbang dianggap sebagai sebuah karya seni (Joseph, 2011).

2.2.5.1. Karakteristik Film “*Mainstream*”

Secara non-teknis, karakteristik film “*mainstream*” dapat dilihat berdasarkan ide atau tema. Ide atau tema yang dipakai adalah tema-tema yang sedang populer di masyarakat, karena bertujuan “komersial” (umumnya mengangkat kisah heroik dan percintaan). Hal non-teknis lain yang dapat menjadi kajian adalah alur cerita. Alur cerita pada film terbagi ke dalam empat bagian. Pertama, pembuka yang berisi pengenalan tokoh (baik protagonis maupun antagonis). Pada akhir babak ini biasanya dimunculkan masalah yang dialami tokoh utama protagonis. Kedua, bagian tengah yang merupakan pengembangan masalah yang biasanya disusun dengan berliku-liku (panjang), sambil memperkenalkan/memunculkan tokoh-tokoh lain. Ketiga, bagian klimaks yang merupakan puncak dari permasalahan dan penyelesaiannya. Terakhir, babak penutup yang berisi akhir cerita yang biasanya dibuat agar penonton ikut merasakan kebahagiaan / kemenangan dari tokoh utama (*happy ending*).

Secara teknis, karakteristik film “*mainstream*” diantaranya: menggunakan bahan *selluloid* (minimal film 35 mm) agar dapat diputar di bioskop, memiliki jaringan kerjasama yang jelas (luas) baik pada saat pra-produksi, produksi sampai ke tahap distribusi film dengan tujuan utama untuk keuntungan secara materi, modal atau disediakan oleh orang atau instansi tertentu yang berposisi sebagai produser, menggunakan sistem bintang, maksudnya pemeran film sudah dikenal oleh masyarakat (*public figure*) dengan tujuan menarik minat penonton dan ada proses sensor dari lembaga

perfilman yang terkait dengan tujuan menyaring bagian film yang dianggap tidak baik untuk dikonsumsi masyarakat umum (Joseph, 2011).

2.2.6 Pelaku Industri Film

Joseph (2011) juga mengungkapkan bahwa dalam membuat suatu film yang indah, diperlukan banyak pihak untuk bekerja sama, diantaranya:

a. Produser

Produser adalah orang yang mengepalai studio. Orang ini memimpin produksi film, menentukan cerita dan biaya yang diperlukan serta memilih orang-orang yang harus bekerja untuk tiap film yang dibuat di studionya.

b. Sutradara

Sutradara adalah orang yang memimpin proses pembuatan film (syuting), mulai dari memilih pemeran tokoh dalam film, hingga memberikan arahan pada setiap kru yang bekerja pada film tersebut sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

c. Penulis Skenario

Orang yang mengaplikasikan ide cerita ke dalam tulisan, di mana tulisan ini akan menjadi acuan bagi sutradara untuk membuat film. Pekerjaan penulisan skenario tidak selesai pada saat skenario rampung, karena tidak jarang skenario itu harus ditulis ulang lantaran sang produser kurang puas.

d. Penata Fotografi

Penata fotografi adalah nama lain dari juru kamera (cameraman), orang yang benar-benar memiliki pengetahuan dan ahli dalam menggunakan kamera film. Dalam menjalankan tugasnya mengambil gambar (*shot*), seorang juru kamera berada di bawah arahan seorang sutradara.

e. Penyunting

Penyunting adalah orang yang bertugas merangkai gambar yang telah diambil sebelumnya menjadi rangkaian cerita sesuai

dengan skenario yang telah dibuat. Pada proses ini, dilakukan juga pemberian suara (musi) atau *special effect* yang diperlukan untuk memperkuat karakter gambar atau adegan dalam film.

f. Penata Artistik

Penata artistik dapat dibedakan menjadi penata latar, gaya, dan rias. Penata latar; menyiapkan suasana atau dekorasi ruang sesuai dengan skenario adegan yang diinginkan. Penata gaya; membantu sutradara untuk memberikan arahan gaya kepada pemain. Dan penata rias; orang yang bertugas membantu pemeran untuk merias wajah dan rambut, hingga menyiapkan pakaian (kostum) yang akan digunakan.

g. Pemeran

Posisi pemeran yang juga disebut sebagai bintang film ini, secara kelembagaan, tidaklah begitu penting karena seorang pemeran harus tunduk dan melakukan segala arahan yang diberikan oleh sutradara. Namun, karena cerita film sampai pada penonton melalui bintang film tersebut, di mata penonton justru bintang film itulah yang paling penting, amat menentukan.

h. *Publicity Manager*

Menjelang, selama, dan sesudah film selesai dikerjakan, para calon penonton harus dipersiapkan untuk menerima kehadiran film tersebut. Pekerjaan ini dipimpin oleh seorang yang tahu betul melakukan propaganda, dan sebutannya adalah *publicity manager*.

2.2.7 Apresiasi Film

Apresiasi mempunyai arti pengamatan, penilaian dan penghargaan ataupun pengenalan terhadap suatu karya seni. Kata mengapresiasi mengandung sejumlah pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dalam hubungan dengan film, kata apresiasi mengandung pengertian

memahami, menikmati, dan menghargai. Ada berbagai macam nilai-nilai apresiasi terhadap film (Joseph, 2011), yaitu:

a. Nilai Hiburan

Nilai hiburan bersifat relatif tergantung selera penonton. Jika sebuah film tidak mengikat perhatian penonton dari awal hingga akhir, film itu terancam gagal karena penonton merasa bosan. Akibatnya, penonton tidak dapat mengapresiasi unsur-unsurnya.

b. Nilai Pendidikan

Setiap film umumnya mengandung nilai pendidikan baik secara tersirat maupun tersurat. Misalnya, ajaran moral tentang bagaimana bersikap dan bertutur kata pada orang yang lebih tua, bagaimana cara meminta pertolongan, dan lain-lain.

2.2.8 Cara Kerja Film Terhadap Manusia

2.2.8.1 Kajian Psikologis

Menurut Fuat Ulus (2003), film dapat memberikan efek hiburan, edukasi, dan penguatan. Efek penguatan merupakan hasil dari proses pembelajaran sosial. Ada tiga tingkatan dalam proses pembelajaran sosial menggunakan film (Kuriansky, Ortman, DelBuono, and Vallarelli, 2010):

a. Proyeksi

Pada tingkatan ini, pikiran, afeksi, dan *belief* masuk kedalam kejadian dan karakter yang ada di film.

b. Identifikasi

Pada tingkatan ini, penonton menerima atau menolak karakter yang terdapat di film. Tanpa sadar, penonton merasa bahwa mereka bagian dari film.

c. Introyeksi

Pada tingkatan ini penonton mengadopsi pengalaman menonton ke kehidupan mereka seperti pelajaran, inspirasi, atau solusi-solusi akan permasalahan yang diperoleh dalam film

Dalam dunia psikologi, film dapat digunakan dalam teknik terapi seperti terapi psikodinamika, *cognitive-behavior therapy*, dan terapi sistem orientasi. Film adalah metafora seperti cerita, mite, dan fabel di mana memiliki gambar-gambar simbol. Melalui gambar-gambar simbol, alam bawah sadar individu berkomunikasi dengan alam sadar. Komunikasi berlangsung melalui mimpi dan imajinasi aktif. Mimpi dan imajinasi merupakan salah satu pintu penghubung antara alam sadar dan bawah sadar. Gordon (1978) mengatakan, “Banyak film, seperti mimpi, banyak memiliki metafora dan simbol. Metafora dan simbol dapat memberikan pengaruh bagi kita di tingkat yang lebih dalam” (Wolz, 2003). Milton Erickson (1976) mengungkapkan bahwa film memberikan metafora-metafora telah dipakai dalam psikoterapi selama beberapa dekade (Sharp, Smith, & Cole, 2010). Metafora-metafora dan simbol-simbol, dalam konteks terapeutik berguna untuk (Wolz, 2013):

- a. Menstimulasi pemikiran bilateral dan kreativitas karena kedua bagian otak ikut bekerja.
- b. Memiliki berbagai tingkatan informasi
- c. Memberikan sugesti ke alam *subconsciuos*, karena metafora dan simbol dapat menjadi jembatan ke alam *subconscious*.
- d. Untuk melewati pertahanan ego normal dengan pesan terapeutik
- e. Untuk memfasilitasi *retrieval* dari pengalaman-pengalaman

Di sisi lain, Wolz (2003) menjelaskan bahwa banyak penelitian menyebutkan materi dalam proses belajar dapat lebih cepat ditangkap ketika indera yang digunakan lebih banyak. Howard Gardner mengatakan bahwa manusia memiliki *multiple intelligences* (Gardner, 1993). Semakin banyak kita menggunakan kecerdasan (*intelligence*) ini, semakin cepat proses belajar terjadi karena banyaknya metode berbeda yang digunakan untuk memproses informasi. Sturdevant (1998) mengemukakan hipotesis bagaimana kegiatan menonton film berkaitan dengan kecerdasan yang dimiliki manusia, seperti:

- a. Plot cerita film berkaitan dengan kecerdasan logika
- b. Skrip dialog berkaitan dengan kecerdasan linguistik

- c. Gambar, warna, dan simbol di layar berkaitan dengan kecerdasan visual-spasial
- d. Suara dan musik berkaitan dengan kecerdasan musikal
- e. *Storytelling* berkaitan dengan kecerdasan interpersonal
- f. Gerak (*movement*) berkaitan dengan kecerdasan kinestetik
- g. *Self-reflection* atau *inner guidance*, seperti ditunjukkan pada film-film yang memberikan inspirasi berkaitan dengan kecerdasan intrapsikis.

Kecerdasan interpersonal, kecerdasan kinestetik, dan kecerdasan intrapsikis tidak berkaitan secara langsung tetapi melalui identifikasi karakter.

Hal-hal tersebut diatas menunjukkan bahwa film dapat berbicara kepada penonton melalui aspek psikologis dan fisiologis seseorang dengan cara yang bervariasi dan efek-efek tersebut bersinergi satu dengan lainnya yang dapat memberikan potensi untuk mempengaruhi cara pandang seseorang.

2.3 Remaja

Remaja (*adolescence*) berasal dari Bahasa Latin "*adolescere*" yang berarti untuk bertumbuh atau untuk bertumbuh ke arah kematangan (Muuss, 1990 dalam Steinberg, 2004). Menurut Santrock (2010), remaja adalah periode perkembangan yang merupakan transisi dari anak-anak ke dewasa, yang dimulai pada kira-kira usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 21 tahun. Masa remaja dimulai dengan perubahan secara fisik yang ditandai dengan perubahan tinggi, berat badan, bentuk tubuh dan organ-organ seksual. Pada masa perkembangan ini, pencarian independensi dan identitas adalah yang utama. Pemikiran menjadi lebih logis, abstrak dan idealis. Waktu yang dimiliki dihabiskan diluar keluarga.

Menurut para ilmuwan di bidang sosial yang mengkaji mengenai remaja, biasanya mereka membedakan remaja kedalam tiga periode : remaja awal (*early adolescence*) dari usia 11 hingga 14 tahun, remaja madya (*middle*

adolescence) dari usia 15 hingga 18 tahun, dan remaja akhir (*late adolescence*) dari usia 18 hingga 21 tahun (Steinberg, 2002).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah individu yang berada dalam periode perkembangan antara usia 11 hingga 21 tahun di mana terjadi perubahan yang pesat baik dari sisi biologis, kognisi dan sosial.

2.3.1 Ciri-ciri Remaja

Menurut Elizabeth B. Hurlock (2002), masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya, yaitu antara lain:

a. Masa remaja sebagai periode yang penting

Masa remaja merupakan periode penting karena terjadi banyak perubahan sehingga berdampak pada fisik dan psikologis mereka. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan membentuk sikap serta nilai dan minat baru.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Perubahan fisik yang terjadi selama tahun awal masa remaja mempengaruhi tingkat perilaku individu dan mengakibatkan diadakannya penilaian kembali penyesuaian nilai-nilai yang telah bergeser. Dalam setiap periode peralihan, status individu tidak jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Di lain pihak, status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Selama masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Ada

lima perubahan yang sama hampir bersifat universal. Pertama, meningkatnya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi. Kedua, perubahan tubuh, minat, dan peran yang menimbulkan masalah baru. Bagi remaja muda, masalah baru yang timbul tampaknya lebih banyak dan lebih sulit diselesaikan dibandingkan masalah yang dihadapi sebelumnya.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi, baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Terdapat dua alasan mengenai hal tersebut. Pertama, sepanjang masa kanak-kanak, masalah anak-anak sebagian diselesaikan oleh orang tua dan guru-guru sehingga kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. Kedua, karena para remaja merasa dirinya mandiri sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri dan menolak bantuan dari orang tua serta guru-guru.

e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Sepanjang usia kanak-kanak, penyesuaian diri dengan standar kelompok adalah jauh lebih penting bagi anak yang lebih besar daripada individualitas. Pada tahun-tahun remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya.

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapi, yang tidak dapat dipercaya, dan cenderung berperilaku merusak menyebabkan orang dewasa yang harus

membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal. Menerima stereotip ini dan adanya keyakinan bahwa orang dewasa mempunyai pandangan yang buruk tentang remaja, membuat peralihan ke masa dewasa menjadi sulit. Hal ini menimbulkan banyak pertentangan dengan orang tua dan antara orang tua dan anak terjadi jarak yang menghalangi anak untuk meminta bantuan orang tua untuk mengatasi berbagai masalahnya.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Pada masa remaja, mereka cenderung menganggap bahwa dirinya sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Semakin tidak realistiknya cita-citanya semakin ia menjadi marah. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri. Dalam bertambahnya pengalaman pribadi dan pengalaman sosial, dan dengan meningkatnya kemampuan untuk berpikir rasional, remaja yang lebih besar memandang diri sendiri, keluarga, teman-teman dan kehidupan pada umumnya secara lebih realistik.

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa.

2.3.2 Karakteristik Remaja

Menurut Blos (dalam Sarwono, 2001) ada karakteristik remaja dibagi ke dalam 3 tahap perkembangan sesuai usianya yaitu:

a. Remaja awal (*early adolescence*)

Seorang remaja pada tahap ini terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan tersebut. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis. Dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis, ia sudah berfantasi erotik. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap “ego” menyebabkan para remaja awal ini sulit mengerti dan dimengerti orang dewasa.

b. Remaja madya (*middle adolescence*)

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Remaja pada usia ini sering berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih apakah harus peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis, dan sebagainya.

c. Remaja akhir (*late adolescence*)

Tahapan ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian 5 hal. Pertama, minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelektual. Kedua, egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dalam pengalaman-pengalaman baru. Ketiga, terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi. Keempat, egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain. Kelima, tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (*the public*).

2.3.3 Hubungan Pertemanan pada Remaja

Saat memasuki masa remaja, hubungan pertemanan semakin meningkat dibanding pada tahapan-tahapan lainnya. Pada awal memasuki masa remaja, remaja cenderung memilih untuk memiliki teman dengan jumlah yang sedikit sehingga dapat lebih intens dan intim dibandingkan pada masa kanak-kanak. Sebagai tokoh yang sangat vokal terhadap pentingnya hubungan pertemanan di usia remaja, Harry Stack Sullivan (1953) mengatakan bahwa pada usia remaja teman menjadi sangat penting dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan sosial seperti kebutuhan akan kelekatan, teman bermain, penerimaan sosial, keintiman, dan hubungan seksual. Apakah kebutuhan-kebutuhan ini terpenuhi atau tidak ditentukan oleh kesejahteraan emosional kita. Pada masa remaja, Sullivan mengatakan teman menjadi penting dalam memenuhi kebutuhan sosial. Khususnya, kebutuhan akan keintiman yang ditemukan pada awal masa remaja memotivasi remaja untuk mencari teman dekat. Jika remaja gagal untuk mendapatkan teman dekat, mereka akan mengalami kesepian dan berkurangnya rasa bahwa dirinya berharga. Banyak dari ide Sullivan tetap diakui seiring berjalannya waktu. Misalnya, laporan remaja mengenai keintiman dan berbagi informasi personal ke teman-temannya lebih sering dilakukan dibandingkan pada masa anak-anak (Buhrmester, 1998, dalam Santrock (2013).

Hubungan pertemanan pada masa remaja lebih menekankan pada dukungan, manajemen konflik, stabilitas, kepercayaan, kesetiaan, dan keintiman (Berndt, 1989; Berndt, 1996; Bukowski, Hoza & Boivin, 1994; Parker & Asher, 1993). Lebih jauh lagi, karakteristik hubungan pertemanan pada remaja adalah interdependensi dan hubungan timbal balik antar teman (Simpkins et al., 2006 dalam Tipton, 2011). Interdependensi adalah adanya hubungan saling ketergantungan antar teman mengingat peran teman yang porsinya bertambah pada masa remaja. Salah satu dasar dari bisa terwujudnya interdependensi adalah dengan adanya rasa saling percaya satu

dengan lainnya. Sementara itu, hubungan pertemanan pada remaja tidak akan terjadi tanpa adanya hubungan timbal balik didalamnya yang menjunjung tinggi adanya kesetaraan antarteman di mana tidak ada pihak yang memanfaatkan pihak lainnya, keduanya saling menguntungkan.

Bagi remaja, waktu bersama teman merupakan suatu asosiasi dan aktivitas yang secara sengaja dipilih, bukan ditentukan. Dibandingkan dengan teman sekelas dan anggota keluarga, teman dianggap sebagai sesuatu yang dapat dipilih dengan bebas oleh remaja. Oleh karena itu, remaja cenderung memilih orang yang dapat mendukung dirinya sesuai dengan apa yang mereka inginkan

2.4 Hubungan Antar Variabel

Dalam daur kehidupan manusia, masa remaja disebut sebagai masa transisi dari anak menuju ke dewasa. Ada banyak perubahan yang dialami remaja dalam proses transisi dan perubahan tersebut bukanlah perubahan yang sederhana. Dari segi biologis banyak perubahan yang tampak seperti tinggi badan, berat badan, dan pertumbuhan organ-organ seksual. Secara sosial pun remaja mengalami perubahan seperti adanya perubahan peran dan cara pandang orang terhadap remaja di mana mereka sudah tidak lagi anak-anak yang sangat bergantung dengan orang lain, tetapi juga belum bisa dikatakan mandiri seperti orang dewasa. Banyaknya perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri remaja membuat remaja berada dalam sebuah proses yaitu proses pencarian identitas.

Proses pencarian identitas menuntut remaja untuk belajar banyak hal di mana pelajaran tidak hanya sebatas yang ada di bangku sekolah tetapi juga pelajaran mengenai kehidupan dan remaja membutuhkan keberadaan teman untuk melalui ini. Teman dirasa penting bagi remaja karena dapat memberikan keamanan, kedekatan, penerimaan, pertolongan. Bukan hanya itu saja, teman juga dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan sosial seperti kebutuhan akan kelekatan, teman bermain, penerimaan sosial, dan keintiman

(Sullivan, 1953 dalam Santrock, 2011). Memberikan label teman kepada orang lain memang cukup mudah, misalnya teman-teman yang kita dapat karena memang satu sekolah, teman satu kelas, teman satu tempat les, atau teman dekat rumah. Namun, memiliki banyak teman tidak menjamin pemenuhan kebutuhan-kebutuhan sosial tersebut dapat diperoleh dari teman karena tidak semua teman yang dimiliki dapat menyediakannya. Ada hal lain yang perlu menjadi perhatian lebih yaitu seberapa dalam hubungan pertemanan yang dimiliki atau sering disebut dengan istilah kualitas hubungan pertemanan.

Kualitas pertemanan secara sederhana adalah kepuasan yang diperoleh dari sebuah hubungan pertemanan. Kualitas hubungan pertemanan yang baik menyediakan hubungan yang intim dan bersifat timbal balik yang positif sehingga dapat memberikan dukungan yang bersifat sosial dan emosional kepada teman. Sementara itu, rendahnya kualitas hubungan pertemanan dapat berdampak pada menurunnya prestasi di sekolah, timbulnya perasaan kesepian, hingga depresi. Untuk membangun kualitas hubungan pertemanan yang baik membutuhkan usaha-usaha seperti memahami dan mengerti teman, peduli, dan mau berbagi. Aplikasi mengenai bagaimana mewujudkannya dapat dipelajari oleh remaja melalui pelajaran di sekolah, membaca buku, dan melalui observasi (Bandura, 1986, 3004, 2007, 2008, 2009, 2010a, b, dalam Santrock, 2013).

Proses belajar melalui observasi ini salah satunya dapat dilakukan dengan menonton film. Sudah banyak dilakukan penelitian bahwa film memiliki efek edukasi. Dengan menonton film, individu dapat memperoleh contoh-contoh konkret akan teori-teori yang diajarkan sebelumnya mengenai membangun kualitas hubungan pertemanan. Lebih jauh lagi, melalui film juga individu dapat belajar akan suatu hal dari sudut pandang orang lain yang mungkin tidak diketahui atau tidak menjadi perhatian sebelumnya. Film dapat memberikan pengalaman belajar tersendiri karena disajikan dengan audio dan visual yang tidak hanya membuat kognisi kita bekerja, tetapi juga afeksi.

Pengalaman belajar yang diberikan dari menonton film diterima oleh individu, kemudian dipersepsikan yang akhirnya dapat diatribusikan menjadi tingkah laku. Hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas menonton film ini dalam merubah cara pandang dan tingkah laku seseorang sudah banyak dilakukan misalnya untuk masalah dengan pasangan, keluarga, dan orang tua di mana akhirnya hubungan yang ada dapat diperbaiki (Dermer & Hutchings, 2000).

2.5 Kerangka Berpikir

Remaja dihadapkan dengan berbagai macam perubahan dalam dirinya yang merupakan proses yang harus dilalui sebagai transisi dari anak-anak menuju dewasa. Secara garis besar, remaja adalah individu yang berada dalam periode perkembangan antara usia 11 hingga 21 tahun di mana terjadi perubahan yang pesat baik dari sisi biologis, kognisi dan sosial. Perubahan ini membuat remaja berada dalam kondisi penuh kebingungan akan perubahan-perubahan yang dapat dilihat seperti perubahan bentuk tubuh dan juga kebingungan akan peran barunya di mana dirinya sudah tidak lagi disebut anak-anak. Perubahan yang diikuti dengan perubahan hormon dan emosi yang tidak stabil ini juga tidak jarang membuat remaja merasa kesepian, kurang percaya diri, stress, prestasi menurun, bahkan hingga depresi. Untuk menjalani masa-masa ini dengan baik, remaja membutuhkan orang lain yang dapat mengerti dirinya di mana mereka dapat menjadi tempat untuk berbagi, misalnya teman. Akan tetapi, tidak semua teman dapat memberikan dukungan sosial dan emosional yang dibutuhkan. Perlu dibangun hubungan yang hangat dengan teman agar kebutuhan-kebutuhan sosial remaja seperti pendampingan dapat terpenuhi dengan baik.

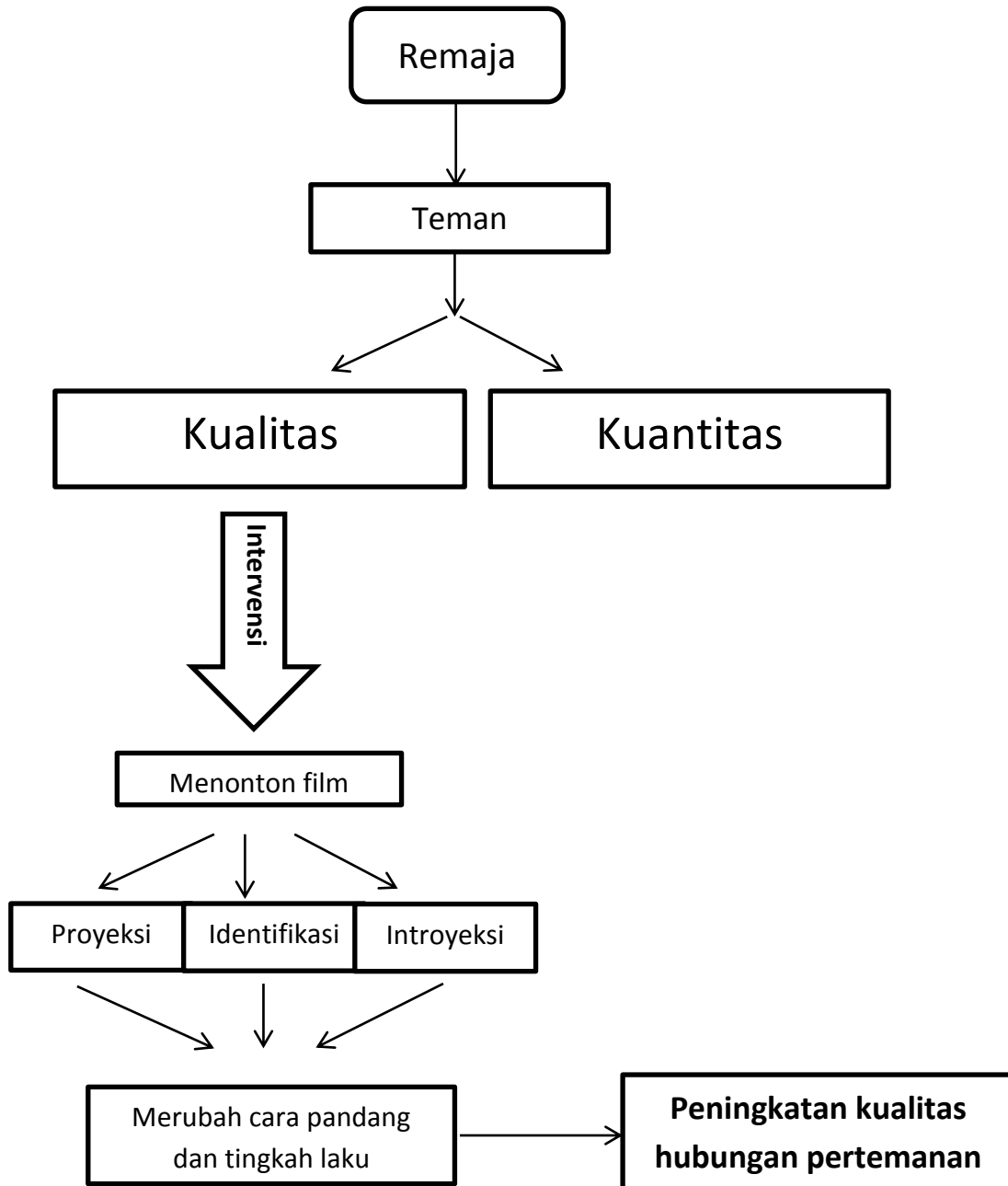
Membangun hubungan pertemanan yang baik berarti berbicara mengenai kualitas dari hubungan pertemanan itu sendiri. Ada banyak cara yang dapat dilakukan remaja untuk memperoleh informasi bagaimana cara membangun hubungan yang baik dengan teman, seperti melalui film.

Film adalah media komunikasi massa yang menawarkan stimulus secara audio dan visual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi. Sudah banyak penelitian mengemukakan bahwa film dapat memberikan efek terapeutik dan juga edukasi yang tidak hanya mampu memberikan informasi-informasi dan gambaran lebih nyata akan suatu kejadian, tetapi juga mampu merubah cara orang memandang sesuatu hingga merubah tingkah laku mereka. Melalui metafora-metafora dan simbol-simbol, film menyentuh pemahaman manusia lebih mendalam seperti yang selama beberapa dekade belakangan digunakan dalam psikoterapi. Menonton film juga dapat dikatakan merupakan salah satu bentuk *observational learning* yang dapat memberikan manusia sudut pandang baru karena dalam menonton film manusia dapat melihat kejadian dari sudut pandang pengamat.

Ada tiga tahapan proses sosial dan kognitif yang dialami individu dalam menonton film, yaitu : proyeksi (pikiran, afeksi, dan *belief* masuk kedalam kejadian dan karakter yang ada di film), identifikasi (penonton menerima atau menolak karakter yang terdapat di film. Tanpa sadar, penonton merasa bahwa mereka bagian dari film), dan introyeksi (penonton mengadopsi pengalaman menonton ke kehidupan mereka seperti pelajaran, inspirasi, atau solusi-solusi akan permasalahan yang diperoleh dalam film).

Besarnya kekuatan film dalam memberikan informasi hingga merubah cara pandang dan tingkah laku individu sudah dibuktikan oleh Adolf Hitler dalam masa pemerintahannya di mana ia dapat merubah cara pandang bangsa yang dipimpinnya bangkit menjadi bangsa yang memiliki kekuatan besar dari keadaan yang tadinya sangat terpuruk akibat kekalahan perang. Pengaruh film yang besar dalam merubah cara pandang hingga tingkah laku manusia ini diasumsikan oleh peneliti juga dapat membuat kualitas hubungan pertemanan yang dimiliki remaja meningkat karena pada dasarnya kualitas hubungan pertemanan adalah berisi bagaimana cara individu memandang hubungan pertemanan yang dimiliki.

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir



2.6. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:

- Ho : Film dengan tema pertemanan tidak efektif dalam peningkatan kualitas hubungan pertemanan di SMAN 1 Kota Serang.
- Ha : Film dengan tema pertemanan efektif dalam peningkatan kualitas hubungan pertemanan di SMAN 1 Kota Serang.

2.7. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan kualitas hubungan pertemanan seperti yang terdapat dalam berbagai literatur, jurnal, tesis dan disertasi sudah banyak dilakukan. Namun, penelitian eksperimen mengenai peningkatan kualitas hubungan pertemanan masih jarang dilakukan.

Dibawah ini beberapa penelitian yang relevan, yaitu.:

- a. Sebuah studi eksperimen dilakukan oleh Ilke Sine Egeci (2010) dengan judul *“Utilizing Cinematherapy to Improve Relationship Satisfaction: A Qualitative Study”* menunjukkan bahwa penggunaan film sebagai media terapi memberikan pemahaman akan tingkah laku diri (*self-behaviour*) dari partisipan yang merupakan salah satu hal yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah dan konflik terkait dengan hubungan dengan orang lain seperti dengan pasangannya. Studi kualitatif yang melibatkan enam partisipan ini menghasilkan temuan bahwa dua dari mereka menunjukkan perubahan yang sangat berarti akan tingkat kepuasan hubungan yang dimilikinya di mana sebelumnya merupakan masalah. Empat diantara partisipan menunjukkan perubahan pula dalam tingkat kepuasan hubungan yang dimiliki namun terbatas pada beberapa aspek. Satu peserta lainnya *drop out* karena tidak mengikuti sesi pertemuan secara keseluruhan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa film efektif untuk merubah bagaimana individu memandang

akan suatu hal dan bertingkah laku khususnya terkait tingkat kepuasan hubungan dengan orang lain.