

## KONTRIBUSI TEORI INTERPRETASI PSIKOANALISIS DAN HERMENEUTIK TERHADAP PROSES ANALISIS/PENGAJIAN FILM

Harifa Ali Albar Siregar\*  
egopye@gmail.com

### ABSTRACT

*Film has a role position in society nowadays. Not only as an entertainment, education or communication purposes, film could also reflects all the aspects in the real live of humankind. This paper is an attempt to analyze film using the psychoanalysis interpretation method with hermeneutic approach. The method will assume the dream and dreamers position in watching film. These steps discovered the connection between past experiences with the recent works as a result of past identification. The combination of film theories and the psychoanalysis intrepration method will deepen our understanding to the existence of film.*

Keywords: Film, psychoanalysis interpretation, hermeneutic.

### 1. Pendahuluan

Film, sebagaimana diungkapkan Walter Benjamin, adalah articulates *all the problems of modern-form giving*. Secara sederhana Benjamin menjelaskan bagaimana film mampu memberikan gambaran paling nyata dan gamblang berkenaan dengan realitas kehidupan masyarakat modern. Modern disini bukan sebuah era pemikiran dimana semua narasi besar diagung-agungkan. Modern dalam kosa kata Benjamin adalah yang terkini, yang kontemporer yang ada dalam kondisi terbaru dan senantiasa berganti. Maka film, tidak sekedar representasi dari kenyataan, adalah juga proses penciptaan kenyataan itu sendiri.

Di sisi lain, film tidak semata berfungsi menciptakan kenyataan. Film

juga menjadi bagian dari pembentukan hasrat. Melepaskan diri seseorang dari kerangka kebutuhan untuk kemudian menciptakan kondisi dimana sang individu senantiasa merasa memiliki keinginan. Sebagaimana yang umum diketahui, hasrat atau keinginan berada pada kutub yang berbeda dengan kebutuhan. Film dalam posisi yang seperti ini menjadi salah satu pembentuk hasrat yang sempurna.

Slavoj Zizek dalam film *The Pervert Guide to Cinema* menjelaskan bahwa film *teaches you to desire*. Film mengajarkan kita, penontonnya, cara untuk memiliki hasrat. Maka hasrat yang film ajarkan adalah hasrat yang tersimpan secara sempurna di bawah sadar penonton. Maka film, dengan kata lain, adalah sebuah karya yang memberikan gambaran realitas sekaligus memberi kesempatan kepada penonton untuk menyimpan hasrat melaluinya.

---

\* Staf Pengajar Prodi Desain Komunikasi Visual STISI Telkom Bandung.

Film dan ketidaksadaran adalah dua hal yang sangat menarik untuk dikaji secara bersama-sama atau terpisah. Film sebagai sebuah karya sinematografi memiliki kemampuan luar biasa sebagai jembatan bagi pemahaman dan pemaknaan baru. Melalui visualisasinya (juga narasinya) film berada dalam posisi berbeda dengan karya seni yang sebelumnya hadir.

Tulisan ini bertujuan memberikan gambaran bagaimana teori Interpretasi Psikoanalisis digunakan untuk mengkaji film. Kekhasan yang film dan adegan-adegannya hasilkan menjadi jembatan yang baik untuk menelusuri persoalan ketidaksadaran penonton juga pembuat dari film tersebut. Lekatnya film pada layar juga menjadi pokok acuan. Bagaimana layar tersebut kemudian bisa menjadi pengganti dari realitas yang setiap harinya manusia lihat dan saksikan.

## **2. Ketidaksadaran dan Psikoanalisis**

Ketidaksadaran di sisi lain adalah juga sebuah misteri yang tidak pernah bisa dijelaskan. Layaknya juga kesadaran yang senantiasa menjadi subjek penelitian yang menarik. Kedua hal yang lekat pada pikiran manusia merupakan sebuah ruang yang luas sehingga memungkinkan beragam interpretasi terjadi terhadapnya. Meskipun begitu, baik ketidaksadaran ataupun kesadaran berada sangat dekat dengan sosok manusia. Dimana kemudian kedua hal itu yang menjadi sasaran serang dari film dan hasrat yang dihasilkan olehnya.

Kekhasan film sebagai karya modern adalah digunakannya layar (*screen*) sebagai alat penunjang tercapainya proses menonton yang baik.

Layar dalam konteks terkini sudah membiakkan dirinya dengan baik. Hampir semua perangkat komunikasi selular memiliki kemampuan untuk memutar film dalam format digital. Kemampuan film untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi (bisa juga sebaliknya) menunjukkan dua hal. Pertama, film merupakan karya lintas platform. Artinya, film yang memang lekat dengan teknologi (film tercipta dari proses panjang yang melibatkan fotografi, alat pemutar atau proyektor, layar, akustik, hingga penggunaan beragam jenis kamera) mampu menggunakan teknologi untuk bertahan dan mengembangkan dirinya dengan baik. Kedua, film ada dan berkembang karena film menjadi sarana terbaik bagi manusia menemukan jenis kehidupan, harapan, dan impian yang tidak ditemui dalam realitas keseharian. Poin kedua ini yang justru berlaku umum sementara poin pertama lekat dengan mereka yang lazim disebut sebagai pekerja film.

Pentingnya fungsi layar pada film sepertinya memiliki pola yang sama dengan kebutuhan manusia akan cermin. Cermin dalam arti sesungguhnya atau cermin dalam arti kiasan. Manusia dan cermin adalah dua hal yang selalu saling mengidentikkan diri. Artinya, manusia dalam lingkup individu maupun sosial senantiasa butuh sesuatu untuk membandingkan dirinya atau berkaca. Proses ini merupakan hal lumrah dikarenakan keinginan mendasar manusia untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Bercermin juga menjadi proses pembentukan identitas diri semenjak dini. Manusia yang dilahirkan secara serta merta ke dalam lingkungan sosial tertentu, mengharuskan dirinya tunduk

pada aturan-aturan tertentu. Hal ini perlu dan penting dalam kaitannya dengan penerimaan lingkungan sekitar terhadap si individu dalam kerangka kesantunan dan kenormalan. Tanpa proses bercermin dengan realitas sosial kemasyarakatan di lingkungannya, individu tersebut tidak akan memiliki kecenderungan asosial.

Di sisi lain, bercermin dalam arti yang harfiah adalah memandang refleksi diri sendiri di hadapan sebuah bidang datar. Bercermin seperti ini kerap dilakukan untuk memantaskan diri dan memadu padankan segala sesuatu yang melekat pada tubuh. Kedua pola ini menggunakan alat indera yang sama. Pertama dan terutama adalah mata lalu telinga. Penting untuk mempertimbangkan peran akal dan pikiran dalam proses bercermin ini.

Merujuk ke Jacques Lacan dalam esai awalnya, *The Mirror Stage as Formative of the Function of the I as Revealed in Psychoanalytic Experience* menjelaskan bagaimana proses bercermin ini menjadi titik awal proses pembentukan identitas. Bayi mulai belajar meniru melalui sifat bercermin yang ditularkan orang tuanya. Mahfum kiranya semenjak lahir, seorang manusia sudah dibekali dengan ideal-ideal tertentu yang ditetapkan oleh orang tua. Mulai dari pemberian nama yang memiliki bobot harapan hingga ke pola pendidikan yang sesuai dengan pemikiran orang tua.

Bayi kemudian masuk ke dalam sebuah dunia simbolik dimana ia harus belajar cara beradaptasi. Cara terawal dan terbaik bagi bayi untuk beradaptasi adalah dengan meniru (*mimicry*). Meniru tata cara makan, berbusana, pola komunikasi sampai ke proses berpikir

dan mengambil tindakan. Orang tua lalu lingkungan sekitar menjadi bagian yang memainkan peran penting dan tak bisa dipisahkan dari proses perkenalan dengan dunia dan orang-orang di dalamnya.

Meniru dalam arti yang luas tidak semata terpaku pada gerak-gerik, tingkah laku ataupun cara berpakaian. Kebiasaan, perkataan sampai ke rutinitas pun bisa termasuk dalam kategori meniru. Maka, seiring tumbuh-kembang si anak, prosesi meniru ini semakin lama, semakin berkembang dalam jangkauan yang lebih luas. Kemampuan meniru pun tidak lagi terbatas pada figur-figur pokok dan dalam lingkungan keluarga. Meniru semakin dekat dengan segala macam hal yang nampak di pandangan si anak. Kondisi ini yang kemudian menonjolkan peran pandangan (*gaze*) dalam proses pertumbuhan si anak.

Hubungan antara film dan ketidaksadaran terletak pada pola peniruan dan pencerminan yang film melalui layar bisa hasilkan. Tatapan (*gaze*) pada layar memungkinkan penonton mengamati, menyaring ide-ide, mengambil ideal-ideal hingga kemudian meniru cara kerja atau perilaku yang tatapan mereka dapatkan dari film.

Kita harus kembali ke Jacques Lacan dengan *the mirror stage*-nya (Lacan, 1999). Menurut Lacan, tahap cermin ini terjadi ketika manusia mencari dirinya sendiri dalam situasi sosial kemasyarakatan. Lacan mengambil contoh seorang bayi yang cenderung bercermin untuk mencari figur ideal mereka. Bisa sosok ibu, ayah, atau mungkin bayi lainnya.

*The child identifies with an image outside himself, be it a real image or simply the image of another child.* (Darian Leader dan Judy Groves, 1995).

Teori tahapan cermin ini sendiri merupakan pengembangan dari apa yang Freud pernah ajukan pada tulisan terkenal Freud mengenai Narsisme pada tahun 1941. Tahapan cermin sendiri merupakan hasil riset dari seorang Psikolog Prancis, Henri Wallon, yang mengobservasi perbedaan reaksi antara anak manusia dan simpanse ketika dihadapkan pada cermin dan melihat refleksi mereka (Evans, 2005). Menurut riset Wallon, anak-anak memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap refleksi mereka sendiri, sementara simpanse dengan cepat kehilangan minat. Reaksi semacam ini menurut Lacan mengungkapkan kecenderungan yang mendasar dari sikap manusia untuk terpukau oleh gambaran visual sesuatu, dalam kasus tahapan cermin adalah keterpukauan terhadap gambaran tentang tubuh (*body image*). Hal semacam inilah yang juga membuat manusia hidup di dalam dunia “yang Imajiner”.

Teori lain Lacan adalah *The Gaze (regard)* atau tatapan pertama kali muncul pada tahun pertama Seminar Lacan, 1953-54 (Evans, 1996). Menurut Lacan *the gaze* adalah objek dari tindakan melihat (*the act of looking*) atau lebih jelasnya, objek dari dorongan untuk melihat (*scopic drive*). Oleh karena itu, tatapan, menurut Lacan, tidak lagi semata berada pada posisi si subjek, tatapan tersebut adalah tatapan yang-lain. Terdapat perbedaan antara tatapan dengan mata: mata yang melihat adalah si subjek, sementara tatapan ada di sisi si

objek, dan tidak terdapat kesamaan antara kedua hal tersebut, karena “*You never look at me from the place at which I see you*” (Lacan, 1978). Sekiranya subjek menatap sebuah objek, objek tersebut selalu menatap kembali ke arah si subjek, tetapi dalam posisi dimana si subjek tidak bisa menatapnya. Pemisah antara mata (organ penglihatan) dengan tatapan merupakan pemisahan yang subjektif, yang hanya ada di antara kedua hal tersebut, semata bisa diekspresikan dalam ranah melihat (*field of vision*).

Berkenaan aspek visual dalam sebuah film, maka bisa dikatakan bahwa tatapan adalah sesuatu di mana si subjek (atau penonton) melebur di dalam si objek (film): hal ini kemudian menjadi suatu tatapan yang objektif, dari pada subjektif (McGowan, 2007). Pengertian ini menyebabkan tatapan tidak semata sebuah proses yang aktif karena sebagai objek, tatapan berfungsi untuk memicu hasrat kita secara visual atau bisa dikatakan, dalam konsep Lacan, sebagai *objet petit a*. Lacan sendiri dalam Seminar XI menyatakan hal ini sebagai, “*the objet a in the field of the visible is the gaze.*”

Meskipun tatapan adalah sebuah objek, tetapi ia bukanlah objek biasa. Ada, menurut Lacan, bentuk dari *objet petit a* yang berkorespondensi dengan tiap-tiap dorongan (*drive*) terhadap sesuatu dalam diri manusia. Oleh karena itu, tatapan adalah *objet petit a* bagi dorongan *scopic (scopic drive)*, dorongan yang memotivasi manusia untuk melihat. Posisi *objet petit a* ini dalam kerangka dorongan berposisi sama dengan payudara dalam dorongan oral, feces dalam dorongan anal, atau suara dalam “*invocatory*”. Sebagai *objet*

*petit a* dalam ranah visual, tatapan adalah poin tersendiri yang mengorganisasi dirinya sendiri. Ketika sebuah ranah visual menarik hasrat si subjek, tatapan harus hadir sebagai bagian yang hilang (*absence*) dari rasa. Oleh karena itu, tatapan melengkapinya sisi melihat kita karena itu sepertinya menawarkan jalan menuju ke yang tak terlihat, ke sisi lain dari yang terlihat. Tatapan menjanjikan rahasia dari yang Lain, akan tetapi rahasia ini ada hanya sejauh itu tetap dalam posisi tersembunyi. Subjek tidak bisa membuka rahasia tatapan, dan hal inilah yang menandakan poin penting dimana ranah visual menarik hasrat si subjek ke dalamnya. Satu-satunya cara pemuasan diri bagi si subjek adalah tetap berada dalam jalur tatapan yang sesungguhnya mengitari objek yang khusus ini (McGowan, 2007). Hal semacam inilah yang sesungguhnya memungkinkan penonton ikut larut dalam cerita sebuah film. Di sisi lain, film tetap mengambil jarak dari penonton sebagai bagian dari pemuasan hasrat dan pengingat terhadap hal-hal yang berada di luar jangkauan nalar.

Tatapan sebagai dorongan bagi hasrat berhubungan sangat dekat dengan dunia perfilman. Semenjak tahun 1970-an hingga saat ini, beberapa peneliti film telah menggunakan karakteristik tatapan untuk mengenali aspek ketidaksadaran pada manusia melalui hubungannya dengan objek visual, film. Menurut Slavoj Žižek, tatapan dalam kaitannya dengan penelitian film berarti sesuatu yang tidak kita lihat ketika kita melihat sesuatu (Žižek, 2007). *Gaze* menjadi penting dalam kajian film karena *setting* ruang bioskop adalah contoh paling ideal bagi *gaze*. Ruang bioskop yang merupakan sebuah ruang besar yang gelapkan.

Penonton kemudian menyaksikan gambar bergerak disertai suara melalui layar di depan mereka. Di sekitar mereka ada benda, hal, dan situasi lain yang sedang berlangsung. Akan tetapi, mata para penonton terpaku pada layar hingga mengabaikan apa yang terjadi di sekeliling mereka. *Gaze* inilah yang menjadi pembanding bagi ketidaksadaran manusia, yang menurut Freud merupakan 90 persen keseharian manusia. Konsep tatapan (*the gaze*) kemudian akan berhubungan dengan teori lain yaitu:

#### **a. Yang Imajiner (*The Imaginary*)**

*The Imaginary* atau yang imajiner adalah konsep yang Lacan hasilkan pada esai awalnya, *The mirror stage as formative of the function of the I as revealed in psychoanalytic experience* tahun 1949. Seperti dijelaskan di atas, manusia pada saat pertama kali hadir di dunia langsung berhadapan dengan kondisi berkaca. *The mirror stage* adalah sebuah konsep yang kemudian menjelaskan bagaimana manusia mengkaitkan dirinya dengan kondisi sekitar. Manusia memiliki kecenderungan untuk terpicat dengan objek-objek visual yang menarik minat mereka. Kondisi berkaca inilah yang menjadi dasar konsep yang imajiner. Lacan percaya bahwa manusia akan selalu mengidentikkan diri mereka sendiri dengan sesuatu di luar diri mereka yang mereka tangkap sesuai dengan harapan di dalam diri. Melalui identifikasi ini manusia (atau ego dalam bahasa Lacan) menemukan posisi individual dan sosial mereka.

Konsep imajiner ini sendiri lekat kaitannya dengan hubungan antara si

manusia sebagai subjek dengan tubuh yang berbasiskan pada pengalaman berhubungan dengan objek visual. Tatapan (*gaze*) menghasilkan konsep mengenai harapan dan keinginan yang berbeda pada diri manusia yang kemudian tersimpan di bawah sadar. Cepat atau lambat, konsep-konsep tersebut terealisasi menjadi sikap dan perilaku manusia dalam menunjukkan identitas diri dan menjalin hubungan dengan dunia sosial mereka.

Dasar dari yang Imajiner (*the imaginary*) adalah terbentuknya ego pada tahapan cermin (*mirror stage*). Masa ketika seseorang mulai mengidentifikasi dirinya dengan seseorang di luar dirinya. Keadaan yang seolah-olah bercermin ini akan meninggalkan kesan mendalam di diri orang tersebut berkenaan dengan kehendak dan harapan di kemudian hari. Berbagai kasus yang Lacan teliti menunjukkan bagaimana tahapan cermin memiliki pengaruh besar terhadap ideal yang individu miliki sepanjang hidupnya. Satu hal yang perlu disebutkan adalah tahapan cermin ini sangat erat kaitannya dengan bidang visual (*visual fields*). Artinya individu benar-benar bercermin pada realitas visual yang ada di sekelilingnya. Pada titik inilah yang Imajiner kemudian saling berkait dengan tahap yang lain, yang Simbolik (*symbolic*) dan yang Nyata (*real*).

Pengidentifikasian ini disebabkan karena ego (orang tersebut) merupakan hasil dari pengidentifikasian diri dengan hal lain atau gambaran tertentu di luar diri. Identifikasi adalah aspek yang penting dalam tahap imajiner. Hubungan yang terbentuk ketika ego dikonstruksi oleh indentifikasi diri merupakan sebuah tempat

pengasingan diri (*locus of "alienation"*), yang merupakan bagian lain dari yang imajiner, yang sepenuhnya merupakan sesuatu yang narsistik. Konsep manusia berhubungan dengan dirinya dan gambaran tubuhnya (*body image*) selalu berkaitan dengan sifat narsistik dalam diri manusia. Keinginan untuk berbeda pada dasarnya adalah sebuah penegasan untuk menyatakan bahwa diri itu ada. Terlepasnya konsep diri seseorang dalam identifikasi di tahapan cermin menyebabkan manusia itu berada dalam impian narsistik mereka tentang imajinasi tubuh yang lepas dari kondisi nyata diri itu sendiri. Posisi seperti inilah yang menyebabkan manusia berada pada kondisi yang imajiner.

Yang Imajiner (*the imaginary*), sebuah realitas permukaan yang penuh tipu daya (*deceptive*), yang diatur oleh sebuah struktur yang berada dalam tataran simbolik. Kondisi ini juga dipengaruhi oleh dimensi bahasa, dimana petanda adalah dasar dari yang simbolik, sementara penanda dan pertanda berada dalam ranah imajiner.

Hal inilah yang menyebabkan bahasa memiliki aspek simbolik dan imajiner sekaligus (untuk diingat, kedua aspek yang dimaksud bukan merupakan aspek kebahasaan, akan tetapi digunakan oleh bahasa). Didasarkan pada gambaran yang spekulatif, yang imajiner berakar pada hubungan si subjek dengan tubuh (gambaran mengenai tubuh yang terdapat di benak si subjek). Contohnya bisa dilihat pada keinginan seseorang untuk memiliki tubuh yang dalam anggapannya ideal. Bisa dikatakan secara ringkas bahwa yang imajiner adalah bentuk imajinatif yang dimiliki seseorang sepanjang hidupnya. Yang

Imajiner memungkinkan seseorang untuk memiliki impian dan keinginan yang berhubungan dengan dirinya, orang di luar, dan masyarakat sekitar. Hal yang sebenarnya tidak berakar dari dalam diri, melainkan sangat besar pengaruhnya oleh situasi dan kondisi di luar diri.

### **b. Yang Simbolik (*The Symbolic*)**

Meskipun merupakan dimensi yang penting dari unsur kebahasaan, akan tetapi Lacan tidak menyejajarkan yang simbolik (*the symbolic*) dengan artinya dalam bahasa. Hal ini merupakan hubungan antara si subjek dengan kondisi yang imajiner dan yang nyata (*the real*).

Yang simbolik adalah apa yang memisahkan subjek (individu) dengan sesuatu di dalam dirinya. Absennya relasi antara ranah imajiner dengan kondisi nyata dari si individu. Dengan kata lain, terputusnya hubungan itu menyebabkan subjek berada dalam kondisi yang terasingkan, kondisi yang sebenarnya dirinya sendiri tidak kenal dan pahami. Pada posisi semacam ini subjek berada dalam kondisi yang simbolik. Atau, bisa juga dikatakan, yang simbolik hadir di dalam kehidupan seseorang.

Semenjak awal tahun 1950, Lacan menekankan pentingnya kekuatan dan organisasi dari yang simbolik di dalam membentuk identitas ego. Yang simbolik ini bahkan hadir sebelum seseorang itu lahir. Hal ini dikatakan oleh Lacan sebagai *language is there from before the actual moment of birth*. Lumrah kiranya ketika seorang ibu mengandung, keluarga sudah mempersiapkan nama, perlengkapan bayi, dan rencana-rencana lainnya yang

berhubungan dengan kehidupan si bayi kelak di dunia. Hal semacam ini kelak akan menjadi semacam ideal bagi si bayi dan bukan tidak mungkin akan memiliki efek sepanjang kehidupan sang bayi. Aspek-aspek di atas adalah contoh yang simbolik menurut Lacan. Sebelum saat kelahiran pun, seseorang sudah dibatasi oleh ideal-ideal yang bukan berasal dari tuntutan pribadi melainkan konstruksi sosial dan harapan yang lain (dalam bahasa Lacan sering dikatakan sebagai *the big other*).

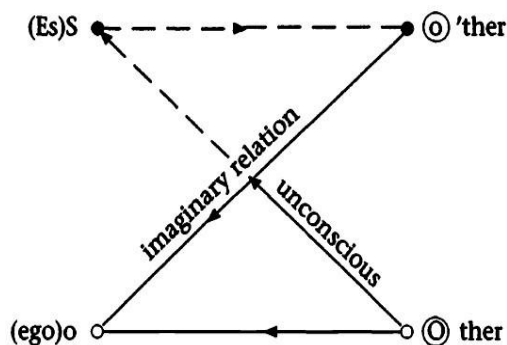
### **c. Yang Nyata (*The Real*)**

Yang Nyata merupakan oposisi dari yang Imajiner, dalam artian bahwa yang Nyata ada untuk membuktikan bahwa yang Imajiner tidak bisa bekerja sepenuhnya. Tidak hanya berfungsi sebagai oposisi, juga berada di luar batas yang Simbolik.

Tidak seperti yang Simbolik, yang seolah-olah menghadirkan sistem oposisi biner, yang Nyata tidak seperti itu. Yang Nyata tidak mengenal kata ketidakhadiran, karena yang Nyata memang selalu hadir. Jika oposisi pada yang Simbolik, yang memungkinkan hadir dan tidaknya suatu hal atau kondisi, maka yang Nyata akan “selalu ada di tempatnya”, tidak peduli dalam kondisi yang bagaimana. Yang Nyata adalah keadaan tanpa celah sedikitpun untuk keluar darinya.

Pada tahun 1953, Lacan menyatakan bahwa *the real is simply that which isn't symbolized, which is excluded from the symbolic*. Yang nyata adalah apa yang berada diluar yang simbolik. Oleh karena itu Lacan seringkali mengkaitkan kondisi nyata

manusia dengan kondisi ketika mereka berada di dalam rahim.



Gambar II.2 Skema L Lacan. Sumber: Lacan (1993)

Penjelasan mengenai skema L ini paling jelas terdapat pada Seminar II Lacan (1991). *S (Es)* pada skema adalah subjek. Subjek ini adalah subjek yang terbuka dimana sang subjek terus menerus dipengaruhi oleh yang lain (*other*) yang dilihatnya sebagai bagian dari dirinya (*ego*) *o*. Posisi ini dihubungkan dengan sebuah hubungan yang imajiner. Hubungan yang dihasilkan justru oleh ketidaksadaran yang (*ego*) *o* peroleh melalui pengaruh yang Lain (*Other*).

### 3. Studi Interpretasi

Interpretasi yang secara umum bisa dikatakan sebagai tafsiran akan digunakan dalam penelitian untuk melihat kemungkinan pemahaman yang muncul melalui aspek visual film dengan ketidaksadaran manusia. Hermeneutika sebagai induk dari studi interpretasi bermula ditujukan untuk menafsirkan bahasa yang dimuat dalam satu atau sekian teks. Teks yang dimaksud tidak semata bersifat tertulis dan linguistik, melainkan juga bisa

merupakan bentuk terlukis atau visual. Selain itu, konteks hermeneutika yang digunakan dikhususkan untuk mencari hubungan antara tampilan visual film dengan aspek ketidaksadaran yang diperoleh melalui konsep-konsep psikoanalisis sebagaimana telah disebutkan sebelumnya. Kajian dengan pendekatan interpretasi tidak akan secara utuh menggunakan kerangka interpretasi yang dihasilkan pakar bidang hermeneutika, melainkan bersandar pada kerangka teoritis psikoanalisis. Hal yang dimaksudkan untuk mendapatkan kesimpulan terhadap hubungan antara tampilan visual film dan aspek ketidaksadaran.

### 4. Perangkat Interpretasi

Kehadiran studi psikoanalisis ditandai dengan penerbitan buku *The Interpretation of Dreams* oleh Sigmund Freud tahun 1900. Dalam bahasa aslinya, Jerman, buku tersebut berjudul *Traumdeutung*. Dalam bahasa asli dan terjemahan bahasa Inggris, keduanya tetap menggunakan kata yang sama, tafsir terhadap mimpi. Melalui hal ini dapat disimpulkan bahwa apa yang Freud hasilkan bukan penerjemahan terhadap arti dari mimpi, melainkan tafsiran terhadap mimpi tersebut. Hal ini dalam anggapan Freud berbeda karena menafsirkan mimpi berarti memberikan arti pada mimpi tersebut.

Tafsiran atas mimpi, menurut Freud, bisa dilakukan melalui dua metode berbeda. Prosedur pertama adalah menganggap isi dari mimpi sebagai satu kesatuan utuh dan menggantinya dengan makna tertentu yang kurang lebih sepadan dengan isi mimpi tersebut. Cara semacam ini Freud



pandang sebagai interpretasi mimpi secara simbolik. Contoh yang Freud untuk menjelaskan metode pertama ini adalah mimpi Firaun yang tertulis dalam Injil. Tujuh sapi gemuk dimakan oleh tujuh sapi kurus. Hal ini merupakan pengganti simbolisasi dari ramalan akan datangnya tujuh tahun kesengsaraan yang kemudian menghancurkan tujuh tahun kesejahteraan (Freud, 2010). Selanjutnya, menurut Freud, kesuksesan dari model penafsiran mimpi yang pertama ini adalah kemampuan dari si analisis untuk menghasilkan ide yang cerdas, intuisi yang baik sehingga penafsiran mimpi melalui metode simbolik ini dapat diterapkan dengan berhasil.

Metode yang kedua adalah metode membongkar kode (*decoding*) dari mimpi. Metode ini mengandaikan mimpi seperti bentuk *cryptography* dimana satu tanda dapat diterjemahkan menjadi tanda lain yang memiliki makna yang telah diketahui secara luas. Contoh yang Freud hadirkan adalah mimpi tentang sebuah surat dan acara pemakaman. Ketika dicari arti kedua hal tersebut dalam 'buku mimpi' maka akan ditemukan bahwa surat berarti masalah dan acara pemakaman berarti sebuah upacara pernikahan berdasarkan perjodohan dua keluarga (*betrothal*). Kedua kata kunci tersebut kemudian dicari padanannya dengan realitas keseharian si pemimpi. Metode ini membutuhkan tidak hanya isi dari mimpi, juga karakter si pemimpi dan kondisi ketika mimpi tersebut terjadi. Hal ini akan menyebabkan elemen yang sama dari mimpi memiliki makna berbeda bagi tiap-tiap manusia. Maknanya akan bervariasi jika yang bermimpi tersebut orang kaya, miskin, yang sudah menikah, dan

lainnya. Esensi dari metode ini bukan melihat mimpi sebagai satu bagian yang utuh melainkan setiap bagian dari mimpi bisa memiliki makna yang berbeda sebagaimana sebuah gunung batu memiliki elemen-elemen bebatuan yang berbeda di dalamnya (*ibid*).

Kedua metode memiliki kekurangan dan kelebihan. Metode simbolik, menurut Freud, terbatas dalam penggunaannya dan cenderung tidak bisa digunakan untuk kasus-kasus khusus. Sementara pada metode *decoding*, seluruhnya bergantung pada keabsahan dari kata kunci yang ada di dalam mimpi, maknanya pada buku mimpi. Hal ini pun belum menjamin keabsahan dari interpretasi terhadap mimpi tersebut. Freud kemudian menjelaskan bagaimana mimpi dan kata-kata kunci di dalamnya, bisa juga dikatakan adegan-adegan visual dari mimpi sebagaimana yang Freud katakan bahwa mimpi seringkali muncul dalam tampilan visual dan akustik, dapat dibagi menjadi bagian-bagian tertentu untuk mencari makna dari mimpi tersebut. *The Dream of Irma's Injection* merupakan salah satu contoh dari penerapan metode menafsirkan mimpi yang berhasil Freud hasilkan.

Kedua cara menafsirkan mimpi yang Freud hasilkan akan digunakan dalam penelitian ini. Contoh yang telah Freud hasilkan ketika ia menafsirkan mimpi para pasien dan menggunakan hasil tafsiran tersebut sebagai analisis dari penyakit merupakan perangkat interpretasi terbaik yang bisa digunakan dalam penelitian ini. Mengingat dekatnya unsur visual dalam mimpi dengan aspek visual dari sebuah film. Sebagaimana Freud menjelaskan bahwa

mimpi kerap muncul dalam bentuk visual dan akustik, begitu juga film. Perangkat interpretasi ini, metode simbolik dan decoding, dapat digunakan dalam untuk melihat sejauh mana tampilan visual dari film berhubungan dengan aspek ketidaksadaran. Oleh karena itu, karakteristik tatapan akan muncul dalam hubungannya dengan posisi peneliti, bukan objek. Sementara agar dapat menangkap aspek ketidaksadaran pada visualisasi film, peneliti menggunakan perangkat interpretasi Freud untuk menganalisis adegan demi adegan dan kaitannya dengan ketidaksadaran kreator. Dengan kata lain, peneliti mengandaikan diri sebagai seorang,

Sehubungan dengan pengandaian di atas, penelitian juga akan ber-singgungan dengan kajian Kerja Mimpi (*Dream's Work*) yang tercantum dalam buku Freud *The Interpretation of Dreams*. Menurut Freud mimpi itu sebuah persembunyian (*disguise*), maka kerja penafsiran adalah untuk asuk ke dalam lapisan dari mimpi hingga menemui dasar simbolik yang sesungguhnya. Hal ini dapat dilakukan dengan menilai empat cara kerja dari mimpi. Melalui keempat cara ini keinginan atau ide sebenarnya dari mimpi dapat diketahui sehingga sebuah struktur ketidaksadaran kemudian muncul.

Di sini dapat dilihat bagaimana mimpi berlaku sama layaknya film. Keempat cara kerja mimpi tersebut adalah:

1. Pematatan (*condensation*), hal ini berarti memadatkan beragam jenis ide menjadi satu. Kerap terjadi mimpi itu berlangsung dengan cepat dan berubah-ubah, seolah-

olah terdapat banyak adegan di dalamnya. Meskipun ketika sang pemimpi bangun hanya satu bagian tertentu saja yang ia ingat.

2. Penggantian (*displacement*), dalam mimpi, menurut Freud, lumrah terjadi sejumlah penggantian simbol atau kode. Penggantian ini sebenarnya merupakan wujud dari sesuatu yang disembunyikan oleh bawah sadar manusia. Beberapa simbol yang kerap muncul dalam mimpi seperti ular, api, atau bentuk visual lain berhubungan dengan sesuatu yang berbeda. Simbol tersebut merupakan metafora dari apa yang sesungguhnya bawah sadar manusia coba komunikasikan melalui mimpi.
3. Pertimbangan terhadap representasi (*consideration of representability*) atau simbolisasi, representasi yang Freud maksudkan di sini adalah bagaimana mimpi kerap mengambil bentuk-bentuk visual yang seolah tidak masuk akal, omong kosong dan absurd. Akan tetapi, itu merupakan bentuk persembunyian dari mimpi, sebuah simbolisasi. Representasi yang mimpi hasilkan sesungguhnya merupakan keinginan terpendam manusia yang tidak bisa disalurkan pada masa sadarnya.
4. Revisi tahap kedua (*secondary revision*). Merupakan tahap dimana mimpi kehilangan semua keabsurdan dan omong kosong yang ada di dalamnya. Artinya, pada tahap ini mimpi mulai dilihat sebagai sesuatu yang memiliki makna. Hal yang saling berlawanan di dalam mimpi bisa dimengerti sebagai sebuah fakta

yang tersembunyi yang tidak tampak pada kesadaran. Freud sendiri menggunakan metode asosiasi bebas (*free association*) untuk mengungkapkan makna tersembunyi dari kode-kode mimpi. Tahap ini akan memfokuskan diri pada elemen tertentu dalam mimpi yang dianggap merupakan bagian pokok dan mencari asosiasi sejauh mungkin dari kode atau elemen tersebut. Hal ini akan terus berlangsung hingga makna tersembunyi dari mimpi tersebut dapat terjawab.

Keempat cara kerja mimpi tersebut berhubungan erat dengan karakteristik yang film hasilkan. Sebagaimana diketahui, film lekat dengan unsur-unsur yang terdapat pada kerja mimpi tersebut. Ada pemadatan di dalam film. Begitu juga dengan penggantian, film memiliki unsur yang sama. Banyak visualisasi film yang menampilkan penggantian satu tanda dengan tanda yang lain. Sebuah metafora dalam film merupakan pengganti bagi sesuatu yang lain yang memiliki arti sama atau lebih besar dari metafora tersebut.

Revisi tahap kedua adalah juga bagian penting dari film dan tahap memahami film. Melalui revisi tahap kedua, sesuatu yang muncul sebagai cuplikan visual semata dapat dimengerti secara lebih baik. Tanda, kode, dan simbol yang seolah tidak saling berhubungan dapat dicari garis merahnya dan diketahui maksud sesungguhnya dari tampilan visual tersebut. Melalui tahap kerja mimpi terlihat bagaimana sebuah film seolah-olah juga sebuah mimpi. Sehingga tahap

kerja mimpi dapat dengan baik diterapkan untuk mengkaji sebuah film.

## **5. Lingkaran Hermeneutika**

Istilah Lingkaran Hermeneutika (*hermeneutical circle*) berkaitan dengan dua tugas hermeneutika untuk menafsirkan: yang pertama berhubungan dengan cakupan (*scope*) atau bidang dari aplikasi dan yang lainnya berhubungan dengan kekhususan epistemologikal (Ricoeur, 1974). Menurut Ricoeur permasalahan penafsiran (interpretasi) terletak pada adanya teks (dalam penelitian ini berarti teks visual), teks tertulis, dan otonomi yang menciptakan masalah-masalah tertentu. Hal yang mendasari pentingnya lingkaran hermeneutikal untuk menjembatani permasalahan penafsiran di atas.

Penafsiran kemudian memiliki aplikasi yang subjektif, seperti peran penafsir dalam proses pemahaman dan timbal balik (*reciprocity*) antara interpretasi-teks (*text-interpretation*) dan interpretasi-diri (*self-interpretation*). *Reciprocity* ini yang dikenal sebagai 'lingkaran hermeneutikal' (*hermeneutical circle*) (Ricoeur, 1974). Sebuah proses dialog antara teks dan penafsir.

Pada penelitian jenis ini, lingkaran hermeneutikal akan digunakan bersamaan dengan perangkat interpretasi mimpi yang Freud temukan. Hal ini dimaksudkan agar lingkaran hermeneutikal yang terjadi antara teks, dalam penelitian ini adalah aspek visual film, dengan penafsir bisa menghasilkan analisis yang objektif. Penelitian dengan metode interpretasi psikoanalisis akan dapat menghasilkan makna yang berkenaan dengan tafsiran atas unsur

ketidaksadaran yang mungkin dimunculkan oleh aspek visual sebuah film.

## **6. Film sebagai Media**

Dilihat dari segi usia penemuan dan perkembangannya, film merupakan media yang paling muda. Lukisan, karya sastra, tarian, dan teater telah ada semenjak ribuan tahun yang lalu (Brodwell dan Thompson, 2008). Sementara film baru ada sekitar 100 tahun, akan tetapi dalam perkembangannya, film telah berhasil menunjukkan dirinya sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan dan kebutuhan masyarakat. Sekarang ini kita bisa menyaksikan film di gedung bioskop, rumah, kantor, kendaraan bahkan pesawat terbang. Perangkat pemutar film telah begitu banyak dan dapat ditemui dengan mudah.

Salah satu kekhasan film yang memadukan unsur visual dan pergerakan beserta suara di dalamnya. Hal inilah yang menjadi salah satu aspek penting dalam film yang menghasilkan kedekatan antara masyarakat dan film. Sebagai sebuah media, film mengomunikasikan informasi dan ide-ide. Entah itu berhubungan langsung dengan diri si penonton atau sekedar menjadi sebuah bentuk hiburan. Yang lebih penting, seperti halnya film menawarkan kepada kita cara untuk melihat dan merasakan sesuatu yang menarik bagi kita. Film membawakan kita pengalaman, melalui cerita, pergerakan pada gambar, suara, dan penokohan di dalamnya. Film juga membawa kita ke dalam sebuah bentuk perjalanan, petualangan yang menawan pikiran dan emosi kita (ibid).

Hal seperti di atas bukan sesuatu yang tidak disengaja. Film memang

didesain untuk menghasilkan efek bagi para penontonnya, sebagaimana dikatakan oleh Brodwell dan Thompson (2008):

*It doesn't happen by accident. Films are designed to have effects on viewers. Late in the 19th century, moving pictures emerged as a public amusement. They succeeded because they spoke to the imaginative needs of a broad-based audience. All the traditions that emerged -- telling fictional stories, recording actual events, animating objects or pictures, experimenting with pure form -- aimed to give viewers experiences they couldn't get from other media. The men and women who made films discovered that they could control aspects of cinema to give their audience richer, more engaging experiences. Learning from one another, expanding and refining the options available, filmmakers developed skills that became the basis of film as an art form.*

Keistimewaan pada media film inilah yang membantu berkembangnya film ke arah yang tidak hanya populer, juga memiliki citra rasa seni. Hal inilah yang kemudian mengaburkan batas antara bentuk hiburan dan seni di dalam film. Secara sederhana tolak ukur antara film yang hadir memang untuk hiburan dan film yang dihasilkan sebagai ekspresi seni adalah tempat penayangan dan peruntukan dari film tersebut. Bisa kita katakan bahwa gedung bioskop dan film yang *box-office* merupakan film yang ditujukan untuk hiburan bagi kalangan umum, film populer.

Sementara film yang hanya diputar dan memang ditujukan untuk festival atau mengadakan eksperimen tertentu dengan menggunakan media film adalah film seni, dimana seni di sini dikategorikan sebagai *high-brow* dan ranah populer sebagai *low-brow*. Ada juga kalangan yang berpendapat jika unsur bisnis dijadikan ukuran untuk membedakan antara film hiburan dan seni, sebagaimana ilustrasi tentang film *box-office* di atas.

Kenyataan semacam ini pada dasarnya hanya menunjukkan bagaimana film telah menjadi salah satu bagian penting dari kehidupan manusia. Dekatnya kenyataan bahwa film adalah juga refleksi kehidupan masyarakat menghasilkan beragamnya jenis dan tema. Satu hal yang tidak bisa dilupakan, sekaligus menjadi karakteristik dari film sebagai media adalah penggunaan perangkat mekanis dalam memproduksi film. Hal ini juga akan berefek pada karakteristik film sebagai seni yang berbeda dengan lukisan, karya sastra, musik, dan lainnya.

## **7. Film sebagai Seni**

Posisi penting film sebagai media nampaknya tidak lagi perlu diperdebatkan. Di sisi lain, menilai sebuah film sebagai karya seni atau bukan memerlukan argumentasi yang kuat. Seperti halnya menilai apakah semua lukisan atau musik adalah karya seni. Sebagaimana telah disebutkan di atas, peruntukan dan tempat penayangan film menjadi satu ukuran, bisnis merupakan ukuran yang lain. Akan tetapi, ukuran tentang *high-brow* dan *low-brow* tersebut tidak dapat lagi digunakan. Sepanjang tahun 1910-an dan 1920-an, film yang awalnya dimaksudkan sebagai sebuah

hiburan ternyata membuka kemungkinan bagi cara-cara mengedit yang baru (ibid). Film sebagai seni terjadi karena film sebagai media memberikan kemungkinan bagi pembuat film untuk memberikan semacam pengalaman melalui aspek visual bagi para penonton. Para pembuat film, sutradara, memiliki kemampuan untuk mendesain ide dan konsep kreatif mereka untuk kemudian ditawarkan kepada penonton dan memungkinkan pengalaman serta pemahaman yang berbeda. Apakah kemudian film tersebut hanya ditonton kalangan terbatas atau ditayangkan di bioskop-bioskop besar, bukan suatu permasalahan. Film lantas menjelma menjadi sinema, seni membuat film atau sebuah film yang dimaknai secara kolektif, baik sebagai sebuah media atau sebuah karya seni.

Film sendiri bisa memuat lukisan, musik, karya sastra, dan tari di dalamnya (Arnheim, 1957). Itulah salah satu kelebihan film. Sebagai media yang memungkinkan terjadinya pergerakan gambar yang disertai suara dan terbatas pada durasi tertentu, film memungkinkan para pembuatnya memasukkan kekreatifan dan keartistikan mereka di dalamnya. Keterbatasan mata manusia dalam menangkap objek visual adalah bagian lain yang kemudian bisa dimanipulasi oleh film melalui kamera sebagai mata (*cinema eye*). Konsep kamera sebagai mata inilah yang lalu membuat unsur visual dalam film bisa begitu memukau. Kamera sebagai perangkat mekanikal untuk mereproduksi realitas memungkinkan terjadinya efek yang berbeda bagi tiap penonton film. Pendapat bahwa film kemudian hanya semata reproduksi dari realitas itu betul adanya. Akan tetapi, untuk menganggap bahwa film sebagai seni maka yang

diperhitungkan bukan semata bagaimana kenyataan tersebut direproduksi oleh kamera, melainkan ide dan konsep kreatif serta artistik yang ada di dalam reproduksi kenyataan tersebut (Arnheim, 1957). Ide dan konsep yang timbul melalui karakter pergerakan melalui gambar dan suara serta durasi tiap-tiap adegannya. Melalui ide dan konsep yang kemudian memaksimalkan unsur visual serta bercerita dalam film, sebuah karya seni bisa dihasilkan.

## 8. Dramaturgi

Satu hal yang tidak bisa dilepaskan ketika mengkaji film adalah kemampuan film dalam menceritakan sesuatu atau beberapa hal kepada penontonnya. Hal ini yang kemudian dikategorikan sebagai dramaturgi dalam film.

*Dramaturgy means the art of telling a story so captivatingly that the audience have to follow the story so right to the end* (Bergstrom, 2008).

Terdapat komponen bercerita dalam film, sementara semua cerita beroperasi dalam dua level yaitu level aksi (*action*) dan level narasi (*narrative*). Level aksi (*formal system*) mendeskripsikan apa yang terjadi dan level narasi (*stylistic system*) mendeskripsikan bagaimana sesuatu terjadi (ibid).

Sang pencerita dalam film atau sutradara menggabungkan elemen-elemen tersebut untuk membangun sebuah narasi atau cara bercerita. Seperti halnya seorang komposer atau konduktor menggabungkan beragam elemen dan alat musik dalam menghasilkan orkestra. Kemampuan dan kehebatan seorang sutradara adalah pada kemampuannya

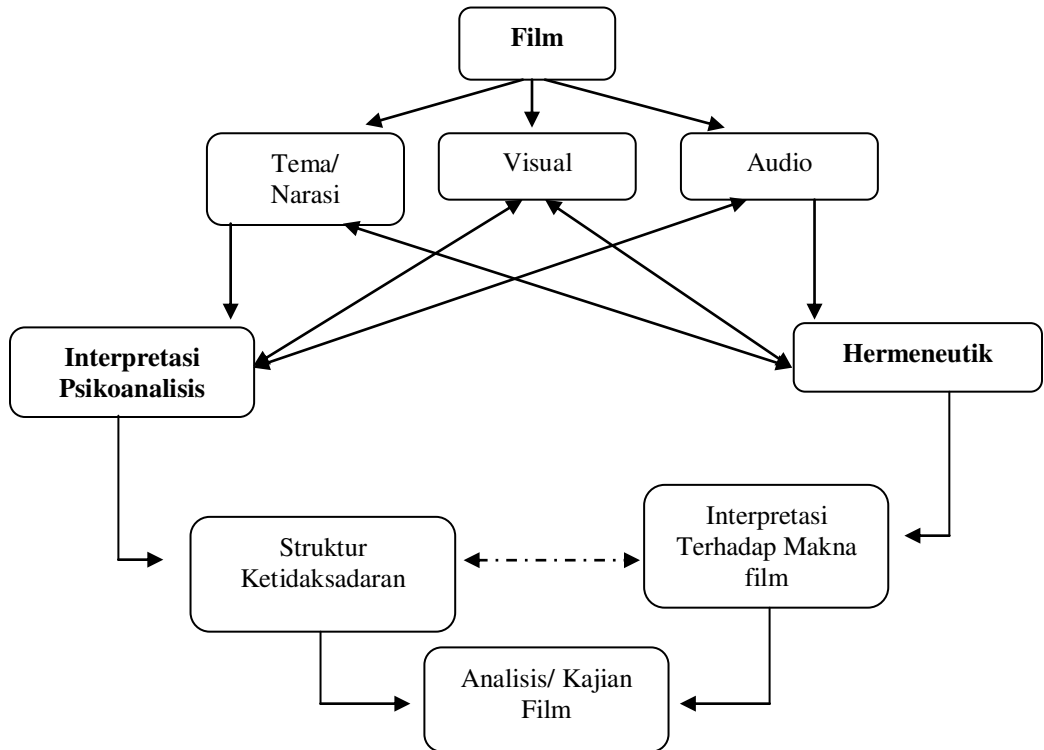
untuk menggunakan komponen-komponen bercerita tersebut, sebagian atau seluruhnya, di dalam karyanya sehingga dapat meraih perhatian penonton. penggabungan elemen-elemen itu juga yang menjadikan sebuah film menarik untuk ditonton sementara sebagian lainnya memberi kesan membosankan dan monoton.

Berkaitan dengan ragam bercerita, Bergstrom menjelaskan bahwa terdapat tiga teknik dari bercerita itu sendiri.

1. Teknik bercerita yang dramatis (*the dramatic storytelling technique*)  
Teknik ini bersifat tertutup dengan sedikit ruang interpretasi dimana cerita didasarkan pada identifikasi yang kuat pada penontonnya. Identifikasi yang kemudian menghanyutkan penonton ke dalam cerita dari film. Adanya konflik atau penyeimbangan dari cerita merupakan basis dari teknik ini.
2. Teknik bercerita non-dramatis (*the non-dramatic technique*)  
Bersifat terbuka dan memberikan banyak ruang bagi interpretasi yang berbeda, juga didasarkan pada partisipasi dan interaksi tertentu dari penonton. Teknik ini juga menuntut penonton untuk menyambungkan detail ceritanya sendiri. Artinya, refleksi personal dari penonton serta nilai dan pengalaman menjadi bagian penting untuk memahami cerita film.
3. Teknik interaktif (*the interactive technique*)  
Teknik ini menggabungkan kedua

teknik sebelumnya dan kerap ditujukan kepada penonton *online*. Teknik berceritanya tertutup dan terbuka yang memungkinkan interaksi tertentu

dan keterlibatan dari penonton. Kaitan teori-teori di atas terhadap teori pengkajian film dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Bagan II.3 Kontribusi Teori Interpretasi Psikoanalisis dan Hermeneutik terhadap Proses Analisis/Pengkajian Film. (Sumber: Harifa Ali 2011)

## 9. Penutup

Film, gambar bergerak, adegan-adegan hingga ke narasi yang visualisasinya hadirkan merupakan sesuatu yang khas dan lekat dengan unsur pandangan. Melalui tatapan pula segala hal memiliki kemungkinan masuk ke bawah sadar manusia dan menjadi faktor penunjang timbulnya hasrat. Oleh karena itu melalui penelitian terhadap unsur ketidaksadaran melalui kacamata interpretasi psikoanalisis memungkinkan

film dianalisis dengan mengedepankan unsur ketidaksadaran.

Kajian model ini dapat digunakan baik terhadap posisi ketidaksadaran si pembuat film (unsur-unsur masa kecil, kenangannya terhadap lingkungan, pola pendidikan, dan lainnya), juga terhadap posisi ketidaksadaran para penonton (refleksi yang mereka terima dari menonton film, layaknya ketika mereka bercermin). Unsur-unsur analisis terkait dengan elemen penelitian sepenuhnya akan berdasar pada teori interpretasi

psikoanalisis yang disebutkan di atas (tanpa menutup kemungkinan dimasukkannya teori-teori baru).

Penelitian berbasis film dengan metode ini memungkinkan kita melihat film tidak semata melalui narasinya, melalui ceritanya, juga melalui unsur-unsur visual yang hadir dalam film tersebut. Tentunya hal ini tidak semata menambah kekayaan yang didapatkan dari menonton film, juga membuka kemungkinan pemahaman lebih jauh terhadap unsur ketidaksadaran dalam benda yang dekat dengan keseharian kita.

### **Daftar Pustaka**

- Benjamin, Walter. 1999. *The Arcades Project*. USA: Harvard College.
- Benjamin, Walter. 2008. *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. London, United Kingdom: Harvard University Press.
- Evans, Dylan. 1996. *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. Verso.
- Freud, Sigmund. 2010. *The Interpretation of Dreams*. New York, USA: Basic Books.
- Lacan, Jacques. 1999. *Ecrits*. New York, USA: W.W. Norton and Company.
- Metz, Christian. 1974. *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. Chicago, USA: The University of Chicago Press.
- Metz, Christian. 1983. *Psychoanalysis and Cinema. The Imaginary Signifier*. London, United Kingdom: The MacMillan Press LTD.
- McGowan, Todd. 2007. *The Real Gaze Film Theory after Lacan*. New York, USA: State University of New York Press.
- Piliang, Y.A. 2007. *Layar dalam Multiplisitas Ruang-Waktu: Kajian Ontologis Desain dengan Pendekatan Filsafat Deferensi*. Bandung, Indonesia: Disertasi pada Seni Rupa FSRD ITB, tidak dipublikasikan.
- Ricoeur, Paul. 1970. *Freud and Philosophy. An Essay on Interpretation*. New Haven and London. Yale University Press.
- Schleiermacher, Friedrich. 1998. *Hermeneutics and Criticism and Other Writings*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Simms, Karl. 2003. *Paul Ricoeur*. London, United Kingdom: Routledge.
- Thwaites, Tony. 2007. *Reading Freud Psychoanalysis as Cultural Theory*. London, United Kingdom: SAGE Publications Ltd.
- Zizek, Slavoj (ed). 1992. *Everything You Always Wanted to Know About Lacan (but were afraid to ask Hitchcock)*. New York, USA: Verso.
- Zizek, Slavoj. 1992. *Enjoy Your Symptom!* New York, USA: Routledge.
- Zizek, Slavoj. 1995. *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. Massachusetts, USA: The MIT Press.
- Zizek, Slavoj. 2007. *How to Read Lacan*. London, United Kingdom: W.W. Norton and Company.