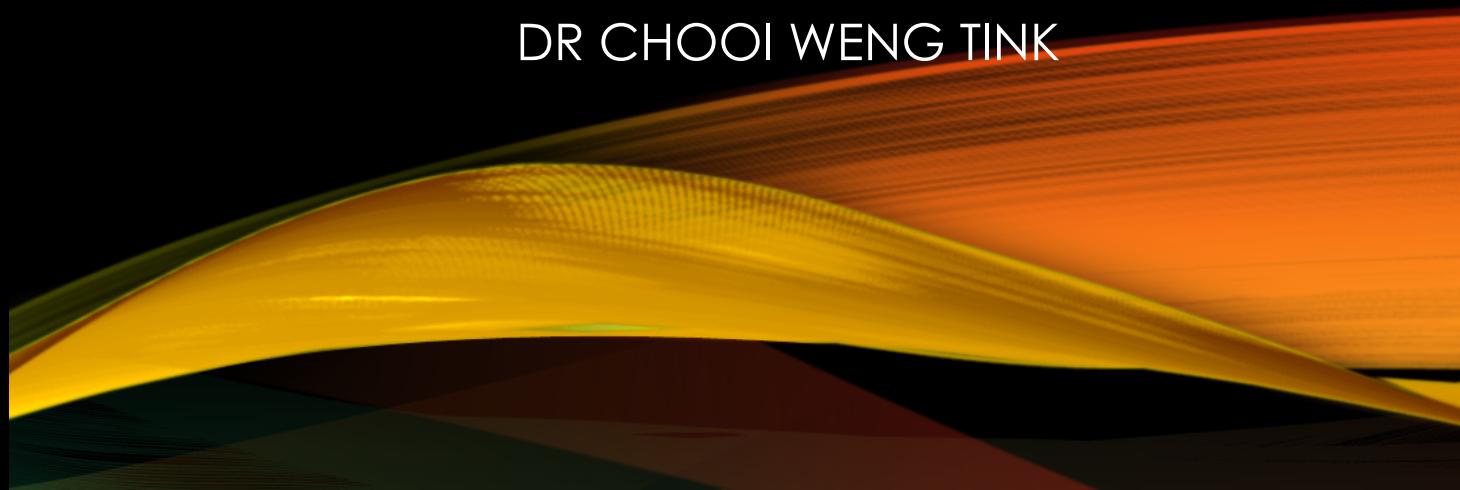


INCEPTION

KERJA KURSUS 2; ASAS PSIKOLOGI STU231

KUMPULAN : ROJAK
PENSYARAH : DR SUZANNA BONO
DR CHOOI WENG TINK



PERANAN AHLI KUMPULAN

NAMA AHLI KUMPULAN	NO. MATRIK	TUGASAN
NUR IZZAH BT BASIR	141460	MENYEDIAKAN SLAID
NUR ZAHIRA BT IDRIS	141790	MENYEDIAKAN SLAID
NUR HAWA BT MOHD RIDZUAN	143350	MEMBUAT PEMBENTANGAN
HANIS MASTURA BT HAIRULLIZAM	144104	MEMBUAT PEMBENTANGAN
NURUL JANNAH BT AHMAD MUNAWIR	142541	MENCARI ISI
NOOR JANNATUL ALMA' BT ZARUL FUAD	142028	MENCARI ISI
NOOR FARISZA HANIM BT MAT SAHAK	143832	MENCARI ISI
LEE PEI FERN	141072	MENCARI ISI
LOW AN ROU	141263	MENCARI ISI
MUHAMAD SYAHRUL IZWAN BIN SAHIMI	137612	MENCARI ISI
MUHAMMAD ADAM BIN MUSTAPA	144740	MEMBUAT PEMBENTANGAN
WAN NUR AIDA SYAFIQA BT WAN ISMAIL	142069	MENYEDIAKAN SLAID

SINOPSIS FILEM



Cobb: Extractor

Ariadne: Architect

Saito: Employer

Mal: Cobb's Wife



Arthur: Point Man

Eames: Forger

Yusuf: Chemist

Fischer: Target

- Mengisahkan tentang Domm Cobb yang merupakan seorang ekstraktor iaitu pencuri idea dari minda orang lain melalui mimpi.
- Dia diberi tugas oleh Saito untuk menanam idea ke dalam pemikiran bawah sedar Fischer untuk meruntuhkan empayar perniagaan ayahnya.
- Cobb dan rakan-rakannya iaitu Arthur, Eames, Yusuf dan Ariadne merancang untuk menjalankan proses ‘inception’ di mana ianya mempunyai tiga lapisan mimpi untuk menanam idea ke dalam minda Fischer.
- Inception merupakan proses yang sukar kerana untuk bangun dalam dunia nyata, kesemua orang perlu bangun secara serentak dalam setiap mimpi.
- Akhirnya, Cobb dan rakan-rakannya berjaya menanam idea tersebut ke dalam minda Fischer namun pelbagai halangan yang mereka perlu lalui termasuklah menghadapi bayangan isteri Cobb iaitu Mal.



KESEDARAN

Fenomena di mana seseorang sadar akan apa yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di dunia nyata.

Contoh : Walaupun Domm dan rakan-rakannya bermimpi, mereka mempunyai kesedaran di mana mereka boleh merasa sakit, berdarah dan sebagainya.



1. KESEDARAN

ALAM BAWAH SEDAR

Sebuah fenomena mental yang berlaku dalam fikiran seseorang tetapi dia tidak menyadarinya.

Contoh : Di dalam filem ini, pemikiran bawah sedar disimbolkan sebagai peti simpanan, di mana di dalamnya tersimpan rahsia dan kenangan.

2. INGATAN

Ingatan

- Proses mengekod, menyimpan dan mendapatkan kembali maklumat.
- Contoh : Sepanjang filem ini, ingatan Cobb membayangkan isterinya Mal, dalam mimpiinya. Ini menjadi masalah kerana Mal seringkali menganggu mimpi tersebut.

Ingatan eksplisit

- Ingatan fakta dan pengalaman secara secara seder atau sengaja.
- Contoh : Cobb selalu melihat bayangan anak-anaknya iaitu Philipa dan James sepanjang filem tetapi dia tidak mahu melihat muka anak-anaknya kerana dia tahu bahawa dia bermimpi dan tidak benar-benar melihat mereka.

Ingatan implisit

- Ingatan yang tidak disedari.
- Contoh : Dalam mimpi kedua, Fischer teringat akan ayah angkatnya yang diculik tetapi dia tidak pasti bahawa ayah angkatnya benar-benar diseksa ataupun tidak.

3. INGATAN JANGKA PANJANG

INGATAN SEMANTIK

- Memori fakta tentang dunia dan peraturan logik untuk pengetahuan umum.
- Contoh : Setiap mimpi mempunyai arkitek untuk mencipta dunia dalam mimpi Fischer. Dalam filem ini, Yusuf ialah arkitek bagi mimpi pertama, Arthur bagi mimpi kedua dan Eames adalah mimpi ketiga.

INGATAN EPISODIK

- Peristiwa yang berlaku pada sesuatu masa, tempat atau konteks tertentu.
- Contoh : Cobb selalu mengingati kematian isterinya di hotel ketika menyambut ulangtahun perkahwinan mereka.

ISYARAT PENGAMBILAN SEMULA (RETRIEVAL CUES)

- Stimulus yang membenarkan kita untuk mengingat kembali maklumat yang berada dalam ingatan jangka panjang.
- Contoh : Ketika berada dalam mimpi kedua, Fischer teringat kembali tentang ayah angkatnya, Browning yang diculik dalam mimpi pertama.

4. SENSAI DAN PERSEPSI

Sensasi

Pengaktifan deria organ oleh sumber tenaga fizikal.

Contoh :

Pada awal filem, Mal menembak Arthur di bahagian lutut, menyebabkan persepsi rasa sakit dalam mimpi walaupun Arthur sedang tidur dalam dunia nyata.

Persepsi

Kebolehan melihat, mendengar atau kepekaan terhadap sesuatu yang berlaku melalui deria.

Contoh :

Arthur terdengar bunyi muzik yang dimainkan oleh Yusuf dalam mimpi pertama di mana ia merupakan isyarat kepada mereka untuk bangun secara serentak.

5. STRES

Keadaan mental dan emosi yang tertekan apabila menghadapi peristiwa yang mencabar dan mengancam.

Contoh :

Pada akhir filem, Cobb mengalami situasi yang tertekan iaitu diberi pilihan untuk hidup bersama Mal dan membebaskan Fischer dari dunia limbo atau sebaliknya.

6. MIMPI

Kandungan mimpi yang nyata
(Manifest Content)



Maklumat yang diingati dan dilaporkan dalam psikoanalisis.



Contoh :

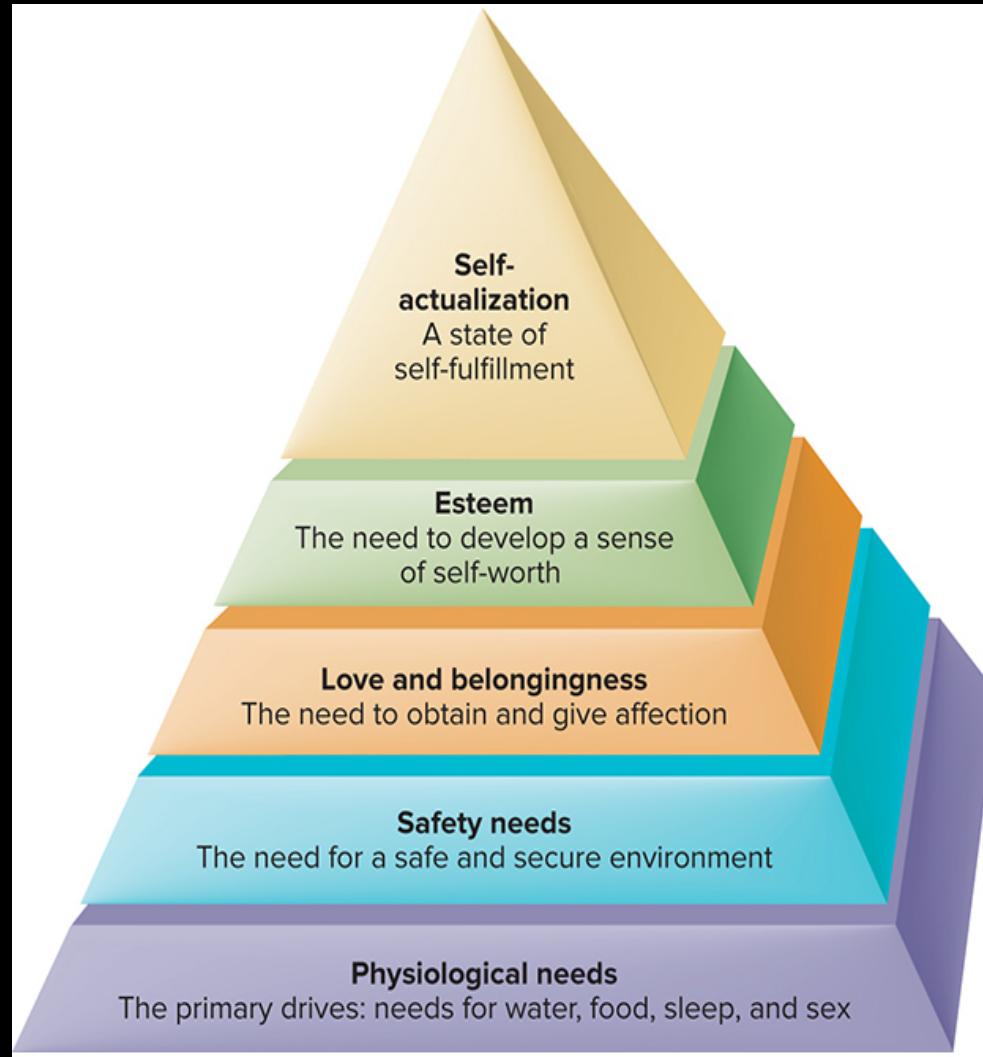
Cobb menggunakan kaedah 'Mr Charles' untuk menerangkan kepada Fischer bahawa mengingati sesuatu daripada mimpi adalah sukar tetapi dapat diingati melalui latihan. Fischer diberitahu bahawa dia sedang bermimpi dan cuba untuk mengingati di mana dia berada sebelum dia tidur.



7. MOTIVASI DAN EMOSI

Motivasi: Faktor yang mempengaruhi dan mengukuhkan kelakuan manusia dan organisma lain.

Contoh: Cobb dan rakan-rakannya cuba untuk melakukan “*inception*” terhadap Fischer dengan menggunakan motivasi iaitu mereka cuba untuk membaiki hubungan Fischer dengan ayahnya kerana Fischer kurang mendapat kasih sayang ayahnya (Hieraki Maslow).



Rajah 1: Hieraki Maslow

8.MEKANISME BELA DIRI (DEFENSE MECHANISMS)

Mekanisme bela diri: Strategi yang digunakan secara tidak sedar oleh seseorang untuk mengurangkan kegelisahan (*anxiety*) dengan memutar belitkan realiti dan menyembunyikan sumber kegelisahan (*anxiety*) daripada diri mereka sendiri

Represi: Mekanisme bela diri utama

- Ego menolak impuls yang tidak baik atau tidak boleh diterima kembali kepada minda tidak sedar (*unconscious mind*)

Contoh: Akibat rasa bersalah Cobb terhadap kematian isterinya, Mal, dia telah menyimpan (*represi*) segala kenangan mengenai Mal ke alam bawah sedar (*subconscious*). Namun masalah timbul apabila bayangan Mal sering muncul daripada projeksi Cobb apabila mereka memasuki alam mimpi.

SEKIAN, TERIMA KASIH