

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dapat bersumber dari jurnal, makalah, skripsi, atau internet yang terdapat kaitannya dengan masalah yang akan diteliti. Penelitian yang berkaitan dengan perilaku imitasi bukanlah merupakan hal yang baru. Penelitian yang dilakukan oleh Martil Opa (2020) dalam jurnalnya “Struktur Kepribadian dan Klasifikasi Emosi Tokoh Utama Dalam Novel *Lelaki Harimau* karya Eka Kurniawan. Dari penelitian yang dilakukan oleh Martil Opa menjelaskan bagaimana penyebab timbulnya emosi yang terjadi pada tokoh utama dalam novel *Lelaki Harimau* karya Eka Kurniawan penelitian yang dilakukan oleh Martil Opa dalam jurnal terdapat persamaan dan perbedaan dengan apa yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini relevan dengan penelitian tersebut karena menggunakan sumber penelitian yang sama yaitu novel *Lelaki Harimau* karya Eka Kurniawan dan sama-sama menganalisis tokoh utama. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada teori dan data yang digunakan dalam penelitian.

Agus Sardiansa (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *Perkembangan Kejiwaan Tokoh dalam Novel Lelaki Harimau karya Eka Kurniawan (Tinjauan Psikologi Sastra)*. Penelitian tersebut membahas masalah konflik kejiwaan terhadap tokoh

Margio, Nuraeni dan Komar. Penelitian ini meneliti perkembangan kejiwaan tokoh Margio, Nuraeni, dan Komar. Konflik-konflik yang dialami ketiga tokoh tersebut dan respon atau tindakan yang diambil oleh ketiga tokoh pun berbeda-beda dalam menghadapi berbagai konflik yang mereka alami. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada teori, data dan tokoh yang digunakan dalam penelitian. dan persamaannya adalah menggunakan sumber penelitian yang sama yaitu novel *Lelaki Harimau* karya Eka Kurniawan.

B. Landasan Teori

Landasan teori yang akan dipaparkan berikut ini mengenai pengertian novel, tokoh dan penokohan yang meliputi pengertian tokoh, jenis-jenis tokoh, pengertian penokohan, dan teknik pelukisan tokoh. Pengertian perilaku, teori perilaku imitasi, teori psikoanalisis, teori emosi dan keterkaitan sastra dengan psikologi.

1. Pengertian Novel

Karya sastra adalah suatu hasil karya yang diciptakan oleh seorang pengarang. Sebuah karangan terdapat konsep, angan-angan dari seorang pengarang yang dicurahkan dengan kata-kata dan kalimat melalui sebuah karya sastra. Salah satu contohnya adalah novel. Novel (Inggris: *novel*) merupakan karya sastra yang disebut fiksi/khayalan. Bahkan dalam perkembangannya novel dikatakan bersinonim dengan fiksi. Istilah novella mengandung arti yang setara dengan istilah bahasa Indonesia novelet (bahasa Inggris *novelette*), yang berarti suatu karangan prosa yang cukup panjang, tidak terlalu panjang, tetapi tidak

terlalu pendek. Novel dapat mengungkapkan sesuatu secara bebas, menyajikan sesuatu secara lebih banyak, lebih rinci, lebih detail serta lebih banyak berbagai permasalahan yang rumit (Nurgiyantoro, 2015: 13).

Novel merupakan suatu jenis karangan sastra yang berbentuk fiksi/khayalan dalam ukuran yang panjang (kurang lebih 40.000 kata dan lebih rumit dari cerpen) dan luas didalamnya menceritakan perselisihan kehidupan manusia yang dapat mengubah nasib tokohnya (Wicaksono, 2014: 116).

Kosasih (Lubis, 2020: 2) berpendapat bahwa novel merupakan karangan imajinatif yang menceritakan bagian utuh atas permasalahan kehidupan seseorang atau beberapa orang tokoh. Kisah dalam novel berawal dari munculnya suatu persoalan yang dialami tokoh sampai tahap penyelesaiannya.

Dari pendapat di atas, peneliti menyimpulkan novel adalah karya sastra yang menyajikan cerita cukup panjang dengan detail, rinci dan kompleks yang tidak bisa dibaca hanya dengan sekali duduk, di dalamnya terdapat beragam permasalahan antar tokoh dengan jalan cerita yang dijelaskan secara tersusun.

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan elemen intrinsik dalam cerita. Ketika membaca sebuah cerita, karakter tokoh sangat berpengaruh pada jalannya pengembangan alur cerita.

a. Pengertian tokoh

Nurgiyantoro (2015: 165) berpendapat bahwa tokoh cerita adalah seseorang yang ditampilkan dalam suatu karya fiksi atau drama, yang ditafsirkan oleh pembaca mempunyai kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang

diungkapkan dalam ucapan dan tindakan. Menurut Aminuddin (2013:79), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi, sehingga peristiwa tersebut mampu menjalin sebuah cerita, sedangkan penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan tokoh atau pelaku itu.

Mardhiah dkk. (2020) menguraikan “Tokoh dalam cerita sama dengan manusia dalam kehidupan sehari-hari dalam kehidupan kita, mereka memiliki karakter tertentu”. Dalam sebuah novel, yang akan selalu menjadi pertanyaan oleh pembaca adalah siapa tokoh tersebut dan bagaimana wataknya dan baru disertai dengan pertanyaan yang lain-lainnya. Stanton (Santosa dan Wahyuningtyas, 2011:5) mengemukakan bahwa, seorang tokoh yang mempunyai peranan sebagai pelaku cerita. Pendapat Suharman, dkk dalam (Saenal 2016) jenis-jenis tokoh adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan segi peranan atau tingkat pentingnya, dibedakan menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan karakter penting dan kehadirannya mendominasi sebagian besar cerita, sedangkan tokoh tambahan merupakan tokoh yang muncul dalam cerita dengan porsi yang pendek.
- 2) Berdasarkan fungsi penampilan tokoh, dibedakan menjadi tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis adalah karakter yang umumnya dikagumi dan berkepribadian baik, sedangkan tokoh antagonis adalah karakter yang sering dibenci dan bersifat jahat.
- 3) Berdasarkan dari segi perwatakan dibedakan menjadi tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan kompleks (*complex* atau *round character*). Tokoh sederhana merupakan tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat atau kepribadian tertentu saja. Tokoh kompleks adalah

tokoh yang ditampilkan mempunyai beragam kemungkinan aspek kehidupan, kepribadian, dan identitas.

- 4) Berdasarkan dari segi kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan, tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh statis (*static character*) dan dinamis (*developing character*). Tokoh statis adalah karakter dengan sifat dan kepribadian yang tetap, tidak berkembang dari awal sampai akhir cerita. Tokoh dinamis merupakan tokoh yang mengalami perkembangan kepribadian sesuai dengan plot yang diceritakan.

Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa tokoh merupakan seseorang atau pelaku yang terdapat dalam karya naratif/drama dengan mengekspresikan ucapan atau tindakannya sehingga peristiwa itu mampu menjadi sebuah cerita.

b. Pengertian Penokohan

Menurut Mardhiah, dkk (2020: 38), penokohan adalah pemberian watak atau kepribadian terhadap seorang tokoh. Penokohan ini penting, karena dengan adanya pemberian karakter atau kepribadian, pembaca dapat mengetahui penggambaran tokoh oleh pengarang. Penokohan merupakan gambaran yang jelas terkait tokoh dalam sebuah cerita, sehingga memungkinkan pembaca untuk menafsirkannya dengan jelas. Dengan pemberian karakteristik, peneliti dan pembaca dapat membedakan setiap karakter tokoh yang digambarkan secara berbeda dalam suatu karangan fiksi. Pengarang menampilkan penokohan agar dapat membangun suatu karakter cerita menjadi menarik. Penokohan adalah elemen yang sangat penting dalam suatu fiksi (Stanton dalam Santosa dan Wahyuningtyas, 2011:5)

Penokohan merupakan salah satu hal yang sangat penting dan bahkan menentukan dalam sebuah fiksi, tanpa cerita tokoh serta tanpa gerak tokoh fiksi tidak ada artinya (Karmini, 2011:17). Dalam konteks ini, Nurgiyantoro (2015: 248) istilah “penokohan” memiliki arti yang lebih luas daripada “tokoh” dan “perwatakan” karena sekaligus mencakup masalah siapa tokoh dalam cerita, bagaimana perwatakan, penempatan dan pelukisannya dalam cerita, sehingga kepada pembaca sanggup memberi gambaran yang jelas. Perbedaan antara karakter/tokoh yang satu dengan yang lain lebih ditentukan oleh kualitas pribadi daripada yang dilihat secara fisik. Dengan representasi karakter pada pelaku cerita tersebut dapat menyerupai seseorang yang hidup. Interaksi antar tokoh dengan penokohnya, menimbulkan konflik yang berubah menjadi peristiwa. Penokohan yang baik adalah penokohan yang berhasil menggambarkan berbagai tokoh dalam suatu cerita yang mewakili tipe-tipe orang yang dikehendaki tema dan amanat.

Teknik pelukisan tokoh menurut Nurgiyantoro (2015:279-286) dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu teknik ekspositori dan teknik dramatik. Pengarang menggunakan dua teknik dalam mendeskripsikan ciri khas para tokoh kepada para pembacanya, yaitu:

- 1) Teknik Ekspositori/analitik

Teknik ekspositori atau teknik analitik adalah teknik yang dilakukan melalui deskripsi, uraian, dan penjelasan secara langsung. Tokoh cerita hadir dan dihadirkan secara tidak berbelit-belit, secara langsung dengan diuraikan perihal sikap, sifat, watak, tingkah laku, dan ciri dari fisiknya.

2) Teknik Dramatik

Teknik dramatik adalah serupa drama, artinya tidak langsung. Pengarang dalam hal ini tidak menjelaskan secara jelas sifat, sikap, dan tingkah laku pada tokoh dalam sebuah cerita. Melalui teknik ini pengarang membebaskan tokoh untuk dapat mengungkapkan wataknya melalui kegiatan yang dilaksanakannya. Pengarang membiarkan pembaca untuk dapat mendalami tokoh melalui ucapan atau tulisan dan bahasa tubuh, melalui tindakan dan peristiwa yang terjadi dalam cerita. Teknik dramatik terdiri atas beberapa teknik yaitu teknik cakapan, teknik tingkah laku, teknik pikiran dan perasaan, teknik arus kesadaran, teknik reaksi tokoh, teknik reaksi tokoh lain, teknik pelukisan latar, dan teknik pelukisan fisik.

a) Teknik cakapan

Teknik cakapan adalah penggambaran dari sifat dari setiap tokoh melalui percakapan tokoh. Percakapan dalam novel biasanya cukup banyak, baik pendek atau panjang. Semua percakapan tidak selalu menggambarkan karakter setiap tokoh. Namun, melalui percakapan yang jelas dan mengena dapat menandakan perjalanan cerita serta dapat menggambarkan karakter tokoh secara jelas adalah bentuk dari percakapan yang baik.

b) Teknik tingkah laku

Teknik tingkah laku adalah teknik yang berhubungan dengan fisik, yaitu segala sesuatu aktivitas yang dilakukan dalam bertindak dan bertingkah laku serta memperlihatkan reaksi, tanggapan, sifat, dan sikap yang menggambarkan sifat dari karakter yang dimilikinya.

c) Teknik pikiran dan perasaan

Teknik pikiran dan perasaan adalah suatu hal yang dirasa dan dipikirkan oleh seorang tokoh. Teknik pikiran dan perasaan seorang tokoh dapat diketahui melalui teknik cakapan dan tingkah laku, hal ini disebabkan ucapan tokoh dapat mencerminkan pikiran dan perasaan tokoh.

d) Teknik arus kesadaran

Teknik arus kesadaran adalah teknik berhubungan dengan teknik pikiran dan perasaan. Teknik arus kesadaran merupakan teknik yang mengambil pendapat dan aliran mental tokoh. Pada teknik ini keindraan berbau bersama kesadaran dan ketidaksadaran pikiran, perasaan, ingatan, dan harapan.

e) Teknik reaksi tokoh

Teknik reaksi tokoh adalah tanggapan tokoh atas kejadian, masalah, keadaan, kata, dan sikap tingkah laku orang lain sebagai rangsangan dari luar tokoh itu. Reaksi tokoh merupakan bentuk yang menggambarkan suatu tanggapan atas suatu hal.

f) Teknik reaksi tokoh lain

Teknik reaksi tokoh lain adalah tanggapan tokoh lain pada tokoh utama berbentuk pandangan, pendapat, sikap, komentar, dan lain sebagainya.

g) Teknik pelukisan latar

Teknik pelukisan latar adalah penggambaran latar dalam cerita yang menyebabkan kesan bagi pembaca. Contoh rumah bersih menandakan pemilik rumah suka akan kebersihan. Melalui penggambaran latar secara cermat dan jelas akan dapat membantu teknik penokohan, meskipun latar merupakan bagian luar dari penokohan.

h) Teknik pelukisan fisik

Teknik pelukisan fisik adalah kondisi fisik seseorang yang berkaitan dengan kejiwaan seseorang. Contohnya orang yang memiliki bibir tipis adalah tipe orang ceriwis. Melalui pelukisan fisik yang jelas, pembaca akan dapat berimajinasi bagaimana bentuk fisik dari suatu tokoh yang diceritakan.

Zulfah Nur dalam (Devi, 2021) menyatakan bahwa teknik analitik merupakan pelukisan tokoh secara langsung oleh pengarang dengan memberikan pemaparan terkait watak atau karakter suatu tokoh, seperti halnya tokoh tersebut disebutkan pengarang sebagai tokoh yang keras kepala, keras hati, penyayang dan sebagainya. Teknik pelukisan analitik memiliki ciri bahwa pelukisan gambaran seorang tokoh dengan cara tersurat, yang mana dipaparkan secara langsung dalam kalimat tanpa berbelit-belit. Pemaparan gambaran tokoh dapat berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, atau dari ciri fisiknya yang dideskripsikan secara langsung. Sedangkan teknik dramatik yaitu penggambaran perwatakan yang tidak diceritakan secara langsung oleh pengarang, melainkan melalui pemilihan nama tokoh, penggambaran fisik atau postur tubuh, cara berpakaian, tingkah laku terhadap tokoh-tokoh lain dan lingkungannya, dialog antar tokoh, serta interaksi dengan tokoh lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penokohan merupakan pelukisan atau gambaran yang jelas tentang seorang tokoh agar pembaca dapat menafsirkan dengan jelas karakter-karakternya melalui tokoh itu sendiri maupun melalui sudut pandang tokoh yang lain dalam sebuah cerita.

C. Perilaku

Perilaku manusia adalah suatu gerakan yang dapat dilihat dengan panca indera manusia, suatu gerakan yang dapat diamati. Menurut Saleh (2018: 138) perilaku atau aktivitas yang ada pada diri individu atau organisme tidak muncul dengan sendirinya, melainkan sebagai akibat adanya stimulus atau rangsangan yang bekerja pada individu tersebut.

Perilaku sangat dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, baik lingkungan keluarga, masyarakat, adat-istiadat dan budaya, maupun lingkungan di mana individu itu berada. Oleh sebab itu, perilaku setiap individu dalam suatu organisasi secara kualitas akan sangat berbeda tergantung pada kualitas lingkungannya. Semakin baik kualitas lingkungan tempat individu berada, maka semakin baik pula kualitas perilaku individu yang dilakukan dalam organisasi, dan sebaliknya semakin buruk kualitas lingkungan sehari-hari, maka kualitas individu cenderung akan memburuk pula (Purba, dkk., 2020: 16).

Pakpahan, dkk. (2015:15) berpendapat bahwa perilaku adalah bagian dari aktivitas organisme. Perilaku adalah apa yang dilakukan organisme atau apa yang diamati oleh organisme lain. Perilaku juga merupakan bagian dari fungsi organisme yang terlibat dalam suatu tindakan. Perilaku merupakan respon atau reaksi terhadap suatu rangsangan (stimulus eksternal). Perilaku organisme adalah segala sesuatu yang dilakukan, termasuk perilaku tertutup dan terbuka seperti berpikir dan merasakan.

Dari pengertian yang dikemukakan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perilaku adalah pengetahuan, sikap, dan perbuatan

individu baik yang tampak/terlihat maupun tidak tampak yang dipengaruhi oleh lingkungan di mana individu tersebut berada.

D. Teori Perilaku Imitasi

Berikut ini adalah gambaran umum mengenai perilaku imitasi yang akan memaparkan terkait pengertian imitasi, macam-macam perilaku imitasi, tahapan melakukan perilaku imitasi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku imitasi.

1. Pengertian Perilaku Imitasi

Kehidupan anak-anak pada dasarnya banyak dilakukan dengan meniru atau lebih dikenal dengan sebutan imitasi dalam psikologi. Dalam proses imitasi ini, anak melihat orang tuanya sebagai tokoh/figur utama yang pantas untuk ditiru, sebelum meniru orang lain. Menurut Tarde (dalam Gerungan, 2010: 33) imitasi secara sederhana adalah contoh-mencontoh, tiru-meniru, ikut-mengikuti. Dalam kehidupan nyata, imitasi ini berhubungan dengan kehidupan sosial, jadi tidak terlalu berlebihan apabila dikatakan bahwa semua kehidupan sosial itu terinternalisasi pada diri anak – anak berdasarkan faktor imitasi. Jadi secara umum imitasi adalah suatu proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain melalui sikap, penampilan gaya hidup, bahkan apa saja yang dimiliki oleh orang lain.

Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Imitasi tidak terjadi secara otomatis, tetapi dipengaruhi oleh sikap penerimaan dan kekaguman terhadap apa yang diimitasi. Ada faktor psikologis lain yang berperan dalam imitasi atau meniru. Dengan kata lain, imitasi tidak otomatis, namun ada faktor

lain yang ikut berperan seseorang dalam mengadakan imitasi, contohnya adalahnya banyaknya remaja yang mengimitasi budaya populer yang sedang *trend* yaitu budaya Korea (Apsari, dkk., 2016: 145).

Hurley dan Charter (dalam Pradita, 2019) berpendapat bahwa imitasi atau meniru adalah proses kognisi untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti yang dilakukan model, melibatkan indera sebagai penerima rangsang, dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah atau mendapatkan informasi dari rangsang dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik.

Imitasi merupakan tindakan manusia untuk meniru perilaku orang-orang yang berada di sekitarnya. Imitasi banyak dipengaruhi oleh jangkauan indranya, yaitu sebatas pada apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan (Elly M. Setiadi & Usman kolip, 2011: 67).

Sunaryo (2004: 277) menyatakan imitasi atau peniruan adalah proses belajar dengan cara meniru atau mengikuti tingkah laku orang lain. Imitasi dapat dibedakan menjadi dua dari sifatnya, yaitu imitasi positif dan imitasi negatif:

- a. Imitasi positif, yaitu imitasi yang mendorong individu untuk mematuhi kaidah, nilai, dan norma yang berlaku. Misalnya: seorang anak meniru orang dewasa untuk bersikap sopan santun kepada orang lain.
- b. Imitasi negatif, yaitu imitasi yang mendorong individu untuk meniru tingkah laku yang menyimpang, tidak sesuai norma dan moral sosial. Sebagai contoh: seorang anak kecanduan narkoba karena meniru dan berinteraksi dengan sekelompok pengguna narkoba.

Imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi aturan–aturan dan nilai–nilai yang berlaku di masyarakat. Akibat proses imitasi dapat bersifat positif dan bersifat negatif, yaitu akibat proses imitasi yang positif adalah dapat diperoleh kecakapan dengan segera, dapat diperoleh perilaku yang seragam, dan dapat mendorong individu untuk bertingkah laku. Sedangkan akibat proses imitasi yang negatif adalah apabila yang diimitasi salah, maka menyebabkan kesalahan massal, dan dapat menghambat berpikir kritis (Khosim & Hidayati, 2018).

Sisi negatif selalu ada dalam proses imitasi. Imitasi negatif sebaiknya selalu dihindari karena hanya akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Berikut ini contoh imitasi negatif yang sebaiknya dihindari:

- a. Seorang anak yang meniru adegan berbahaya yang dilihatnya di televisi. Ada beberapa sinema elektronik (sinetron) di Indonesia yang banyak diprotes oleh orang tua yang beranggapan bahwa sinetron masa kini banyak menyiarkan hal–hal negatif yang dapat ditiru oleh anak–anak.
- b. Anak meniru orang tuanya yang merokok. Apabila dalam keluarga ada yang menjadi perokok aktif, ada kecenderungan anak–anak akan mengikuti anggota keluarga tersebut, sehingga anak menjadi perokok aktif.
- c. Anak yang memiliki banyak teman nakal, cenderung terpengaruh oleh teman sebayanya. Anak biasanya akan meniru apa yang dilakukan teman sebayanya, sehingga risiko tersebut dapat muncul.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa perilaku imitasi adalah perilaku meniru orang lain terhadap model yang dikagumi maupun perilaku seseorang yang sering diamati secara terus menerus dan akhirnya terjadi

perilaku mimetik, terutama perilaku orang-orang di sekitarnya. Ada dua perilaku imitasi berdasarkan sifatnya, yaitu perilaku positif dan negatif.

2. Macam-macam Perilaku Imitasi

Albert Bandura (dalam Ahmadi dan Supriyono, 2004: 219) menjelaskan bahwa anak-anak akan lebih mudah belajar dari proses meniru. Selain itu, Bandura juga sempat melakukan penelitian mengenai imitasi perilaku agresif oleh anak. Penelitian ini menggunakan beberapa subjek anak dan dalam kondisi yang berbeda. Beberapa anak yang diperlihatkan perilaku yang biasa dan lainnya lagi diperlihatkan perilaku agresif. Hasilnya anak yang diperlihatkan perilaku agresif menunjukkan perilaku yang sama dengan perilaku yang diamatinya atau menunjukkan perilaku yang agresif pula.

Menurut Bandura (dalam Ahmadi dan Supriyono, 2004: 219) perilaku imitasi dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu a) *Inhibitory-disinhibitory effect*, kuat lemahnya perilaku oleh karena pengalaman tidak menyenangkan atau *vicarious reinforcement*; b) *eliciting effect*, ditunjangnya suatu respon yang pernah terjadi dalam diri, sehingga timbul respon serupa; c) *modelling effect*, pengembangan respon-respon baru melalui observasi terhadap suatu model perilaku. Berikut ini adalah penjelasan dan pembahasan lebih lanjut mengenai tiga macam perilaku imitasi menurut Bandura di atas.

a. *Inhibitory-disinhibitory effect*

Yaitu kuat lemahnya perilaku oleh karena pengalaman tidak menyenangkan atau *vicarious reinforcement*. Contoh dari *inhibitory effect* adalah misalnya seorang anak melihat temannya dihukum karena membolos sekolah. Setelah

mengamati apa yang dialami oleh model tadi, akan mengurangi kemungkinan anak tersebut mengikuti perilaku yang dilakukan oleh temannya. Sebaliknya, *disinhibitory effect* terjadi ketika seseorang melihat seorang model yang diberi penghargaan atau imbalan untuk suatu perilaku tertentu. Misalnya seorang anak melihat temannya diberi hadiah karena dapat menyelesaikan soal dengan benar semua. Menurut teori ini, kecenderungan anak tersebut untuk mengikuti jejak temannya akan meningkat.

b. Eliciting effect

Yaitu ditunjangnya suatu respon yang pernah terjadi dalam diri, sehingga timbul respon serupa. Maksudnya adalah ketika seorang individu menunjukkan respon yang sama dengan apa yang pernah ia alami sebelumnya. Misalnya saja adalah ketika seorang anak pernah menjadi korban perilaku agresif (dipukul teman), maka anak tersebut memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku agresif sama seperti yang pernah ia alami.

c. Modeling effect

Yaitu pengembangan respon-respon baru melalui observasi terhadap suatu model perilaku. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat ditarik rumusan bahwa dari proses observasi atau mengamati suatu model seorang individu dapat memperoleh respon-respon baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya. Contoh dari perilaku ini adalah seorang anak yang dengan belajar berbicara akan mengeluarkan kata-kata baru sebagai hasil dari pengamatannya terhadap perkataan yang ada di sekitarnya.

3. Tahap–Tahap Melakukan Perilaku Imitasi

Menurut Tarde (dalam Gerungan, 2010: 42) beberapa syarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu, sebelum orang mengimitasi suatu hal, yaitu (1) Memiliki minat/perhatian yang cukup tinggi/besar akan hal tersebut. (2) Menjunjung tinggi

atau mengagumi hal-hal yang akan diimitasi/ditiru. (3) Ingin mendapatkan penghargaan sosial seperti yang ditiru.

Albert Bandura (dalam Putri dan Mursalim, 2016: 253) menjabarkan proses terjadinya tingkah laku imitasi melalui Teori Pembelajaran Observasional (*Observational Learning Theory*), yang dibagi menjadi empat fase sebagai berikut:

a. Atensi

Pada tahapan ini seseorang harus memberikan perhatian terhadap model dengan cermat. Individu dapat belajar melalui observasi/pengamatan jika ada model yang disajikan secara langsung atau tidak langsung, dan secara akurat ada aspek-aspek yang relevan dengan aktivitas model. Respon yang baru dapat dipelajari dengan cara melihat, mendengarkan, dan memperhatikan orang lain, maka perhatian menjadi sangat penting dalam hal ini. Namun seperti yang diketahui, tidak semua model yang dihadirkan akan menarik perhatian dari individu, terkecuali tingkah laku yang dilakukan model dilakukan terus-menerus dan berulang kali. Oleh sebab itu, untuk mengamati dan belajar dari model, maka perlu diarahkan dan ditingkatkan perhatiannya. Cara yang digunakan tidak selalu sama untuk setiap orang, sebagai contoh anak-anak berbeda dari orang dewasa dalam mengarahkan perhatian. Namun, secara umum untuk meningkatkan perhatian dapat digunakan sebagai *reward* dan penonjolan pada kualitas model, contohnya model memiliki daya tarik tertentu.

b. Retensi

Tahapan ini merupakan fase untuk mengingat kembali tingkah laku yang ditunjukkan oleh model yang diamati, sehingga penting untuk mengingat dengan baik perilaku model tersebut. Sesudah aktivitas diamati, tahap berikutnya adalah proses *encoding* dalam bentuk simbol *visual* dan/atau *verbal*. Informasi yang didapat ini disimpan dalam memori jangka pendek (*short-term memory*) dan jangka panjang (*long-term memory*). Namun pada kenyataannya individu tidak menyimpan semua informasi dari model, apabila individu tidak berminat dan perhatian, biasanya informasi tersebut cepat terlupakan, tetapi jika informasi tersebut dilakukan berulang kali maka secara tidak langsung akan selalu teringat. Informasi yang diterima lebih efektif apabila modelnya disampaikan secara visual maupun verbal. Informasi yang telah disimpan akan sangat berguna bagi individu jika diulang secara teratur dengan latihan.

c. Reproduksi

Pada tahap ini seseorang yang telah memberikan perhatian untuk mengamati dengan tepat/cermat dan mengingat kembali apa yang ditampilkan oleh model, maka selanjutnya adalah mencoba atau melatih tingkah laku yang dilakukan oleh model. Sesuatu yang sudah disimpan pada memori perlu diwujudkan pada bentuk aktivitas. Pada fase reproduksi motorik ini *feedback* dapat disampaikan untuk membetulkan imitasi tingkah laku sehingga dapat dilakukan penyesuaian.

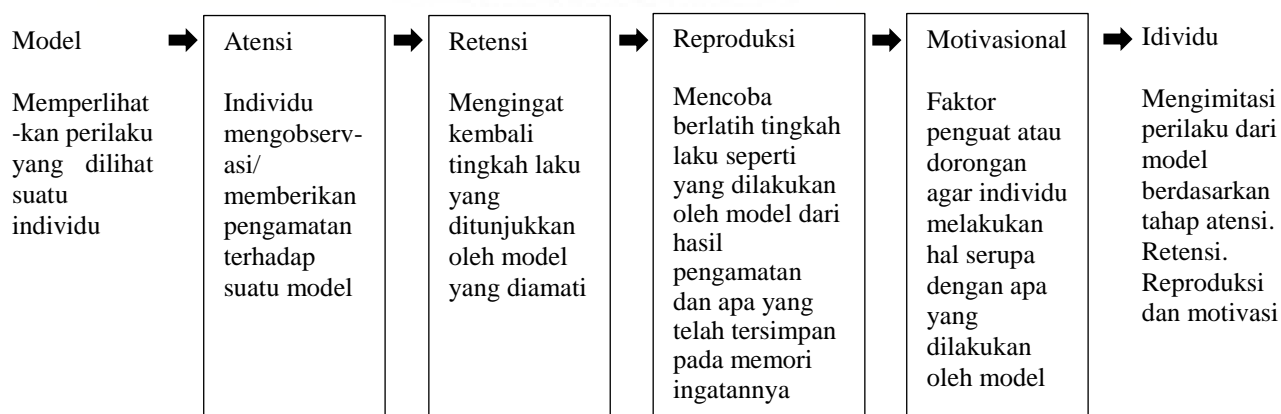
. Dalam proses ini diperlukan syarat-syarat tertentu agar aktivitas dapat terwujud, yaitu: 1) Individu mempunyai komponen skill yang mendukung

terwujudnya aktivitas yang telah diamati. (2) Individu mempunyai kapasitas fisik untuk melakukan koordinasi aktivitas tersebut. (3) Produk/hasil dari koordinasi ini dapat dicermati.

d. Motivasional

Langkah berikutnya adalah seseorang mesti mempunyai motivasi untuk belajar dari model dan pada akhirnya melakukan tingkah laku mimetik. Langkah terakhir adalah langkah penerimaan dorongan yang dapat berguna sebagai penguatan atau *reinforcement*. Penguatan adalah segala informasi yang tinggal dalam memori seorang individu. Pada fase motivasi ini, penguatan dapat difungsikan sebagai motivator untuk merangsang dan mempertahankan tingkah laku agar benar-benar diimplementasikan dalam kehidupan. Bandura mengatakan ada tiga cara dalam pemberian penguatan atau *reinforcement*, yaitu: (1) Secara langsung; *reinforcement* diberikan segera sesudah tingkah laku muncul. (2) *Vicarious reinforcement*; hanya dengan melihat orang lain merasakan akibatnya, diri sendiri seolah-olah merasakannya juga. (3) *Self-reward*; memotivasi diri sendiri, sebagai contoh mengatakan pada diri sendiri mampu bertindak.

Tabel tahap-tahap perilaku imitasi.



Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan ada empat bagian mengenai tingkah laku imitasi. Pertama, atensi yaitu seseorang akan mengamati apa yang menarik perhatian seseorang tersebut. Kedua, retensi adalah seseorang akan kembali mengingat kembali dan memproses ingatannya menjadi suatu bentuk tingkah laku. Selanjutnya hal tersebut diterjemahkan ke dalam tindakan atau disebut produksi. Kemudian yang terakhir yaitu motivasi yang menjadi motif atau penyebab seseorang/individu melakukan tingkah laku tersebut.

4. Faktor yang Mempengaruhi Imitasi

Imitasi tidak berproses secara otomatis, tetapi tergantung pada sikap menerima apa yang diamati. Ada sejumlah aspek sehingga seseorang melakukan tingkah laku imitasi, sebagai berikut:

a. Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor internal dari diri individu yang berperan dalam peniruan atau imitasi, salah satunya yaitu faktor kognitif. Faktor kognitif ini yaitu bagaimana orang berpikir tentang suatu hal dan melakukan interpretasi pada berbagai pengalaman yang didapat. Selain itu, faktor ini juga menerangkan bahwa tingkah laku yang baru dan kompleks dapat diciptakan dengan mengamati suatu model yang diamatinya secara langsung ataupun tidak langsung, sehingga seorang individu mengadakan suatu peniruan tersebut (Nurjan, 2016: 6).

Imitasi mungkin muncul sebagai respons terhadap keinginan untuk menjadi seperti orang lain atau untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi untuk

menjadi seperti orang lain dan tingkat munculnya emosi yang dipengaruhi orang lain, menentukan siapa yang akan diikuti oleh anak, dan motivasi untuk mencapai tujuan menentukan apa yang akan dicontoh (Mustafa, 2011).

b. Lingkungan Keluarga

Imitasi terjadi sejak individu pada usia dini dan dimulai dalam lingkungan keluarga. Bagi anak, lingkungan yang paling berpengaruh adalah lingkungan keluarga, sesudah itu lingkungan sekolah, kemudian lingkungan masyarakat. Keluarga merupakan lingkungan paling kecil yang diciptakan oleh orang tua bersama-sama dengan anggota keluarga yang lain. Pembentukan karakter atau watak anak berkaitan dengan sosialisasi atau proses menancapkan nilai, prinsip, dan aturan dari orang tua terhadap anak. Untuk menanamkan nilai – nilai tersebut, seperti aspek yang mendorong anak bertingkah laku religius. Pertama, anak – anak mengamati kegiatan yang dilakukan oleh orang tua anak tersebut. Saat anak mengamati hal tersebut, anak akan menirunya tanpa mengetahui hakikat dari tindakan tersebut, sehingga anak termotivasi untuk mengikutinya. Hal ini terjadi disebabkan karena ketika anak menguasai peniruan, anak sudah mempunyai minat dan keinginan, tetapi tidak dapat mengungkapkan minat dan keinginan tersebut dengan baik. Minat dan angan – angan anak hanya terlihat dari gerak dan perilakunya (Jalaludin, 2010: 39).

c. Media Massa

Imitasi atau peniruan akan terus meningkat ke lingkungan yang lebih luas, yaitu kepada masyarakat. Dengan perkembangan media massa imitasi di

lingkungan masyarakat semakin cepat, contohnya program yang ditayangkan di televisi. Di era komunikasi, media massa dapat ditambahkan aspek yang amat berpengaruh lebih dari aspek yang lain, sebab terus – menerus dan berulang kali dilihat (Kurniawati, 2019).

d. Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya

Tak hanya lewat media, interaksi sosial atau teman sebaya juga berpengaruh besar dalam peniruan anak. Interaksi dengan rekan sebaya melalui interaksi memegang kontribusi penting, terutama dalam peniruan faktor tingkah laku keagamaan. Nurhayati (2016) berpendapat, interaksi teman sebaya memainkan peran penting dalam agama masa kanak – kanak karena dua alasan, yaitu: (1) melalui hubungan rekan sebaya, anak belajar tentang tingkah laku yang telah dibentuk oleh nilai – nilai agama dalam keluarga, apakah dapat diterima atau tidak oleh lingkungannya. (2) hubungan dengan rekan sebaya akan mendorong anak untuk bertindak hanya sesuai dengan apa yang diterima di lingkungannya. Begitupun sebaliknya, jika seorang anak bergaul dengan lingkungan pertemanan yang kurang baik maka kemungkinan besar anak tersebut akan mengikutinya.

E. Teori Psikoanalisis

Menurut Horney (dalam Feist 2010: 192), kepribadian seseorang terbentuk sebab adanya pengaruh kondisi sosial dan kultur, terutama pengalaman-pengalaman masa kanak-kanak. Orang-orang yang tidak mendapatkan kebutuhan akan cinta dan kasih sayang yang cukup selama masa kanak-kanaknya dapat mengembangkan rasa permusuhan dasar (*basic hostility*) terhadap orang tua mereka dan dapat mengakibatkan kecemasan dasar (*basic*

anxiety). Walaupun pengalaman-pengalaman pada masa dewasa dapat juga berpengaruh penting, terutama bagi individu normal, pengalaman-pengalaman masa kanak-kanak mempunyai peranan utama dalam perkembangan kepribadian.

Banyak orang percaya bahwa masing-masing individu memiliki karakteristik kepribadian atau pembawaan yang menandainya. Pembawaan yang mencakup dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku merupakan karakteristik seseorang yang menampilkan cara ia beradaptasi dan berkompromi dalam kehidupan. Itulah yang disebut kepribadian (Santrock dalam Minderop, 2010: 4). Kepribadian dibentuk oleh potensi sejak lahir yang dimodifikasi oleh pengalaman budaya dan pengalaman unik yang mempengaruhi seseorang sebagai individu (Minderop, 2010: 4)

Psikoanalisis adalah disiplin ilmu yang dimulai sekitar tahun 1900-an oleh Sigmund Freud. Teori psikoanalisis berhubungan dengan fungsi dan perkembangan mental manusia. Ilmu ini merupakan bagian dari psikologi yang memberikan kontribusi besar dan dibuat untuk psikologi manusia selama ini (Minderop, 2010: 11)

Perkembangan Sigmund Freud ini membagi struktur kepribadian yang membahas pembagian psikisme manusia, yaitu id (terletak di bagian tidak sadar) yang merupakan reservoir pulsi dan menjadi sumber energi psikis. Ego (terletak di antara alam sadar dan tidak sadar) yang berfungsi sebagai penengah yang mendamaikan tuntutan pulsi dan larangan superego. Superego (terletak sebagian mengawasi dan menghalangi pemuasan sempurna pulsi-pulsi tersebut yang merupakan hasil pendidikan dan identifikasi pada orang tua (Minderop, 2010: 21).

1. *Id*

Freud menyatakan dalam (Feist, 2010: 33) alam tidak sadar (*id*) menjadi tempat bagi segala dorongan, desakan, maupun insting yang tak kita sadari tetapi ternyata mendorong perkataan, perasaan dan tindakan kita. Sekalipun kita sadar akan perilaku kita yang nyata, sering kali kita tidak menyadari proses mental yang ada di balik perilaku tersebut. Misalnya, seorang pria bisa saja mengetahui bahwa ia tertarik pada seorang wanita, tetapi ia tidak benar-benar memahami alasan di balik ketertarikannya, yang bisa saja bersifat tidak rasional.

Freud meyakini bahwa keberadaan *id* ini hanya bisa dibuktikan secara tidak langsung. Baginya, alam tidak sadar (*id*) merupakan penjelasan dari makna yang ada di balik mimpi, kesalahan ucap (*slips of the tongue*), dan berbagai jenis lupa, yang dikenal sebagai represi (*repression*). Mimpi adalah sumber yang kaya akan materi alam tidak sadar. Contohnya, Freud meyakini bahwa pengalaman masa kanak-kanak bisa muncul dalam mimpi orang dewasa sekalipun yang bermimpi boleh jadi tidak ingat secara sadar akan pengalaman-pengalaman tersebut.

Id tak punya kontak dengan dunia nyata, tetapi selalu berupaya untuk meredam ketegangan dengan cara memuaskan hasrat-hasrat dasar. ini dikarenakan satu-satunya fungsi *id* adalah untuk memperoleh kepuasan sehingga kita menyebutnya sebagai prinsip kesenangan (*pleasure principle*). Oleh karena sifatnya yang tidak realistis dan mencari kesenangan, *id* tidak logis dan mampu memuaskan pikiran-pikiran yang saling bertentangan satu dengan lainnya. Misalnya, seorang perempuan bisa menunjukkan rasa cintanya secara sadar pada

sang ibu seraya tanpa sadar mengharapkan agar si ibu angkat kaki dari kehidupannya. Hasrat yang saling berlawanan seperti ini bisa terjadi karena *id* tak punya moralitas. Artinya, *id* tidak mampu membuat keputusan atas nilai dasar atau membedakan hal-hal yang baik dari yang buruk. *Id* adalah sesuatu yang amoral, bukan immoral atau melanggar moral. Seluruh energi *id* dicurahkan demi satu tujuan semata mencari kesenangan tanpa peduli apakah kesenangan tersebut sesuai atau tidak untuk ditampilkan (Freud dalam Feist, 2010: 33).

Singkatnya, *id* adalah wilayah yang primitif, kacau balau, dan tak terjangkau oleh alam sadar. *Id* tidak sudi diubah, amoral, tidak logis, tak bisa diatur, dan penuh energi yang datang dari dorongan-dorongan dasar serta dicurahkan semata-mata untuk memuaskan prinsip kesenangan (Freud dalam Feist, 2010: 33).

2. **Ego**

Ego, atau saya, adalah satu-satunya wilayah pikiran yang memiliki kontak dengan realita. Ego berkembang dari *id* semasa bayi dan menjadi satu-satunya sumber seseorang dalam berkomunikasi dengan dunia luar. Ego dikendalikan oleh prinsip kenyataan (*reality principle*), yang berusaha menggantikan prinsip kesenangan milik *id*. Ego berada di antara alam sadar dan alam tidak sadar, atau disebut juga ambang kesadaran. Tugas ego memberi tempat pada fungsi mental utama, misalnya: penalaran, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Sebagai satu-satunya wilayah dari pikiran yang berhubungan dengan dunia luar, maka ego pun mengambil peran eksekutif atau pengambil keputusan dari kepribadian (Freud dalam Feist, 2010: 33).

Ego adalah eksekutif (pelaksana) dari kepribadian, yang memiliki dua tugas utama; pertama, memilih stimuli mana yang hendak direspon dan atau insting mana yang akan dipuaskan sesuai dengan prioritas kebutuhan. Kedua, menentukan kapan dan bagaimana kebutuhan itu dipuaskan sesuai dengan tersedianya peluang yang risikonya minimal. Dengan kata lain, ego sebagai eksekutif kepribadian berusaha memenuhi kebutuhan id sekaligus juga memenuhi kebutuhan moral dan kebutuhan berkembang mencapai kesempurnaan dari superego (Alwisol, 2005: 16).

3. Superego

Dalam psikologi Freudian, superego atau saya yang lebih (*above-I*), mewakili aspek-aspek moral dan ideal dari kepribadian serta dikendalikan oleh prinsip-prinsip moralistik dan idealis (*moralistic and idealistic principle*) yang berbeda dengan prinsip kesenangan dari id dan prinsip realistik dari ego. Superego berkembang dari ego, dan seperti ego, ia tak punya sumber energinya sendiri. Akan tetapi, superego berbeda dari ego dalam satu hal penting, superego tak punya kontak dengan dunia luar sehingga tuntutan superego akan kesempurnaan pun menjadi tidak realistik (Freud dalam Feist, 2010: 34).

Superego yang berkembang dengan baik berperan dalam mengendalikan dorongan-dorongan seksual dan agresif melalui proses *represi*. Superego memang tidak bisa memproduksi represi sendiri, tetapi superego bisa memerintahkan ego untuk melakukan hal tersebut. Superego mengawasi ego dengan ketat serta menilai tindakan dan niat dari ego. Rasa bersalah muncul pada saat ego bertindak

atau berniat untuk bertindak bertentangan dengan standar moral superego. Perasaan inferior muncul ketika ego tidak bisa memenuhi standar kesempurnaan yang ditetapkan oleh superego. Jadi, rasa bersalah merupakan fungsi dari suara hati sementara perasaan inferior berakar pada ego ideal (Freud dalam Feist, 2010: 34).

F. Teori Emosi

Berikut ini adalah gambaran umum mengenai emosi yang akan memaparkan terkait pengertian dan jenis-jenis emosi.

1. Pengertian Emosi

Menurut Winarno (2003:4) emosi merupakan satu kata umum namun memiliki suatu sifat-sifat yang objektif yang bersangkutan dengan perasaan yang ada pada seseorang. Menurut Atweter (dalam Dewi 2012:58) emosi adalah suatu kompleks keadaan dari kewaspadaan yang meliputi sensasi (di bagian dalam) dan ekspresi (di bagian luar) yang merupakan kekuatan untuk memotivasi individu dalam bertindak. Sedangkan menurut Krech, (dalam Minderop, 2010:39) menyatakan kegembiraan, kemarahan, ketakutan, dan kesedihan kerap kali dianggap sebagai emosi yang paling mendasar (Primary Emotions). Kemudian menurut Hude (2006:18) emosi adalah suatu gejala psikofisiologi yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap, dan tingkah laku dalam bentuk ekspresi tertentu.

2. Jenis-jenis Emosi

Jenis emosi menurut Hude (2006:192) ada enam yaitu emosi senang, emosi marah, emosi sedih, emosi takut, emosi benci, dan emosi heran dan kaget. Emosi menurut Krech dalam Minderop (2010:39-44) ada tujuh yaitu rasa bersalah, rasa bersalah yang dipendam, menghukum diri sendiri, rasa malu, kesedihan, kebencian dan cinta. Sedangkan menurut Sarwono (2010:134) ada empat yaitu takut, cemburu, gembira, dan marah.

a. Emosi Takut

Menurut Hude (2006:192) emosi takut merupakan satu diantara hal penting yang diperlukan seseorang untuk mempertahankan kehidupan. Melalui emosi takut, seseorang dapat mengambil sikap dan perbuatan untuk mempertahankan diri. Sedangkan menurut Sarwono (2010:134) emosi takut merupakan suatu bentuk emosi yang mendorong individu untuk menjauhi sesuatu atau menghindari sebuah sesuatu yang ditakuti. Rasa takut juga bisa diartikan indikasi kelainan kejiwaan yaitu kecemasan. Kecemasan yaitu rasa takut yang tidak jelas sasarannya dan tidak jelas alasannya. Kecemasan dapat disebabkan oleh emosi takut akan hal yang sebelumnya tidak pernah dilakukan atau ketakutan akan sesuatu yang tidak diharapkan. Kecemasan yang terus-menerus biasanya terdapat pada penderita psikoneurosis (gangguan jiwa ringan akibat terlalu banyak stress yang disadari maupun tidak disadari).

Dari ke dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa emosi takut merupakan suatu bentuk kecemasan yang ada pada pikiran seseorang, emosi takut juga diperlukan oleh seseorang untuk menghindari sesuatu yang ia takuti guna untuk mempertahankan kehidupan.

b. Emosi Cemburu

Menurut Sarwono (2010:135) cemburu adalah suatu bentuk kekhawatiran atau kurangnya percaya diri terhadap diri sendiri yang menimbulkan sebuah ketakutan akan hilangnya kasih sayang dari seseorang.

c. Emosi Gembira

Emosi gembira menurut Hude (2006:137) yaitu segala sesuatu yang membuat kesenangan dalam hidup. Perasaan meliputi cinta, puas, gembira, dan bahagia merupakan kondisi yang diinginkan oleh seseorang. Menurut Sarwono (2010:135) gembira adalah ekspresi dari kelegaan, yaitu perasaan terbebas dari suatu ketegangan. Kegembiraan biasanya disebabkan oleh suatu hal yang bersifat tiba-tiba, kegembiraan juga bersifat sosial, seperti melihat orang disekitar yang sedang gembira. Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa gembira merupakan perasaan senang, bahagia merupakan kondisi yang diinginkan seseorang dengan terbebas dari suatu ketegangan.

d. Emosi Marah

Menurut Hude (2006,163) Perilaku yang menyertai emosi marah seperti tindakan diam hingga tindakan agresif yang bisa mengancam orang lain. Emosi marah dapat dibedakan menjadi dua segmen yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal adalah sesuatu yang datang dari luar diri kita seperti lingkungan sosial, cuaca, gangguan alam atau yang lainnya sedangkan faktor internal adalah sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang. Menurut Sarwono (2010:135) sumber utama kemarahan adalah hal yang mengganggu aktifitas untuk sampai tujuannya. Dengan demikian, ketegangan yang terjadi dalam aktivitas itu tidak mereda. Untuk menyalurkan ketegangan itu

seseorang yang bersangkutan menjadi marah. Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa marah merupakan perasaan yang tidak menyenangkan yang mengakibatkan ingin membalas kepada seseorang yang telah membuatnya marah.

e. Emosi Sedih

Kesedihan atau duka cita (grief) berhubungan dengan kehilangan sesuatu yang penting atau bernilai. Intensitas kesedihan tergantung pada nilai, biasanya kesedihan yang teramat sangat bila kehilangan orang yang dicintai. Kesedihan yang mendalam bisa juga karena kehilangan sesuatu yang sangat berharga yang mengakibatkan kekecewaan atau penyesalan. (Minderop, 2010: 43-44).

Menurut Hude (2006: 179-180) hal yang bisa membuat bersedih yaitu kesulitan, kegagalan, kecelakaan, kematian, dan sebagainya. Ekspresi yang paling lazim dari sebuah kesedihan yaitu keluarnya air mata.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa emosi sedih merupakan perasaan yang tidak diinginkan oleh seseorang karena kesedihan berhubungan dengan kehilangan sesuatu yang penting dari diri seseorang. Saat merasa sedih biasanya seseorang akan meneteskan air mata.

f. Emosi Benci

Menurut Krech (dalam Minderop, 2010: 44). Kebencian atau benci (hate) berhubungan erat dengan perasaan marah, cemburu dan iri hati. Ciri khas yang menandai perasaan benci adalah timbulnya nafsu atau keinginan untuk menghancurkan objek yang menjadi sasaran kebencian. Perasaan benci bukan sekedar timbulnya perasaan tidak suka atau yang dampaknya ingin

menghindar dan tidak bermaksud menghancurkan. Sebaliknya perasaan benci selalu melekat di dalam diri seseorang dan ia tidak akan pernah merasa puas sebelum menghancurkannya, bila objek tersebut hancur ia akan merasa puas.

g. Emosi Malu

Rasa malu berbeda dengan rasa bersalah, timbulnya rasa malu tanpa terkait dengan rasa bersalah. Seseorang mungkin merasa malu ketika salah menggunakan garpu ketika hadir dalam pesta makan malam yang terhormat, tapi ia tidak merasa bersalah. Ia merasa malu karena merasa bodoh dan kurang bergengsi di hadapan orang lain. Orang itu tidak merasa bersalah karena ia tidak melanggar nilai-nilai moralitas. Perasaan ini tidak terdapat pada anak kecil, ia merasa malu dan bahkan takut bila tertangkap basah sedang mencuri kue, menurut Krech (Minderop, 2010: 43).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa malu merupakan sebuah kondisi yang dialami oleh seseorang akibat sebuah tindakan yang sudah dilakukan dan ingin ditutupinya karena merasa perasaan tidak nyaman apabila perbuatannya diketahui orang lain. h. Emosi Cinta Psikolog merasa perlu mendefinisikan cinta dengan cara memahami mengapa timbul cinta dan apakah terdapat bentuk cinta yang berbeda. Gairah cinta dari cinta romantik tergantung pada si individu dan objek cinta, adanya nafsu dan keinginan untuk bersama-sama. Gairah seksual yang kuat kerap timbul dari perasaan cinta. Menurut kajian cinta romantik, cinta dan suka pada dasarnya sama. Mengenai cinta seorang anak kepada ibunya didasari kebutuhan perlindungan, demikian pula cinta ibu kepada anak adanya keinginan melindungi, menurut Krech

(dalam Minderop, 2016: 45). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa cinta merupakan perasaan ingin saling memiliki satu sama lain. Dengan adanya cinta seseorang akan merasa dirinya berarti.

h. Emosi Heran dan Kaget

Menurut Hude (2006:214) emosi heran dan kaget berada pada garis kontinum yang sama. Heran berawal terjadinya sesuatu di luar apa yang dibayangkan. Sedangkan kaget bermula dari sesuatu yang terjadi secara tiba-tiba. Intensitas emosi pada kaget lebih dalam dibanding emosi pada peristiwa heran. Akibatnya, perubahan fisiologis pada emosi kaget juga lebih tinggi, seperti denyut jantung yang lebih cepat, pernapasan yang berat, dan sebagainya, emosi heran dan kaget diperlukan dalam konstelasi kehidupan manusia, karena keduanya membawa peringatan terhadap sesuatu yang bisa mengancam kehidupan.

G. Keterkaitan Sastra dan Psikologi

Karya sastra novel, mengandung peristiwa yang ditambahkan oleh pengarang dan dihidupkan oleh tokoh-tokoh yang berperan penting dalam cerita. Setiap karakter mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Melalui beberapa tokoh tersebut, pengarang menggambarkan kejadian yang terjadi dalam kehidupan seseorang.

Nurgiyantoro (2015: 433) berpendapat, sastra memiliki kegunaan dalam berbagai faktor kehidupan yang mempengaruhi cara bersikap, berpikir, berperasaan, dan bertindak secara verbal maupun nonverbal. Sastra terkandung

dan/atau mungkin mencerminkan sikap terhadap kehidupan di masyarakat di mana dan kapan karya sastra itu dihasilkan.

Walgito (dalam Setiaji, 2019: 23) menerangkan bahwa, dari segi bahasa, psikologi asalnya dari kata *psyche* yang berarti jiwa, dan logos berarti 'ilmu' atau 'ilmu pengetahuan/sains', itulah sebabnya psikologis sering dimaksudkan ilmu tentang jiwa. Psikologi adalah ilmu yang mempelajari dan menyelidiki aktivitas dan perilaku seseorang. Aktivitas dan perilaku tersebut merupakan manifestasi dari kehidupan seseorang/manusia. Jiwa manusia terdiri atas dua alam, yakni alam sadar (kesadaran dan alam tidak sadar (ketidaksadaran). Kedua alam tersebut tidak hanya beradaptasi satu sama lain, alam sadar beradaptasi pada dunia luar, sedangkan alam tidak sadar penyesuaiannya dengan dunia dalam. Jadi, psikologi dapat dimaksudkan ilmu yang mempelajari gejala – gejala jiwa, yang meliputi segala aktivitas dan perilaku seseorang/manusia.

Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia, baik sebagai individu maupun dalam hubungannya dengan lingkungan. Tingkah laku tersebut berupa tingkah laku yang tampak maupun yang tidak tampak, tingkah laku yang disadari maupun yang tidak disadari (Widury, 2014: 94).

Menurut Ahmadi (2015: 22) bahwa psikologi tidak dapat dipisahkan dari sastra dan sebaliknya sastra tidak dapat dipisahkan dari psikologi. Dari sudut pandang sosial, sastra tampaknya menggunakan studi psikologi sebagai ilmu bantu. Padahal, sastra juga berkontribusi dalam penamaan teori dalam psikologi. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa beberapa teori psikologi tidak dapat

dipisahkan dari kontribusi sastra, sebagai contoh *oedipus complex*, *electra complex*, *eros*, *thanatos*. Istilah dalam psikologi diambil dari sastra klasik atau lebih dikenal dengan sebutan mitologi. Hal ini menerangkan bahwa sastra dan psikologi secara empiris merupakan dua bidang ilmu yang saling menyumbangkan dalam hal penguatan keilmuan.

Azizah dkk., (2019: 177) mengatakan bahwa psikologi merupakan studi tentang aktivitas kejiwaan/mental. Sedangkan dalam karya sastra pengarang/pencipta akan menggunakan daya cipta, rasa, dan karya dalam karyanya. Psikologi sastra mengenal karya sastra sebagai refleksi psikologi. Keterkaitan antara psikologi dengan sastra yakni pengarang menangkap gejala-gejala jiwa, kemudian mengolahnya dalam teks dan melengkapinya dengan jiwa. Karya sastra yang dipahami sebagai fenomena psikologis, akan menunjukkan faktor-faktor kejiwaan melalui karakter-karakter.

Dari beberapa pendapat yang sudah diungkapkan, dapat disimpulkan bahwa psikologi sastra merupakan studi yang melihat karya sebagai aktivitas mental. Pengarang/penulis menggunakan cipta, rasa serta karya dalam karyanya dan juga akan menangkap gejala – gejala jiwa yang kemudian mengolahnya menjadi teks dan melengkapinya dengan jiwa. Karya sastra yang dipahami sebagai fenomena psikologis, akan menunjukkan faktor – faktor kejiwaan melalui berbagai karakter. Sebagai sebuah dunia, karya sastra memasukkan beberapa aspek kehidupan, khususnya manusia. Secara umum, aspek – aspek kemanusiaan tersebut menjadi tema utama psikologi sastra, karena hanya dalam diri manusia

sebagai karakter itulah aspek psikologi dicangkokkan dan diinvestasikan/diterapkan.

