

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam melakukan penelitian, dibutuhkan adanya landasan teori. Landasan teori berperan sebagai acuan utama dalam melakukan sebuah penelitian agar tetap terstruktur dan teruji keabsahannya. Menurut John W Creswell, (1993: 120) menjelaskan bahwa teori merupakan serangkaian bagian atau variabel definisi dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah. Pada bab ini, akan diuraikan teori yang digunakan untuk menganalisa novel *Seiyaku* karya Gaku Yakumaru. Teori yang digunakan adalah teori struktural sastra untuk menganalisis tokoh dan penokohan serta alur. Kemudian teori psikologi balas dendam digunakan untuk menganalisis tindak balas dendam yang dilakukan oleh tokoh Sakamoto Nobuko.

2.1 Teori Struktural Sastra

Struktur pembentuk karya sastra dapat memudahkan pembaca dan penganalisa dalam menelaah lebih jauh terhadap suatu karya sastra. Menurut Nurgiyantoro (2015: 60) struktural sastra adalah teori yang fokus terhadap unsur-unsur intrinsik yang membangun karya sastra itu sendiri. Adapun unsur intrinsik adalah unsur yang membangun jalannya cerita secara langsung. Tujuan dari analisis struktural adalah untuk menjabarkan secara detail mengenai fungsi dan hubungan keterikatan antar unsur pembentuk karya sastra. Pada umumnya, karya sastra tersusun dari tokoh dan penokohan, latar, alur, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Tetapi, penelitian ini hanya akan mengkaji pada unsur tokoh dan penokohan serta alur dalam novel *Seiyaku* karya Gaku Yakumaru.

1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan faktor terpenting dalam suatu karya sastra. Kehadiran tokoh dan penokohan sangat berpengaruh terhadap pemba

bakan dan pengembangan karakter dalam karya sastra. Tanpa tokoh dan penokohan, tidak akan tercipta adanya klimaks, alur, dan lain-lain. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro 2012: 165) tokoh adalah orang-orang yang dihadirkan dalam suatu cerita yang dianggap memiliki kualitas moral dan bagus dalam mengekspresikan sesuatu. Sementara menurut Jones (dalam Nurgiyantoro 2012: 165) penokohan adalah pendeskripsian yang jelas tentang gambaran umum mengenai karakter seseorang yang dilakonkan dalam sebuah cerita.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku fiktif yang memerankan serangkaian peristiwa dalam sebuah cerita. Adapun wujud tokoh dapat berwujud manusia, binatang, dan benda. Sementara penokohan adalah pendeskripsian karakter atau watak yang melekat dalam diri tokoh.

Berdasarkan perkembangan karakternya, tokoh suatu cerita dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Tokoh statis merupakan tokoh yang yang tidak mengalami perubahan karakter dari awal hingga akhir sebuah cerita. (Altenbernd & Lewis dalam Nurgiyantoro, 2015: 272)
2. Tokoh dinamis merupakan tokoh yang mengalami perubahan karakter sesuai dengan perubahan peristiwa yang diceritakan. (Nurgiyantoro, 2015: 272)

Karakter yang ada pada diri tokoh dalam sebuah cerita, digambarkan melalui berbagai macam cara. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2015: 278-285) menjelaskan bahwa ada delapan teknik yang dilakukan pengarang dalam melukiskan tokoh di dalam suatu cerita. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Teknik Ekspositori merupakan teknik pelukisan tokoh dengan mendeskripsikan secara langsung mengenai watak hingga kondisi fisik tokoh tersebut.

2. Teknik dramatik merupakan teknik pelukisan tokoh dengan mendeskripsikan secara implisit mengenai watak hingga kondisi fisik tokoh tersebut.

Dalam mendeskripsikan karakter tokoh secara implisit, pengarang tidak hanya mendeskripsikan melalui satu cara saja. Dalam hal ini, teknik dramatik dibagi menjadi lima bagian. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Teknik dialektika merupakan teknik pelukisan tokoh melalui dialog yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang bersangkutan.
2. Teknik tingkah laku merupakan teknik pelukisan tokoh melalui tindakan nonverbal.
3. Teknik pikiran dan perasaan merupakan teknik pelukisan tokoh melalui pola pikir yang tertanam di dalam diri tokoh serta perasaan yang dirasakan tokoh sepanjang jalannya cerita.
4. Teknik arus kesadaran merupakan teknik pelukisan tokoh melalui respon indera terhadap sebuah narasi yang berusaha menafsirkan pola pikir tokoh disertai kesadaran.
5. Teknik reaksi tokoh merupakan teknik pelukisan tokoh melalui respon tokoh terhadap suatu peristiwa.
6. Teknik reaksi tokoh lain merupakan teknik pelukisan tokoh melalui respon yang dilakukan tokoh lain terhadap tokoh utama.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua macam teknik yang dilakukan pengarang dalam melukiskan tokoh. Adapun tekniknya adalah teknik ekspositori dan teknik dramatik. Namun, teknik dramatik diklasifikasikan lagi menjadi enam teknik. Teknik-teknik tersebut adalah teknik dialektika, teknik tingkah laku, teknik pikiran dan perasaan, teknik arus kesadaran, teknik reaksi tokoh, dan teknik reaksi tokoh lain.

2. Alur

Alur merupakan perkembangan dari serangkaian peristiwa yang bersifat misterius. Hal ini sesuai dengan pandangan dari Foster dalam

Nurgiyantoro (2015: 169) alur dalam sebuah cerita bersifat misterius dan intelektual. Unsur misterius diciptakan agar konflik dalam cerita dapat mengambil atensi pembaca secara penuh sehingga menimbulkan adanya rasa penasaran terhadap kelanjutan cerita tersebut. Sementara Fananie (2000: 93) menyatakan bahwa alur adalah penyajian dari serangkaian peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita dengan mengikutsertakan penyebab dari terjadinya peristiwa tersebut. Sayuti (2000: 31) menambahkan bahwa alur merupakan serangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang disajikan secara kompleks dan saling berhubungan satu sama lain.

Sedangkan Tasrif dalam Nurgiyantoro (2015: 209), menjelaskan bahwa tahap pembentukan alur adalah sebagai berikut:

1. Tahap penyituasian: Berisi gambaran umum atau pengenalan tokoh dan latar.
2. Tahap pemunculan konflik: Berisi kemunculan awal terjadinya konflik. Pada tahap ini, muncul percikan-percikan masalah yang akan dikembangkan pada tahap berikutnya.
3. Tahap peningkatan konflik: Berisi perkembangan konflik yang diciptakan dari tahap sebelumnya. Di tahap ini konflik semakin memanas sehingga tidak bisa dihindari.
4. Tahap klimaks: Berisi titik puncak dari konflik-konflik yang telah terjadi.
5. Tahap penyelesaian: Berisi penyelesaian dan jalan akhir dari semua permasalahan. Munculnya tahap ini menandakan berakhirnya sebuah cerita.

Sayuti (2000: 57-58) menjelaskan bahwa berdasarkan pemaparan waktu kejadiannya, alur diklasifikasikan menjadi tiga jenis. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Alur progresif merupakan jenis alur yang memaparkan kejadian suatu peristiwa ke peristiwa lainnya secara terstruktur. Dengan kata lain, alur ini bersifat maju.

2. Alur regresif merupakan jenis alur yang tidak memaparkan urutan kejadian suatu peristiwa ke peristiwa lainnya secara terstruktur. Alur regresif biasanya tidak dimulai dari tahap awal cerita, melainkan dari tengah atau bahkan akhir sebuah cerita. Dengan kata lain, alur regresif bersifat mundur.
3. Alur campuran merupakan hasil kombinasi dari alur progresif dan regresif. Dengan kata lain, pendeskripsian waktu kejadiannya tidak berpola atau acak. Alur campuran ini lebih membebaskan pengarang dalam menuangkan ide kreatifnya pada gagasan sebuah cerita.

2.2. Psikologi Balas Dendam

Menurut Yoshimura dan Boon (2014: 3) balas dendam adalah respon yang biasanya dilakukan atas dasar ketidakadilan atau kesalahan. Lalu tindak balas dendam dilakukan sebagai hukum timbal balik yang setara. Balas dendam didefinisikan sebagai jenis tindakan agresi tertentu yang mungkin terjadi dalam keadaan di mana seseorang percaya bahwa ia telah diprovokasi. Dengan adanya provokasi tersebut, memposisikan balas dendam sebagai bagian dari pertukaran yang lebih luas dan melibatkan dua pihak atau lebih di mana pihak yang terprovokasi atau dirugikan berkedudukan sebagai pihak yang "membayar" terhadap pihak yang memprovokasi atau menyakiti sebelumnya.

Balas dendam kerap kali dikaitkan dengan hukuman. Oleh sebab itu, Zaibert dalam Schuman dan Ross (2010: 2) menjelaskan bahwa perbedaan antara balas dendam dan hukuman adalah tergantung pada tujuan dari dilakukannya tindakan tersebut. Balas dendam bertujuan untuk melihat pihak yang menyakitinya di masa lalu menderita. Sementara hukuman bertujuan untuk mengubah perilaku pihak yang menyakitinya di masa lalu agar dapat lebih baik di kemudian hari. Perbedaan yang signifikan berikutnya adalah balas dendam dilakukan atas dasar kemarahan, sementara hukuman tidak dilakukan atas dasar kemarahan.

Yoshimura dan Boon (2020: 5) menjelaskan bahwa penyebab utama terjadinya tindak balas dendam adalah sebagai berikut;

1. Adanya pengalaman psikologis yang buruk. Adapun aspek-aspek terpenting dari pengalaman psikologisnya adalah emosi, sikap, pikiran, dan tujuan individu yang dirugikan.
2. Adanya hubungan yang erat antara pihak yang ingin melakukan tindak balas dendam dengan korban. Kedekatan hubungan menumbuhkan rasa ingin membalaskan dendam. Hal ini disebabkan oleh perasaan tidak adil atas apa yang telah menimpa orang terdekatnya.
3. Marah. Saat seseorang sedang marah, mereka akan menafsirkan perilaku orang lain sebagai pelanggaran interpersonal yang merendahkan.
4. Rendahnya hasrat untuk memaafkan. Presentase seseorang untuk memaafkan pelaku menjadi sangat kecil dikarenakan oleh adanya penafsiran tindakan orang lain sebagai suatu tindakan yang telah melukai citra diri korban dan simbol pelanggaran tatanan moral.
5. Adanya pesan yang ingin disampaikan kepada pelaku menggunakan segala macam cara. Pesan tersebut biasanya berisikan tentang sesuatu yang bertujuan untuk menakut-nakuti bahkan menyakiti pihak pelaku.
6. Menginginkan kepuasan diri. Gollwitzer dan Denzler (dalam Yoshimura dan Boon, 2009: 9) menjelaskan bahwa pihak pembalas ingin menunjukkan indikasi kepuasan tujuan yang lebih besar setelah melakukan tindak balas dendam kepada pelaku. Pihak pembalas beranggapan bahwa ia harus “membayar harga yang setimpal” atas ketidakadilan yang ia terima di masa lalu.

Menurut Yoshimura dan Boon (2020: 3) terdapat tiga jenis tindak balas dendam. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Balas dendam adaptif

Balas dendam berperan sebagai perilaku yang berkembang karena meliputi sejumlah tujuan adaptif termasuk pencegahan, hukuman, dan memotivasi kerja sama dengan berdasarkan pengalaman yang pernah dirasakan oleh sesama korban.

2. Balas dendam tak beraturan

Balas dendam jenis ini, tindakan-tindakan yang dilakukan tidak memiliki kriteria khusus untuk menilai apakah tindakan tertentu bisa dikategorikan sebagai balas dendam atau bukan. Dalam hal ini, tindak balas dendam seseorang merupakan tindakan yang tidak berpola.

3. Balas dendam murni

Balas dendam pada dasarnya merupakan tindakan yang dilakukan untuk membalas kejahatan dengan kejahatan. Dalam hal ini, tindak balas dendam dilakukan karena tidak adanya rasa ingin memaafkan dari pihak pembalas terhadap pelaku.

Tripp dan Bies (dalam Yoshimura dan Boon, 2020: 3) berpendapat bahwa hukum timbal balik mengharuskan kuantitas dan kualitas balas dendam harus kira-kira sebanding dengan jumlah kerugian yang tersirat dalam pelanggaran awal. Akibatnya, pembalas akan memantau lawan untuk melihat tanda-tanda bahaya yang ditimbulkan, dan harus terus menyerang sampai tingkat bahaya yang "tepat" atau "diinginkan" tercapai. Proses rekursif ini disebut dengan *loop* umpan balik tertutup, di mana tingkat bahaya yang dimaksud ditetapkan sebagai tingkat referensi dan persepsi keadaan lawan adalah variabel yang dikendalikan.

Berdasarkan teori yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti hanya akan membahas penyebab utama timbulnya rasa dendam dan upaya yang dilakukan tokoh Sakamoto Nobuko menggunakan teori psikologi balas dendam milik Yoshimura dan Boon dibuktikan melalui kutipan-kutipan dalam novel berjudul *Seiyaku* karya Gaku Yakumaru pada bab berikutnya.