

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas teori-teori yang akan digunakan dalam sebuah penelitian yaitu unsur intrinsik yang terdiri dari analisis tokoh, alur, dan latar dalam anime *Kotaro wa Hitorigurashi*. Selanjutnya, membahas unsur ekstrinsik dengan menggunakan teori psikologi sosial dengan teori belajar sosial milik Albert Bandura.

2.1 Teori Struktural Sastra

Dalam kamus KBBI online kata struktural adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan struktur. Struktur sendiri mempunyai arti kata ketentuan unsur-unsur dari suatu benda, yang disusun dengan pola tertentu. Dalam Penelitian ini menggunakan kajian struktural untuk menganalisis unsur-unsur pembentuk sebuah cerita secara tersusun agar makna yang terkandung dalam cerita tersebut tersampaikan kepada para penikmat karya sastra. Menurut Teeuw (dalam Al-Ma'ruf dan Nugrahani, 2017:131) menyebutkan bahwa tujuan analisis struktural adalah membongkar dan memaparkan secermat mungkin keterkaitan dan keterjalinan berbagai unsur yang secara bersama sama membentuk makna. Senada dengan Nurgiyantoro (2017:60), analisis strukturalisme bertujuan memaparkan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan antarberbagai unsur karya sastra yang secara bersama menghasilkan sebuah kemenyeluruhan. Dengan kajian struktural ini akan memudahkan penikmat karya sastra dalam memaknai isi dari keseluruhan karya sastra. Dalam penelitian ini akan membahas tokoh dan penokohan, latar, dan

alur.

2.1.1 Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang berperan dalam sebuah cerita. Penokohan sendiri dalam KBBI online memiliki arti proses, cara, perbuatan menokohkan dan penciptaan citra tokoh dalam karya susastra. Menurut (Al-Ma'ruf dan Nugrahani, 2017:115), antara pengertian tokoh dan penokohan memiliki makna yang berbeda, tokoh berbentuk suatu individu dan penokohan adalah proses menampilkan individu tersebut dalam sebuah kisah. Atau seperti yang dikatakan oleh (Nurgiyantoro, 2017:246) bahwa istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita.

2.1.2 Latar

Keterangan terjadinya sebuah peristiwa dalam karya sastra disebut sebagai latar. Menurut Abrams (dalam Al-Ma'ruf dan Nugrahani, 2017:115), memberikan deskripsi latar dalam karya sastra menjadi tiga yakni latar tempat, waktu dan sosial. Adapun latar berfungsi untuk memberikan suasana dalam cerita. Senada dengan (Nurgiyantoro, 2017:314), unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu dan sosial. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa unsur latar dalam karya sastra menunjukkan lokasi, waktu, dan keadaan sosial lingkungan yang terdapat dalam cerita tersebut.

2.1.3 Alur

Rangkaian peristiwa atau urutan kejadian dalam sebuah cerita disebut dengan alur atau plot. (Al-Ma'ruf dan Nugrahani, 2017:86), alur merupakan rangkaian peristiwa yang sambung-sinambung yang terjalin dalam hubungan kausalitas (sebab-akibat) guna membangun jalannya cerita secara terpadu dan utuh.

Alur dalam sebuah cerita memiliki memiliki tahapan-tahapan . Menurut Tasrif (dalam Nurgiyantoro, 2017:209-210) tahapan-tahapan pemplotan dibagi menjadi 5 yaitu:

1. Tahap Penyituasian

Tahap ini merupakan tahap pembuka cerita, pemberian informasi awal, dan lain-lain yang berfungsi untuk melandasi cerita yang akan di kisahkan pada tahap berikutnya.

2. Tahap Pemunculan Konflik

Pada Tahap ini merupakan tahap awal munculnya sebuah konflik, dan konflik tersebut akan berkembang menjadi konflik-konflik di tahap selanjutnya.

3. Tahap Peningkatan Konflik

Konflik pada tahap sebelumnya semakin berkembang. Konflik tersebut semakin menegangkan dan tidak dapat di jauhi.

4. Tahap Klimaks

Konflik atau pertentangan yang terjadi, dilalui dan ditimpakan kepada para tokoh cerita mengalami titik intensitas puncak. Klimaks sebuah cerita akan dialami oleh tokoh utama yang berperan sebagai pelaku dan dan penderita terjadinya konflik

5. Tahap Penyelesaian

Konflik yang telah mencapai klimaks diberi penyelesaian dan ketegangan dikendorkan. Tahap ini berkesuaian dengan tahap akhir.

2.2 Psikologi

Psikologi sering disebut ilmu jiwa. Kata psikologi berasal dari perkataan Yunani “*psyche*” yang artinya jiwa, dan “*logos*” yang artinya ilmu pengetahuan. Jadi secara etimologi (menurut arti kata) psikologi artinya ilmu yang mempelajari tentang jiwa, baik mengenai macam-macam gejalanya, prosesnya maupun latar belakangnya (Ahmadi,1988:1). Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (jilid 13, 1990) merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia baik yang dapat dilihat secara langsung, ataupun tidak dapat dilihat secara langsung. Dalam ilmu psikologi terdapat berbagai macam kajian teori yang dipaparkan oleh ahli-ahli psikologi, salah satunya adalah teori belajar sosial (*social learning theory*) oleh Albert Bandura.

2.3 Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*)

Albert Bandura dikenal sebagai bapak teori kognitif. Ia lahir pada tanggal 4 Desember 1925 di sebuah kota kecil di utara Alberta, Kanada. Tahun 1949, kuliah jurusan psikologi di University of British Columbia. Tahun 1951, mendapat gelar Magister dalam bidang psikologi. Tahun 1952, mendapatkan gelar doctoral dalam bidang psikologi klinik. (Nabavi, 2012:3) Albert Bandura terkenal dengan teori belajar sosial atau *social learning theory*, teori tersebut merupakan perluasan dari aliran behaviorisme yang menekankan pada komponen kognitif dari pemikiran, pemahaman dan evaluasi.

Eksperimen Albert Bandura yang terkenal adalah Eksperimen Bobo Doll. Newman B.M & P.R, 2017 (dalam Nabavi, 2012:8). Eksperimen bobo doll tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang melihat tayangan video kekerasan (memukul,

menendang, dsb) yang dilakukan oleh orang dewasa pada boneka bobo tersebut ditiru oleh anak-anak tersebut. Albert Bandura menyatakan bahwa proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan dengan menggunakan pendekatan permodelan (mencontoh model) melalui pengamatan secara langsung maupun permodelan verbal. Proses belajar semacam ini disebut dengan *observation learning*.

Prinsip umum teori Bandura, 1965 (dalam Nabavi, 2012:6). adalah metode observasi (*Observational learning*), peniruan (*Imitation*) dan metode model (*modelling*), yaitu manusia mampu belajar, baik sikap, keterampilan ataupun perilaku sebagian besarnya merupakan hasil dari pengamatan (observasi/model). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar sosial menurut Bandura yaitu perilaku seseorang dapat dipelajari dengan cara; mengamati, meniru lalu mengulangi kembali hal yang telah di amati.

2.3.1 Tahap-tahap Terbentuknya Peniruan

Modeling atau disebut dengan bentuk peniruan tingkah laku model dapat di lakukan terhadap semua hal yang memiliki kecenderungan tertentu seperti tokoh kartun yang disukai, tokoh-tokoh hebat dan sukses, serta figur-figur tertentu seperti orang yang terkenal dan mampu menginfluence orang banyak. Menurut Walgito (dalam Abdillah, 2014:414) menyatakan bahwa pembentukan perilaku masih dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Kalau orang bicara bahwa orang tua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinya. Hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Pemimpin di jadikan model atau contoh oleh yang

dipimpinnya. Cara ini didasarkan atas teori belajar sosial (*social learning theory*) atau *observational learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura. Dalam proses meniru model langkah awal yang dilakukan adalah meniru model melalui panca indera untuk mengamati dan mempelajari pola-pola perilakunya. Bandura (dalam Feida, 2020:110-111) menyebutkan bahwa proses dasar kognitif yang melibatkan pembentukan modeling ada 4 tahap, antara lain:

Tabel 1 . Tahapan dalam *social learning theory*

1.	<i>Attentional process</i> (Mengamati / Memperhatikan)	Subjek harus memperhatikan tingkah laku model untuk dapat mempelajarinya. Bandura & Walters (1963) dalam buku mereka " <i>Social Learning & Personality Developt</i> " menekankan bahwa hanya dengan memperhatikan orang lain pembelajaran dapat dipelajari.
2.	<i>Retention proess</i> (Mengingat)	Subjek yang memperhatikan harus merekam peristiwa itu dalam sistem ingatannya. Kemampuan untuk menyimpan informasi juga merupakan bagian penting dari proses belajar.
3.	<i>Production process</i> (Kesempatan untuk melakukan)	Setelah mempelajari tingkah laku, subjek dapat menunjukkan kemampuannya atau menghasilkan apa yang disimpan dalam bentuk tingkah

		laku. Jadi setelah subjek memperhatikan model dan menyimpan informasi, selanjutnya melakukan perilaku yang diamatinya.
4.	<i>Incentive & Motivation process</i> (Memberi hadiah/ Pujian/ Hukuman)	Motivasi juga penting dalam teori Albert Bandura ini karena motivasi merupakan penggerak individu untuk terus melakukan sesuatu. Memiliki motivasi untuk meniru perilaku yang pada model yang diminati. Lalu, memberi <i>reward</i> atau apresiasi atas keberhasilan merupakan tahap motivasi. Sebaliknya, memberikan <i>punishment</i> atau hukuman atas kesalahan yang dilakukan juga merupakan salah satu tahap motivasi.

Sumber : Teori-teori belajar dalam Pendidikan (2020: 110-111)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses terbentuknya sebuah perilaku peniruan ada 4 proses yang harus dilalui yaitu; Mengamati / Memperhatikan objek yang menarik perhatiannya lalu berlanjut pada tahap berikutnya yaitu tahap mengingat (pada tahap ini tidak semua informasi dari model akan dicerna melainkan hanya informasi yang diminati saja yang akan disimpan dan diingat dalam memorinya), lalu tahap berikutnya yaitu kesempatan untuk melakukan dan mengulangi, dan yang terakhir adalah tahap motivasi atau penguatan dengan memberi hadiah/ pujian atau bahkan memberikan hukuman.

2.3.2 Hasil Yang Didapatkan Dari Proses

Menurut Hamzah B. Uno (2016: 199-200), Pengamatan yang dipergakan oleh model akan mendorong pengamat akan meniru perilaku tersebut. Pilihan untuk meniru ataupun tidak meniru suatu perilaku tergantung pada bagaimana pengamat mendapatkan *reinforcement* berupa *reward*, *punishment*, *motivation*, *emotion* setelah memperagakan suatu model.

Tabel 2. Hasil yang didapatkan dari peniruan model

No	Hasil yang didapatkan	Penjelasan
1.	Vicarious Reinforement (Reward)	Hasil riset menunjukkan bahwa dampak permodelan yang mendapat panutan berupa <i>reward</i> ternyata lebih efektif daripada sekedar <i>modelling</i> saja tanpa suatu penghargaan apapun. Efek dari <i>vicarious reinforcement</i> ini sangat memainkan peran penting pada situasi-situasi dimana cukup sulit untuk menilai kualitas dari suatu perilaku.
2.	Vicarious Punishment	Apabila para model melakukan tindakan yang terkonsekuensi negative maka kecendrungan pengamat akan berkurang perhatiannya. Hal ini ditegaskan oleh Bandura (1998:288) bahwa: “Apabila pengamat melihat melihat perilaku yang menghasilkan hukuman maka kecil

		kemungkinannya perilaku tersebut ditiru dibandingkan jika mereka melihat perilaku yang mendapat penghargaan”.
3.	Vicarious Motivation	Suatu perilaku model yang diamati dan menghasilkan nilai yang berharga maka pengamat akan termotivasi untuk meniru perilaku tersebut.
4.	Vicarious Emotion	Banyak emosi yang didapat melalui pengamatan terhadap model. Pengamat dapat terstimulasi dan kemudian mengkomunikasikan perasaan tersebut melalui suara, posisi tubuh/kinesik, ekspresi raut wajah sebagai perilaku tambahan dari apa yang mereka katakan. Hal ini merupakan pengalaman langsung dari hasil pengamatan sehingga menimbulkan emosi yang sama seperti yang ditunjukkan oleh model.

Sumber : Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran (2016: 199-200)

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses mengamati seorang model dan meniru perilaku model tersebut terdapat beberapa hal yang menarik perhatian sang pengamat. Dari perilaku mengamati model tersebut, pengamat mendapatkan pelajaran dari hasil observasi tersebut lalu termotivasi untuk melakukan hal tersebut dengan harapan hasil yang di dapatkan

oleh pengamat sama seperti apa yang model yang dilakukan. Hasil yang didapatkan dari peniruan berupa *vicarious reinforcement* berupa penguatan, *vicarious punishment* berupa hukuman, *vicarious motivation* berupa motivasi, *vicarious emotion* berupa respons dari perasaan ataupun gerakan.

2.3.3 Bentuk-Bentuk Peniruan

Menurut Bandura, perhatian itu penting karena tingkah laku yang baru tidak dapat diperoleh kecuali kalau diperhatikan dan dipersepsi secara tepat. Perhatian ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain karakteristik model, karakteristik dan nilai fungsional tingkah laku yang diamati ditentukan oleh *reinforcement* dari model. Tingkah laku yang berhasil dari model cenderung diperhatikan dan dikode oleh orang yang mengamatinya.

Tabel 3. Bentuk - Bentuk Peniruan

No	Bentuk Peniruan	Ciri-ciri
1.	Peniruan Langsung	adanya modeling yaitu suatu fase dimana seseorang memodelkan dan mencontohkan sesuatu melalui demonstrasi bagaimana suatu keterampilan itu dilakukan. tingkah laku yang ditunjukkan oleh model melalui proses perhatian.
2.	Peniruan Tidak Langsung	melalui imajinasi atau perhatian secara tidak langsung.
3.	Peniruan Gabungan	dengan cara menggabungkan tingkah laku yang berlainan yaitu penilaian langsung dan tidak langsung.
4.	Peniruan sesaat	Tingkah laku yang ditiru hanya sesuai untuk situasi

	atau seketika	tertentu saja.
5.	Peniruan Berkelanjutan	Tingkah laku yang ditiru boleh ditonjolkan dalam situasi apapun.

Sumber : Jurnal Psikostudia Universitas Mulawarman, Vol. 2, No. 1/Juni (2013: 28-36)

Menurut (Dimiyati Mahmud, 2017: 138), stimulus model tingkah laku dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Model hidup, yang termaksud model hidup ialah anggota keluarga, teman sekerja, dan sebagainya dengan siapa seseorang mempunyai hubungan langsung. Dalam kehidupan sehari-hari seseorang memperoleh informasi dari hubungan sosial ini.
2. Model simbolik, adalah gambaran tingkah laku dalam pikiran. Dalam kehidupan masyarakat dewasa ini, media massa merupakan sumber model tingkah laku. Dari media massa seseorang memperoleh informasi tentang situasi sosial yang luas.
3. Deskripsi verbal, adalah model yang bukan berupa tingkah laku, tetapi berwujud instruksi-instruksi, misalnya serangkaian instruksi untuk merakit suatu peralatan.

Menurut Bandura, kita dapat belajar dari pengalaman tak langsung atau pengalaman pengganti dan belajar dengan mengamati konsekuensi dari perilaku kita sendiri. Kita juga telah melihat bahwa Bandura mendefinisikan model sebagai segala sesuatu yang menyampaikan informasi. Jadi berita, media hiburan, koran, televisi, dan film layar lebar adalah model. (B.R Herenhan & Matthew H.Olson, 2008:379). Berdasarkan penjelasan di atas, teori belajar sosial Bandura menjelaskan

bahwa perilaku dapat dipelajari dengan cara meniru seorang model yang diminati dan dikagumi. Peniruan tidak berlangsung secara tiba-tiba, tetapi ada banyak faktor yang berperan dalam terbentuknya perilaku peniruan. Setiap individu memiliki perhatian khusus terhadap apa yang dilihat dan didengar yang dilakukan oleh seorang model yang menarik perhatiannya, sehingga timbul tingkah laku yang ingin dilakukan sama persis dengan model tersebut. Maka teori yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah teori belajar sosial milik Albert Bandura.

