

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam menganalisa suatu objek tentunya membutuhkan landasan teori agar penelitian tetap berada pada jalurnya. Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang digunakan dalam menganalisa Motivasi Sakuragi Hanamichi dalam *Anime Slam Dunk* karya Takehiko Inoue. Pertama, Unsur Intrinsik yang digunakan untuk menelaah tokoh dan penokohan, latar, serta alur. Kemudian ditelaah menggunakan Motivasi ERG dari Clayton Aldefer.

2.1 Unsur Intrinsik

Sebuah Karya Sastra merupakan sebuah totalitas, suatu kemenyeluruhan yang bersifat artistik (Nurgiyantoro, 2010: 22). Maksud bersifat artistik adalah yang melukiskan tokoh, gerak serta adegan kehidupan nyata dalam suatu alur atau suatu keadaan yang agak kacau atau kusut, bahkan dapat ikut mengalami seperti kehidupan nyata yang dihadirkan penulis.

Sebagai sebuah totalitas, karya sastra mempunyai bagian-bagian, unsur-unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lain secara erat dan saling menggantungkan. Karya sastra sebagai karya fiksi dibangun oleh sebuah unsur yang disebut unsur intrinsik. Unsur intrinsik sebuah karya sastra adalah unsur-unsur yang secara langsung ikut serta dalam membangun cerita. Hal tersebut didukung oleh pendapat Nurgiyantoro (2010: 23) yaitu, unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra.

Kepaduan antar berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah novel berwujud atau sebaliknya jika dilihat dari sudut kita pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai jika kita membaca sebuah karya sastra. Unsur-unsur yang dimaksud adalah tema, alur (*plot*), latar (*setting*), tokoh dan penokohan, sudut

pandang, gaya bahasa, dan amanat. Yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi hanya pada : tokoh dan penokohan, alur (plot) dan latar (*setting*)

2.1.1 Tokoh dan Penokohan

Abrams dalam Nurgiyantoro (2010: 165) mengemukakan bahwa tokoh cerita (*character*) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Sejalan dengan Abrams, Baldie (dalam Nurgiyantoro, 2010: 166) juga menjelaskan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedang penokohan (*characterization*) adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.

Adapun penokohan atau karakter menurut Minderop (2011: 2) berarti orang, masyarakat, ras, sikap mental dan moral, kualitas nalar, orang terkenal, tokoh dalam karya sastra. Adapun menurut Jauhari (2013: 161) penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku dalam sebuah cerita. Lebih lanjut Stanton (2007: 33) mengemukakan bahwa penokohan merupakan istilah karakter yang dapat dipakai dalam dua konteks, dapat merujuk pada individu-individu yang muncul dalam cerita dan merujuk pada sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral dari individu atau tokoh-tokoh.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwacerita sedangkan penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Secara lebih rinci tentang beberapa jenis tokoh menurut Nurgiyantoro (2010: 176) berdasarkan sudut pandang dan tinjauan dapat dijelaskan sebagai berikut.

2.1.2 Alur atau Plot

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Aminuddin, 2010: 83). Sedangkan Stanton (2007: 36) mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Hal ini sejalan dengan pendapat Foster (dalam Tuloli 2000) mengemukakan alur atau plot merupakan rentetan peristiwa dalam suatu fiksi (novel dan cerpen) tersusun dalam uraian waktu dan berdasarkan hukum sebab akibat, alur atau plot sama dengan kerangka cerita, yang menjadi susunan stuktur cerita. Alur merupakan struktur penceritaan yang dapat bergerak maju (alur maju), mundur (alur mundur), atau gabungan dari kedua alur tersebut (alur campuran).

2.1.2.1 Alur Maju (*Progresi*)

Nurgiyantoro (2010: 153) mengemukakan Alur maju (progresi) yaitu apabila pengarang dalam mengurutkan peristiwa-peristiwa itu menggunakan urutan waktu maju dan lurus. Artinya segala peristiwa-peristiwa itu diawali dengan pengenalan masalah dan diakhiri dengan pemecahan masalah dari cerita masa lalu hingga masa yang akan datang.

Sesuai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa alur maju merupakan alur yang menceritakan dari cerita masa lalu ke cerita yang akan datang, sehingga alur maju memiliki klimaks di akhir cerita dan merupakan jalinan/rangkaian peristiwa dari masa lalu ke masa kini yang berjalan teratur dan berurutan sesuai dengan urutan waktu kejadian dari awal sampai akhir cerita. Alur maju ini juga disebut juga alur Krognitif, yang memiliki tahap-tahap seperti awal, peruwitan, klimaks, antiklimaks dan akhir.

2.1.2.2 Alur Mundur (*Flashback*)

Nurgiyantoro (2010: 154) mengemukakan bahwa alur mundur adalah apabila pengarang mengurutkan peristiwa-peristiwa itu tidak dimulai dari peristiwa awal, melainkan mungkin dari peristiwa tengah atau akhir. Sesuai pendapat tersebut

dapat disimpulkan bahwa alur mundur (*Flashback*) merupakan alur yang menceritakan masa lampau yang memiliki klimaks pada awal cerita. Alur mundur merupakan rangkaian peristiwa dari masa lalu ke masa kini yang disusun tidak teratur dari urutan kejadian masa kini hingga kejadian akhir cerita. Adapun tahapan alur mundur yang disebut juga alur tak kognitif seperti: akhir, anti klimaks, klimaks, perumitan dan awal.

2.1.2.3 Alur campuran

Alur campuran adalah alur yang menceritakan masa lampau ke masa sekarang dan kembali lagi ke masa lampau atau sebaliknya, dari masa sekarang ke masa lampau kemudian kembali lagi ke masa sekarang atau masa yang akan datang. Tarigan (2011: 156) memaparkan bahwa unsur-unsur alur terbagi atas lima bagian, yaitu *situation* (pengarang mulai melukiskan suatu keadaan atau situasi), *generating circumstances* (peristiwa yang bersangkutan-paut, yang berkait-kaitan mulai bergerak), *rising action* (keadaan mulai memuncak), *climax* (peristiwa-peristiwa mencapai klimaks), dan *denouement* (pengarang memberikan pemecahan sosial dari semua peristiwa).

2.1.3 Latar atau Setting

Latar menurut Stanton (2007: 35) adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Wujud latar dapat berupa lokasi dalam cerita, waktu, dan suasana. Sejalan dengan pendapat Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2010: 214) yang mengungkapkan bahwa latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Lebih lanjut, Leo dan Frederic (dalam Aminudin, 2010: 68) menjelaskan bahwa latar atau setting dalam karya fiksi bukan hanya berupa tempat, waktu, peristiwa, suasana serta benda-benda dalam hubungan dengan sikap, jalan pikiran, prasangka, maupun gaya hidup suatu masyarakat dalam menanggapi suatu problema tertentu. Sedangkan menurut Kokasih (2012: 67) latar atau setting yaitu

meliputi tempat, waktu dan budaya yang digunakan dalam suatu cerita. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya suatu cerita, dengan demikian apabila pembaca sudah menerima latar itu sebagai suatu yang benar adanya, maka cenderung diapun akan menerima pelaku ataupun kejadian-kejadian yang berada dalam latar tersebut.

Nurgiyantoro (2010: 227-234), menjelaskan bahwa unsur latar atau setting meliputi latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. (menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi). Latar tempat adalah latar yang menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar waktu adalah latar yang berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi, waktu dalam latar dapat berupa masa terjadinya peristiwa tersebut dikisahkan, waktu dalam hitungan detik, menit, jam, hari, bulan, tahun, dan lain sebagainya. Latar Sosial adalah latar yang menjelaskan tata cara kehidupan sosial masyarakat yang meliputi masalah-masalah dan kebiasaan-kebiasaan pada masyarakat tersebut. Latar sosial dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, cara berpikir, dan lain sebagainya. Penggunaan bahasa dan nama-nama tokoh juga dapat diidentifikasi menjadi latar sosial.

2.2 Motivasi

Motivasi atau dalam bahasa latin disebut “*Movere*” memiliki pengertian yaitu dorongan atau penggerak. Motivasi biasanya ditujukan untuk manusia karena manusia menjadi satu-satunya sumber daya yang memiliki akal perasaan, keinginan, keterampilan, pengetahuan dan dorongan. Motivasi merupakan hal yang memberikan kekuatan atau dapat mendorong manusia untuk bertindak laku dengan maksud mencapai suatu tujuan. Para ahli pada umumnya memiliki definisi yang berbeda-beda mengenai motivasi sesuai dengan pendapat dan sudut pandangnya masing-masing.

Widodo (2015 : 187) mengartikan motivasi sebagai kekuatan yang ada dalam diri seseorang yang mendukung individu untuk melakukan tindakan. Menurut Hasibuan (2014), motivasi merupakan daya penggerak yang membuat seseorang mau bekerja sama, bekerja efektif, dan terintegrasi dengan segalanya untuk mencapai kepuasan. Sedangkan Robbins and Judge (2008 : 222) berpendapat bahwa motivasi merupakan proses atau upaya mencapai suatu tujuan yang dilakukan dengan mempertimbangkan kekuatan, arah perilaku serta kegigihan atau ketekunan seseorang.

Motivasi juga diartikan sebagai suatu gerak yang mengatur perilaku manusia dalam melakukan sesuatu, sebagaimana menurut Darmawan (2013 : 29) motivasi adalah keadaan jiwa yang mendorong atau menggerakkan seseorang yang kelak mengarahkan serta menyalurkan perilaku, sikap, dan tindakan yang selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan. Motivasi biasanya identik dengan tiga komponen utamanya yaitu : kebutuhan, dorongan dan tujuan.

Komponen pertama yaitu kebutuhan, timbul dalam diri seseorang jika dirasakan adanya kekurangan, ketidakseimbangan antara apa yang dimiliki dengan apa yang seharusnya dimiliki, baik dalam arti fisiologis, maupun psikologis. Usaha untuk mengatasi ketidakseimbangan kemudian menghasilkan dorongan, dorongan merupakan komponen kedua yang diartikan sebagai usaha pemenuhan kekurangan secara terarah, berorientasi pada tindakan tertentu yang secara sadar dilakukan seseorang. Komponen terakhir adalah tujuan. Mencapai tujuan berarti mengembalikan keseimbangan dalam diri seseorang untuk mendapatkan sesuatu, baik bersifat fisiologis maupun psikologis.

Motivasi sering pula diartikan sebagai faktor pendorong perilaku seseorang sebagaimana menurut Herlambang (2015:59) motivasi merupakan dorongan berupa ide, emosi ataupun kebutuhan fisik yang kemudian menjadi alasan seseorang dalam mengambil suatu tindakan. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan sesuatu yang dapat

memberikan kekuatan untuk mendorong individu untuk bertingkah laku demi mencapai suatu tujuan.

Teori motivasi dalam organisasi menurut Robert Kreitner dan Angelo Kinicki (dalam Wibowo, 2013 : 378) mengatakan bahwa motivasi merupakan proses psikologis yang menyebabkan timbulnya perilaku dan mengarahkannya pada pencapaian tujuan atau goal-directed behavior. Perlunya memenuhi kebutuhan memunculkan motivasi seseorang untuk melakukan pekerjaan. Motivasi kerja dalam Islam berkaitan dengan fungsi dan kedudukan bekerja. Bekerja merupakan sebuah kewajiban dalam Islam bagi umatnya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Bisa disimpulkan Motivasi merupakan dorongan yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu.

2.3 Teori ERG

Teori ERG dikemukakan oleh Clayton Alderfer seorang psikolog asal Amerika Serikat, kelahiran 1 September 1940, dimana teori ini merupakan simplifikasi dan pengembangan lebih lanjut dari teori hirarki kebutuhan Abraham Maslow. Komponen ERG tersebut terbagi atas :

- **E** (*Existence* atau keberadaan)
- **R** (*Relatedness* atau hubungan)
- **G** (*Growth* atau pertumbuhan)

1) *Existence*

Berasal dari kata latin yaitu *existere* yang artinya muncul, ada, timbul, dan memiliki keberadaan aktual. *Existere* disusun dari kata *ex* yang artinya keluar dan *sistere* yang artinya tampil atau muncul.

Terdapat beberapa pengertian mengenai eksistensi yang dibagi menjadi empat pengertian. yaitu

1. Eksistensi adalah apa yang ada.
2. Eksistensi adalah apa yang memiliki aktualitas.

3. Eksistensi adalah segala sesuatu yang dialami dan menekankan bahwa sesuatu itu ada.

4. Eksistensi adalah kesempurnaan.

Dalam Motivasi ERG, Eksistensi keberadaan meliputi kebutuhan dasar kehidupan atau fisiologis manusia seperti rasa haus, lapar, seks, dan kebutuhan materi, perasaan, yang baik kebutuhan ini secara luas disebut sebagai kebutuhan psikologis dan keamanan dasar kita jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi maka tidak mungkin fokus kepada kebutuhan lain yang lebih tinggi.

2) *Relatedness*

Adalah kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain. Relation mengacu kepada hubungan yang kita miliki sekarang berinteraksi dengan orang lain.

3) *Growth*

Growth atau pertumbuhan adalah kebutuhan yang mendorong seseorang untuk memiliki pengaruh yang kreatif dan produktif terhadap diri sendiri atau lingkungan. Realisasi dari kebutuhan penghargaan dan perwujudan diri dari Maslow.

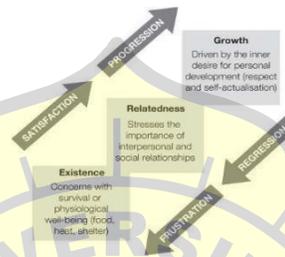
Growth mengacu kepada pengembangan diri untuk menjadi lebih maju dan kreatif supaya bisa melakukan pekerjaan yang lebih berarti untuk mengeksplorasi potensi kita dalam lingkungan.

Mungkin sebagai manusia, akan merasa bosan bila melakukan aktivitas yang monoton tanpa variasi, dan tetapi jika ada suatu tantangan dalam beraktivitas maka akan ada pemicu untuk melakukan pengembangan diri.

Clayton Aldefer membuat tujuh proposisi tentang hubungan antara kebutuhan dan keinginan manusia dan mereka disajikan sebagai berikut:

- 1) Semakin sedikit kebutuhan eksistensi yang dipenuhi, semakin banyak kebutuhan eksistensi akan diinginkan.
- 2) Semakin banyak kebutuhan eksistensi yang dipenuhi, semakin banyak kebutuhan keterkaitan akan diinginkan.
- 3) Semakin sedikit kebutuhan keterkaitan yang dipenuhi, semakin banyak kebutuhan keterkaitan akan diinginkan.

Gambar 1:Teori ERG



Sumber:Manu Melwin Johm, “Figure 3.41 Alderfer’s ERG Theory Existence Needs-At the Most Basic...,” Organization behavior,

Teori ERG merupakan teori motivasi yang yang menitik beratkan pemahaman terhadap perilaku individu. Hal ini merupakan salah satu dari empat faktor pendekatan yang mempertimbangkan faktor intrinsic yang menyebabkan seseorang mengambil tindakan tertentu (Ivancevich, Konopaske, & Matteson, 2008).

Menurut teori ERG, dapat saja makin tidak terpenuhinya suatu kebutuhan tertentu, makin besar pula keinginan untuk memuaskannya. Aspek frustasi regresi Teori ERG memiliki efek tambahan pada motivasi kerja. Misalnya jika seorang manusia tidak diberi kesempatan pertumbuhan dan kemajuan dalam sebuah organisasi, ia mungkin kembali untuk memenuhi kebutuhan bersosialisasi, jika lingkungan atau keadaan tidak memungkinkan, ia mungkin kembali ke kebutuhan akan uang untuk memenuhi kebutuhan bersosialisasi.

Gambar 2:Teori ERG



Gambar 2 :

https://www.academia.edu/12620030/TEORI_E_R_G_CLAYTON_ALDERFER

Penjelasan dari sanggahan Alderfer adalah sebagai berikut : Jika kebutuhan di tingkat yang lebih tinggi buruk maka seorang individu mungkin kembali untuk meningkatkan kepuasan dari kebutuhan tingkat rendah. Ini disebut frustrasi-regresi dari aspek teori ERG.

Misalnya ketika kebutuhan-pertumbuhan buruk, maka seseorang mungkin akan termotivasi untuk mencapai kebutuhan yang berkaitan dan jika ada masalah dalam mencapai kebutuhan yang berkaitan, maka dia mungkin akan termotivasi oleh kebutuhan eksistensi. Dengan demikian, frustrasi atau kekecewaan dapat mengakibatkan regresi untuk kebutuhan tingkat rendah.

Berikut ini merupakan penjelasan singkat mengenai teori motivasi ERG :

- Menurut Alderfer, jika kebutuhan di tingkat yang lebih tinggi buruk maka seseorang tersebut mungkin kembali untuk meningkatkan kepuasan dari kebutuhan tingkat rendah.

- b) Alderfer juga berpendapat bahwa salah satu kebutuhan golongan akan tetap kuat, walaupun kebutuhan yang lainnya telah atau tidak terpenuhi.

Aldefer menelaah lebih jauh dan mengatakan bahwa perbedaan potensi individu memprioritaskan kebutuhan dalam permintaan yang berbeda berdasarkan pandangan hidupnya. Contoh sederhananya si pelaku yang termotivasi oleh pertumbuhan melalui cara mereka, secara potensi dalam beban keberadaan mereka (mereka tak mampu membayar konsekuensinya tapi tetap menekuni obsesinya)

Aldefer juga mencatat bagaimana peranan individu memandang perkembangan mereka dalam hubungan tingkatan kebutuhan itu adalah sesuatu yang penting. Bila individu membuat suatu perkembangan dalam hal yang terkait maka mereka akan termotivasi dalam mengembangkannya meski hal yang terkait tersebut tak terpenuhi. Jika seseorang merasa frustrasi dengan perkembangan yang mereka lakukan untuk berkembang, mereka akan menghapusnya dan melipat gandakan motivasi mereka dalam hal-hal yang terkait.

Setelah menjelaskan landasan teori tersebut, berikutnya akan ditelaah unsur intrinsik & ekstrinsik dilanjutkan dengan Teori Motivasi yang disesuaikan dengan Sakuragi Hanamichi dalam *anime Slam dunk*.