

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan teori yang digunakan penulis dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori struktural sastra untuk meneliti unsur intrinsik dan teori kognitif sosial menurut Albert Bandura untuk meneliti unsur ekstrinsik.

#### **2.1 Teori Struktural Sastra**

Teori struktural sastra adalah sebuah teori pendekatan dalam menganalisis suatu teks sastra yang menekankan hubungan keseluruhan unsur dalam karya sastra secara struktural. Menurut Raharjo dan Nugraha (2022 : 15), asumsi dasar analisis strukturalisme sastra yaitu karya sastra memiliki makna intrinsik. Strukturalisme menekankan agar aspek intrinsik dalam karya sastra harus diteliti secara objektif dikarenakan keindahan dan estetika yang dimiliki karya sastra terutama pada penggunaan bahasanya. Teori strukturalisme menjunjung kuat konsep sebuah karya sastra sebagai satu kesatuan yang saling mengikat dan berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Maka dari itu, agar dapat memahami makna karya sastra harus dikaji berdasarkan strukturnya.

Dalam struktur karya fiksi terdapat makna dan unsur-unsur intrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur yang menopang suatu karya sastra menjadi lebih hidup dan dapat dinikmati pembaca. Menurut Nurgiyantoro (2018 : 30), unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca suatu karya sastra.

Adapun beberapa unsur intrinsik yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### **2.1.1 Tokoh dan Penokohan**

Dalam suatu karya sastra terutama karya sastra fiksi, keberadaan orang atau pelaku di dalam karya fiksi merupakan hal yang tidak dapat dilupakan. Setiap orang dalam suatu karya fiksi pun diceritakan memiliki

sifat yang berbeda-beda antar satu orang dengan yang lainnya. Orang-orang atau pelaku yang muncul dalam suatu karya fiksi itulah yang disebut tokoh. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2018 : 247), tokoh cerita adalah orang-orang yang muncul dalam suatu karya naratif atau drama yang digambarkan pembaca memiliki kualitas dan kecenderungan moral tertentu untuk diwujudkan dalam bahasa dan tindakan. Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2018 : 247) juga mengemukakan bahwa tokoh adalah pemain dalam cerita fiksi atau drama, sedangkan penokohan adalah tokoh yang dihadirkan dalam karya sastra fiksi atau drama dengan cara langsung maupun tidak langsung dan mengajak pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata-kata dan tindakannya. Berdasarkan perannya, tokoh dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan.

1. Tokoh utama

Menurut Nurgiyantoro (2018 : 259), tokoh utama merupakan tokoh yang penceritaannya diutamakan dan yang paling banyak diceritakan. Kehadiran tokoh utama dalam karya fiksi menentukan perkembangan alur cerita secara keseluruhan, dan biasanya dilibatkan sebagai pelaku kejadian atau yang dikenai kejadian.

2. Tokoh tambahan

Kemunculan tokoh tambahan umumnya diabaikan, atau setidaknya kurang mendapat sorotan. Kehadiran tokoh tambahan lumayan membantu tokoh utama mencapai suatu tujuan dan cenderung memiliki sedikit peran dalam cerita. Tokoh tambahan biasanya tidak terlalu banyak muncul dan lumayan pasif.

### **2.1.2 Latar**

Dalam sebuah karya fiksi, latar menjadi bagian penting karena membuat sebuah karya fiksi terkesan lebih realistis. Dengan adanya latar, sebuah cerita dapat berpijak pada sesuatu dan membuatnya menjadi lebih nyata dan dapat membawa pembaca benar-benar merasa ada di dalam cerita.

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2018 : 302), latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Unsur latar dapat dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

1. Latar tempat

Dalam karya fiksi, latar tempat merupakan tempat terjadinya suatu peristiwa yang diceritakan, berupa tempat-tempat dengan inisial atau nama tertentu atau bisa jadi lokasi tertentu tanpa nama yang jelas.

2. Latar waktu

Latar waktu berkaitan dengan “kapan” terjadinya suatu peristiwa yang terjadi dalam karya fiksi. Biasanya dikaitkan dengan waktu faktual atau dapat dikaitkan juga dengan peristiwa sejarah. Genette (dalam Nurgiyantoro, 2018 : 318) berkata bahwa masalah waktu yang terdapat dalam karya naratif dapat memiliki makna ganda, misalnya seperti menunjuk waktu penceritaan, waktu penulisan cerita, atau urutan waktu yang terjadi dan diceritakan dalam alur cerita.

3. Latar sosial

Latar sosial menunjuk pada berbagai hal yang berhubungan dengan kehidupan sosial bermasyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam suatu karya fiksi. Hal tersebut dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, cara berpikir dan bersikap, pandangan hidup, dan lain-lain.

### **2.1.3 Alur atau Plot**

Alur atau plot merupakan unsur penting dalam sebuah karya fiksi. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2018 : 167) menjelaskan bahwa plot adalah cerita yang berisi serangkaian peristiwa, tetapi hanya dihubungkan oleh sebab akibat, dan satu peristiwa memicu peristiwa lainnya. Nurgiyantoro

(2018 : 209 – 210) membedakan plot menjadi lima bagian tahapan. Kelima tahapan plot tersebut, yaitu:

1. Tahap penyituasian.

Tahap penyituasian adalah tahap yang berisi penggambaran sekaligus pengenalan para tokoh dan situasi latar yang ada di dalam cerita.

2. Tahap pemunculan konflik.

Tahap ini merupakan tahap awal munculnya konflik dan masalah yang ada di dalam cerita. Konflik tersebut nantinya akan berkembang menjadi konflik-konflik tahap berikutnya.

3. Tahap peningkatan konflik.

Dalam tahap ini, konflik yang telah dimunculkan pada tahap sebelumnya menjadi berkembang, dan semakin menegangkan.

4. Tahap klimaks.

Intensitas konflik maupun berbagai pertentangan yang terjadi antartokoh mencapai titik puncak di tahap ini. Tokoh-tokoh utama yang berperan sebagai pelaku dan penderita dari terjadinya konflik utama akan mengalami klimaks dari ceritanya.

5. Tahap penyelesaian.

Pada tahapan ini, konflik-konflik yang telah mencapai titik klimaksnya diberikan jalan keluar. Selain itu, cerita juga akan berakhir di tahap ini.

## **2.2 Teori Kognitif Sosial dari Albert Bandura**

Menurut Nurgiyantoro (2018 : 30), unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi tidak secara langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau, secara lebih khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun sendiri tidak ikut menjadi bagian di dalamnya. Unsur ekstrinsik mencakup ilmu-ilmu lain. Ilmu-ilmu yang ada di dalam unsur ekstrinsik bermacam-macam, misalnya seperti sejarah, linguistik, budaya, dan psikologi, dan lain-lain. Penulis akan membahas penelitian ini dengan ilmu psikologi, khususnya psikologi sosial dengan teori kognitif sosial.

Dari segi bahasa, kata psikologi berasal dari *psyche* yang dapat diartikan sebagai jiwa dan *logos* yang dapat diartikan sebagai ilmu atau ilmu pengetahuan. Maka dari itu, psikologi sering diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang jiwa atau bisa juga disingkat menjadi ilmu jiwa (Walgito, 2004 :1). Sebagai suatu ilmu, bila dibandingkan dengan berbagai ilmu lain, psikologi adalah ilmu yang relatif masih muda. Perbedaan pandangan pada para peneliti membawa pengenalan yang berbeda pula terhadap masalah yang dihadapi. Drever dalam Walgito (2004 : 5) memberikan gambaran definisi mengenai psikologi sebagai sebuah cabang ilmu sains, psikologi telah dimaknai dalam berbagai cara berdasarkan metode pendekatan atau lapangan studi dari masing-masing psikologis. Hal tersebut menjadikan ilmu psikologi dibagi menjadi beberapa bidang peminatan dan masuk ke dalam lingkup psikologi khusus. Psikologi khusus antara lain adalah psikologi klinis, psikologi pendidikan, psikologi industri, psikologi organisasi, psikologi sosial, dan psikologi perkembangan.

Pada umumnya, psikologi didefinisikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia yang berkaitan dengan lingkungannya (Sarwono, 2002 : 2). Sama halnya dengan psikologi sosial yang termasuk salah satu cabang psikologi, psikologi sosial mempelajari tingkah laku manusia dan kaitannya dengan lingkungan. Menurut Sherif & Muzfer (dalam Sarwono, 2002 : 5), psikologi sosial ialah ilmu tentang tingkah laku individu bersama pengalamannya dalam kaitannya dengan stimulus sosial dalam situasi sosial. Stimulus sosial yang dimaksud bukan hanya mengacu pada interaksi yang diadakan orang lain dengan si pelaku, tapi juga dapat berupa benda atau hal lain yang memiliki nilai sosial dan berpengaruh pada tingkah laku orang secara sosial pula.

Sementara itu, Baron dan Byrne (dalam Saleh, 2020 : 2) mengemukakan definisi psikologi sosial sebagai cabang psikologi yang memiliki upaya untuk memahami manusia dan menjelaskan bagaimana cara manusia tersebut berpikir, berperasaan, dan bertingkah laku dari pengaruh kehadiran orang lain. Kehadiran orang lain tersebut dapat berupa imajinasi, implikasi, maupun kehadiran secara langsung.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa psikologi sosial dikhususkan untuk mempelajari bagaimana perilaku tertentu seorang manusia terjadi di situasi sosial tertentu seperti interaksi sosial dengan orang lain maupun lingkungan sekitar, dan juga bagaimana jika kemungkinan situasi sosial tertentu dapat mengubah atau mempengaruhi perilaku tersebut. Hal tersebut memungkinkan seseorang belajar bertingkah laku melalui lingkungan sosial yang melibatkan orang lain dalam prosesnya. Hal ini pun berkaitan dengan teori kognitif sosial, sebuah teori yang menekankan pembelajaran manusia melalui lingkungan sosial.

Teori Kognitif Sosial adalah penamaan baru dari Teori Belajar Sosial, penamaan baru ini dilakukan sekitar tahun 1970-an dan 1980-an. Gagasan pokok dari teori kognitif sosial adalah sebagian besar proses belajar individu terjadi di dalam sebuah lingkungan sosial. Teori kognitif sosial Bandura menekankan keterlibatan proses kognitif manusia dalam mempertahankan bentuk-bentuk perilaku. Teori ini juga menekankan pada observasi atau pengamatan sebagai suatu proses belajar sosial. Asumsi dasar dari teori kognitif sosial Bandura adalah manusia bersifat fleksibel dan dapat mempelajari bermacam-macam sikap dan perilaku melalui berbagai pengalaman yang dilewatinya (Jurnal At-Tarbiyyah, 2020 : 50).

Bandura dalam Alwisol (2018 : 308) mengemukakan bahwa sebagian besar proses belajar seorang manusia dapat terjadi tanpa adanya dorongan yang nyata. Dalam penelitiannya, diketahui bahwa manusia mempelajari respon sebagai perilaku baru dengan mengamati perilaku orang lain sebagai model. Dalam hal ini, proses belajar bahkan tetap terjadi tanpa melakukan hal yang dipelajarinya. Menurutnya, belajar melalui pengamatan lebih praktis dibandingkan belajar melalui pengalaman langsung. Dengan mengamati orang lain dan lingkungan, seseorang dapat memperoleh respon sebagai perilaku baru yang banyaknya tidak terhingga, bahkan dapat diikuti dengan hubungan atau penguatan.

Inti dari belajar melalui pengamatan adalah modeling atau bisa disebut juga dengan peniruan tingkah laku. Dalam pembelajaran melalui proses modeling atau peniruan, tentu saja metode yang digunakan pengamat atau peniru untuk menirukan model berbeda-beda, tergantung bagaimana lingkungan dan proses

kognitif memengaruhinya. Metode peniruan atau modeling dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bagaimana seorang pengamat memproduksi perilaku yang akan ditirunya. Bandura (dalam jurnal Azkia, 2022 : 143) membagi jenis-jenis modeling sebagai berikut.

- a. Peniruan Langsung, yaitu jenis peniruan yang dilakukan oleh pengamat secara langsung setelah melihat perilaku yang diperagakan model.
- b. Peniruan Tidak Langsung, yaitu jenis peniruan yang melibatkan imajinasi pengamat dan tidak melalui perhatian secara langsung.
- c. Peniruan Gabungan, yaitu jenis peniruan yang dilakukan dengan menggabungkan perilaku yang ditiru secara langsung dengan peniruan tidak langsung.
- d. Peniruan Sesaat, yaitu ketika perilaku yang ditiru hanya dilakukan saat situasi tertentu saja.
- e. Peniruan Berkelanjutan, yaitu ketika perilaku yang ditiru dilakukan dalam berbagai situasi.

Modeling bukan hanya mengulangi apa yang dilakukan orang lain sebagai model, tetapi juga melibatkan pengurangan atau penambahan perilaku yang diamati, menggeneralisasi suatu kejadian, dan melibatkan proses berpikir. Melalui proses modeling, seseorang dapat memperoleh perilaku baru. Hal ini memungkinkan dikarenakan adanya kemampuan kognitif dalam diri seseorang. Perilaku sebagai stimulus ditransformasikan menjadi gambaran mental dan simbol verbal yang dapat diingat kembali suatu saat nanti. Dalam proses modeling, terdapat empat tahapan proses, yaitu:

1. Proses perhatian (*attentional process*).

Sebelum meniru orang lain, seseorang harus mengamati atau mengarahkan perhatiannya kepada orang lain (model) yang diamatinya. Asosiasi antara model dan pengamat, sifat model yang menarik perhatian, dan arti penting perilaku yang diamati oleh pengamat akan mempengaruhi proses pengamatan.

2. Proses mengingat (*retention process*).

Perilaku yang akan ditiru harus disimbolisasikan dalam ingatan, baik dalam bentuk verbal maupun imajinasi pengamat. Ingatan yang berupa representasi verbal memungkinkan pengamat memilah bagian yang akan dicoba lakukan dan yang dibuang. Sementara itu, ingatan yang berupa representasi imajinasi memungkinkan adanya penggambaran simbolis dalam pikiran si pengamat tanpa dilakukan secara fisik.

3. Proses produksi (*production process*).

Proses ini dilakukan setelah seseorang mengamati perilaku orang lain dengan penuh perhatian dan memasukkan apa yang diamatinya ke dalam ingatan. Pengamat akan mengubah gambaran yang ada di pikirannya menjadi perilaku. Dalam proses ini, dibutuhkan evaluasi seperti berpikir apakah yang harus dilakukan dan apakah yang dilakukan pengamat sudah benar atau belum. Benar atau tidaknya tindakan meniru oleh pengamat, tidak dinilai berdasarkan kemiripan antara respon dan perilaku yang ditiru, tetapi lebih kepada tujuan belajar dan efikasi dari pengamat.

4. Motivasi dan penguatan (*motivation and reinforcement process*).

Dalam belajar melalui observasi, jika motivasi tidak ada, tidak akan terjadi proses belajar. Motivasi yang tinggi efektif untuk seseorang dapat melakukan tingkah laku yang ditiru. Peniruan yang dilakukan akan lebih kuat kalau terjadi pada perilaku model yang diberi hadiah daripada perilaku yang dihukum. Peniruan akan tetap terjadi walaupun model tidak diberi hadiah selama pengamat melihat model dengan tanda-tanda yang positif karena dapat menandakan dari tindakan yang berhasil, sehingga dapat diyakini model akan dapat mendapatkan sesuatu sebagai hadiah. Keterkaitan dan kesesuaian antara karakteristik pribadi pengamat dengan karakteristik model menentukan motivasi pengamat untuk meniru tingkah laku.

Menurut Bandura, motivasi berasal dari dua sumber, yakni gambaran hasil yang akan didapat pada masa mendatang, dan ekspektasi keberhasilan yang berdasarkan pada pengalaman dan tujuan. Kedua hal ini dapat memotivasi

individu untuk berperilaku tertentu pada tingkat tertentu, terlebih apabila keduanya mendapat penguatan. Bandura menyetujui bahwa penguatan menjadi penyebab seseorang mempelajari sesuatu. Bagaimana seorang pengamat memutuskan untuk meniru atau tidaknya perilaku model, tergantung dari *reinforcement* atau penguatan yang didapat pengamat sebelum atau setelah menirukan perilaku model. *Reinforcement* tersebut dapat berupa *reward*, *punishment*, *motivation*, dan *emotion*.

a. *Vicarious Reinforcement* (*Reward* / Penghargaan)

Modeling akan lebih efektif apabila seorang pengamat melihat modelnya yang mendapatkan penghargaan atas keberhasilannya. Ini dapat mendorong pengamat untuk belajar dengan keras agar bisa menjadi seperti modelnya.

b. *Punishment* (Hukuman)

Apabila pengamat melihat model melakukan suatu tindakan yang berkonsekuensi negatif atau hukuman, kemungkinan pengamat untuk meniru tindakan model sangat kecil.

c. *Motivation* (Motivasi)

Pengamat akan lebih termotivasi menirukan perilaku model ketika mengamati perilaku model yang menghasilkan nilai berharga.

d. *Emotion* (Emosi)

Suara, gerak tubuh, serta ekspresi dari model yang diamati akan terstimulasi ke dalam pikiran pengamat. Perilaku tambahan tersebut dapat menimbulkan perasaan bagi pengamat sehingga dapat menirukan perilaku serta emosi yang sama seperti yang diperlihatkan model.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis akan menganalisis unsur intrinsik dalam manga *NO.6* (ナンバーシックス) serta pembentukan perilaku tokoh Shion melalui teori kognitif sosial Albert Bandura pada bab berikutnya.