

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Novel

1.1.1 Definisi Novel

Novel merupakan karya sastra yang di dalamnya terdapat unsur pembangun untuk membantu terbentuknya sebuah novel. Novel adalah karya fiksi yang dibangun oleh unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik (Nurgiyantoro, dalam Yuniarti: 2016).

Cerita dalam novel juga terkadang berisikan tentang kehidupan seseorang. Novel merupakan cerita mengenai kehidupan seseorang, seperti menjelang pernikahan, dan bagian kehidupan seorang tokoh yang mengalami krisis dalam jiwanya (Sumardjo, 1984).

Berdasarkan definisi di atas, disimpulkan bahwa novel merupakan karya sastra yang memiliki rangkaian cerita serta menyajikan kejiwaan tiap tokoh sebagai salah satu unsur pembangun yang menonjol dalam jalan cerita kedepannya.

1.1.2 Unsur Pembentuk Novel

Sebuah novel tentu memiliki sebuah unsur pembentuk, yang di dalamnya terdapat beberapa bagian seperti unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik terdiri dari tema, penokohan, alur, latar, dan amanat sebagai unsur yang paling menunjang dalam membangun sebuah karya sastra (fiksi) (Nurgiyantoro, dalam Yuniarti: 2016).

Unsur yang menonjol dari novel *Kimi wa Tsukiyo ni Hikorikagayaku* adalah penokohan. Tokoh merupakan unsur yang paling esensial dalam unsur intrinsik. Menurut Kennedy dan Gioia (dalam Mahardika: 2016), tokoh selalu membawa pesan dari penulis yang memberikan nilai kehidupan manusia, seperti moralitas dan pendidikan. Tokoh merupakan makhluk fantasi, bisa berbentuk manusia, maupun makhluk hidup lainnya yang memiliki identitas sendiri dalam sebuah karya fiksi. Menurut Nurgiyantoro (dalam Yuniarti, 2016) penokohan adalah pelukisan gambaran seorang tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

1.2 Teori Karakterisasi Nurgiyantoro

Menurut Nurgiyantoro (2015), tokoh merupakan orang yang tampil dalam sebuah karya naratif atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki nilai moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan melalui ucapan dan tindakan.

1.2.1 Tokoh

Tokoh fiksi dalam sebuah cerita terdiri dalam beberapa jenis. Nurgiyantoro (2015) membaginya ke dalam berikut:

a. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama adalah tokoh yang penceritaannya paling diutamakan, dan sering muncul. Terkadang dalam sebuah novel tidak selalu memiliki satu tokoh utama. Ada beberapa tokoh utama lain yang takarannya ditentukan berdasarkan perkembangan plot secara utuh.

Tokoh tambahan merupakan tokoh kebalikan dari tokoh utamanya. Kemunculan yang sedikit dan biasanya terpengaruh oleh permasalahan yang dialami tokoh utama.

b. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang taat dengan norma-norma, nilai-nilai sesuai dengan konvensi masyarakat. Kebalikannya, tokoh antagonis merupakan tokoh yang menjadi lawan dari setiap tokoh protagonis.

c. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Tokoh statis merupakan tokoh yang tidak mengalami perubahan watak meskipun mengalami banyak permasalahan dalam cerita. Sementara tokoh berkembang merupakan tokoh yang perkembangan wataknya sesuai dengan alur cerita yang mempengaruhi tokoh tersebut.

d. Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Tokoh sederhana merupakan tokoh yang tidak memungkinkan terjadi perubahan sifat, memiliki satu perwatakan, dan memiliki kepribadian yang tunggal. Tokoh bulat adalah tokoh yang ditunjukkan baik buruk, kelebihan dan kekurangannya sehingga terjadi perkembangan pada tokoh tersebut.

1.2.2 Teknik Pelukisan Tokoh

Menurut Nurgiyantoro (2015) teknik pelukisan tokoh dibagi menjadi dua, yaitu ekspositori dan dramatik.

a. Teknik Ekspositori

Tokoh dideskripsikan berdasarkan uraian maupun penjelasan yang diberikan langsung kepada tokoh dalam suatu cerita oleh penulis.

b. Teknik Dramatik

Tokoh dideskripsikan sifat dan dan tingkah lakunya digambarkan secara tidak langsung, yaitu melalui tindakan verbal kata-kata, tindakan nonverbal, dan melalui peristiwa yang dialami oleh tokoh. Teknik ini dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a.) Teknik Cakapan

Teknik cakapan adalah teknik yang pelukisan tokohnya dilukiskan berdasarkan percakapan antar tokoh. Sebuah percakapan yang fungsional dan efektif, dapat menghasilkan perkembangan alur dan dapat menggambarkan perwatakan suatu tokoh.

b.) Teknik Tingkah Laku

Teknik tingkah laku adalah penggambaran tokoh yang dilukiskan berdasarkan tindakan fisik tokoh tersebut. Tindakan itu dilandasi dengan tanggapan, reaksi, sifat, dan sikap suatu tokoh dalam menjalani setiap peristiwa yang dapat melukiskan jati dirinya.

c.) Teknik Reaksi Tokoh

Reaksi tokoh terhadap sesuatu dapat menentukan kepribadiannya dalam sebuah cerita. Hal ini berdasarkan pada reaksi tokoh tersebut terhadap suatu kejadian atau masalah yang dialami, kata-kata, dan reaksi terhadap tokoh lain.

d.) Teknik Reaksi Tokoh Lain

Teknik reaksi tokoh lain merupakan tanggapan yang diberikan suatu tokoh terhadap tokoh utama dalam sebuah cerita. Tokoh lain akan memberikan reaksi berupa sikap, penilaian, pendapat tentang tokoh utama. Hal ini yang membuat pelukisan tokoh secara tidak langsung teridentifikasi.

e.) Teknik Pikiran dan Perasaan

Pemikiran dan perasaan yang dialami tokoh dalam menghadapi setiap masalah yang dialami, dapat mencerminkan perwatakan dari tokoh tersebut.

2.3 Psikoanalisis Sigmund Freud

Dalam novel, penokohan seorang tokoh pasti terpengaruh oleh psikologi pengarangnya. Sehingga dekat sekali hubungan antara psikologi dan karya sastra. Hubungan antara psikologi dan karya sastra memiliki tiga ciri, yaitu: pertama, memahami unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis novel. Kedua, memahami unsur fiksional tokoh dalam sebuah karya sastra. Ketiga, memahami unsur kejiwaan pembaca (Ratna, 2004).

Aspek Psikologi dalam pendekatan sebuah karya sastra dikenal dengan psikologi sastra. Adapun pengertian psikologi sastra ada empat, yaitu: pertama, psikologi sastra adalah pemahaman kejiwaan pengarang sebagai pribadi. Kedua, pengkajian terhadap proses kreatif dari karya tulis tersebut. Ketiga, analisa terhadap hukum-hukum psikologi yang diterapkan dalam karya sastra. Keempat, psikologi sastra juga diartikan sebagai studi atas dampak sastra terhadap kejiwaan pembaca (Wellek dan Austin, dalam Ratna: 2004).

Dari definisi di atas disimpulkan bahwa sangat penting dan erat kaitannya psikologi dalam sastra, khususnya dalam membangun perkembangan tokoh dalam suatu cerita, hal ini disebabkan oleh faktor psikologi, sosial, dan kultur (Setiana dan Maysarah, 2019). Ini menjelaskan bahwa aspek psikologi dapat berpengaruh terhadap perkembangan tokoh dalam novel. Namun aspek psikologi yang mempengaruhi tokoh, tidak selalu berkaitan dengan psikologi pengarang langsung. Terkadang pengarang membuat seorang tokoh lebih misterius dan tidak mendapatkan penjabaran langsung dari pengarang, hal ini bertujuan agar pembaca bisa lebih mengapresiasi karya yang dibuat oleh pengarang novel.

Kepribadian merupakan perilaku khas dan sifat seseorang yang membuatnya berbeda dari orang lain (Kartini dan Dali, dalam Santoso: 2020). Menurut Allport (dalam Widiyanti dan Herdiyanto, 2013) kepribadian merupakan sebuah organisasi dinamis dari sistem psikofisik individu yang menentukan penyesuaian diri seseorang dalam lingkungannya.

Menurut Suryabrata (dalam Widiyanti dan Herdiyanto, 2013) kepribadian bisa digolongkan berdasarkan dua tipe yaitu, introvert dan ekstrovert. Hal ini didasarkan pada perbedaan respon dan kebiasaan dan sifat yang ditampilkan tiap individu dalam melakukan hubungan interpersonal, selain itu tipe kepribadian juga menjelaskan posisi kecenderungan individu yang berhubungan dengan reaksi atau tingkah lakunya.

Menurut Harlock (dalam Rahmah, 2017) ada delapan faktor yang mempengaruhi perkembangan kepribadian seseorang, yaitu fisik, intelektual, emosional, sosial, aspirasi dan prestasi, jenis kelamin, pendidikan dan keluarga.

Kepribadian seseorang juga bisa terpengaruh atas dasar psikis kejiwaan yang terdorong secara sadar maupun tidak sadar. Freud (2016) membaginya kedalam id, ego, dan superego.

a. Id

Id merupakan bagian inti tak sadar atau wilayah psikis dari kepribadian. Id tidak memiliki kontak dengan dunia nyata, tetapi selalu bisa meredakan ketegangan dengan cara memuaskan hasrat-hasrat dasar. Karenanya id memiliki fungsi untuk memenuhi kepuasan atau disebut dengan prinsip kesenangan (*pleasure principle*).

Contohnya bayi yang mencari kepuasan tanpa memikirkan apa yang akan dilakukan itu baik atau tidaknya untuk dilakukan. Singkatnya id merupakan wilayah primitif, kacau balau, dan tidak terjangkau alam sadar.

b. Ego

Ego merupakan wilayah pikiran yang memiliki kontak dengan realita. Ego berkembang dari sebuah id semasa bayi dan menjadi sumber seseorang untuk berkomunikasi dengan dunia luar.

Ego dikendalikan oleh prinsip kenyataan (*reality principle*), karenanya ego memegang peran eksekutif dalam pengambilan keputusan seseorang. Tapi ego memiliki tiga tingkat di dalamnya dan segala keputusan diambil dari tiga tingkat tersebut, yaitu bagian sadar, bagian bawah sadar, dan bagian tidak sadar. Contohnya secara sadar, seorang wanita akan memilih baju yang rapi dan licin karena ia suka memakai busana yang seperti itu. Secara bawah sadar, ia ingat secara samar-samar pernah dipuji sebelumnya karena pernah berpakaian seperti itu. Setelah itu ia merasa termotivasi secara tidak sadar untuk berpakaian rapi serta teratur karena pengalamannya seperti saat dilatih menggunakan toilet ketika kecil. Hal ini menjadi tertanam dan melekat dalam diri seseorang secara tidak sadar.

c. Superego

Superego dikendalikan oleh prinsip moralitas dan idealis (*moralistic dan idealistic principle*). Superego juga memiliki dua subsistem yaitu, suara hati, dan ego ideal. Suara hati lahir dari pengalaman mendapatkan hukuman atas perilaku yang tidak pantas yang mengajari kita tentang perilaku yang sebaiknya tidak dilakukan. Dan ego ideal berkembang dari pengalaman

mendapatkan imbalan atas perilaku yang tepat yang mengajarkan kita untuk melakukan perilaku yang baik untuk dilakukan.

Superego tidak memikirkan tentang kebahagiaan ego. Superego memperjuangkan kemauan dengan cara tidak realistis. Maksudnya, superego tidak memikirkan hambatan yang mungkin dihadapi ego dalam melaksanakan perintah superego. Tidak semua tuntutan superego mustahil dipenuhi, sama seperti tuntutan orang tua yang mustahil dipenuhi. Tetapi superego mirip id, yang sama sekali tidak peduli akan serangkaian perintah superego bisa dilakukan atau tidak.

2.4 *Antisocial Personality Disorder (ASPD)*

Penelitian tentang *Antisocial Personality Disorder* ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Amalia (2015). Dalam penelitian tersebut menjelaskan pengaruh pola asuh orang tua sangat berdampak terhadap pembentukan karakter pada seorang anak. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Atushi (2014), bahwa pola asuh merupakan salah satu penyebab timbulnya gangguan kepribadian *Antisocial Personality Disorder* ini. Diceritakan bahwa tokoh Yuno Gasai dididik orang tuanya secara otoriter yaitu dengan memberikan hukuman apabila anaknya melakukan kesalahan atau membantah orang tuanya. Hal ini mengakibatkan tokoh tersebut mengalami gangguan kepribadian ini. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pembahasan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana, karakter dominan, faktor penyebab, dan apa pengaruh

tokoh tersebut terhadap lingkungannya yang berfokus pada tokoh utama ketiga dalam novel *Kimi wa Tsukiyo ni Hikarikagayaku* yaitu Kayama Akira.

Antisocial Personality Disorder (ASPD) merupakan kelainan seseorang dimana orang tersebut melanggar hak orang lain, melakukan tindakan *illegal* secara terus menerus, memanipulasi orang lain, melakukan tindakan berbahaya, tidak bertanggung jawab atas perlakuannya, dan cenderung tidak memiliki rasa bersalah (Atsushi, 2014).

Menurut Velotti (2018), biasanya orang yang terjangkit, memiliki sifat yang mendominasi dan tak kenal takut dengan apa yang dia perbuat. Sifat ini didefinisikan sebagai sifat yang haus akan perhatian, sifat kenakalan, dan sifat umum antisosial lainnya seperti, mengintimidasi, kompetitif, dendam, pemaarah, tidak kenal rasa takut, dan sering bermusuhan. Orang yang terjangkit gangguan kepribadian ini biasanya jarang memperdulikan hak orang lain dan mematuhi norma sosial di masyarakat. Hal ini didukung oleh pendapat Widiger dan Corbit (dalam Saputra) bahwa seseorang dengan gangguan antisosial seperti ini cenderung memiliki riwayat untuk melanggar hak-hak orang lain.

Hare (1996) berpendapat bahwa kita hidup dalam masyarakat yang disebut dengan masyarakat kamufase. Masyarakat yang di dalamnya tanpa memiliki hati nurani, memiliki beberapa sifat psikopatik, kurangnya kepedulian terhadap orang lain, dan memanipulasi.

Perilaku antisosial ini sering disebut dengan kepribadian psikopatik, yaitu hanya terlihat memiliki sedikit rasa tanggung jawab, moralitas, serta perhatian pada

orang lain. Menurut Rahmat (dalam Anggriana, 2019) ciri-ciri di atas hampir seluruhnya ditentukan oleh kepentingan pribadi mereka masing-masing.

Menurut Mercer (dalam Fitzgerald dan Demakis, 2007) diagnosis ASPD lebih menekankan pada perilaku, sering melakukan tindakan kriminal, dan sering terlibat dalam sesuatu. Sedangkan psikopatik lebih menekankan pada suasana hati dan sifat interpersonal individu yang mungkin terlewatkan dalam diagnosis ASPD. Sifat ini banyak menjangkit remaja, menurut Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorder (DSM) menunjukkan bahwa sifat ini bisa diagnosa pada umur 18 tahun, dan akar dari perilaku tersebut berasal dari masa anak-anak dan remaja.

Perilaku antisosial ini ditandai dengan karakteristik menghindar dari orang lain dan hanya bergaul dengan orang yang bisa menguntungkan baginya. Sering juga mereka merasa lebih baik dari orang-orang di sekitarnya. Orang yang memiliki sifat seperti ini, merasa bahwa dirinya lebih baik dari orang lain, dan sering memilih orang yang pantas bergaul dengannya (Setiadi dan Kolip, dalam Amalia: 2015).

Ciri-ciri Antisocial Personality Disorder menurut Atsushi (2014), dibagi menjadi 7, yaitu:

- a) Tidak mau mengikuti norma sosial di masyarakat.
- b) Manipulasi, melakukan kebohongan terus menerus, penyalahgunaan nama seseorang, dan menipu orang hanya demi keinginan, tujuan, serta menolong dirinya sendiri.
- c) Impulsif, yaitu tidak bisa berpikir panjang.

- d) Agresif, sering mengancam, melakukan penyerangan fisik atau pertengkaran.
- e) Tidak memikirkan keselamatan orang lain, selama tujuannya tercapai.
- f) Sikap tidak bertanggung jawab.
- g) Tidak ada penyesalan, ditunjukkan dengan ketidakpedulian dan menormalkan segala tindakan seperti, melukai, menganiaya, bahkan mencuri.

Perilaku ini tentunya tidak bisa muncul dengan sendirinya, pasti ada faktor penyebab yang bisa membuat hal itu terjadi. Adapun faktor penyebab ASPD menurut Atsushi (2014), adalah faktor genetik, pola asuh orang tua yang kurang tepat yang menyebabkan seorang anak merasa tidak disayangi oleh orang tuanya, gangguan mental, lingkungan dan faktor sosiokultural.