BAB II

KAJIAN TEORI

Dalam bab ini, saya memaparkan mengenai teori yang saya gunakan untuk menganalisis karakter Dracula pada novel *Dracula* (1897) karya Bram Stoker. Beberapa teori di antaranya, adalah alegori, *monstrosity allegory*, dan *characterization*. Selain itu, saya juga memasukan representasi kaum borjuis pada zaman Revolusi Industri yang terjadi sekitar tahun 1850an yang digunakan sebagai latar belakang pada novel tersebut. Dengan demikian, pemaparan dari teori yang telah disebutkan tadi saya jelaskan sebagai berikut:

2.1 Alegori

Pada dasarnya alegori merupakan cara untuk menginterpretasikan dua hal yang berbeda di dalam cerita narasi yang bertujuan untuk menyampaikan makna di dalamnya. Seperti Thrall dalam Arch (2010: 7), mengatakan:

> *"a form of extended metaphor in which objects and persons in a narrative are equated with meanings that lie outside the narrative itself; allegory represents one thing in the guise of another – an abstraction in that of a concrete image ... Allegory attempts to evoke a dual interest – one in the events, characters, and settings presented, and the other in the ideas they intended to convey".*

Berdasarkan kutipan di atas, alegori merupakan suatu bentuk metafora yang diperluas objek dan orang-orang di dalam cerita narasi yang disetarakan maknanya. Alegori mencoba untuk menimbulkan dua hal yang menarik untuk disampaikan, yang dapat diidentifikasi berdasarkan peristiwa *(event)*, karakter, seting, dan ide-ide yang digunakan di dalam cerita.

Dengan demikian, alegori merupakan representasi dari sebuah makna abstrak, kongkret dan berbentuk materi yang biasanya digunakan dalam cerita narasi, dan tulisan lainnya. Alegori memungkinkan seorang penulis untuk menyembunyikan makna dalam peristiwa (*event)*, karakter, dan seting. Untuk menemukan makna yang tersembunyi di dalam suatu pengalegorian, hal yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi terlebih dahulu peristiwa *(event)*, tokoh, serta seting yang digunakan di dalam suatu cerita. Sehingga pada akhirnya dapat diketahui ide yang tersembunyi dari suatu penggambaran tersebut.

Feidelson dalam Arch (2010: 8), mengatakan bahwa: "secara alami setiap pembaca akan dituntun untuk membentuk kesinambungan dalam berbagai hal baik sadar maupun tidak sadar. Setiap pembaca akan menghubungkan ide dengan berbagai hal sebagai jalan untuk menemukan makna alegori yang ingin diketahui."

2.1.1 *Monstrosity Allegory*

Dalam buku Tambling yang berjudul *Allegory* (2010), terdapat terdapat jenis alegori yang fungsinya untuk menginterpretasikan hal-hal yang tidak lazim *(monstrous)*, dan saya menggunakan *monstrosity allegory* sebagai landasan teori untuk menganalisis tokoh dalam sebuah cerita.

Istilah *Monstrosity* berasal dari akar kata *monster* yang berartikan makhluk, besar, ganjil, menyimpang atau tidak lazim. Dengan kata lain, monster merupakan suatu fenomena yang tidak lazim yang timbul dari makhluk hidup. Seperti yang

dikemukakan oleh Cohen (1996: 11) bahwa: "*Monster* merupakan suatu makhluk yang memiliki gabungan dua atau lebih dari berbagai elemen, seperti bagian tubuh manusia dan bagian tubuh hewan, yang menimbulkan kesan menyeramkan, tidak lazim dan berbahaya bagi manusia." Layaknya *hydra, vampire, centaur, werewolf* dan *sphinx* merupakan sebagian contoh dari monster. Sebagian orang meyakini bahwa monster merupakan bagian dari makhluk mitologi yang memiliki kekuatan serta kemampuan yang melebihi batas kemampuan manusia. Bagi mereka, monster sudah menjadi suatu kebudayaan. Walaupun monster tidak begitu pasti akan keberadaannya, namun bagi segelintir orang menanggapi dan percaya bahwa monster merupakan hal yang ditakuti dan menjadi momok bagi manusia.

Dickinson dalam Tambling (2010: 125) mengatakan bahwa "alegori merupakan cara untuk menyampaikan hal-hal yang *indescribable* atau *monstrous*, yaitu hal-hal yang sulit untuk dijelaskan dan diterima oleh realita manusia." Selanjutnya, Shelley dan Dickinson dalam Tambling (2010: 127) menambahkan bahwa "alegori merupakan cara untuk menyampaikan hal yang sulit untuk direpresentasikan, atau sulit untuk dibuktikan kebenarannya." Dalam hal ini, alegori yang dimaksudkan adalah *Monstrosity Allegory*. Pada dasarnya *Monstrosity Allegory* digunakan untuk menerangkan atau menginterpretasikan hal yang sulit diungkapkan secara literal, dan sulit diterima oleh realita.

Berdasarkan pemaparan di atas, *Monstrous* merupakan hal-hal yang tidak lazim yang timbul dari fenoma makhluk hidup. *Monstrous* yang sulit untuk diterima oleh realita dan tidak dapat disampaikan secara literal, sehingga sulit untuk dibuktikan kebenarannya. Akan tetapi, *monstrous* merupakan sebuah istilah

yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan hal-hal yang sulit dibuktikan kebenarannya tersebut, dengan melihat ciri-ciri yang dimiliki pada hal *monstrous* tersebut, sebagai penanda untuk memberikan makna. Untuk dapat mengidentifikasikan makna dari hal yang bersifat monstrous tersebut, harus memiliki hal lain yang bersifat informatif, dalam artian dapat diterima oleh realita dan dapat dibuktikan kebenarannya sebagai pembanding, seperti ide dan hal yang menjadi realita. Sehingga, pada akhirnya dapat diketahui makna yang tersimpan di dalamnya dengan melakukan interpretasi, yaitu melakukan sebuah perbandingan antara hal yang bersifat monstrous tersebut dengan kehidupan realita yang bersifat informatif.

Dengan demikian, di dalam setiap alegori atau hal yang diinterpretasikan, pasti memiliki makna atau pesan moral yang ingin disampaikan ke dalam kehidupan manusia pada realita. Tujuannya, untuk memberikan pesan moral atau pengetahuan, serta wawasan kepada pembaca.

2.2 *Character*

Menurut Bal (2009: 112): "*a character is the effect that occurs when a figure is presented with distinctive, mostly human characteristics*." Kutipan tersebut menjelaskan bahwa karakter merupakan sebuah efek atau hasil karakteristik manusia dari sebuah sosok yang disajikan dengan khas di dalam sebuah cerita. Selanjutnya Bal (2009: 112), menambahkan:

> *characters give more literary pleasure when they are allowed to resist their reader, rather than overruled and forced to conform to their expectations.*

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa di dalam sebuah karya sastra, sebagian besar karakter yang muncul di dalam sebuah cerita lebih memberikan kesenangan dan ketertarikan terhadap pembaca, walaupun terkadang karakter yang terdapat di dalam cerita tidak sesuai yang diharapkan pembaca.

Pada dasarnya karakter merupakan hal yang bersifat kejiwaan seseorang seperti, perilaku, motivasi, dan kerampilan yang memberikan pencitraan kepada setiap individu. Karakter pun dapat dikatakan sebagai atribut atau ciri-ciri yang dimiliki seseorang, sehingga setiap karakter dapat berbeda dari yang lain. Dengan demikian, karakter merupakan pelukisan atau pemeberian identitas kepada tokoh di dalam sebuah cerita.

2.2.1 Actors

Di dalam sebuah cerita, setiap karakter yang berperan menjalankan tugasnya di dalam cerita disebut dengan *actors*. Seperti yang dikemukakan oleh Greimas dalam bukunya Bal (2009: 202):

> *The actors have an intention; they aspire towards an aim. The aspiration is the achievement of something pleasant, agreeable or favourable, or the evasion of something unpleasant, disagreeable or unfavourable. The verbs to wish and to fear indicate this teleological relation are, therefore, used as abstractions of the intentional connections between elements.*

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa setiap aktor memiliki maksud untuk mencapai tujuannya. Aspirasi yang merupakan suatu hasil pencapaian yang menyenangkan dan menguntungkan, atau sebaliknya yang untuk menghindari suatu hal yang tidak menyenangkan dan tidak menguntungkan. Hal tersebut menunjukkan adanya dorongan dan hubungan yang digunakan sebagai abstraksi

hubungan dari berbagai unsur. Di dalam sebuah cerita, actor digolongkan menjadi beberapa bagian di antaranya *subject & object, helper & opponent* dan *competence*.

2.2.1.1 *Subject & Object*

Di dalam sebuah cerita *actor* tidak terlepas dari *subject* dan *object*. Menurut Bal (2009: 203): *the subject may also aspire towards reaching a certain state*. Berdasarkan kutipan tersebut, bahwa *subject* memiliki tujuan untuk mencapai keadaan atau keinginan tertentu. Dalam hal ini, *subject* merupakan *actor* yang memiliki hasrat untuk mencapai sebuah tujuan. *Subject* yang merupakan pelaku utama dan berpotensi besar di dalam sebuah *event* (peristiwa). Selanjutnya Bal (2009: 203), menambahkan bahwa:

> *the object is not always a person. Other objects of intention are riches, possessions, wishdom, love, happiness, a place in heaven, a bed to die in, an increase in salary, a just society;you name it.*

Dalam hal ini, *object* merupakan sebuah tujuan dari pelaku *(subject)*. Sebuah *object* tidak selalu merupakan benda atau orang, akan tetapi *object* dapat berupa hal atau elemen lain yang ingin dicapai oleh *subject.* Seperti contoh yang dikemukakan oleh Bal (2009: 203):

	actor-subject	*function*	*actant-object*
a.	John	wants to marry	Mary
b.	Anna Wulf	wants to become	an independent woman

Pada contoh A: John sebagai *subject,* yang memiliki keinginan *(function)* untuk menikahi Mary yang sebagai *object* sekaligus tujuannya. Sedangkan pada

contoh B: Anna Wulf sebagai *subject* yang memiliki keinginan menjadi wanita mandiri. Keinginannya yang ingin menjadi wanita mandiri merupakan *object* serta tujuan dirinya. Berdasarkan contoh tersebut, dapat menjadi sebuah gambaran bahwa sebuah *subject* dan *object* dapat diidentifikasi berdasarkan *event* (peristiwa) yang terjadi di dalam sebuah cerita.

Di dalam sebuah cerita, *subject* dan *object* memiliki hubungan yang kuat. *Subject* yang memiliki maksud yang ingin dicapai dari *object* yang dinamakan sebagai *power.* Seperti yang dikemukakan oleh Bal (2009: 204), bahwa:

> *a form of communication, and we can, consequently, distinguish a class of actors – consisting of those who support the subject in the realization of its intention, supply the object, or allow it to be supplied or given – whom we shall call the power.*

Berdasarkan kutipan di atas, *power* merupakan suatu bentuk komunikasi antara *object* yang menjadi pendukung dan memberikan dorongan kepada *subject* untuk membantu mencapai tujuannya. Pada dasarnya *power* bukanlah wujud orang, akan tetapi *power* merupakan sesuatu yang abstrak seperti, takdir, waktu, keterampilan, atau kemampuan yang dimiliki seseorang *(actor)*. Menurut Greimas dalam Bal (2009: 204), mengatakan bahwa:

> *the person to whom the object is 'given' is the receiver. The receiver is often the same person as the subject. S/he desires something or somebody for him or herself. But, since this is not always the case, it is necessary to specify this class of actors.*

Dalam mencapai tujuannya, sebuah *subject* memerlukan *power* yang dapat ia peroleh dari *object* sebagai tujuannya. Sebuah *subject* yang menerima sesuatu dari *object (sender)* dikatakan sebagai *receiver.* Dalam hal ini, objek dikatakan sebagai *sender,* karena objek memungkinkan untuk memberikan *power* kepada

subjek *(receiver)*. Oleh karena itu *subject* dikatakan sebagai *receiver* yang menerima *power* dari *object*. Seperti contoh yang dikemukakan oleh Bal (2009: 205):

He: *subject* + *receiver*

She: *object* + *power*

• *power*	*function*	*receiver*
a. Mary	is prepared	John
b. The existing social structure	makes it impossible	for herself

Pada contoh A: Mary sebagai objek *sender* yang memberikan keputusan atau jawaban atas keingin John untuk menikahinya. John yang sebagai subjek *receiver* yang menerima atas permintaanya tersebut sebagai power untuknya. Sama halnya pada contoh B: tujuannya ingin menjadi wanita mandiri, ia buktikan dengan berbagai cara. Hal tersebut merupakan *power* yang akan ia peroleh untuk dirinya sendiri.

2.2.1.2 *Helper & Opponent*

Golongan lain dari *actors* yang berperan di dalam sebuah cerita adalah *actor* yang berfungsi sebagai *helper* (pemeran pembantu) dan *actor* yang sebagai *opponent* (hambatan). Pada dasarnya *helper* atau pemeran pembantu akan memberikan sebuah solusi kepada *actor-subject* untuk menggapai keinginnanya. Menurut Bal (2009: 208), bahwa:

> *each helper forms a necessary but in itself insufficient condition to reach the aim. ... opponents must be overcome one by one, but*

> *such an act of overcoming does not guarantee a favourable ending: any moment a new opponent may loom.*

Dalam hal ini, *helper* maupun *opponent* dapat muncul di berbagai *event* dengan pembawaan yang berbeda. Setiap *event* yang terjadi di dalam sebuah cerita, baik *helper* maupun *opponent* dapat mempengaruhi tindakan, kekuatan, proses jalannya cerita, serta tokoh-tokoh yang berada di dalam cerita tersebut. Seperti pada contoh berikut: actor a yang menginginkan menikah dengan b yang sebagai objek. Akan tetapi, actor c atau hal lain yang memungkinkan actor a gagal menikahi objek b, maka beberapa hal yang memungkinnya gagal tersebut merupakan *opponet* dari subjek a. Disamping itu, ketika subjek a tersebut yang sedang mengalami kesulitan, tiba-tiba dalam *event* tersebut actor x atau hal lainnya memberikan bantuan dan solusi kepada actor a untuk terus berusaha supaya tujuan actor a tercapai. *Helper* tidak hanya berupa objek manusia saja, akan tetapi *helper* pun dapat berupa benda seperti air, darah, pedang atau hal-hal lainnya yang sifatnya membantu dan melengkapi tokoh di dalam sebuah cerita. Berdasarkan contoh tersebut, dapat menjadi sebuah gambaran bahwa sebuah *helper* dan *opponent* dapat diidentifikasi berdasarkan *event* (peristiwa) yang terjadi di dalam sebuah cerita.

2.2.1.3 *Competence*

Greimas dalam Bal (2009: 210), mengatakan:

> *Competence subdivides into the determination or will of the subject to proceed to action, the power or possibility, and the knowledge or skill necessasry to execute the aim. The distinction between power/possibility and knowledge/skill is a second principle of differentiation.*

Berdasarkan kutipan di atas, *competence* merupakan wujud dari sebuah usaha, pengetahuan, kemampuan dan kekuatan yang nampak dari *actor* dalam menggapai tujuannya. Pada dasarnya *competence* yang dimilki setiap tokoh, merupakan sebagai pembanding yang dapat dilihat dari perbedaan kemampuan antar setiap tokoh yang terlibat di dalam sebuah cerita.

2.3 Revolusi Industri

Pada bagian ini penjelasan mengenai Revolusi Industri untuk melihat pengaruhnya terhadap kehidupan bangsa Eropa, khusunya di bidang sosial, ekonomi, dan politik. Menurut Mokyr (1998: 1):

> *The Industrial Revolution is usually dated between 1870 and 1914, although a number of its characteristic events can be dated to the 1850s. It is, however, clear that the rapid rate of pathbreaking inventions (macroinventions) slowed down after 1825, and picked up steam again in the last third of century ... the rate of technological progress as commonly defined in terms of productivity increas and the improvements in product quality, which depends much more on the smaller, cumulative, anonymous changes known as microinventions.*

Berdasarkan kutipan di atas, revolusi industri merupakan perubahan secara besar-besaran di bidang perekonomian yang terjadi pada tahun 1850an, seperti maraknya pembangunan berbagai industri, pertanian, pertambangan, dan transportasi dan menemukan alat-alat yang berteknologi lainnya. Hal tersebut memiliki dampak mendalam terhadap kondisi sosial, ekonomi, dan budaya di dunia.

Perubahan tersebut mengakibatkan kaum borjuis menjadi penguasa di bidang industri. Marx dalam Young (1978: 431), mengatakan bahwa:

> *The means of production, with which the original labor power is incorporated, as well as the necessities by which the laborers are sustained, are nothing from the working class by the capitalist class each year. Though the latter with a portion of that tribute purchases additional labor power, even at its full price, so that equivalent is exchanged for equivalent – it is nonetheless the old method of the conqueror who buys commodities from the conquered with the money which he has stolen from them [mit ihrem eignen, geraubten Geld]*

Berdasarkan kutipan di atas, *means of production* merupakan cara borjuis yaitu kaum kapitalis yang menjual barang-barang produksinya dengan harga yang tinggi, akan tetapi kaum buruh yang sudah berkerja dengan keras hanya diberi diupah rendah oleh kaum borjuis dengan maksud untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Pada dasarnya kaum borjuis merupakan kaum kalangan menengah yang memiliki harta lebih untuk menjadi kalangan atas (kaya), sehingga kaum borjuis dapat menguasai kaum kalangan bawah. Kemunculan golongan menegah ini yang menguasai sektor ekonomi dan melahirkan kapitalisme, yang menimbulkan ketegangan antar kalangan. Inilah awal perubahan yang cepat dan keras dalam dunia ekonomi yang kemudian memunculkan Revolusi Industri. Revolusi tersebut tidak hanya bergerak dalam perdagangan, akan tetapi pada dunia produksi juga.