

**PERILAKU TOKOH UTAMA DALAM NOVEL *TENKI NO KO KARYA*
SHINKAI MAKOTO
(KAJIAN PSIKOLOGI BEHAVIORISME B. F. SKINNER)**

TRIVONIA LEONY PETSII

F081171311



**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

**PERILAKU TOKOH UTAMA DALAM NOVEL *TENKI NO KO KARYA*
SHINKAI MAKOTO**

(KAJIAN PSIKOLOGI BEHAVIORISME B. F. SKINNER)

TRIVONIA LEONY PETSU

F081171311

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Departemen Sastra Jepang

pada

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

SKRIPSI
PERILAKU TOKOH UTAMA DALAM NOVEL *TENKI NO KO KARYA*
SHINKAI MAKOTO
(KAJIAN PSIKOLOGI BEHAVIORISME B. F. SKINNER)

TRIVONIA LEONY PETSJ

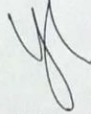
F081171311

Skripsi,

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sastra Jepang pada tanggal 25 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan pada

Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:
Pembimbing skripsi,



Yunita El Risman, S.S., M.A
NIP. 19861207201504 2 001

Mengetahui:
Ketua Departemen,



Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19821028200812 2 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Perilaku Tokoh Utama dalam Novel *Tenki no Ko* Karya Shinkai Makoto (Kajian Psikologi Behaviorisme B. F. Skinner)" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Yunita El Risman, S.S., M.A. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 05 Juli 2024



Trivonia Leony Petsi

F081171311

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena berkat, rahmat dan penyertaan-Nya yang senantiasa dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Perilaku Tokoh Utama dalam Novel *Tenki no Ko Karya Shinkai Makoto (Kajian Psikologi Behaviorisme B. F. Skinner)***”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.

Meski penulis menemui berbagai kendala serta hambatan dalam proses penyusunan skripsi ini, namun berkat tuntunan Tuhan serta tak lepas dari bantuan dan dukungan oleh berbagai pihak dalam mengatasi kendala yang dihadapi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, dengan penuh hormat penulis ingin menyampaikan ucapan terima-kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, saudara, serta seluruh keluarga tercinta yang selalu sabar menunggu tanpa lupa memberi dukungan, kasih sayang dan motivasi disertai dengan doa sehingga penulis tetap semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada Yunita El Risman, S.S., M.A, selaku dosen pembimbing yang tidak pernah bosan dan senantiasa sabar memberi masukan dan arahan dari awal proposal hingga penyelesaian skripsi ini. Mohon maaf apabila ada perbuatan dari penulis yang kurang berkenan di hati. Terima kasih telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran, juga tanpa henti memberi dukungan dan motivasi agar penulis tidak menyerah pada skripsi yang disusun penulis.
3. Ketua Departemen Sastra Jepang, Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D dan dosen pembimbing akademik Rudy Yusuf, S.S., M.Phil selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan motivasi, kritik, dan saran yang membangun bagi penulis.
4. Seluruh dosen dan staf Departemen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, bantuan dan pengalaman yang berharga selama masa studi penulis.
5. Para sahabat terbaik penulis yaitu *team mageru* penghuni grup *Muti's Choice Corp.* yang tak pernah bosan menguatkan dan memberi dukungan disertai canda dan tawa. Terima kasih telah menghibur dan dengan sabar mendengar keluh kesah penulis.
6. Teman seperjuangan penulis yang selalu menemani dan saling menguatkan. Terima kasih telah menjadi partner berbagi suka dan duka dalam berjuang bersama menyelesaikan tugas akhir.
7. Teman-teman mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2017 yang telah memberi dukungan, bantuan dan berbagi pengalaman serta kenangan berharga dari awal perkuliahan hingga lulus.
8. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu baik yang berperan langsung maupun tidak langsung sepanjang masa studi penulis dari awal hingga penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna baik dari segi penulisan maupun isi. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, semoga

penelitian ini dapat bernilai positif dan memberi manfaat bagi pembaca maupun pihak yang membutuhkan. Terima kasih.

Makassar, 05 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK	x
要旨	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Struktural.....	5
2.1.2 Perilaku	6
2.1.3 Psikologi Sastra	6
2.1.4 Psikologi Behaviorisme B.F. Skinner	7
2.2 Penelitian Relevan	10
2.3 Kerangka Pikir.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Metode Penelitian	14
3.2 Metode Pengumpulan Data	14
3.3 Metode Analisis Data	15
3.4 Prosedur Penelitian.....	15
BAB IV PEMBAHASAN	17
4.1 Perilaku Tokoh Morishima Hodaka	18
4.2 Perilaku Tokoh Amano Hina	46

BAB V KESIMPULAN	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
<i>Lampiran 1</i> Sinopsis Novel <i>Tenki no Ko</i>	63
<i>Lampiran 2</i> Biografi Penulis Novel.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Halaman Kemunculan Tokoh-Tokoh dalam Novel	17
Tabel 2. Stimulus-Respon Tak Terkondisi Tokoh Hodaka	22
Tabel 3. Stimulus-Respon Terkondisi Tokoh Hodaka	39
Tabel 4. Efek yang Terjadi pada Tokoh Hodaka	42
Tabel 5. Stimulus-Respon Tak Terkondisi Tokoh Hina	48
Tabel 6. Stimulus-Respon Terkondisi Tokoh Hina	56
Tabel 7. Efek yang Terjadi pada Tokoh Hina	58

ABSTRAK

Trivonia Leony Petsi. “Perilaku Tokoh Utama dalam Novel *Tenki no Ko* Karya Shinkai Makoto (Kajian Psikologi Behaviorisme B. F. Skinner).” (Dibimbing oleh **Yunita El Risman, S.S., M.A**)

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan perilaku tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko* karya Shinkai Makoto berdasarkan kajian psikologi behaviorisme B. F. Skinner. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa kata, kalimat, dialog, dan narasi dalam novel *Tenki no Ko* yang dikumpulkan melalui teknik studi pustaka dan pencatatan. Hasil penelitian menunjukkan respon atau perilaku pada tokoh Morishima Hodaka terbentuk dari 3 stimulus tak terkondisi dan 15 stimulus terkondisi. Sementara perilaku pada tokoh Amano Hina terbentuk setelah menerima 2 stimulus tak terkondisi dan 7 stimulus terkondisi. Setelah mengalami stimulus dan respon tersebut akan menimbulkan efek berupa perubahan perilaku atau terbentuknya perilaku baru. Timbulnya efek menunjukkan perilaku tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko* terbentuk dan mengalami perubahan setelah belajar dan menerima pengaruh dari lingkungan.

Kata kunci: perilaku, sastra, novel *Tenki no Ko*, psikologi behaviorisme B. F. Skinner

要旨

トリヴォニア。この論文のタイトルは “新海誠の小説「天気の子」における主人公の行動「B.F.スキナーの行動主義心理学の研究」” デある。[Yunita El Risman, S.S., M.A 先生のもとで研究された]

この研究は、B.F.スキナーの行動心理学の研究に基づいて、新海誠の小説『天気の子』の主人公の行動を特定し、記述することを目的である。この研究では、文献レビューとメモ取り技術によって収集された天気の子の単語、文章、対話、物語の形式のデータソースを使用した定性的記述方法が使用されることである。研究結果から、森島帆高の反応と行動は、3つの無条件刺激と15の条件刺激から形成されることであり、天野陽菜の行動は、2つの無条件刺激と7つの条件刺激を受けた後に形成されたことである。刺激と反応を経験すると、行動の変化や新しい行動の形成という形で影響が生じである。この効果の出現は、小説『天気の子』における主人公の行動が、環境から学習し影響を受けた後に形成され、変化することを示していることである。

キーワード: 行動、文学、天気の子小説、B.F.スキナーの行動主義心理学

ABSTRACT

Trivonia Leony Petsi. "The Behavior of the Main Character in the Novel *Tenki no Ko* by Shinkai Makoto (Study of B. F. Skinner's Behaviorism Psychology)" (supervised by **Yunita El Risman, S.S., M.A**)

This research aims to identify and describe the behavior of the main character in the novel *Tenki no Ko* by Shinkai Makoto based on B. F. Skinner's behaviorism psychology studies. This research uses a qualitative descriptive method with data sources in the form of words, sentences, dialogue and narrative in the *Tenki no Ko* which were collected through literature review and note-taking techniques. The results of the research show that the response or behavior of the character Morishima Hodaka is formed from 3 unconditioned stimuli and 15 conditioned stimuli. Meanwhile, the behavior of the character Amano Hina is formed after receiving 2 unconditioned stimuli and 7 conditioned stimuli. After experiencing a stimulus and response, it causes effects in the form of changes in behavior or the formation of new behavior. The emergence of effects shows that the behavior of the main characters in the novel *Tenki no Ko* is formed and changes after learning and receiving influences from the environment.

Key words: behavior, literature, *Tenki no Ko* novel, B. F. Skinner's behaviorism psychology

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, sastra adalah kreativitas pengarang yang bersumber dari kehidupan manusia secara langsung atau melalui rekaannya dengan bahasa sebagai media. Suarta & Dwipayana (2014: 12) mengatakan, sastra adalah bagian dari seni dan dapat pula dikatakan sebagai bagian dari budaya. Sebagai karya seni yang bermediakan bahasa, sastra dipandang sebagai karya imajinatif yang mempunyai nilai estetika tertentu dalam lingkup masyarakat tertentu karena sastra sangat bergantung pada lingkungan kebudayaan di mana sastra itu dilahirkan.

Salah satu bentuk karya sastra adalah novel. Novel merupakan karangan prosa panjang yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku. Menurut Nurgiyantoro (2012: 4), novel adalah karya fiksi yang menawarkan sebuah dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan lain-lain yang bersifat imajinatif. Novel memfokuskan cerita pada tokoh-tokoh yang mengalami peristiwa pada suatu latar secara terstruktur. Dalam novel, tokoh adalah objek yang terlibat langsung dengan permasalahan. Berbagai masalah dihadirkan melalui peristiwa-peristiwa yang dihadapi dalam bentuk konflik yang dapat memberi dampak pada perilaku seperti dalam novel *Tenki no Ko*.

Novel *Tenki no Ko* atau dikenal juga dengan judul *Weathering With You* merupakan adaptasi dari film animasi dengan judul yang sama karya Shinkai Makoto yang dirilis pada 18 Juli tahun 2019. Film animasi *Tenki no Ko* sendiri ditayangkan di Jepang pada tanggal 19 Juli 2019. Shinkai Makoto adalah seorang penulis, seniman manga, animator hingga produser dan sutradara film yang memasuki puncak popularitasnya setelah memproduksi film animasi berjudul *Kimi no Nawa* (君の名わ) pada tahun 2016 yang berhasil memenangkan berbagai penghargaan bergengsi baik lokal maupun internasional. Film animasi *Tenki no Ko* sendiri telah memenangkan berbagai penghargaan sejak dirilis diantaranya seperti penghargaan *Best Animated Picture Hochi Film Awards* ke-44 (2019), *Best Animated Feature Film* di *Asia Pacific Screen Awards* yang ke-13 (2019), memenangkan kategori *Audience Award* di *Animation Is Film Festival* 2019 dan *Scotland Loves Anime* 2019, dan *Best Animation Award* di *Japan Academy Prize* ke-43 (2020). Pada bulan September 2019, dua bulan setelah perilisannya, novel *Tenki no Ko* berhasil terjual hingga 650.000 eksemplar.

Dalam novel *Tenki no Ko* terdapat gambaran bagaimana perilaku tokoh Morishima Hodaka dan Amano Hina sebagai remaja yang merasakan sulitnya bertahan hidup di Tokyo. Hodaka merupakan remaja 16 tahun yang kabur dari sebuah pulau ke kota Tokyo. Ia kesulitan mendapat pekerjaan legal karena sedang dalam pelarian dan masih di bawah umur. Keadaan tersebut, membuatnya rela

tidur di jalanan demi menghemat pengeluarannya. Sementara Hina adalah gadis yatim piatu berusia 15 tahun, mengalami kesulitan yang sama bahkan nekat memalsukan usianya agar bisa mendapatkan pekerjaan untuk menghidupi dirinya dan adiknya. Menariknya, dalam novel digambarkan suatu fenomena cuaca di mana hujan berlangsung cukup lama tanpa henti. Hina yang ternyata adalah seorang *hare onna* atau Gadis Cerah menggunakan kekuatannya sebagai sumber penghasilan bersama Hodaka. Dalam budaya Jepang sendiri, khususnya dalam tradisi pengendalian cuaca, istilah *hare onna/otoko* merupakan julukan untuk seseorang baik perempuan maupun laki-laki yang dipercaya memiliki kemampuan mengubah cuaca menjadi cerah. Dengan kemampuan tersebut, Hina bekerja memenuhi permintaan orang-orang yang menginginkan cuaca cerah demi kelancaran aktivitas mereka. Namun, di tengah cuaca yang semakin buruk, Hina harus menanggung konsekuensi dari *hare onna* yang suatu hari akan menghilang demi cuaca cerah yang diharapkan semua orang. Hodaka dengan bantuan orang-orang terdekatnya kemudian berusaha mencari dan mengembalikan Hina.

Gambaran cerita novel tersebut menunjukkan bagaimana kondisi lingkungan atau faktor eksternal berpengaruh serta turut berkontribusi membentuk suatu individu dalam memilih suatu tindakan. Hodaka memilih untuk menghemat pengeluaran dengan tidur di jalanan karena kesulitan mendapat pekerjaan. Dengan penyebab yang sama, Hina juga memalsukan usianya agar mendapat pekerjaan. Demi mencapai tujuan tertentu, manusia melalui proses belajar dari lingkungan sekitar untuk melakukan tindakan yang tepat. Tindakan yang dipilih merupakan cara manusia berperilaku dalam proses belajar dan merespon serta beradaptasi pada pengaruh dari lingkungan. Perilaku sendiri memiliki pengertian secara umum sebagai segala aktivitas suatu individu yang dibentuk oleh rangsangan dari luar.

Dalam sebuah novel, perilaku tokoh-tokoh dalam cerita berbeda antar satu dengan yang lain. Perilaku dari para tokoh merupakan cerminan keadaan jiwa seseorang. Melalui perilaku inilah para tokoh dalam novel dapat dikaji dengan psikologi sastra. Psikologi merupakan bagian dari studi sastra yang di dalamnya mengkaji tentang psikologis manusia (tokoh) yang terdapat dalam karya sastra, baik dalam perspektif karya, pengarang, dan juga pembacanya (Ahmadi, 2015: 2). Dalam psikologi, perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme tidak muncul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsangan yang mengenai individu atau organisme itu. Dalam hal ini perilaku atau aktivitas dianggap sebagai jawaban atau respon terhadap rangsangan yang mengenyainya. Dengan demikian, perilaku dapat berubah sesuai dengan penyebab perilaku itu terjadi. Faktor eksternal yang menjadi pengendali perilaku belajar pada seseorang tersebut dapat dikaji dengan menggunakan perspektif S-O-R atau stimulus-organisme-respon psikologi behaviorisme Burrhus Frederic Skinner.

Menurut Ahmadi (2015: 32) psikologi behavioral adalah psikologi perilaku sebab banyak menguatkan serta melakukan riset yang berbasis pada perilaku. Menurut Skinner dalam Pramudia & Indarti (2021: 35), organisme (individu) dapat menolak sifat dan kontrol yang mengikat dalam lingkungan namun sebagian kontrol

akan terlihat jelas. Oleh sebab itu teori behaviorisme disebut juga teori belajar, karena seluruh perilaku manusia kecuali insting merupakan hasil belajar dari lingkungan. Setelah belajar dari lingkungan, individu akan mengalami efek berupa terjadinya perubahan perilaku atau timbulnya perilaku yang baru. Perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan berubah ketika lingkungan sekitar yang memberikan stimulus-stimulus pada individu tersebut mengalami perubahan. Stimulus-stimulus yang dimaksud dapat berasal dari lingkungan ataupun orang-orang yang berada di sekitarnya. Respon yang timbul dari stimulus, akan menghasilkan efek perilaku yang berbeda pada suatu individu tergantung cara mereka menangkap dan belajar dari stimulus dan respon yang pernah dialami.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis bermaksud untuk menganalisis perilaku tokoh utama yang tergambar dalam novel *Tenki no Ko* karya Shinkai Makoto dengan menggunakan kajian psikologi behaviorisme B. F. Skinner.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kehidupan sosial masyarakat di Tokyo yang tergambar dalam novel.
2. Sulitnya mendapat pekerjaan bagi anak di bawah umur yang menjadi salah satu akar masalah bagi Hodaka dan Hina.
3. Amano Hina yang berperilaku lebih dewasa daripada usianya.
4. Suga Keisuke yang menolong Hodaka berubah menjadi pengecut demi menghindari masalah dengan hukum.
5. Hubungan antar tokoh yang saling mempengaruhi.
6. Dampak konflik masing-masing individu serta latar belakang sosial terhadap cara pengambilan keputusan serta tindakan.
7. Adanya pembentukan dan perubahan perilaku tokoh utama yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.
8. Adanya perubahan perilaku tokoh karena dorongan dari tokoh lain.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;
Bagaimana perilaku tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko* karya Shinkai Makoto berdasarkan kajian psikologi behaviorisme B. F. Skinner?

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah;
Mengidentifikasi dan mendeskripsikan perilaku tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko* karya Shinkai Makoto berdasarkan kajian psikologi behaviorisme B. F. Skinner.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu di bidang sastra serta menjadi referensi serta bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai ilmu psikologi sastra khususnya psikologi behaviorisme B. F. Skinner.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang sastra dan kaitannya dengan ilmu psikologi terutama psikologi terhadap karya sastra. Selain itu, diharapkan juga dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan metode kajian stimulus, respon, dan efek psikologi behaviorisme B. F. Skinner. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca mengenai gambaran perilaku tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko* karya Shinkai Makoto melalui kajian psikologi behaviorisme B.F. Skinner.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Teori adalah suatu sistem ilmiah atau pengetahuan sistematis yang menerapkan pola pengaturan hubungan antara gejala-gejala yang diamati. Teori berisi konsep atau uraian tentang hukum-hukum umum suatu objek ilmu pengetahuan dari suatu titik pandang tertentu. Propper dalam Sugiarti (2020: 66) mengatakan bahwa teori menentukan hasil penelitian dan sekaligus sebagai sumber metodologi dalam proses penelitian. Teori sebagai landasan berfungsi untuk menjelaskan hubungan dua gejala atau lebih, sebagai alat yang memberikan petunjuk, serta menjadi patokan seorang peneliti dalam memahami, menjelaskan, dan menilai suatu data penelitian yang dikumpulkan. Ada beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

2.1.1 Struktural

Hawkes dalam Jabrohim mengatakan, strukturalisme adalah cara berpikir tentang dunia yang dikaitkan dengan persepsi dan deskripsi struktur. Karya sastra dibangun oleh struktur yang terdiri dari unsur-unsur yang membentuk satu kesatuan dan terikat satu sama lain. Unsur-unsur karya sastra tersebut dianalisis dengan menggunakan pendekatan struktural sebagai acuan dalam menganalisis karya sastra. Strukturalisme mempertimbangkan hubungan antar satu unsur dengan unsur lain dengan tujuan mendapatkan pandangan universal terhadap makna suatu karya sastra. Suatu pemaknaan karya sastra akan menjadi lebih mudah jika telah memahami strukturnya. Pendekatan struktural bersifat objektif karena analisis dipusatkan pada teks sastra itu sendiri. Dengan kata lain, pendekatan ini meninjau dari segi unsur intrinsik suatu karya. Adapun salah satu unsur intrinsik yang digunakan dalam pengkajian karya sastra seperti novel adalah unsur tokoh.

Tokoh merupakan orang atau pelaku yang berperan dalam cerita. Berdasarkan peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, Sujiman dalam Widayati (2019: 22) membagi tokoh menjadi tiga yaitu:

- a. Tokoh utama, merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh utama senantiasa hadir dalam setiap peristiwa atau konflik penting dan sangat mempengaruhi serta menentukan perkembangan alur secara keseluruhan.
- b. Tokoh bawahan, merupakan tokoh yang mendukung cerita di mana kehadirannya diperlukan untuk mempertajam dan menonjolkan tingkah laku, watak, serta peristiwa yang dialami tokoh utama. Kemunculan tokoh bawahan dalam cerita lebih sedikit dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitan dengan tokoh utama baik secara langsung ataupun tidak langsung.

- c. Tokoh tambahan, merupakan tokoh yang diperuntukkan hanya sebagai pelengkap dalam cerita. Meski tidak memiliki peranan yang penting, kehadirannya biasanya membuat cerita menjadi logis.

2.1.2 Perilaku

Manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar menyebabkan suatu individu bereaksi terhadap rangsangan tersebut. Reaksi tersebut disebut perilaku. Istilah perilaku disinonimkan dengan kata aktivitas, aksi, kinerja, respon, atau reaksi. Dengan kata lain, perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia. Secara umum, perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati, digambarkan, dicatat, diukur oleh orang lain atau pelakunya sendiri (Asri & Suharni 2021: 1). Ada tiga asumsi yang saling berkaitan mengenai perilaku manusia. Pertama, perilaku itu disebabkan; kedua, perilaku itu digerakkan; ketiga, perilaku itu ditujukan pada sasaran atau tujuan. Dalam hal ini berarti proses perubahan perilaku mempunyai kesamaan untuk setiap individu, yakni perilaku itu ada penyebabnya, terjadinya tidak dengan spontan, dan mengarah kepada suatu sasaran atau tujuan. Dengan kata lain, perilaku pada umumnya dimotivasi oleh suatu keinginan untuk mencapai tujuan tertentu, (Irwan, 2017: 107). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan respon berupa segala aktivitas yang terbentuk dan dikendalikan oleh adanya rangsangan dan pengaruh lingkungan atau faktor dari luar individu untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.3 Psikologi Sastra

Psikologi adalah ilmu jiwa, namun ada juga yang berpendapat bahwa psikologi adalah ilmu tentang perilaku. Psikologi berasal dari bahasa Yunani yakni *psychology* yang merupakan gabungan dari kata *psyche* dan *logos*. *Psyche* berarti jiwa dan *logos* berarti ilmu. Oleh karena itu, secara harafiah psikologi berarti ilmu tentang jiwa. Jiwa merupakan objek yang sulit dilihat wujudnya dengan alat indra meskipun keberadaannya tidak dapat disangkal. Karena sifatnya yang abstrak, maka kita hanya dapat mengetahui dan mengenal gejalanya saja yaitu melalui perilaku atau tingkah lakunya. J. B. Watson yang merupakan tokoh pendiri dari behavioristik meyakini bahwa kajian psikologi mengarah pada perilaku manusia yang nampak. Sama halnya yang dikemukakan oleh Singgih Dirgagunarsa sebagai guru besar psikologi di Indonesia menggambarkan psikologi adalah pengkajian perilaku yang nyata, dapat dilihat atau diukur (Saleh, 2018: 1-6).

Psikologi sastra merupakan salah satu kajian sastra yang bersifat interdisipliner, karena memahami dan mengkaji sastra dengan menggunakan konsep dan teori dalam psikologi. Psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa, pikiran dan perilaku manusia. Sementara sastra merupakan representasi kehidupan manusia dan lingkungannya dengan bahasa sebagai mediumnya. Baik psikologi maupun sastra sama-sama membicarakan manusia. Hal tersebut menjadikan psikologi dan sastra saling terikat dan berhubungan. Meskipun

manusia dalam karya sastra bersifat imajiner, tetapi pengarang menggambarkan karakter ciptaannya berdasarkan model dari manusia di dunia nyata. Ahmadi (2015: 2) mengatakan melalui psikologi, seseorang dapat memahami dan mempelajari tentang karakter, masalah psikologis dan perilaku manusia (tokoh) yang terdapat dalam karya sastra.

2.1.4 Psikologi Behaviorisme B. F. Skinner

Psikologi behaviorisme atau behavioral adalah aliran psikologi yang mengedepankan lingkungan sebagai faktor utama yang mempengaruhi seseorang dalam kehidupannya dengan riset yang berbasis pada perilaku. Psikologi ini lahir di Rusia dan berkembang sampai di Amerika dengan beberapa tokoh diantaranya yaitu Ivan Petrovich Pavlov, John Broadus Watson, dan Burrhus Frederic Skinner. Berbeda dengan aliran psikoanalisis yang memandang perilaku manusia ditentukan oleh dorongan dan konflik dari dalam diri, atau aliran humanistik di mana manusia dipandang sebagai makhluk yang sadar dan bebas dalam mencari pemenuhan spiritual, manusia dalam pandangan psikologi behaviorisme adalah sosok yang lebih banyak belajar dari lingkungan. Perilaku bersifat responsif terhadap rangsangan dari luar individu dan lebih tergantung pada situasi. Seperti yang terjadi pada tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko* di mana perilakunya terbentuk setelah mendapat rangsangan kemudian belajar dari lingkungan. Salah satu pelopor psikologi behaviorisme adalah Burrhus Frederic Skinner (1904-1990) yang berfokus pada perilaku yang terbentuk setelah belajar dari lingkungan. Psikologi ini lebih mengandalkan perubahan perilaku, proses belajar, dan modifikasi perilaku. Hal ini menjadi alasan psikologi ini cocok untuk menganalisis perilaku tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko*.

Skinner menolak analisis internal seperti insting, motivasi, aktualisasi diri, dan sebagainya dalam menganalisis kepribadian. Bukan berarti kekuatan atau motif internal itu tidak ada, namun agar bernilai ilmiah, psikologi perlu membatasi diri dengan hanya menangani data yang dapat diobservasi. Jadi, walaupun mengakui bahwa manusia adalah organisme yang berperasaan dan berpikir, Skinner tidak mencari penyebab perilaku di dalam diri manusia dengan asumsi dasar tingkah laku atau respon (R) tertentu suatu organisme sepenuhnya ditentukan oleh stimulus (S) tertentu juga yang dikenal dengan teori Stimulus-Organisme-Respon (S-O-R). Menurutnya perbedaan tingkah laku seseorang ditimbulkan oleh perbedaan peristiwa yang menyebabkannya. Skinner bekerja dengan tiga asumsi dasar, yaitu (1) perilaku terjadi mengikuti hukum tertentu (*behavior is lawful*), (2) perilaku dapat diprediksi atau diramalkan (*behavior can be predicted*), dan (3) perilaku dapat dikontrol (*behavior can be controlled*).

Kepedulian utama skinner adalah mengenai bagaimana suatu individu memiliki perilaku baru, menjadi lebih terampil, menjadi lebih tahu yang dalam hakekatnya dikenal dengan teori belajar Skinner. Cara yang efektif untuk mengubah dan mengontrol perilaku adalah dengan *reinforcement* (penguatan), suatu strategi kegiatan yang membuat perilaku tertentu berpeluang untuk terjadi

atau sebaliknya di masa yang akan datang. Konsep dasarnya yaitu, semua perilaku dapat dikontrol oleh konsekuensi (dampak yang mengikuti) perilaku tersebut. Tingkah laku manusia dapat diubah manakala semua konsekuensi atau penguatan yang tersedia di lingkungan diatur sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Skinner membagi dua tipe perilaku, yaitu responden dan operan. Perilaku responden (*respondent behavior*) adalah tingkah laku yang dihasilkan langsung oleh stimulus tertentu. Biasanya dalam bentuk respon refleks contohnya seperti saat mengeluarkan air liur ketika melihat makanan. Sementara perilaku operan (*operant behavior*) adalah timbulnya tingkah laku tanpa adanya stimulus yang mendorongnya dan cenderung bergantung pada efeknya terhadap lingkungan. Contohnya bayi yang menangis karena mengetahui dengan menangis ia akan mendapat perhatian dari orang tua atau orang lain di sekitarnya.

Teori yang dikembangkan Skinner dikenal dengan Pengondisian Operan (*Operant Conditioning*) adalah suatu proses penguatan perilaku yang dapat mengakibatkan perilaku tersebut berulang kembali atau menghilang sesuai keinginan. Analisis perilaku terjadi dalam bentuk sebab akibat, di mana perilaku adalah suatu respon yang timbul sebagian besar disebabkan oleh lingkungannya sebagai stimulus.

1. Stimulus-Respon

Stimulus adalah rangsangan dari luar individu yang sedang terjadi pada diri manusia dan membentuk sebuah perilaku pada manusia serta terjadi karena beberapa variabel yang ada pada lingkungan sekitarnya. Lingkungan merupakan agen eksternal apabila kehadirannya dapat mempengaruhi manusia (Skinner dalam Cinnong, 2022: 23). Stimulus dapat mendorong suatu individu untuk belajar, bergerak, dan bertindak. Skinner membagi dua macam stimulus yaitu:

- 1) Stimulus tak terkondisi yaitu stimulus yang bersifat alami seperti rasa lapar atau haus yang sudah dialami sejak lahir dan bersifat tetap.
- 2) Stimulus terkondisi yaitu stimulus yang ada sebagai hasil manipulasi, atau stimulus yang dibentuk oleh manusia dengan harapan untuk menghasilkan perilaku tertentu.

Skinner dalam Cinnong (2022: 24) mengatakan bahwa respon merupakan perilaku yang telah dikendalikan oleh stimulus, Respon adalah hasil dari rangsangan yang terjadi pada manusia sehingga menciptakan suatu tingkah laku. Respon tidak selalu menghasilkan hal setara dengan stimulus yang telah diberikan. Misalnya, ada manusia yang mendapat stimulus bersifat negatif tapi malah menciptakan respon bersifat positif. Ada dua jenis respon menurut Skinner yaitu:

- 1) Respon tak terkondisi, yaitu perilaku yang bersifat alami yang terbentuk dari stimulus tak terkondisi. Contohnya, seseorang yang menggigil saat merasa kedinginan.

- 2) Respon terkondisi, yaitu perilaku yang muncul sebagai respon atas stimulus terkondisi. Respon ini hadir disebabkan oleh rangsangan atau stimulus dari seseorang yang disengaja. Misalnya seorang anak yang menjadi rajin belajar karena diberikan hadiah.

2. Efek

Efek merupakan akhir atau hasil suatu peristiwa (perbuatan, keputusan) atau keadaan. Dengan kata lain, efek adalah akibat yang diperoleh dari adanya stimulus dan respon. Skinner mendeskripsikan efek adalah akibat atau konsekuensi yang mengikuti respon. Efek tersebut dipengaruhi oleh *reinforcement* (penguatan) dan *punishment* (hukuman).

1) Reinforcement (Penguatan)

Reinforcement (penguatan) merupakan konsekuensi yang memperkuat perilaku, yaitu memperbesar atau meningkatkan kesempatan agar perilaku akan terjadi atau sebaliknya. Penguatan adalah suatu tindakan yang dilakukan atau dihindari, mengikuti stimulus yang diterima. Menurut Skinner, *reinforcement* dapat bersifat positif apabila diikuti stimulus yang menyenangkan, maupun bersifat negatif apabila diikuti stimulus yang tidak mendukung atau tidak menyenangkan. *Positive Reinforcement* (penguatan positif) yaitu apabila penguatan diperoleh akan meningkatkan probabilitas respon di mana hasil atau akibat bergantung pada kondisi atau situasi stimulus. Dalam penguatan positif frekuensi respon meningkat atau muncul kembali karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*). Misalnya seorang murid bekerja keras menyelesaikan tugas setelah mendapat pujian atau komentar positif. Penguatan positif dapat memotivasi seseorang dalam bertingkah laku menjadi sebuah pola kebiasaan. *Negative reinforcement* (penguatan negatif) merupakan metode meningkatkan perilaku dengan cara menghilangkan atau menghindari stimulus yang merugikan atau tidak menyenangkan. Contohnya seorang ibu yang mengomeli anaknya agar mengejarkan tugas. Anak tersebut kemudian akan mengerjakan tugasnya untuk menghindari stimulus tidak menyenangkan (omelan).

2) Punishment (Hukuman)

Punishment (hukuman) merupakan konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku. Dengan hukuman, beberapa respon atau perilaku dapat diperlemah atau bahkan dihilangkan karena diikuti oleh kehadiran stimulus tidak menyenangkan. Perbedaan *punishment* dengan penguatan negatif adalah proses menghilangkan sesuatu yang tidak menyenangkan untuk meningkatkan terjadinya suatu respon atau perilaku, sedangkan hukuman mengarah pada menghadirkan sesuatu yang tidak menyenangkan agar suatu perilaku berkurang atau bahkan menghilang. Contohnya, taktik orang tua kepada anaknya yang terus-terusan bermain *games* dengan menyita *hp* anaknya agar berhenti bermain *game*.

2.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan pencarian dari beberapa sumber informasi, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Penelitian dengan objek material yang sama yaitu novel *Tenki no Ko* karya Shinkai Makoto antara lain;

1. Penelitian berupa skripsi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia program studi Sastra Jepang yang dilakukan oleh Arizky Pahmi Darusalam (2020) dengan judul “Amanat yang Terkandung dalam Novel *Tenki no Ko* Karya Makoto Shinkai.” Penelitian tersebut membahas tentang fakta kemanusiaan, pandangan pengarang, dan amanat yang terkandung dalam novel *Tenki no Ko*. Hasilnya menunjukkan bahwa amanat yang terkandung dalam novel berdasarkan hasil dari tinjauan fakta kemanusiaan dan pandangan dunia pengarang meliputi bertingkah sewajarnya, cinta dan kasih sayang, menjaga alam, tolong menolong, segala sesuatu tidak boleh berlebihan dan selalu berhati-hati dalam melakukan sesuatu karena semua yang dilakukan akan membawa pada konsekuensi masing-masing. Meski sama-sama mengkaji novel *Tenki no Ko*, penelitian tersebut membahas topik serta menggunakan pendekatan yang berbeda yaitu kajian struktural genetik Lucien Goldmann, sementara penelitian ini menggunakan kajian teori behaviorisme B. F. Skinner.
2. Penelitian yang menggunakan novel *Tenki no Ko* sebagai objek kajian berikutnya adalah penelitian berupa jurnal yang dilakukan oleh Ayu Putri Seruni (2022) dari Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan judul *Social Reflection in Novel Tenki no Ko by Makoto Shinkai: The Study of Marxisy Literary Sociology*. Penelitian tersebut membahas mengenai refleksi sosial masyarakat Jepang di Tokyo seperti realita sosial, penderitaan masyarakat kelas bawah, konflik kelas dan komunitas, keberpihakan pada kelas bawah, dan propaganda melawan pemerintah yang tergambar dalam novel *Tenki no Ko*. Pembahasan tersebut menunjukkan refleksi sosial dari perjuangan para pelajar yang mulai melihat sisi baik dari Tokyo sebagai kota industri, namun hidup di Tokyo ternyata tidak semudah yang dibayangkan, mulai dari mahal biaya hidup, sulitnya mendapatkan pekerjaan, hingga urusan dengan peraturan hukum. Penelitian ini sama-sama mengkaji novel *Tenki no Ko*, namun membahas topik serta kajian yang berbeda.
3. Skripsi mahasiswa Universitas Hasanuddin dari program studi Sastra Indonesia yang dilakukan oleh Andi Cinnong (2022) dengan judul “Perspektif Tokoh Tentang Kehidupan dalam Novel Rindu Karya Tere Liye: Tinjauan Psikologi Behaviorisme B. F. Skinner. Hasil dari penelitian ini menunjukkan sejumlah tokoh yang mempunyai perspektif tertentu terhadap kehidupan di mana perspektif tersebut mengalami perubahan yang disebabkan oleh stimulus, respon, dan efek. Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan. Penelitian tersebut membahas topik tentang perspektif kehidupan tokoh dari objek yang berbeda yaitu novel *Rindu* karya Tere Liye. Sementara penelitian ini

- menggunakan objek dan sumber data dari novel *Tenki no Ko*. Namun, kedua penelitian sama-sama menggunakan teori psikologi behaviorisme B. F. Skinner serta menggunakan metode penelitian yang sama.
4. Penelitian relevan selanjutnya berupa skripsi dari mahasiswa Universitas Mataram program studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah yang dilakukan oleh Wahida Hardiyanti (2016) dengan judul *Kepribadian Tokoh Bu Suci dan Waskito dalam Novel Pertemuan Dua Hati Karya N.H. Dini Perspektif Behaviorisme Teori B.F. Skinner*. Hasil penelitian berupa deskripsi kepribadian tokoh Bu Suci sebagai guru yang baik, ramah, ulet, bijaksana dan tanpa kenal lelah serta Waskito yang mengalami perubahan kepribadian dari anak yang nakal menjadi lebih baik. Penelitian ini dikaji dengan teori asumsi dasar Skinner, stimulus tak berkondisi, dan stimulus berkondisi. Penelitian ini membahas tentang kepribadian tokoh dari sumber data yang berbeda yaitu novel *Pertemuan Dua Hati karya N.H. Dini*. Memiliki persamaan dari segi teori stimulus terkondisi dan tak terkondisi psikologi behaviorisme B.F. Skinner dan metode penelitian yang sama.
 5. Penelitian yang menerapkan kajian psikologi behaviorisme B. F. Skinner juga dilakukan oleh Sofia Amalia (2016) dari Universitas Mataram program studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah dengan judul “*Analisis Psikologi Tokoh Mada dalam Novel Hai Backpacker Karya Agung Irawan Berdasarkan Pendekatan Behavioral (B.F.Skinner)*.” Dari penelitian tersebut, Sofia menemukan ada dua bentuk kepribadian tokoh Mada yang dipengaruhi oleh stimulus yaitu tak terkondisi dan terkondisi di mana lingkungan yang berubah juga menyebabkan perubahan kepribadian Mada terutama dalam kehidupan beragamanya. Penelitian ini menggunakan objek dan sumber data yang berbeda yaitu novel *Haji Backpacker*.
 6. Penelitian yang menggunakan tinjauan yang sama dikaji oleh Sugiyo, Firda Aulia Pasha, dan Nasrul (2022) dari Universitas Pamulang berupa jurnal dengan judul “*Perilaku Tokoh Gala dalam Novel Ganjil Genap Karya Almira Bastari: Kajian Psikologi Perilaku Burrhus Frederic Skinner*.” Hasil penelitian mereka menunjukkan adanya 17 stimulus tidak terkondisi yang dialami oleh tokoh Gala berupa lingkungan Jakarta, kampus, serta sifat alamiah Bara dan Mas Aiman. Juga ditemukan 32 stimulus terkondisi berupa nasihat, saran, motivasi dari diri sendiri, keluarga, Mas Aiman, dan para sahabat. Dari stimulus tersebut menimbulkan respon yang menyebabkan perilaku Gala menjadi optimis, percaya diri, berani, pantang menyerah, egois, dan ikhlas. Penelitian tersebut menggunakan kajian yang sama yaitu stimulus, respon B. F. Skinner, namun dengan sumber data yang berbeda yaitu novel *Ganjil Genap*.
 7. Penelitian berupa jurnal berikutnya dilakukan oleh Saraswati A. P. Prasetio dan Drs. Parmin, M.Hum. (2021) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “*Perubahan Perilaku Tokoh Nadira dalam Novel ‘Nadira’ Karya Leila S. Chudori (Perspektif Psikologi Behaviorisme Skinner)*.” Jurnal tersebut mendeskripsikan hasil klasifikasi data yang termasuk ke dalam stimulus, respon, dan efek dari teori behaviorisme B. F. Skinner. Hasilnya menunjukkan 1) stimulus yang

diberikan pada tokoh Nadira yang mencoba untuk memengaruhi perilaku Nadira pada kehidupan sehari-hari, 2) berbagai respon positif dan negatif bermunculan yang berasal dari stimulus, dan 3) efek yang diperoleh tokoh Nadira yang membuatnya mengalami perubahan perilaku. Pada penelitian ini menggunakan sumber data yang berbeda yaitu novel Nadira karya Leila S. Chudori. Sementara kajian dilakukan dengan teori yang sama yaitu psikologi behaviorisme B. F. Skinner.

8. Penelitian berupa jurnal selanjutnya dengan judul "Kepribadian Tokoh Jiwa dalam Novel *Lelaki Terakhir yang Menangis di Bumi* Karya M. Aan Mansyur (Kajian Psikologi Behaviorisme B. F. Skinner)" yang dilakukan oleh Dewi Alifasari (2017) dari Universitas Negeri Surabaya. Penelitian tersebut membahas mengenai kepribadian tokoh Jiwa berdasarkan stimulus, respon, dan efek psikologi behaviorisme B. F. Skinner. Hasilnya, 1) tokoh Jiwa mengalami proses belajar yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, 2) berbagai stimulus yang diterima Jiwa menjadikan ia mengalami sebuah perubahan perilaku serta menghasilkan sebuah respon berupa respon positif dan respon negatif, dan 3) adanya efek yang diperoleh Jiwa berupa efek penguatan dan efek pemadaman. Meski menggunakan kajian yang sama, pada penelitian Dewi menggunakan sumber data yang berbeda yaitu novel dengan judul *Lelaki Terakhir yang Menangis* karya M. Aan Mansyur.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah suatu rancangan yang digunakan untuk membantu penelitian. Sekaran dalam Sugiyono (2013: 60) mengatakan bahwa kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Konsep tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram sebagai bentuk gambaran alur logika atau pemikiran dari suatu topik penelitian yang dibahas. Penelitian ini akan menerapkan tinjauan psikologi behaviorisme B. F. Skinner untuk mengungkapkan perilaku tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko* karya Shinkai Makoto dalam bentuk skema berikut.

Bagan Kerangka Pikir