

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah hasil ciptaan kreatif pengarang yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan kehidupan masyarakat. Kartikasari dan Suprpto (2018: 3) menjelaskan bahwa sastra merupakan cerminan kehidupan masyarakat yang digambarkan oleh pengarang berdasarkan hal-hal yang pernah dilihat, dirasakan, dan dipikirkan oleh pengarang dalam hidupnya. Hal-hal tersebut kemudian dituangkan oleh pengarang dalam sebuah karya tulisan yang dapat dinikmati oleh pembaca yang disebut sebagai karya sastra.

Karya sastra memiliki berbagai fungsi, salah satunya adalah sebagai media hiburan. Selain itu, karya sastra juga dapat meningkatkan pemahaman batin apabila pembacanya memahami hal-hal yang ingin disampaikan penulis dalam karyanya tersebut. Dengan memahami hal-hal tersebut pembaca dapat merasakan suasana yang digambarkan oleh pengarang seperti suasana menyedihkan, menyenangkan, dan sebagainya. Menurut Latif (dalam Sinar, 2015), karya sastra yang diciptakan oleh pengarang dapat dikatakan berhasil apabila karyanya dapat memengaruhi perasaan orang yang membacanya. Karya sastra berusaha menyentuh sisi emosional pembaca sehingga mereka dapat terhubung dengan tokoh dan dinamika yang terdapat dalam karya tersebut.

Karya sastra digunakan oleh pengarang sebagai sarana untuk menggambarkan tentang apa yang dilihat dan diamati di sekitarnya, misalnya karakter seseorang dan dinamika kehidupan dalam masyarakat. Karakter dan kehidupan masyarakat tersebut dapat ditemui dalam berbagai jenis karya sastra, salah satunya adalah novel. Novel adalah salah satu dari berbagai jenis karya sastra berbentuk prosa yang di dalamnya digambarkan sisi kehidupan manusia melalui unsur-unsur pendukung sehingga mampu memberi kesan kepada pembacanya. Pengarang dapat dengan bebas menuangkan idenya dalam menggambarkan tokoh-tokoh yang diciptakan



baik itu dari segi jasmani, rohani, serta kejiwaan tokoh-tokoh (2019: 166) mengatakan bahwa pengarang memiliki untuk menciptakan gambaran tokoh-tokoh sesuai dengan, seperti status sosial, perwatakan, dan permasalahan. Gambaran tersebut dapat dilihat melalui unsur-unsur dalam novel. Melalui unsur-unsur itulah pembaca dapat

memahami kehidupan tokoh yang diciptakan oleh pengarang dalam karyanya. Salah satu unsur yang dapat membantu untuk memahami sebuah bacaan novel adalah unsur tokoh dan penokohan. Dari unsur inilah pengarang dapat menggambarkan karakter tokoh, dan pembaca dapat memahami karakter tokoh yang digambarkan.

Karakter tokoh dalam karya sastra terutama novel dapat berubah dan berkembang seiring berjalannya cerita. Perkembangan alur yang menampilkan berbagai peristiwa memengaruhi perkembangan karakter tokoh dalam cerita. Nurgiyantoro (2019: 188) mengatakan karakter tokoh dalam cerita dapat terpengaruh apabila tokoh tersebut aktif melakukan interaksi dengan lingkungannya. Adanya hubungan antar tokoh yang bersifat saling memengaruhi dapat menyebabkan terjadinya perubahan dan perkembangan tokoh. Tokoh akan terus mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan jalannya cerita.

Salah satu novel yang menggambarkan perubahan karakter tokoh adalah novel berjudul *Furitā, le O Kau* (フリーター, 家を買う) karya Arikawa Hiro yang diterbitkan pada tahun 2009 dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia pada tahun 2021 dengan judul *Freeter, Membeli Rumah*. Novel ini menceritakan tentang tokoh utama bernama Take Seiji yang merupakan seorang *freeter*. *Freeter* atau yang dalam bahasa Jepang disebut *furitā* merupakan ungkapan yang diberikan untuk orang-orang yang tidak memiliki pekerjaan tetap atau menganggur (Khotijah, 2022). Pada awal cerita Seiji digambarkan sebagai seorang pemuda yang hanya peduli pada dirinya sendiri, bahkan ia juga tidak begitu akrab dengan kedua orang tuanya. Suatu ketika Seiji mengetahui bahwa ibunya ternyata mengidap depresi dan gangguan kecemasan akut. Hal ini disebabkan karena adanya perundungan yang dilakukan oleh tetangganya sejak 20 tahun lalu ketika keluarga mereka pindah ke lingkungan baru. Seiji tidak percaya akan hal ini karena ia yang selama ini tinggal bersama kedua orang tuanya tidak pernah melihat adanya tanda-tanda ketidaknormalan dari ibunya. Setelah menyadari kondisi ibunya tersebut, Seiji merasa bersalah dan bertekad untuk memperbaiki kebiasaan buruknya.



ng cerita novel ini, diperlihatkan bagaimana perjuangan ahakan kesembuhan ibunya. Ia yang awalnya menjalani agai *freeter* dengan santai kemudian berubah dan encari pekerjaan tetap agar dapat segera pindah dari a, yang ia yakini merupakan salah satu penyebab utama

gangguan kesehatan mental ibunya. Hal itu membuat perjuangan Seiji semakin berat ditambah lagi dengan ayahnya yang sama sekali tidak mau tahu dengan kondisi ibunya dan malah cenderung menyalahkan ibunya. Meski menghadapi tantangan berat, keinginan Seiji untuk memperbaiki kehidupannya dan mengusahakan kesembuhan ibunya memperlihatkan perubahan dan perkembangan karakternya yang signifikan.

Perubahan karakter Take Seiji dalam novel *Furitā, le O Kau* ini menurut penulis sangat menarik untuk dikaji. Tokoh Seiji menunjukkan bahwa karakter seseorang dapat berubah atau berkembang karena berbagai hal, salah satunya adalah adanya interaksi dengan lingkungan, baik itu dari lingkungan keluarga, lingkungan kerja, maupun dari orang-orang di sekitar. Oleh karena itu, perubahan karakter tokoh Seiji menarik untuk dikaji dengan menggunakan teori behaviorisme B.F Skinner. Endraswara (2022: 57) mengatakan pendekatan behaviorisme menganggap bahwa kepribadian manusia itu ada karena terbentuk sebagai hasil dari pengaruh lingkungan sekitar, di mana perilaku adalah respons yang timbul ketika terdapat stimulus dari lingkungannya. Skinner dalam teorinya menyatakan bahwa individu merupakan organisme yang memperoleh setiap tingkah laku yang ada pada dirinya melalui proses belajar. Hamruni, dkk (2021: 2) mengatakan bahwa menurut teori behaviorisme, belajar adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seorang individu dapat dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat memperlihatkan perubahan perilakunya. Skinner (2013: 78) mengatakan bahwa lingkungan memengaruhi organisme atau individu dengan berbagai cara, yang digolongkan sebagai stimulus yang kemudian nantinya akan mendatangkan respons. Dalam teori behaviorisme, Skinner berpendapat bahwa hubungan antara stimulus dan respons dapat terjadi karena adanya pengaruh dari lingkungan.

Beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut. Penelitian relevan pertama ditulis oleh Damayanti dan Raharjo pada tahun



“Pengaruh Konflik Eksternal Terhadap Kejiwaan Tokoh el *Freeter*, *Membeli Rumah* Karya Arikawa Hiro”. Jurnal aan objek dengan penelitian ini dan menggunakan teori asil penelitian ini menunjukkan bahwa konflik eksternal i kejiwaan Sumiko berasal dari lingkungan keluarga dan dilakukan oleh tetangganya. Konflik eksternal tersebut

adalah 1) anak pertama Sumiko yang bernama Ayako, satu-satunya tokoh yang mengerti masalah Sumiko pergi meninggalkan rumah setelah menikah, 2) anak kedua Sumiko yang bernama Seiji tidak memiliki pekerjaan tetap dan senang bermalas-malasan, 3) suami Sumiko yang bernama Seiichi sangat temperamental dan hanya memikirkan dirinya sendiri, dan 4) perundungan yang dilakukan oleh tetangga sekitar memperparah gangguan jiwa Sumiko. Konflik tersebut memperparah kondisi fisik dan psikis Sumiko.

Penelitian relevan kedua ditulis oleh Fibiani dan Saraswati pada tahun 2020 dengan judul “Perubahan Tingkah Laku Tokoh Saya dalam Novel *Jangan Sisakan Nasi dalam Piring* Karya Kembangmanggis: Perspektif Behaviorisme Skinner”. Jurnal ini memiliki kesamaan teori dengan penelitian ini namun memiliki objek kajian yang berbeda. Jurnal ini mengkaji mengenai perubahan tingkah laku tokoh Saya melalui stimulus dan respons yang terjadi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa selama tokoh saya tinggal di Ubud, Bali, banyak pelajaran yang ia dapatkan melalui stimulus dan respons yang diterima dan ditunjukkan. Perubahan tingkah laku yang ditunjukkan tokoh saya berupa lebih menghargai pemberian, lebih menghargai pekerjaan, dan lebih menghargai orang lain. Perubahan tingkah laku yang ditunjukkan ini merupakan hasil dari stimulus yang diberikan oleh tokoh lain seperti Pak Jumu, Pak Nangka, Bu Klengis, serta lingkungan sekitar Ubud, Bali.

Penelitian relevan ketiga ditulis oleh Prasetio dan Parmin pada tahun 2021 yang berjudul “Perubahan Perilaku Tokoh Nadira dalam Novel *Nadira* Karya Leila S. Chudori (Perspektif Psikologi Behaviorisme Skinner)”. Jurnal ini memiliki kesamaan teori dengan penelitian ini namun memiliki objek kajian yang berbeda. Jurnal ini mengkaji mengenai perubahan perilaku tokoh Nadira menggunakan perspektif behaviorisme Skinner. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya stimulus yang diberikan kepada tokoh Nadira yang mencoba untuk memengaruhi perilaku Nadira pada kehidupan sehari-harinya. Setelah adanya stimulus yang diberikan, bermunculan respons positif dan negatif yang ditunjukkan oleh tokoh Nadira. Efek yang terjadi pada tokoh Nadira menjadikannya mengalami perubahan perilaku.



releven keempat ditulis oleh Petsi pada tahun 2024 ilaku Tokoh Utama dalam Novel *Tenki no Ko* Karyaajian Psikologi Behaviorisme B. F. Skinner”. Skripsi ini teori dengan penelitian ini namun memiliki objek kajian sil penelitian ini menunjukkan adanya respons atau

perilaku pada tokoh Morishima Hodaka dan Amano Hina yang terbentuk dari stimulus terkondisi dan tak terkondisi. Setelah mengalami berbagai stimulus serta adanya respons yang diberikan, timbul efek berupa perubahan perilaku. Timbulnya efek tersebut menunjukkan bahwa perilaku tokoh utama dalam novel *Tenki no Ko* terbentuk dan mengalami perubahan setelah belajar dan menerima pengaruh dari lingkungan.

Penelitian relevan terakhir ditulis oleh Firdaus pada tahun 2019 yang berjudul “Perubahan Kepribadian Tokoh Utama Haruki Shiga dalam Novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* karya Sumino Yoru.” Skripsi ini memiliki kesamaan teori dengan penelitian ini namun dengan objek kajian yang berbeda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepribadian tokoh utama sebelum mengalami perubahan yaitu tertutup, acuh tak acuh, penyendiri, pemalu, dan tidak percaya diri. Setelah mengalami perubahan, kepribadian tokoh utama menunjukkan perubahan positif, seperti menjadi orang yang peduli dan lebih membuka diri. Perubahan kepribadian ini terjadi karena adanya proses stimulus tak terkondisi dan stimulus terkondisi dari tokoh Yamauchi Sakura.

Berbeda dari penelitian-penelitian relevan yang dijabarkan di atas, belum pernah ditemukan penelitian yang membahas mengenai perubahan karakter tokoh utama dalam novel *Furitā, le O Kau* karya Arikawa Hiro menggunakan teori psikologi behaviorisme Skinner. Dalam novel ini ditampilkan bagaimana perjuangan tokoh Seiji dalam hidupnya yang dihadapkan dengan berbagai macam masalah, terutama masalah dalam keluarganya serta bagaimana perkembangan karakter tokoh Seiji dalam menghadapi berbagai macam masalah tersebut. Hal ini menjadikannya sangat cocok untuk dikaji dengan menggunakan teori psikologi behaviorisme B.F Skinner. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti novel tersebut dalam penelitian ini yang berjudul “Perubahan Karakter Tokoh Utama dalam Novel *Furitā, le O Kau* (フリーター, 家を買う) Karya Arikawa Hiro (Psikologi Sastra)”.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian



elitian

i penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana karakter tokoh utama dalam novel *Furitā, le O Kau* karya

Arikawa Hiro serta menganalisis perubahan karakter yang terjadi dengan menggunakan teori psikologi behaviorisme B.F. Skinner.

1.2.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan terkait kajian psikologi sastra mengenai perubahan dan perkembangan karakter tokoh dalam suatu karya sastra. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menambah literatur pustaka terkait penerapan teori behaviorisme B.F. Skinner dalam menganalisis suatu karya sastra.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi pembaca terkait pendekatan psikologi sastra yang digunakan untuk menganalisis novel *Furitā, le O Kau* karya Arikawa Hiro. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya sebagai referensi penelitian serupa.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tokoh dan Penokohan

1. Tokoh

Tokoh adalah salah satu unsur intrinsik karya sastra yang memiliki peran yang sangat penting. Nurgiyantoro (2019: 165) mengatakan istilah tokoh itu merujuk pada orang yang menjadi pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh dalam cerita mengalami berbagai peristiwa yang mengikut dengan jalannya cerita. Nurgiyantoro (2019: 176) mengategorikan tokoh dalam beberapa jenis yang diberi penamaan berdasarkan sudut pandang dan tinjauan, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan tokoh antagonis, tokoh sederhana dan tokoh bulat, tokoh statis dan tokoh berkembang, serta tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam sebuah cerita memiliki berbagai perannya masing-masing. Dalam sebuah cerita, tokoh yang berperan penting disebut sebagai tokoh utama atau tokoh inti, sebaliknya tokoh yang tidak begitu memiliki peran penting disebut sebagai tokoh pembantu atau tokoh tambahan.

Aminuddin (2011: 80) mengatakan untuk menentukan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam sebuah cerita, dapat dilihat melalui frekuensi seringnya kemunculan tokoh tersebut. Selain itu, dapat pula ditentukan melalui petunjuk yang diberikan oleh pengarang. Tokoh utama pada umumnya merupakan tokoh yang sering dibicarakan atau diberi komentar oleh pengarang, sedangkan tokoh tambahan biasanya hanya dibicarakan ala kadarnya. Dalam novel *Furitā, le O Kau* Take Seiji adalah tokoh utamanya, sedangkan orang-orang di sekitarnya seperti ibu, ayah, kakak, rekan kerja, dan sebagainya merupakan tokoh tambahan. Tokoh-tokoh tambahan inilah yang nantinya akan memengaruhi perubahan karakter Seiji.

2. Penokohan



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Selain tokoh, penokohan juga merupakan unsur penting dalam sebuah cerita. Menurut Aminuddin (2011: 79) penokohan adalah cara pengarang dalam menampilkan dan perilaku tokoh tersebut dalam sebuah cerita. Penokohan lebih luas dibandingkan dengan pengertian tokoh. Penokohan mencakup banyak hal sekaligus, seperti siapa tokoh tersebut, bagaimana perwatakannya, serta bagaimana

penempatannya dalam sebuah cerita sehingga dapat memberikan pemahaman yang jelas kepada pembacanya. Pengarang menggambarkan atau memperkenalkan tokohnya kepada pembaca melalui penokohan, atau dapat dikatakan penokohan adalah teknik dalam menggambarkan tokoh suatu cerita.

Nurgiyantoro (2019: 194) menyebutkan teknik penggambaran tokoh dalam suatu cerita dapat dibedakan dalam dua cara, yaitu secara langsung dan tidak langsung. Penggambaran tokoh secara langsung dilakukan oleh pengarang melalui berbagai cara, seperti memberikan deskripsi, uraian, ataupun penjelasan secara langsung. Sedangkan penggambaran secara tidak langsung dilakukan oleh pengarang dengan membiarkan tokohnya untuk menunjukkannya melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, tingkah laku tokohnya, serta melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita.

2.2 Karakter

Karakter dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain atau dapat juga diartikan sebagai tabiat atau watak dari seseorang. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2019: 165) mengatakan penggunaan istilah karakter atau character dalam bahasa Inggris memberikan dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh yang ditampilkan dalam cerita dan sebagai sikap, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Karakter dapat berarti “pelaku cerita” atau “perwatakan”. Namun dalam penelitian ini, karakter yang dimaksud adalah “perwatakan” tokoh dalam cerita.

Menurut Aminuddin (2011: 80) untuk memahami karakter atau watak tokoh, pembaca dapat melakukan penelusuran dengan berbagai aspek yang dihadirkan dalam cerita, seperti 1) tuntutan pengarang terhadap karakter tokoh, 2) gambaran pengarang mengenai lingkungan hidup dan cara berpakaian tokoh, 3) gambaran secara langsung perilaku tokoh, 4) gambaran tokoh mengenai dirinya sendiri, 5) bagaimana cara berpikir tokoh,



gambaran tokoh lain terhadap tokoh tersebut, 7) bagaimana aksi dengan tokoh tersebut, 8) bagaimana tokoh lain terhadap tindakan tokoh tersebut, dan 9) bagaimana memberikan reaksi terhadap tokoh lainnya. Semua elemen itu pembaca mendapatkan gambaran tentang tokoh dan kompleks. Karakter adalah subjek yang sulit untuk

dipahami karena sifatnya yang dapat berubah-ubah. Karakter dapat mengalami perubahan atau perkembangan disebabkan pengaruh proses internal maupun eksternal, termasuk di dalamnya interaksi dengan lingkungan sosialnya.

1. Interaksi Sosial

Menurut KBBI interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis antara perseorangan dan perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Walgito (dalam Anwar, 2016) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang dapat memengaruhi satu sama lain sehingga terjadi hubungan yang saling timbal balik. Bentuk interaksi sosial tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian, dan lainnya.

Sudariyanto (2010: 21) mengatakan interaksi sosial merupakan hal yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Bertemunya seseorang dengan orang lain atau kelompok lain, kemudian saling berbicara, bekerjasama, dan seterusnya, kegiatan ini dapat dikatakan sebagai proses interaksi sosial. Dalam interaksi sosial hubungan yang terjadi harus terjadi secara timbal balik yang dilakukan oleh kedua belah pihak, artinya kedua belah pihak harus saling merespon.

Interaksi sosial dapat menjadi faktor dalam membentuk karakter seseorang. Dalam sebuah cerita, tokoh yang aktif dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, termasuk interaksi dengan lingkungan sosialnya akan memengaruhi sikap, watak, dan tingkah lakunya. Dalam penelitian ini interaksi yang dilakukan oleh tokoh utama dengan lingkungan sosialnya yang mencakup lingkungan keluarga, lingkungan kerja, dan lingkungan sekitarnya menjadi faktor yang juga memengaruhi perubahan dan perkembangan karakternya.

2.3 Psikologi Sastra



Optimized using
trial version
www.balesio.com

adalah merupakan kata yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu, atau dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari tentang kejiwaan manusia. Psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia, sedangkan Sastra adalah seni yang menggambarkan karya seni yang berkaitan dengan apa yang dilihat dan diamati oleh pengarang di

sekitarnya misalnya kehidupan dan karakter manusia. Psikologi dan sastra memiliki kesamaan yaitu membahas manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Perbedaan keduanya terletak pada objek pembahasannya. Psikologi membicarakan manusia sebagai sosok murni ciptaan Tuhan, sedangkan pada karya sastra objek yang dibahas adalah tokoh-tokoh yang diciptakan oleh seorang pengarang atau dapat pula disebut tokoh imajinasi. Endraswara (2013: 96) mengatakan psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Karya sastra dipandang sebagai fenomena psikologis yang menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.

Minderop (2018: 54) mengatakan bahwa psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses aktivitas kejiwaan. Telaah psikologi sastra mencerminkan psikologis dalam diri para tokoh yang terdapat dalam cerita yang disajikan oleh pengarang dengan sedemikian rupa sehingga pembaca seolah-olah merasakan dirinya terlibat dalam cerita tersebut. Tujuan dari psikologi sastra adalah untuk memahami berbagai aspek kejiwaan yang terdapat dalam suatu karya sastra, seperti pemahaman terhadap tokoh-tokoh yang terdapat dalam suatu karya. Suatu karya sastra dapat dipandang sebagai ilmu yang berkaitan dengan bidang psikologi karena di dalamnya terdapat aspek psikologi yang berhubungan dengan tokoh, pengarang, maupun pembaca. Menurut Ratna (dalam Minderop, 2018: 54) terdapat tiga cara yang dapat dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, yaitu 1) memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, 2) memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional dalam karya sastra, dan 3) memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca.

2.4 Psikologi Behaviorisme – B.F. Skinner

Behaviorisme merupakan teori mengenai perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini kemudian berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang menekankan pada pembentukan perilaku individu sebagai hasil dari belajar. Belajar dipandang sebagai sebuah proses yang muncul sebagai respons terhadap berbagai rangsangan dari luar diri seorang individu. Teori behaviorisme ini dikembangkan oleh pemikiran beberapa tokoh, salah satunya adalah Burrhus Frederic Skinner atau yang lebih dikenal dengan B.F. Skinner. Teori ini pada bagaimana setiap peristiwa yang dialami oleh seorang individu dapat memengaruhi perubahan tingkah lakunya.



perilakunya. Skinner menganggap bahwa hubungan antara stimulus dan respons dapat terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan yang menyebabkan perubahan perilaku. Dengan mengidentifikasi dan melakukan analisis penyebab perubahan tersebut, karakter seseorang dapat diprediksi juga dapat dikendalikan. Behaviorisme yang dikembangkan oleh Skinner berfokus pada kondisi psikis manusia yang sifatnya terbuka dan sangat mudah dipengaruhi oleh rangsangan eksternal, sehingga tindakan seseorang itu dapat dipengaruhi oleh rangsangan psikologis yang diterima.

Minderop (2018: 4) mengatakan bahwa kepribadian seseorang dibentuk sejak lahir. Kepribadian seseorang dapat dimodifikasi dengan adanya berbagai pengalaman yang memengaruhi seseorang sebagai individu. Behaviorisme memandang individu sebagai makhluk reaktif yang mudah memberikan respons terhadap lingkungan. Hal ini sesuai dengan yang terjadi pada tokoh utama dalam novel *Furitā le O Kau*. Tokoh utama dalam novel ini mengalami perubahan perilaku karena adanya pengaruh lingkungan yang menyebabkan perubahan karakter tokoh tersebut. Skinner (2013: 196) mengatakan bahwa perilaku organisme dapat berubah ketika berhubungan dengan lingkungan tertentu. Skinner menggunakan istilah stimulus-respons serta operant conditioning atau pengkondisian operan dalam meneliti perubahan perilaku organisme atau individu.

1. Stimulus-Respons

Teori behaviorisme memandang perilaku manusia yang dapat terlihat. Perilaku manusia dapat berubah dikarenakan adanya stimulus yang diterima dari lingkungan sekitarnya. Endraswara (2022: 57) mengatakan perilaku seorang individu disikapi sebagai respons yang muncul karena adanya stimulus tertentu, yaitu lingkungan individu tersebut. Stimulus adalah sesuatu yang diberikan kepada seorang individu, sedangkan respons adalah reaksi atau tanggapan terhadap stimulus yang diberikan.

Skinner membagi stimulus menjadi dua macam, yakni stimulus tidak terkondisi yaitu stimulus yang bersifat alami serta stimulus terkondisi, yaitu merupakan hasil manipulasi atau stimulus yang dapat manusia dengan harapan untuk menghasilkan perilaku arapkannya. Berdasarkan macam stimulus tersebut, perilaku (respons) manusia menjadi dua, yakni respons si, yaitu yang bersifat alami yang terbentuk dari stimulus a respons terkondisi, yaitu perilaku yang muncul sebagai



respons dari stimulus berkondisi. Respons terjadi dari adanya sebuah stimulus yang diberikan, respons sendiri yang menunjang adanya perubahan tingkah laku, respons tersebut dapat berupa respons positif maupun respons negatif. Contohnya ketika seorang siswa datang terlambat dan kemudian ia tidak diperbolehkan untuk mengikuti kelas, maka ia mungkin akan berusaha untuk datang lebih awal di hari berikutnya. Kondisi di mana siswa tersebut tidak diperbolehkan untuk masuk kelas disebut sebagai stimulus dan usaha siswa tersebut untuk datang lebih awal di hari berikutnya itu disebut sebagai respons. Stimulus yang terjadi itu memicu respons yang diberikan. Dalam psikologi behaviorisme stimulus dan respons akan selalu berdampingan, respons itu akan selalu muncul jika diberikan sebuah rangsangan atau stimulus dari lingkungan atau dari seseorang.

2. Operant Conditioning

Operant conditioning atau pengkondisian operan adalah respons terhadap lingkungan yang ditimbulkan oleh stimulus. Skinner mengatakan bahwa operant conditioning atau pengkondisian operan ini berfokus pada *reinforcement* (penguatan). Penguatan merupakan suatu hal yang dapat mengakibatkan meningkatnya kemungkinan sebuah respon.

Skinner menyatakan penguatan terdiri atas penguatan positif dan penguatan negatif yang dapat mengakibatkan perilaku dapat berulang kembali atau menghilang sesuai dengan keinginan. Penguatan positif dianggap sebagai stimulus positif apabila penguatan tersebut beriringan dengan meningkatnya perilaku seseorang dan terdapat pengulangan pada perilaku tersebut. Penguatan positif dapat berupa hadiah, pujian, atau penghargaan. Contoh penguatan positif adalah ketika seorang siswa diberi pujian oleh gurunya karena melakukan hal yang baik, maka hal ini dapat menjadi penguatan agar siswa tersebut tetap melakukan hal baik. Sedangkan penguatan negatif adalah bentuk stimulus yang ada diakibatkan oleh respons yang kurang diharapkan. Penguatan negatif diberikan agar respons yang tidak diharapkan ini agar tidak diulangi atau hilang.



dapat berupa sanksi, teguran, atau peringatan. Contoh adalah ketika seorang siswa diberi sanksi menulis halaman oleh gurunya karena tidak mengerjakan tugas maka kedepannya siswa ini akan berusaha untuk yang diberikan agar tidak diberi sanksi serupa.