

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan suatu karya yang dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Seorang pengarang membuat suatu karya sastra yang di dalamnya terdapat berbagai macam nilai aspek kehidupan seperti budaya, moral, keluarga, persahabatan, perjuangan, dan lain-lain dengan tujuan untuk dinikmati, dipahami, dan dinilai oleh para pembaca.

Wellek dan Warren (1990: 42), Berpendapat bahwa karya sastra dapat berdiri sendiri sebagai suatu sistem nilai, yang menunjukkan bahwa suatu karya sastra dapat mengambil cerita dari kehidupan sehari-hari yang mengandung banyak nilai moral, nilai sosial, serta berbagai permasalahan kompleks kemanusiaan. Jenis karya sastra dapat dibagi ke dalam dua bentuk, yaitu fiksi dan nonfiksi. Menurut KBBI, karya fiksi adalah suatu karya yang dibuat berdasarkan ungkapan khayalan dari pengarangnya. Contoh dari karya sastra fiksi ialah seperti novel, puisi, dan drama.

Namun seiring perkembangan zaman yang diikuti dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang pesat di berbagai bidang, tentunya karya sastra yang dikatakan sebagai karya yang paling mencerminkan manusia pun ikut bergeser dan berkembang, menjadi bentuk yang jauh lebih modern daripada sebelumnya. Media yang digunakan untuk penyampaian pun tidak hanya dibatasi melalui tulisan saja, namun melalui media gambar. Salah satu dari contoh media gambar tersebut ialah komik.

Scott McCloud (2008: 8), mendefinisikan komik sebagai gambar dan simbol lain yang bersifat dua dimensi yang disandingkan dalam urutan tertentu (kedekatan, berdampingan) dengan tujuan memberikan informasi dan tanggapan estetis dari pembaca. Komik diterbitkan dalam berbagai format, mulai dari komik strip di surat kabar, komik cetak, hingga komik *online* (daring). Komik banyak dinikmati karena cerita disampaikan melalui gambar dan tulisan yang digabungkan menjadi satu.

Komik sebagai karya fiksi merupakan suatu karya yang memuat rangkaian cerita tentang kehidupan seorang tokoh yang menjalin hubungan dengan orang-orang di sekitarnya, serta menonjolkan watak dan sifat tokoh tersebut. Hal ini sangat mirip dengan penerapan ilmu psikologi, karena psikologi juga membahas perilaku dan proses mental manusia. Keduanya memiliki kesamaan, yakni menjadikan manusia dan permasalahan yang dialaminya sebagai pokok kajian utama.

Kepribadian manusia memiliki peran penting dalam menentukan cara seseorang dalam hidup. Sifat-sifat seperti ketekunan, keberanian, dan kat pada kepribadian seseorang memengaruhi bagaimana mereka hadapi kesulitan dan mengatasi tantangan. Misalnya, individu yang tangguh dan berorientasi pada tujuan cenderung lebih gigih dalam an, sehingga terlahirlah kepribadian yang memiliki pola respon baik dalam hal mental, emosional, maupun fisik.



Salah satu komik yang memiliki tokoh dengan nilai perjuangan yang dapat diteliti ialah komik *Black Clover* yang ditulis oleh Yuuki Tabata. Komik ini telah diserialisasikan di majalah komik *shōnen Shueisha* semenjak Februari 2015 dan sampai saat ini tercatat telah memiliki 36 volume hingga pada Februari 2024. Komik ini juga telah adaptasi menjadi serial televisi *anime* yang diproduksi oleh studio *Pierriot* yang musim pertamanya tayang di Jepang pada Oktober 2017 sampai Maret 2021 lalu. Dalam terjemahan Indonesia telah diterbitkan pada Januari 2019 oleh penerbit Alex Media Komputindo.

Komik ini telah menjadi cukup populer, yang dibuktikan dengan berbagai penghargaan yang telah diraihinya, seperti menjadi pemenang Shogakukan Manga Award 2018 untuk kategori komik shonen. Komik ini juga sering meraih peringkat tertinggi dalam survei popularitas yang diadakan oleh berbagai platform dan majalah, salah satunya adalah Weekly Shonen Jump, yaitu majalah manga terpopuler di Jepang saat ini. Selain itu, komik ini telah terjual sebanyak 15 juta kopi di seluruh dunia dan telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa, seperti Inggris, Prancis, Jerman, dan Indonesia.

Komik ini menceritakan tentang Asta, seorang anak yatim piatu yang tumbuh di desa kecil bernama Hage, di dunia di mana sihir adalah bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Setiap orang memiliki kemampuan sihir, kecuali Asta yang terlahir tanpa kekuatan sihir sama sekali. Meskipun demikian, walaupun ia diremehkan oleh orang-orang karena tidak memiliki kekuatan sihir, Asta tetap bercita-cita menjadi seorang Kaisar Sihir, gelar tertinggi yang hanya diberikan kepada penyihir terkuat di Kerajaan Clover. Di sisi lain, Yuno, sahabat masa kecil Asta, adalah seorang jenius sihir dengan bakat luar biasa yang juga bercita-cita menjadi Kaisar Sihir. Meskipun mereka berbeda dalam kemampuan, keduanya berkompetisi untuk mencapai impian yang sama.

Untuk mengatasi kekurangan yang dimilikinya, Asta berusaha untuk menjadi unggul di bidang lain dengan melatih kekuatan fisiknya. Ia tak pernah menyerah dalam perjalanan meraih impiannya. Saat beranjak dewasa, Asta memutuskan untuk masuk dalam tim Banteng Hitam, tim yang dikenal dengan prestasi terburuk diantara pasukan prajurit sihir lainnya. Walaupun dengan berbagai rintangan yang dialaminya, ia tidak pernah menyerah dalam membuktikan bahwa dirinya mampu untuk menjadi seorang Kaisar Sihir.

Komik ini secara garis besar ingin menyampaikan tentang perjuangan Asta dalam meraih mimpinya yang terasa mustahil untuk digapai. Penulis merasa karakter Asta yang terdapat dalam komik ini menampilkan semangat perjuangan, keteguhan hati, dan kerja keras yang patut untuk dijadikan sebagai objek analisis dalam penelitian yang penulis akan lakukan. Kutipan dibawah ini dapat memperkuat alasan mengapa penulis ingin meneliti nilai perjuangan Asta.





Gambar 1.1 Mimpi yang besar

Yuno : ありがとうアスタ。。。大丈夫。。。！？  
 アスタ : この世界は魔法がすべてだ～  
 アスタ : 証明してやろおじゃねーが。。。  
 アスタ : 貧民でも捨て子でも。。。生まれつき魔力が少なくても。。。。  
 アスタ : オレ達でもこの世界で誰よりもつごくなれるって。。。！  
 アスタ : 魔法亭になる。。。！！  
 Yuno : Arigatou asuta... Daijōbu... ! ?  
 Asta : Kono sekai wa mahō ga subettedaa!!  
 Asta : Shoumei shite yaro oja nee ga...  
 Asta : *Hinmin demo sutego demo... Umaretsuki maryoku ga sukunakutemo....*  
 Asta : *Ore tachi demo kono sekai de dare yori mo tsugoku nareru tte... !*  
 Asta : *Mahōtei ni naru... ! !*

(田畠裕基, 2016:45)

Yuno : Terima kasih asta, kamu tidak apa-apa!?  
 Asta : Dunia ini sihir adalah segalanya ya...  
 Asta : Kalau begitu akan kubuktikan  
 Asta : Mungkin kita miskin, yatim piatu, dan sihir kita lemah  
 Asta : Tapi kita masih bisa berdiri dipuncak dunia  
 Asta : Aku akan menjadi kaisar sihir

(Tabata, 2016:45)



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

Tokoh Asta dalam komik \*Black Clover\* karya Yuuki Tabata menjadi objek yang ditulis karena menampilkan nilai perjuangan hidup yang selaras dengan sastra. Dalam dunia yang menganggap sihir sebagai ukuran keberhasilan, Asta yang terlahir tanpa kemampuan tersebut sudah serta diragukan masa depannya. Namun, keterbatasan itu kuat untuk menunjukkan bahwa pencapaian tidak bergantung pada bakat melainkan pada usaha, keteguhan, dan keberanian menghadapi tantangan untuk menjadi “kaisar sihir” merefleksikan penolakan terhadap

determinisme sosial sekaligus menegaskan bahwa masa depan dapat dibentuk melalui kerja keras dan keyakinan diri. Dengan demikian, analisis nilai perjuangan Asta tidak hanya penting dalam kajian sastra, tetapi juga bermanfaat untuk memperkaya pemahaman mengenai aspek psikologis, sosial, dan pendidikan karakter, sehingga relevan untuk diteliti secara akademis.

Adapun rumusan masalah yang dapat menjadi pembahasan utama dalam penelitian ini ialah bagaimana penggambaran tokoh Asta dalam komik *Black Clover* karya Yuuki Tabata ini dan bagaimana bentuk nilai-nilai perjuangan yang dilakukan oleh tokoh Asta.

Dalam melakukan penelitian ini, penulis akan menggunakan teori psikologi yang dibawakan oleh Alfred Adler, seorang psikolog asal Austria, karena teori ini dapat membedah bagaimana kepribadian manusia terdiri dari perasaan inferioritas atau perasaan kekurangan akan sesuatu yang kemudian dikompensasi oleh daya juang untuk menutupi kekurangan tersebut. Penulis merasa dengan pendekatan ini akan dapat mendetilkan deskripsi kepribadian dari karakter tersebut.

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan oleh penulis terhadap penelitian objek novel lainnya baik dalam bentuk buku, skripsi, ataupun bentuk penelitian ilmiah lainnya yang memiliki kemiripan dan keterkaitan tertentu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, telah ditemukan beberapa tulisan relevan, yakni sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siska (2022) dengan judul “Efikasi Diri Pada Tokoh Noelle dalam Film Animasi *Black Clover* Karya Sutradara Tatsuya Yoshihara” yang bertujuan untuk mengungkapkan efikasi diri pada salah satu karakter bernama Noelle yang ada di dalam film animasi *Black Clover*. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan oleh Siska dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah keduanya meneliti objek yang sama yakni *Black Clover*. Hanya saja penelitian yang dilakukan oleh Siska mengambil sumber dari serial animasinya sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengambil sumber dari komiknya. Walaupun demikian, terdapat perbedaan di antara teori yang digunakan oleh penulis. Penelitian yang dilakukan oleh Siska mengadopsi teori kognitif sosial yang diciptakan oleh Albert Bandura, sedangkan penulis dalam skripsi ini memakai teori psikologi individual yang diperkenalkan oleh Alfred Adler.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurningsih (2021) dengan judul “Kepribadian Tokoh Ema dalam Anime *Yakusoku no Neverland* Karya Kaiu Shirai dengan Teori Psikologi Individual Alfred Adler” yang bertujuan untuk mengungkapkan kepribadian karakter utama dari serial anime *Yakusoku no Neverland* karya Kaiu Shirai. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan oleh Nurningsih dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah keduanya sama-sama menggunakan teori psikologi individual yang diperkenalkan oleh Alfred Adler. Perbedaan antara kedua penelitian ini ialah Nurningsih dalam penelitiannya menggunakan serial anime *Yakusoku no Neverland* karya Kaiu Shirai sebagai objek penelitian, sedangkan penulis menggunakan komik *Black Clover* karya Yuuki



3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurdin Harry Kistanto, dkk (2021) dengan judul “*Striving for Superiority* Tokoh Harumi Takasugi dalam Manga *Takasugi San Chi No Obentou* Karya Nozomi Yanahara (Sebuah Kajian Psikologi Sastra Alfred Adler)” yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses perjuangan tokoh Harumi Takasugi untuk menjadi wali yang bertanggung jawab dalam manga *Takasugi san Chi No Obentou* karya Nozomi Yanahara. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan oleh Nurdin Harry Kistanto dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah keduanya sama-sama menggunakan teori psikologi individual yang diperkenalkan oleh Alfred Adler. Perbedaan di antara kedua penelitian ini ialah Nurdin Harry Kistanto dalam penelitiannya menggunakan komik *Takasugi san Chi No Obentou* karya Nozomi Yanahara sebagai objek penelitiannya, sedangkan penulis menggunakan komik *Black Clover* karya Yuuki Tabata.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Diana (2022) dengan judul “Representasi Diskriminasi dalam Serial Anime *Black Clover* Karya Yuuki Tabata” yang bertujuan untuk mengetahui apa saja bentuk diskriminasi yang terjadi dalam serial animasi *Black Clover* karya Yuuki Tabata. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan oleh Diana dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah keduanya meneliti objek yang sama yakni *Black Clover*. Hanya saja penelitian yang dilakukan oleh penulis mengambil dari sumber komiknya sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Diana mengambil sumber dari serial animasinya. Perbedaan di antara kedua penelitian ini ialah Diana dalam penelitiannya menggunakan teori diskriminasi oleh Fulthoni dengan metode analisis kode-kode televisi dari semiotika John Fiske sebagai landasan untuk penelitian, sedangkan penulis menggunakan teori psikologi individual yang diperkenalkan oleh Alfred Adler.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Hadi Rumadi (2019) dengan judul “Representasi Nilai Perjuangan dalam Novel Berhenti di Kamu Karya Gia Pratama” yang bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai dalam manusia yang ditentukan pada baik atau salahnya suatu tindakan, moral, dan juga refleksi sosial akan kecantikan dan harmonisasi yang kemudian diperjuangkan oleh karakter utama dalam novel tersebut. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan oleh Hadi Rumadi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah keduanya memiliki topik pembahasan yang sama yakni tentang nilai perjuangan. Hanya saja terdapat perbedaan di antara kedua penelitian ini dimana Hadi Rumadi dalam penelitiannya menggunakan teori yang dikemukakan oleh Joyomartono, sedangkan penulis menggunakan teori psikologi individual yang diperkenalkan oleh Alfred Adler.



## 1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan tokoh Asta dalam komik *Black Clover* karya Yuuki Tabata.
2. Untuk menguraikan nilai-nilai perjuangan apa saja yang ada dalam karya komik *Black Clover* karya Yuuki Tabata.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah untuk menambah dan memperkuat teori-teori keilmuan yang telah ada di dalam bidang sastra, terkhususnya dalam pengkajian komik yang dilakukan dengan pendekatan psikologi sastra.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini ialah untuk dijadikan sebagai bantuan referensi bagi penulis lain di dalam usahanya untuk mengkaji serta memperdalam wawasan dalam penelitian berbasis sastra, serta untuk mengungkap hal-hal yang terdapat dalam karya sastra berbentuk komik.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Komik

Karya sastra adalah hasil kreativitas manusia dalam bentuk tulisan yang mengungkapkan perasaan, pikiran, pengalaman, dan pandangan terhadap dunia melalui penggunaan bahasa yang artistik dan estetis. Karya sastra mencakup berbagai genre, seperti prosa, puisi, drama, cerita pendek, dan esai (Wuryani, 2013: 87). Seiring berkembangnya zaman, bentuk karya sastra juga mengalami perkembangan dan memunculkan bentuk-bentuk baru yang sebelumnya belum ada. Salah satunya ialah komik.

Secara umum, sastra merujuk pada karya tulis yang menampilkan nilai seni dan keindahan yang tinggi, seperti puisi, prosa fiksi, dan drama, yang ditulis oleh seorang penulis. Sastra juga dapat dianggap sebagai gambaran masyarakat dan budaya di mana ia diciptakan, karena dapat memperlihatkan pandangan dunia, nilai, dan norma sosial yang berlaku pada waktu karya sastra tersebut dibuat. Seiring dengan perkembangan zaman, sastra telah berubah dalam bentuk dan kontennya. Karya sastra modern mungkin meliputi karya dalam berbagai media, seperti film, musik, dan video game. Walaupun demikian, nilai seni dan keindahan tetap menjadi unsur penting dalam karya sastra, tidak tergantung pada bentuknya.

Menurut McCloud (2008: 11), Komik adalah bentuk sastra visual yang menggunakan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita atau ide. Komik, juga dikenal sebagai novel bergambar atau novel grafis, mencakup berbagai genre, seperti fiksi, non-fiksi, sejarah, biografi, fiksi ilmiah, fantasi, dan lainnya. Komik memiliki keunikan dalam menyajikan narasi yang menggabungkan elemen visual dan teksual, yang memungkinkan pembaca untuk menjelajahi cerita melalui perspektif yang berbeda dari sastra tradisional.

Unsur-unsur yang terdapat pada komik mencakup berbagai aspek visual dan naratif yang bekerja sama untuk menyampaikan cerita dan menggambarkan karakter, suasana, dan aksi dalam bentuk sastra visual. Berikut adalah beberapa unsur utama yang umumnya terdapat dalam komik:

- a. Gambar: Gambar merupakan unsur utama dalam komik dan digunakan untuk menggambarkan karakter, latar, dan aksi dalam cerita. Gaya menggambar dan teknik yang digunakan oleh ilustrator dapat bervariasi, mulai dari realisme hingga abstraksi, dan mencerminkan estetika dan pandangan dunia pencipta komik.
  - b. Teks: Teks dalam komik mencakup dialog, narasi, dan informasi tambahan yang membantu memahami cerita. Teks biasanya ditempatkan dalam balon ucapan, dan balon pikiran. Pilihan tipografi dan ukuran teks juga dapat menciptakan suasana dan emosi dalam cerita.
- Panel-panel tersebut disusun dalam urutan yang menciptakan alur cerita. Panel-panel tersebut adalah bingkai yang memisahkan berbagai adegan atau momen dalam cerita. Panel-panel tersebut memungkinkan pembaca untuk mengikuti perkembangan plot.



Ukuran, bentuk, dan susunan panel dapat digunakan untuk mengatur ritme dan tempo cerita.

- d. Transisi: Transisi adalah cara panel-panel berhubungan satu sama lain untuk menciptakan alur cerita yang koheren dan mudah diikuti. Transisi dapat bersifat aksi-ke-aksi, subjek-ke-subjek, adegan-ke-adegan, atau konsep-ke-konsep, dan mungkin menggambarkan perubahan waktu, tempat, atau perspektif.
- e. Warna: Warna dalam komik digunakan untuk menambah suasana, emosi, dan estetika cerita. Pilihan warna dan skema mungkin bervariasi tergantung pada genre, tema, dan gaya komik. Beberapa komik mungkin menggunakan warna yang cerah dan mencolok, sementara yang lain mungkin lebih suka palet warna yang lebih netral atau monokrom.
- f. Simbolisme dan metafora visual: Komik sering menggunakan simbolisme dan metafora visual untuk menyampaikan ide atau makna yang lebih dalam. Misalnya, penulis komik mungkin menggunakan warna atau bentuk tertentu untuk menggambarkan emosi atau konsep, atau menggambarkan karakter dalam gaya yang simbolis untuk mengekspresikan sifat mereka.
- g. Komposisi dan tata letak: Komposisi dan tata letak dalam komik mencakup cara elemen visual dan teksual disusun dan ditempatkan dalam panel dan halaman. Komposisi yang efektif dapat membantu mengarahkan perhatian pembaca, menciptakan keseimbangan visual, dan memperkuat tema dan emosi cerita.

Ketika berbagai unsur ini bekerja sama secara efektif, mereka menciptakan komik yang menarik, dinamis, dan menghibur yang dapat dinikmati oleh pembaca dari berbagai latar belakang dan minat.

## 2.2 Teori Struktural

Pendekatan strukturalisme sangat penting digunakan untuk menganalisis karya sastra. Karena suatu karya sastra dibangun oleh berbagai macam unsur-unsur yang digabungkan menjadi satu. Menurut Teeuw (2011: 121), Strukturalisme adalah pendekatan yang menekankan pada unsur-unsur dalam (segi intrinsik) karya sastra.

Teori strukturalisme sastra adalah teori pendekatan terhadap teks sastra yang menekankan hubungan antara unsur teks. Strukturalisme adalah dasar ilmiah untuk teori sastra. Teeuw mengungkapkan bahwa asumsi dasarnya bahwa teks sastra itu utuh dan memiliki kesatuan yang utuh dan koherensi internal.

Tujuan dari analisis struktural adalah untuk menguraikan, secara cermat, menyeluruh, dan menggambarkan sedetail dan sedalam mungkin hubungan dan saling ketergantungan dari semua analisis dan aspek dari sebuah karya sastra yang bersama-sama membentuk makna keseluruhannya (Teeuw, 2011: 135).

Stanton (Jabrohim, dkk 2012: 12), menjelaskan bahwa unsur unsur pembangun na, cerita, dan karya sastra. Tema adalah ide pokok atau gagasan uah karya sastra. Fakta cerita terdiri dari cerita, alur, dan latar. nya terdiri dari sudut pandang karya sastra, gaya bahasa dan ijnasi, dan cara-cara memilih judul di dalam karya sastra. Fungsi adalah menghubungkan fakta dan tema sastra agar makna karya i dengan jelas.



Suatu karya sastra memiliki unsur pembangun yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Unsur pembangun ini disebut dengan unsur intrinsik. Setiap karya sastra tentunya memiliki unsur intrinsik yang terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, alur, latar.

a. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam karya fiksi merupakan individu atau entitas rekaan yang memainkan peran penting dalam membentuk dan mengembangkan alur cerita. Tokoh-tokoh ini dapat berupa manusia atau makhluk khayalan yang diberi identitas, karakter, serta fungsi tertentu dalam narasi. Menurut Hikma H. Amidong (2018: 1), tokoh adalah unsur yang tidak hanya menjalankan peran dalam peristiwa cerita, tetapi juga mencerminkan berbagai aspek kepribadian dan motivasi yang memperkaya dinamika cerita. Proses kehadiran tokoh ini dikenal dengan istilah penokohan, yaitu cara pengarang memperkenalkan dan mengembangkan karakter tokohnya melalui berbagai teknik naratif. Tokoh biasanya diklasifikasikan berdasarkan fungsinya dalam cerita, seperti tokoh utama, tokoh pembantu, tokoh protagonis, dan tokoh antagonis, yang masing-masing memiliki pengaruh terhadap perkembangan konflik dan tema cerita.

Amidong (2018: 1), menyatakan bahwa penokohan merupakan teknik yang digunakan pengarang untuk menyampaikan sifat, perilaku, serta karakter tokoh kepada pembaca. Terdapat dua pendekatan utama dalam penokohan, yaitu secara langsung dan tidak langsung. Pendekatan langsung dilakukan dengan cara pengarang menjelaskan watak tokoh secara eksplisit melalui uraian naratif, misalnya menyebutkan bahwa tokoh tersebut penyabar, tegas, atau keras kepala. Sementara itu, pendekatan tidak langsung lebih menekankan pada penyampaian karakter tokoh melalui tindakan, ucapan, interaksi dengan tokoh lain, serta reaksi lingkungan terhadap tokoh tersebut. Teknik ini memungkinkan pembaca untuk memahami kepribadian tokoh berdasarkan konteks dan dinamika cerita. Selain berfungsi sebagai penggerak cerita, tokoh juga berperan dalam membangun hubungan emosional dengan pembaca, seperti simpati, empati, atau bahkan rasa tidak suka, yang pada akhirnya memperdalam pengalaman membaca karya sastra.

## 2.3 Psikologi Individual Alfred Adler

Psikologi merupakan ilmu yang berfokus pada perilaku serta proses mental manusia, termasuk cara berpikir, merasakan, dan bertindak. Dalam kajian sastra, psikologi menjadi salah satu pendekatan yang bersifat ekstrinsik, yaitu pendekatan yang mengkaji unsur-unsur luar karya sastra seperti latar belakang pengarang, proses penciptaan, serta kondisi kejiwaan yang memengaruhi pembentukan cerita. Sementara itu, Wellek dan Warren membatasi pengertian sastra pada bentuk seni yang bersifat imajinatif, bukan tulisan ilmiah atau informasi biasa. Menurut mereka, sastra sebaiknya



rya seni yang mengandung unsur khayalan dan ekspresi artistik an Warren, 1990:22). Dengan demikian, sastra adalah hasil cipta iliki nilai estetik dan tidak dapat dilepaskan dari unsur imajinasi di

urren menjelaskan bahwa psikologi sastra dapat dimaknai sebagai memadukan kajian psikologi dengan sastra. Pendekatan ini dapat

diterapkan dalam beberapa aspek, antara lain menganalisis kejiwaan pengarang, menelaah proses kreatif saat menulis, menggambarkan karakter tokoh dalam cerita dari sisi psikologis, hingga memahami respons pembaca terhadap karya sastra tersebut (Wellek dan Warren, 1990: 81). Melalui pendekatan psikologi sastra, pembaca tidak hanya dapat memahami isi dan makna karya secara tekstual, tetapi juga mengungkap dinamika batin dan motif psikologis yang tersembunyi di balik cerita. Dengan demikian, psikologi sastra menjadi jembatan untuk menelaah hubungan antara kondisi kejiwaan manusia dan penciptaan karya sastra.

Salah satu objek kajian dalam bidang ilmu psikologi sastra adalah kepribadian. Alfred Adler (1870-1937) adalah seorang psikolog dan psikoterapis asal Austria yang terkenal sebagai pendiri aliran psikologi individual. Ia merupakan salah satu tokoh utama dalam psikologi awal abad ke-20, bersama dengan Sigmund Freud dan Carl Jung.

Adler memulai kariernya sebagai rekan Freud dan anggota awal dari gerakan psikoanalisis. Namun, pada tahun 1911, ia memisahkan diri dari Freud karena perbedaan pandangan teoretis dan mendirikan aliran psikologi individual. Teori Adler menekankan pentingnya perasaan inferioritas dan kompensasi dalam menjelaskan perilaku manusia. Ia percaya bahwa individu secara alami berusaha untuk mengatasi perasaan inferioritas dan mencapai keberhasilan dan kekuasaan dalam kehidupan mereka.

Inti dari teori perasaan inferioritas dan kompensasi (*striving for superiority*) terletak pada pemahaman tentang bagaimana perasaan inferioritas dan upaya kompensasi mempengaruhi motivasi, perilaku, dan perkembangan kepribadian manusia. Adler berpendapat teori perasaan inferioritas adalah dorongan alami yang muncul dari perasaan tidak memadai atau lemah dalam beberapa aspek kehidupan.

Perasaan yang terdapat pada inferioritas dapat berasal dari kelemahan fisik, keterampilan, atau prestasi sosial, dan menjadi dorongan utama untuk individu mencapai keberhasilan dan kepuasan. Sebagai respons terhadap perasaan inferioritas, individu akan berusaha mengkompensasi kekurangan mereka dengan mengembangkan kemampuan atau pencapaian di bidang lain. Bisa dikatakan bahwa kompensasi adalah mekanisme adaptif yang membantu individu mengatasi perasaan tidak memadai dan merasa lebih mampu dan berharga.

Adler percaya bahwa kompensasi adalah bagian alami dari perkembangan kepribadian dan motivasi manusia. Namun, jika kompensasi dilakukan secara berlebihan atau tidak sehat, hal ini dapat menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, seperti obsesi dengan pencapaian atau dominasi, ketidakmampuan untuk menerima kelemahan, atau hubungan yang tidak sehat dengan orang lain. Dari penjelasan di atas kita dapat menyimpulkan bahwa perjuangan merupakan upaya yang diambil oleh seseorang untuk menghadapi perasaan ketidakcukupan dan mencapai keberhasilan, kebahagiaan dalam hidup mereka.



an konsep perjuangan individu dalam menghadapi perasaan  
ed Adler juga mengemukakan konsep *social interest* atau minat  
< penting dalam perkembangan kepribadian yang sehat. *Social*  
orientasi sikap individu yang mengarah pada kerja sama, kepedulian,  
ap kesejahteraan orang lain dalam masyarakat. Adler berpendapat  
adalah indikator utama dari kematangan psikologis seseorang, di

mana individu tidak hanya berusaha memenuhi kebutuhan pribadinya, tetapi juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam kehidupan sosial. Dengan memiliki minat sosial yang tinggi, individu mampu menyalurkan dorongan untuk mengatasi inferioritas secara konstruktif dan bermanfaat, tidak hanya bagi dirinya sendiri, tetapi juga bagi lingkungan sosialnya. Sebaliknya, kurangnya minat sosial sering kali menjadi akar dari berbagai gangguan perilaku, seperti kecenderungan antisosial, egosentrisme, dan kesulitan dalam menjalin hubungan interpersonal (Adler, 1964: 135). Oleh karena itu, dalam kerangka pemikiran Adler, perjuangan menuju keberhasilan dan kompensasi atas inferioritas akan mencapai hasil yang optimal apabila diarahkan dalam konteks kehidupan sosial yang harmonis melalui pengembangan minat sosial.

Perjuangan tersebut muncul sebagai respons terhadap perasaan inferioritas yang dialami individu, di mana perasaan kurang atau kelemahan dalam berbagai aspek kehidupan mendorong mereka untuk berusaha mengatasi kekurangan tersebut melalui pencapaian, penguasaan, atau pengakuan. Individu yang mengalami perasaan inferior akan melakukan berbagai bentuk perjuangan, baik secara internal maupun eksternal, guna mengatasi ketidakcukupan dan mewujudkan tujuan serta kepuasan yang diinginkan.

Alfred Adler tidak secara tegas mengkategorikan perjuangan ke dalam jumlah atau tipe tertentu. Tetapi, dengan memeriksa lebih detail teori perasaan inferioritas dan kompensasi yang diusulkan Adler, kita bisa menjabarkan menjadi empat bentuk, yaitu:

1. *Fictional Finalism* (Berjuang mencapai tujuan akhir)

Setiap individu berjuang untuk mencapai suatu tujuan akhir, baik untuk kepentingan pribadi maupun kepentingan bersama. Tujuan akhir ini sangat penting karena dapat menyatukan seseorang dan menjelaskan semua perilaku mereka. Sebagai manusia, mereka secara bebas membentuk perilaku mereka dan mengembangkan kepribadian mereka sendiri, yang menghasilkan kemampuan kreatif untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2. *Striving for Superiority* (Daya juang sebagai kompensasi)

Adler menekankan bahwa individu berusaha menghadapi hambatan psikologis yang muncul akibat pengalaman masa lalu atau pola pikir yang negatif. Hambatan ini dapat berupa ketakutan, trauma, atau keyakinan yang membatasi. Menurut Adler, dorongan untuk meraih kesuksesan dipengaruhi oleh rasa kurang atau kelemahan yang dirasakan, namun justru hal inilah yang memotivasi seseorang untuk terus berjuang. Setiap individu memiliki kekurangan, tetapi kekurangan tersebut dapat menjadi sumber motivasi untuk mencapai tujuan. Upaya manusia untuk meraih keunggulan atau kesuksesan adalah cara mereka mengatasi rasa rendah diri atau kelemahan tersebut.

3. *Inferiority Feelings* (Berjuang meraih superioritas pribadi)



Adler mengungkapkan bahwa individu kerap berusaha mengatasi rasa inferior dengan berupaya meraih keunggulan atau superioritas. Hal ini dapat berbentuk keinginan untuk menjadi lebih kompeten, mendapatkan dan mencapai prestasi di bidang tertentu. Pernyataan ini menunjukkan bahwa dorongan untuk mencapai kesuksesan bersifat mandiri, tidak hanya dari orang lain, dan sebagian besar dipicu oleh rasa kekurangan yang ada dalam dirinya.

(Berjuang meraih keberhasilan)

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan mendasar akan pengakuan, penerimaan, dan rasa memiliki dalam suatu kelompok. Upaya ini mencerminkan keinginan untuk dihargai oleh orang lain dan berperan sebagai bagian dari lingkungan sosial yang seimbang. Individu yang sehat secara menyeluruh berusaha meraih kesuksesan demi kepentingan bersama. Dalam hal ini, kemajuan sosial dipandang lebih bernilai dibandingkan sekadar kebanggaan pribadi.

