

## **BAB 2**

### **KANJIAN TEORI**

#### **2.1 Unsur Intrinsik**

Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun suatu karya itu sendiri. Kepaduan antar unsur intrinsik dapat membuat sebuah karya berwujud dan jika dilihat dalam sudut pandang sebagai penikmat karya, unsur inilah yang akan dijumpai pada sebuah karya (Nurgiyantoro, 2002, p. 23). Unsur intrinsik yang akan penulis analisis yakni alur, tokoh penokohan, dan latar.

##### **2.1.1 Alur**

Alur merupakan serangkaian tahapan peristiwa-peristiwa yang terjadi sehingga membentuk sebuah cerita. Stanton seperti yang dikutip Nurgiyantoro mengemukakan alur merupakan cerita yang berisi serentetan peristiwa, tetapi tiap peristiwa tersebut dihubungkan secara sebab akibat, seperti peristiwa satu dapat menyebabkan terjadinya peristiwa-peristiwa lainnya (Nurgiyantoro, 2002, p. 113). Peristiwa-peristiwa tersebut dapat diakibatkan maupun dialami oleh pelaku/tokoh.

##### **2.1.2 Tokoh dan Penokohan**

Tokoh merupakan orang atau pelaku yang ada dalam cerita sedangkan penokohan atau karakterisasi memiliki arti yang disamakan dengan perwatakan yakni merujuk pada penggambaran sikap tokoh yang ada dalam cerita.

(Nurgiyantoro, 2002, p. 165), Tokoh merupakan orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan yang biasa diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan. Istilah penokohan lebih luas pengertiannya sebab penokohan mencakup masalah siapa tokoh dalam cerita, watak dan penggambaran dalam cerita tersebut.

### **2.1.3 Latar**

Latar merupakan ruang lingkup yang ada pada terjadinya suatu peristiwa berlangsung. Latar bersifat memberikan "aturan" permainan terhadap tokoh. Latar akan mempengaruhi tingkah laku dan cara berpikir tokoh, dan karenanya akan mempengaruhi pemilihan tema. Atau sebaliknya, tema yang (sudah) dipilih akan menuntut pemilihan latar (serta tokoh) yang sesuai dan mampu mendukung (Nurgiyantoro, 2002, p. 75). Latar yang dianalisis pada penelitian ini adalah latar tempat.

Latar tempat merupakan unsur yang menggambarkan lokasi terjadinya suatu peristiwa yang ada pada dalam cerita sebuah karya. Latar tempat yang digunakan berupa tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu. Latar tempat tanpa nama yang jelas biasanya hanya berupa jenis dan sifat umum tempat tersebut seperti bukit, sekolah, sungai, jalan, dan sebagainya. Penyebutan sebuah latar tempat yang tidak digambarkan secara jelas namanya, dapat disebabkan peran dalam karyanya yang kurang dominan.

#### **2.1.4 Instrumen Analisis**

Instrumen analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument deskriptis dan instrument pengutipan. Instrumen deskriptif digunakan dari potongan-potongan gambar film dengan mendeskripsikan potongan gambar film dan diuraikan seperti sudut pandang untuk menjelaskan makna. Instrumen pengutipan digunakan fotogram yakni mengutip gambar yang diangkat dari suatu film yang diperlukan (Moesono, 2003)

### **2.2 Unsur Ekstrinsik**

Unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur yang ada di luar suatu karya namun masih mempengaruhi struktur cerita yang dihasilkan dalam karya tersebut. Penerapan unsur ekstrinsik meliputi prinsip psikologi, keadaan lingkungan seperti ekonomi, politik, dan sosial yang juga berpengaruh dalam karya tersebut (Nurgiyantoro, 2002, p. 24). Analisis film *Kokoro ga Sakebitagatterunda* pada penelitian ini menggunakan psikologi sastra.

#### **2.2.1 Psikologi Sastra**

Psikologi sastra merupakan kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Karya sastra yang dipandang sebagai fenomena psikologis, akan menampilkan aspek kejiwaan melalui tokoh yang diciptakannya (Endaswara, 2013). Psikologi dan sastra memiliki hubungan yang fungsional karena sama-sama mengkaji mengenai keadaan jiwa atau tingkah laku manusia. Psikologi sastra

merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu karya yang bergerumul dengan spiritual, emosional, dan mental para tokoh dengan cara lebih banyak mengkaji perwatakan daripada mengkaji alur atau peristiwa (Minderop, 2016, p. 53).

### 2.2.2 Teori Behaviorisme B.F. Skinner

Teori *behaviorisme* menekankan dalam tingkah laku seorang individu bukan pemahaman dalam berfikir seorang individu (kognitif). Seorang individu dicermati menjadi makhluk hidup yang reaktif dalam memberikan respon terhadap lingkungan sekitarnya. Pengalaman serta pemeliharaan akan menciptakan perilaku individu itu sendiri. Teori *behaviorisme* dikenal dengan teori belajar. Yang artinya, perubahan suatu perilaku yang tersusun dari pengaruh rangsangan yang berasal dari lingkungan. *Behaviorisme* tentu tidak mempersoalkan apakah individu itu merupakan individu yang baik atau buruk, rasional atau emosional. Tetapi *behaviorisme* untuk mengetahui bagaimana perilaku dari seorang individu dikendalikan atau dibentuk melalui faktor lingkungan sekitarnya. Skinner menekankan bahwa perilaku seseorang dapat dijelaskan dengan yang berkenaan dengan peristiwa yang dapat diamati. Teori ini menekankan bahwa tingkah laku yang ditunjukkan seorang merupakan akibat dari interaksi stimulus dengan respon. Ciri dari teori behaviorisme adalah adanya perubahan perilaku seseorang setelah mengalami suatu kejadian di masa lampaunya.

Menurut Mukiman yang sebagaimana dikutip dalam Muflihah, terdapat 3 prinsip dalam teori Behaviorisme, yakni:

1. Teori ini beranggapan bahwa yang dinamakan belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika yang bersangkutan dapat menunjukkan perubahan tingkah laku tertentu.

2. Teori ini beranggapan bahwa yang terpenting dalam belajar adalah adanya stimulus dan respons, sebab inilah yang dapat diamati. Sedangkan apa yang terjadi di antaranya dianggap tidak penting karena tidak dapat diamati.

3. Reinforcement, yakni apa saja yang dapat menguatkan timbulnya respons, merupakan faktor penting dalam belajar. Respons akan semakin kuat apabila reinforcement (baik positif maupun negatif) ditambah (Muflihini, 2009).

#### **2.2.2.1 Rangsangan (Stimulus)**

Stimulus merupakan sebuah rangsangan yang dapat mempengaruhi terbentuknya tingkah laku seseorang berdasarkan dari apa yang seorang itu dapatkan. Seorang individu berkembang melalui rangsangan stimulus yang diterimanya melalui lingkungan sekitar. Lingkungan yang cacat akan menghasilkan tingkah laku seorang individu yang kurang baik, sebaliknya, lingkungan yang baik akan menghasilkan tingkah laku seorang individu yang baik. Pandangan ini menekankan pada aspek rangsangan lingkungan untuk mengembangkan seorang individu. Ada dua jenis stimulus yakni stimulus tak berkondisi dan stimulus berkondisi.

Stimulus tak berkondisi ialah sebuah rangsangan yang bersifat alami dan terjadi secara otomatis. Sebagai contoh, saat seseorang menyentuh benda yang panas maka orang tersebut akan secara langsung menjauhkan tangannya dari benda panas tersebut. Benda panas tersebut merupakan bentuk dari stimulus tidak berkondisi. Sedangkan stimulus berkondisi yakni rangsangan yang terjadi akibat campur tangan seseorang. Sebagai contoh, seekor anjing yang mengeluarkan liur terhadap suara bel, anjing tersebut menyadari suara bel berpasangan dengan penyajian makanan. Suara bel tersebut merupakan stimulus terkondisi karena dihasilkan melalui campur tangan seseorang yang menghasilkan stimulus tersebut.

#### **2.2.2.2 Penguatan Operan (*Operant Reinforcement*)**

Teori penguatan operan atau *operant reinforcement theory* merupakan perspektif dalam psikologi sosial dimana tingkah laku seseorang dapat dikendalikan melalui peristiwa-peristiwa di masa lampunya dan lingkungan. Skinner yakin pengamatan mengenai tingkah laku seseorang akan tumbuh melalui pengembangan tingkah laku individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Penguatan tingkah laku tidak lebih dari memanipulasi guna mengubah kemungkinan tingkah laku tersebut akan terjadi di masa yang akan datang. Operan sendiri memiliki makna yakni sebuah respon yang beroperasi pada lingkungan dan mengubahnya (Supratiknya, 1995, p. 333).

Skinner mengungkapkan adanya 2 kategori penguatan yakni penguatan positif dan positif negatif. Penguatan positif yakni dimana perilaku seseorang diperkuat dengan menyertakan stimulus yang menyenangkan. Bergantung pada

situasi dan kondisi, penguatan positif dapat memperkuat perilaku baik yang diinginkan maupun yang tidak diinginkan (Nurlina, Nurfadilah, & Aliem, 2021, p. 46).

Penguatan positif yakni adanya perulangan tingkah laku yang dilakukan akibat dari suatu stimulus yang diterima. Contohnya seperti ketika seorang anak dengan giat belajar untuk mengejar prestasinya, jika anak tersebut mendapatkan prestasinya, orang tua dari anak tersebut akan memberikan sebuah hadiah dan pujian kepada anaknya, maka anak tersebut kerap melakukan hal tersebut (giat belajar) agar mendapatkan hadiah dan pujian dari orang tuanya. Maka penguatan positif tersebut berupa perilaku sang anak yang giat belajar karena membentuk perilaku berulang yang akan dilakukan anak tersebut. Penguatan negatif merupakan suatu cara untuk memperkuat suatu perilaku melalui cara menyertainya dengan menghilangkan atau meniadakan stimulus yang tidak menyenangkan (Nurlina, Nurfadilah, Bahri, 2021:46-47).

Penguatan negatif yakni adanya tindakan menolak atau menghindari suatu situasi tertentu karena pengaruh dari stimulus tidak menyenangkan tersebut. Sebagai contoh, seorang siswa datang terlambat sekolah dari waktu yang seharusnya. Karena hal itu, siswa tersebut mendapatkan hukuman dari gurunya berupa berjemur sembari memberikan hormat dibawah tiang bendera selama 15 menit ditengah panasnya matahari yang kian naik. Hari-hari berikutnya, siswa tersebut tidak lagi datang terlambat karena ia menghindari terkenanya hukuman

dari guru tersebut. Dikatakan hal tersebut berupa penguatan negatif karena adanya tingkah laku yang menghindari suatu situasi yang kerap tidak ia inginkan.

