

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab pertama dari skripsi ini adalah pendahuluan yang mencakup gambaran umum dalam penyusunan sesuai dengan judul. Penulis menyusun pembabakan dari ringkasan setiap isi dari bab per bab yang dibagi dalam empat bab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

### **A. Latar Belakang**

Karya sastra merupakan suatu gambaran tentang kehidupan masyarakat dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Fungsinya adalah memberi kesan dan menghibur kepada pembacanya. Karya sastra merupakan proses kreatif seorang pengarang melalui daya imajinatif yang kemudian ditunjukkan dalam sebuah karya. Hasil imajinasi ini dapat berupa karya berbentuk tulisan dan karya sastra lisan. Karya sastra tidak lahir dari dunia yang kosong melainkan karya lahir dari proses penyerapan realita pengalaman manusia. Sastra merupakan sebuah ciptaan, sebuah kreasi, dan sebuah imajinasi. Wellek dan Warren (1989: 35) mengatakan bahwa fungsi sastra, menurut sejumlah teoritikus adalah untuk membebaskan pembaca dan penulisnya dari tekanan emosi. Dalam hal ini, karya sastra berfungsi sebagai pelipur lara, yakni sebagai penghibur duka hati.

Selain sebagai pelipur lara, karya sastra dapat memberikan pengetahuan intelektual pembaca dari gagasan, pemikiran, cita-cita, serta kehidupan masyarakat yang digambarkan dalam karya sastra. Pembaca akan memperoleh pengalaman batin dan berbagai tafsiran terhadap kisah yang disajikan. Kisah-

kisah itu disajikan dalam berbagai bentuk karya sastra, salah satunya adalah novel. Sebuah novel biasanya menceritakan kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sesamanya yang menonjolkan watak dan karakter tokoh pada setiap pelakunya.

Sastra adalah karya dan kegiatan seni yang berhubungan dengan ekspresi dan penciptaan, ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan, dalam suatu bentuk gambaran konkrit yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa Darmanto (1985:02). Karya sastra juga merupakan salah satu ungkapan rasa estetika yang peka dan kelembutan jiwa yang besar oleh pengarang terhadap alam sekitarnya. Pengarang yang memiliki imajinatif yang tinggi dan dilandasi kesadaran dan tanggung jawab dari segi kreativitas sebagai karya seni dapat memberikan gambaran kehidupan.

Menurut Freud (Wahyuningtyas, dkk 2011:9) ada kesamaan diantara hasrat-hasrat tersembunyi setiap manusia. Kesamaan tersebut menyebabkan kehadiran karya sastra yang menyentuh perasaan kita, karena karya-karya tersebut memberikan jalan keluar pada hasrat-hasrat rahasia tersebut. Keinginan-keinginan manusia dibentuk oleh dorongan-dorongan jiwa dan pengamatan, sedangkan akal berfungsi mengendalikan setiap keinginan manusia. Proses kejiwaan ini membentuk karakter atau kepribadian manusia.

Ketika para peneliti atau pemerhati membaca sebuah karya sastra, baik berupa novel, drama, puisi, dan cerita pendek dan sebagainya, pada hakikatnya mereka bertujuan menikmati, mengapresiasi, atau bahkan mengevaluasi karya-karya tersebut. Hal ini berarti mereka bergumul dengan para tokoh dan penokohan. Para tokoh rekaan ini menampilkan watak dan perilaku yang terkait

dengan kejiwaan dan pengalaman psikologi atau konflik-konflik sebagaimana dialami oleh manusia di dalam kehidupan nyata (Minderop, 2010:1).

Sastra dalam pandangan psikologi adalah cermin sikap dan perilaku manusia. Sikap dan perilaku merupakan pantulan jiwa. Oleh karena itu, dengan membaca sikap dan perilaku dalam sastra, peneliti akan memahami gejala jiwa manusia. Secara kategori berbeda dengan psikologi sebab sebagaimana yang sudah kita pahami, sastra berhubungan dengan dunia fiksi, drama, puisi esai, yang diklasifikasikan kedalam seni, sedangkan psikologi merujuk pada studi ilmu tentang perilaku manusia dan proses mental Siswanto (Endraswara, 2008:180).

Dikalangan remaja karya sastra yang paling diminati biasanya karya sastra berbentuk prosa terutama novel. Novel merupakan karya prosa fiksi yang ditulis secara naratif (dalam bentuk cerita). Kata novel berasal dari bahasa Italia *novella* yang berarti sebuah kisah atau sepotong berita. Selain dari bahasa Italia novel juga berasal dari bahasa Latin yaitu *novellus* yang diturunkan dari kata *novies* yang berarti baru Tarigan (1984 : 164).

Novel menceritakan kehidupan para tokoh dengan sikap, sifat serta watak yang dibuat berbeda oleh penulisnya. Kosasih (2012: 60) mengatakan novel merupakan karya imajinatif yang mengisahkan sisi utuh atas problematika kehidupan seseorang atau beberapa tokoh.

Endraswara (2003: 96) mengemukakan bahwa psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Aktivitas kejiwaan disini dapat diartikan aktivitas kejiwaan pengarang maupun aktivitas kejiwaan pembaca. Aktivitas kejiwaan pengarang tercermin dari karya yang mengandung unsur-unsur kejiwaan, baik pengalaman pengarang sendiri atau

pengalaman orang lain. Aktivitas kejiwaan pembaca tercermin dari respon pembaca setelah membaca karya tersebut, pembaca ada yang menangis, sedih, marah, senang atau tertawa, dan lain-lain.

Penokohan dalam novel *Permainan Maut* karya Lexie Xu menarik untuk diteliti lebih dalam lagi, karena di dalam novel *Permainan Maut* karya Lexie Xu banyak menceritakan watak dan karakter yang berbeda dari masing-masing tokoh dalam mencari jalan keluar agar bisa terbebas dari penginapan Ailina yang di kenal angker. Selain itu, watak dan karakter tokoh juga mempunyai kaitan dengan makna dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dikaji menggunakan kajian psikologi sastra. Teori ini digunakan karena analisis penokohan dalam novel ini berkaitan dengan tingkah laku dari tokoh-tokoh. Seperti yang diketahui bersama, bahwa psikologi sastra merupakan teori yang sangat tepat digunakan untuk menganalisis bagaimana perilaku dari tokoh dalam suatu karya sastra. Dalam novel *Permainan Maut* karya Lexie Xu dikisahkan bahwa para tokoh harus berjuang untuk bisa keluar dari penginapan Ailina yang konon dikenal angker dan siapa pun yang menginap di tempat tersebut tidak akan keluar dengan selamat. Kisah tersebut, tentunya terdapat tingkah laku dari tokoh-tokoh dalam novel agar bisa keluar dari penginapan tersebut.

Novel *Permainan Maut* karya Lexie Xu ini memiliki banyak tokoh di dalamnya. Selain tokoh utama, pengarang juga menampilkan beberapa jenis tokoh pendukung yang memiliki berbagai watak atau karakter. Tetapi peneliti hanya memfokuskan untuk menganalisis tiga tokoh yaitu Tony, Tory dan Markus karena

mereka yang lebih dominan diceritakan dalam novel *Permainan Maut* karya Lexie Xu.

Kisah dalam novel *Permainan Maut* memiliki berbagai permasalahan kehidupan yang diiringi oleh perjuangan tokoh dengan karakter yang berbeda. Novel *Permainan Maut* menceritakan tentang Tony yang saat itu ingin berlibur dengan pacarnya Jenny, tiba-tiba mendapat sebuah e-mail dari teman lamanya Ailina yang memintanya datang ke rumahnya yang berada di Pontianak untuk membantu menyelidiki rumahnya yang ia kira memiliki kutukan. Tetapi tanpa diduga di saat yang sama, kedatangan kakaknya Tory yang sangat mengganggunya dan mengganggu hubungannya dengan Jenny.

Tidak ingin orang ini membahayakan Jenny, Tony terpaksa melupakan liburan impiannya dan mengadakan kamp latihan judo dadakan dan menginap di rumah misterius yang konon menimbulkan nasib buruk bagi penghuninya. Celaknya lagi Markus sobatku malah menjalin hubungan mesra dan menjijikkan dengan Tory kakaknya tidak peduli betapa marahnya aku di buatnya, tidak peduli kami terkurung di penginapan menyeramkan, tidak peduli satu demi satu anggota klub judo mulai lenyap. Bersama pasangan ini Tony membongkar semua kejadian yang terjadi di penginapan temannya Ailina.

Lexie Xu adalah seorang penulis yang mempunyai nama asli Kori Suryani Hardi, lahir di Pontianak pada tanggal 14 Oktober 1977. Penulis sering berpindah-pindah tempat tinggal namun sekarang penulis menetap di Bandung. Karya-karya yang sudah di ciptakaan Lixie Xu yang sudah beredar adalah Johan Series yang terdiri dari empat buku yaitu: *Obsesi*, *Pengurus MOS Harus Mati*, *Permainan Maut*, dan *Teror*, serta *Omen Series* yang sudah terbit lima buku yaitu: *Omen*,

*Tujuh Lukisan Horor, Misteri Organisasi The Judge, Malam Karnaval Berdarah,* dan *Kutukan Hantu Opera*, selain dua serial ini Lexie juga ikut menulis dalam kumpulan cerpen *Before the Last Day* dan *Tales From the Dark* bersama rekan-rekan penulisnya.

Penokohan dan maknanya pada Novel *Permainan Maut* karya Lexie Xu dijadikan sebagai objek penelitian. Penelitian ini penulis tuangkan dalam bentuk Skripsi dengan judul Analisis Penokohan dan maknanya dalam Novel *Permainan Maut* karya Lexie Xu (Kajian Psikologi Sastra).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penokohan dan maknanya dalam novel *Permainan Maut* karya Lexie Xu (kajian psikologi sastra)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mendeskripsikan penokohan dan maknanya dalam novel *permainan maut* karya Lexie Xu (kajian psikologi sastra)?

## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini terdiri dari dua manfaat penelitian, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas khasanah ilmu pengetahuan terutama di bidang bahasa dan sastra Indonesia serta menambah

wawasan dan pengetahuan bagi penulis khususnya kepada pembaca dan pecinta sastra.

## **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

- a. Sebagai bahan rujukan atau perbandingan bagi peneliti serupa dalam meneliti sastra, khususnya novel, baik dari perspektif yang sama maupun yang berbeda.
- b. Sebagai dokumen mengenai kajian sastra, khususnya penokohan dan maknanya pada novel.
- c. Sebagai panduan apresiasi karya sastra, khususnya novel bagi para pelajar, para mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya yang mencintai dunia sastra.
- d. Sebagai penambah wawasan keilmuan yang diperoleh selama berada di bangku kuliah, khususnya mengenai penokohan dan maknanya pada novel.