

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Individu pada masa remaja dengan rentang usia 15 sampai 22 tahun mulai menjadi matang secara emosional selama masa ini, seperti sifat mementingkan diri diganti dengan minat pada orang lain (Santrock, 2003). Menurut Piaget pada tahap ini, individu bergerak melebihi dunia pengalaman yang aktual dan konkrit serta berpikir lebih abstrak dan logis. Mereka mulai berpikir tentang kemungkinan-kemungkinan untuk masa depan dan tertarik dengan sesuatu yang ingin mereka capai. Dalam memecahkan masalah, pemikiran menjadi lebih sistematis. Mengembangkan hipotesis tentang mengapa sesuatu terjadi seperti itu, dan kemudian mencari alasan dan sebab mengapa itu bisa terjadi. Masa remaja merupakan masa-masa individu mengalami banyak hal seperti pencarian jati diri, pencarian suatu kepercayaan yang bisa didapatkan dari orang-orang sekitar terutama kepercayaan dari teman-teman sebaya. Dengan demikian teman sebaya juga mempunyai pengaruh yang sangat kuat dengan hobi remaja. Oleh karena itu, mereka akan berperilaku dengan cara yang sama dalam kelompok yang dapat memperkuat keberadaan mereka di dalam kelompok tersebut (Santrock, 2003).

Pada masa remaja berbagai informasi akan menentukan perkembangan moral dan kepribadiannya. Bahan bacaan merupakan masukan yang penting bagi perkembangan mental seorang remaja, melalui pengarahan dan

penjelasan dari guru dan orang tuanya tentang bahan bacaan akan mempengaruhi perkembangan psikologis remaja (Santrock, 2003). Pengetahuan dan pengalaman bisa didapat bukan hanya dengan mengalaminya secara langsung, tapi bisa juga dengan cara membaca cerita-cerita fiksi dan cerita kehidupan nyata yang sudah dikemas dalam sebuah novel, contohnya isi cerita yang ada di dalam novel terdapat tantangan sebuah hidup, kisah perjuangan dalam menggapai cita-cita dan lain sebagainya (Tarigan, 1986).

Menurut Santoso dan Wahyuningtyas (2010), novel adalah karangan prosa yang lebih panjang dari cerita pendek dan menceritakan kehidupan seseorang dengan lebih mendalam dengan menggunakan bahasa sehari-hari serta banyak membahas aspek kehidupan manusia. Novel bersifat realistik dan berkembang dari bentuk-bentuk naratif nonfiksi, misalnya surat, biografi, kronik, dan sejarah. Novel lebih mengacu kepada realitas yang lebih tinggi dan psikologi yang lebih mendalam. Novel lebih mencerminkan gambaran tokoh nyata, tokoh yang berangkat dari realitas sosial. Ia merupakan tokoh yang lebih memiliki derajat *lifelike*, di samping itu juga merupakan tokoh yang bersifat ekstrovert.

Setiap alur novel telah ditulis dengan baik dan cerita yang menyenangkan untuk pembaca sehingga pembaca ikut masuk dalam alur cerita dalam novel dan memposisikan dirinya sebagai tokoh dalam novel. Cerita dalam novel tidak semuanya monoton dan berakhir dengan *happy ending*. Tapi ada juga masalah dalam sebuah novel tidak selesai dengan satu judul novel, tapi bisa menjadi dua hingga tiga judul untuk bisa menyelesaikan masalah dalam cerita

novel tersebut. Remaja yang mempunyai hobi membaca novel akan berpikiran lebih matang dan mencoba mengaplikasikan cerita yang ada dalam novel itu ke kehidupan yang nyata dan membandingkan dengan masalah yang sedang dihadapinya (Rahmadiyanti, 2004).

Tak dapat dipungkiri, kehadiran sastra remaja yang lebih populer dengan *TeenLit* (*Teenagers Literature*) memang cukup mempengaruhi minat baca para remaja hingga dewasa. Mereka yang kurang menyukai bacaan berat (sastra serius) dan lebih banyak meminati bacaan *TeenLit*, karena karya jenis ini lebih ringan dan mudah dicerna. Penulis bercerita dengan fasih tentang lika-liku kehidupan remaja yang berinteraksi dengan teman sebayanya hingga dengan orangtuanya. Sehingga para remaja maupun dewasa yang membaca karya mereka merasa dekat dan akrab (Purba, 2012).

Mayoritas remaja mengakui, kegemaran mereka terhadap novel *TeenLit* disebabkan cerita dan bahasanya yang renyah dan dekat dengan dunia mereka. Hal ini tak mengherankan karena sebagian besar pengarang-pengarang novel *TeenLit* masih remaja, atau paling tidak anak muda. Geliat penerbitan novel dengan genre *TeenLit* ini makin terasa dengan banyaknya penerbit yang berlomba-lomba menerbitkan novel tema remaja yang ringan dan mudah dicerna. Saat membaca, pembaca tak perlu mengerutkan kening karena dari segi isi memang tak terlalu berat. Jika diteliti, tema yang diangkat dalam sastra remaja memang tak jauh dari tema cinta dan pernak-pernik dunia remaja. Tema yang lebih banyak memotret problematika kehidupan remaja itulah yang menyebabkan novel *TeenLit* laris manis di pasaran (Annida, 2007).

Menurut Asma Nadia, salah seorang pengarang novel remaja, sejauh ini novel-novel *TeenLit* mayoritas memaparkan kehidupan remaja dan permasalahannya, tapi hanya sekadar potret. Meskipun demikian, mereka telah banyak memberi solusi yang mendidik. Menurut Asma Nadia, sebuah karya bisa berfungsi lebih dari sekadar bacaan yang menghibur, dan juga ada nilai-nilai yang ditawarkan serta memberi kontribusi yang kentara pada remaja (Annida, 2007).

Penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Padang Panjang pada tahun 2013 didapatkan data tentang kurangnya minat baca siswa terhadap buku-buku Ilmu Pengetahuan dan tingginya minat baca siswa terhadap novel dan komik. Diperoleh data bahwa dari 40 orang siswa ada 30 orang yang menjadikan novel atau komik sebagai bahan bacaan yang sangat disukainya, yaitu sebanyak 75%. Sementara buku ilmu pengetahuan & motivasi hanya sebanyak 4 orang dari 40 orang siswa atau sebanyak 10% saja (Humaira, 2013).

Berangkat dari fenomena yang ada disekitar yaitu seorang pembaca novel berinisial R berusia 21 tahun. R sangat suka membaca novel dengan tema cerita *action/adventure*, *romance*, *friendship*, *school-life*, *comedy* dan *married-life*. R kebanyakan membaca jenis novel populer yaitu novel *TeenLit*. R menyukai novel *TeenLit* karena di dalam novel tersebut menyuguhkan cerita tentang seorang remaja yang membuat R tertarik dengan novel tersebut hanya dengan melihat sinopsis yang ada di sampul belakang novel. Didukung wawancara pada 7 Mei 2015 dengan R berikut ini :

“sebenarnya sih ya aku suka novel dari SMP. Novel pertama yang aku tau itu *TeenLit*. Jadinya sampe SMA bahkan sampe sekarang sih ya kuliah masih suka baca itu. Ada sih yaa novel Meteropop itu kayak dewasa gitu tapi tetep aku suka bacanya

yang TeenLit soalnya banyak cerita yang menarik kalo menurut aku. Nyeritain masa-masa SMA sampe kuliah jadi pas baca sama bayanginnya itu seru banget haha. Ada juga yang endingnya bikin baper hehehe”.

Selain gemar membaca R juga suka mengoleksi novel hingga terkumpul kurang lebih 90 novel *TeenLit*. Selain membeli sendiri di segala macam toko buku, R juga meminjam di tempat penyewaan novel. Selain itu jika melihat sahabat R mempunyai novel yang belum pernah R baca, maka R akan meminjam dan membacanya. R tidak ingin ketinggalan dalam urusan mengenai novel. R terus *update* novel *TeenLit* terbaru yang belum pernah R baca. Meskipun tidak membelinya secara langsung di toko buku, R akan membacanya secara *online* atau mengunduh aplikasi judul novel yang diinginkan lalu menyimpannya. Bagi R membaca novel *TeenLit* termasuk memberi kesan dan pesan tersendiri karena bisa memberi pengalaman yang baru dari cerita tersebut. Didukung dalam wawancara dengan R pada 7 Mei 2105 :

“ada ya novel yang TeenLit itu kira-kira 60-an. Mulai baca mulai beli sama ngoleksi itu kelas 1 SMP. Pas SMA itu masanya kita yang pinjem novel ke Bouncu ke Gaza bener-bener suka banget waktu itu haha. Pas uda kuliah gini kadang gak ada waktu buat hunting novel, aku donlod novel yang formatnya pdf itu lo trus aku simpen. Kalo tentang hobi sih macem-macem ya cuma aku lebih seneng baca yang kek ginian. Dapet cerita baru sama pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah aku dapet, belum pernah denger kayak yang di cerita itu”.

Membaca cerita novel dapat memunculkan imajinasi tentang alur cerita yang tersaji dalam novel. Membaca novel *TeenLit* mempunyai pengaruh diantaranya beberapa hal positif seperti pengalaman, ilmu pengetahuan, solusi dan kebijakan dalam menyelesaikan keputusan. Selain itu pembaca mempunyai nilai pendidikan, berupa sikap, cara menyelesaikan masalah dengan baik, dapat menghadapi situasi tertentu, mempunyai pengendalian diri

dalam menghadapi masalah dan memindahkan pembaca ke dunia khayalan atau alam bawah sadarnya. Karya fiksi atau fiktif yang menceritakan kekhayalan dari masing-masing tokoh dalam novel tersebut, sehingga pembaca seakan-akan dipindahkan dari alam nyata ke alam khayalan, sehingga dampak yang timbul adalah pembaca terkadang mengidentifikasi karakter, sifat, perwatakan yang terdapat dalam novel dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sebenarnya (Tarigan, 1986).

Menurut Uripmi (2011), dengan membaca novel *TeenLit* bisa terjadi proses identifikasi pada remaja. Hal itu terjadi pada saat remaja sedang mencari objek identifikasi selain figur ibu pada remaja putri. Figur tersebut dapat berupa tokoh idola dalam film, buku bacaan, pahlawan dan lain-lain. Anak perempuan pada masa remaja mulai bersikap sangat kritis kepada orang tuanya, terutama pada ibu. Anak berusaha untuk berbeda dari ibunya dan mencari identifikasi dengan wanita yang lain (Uripmi, 2011).

Menurut kamus Psikologi (2010), identifikasi merupakan proses pengenalan dan menempatkan suatu objek atau individu dalam satu kelas, sesuai dengan ciri karakteristik tertentu. Melalui membaca novel R mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh dalam novel *TeenLit*. Didukung dari wawancara dengan R berikut ini (wawancara, 12 Mei 2015).

“entah dari kepribadiannya atau karakternya yang aku suka dalam novel itu, jadinya ada dorongan yang ngebuat pola pikir aku sama dengan tokoh bernama Langen di novel *CEWEK!!!*”.

Menurut uraian Freud, istilah identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Kecenderungan ini bersifat tidak sadar dan tidak hanya kecenderungan secara lahiriah saja tetapi justru

secara batin. Proses identifikasi pertama-tama berlangsung secara tidak sadar (secara "dengan sendirinya"), kedua yaitu secara irasional berdasarkan perasaan-perasaan atau kecenderungan-kecenderungan dirinya yang tidak diperhitungkannya secara rasional dan yang ketiga identifikasi mempunyai manfaat untuk melengkapi sistem norma, cita-cita, dan pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu (Gerungan, 2010).

Tujuan proses identifikasi yang dilakukan oleh individu adalah individu tersebut ingin mempelajari tingkah laku individu lain walaupun secara rasional ia kurang mampu dan kurang disadari. Oleh karena itu tujuan proses identifikasi akan tercapai dalam waktu lama seiring dengan cepat/lambatnya individu menyadari apa yang sedang dilakukannya (Santoso, 2010). Menurut R alasan menjadi sama atau identik dengan tokoh dalam novel TeenLit yang R baca dalam data wawancara berikut ini (wawancara, 12 Mei 2015).

"karakter tokoh Langen itu cewek yang kuat dan mandiri, meskipun dia punya cowok yang hobi ndaki gunung dia nggak mau kalah sama cowoknya. Sama kayak aku kemarin, waktu cowok aku mau ndaki aku ngotot ikut biar nggak dikira cewek itu lemah tempatnya harusnya dirumah aja sama orangtua, aku sama Langen bisa buktiin kalau cewek itu bisa berontak bukan hanya jadi penurut".

Saat membaca selembarnya kertas khususnya novel dengan kisah fiksi, tanpa disadari pembaca akan larut dalam fantasi dari setiap karakter yang ada di dalam ceritanya. Keadaan seperti itu bisa merubah pola pikir dan mengidentifikasi karakter dari cerita fiksi tersebut. Peneliti dari Ohio State University mengamati orang-orang yang membaca kisah fiksi. Hasil dari pengamatan tersebut adalah seorang yang sering membaca novel dengan kisah fiksi merasa bahwa dirinya secara emosional maupun respon internal seolah-

olah seperti karakter yang ada dalam novel yang telah dibaca (kesehatanibu-anak.blogspot.com).

Saat R mempunyai masalah, strategi *problem solving* yang digunakan unik yaitu dengan mengidentifikasi pola pikir dari cerita fiksi novel *TeenLit*. Sebuah karakter kisah fiksi mampu merubah perilaku seseorang dalam kehidupan real walaupun bersifat sementara. Menurut Solso dkk (2008) strategi *Problem Solving* adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah. Kita menemukan banyak masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita akan membuat suatu cara untuk menanggapi, memilih, menguji respons yang kita dapat untuk memecahkan suatu masalah.

Masalah yang R alami tentang *relationship*. R mempunyai pasangan yang sulit untuk memegang komitmen dan susah untuk membangun komunikasi padahal R dan pasangannya berada dalam satu kampus. Dikarenakan pasangan R mengikuti organisasi pecinta alam yang setiap hari Jumat ada jadwal rapat organisasi pecinta alam. Hampir setiap hari Sabtu dan Minggu pasangan R mendaki gunung bersama teman-teman organisasinya dan tidak ada waktu untuk R sedikitpun. Saat R ingin ikut mendaki selalu tidak diperbolehkan karena menurut pasangan R, gunung itu bahaya untuk perempuan. Kesalnya R pada pasangannya, dalam organisasi tersebut juga banyak cewek yang ikut dan R semakin curiga kalau pasangannya akan bertindak macam-macam dengan para cewek yang ikut mendaki. Saat R membaca sebuah novel *TeenLit* yang berjudul CEWEK!!!, R berpikir bahwa cerita dalam novel itu cocok

dengan apa yang sedang R alami, tentang bagaimana menjalin hubungan pacaran seperti yang R alami dan strategi *problem solving*-nya. Berikut data diperoleh dari wawancara dengan R (wawancara, 20 Mei 2015).

“pas dia mau ndaki kan aku ngotot pengen ikut terus lah mesti gak dibolehin. Lah jadinya aku kan curiga soalnya banyak cewek yang ikut juga dan fisiknya juga pas-pasan sama kayak aku dan temen-temenku ini. Akhirnya aku ngajakin temen-temenku yang senasib ditinggal cowoknya ndaki terus, buat nyusun rencana persis yang ada di novel “CEWEK!!!”. Aku sama dua temenku itu diem-diem latian fisik biar kuat waktu nyoba ndaki. Trus aku juga minta ajarin temenku SMA yang hobi naik gunung untuk ajak kita naik gunung ke tempat cowok-cowok kita ndaki. Tapi cowok kita tetep nggak tau kalo kita bisa naik gunung ini karena bantuan temen-temen SMA ku haha ”.

Masa perkembangan manusia yang paling banyak melakukan identifikasi dengan orang lain adalah pada masa remaja atau pubertas. Saat itu adalah masa yang peka, masa orang mudah sekali dipengaruhi contoh-contoh yang baik atau buruk dari orang-orang disekelilingnya. Termasuk mengidentifikasi strategi *problem solving* orang lain di lingkungan sekitarnya dan figur lain yang disukai (Santoso, 2010). Bentuk strategi *problem solving* yang digunakan R mengikuti strategi *problem solving* yang dilakukan oleh tokoh novel *TeenLit* dan telah ada dalam cerita novel tersebut lalu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Berikut data yang diperoleh dari R melalui wawancara (wawancara, 20 Mei 2015).

“aku sama temen-temenku sebenarnya pengen buktiin ke cowok-cowok kita kalo kita sebenarnya juga bisa naik gunung dan kita gak bakalan ngerepotin. Akhirnya pas sabtu kemarin itu kan kita uda ada di semeru ya, sebenarnya kita duluan sih yang nyampek hehe. Pas mereka dateng ke posko yang buat pendaftaran itu mereka melongo gak percaya haha. Udah sukses dah, gak cuma sampe situ sih, aku sama dua temenku gak mau diajakin naik bareng sama mereka. Dan kita milih cuek dan naik sendiri, padahal sih aku ada temen-temenku SMA cuma cowok kita pada gak kenal aja sama mereka haha. Meskipun kita dibujuk dan memakan waktu hingga 45 menit an kita tetep gak mau dan diem aja. Akhirnya mereka naik duluan bareng anak-anak organisasinya. Tapi gak lama kemudian aku sama dua temenku dan temen-temenku SMA yang bantuin aku itu nyusul buat liat mereka gimana kalo lagi ndaki bareng cewek-cewek lain”.

Ada sebuah fenomena yang terjadi di Jakarta dimana seorang siswa SMP berusia 16 tahun yang sudah lama gemar membaca komik dan mengidentifikasikan dirinya sebagai tokoh dalam cerita komik tersebut. Selain itu dia juga terobsesi tokoh hero-hero Jepang seperti hirarki. Mulai dari gaya rambut yang dicat berwarna kuning hingga tokoh yang ada didalam komik tersebut memiliki masalah dan cara *problem solving* dengan bunuh diri. Lalu dari alur cerita yang ada di komik seperti itu maka siswa tersebut ikut bunuh diri dengan cara gantung diri di dalam lemari kamarnya menggunakan sabuk yang diikatkan di lehernya karena terinspirasi dari komik itu. Dalam komik tersebut mengajarkan bahwa mati itu merupakan jalan menuju kedamaian dan bagaimana cara bunuh diri dengan perlahan dan damai. Kejadian tersebut dilakukan siswa itu secara nyata untuk mengikuti alur yang ada di dalam cerita komik tersebut (Metrotvnews.com).

Seseorang akan menyadari bahwa strategi *problem solving* yang ada dalam cerita novel *TeenLit* dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata jika masalah yang dialami sama serta ada kemungkinan untuk menggunakan strategi *problem solving* yang sama. Seseorang merasa dirinya ikut berperan dalam cerita novel pada saat membaca dan berimajinasi. Di dunia nyata pembaca novel tidak menyadari bahwa karakter atau perilaku mereka ada kemiripan dengan tokoh yang mereka sukai saat membaca novel *TeenLit*. Oleh karena itu peneliti tertarik bagaimana proses para pembaca novel mengidentifikasi strategi *problem solving* pada cerita yang ada di dalam novel *TeenLit*.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang identifikasi strategi *problem solving* pada pembaca novel *TeenLit*.

B. Signifikansi Penelitian

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Tara Nisak Sholichah dengan judul “Gambaran Identifikasi dan Citra Diri Cosplayer Anggota Komunitas *Cosplay Cosura*” pada tahun 2016. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama membahas tentang identifikasi dan menggunakan metode kualitatif. Perbedaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian sekarang adalah penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui gambaran identifikasi dan untuk mengetahui gambaran citra diri. Sedangkan penelitian yang sekarang bertujuan untuk mengetahui proses identifikasi strategi *problem solving* pada pembaca novel *TeenLit*. Subjek penelitian terdahulu yaitu komunitas cosplay, sedangkan subjek penelitian yang sekarang yaitu seorang pembaca novel.

Berdasarkan penjelasan dari penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian sebelumnya dan yang sekarang berbeda. Diantaranya penelitian yang sekarang tentang identifikasi strategi *problem solving* pada pembaca novel *TeenLit*. Seorang remaja yang mempunyai hobi membaca novel *TeenLit* mudah terpengaruh dengan tokoh novel yang dibaca. Proses identifikasi terjadi tanpa disadari oleh pembaca dan pembaca akan larut dalam fantasi dari setiap karakter yang ada di dalamnya yang bisa merubah pola pikir dan perilaku dengan mengidentifikasi dari cerita fiksi tersebut. Identifikasi yang

dilakukan pembaca yaitu dalam strategi *problem solving*, yang mana pembaca mengidentifikasi strategi *problem solving* dalam novel yang diterapkan dalam kehidupan nyata.

C. Fokus Penelitian

Bagaimana proses identifikasi strategi *problem solving* pada pembaca novel TeenLit?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui proses identifikasi strategi *problem solving* pada pembaca novel TeenLit.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah dapat mengembangkan dan membangun teori-teori tentang identifikasi dan *problem solving*, guna memperkaya ranah pengetahuan di bidang psikologi kepribadian dan psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk subjek : Pembaca novel mengerti dan menyadari bahwasannya selama ini mereka telah mengidentifikasi strategi *problem solving* yang dilakukan oleh tokoh novel.
- b. Masyarakat : Penelitian ini dapat digunakan masyarakat sebagai pengetahuan yang baru saat menyelesaikan masalah dengan cara

membaca novel *teenlit* lalu mengidentifikasi strategi *problem solving* yang dilakukan oleh tokoh novel.

- c. Peneliti selanjutnya : Sebagai kajian pustaka ketika melakukan penelitian tentang identifikasi dan strategi *problem solving*.