
**Analisis aspek kepribadian tokoh utama
dalam *Real Person Fiction* “Vow –01;54”**

Khaulah Ghaida Muthmainah¹⁾, Hilda Septriani^{1*)}

¹⁾Universitas Pakuan, Jawa Barat, Indonesia

^{*)}Surel Korespondensi: hilda@unpak.ac.id

kronologi naskah:

diterima 5 Juli 2023, direvisi 21 Juli 2023, diputuskan 1 Agustus 2023

ABSTRAK

Karya sastra dengan bentuk *real person fiction* mengalami perkembangan pesat di dunia *cyber*. Tidak hanya berkembang di media khusus kepenulisan, sastra juga berkembang di media nonkepenulisan seperti *Twitter*. Walaupun bentuk karya sastra ini berbeda, tokoh-tokoh di dalamnya tetap memiliki aspek kepribadian sehingga penelitian ini akan membahas aspek kepribadian tokoh utama dalam penulisan karya sastra berbentuk *real person fiction* *vow – 01;54* yang terdapat di *Twitter*. Penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikologi sastra ini nantinya akan memaparkan aspek kepribadian *id*, *ego*, dan *superego* yang dimiliki oleh tokoh utama dengan disertai kutipan-kutipan berupa gambar dan narasi yang mendukung penelitian. Penulisan *real person fiction* yang menggunakan visualisasi artis terkenal dan menggunakan gambar percakapan atau unggahan berbagai sosial media ini membuktikan bahwa sastra juga dapat mengikuti perkembangan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat aspek kepribadian tokoh utama dalam *vow–01;54* yang berupa *id*, *ego*, dan *superego*. *Id* yang ditemukan berhubungan dengan aspek kepribadian yang berhubungan dengan rasa kebutuhan akan makan dan minum, serta aspek seksual. Kemudian pada *ego*, ditemukan aspek kepribadian berupa aspek penyelesaian masalah dan aspek pengambilan keputusan. Pada *superego* ditemukan aspek kepribadian berupa rasa bersalah dan rasa malu.

Kata Kunci: aspek kepribadian; psikologi sastra; *real person fiction*; sastra *cyber*

**Analysis of personality aspects of the main character
in *Real Person Fiction* "Vow –01;54"**

ABSTRACT

Literary works in the form of real person fiction experience rapid development in the cyber world. Not only developing in writing-specific media, but literature also develops in non-authorship media such as *Twitter*. Even though the forms of these literary works are different, the characters in them still have personality aspects, so this research will discuss the personality aspects of the main character in writing literary works in the form of real person fiction *vow – 01:54* found on *Twitter*. This qualitative descriptive research with a literary psychology approach will later describe aspects of the *id*, *ego*, and *superego* personality possessed by the main character accompanied by quotations in the form of pictures and narratives that support the research. Writing real person fiction using the visualization of famous artists and using

pictures of conversations or uploads from various social media proves that literature can also keep up with technological developments. The results of the study show that there are aspects of the main character's personality in *vow-01;54* in the form of id, ego, and superego. The results of the study show that there are aspects of the main character's personality in *vow-01;54* in the form of id, ego, and superego. The id found is associated with aspects of personality related to the need to eat and drink, as well as sexual aspects. Then on the ego, personality aspects are found in the form of problem-solving aspects and decision-making aspects. In the Superego, personality aspects are found in the form of guilt and shame.

Keywords: cyber literature; literature psychology; personality aspect; real person fiction

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa peradaban manusia mengalami perubahan dinamis yang mengarah pada kemajuan. Selain mengalami kemajuan teknologi, kemajuan dalam peradaban manusia ini juga menyebabkan terjadinya pesatnya penyebaran informasi. Perubahan ini juga terimplementasi dari modernitas kinerja manusia yang saat ini sudah mulai digantikan oleh mesin atau robot, serta mudahnya seseorang mengakses informasi dari berbagai belahan dunia. Tidak hanya itu, sekarang ini manusia dapat berinteraksi melalui media digital maupun internet tanpa terbatas ruang dan waktu. Sastra tentunya menjadi salah satu bidang yang turut serta mengalami perubahan besar. Hal ini ditandai dengan munculnya karya sastra di internet dan media sosial, seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *YouTube*, hingga *blog*. Gerakan sastra *cyber* yang muncul di internet diperkirakan muncul sejak tahun 90-an dan kembali mencuat di tahun 2000-an berkat diterbitkannya buku *Graffiti Gratitude* pada Mei 2001 (Wahyudi & Wati, 2021).

Sastra *cyber* ini semakin meluas seiring dengan mudahnya akses internet. Kualitas karya sastra *cyber* menjadi bahan pertimbangan di kalangan para sastrawan karena pengarang dari karya sastra *cyber* dapat siapa saja, baik yang memiliki riwayat kepenulisan maupun yang tidak memiliki riwayat kepenulisan

sebelumnya. Meskipun demikian, penilaian mutu sebuah karya sastra *cyber* tidak dipengaruhi oleh pengarangnya karena setiap karya sastra memiliki ciri khas yang berbeda-beda sehingga dapat menjadikan karya sastra tersebut menarik bagi para pembacanya.

Penulisan karya sastra dalam media *cyber* ini telah membentuk suatu komunitas sastra yang bahkan terdapat beberapa pengarang atau penulis ternama yang tergabung untuk menyebarluaskan karyanya dan mengapresiasi penulis lain. Maka dapat dikatakan bahwa sastra *cyber* bukan lagi *genre* sastra yang terpisah dari *genre* sastra lainnya, tetapi merupakan media baru yang sekarang dimanfaatkan oleh banyak orang untuk menyebarluaskan karya sastra mereka dan langsung dinikmati oleh penikmatnya.

Real person fiction adalah himpunan bagian dari fiksi penggemar atau *fanfiction* (Syafiq et al., 2022) yang saat ini telah banyak ditemukan di berbagai media *cyber*. Tidak hanya ditemukan dalam media *cyber* yang dikhususkan untuk menyebarluaskan karya sastra (seperti *Wattpad*), *real person fiction* ini juga dapat dijumpai di berbagai media sosial yang tidak diperuntukkan untuk menyebarluaskan karya sastra karena terdapat batasan kata atau media dalam setiap unggahannya. *Real fiction person* menggunakan seseorang yang terkenal sebagai bentuk visualisasi tokoh dalam cerita. *Twitter* merupakan salah satu sosial media yang digunakan oleh para pengarang dalam

menyebarkan karya *real fiction person*. Bentuknya yang berupa gambar dan narasi menjadi salah satu hal yang menjadi daya tarik. Dalam *real person fiction* dapat dijumpai aspek kepribadian dari setiap tokoh yang terlibat dalam cerita.



Gambar 1. Bentuk Karya Sastra
Real Person Fiction

Aspek kepribadian tokoh, khususnya tokoh utama cerita, dapat ditemukan melalui pendekatan psikologi sastra. Psikologi sastra adalah ilmu interdisipliner antara ilmu psikologi dan ilmu sastra. Dalam psikologi sastra, dapat ditemukan tiga fokus penelitian, yaitu: (1) studi psikologi pengarang sebagai tipe atau pribadi; (2) kajian proses kreatif; dan (3) dampak sastra terhadap pembaca.

Psikologi sastra dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti: (a) karya sastra merupakan kreasi dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran dari pengarang yang berada pada situasi setengah sadar yang selanjutnya dituangkan oleh pengarang dalam bentuk yang sadar; dan (b) telaah psikologi adalah sebuah kajian yang menelaah cerminan psikologi dalam diri para tokoh yang disajikan sedemikian rupa oleh pengarang sehingga pembaca akan merasa terbuai oleh problema psikologi kisah yang kadang kala membuat dirinya merasa terlibat dalam cerita yang dibaca (Minderop, 2011).

Selanjutnya, Walgito (2002) mengatakan kepribadian adalah suatu totalitas psikofisis yang kompleks dari individu sehingga nampak dalam tingkah lakunya yang unik. Selanjutnya, Freud (dalam Bertens, 2016) mengembangkan

konsep *id*, *ego*, dan *superego* sebagai struktur kepribadian manusia. *Id* (prinsip kenikmatan) adalah aspek kepribadian yang erat kaitannya dengan ketidaksadaran. Hal ini juga berkaitan dengan bagian primitif dari kepribadian. Aspek kepribadian yang berkaitan dengan *id* mencakup insting seksual dan insting agresif, seperti makan, minum, seks, tidur, dan lain sebagainya. *Ego* (prinsip realitas) menyesuaikan dengan realitas yang mencakup penalaran, pengambilan keputusan, dan lain sebagainya. *Superego* (prinsip moral) terbentuk saat masa kanak-kanak. *Superego* mengontrol mana perilaku yang boleh dilakukan, mana yang tidak boleh. Dalam kajian psikologi, *superego* dapat ditemukan dalam bentuk rasa bersalah, rasa malu, dan lain sebagainya.

Sebagai upaya untuk memetakan posisi penelitian ini, peneliti mengambil beberapa sumber referensi atau rujukan yang berasal dari penelitian-penelitian terdahulu dengan objek penelitian berupa teori mengenai karya sastra *real person fiction* dan penelitian-penelitian yang menggunakan teori psikologi sastra sebagai metode pendekatan. Adapun, penelitian-penelitian terdahulu yang dimaksud antara lain penelitian yang dilakukan oleh Luthfia Rahmati Syafiq, Redyanto Noor, dan Khothibul Umam (2022) dengan judul “Bentuk Penulisan *Real Person Fiction* “*Close Friend*” dan “*The Unfinished*” di *Twitter*: Analisis *Cybersastra*”, yang menunjukkan bentuk penulisan karya sastra *real person fiction* di *Twitter*. Dengan menggunakan pendekatan sastra *cyber*, (Syafiq et al., 2022) berargumentasi bahwa penulisan *real person fiction* yang sekarang ini marak ditemukan di media sosial, khususnya di *Twitter*, adalah bentuk penulisan karya sastra yang menarik dan dapat mendapat atensi cukup kuat dari pembacanya karena pembaca sudah memiliki visualisasi tokoh sehingga dapat dengan mudah berimajinasi.

Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Gede Pradnyana, Gde

Artawan, dan I Made Utama (2019) yang dipublikasikan dengan judul jurnal, “Psikologi Tokoh Dalam Novel Suti Karya Sapardi Djoko Damono: Analisis Psikologi Sastra” menunjukkan cara Damono mengembangkan fenomena yang terjadi pada tahun 1960-1970-an dengan berlatar tempat di pinggiran kota Solo. Pradnyana et al. mengungkapkan bahwa pada novel tersebut terdapat aspek kepribadian *id*, *ego*, dan *superego*. Dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra, Pradnyana et al. menjabarkan setiap aspek kepribadian *id*, *ego*, dan *superego* yang dimiliki oleh semua tokoh dalam novel tersebut.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Yulin Astuti (Astuti, 2020) dengan judul artikel “Kepribadian Tokoh Utama Dalam Novel Ayat-Ayat Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy (Tinjauan Psikologi Sastra)” yang menunjukkan bagaimana Shirazy mengembangkan novel dengan cerita religi romantis, yang di dalamnya terdapat nilai-nilai religius atau nilai-nilai keagamaan. Astuti mengatakan bahwa tokoh utama dalam novel, yaitu Fahri, memiliki *ego* yang tidak selalu mengikuti *id*. Namun, *ego* tokoh Fahri ini selalu mendengarkan *superego*. Hal ini disebabkan oleh nilai-nilai religius yang dimiliki oleh tokoh Fahri.

Dari tiga penelitian terdahulu yang sesuai dengan objek kajian dan pernah dilakukan oleh Syafiqa et al. (2022), Pradnyana et al. (2019), dan Astuti (2020), terdapat beberapa persamaan dan perbedaan mengenai apa yang akan diteliti dan apa yang sudah pernah diteliti. Syafiqa et al., (2022) meneliti bentuk karya sastra *real person fiction* melalui pendekatan sastra *cyber*. Lalu, Pradnyana et al., (2019) memutuskan untuk menyelidiki aspek kepribadian tokoh-tokoh dalam novel Suti dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra. Kemudian Astuti (2020) meneliti tokoh utama pria dalam novel Ayat-Ayat Cinta melalui pendekatan psikologi sastra. Sedangkan, pada penelitian ini peneliti akan berfokus pada tokoh utama wanita dan

tokoh utama pria dalam karya sastra berbentuk *real person fiction*. Dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra, peneliti akan menyelidiki aspek kepribadian yang dimiliki oleh dua tokoh utama dalam karya sastra tersebut.

Aspek kepribadian dalam *real person fiction* melalui *Twitter* merupakan suatu hal yang menarik untuk dikaji dan diteliti. Adapun utas dari *Twitter* yang akan dijadikan objek penelitian adalah utas dari akun @1106pages yang berjudul *vow – 01;54*. Utas tersebut memiliki bentuk *real person fiction* yang berbeda dengan karya fiksi di media sosial yang menjadi tempat menyebarluaskan karya sastra lainnya. Oleh karena itu, peneliti mengambil topik “Analisis Aspek Kepribadian Tokoh Utama Dalam *Real Person Fiction* “*Vow – 01;54*”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang menghasilkan data berupa data deskriptif yang berisi kata-kata yang tertulis dari pelaku yang diamati. Moleong (2010) mengatakan bahwa metode deskriptif adalah metode yang mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepribadian tokoh utama dalam karya *real person fiction* yang berjudul *vow – 01;54* karya @1106pages dalam bentuk kata-kata dan juga gambar-gambar, melalui pendekatan psikologi sastra yang meliputi *id*, *ego*, dan *superego*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) membaca karya yang akan dijadikan objek penelitian dengan cermat dan memahami isi dari karya *real person fiction* yang berjudul *vow – 01;54* karya @1106pages secara menyeluruh; (2) mengumpulkan dan mencatat data-data yang berkaitan dengan

objek penelitian; dan (3) mengelompokkan data berdasarkan dengan permasalahan penelitian.

Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut: (1) menganalisis data mengenai kepribadian tokoh utama dalam karya *real person fiction* yang berjudul *vow – 01;54* karya @1106pages; (2) menginterpretasikan motif perilaku tokoh utama berdasarkan aspek kepribadian (*id*, *ego*, dan *superego*); dan (3) menarik kesimpulan hasil analisis tentang aspek kepribadian dari tokoh utama dalam motif perilaku tokoh utama yang menjadi objek penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa ungkapan yang menjadi bagian dari aspek kepribadian *id*, *ego*, dan *superego*. Dalam karya sastra berbentuk *real person fiction* pada media *Twitter*. Aspek kepribadian *id*, *ego*, dan *superego* ditemukan oleh peneliti yang terimplementasi dari potongan-potongan dialog *chat* dan dialog dalam narasi.

Pada bagian selanjutnya, akan diuraikan ungkapan kepribadian *id* yang mencakup kebutuhan biologis manusia, seperti kebutuhan makan, minum, dan kebutuhan akan aspek seksual. Ungkapan kepribadian *ego* berkaitan dengan pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah. Terakhir, ungkapan kepribadian *superego* dapat ditemukan berupa kutipan-kutipan yang menunjukkan rasa bersalah dan rasa malu.

Aspek Kepribadian *Id*

Ungkapan aspek kepribadian *id* dalam karya sastra *real person fiction* yang berjudul *vow – 01;54* karya @1106pages ini berupa ungkapan yang merujuk pada kebutuhan makan dan minum tokoh, dan kebutuhan tokoh pada aspek seksual. Selanjutnya, *vow – 01;54* akan disingkat menjadi *vow*. Berikut ini adalah temuan ungkapan aspek kepribadian *id* dalam *vow*:



Gambar 2. Ungkapan Kepribadian *Id* pada Aspek Kebutuhan Makan dan Minum

Kutipan yang berupa gambar di atas menunjukkan kepribadian *id* dalam aspek kebutuhan makan dan minum. Tokoh utama wanita yang bernama Dania melalui akun *Twitter*-nya @__mala, mengatakan isi pikirannya mengenai kiriman makanan yang datang dari seseorang yang tidak dikenalnya. Sebelumnya, pengirim yang merupakan tokoh utama pria, Baskara, mendengar suara tangisan Dania dari kamar kos tempat temannya tinggal. Merasa kasihan, Baskara berinisiatif untuk memberikan makanan sebagai upaya menghibur hati Dania. Ia yang selesai menangis terkejut melihat bungkusan makanan yang ditujukan untuk dirinya. Ia merasa ragu untuk memakan makanan tersebut karena berasal dari seseorang yang tidak ia kenal. Setelah menemukan surat yang berada dalam bungkus makanan, ia memutuskan untuk memakan makanan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdurakhman (dalam Sari, 2022) bahwa keinginan manusia untuk makan merupakan produk dari suatu sistem dalam otak manusia. Sistem tersebut terdiri dari 6 bagian, yaitu stimulus, keinginan, hasrat, tindakan, bukti, dan ganjaran. Stimulus adalah rangsangan yang berasal dari otak atau berasal dari apa yang dilihat seseorang pada makanan. Rangsangan tersebut kemudian diubah menjadi pesan atau keinginan (*lapar*). Kelak keinginan itu menjadi sesuatu yang lebih nyata, yaitu dorongan atau kemampuan untuk makan.

Rasa ini yang kemudian memicu tindakan (*makan*) untuk memenuhi keinginan

tersebut. Saat makan, sensor di mulut mengirim sinyal ke otak bahwa keinginan telah terpenuhi dengan benar, maka manusia telah memasuki fase pembuktian. Fase terakhir disebut fase *reward*, saat otak menerima pesan bahwa keinginan telah terpenuhi (kenyang). Pada kutipan di atas, tokoh Baskara dan Dania telah melakukan upaya memenuhi kebutuhan bertahan hidup dengan cara memenuhi sesuatu yang mereka inginkan. Pemenuhan aspek ini masih dalam tahap wajar dan tidak berlebihan.



Gambar 3. Ungkapan Kepribadian *Id* dalam Aspek Seksual

Kutipan yang berupa gambar di atas menunjukkan ungkapan kepribadian *id* dalam aspek seksual, yang mana Baskara mengatakan ingin memeluk Dania. Saat itu Baskara menginginkan sebuah pelukan Dania yang belum memiliki hubungan dengannya. Selanjutnya, Dania membalas keinginan Baskara tersebut dengan “Nanti”. Hal itu menunjukkan bahwa keinginan Baskara dapat terwujud saat hubungan mereka lebih dekat. Sarwono (dalam Sari, 2022) menyatakan bahwa pemuasan kebutuhan seksual adalah perilaku manusia yang didorong oleh hasrat seksual, baik terhadap lawan jenis maupun dalam hubungannya dengan sesama jenis. Bentuk perilaku ini beragam mulai dari ketertarikan, pelukan, ciuman hingga hubungan seksual. Objek seksual bisa jadi diri sendiri, orang yang

sifatnya imajiner, atau pasangan. Pada kutipan di atas, Baskara membutuhkan pemuasan kebutuhan seksual yang berbentuk pelukan dari lawan jenisnya.

Serius? Ngga mau yang lain aja? Lo kan udah minum Americano tadi. (vow, 2021)

Kutipan yang bercetak tebal tersebut menunjukkan ungkapan kepribadian *id* dalam aspek kebutuhan makan dan minum. Selama berbincang dengan Dania, Baskara—selanjutnya disebut Bas—meminum minuman pesennanya, yaitu *Americano*. Setelah minumannya habis, Bas pun memutuskan untuk memesan kembali. Namun, Dania berinisiatif untuk membelikannya minum. Bas setuju dan kembali memesan minuman yang sama. Dania merasa bahwa terlalu banyak meminum *Americano* adalah hal yang tidak baik. Ia bertanya ulang untuk memastikan apa yang akan Bas pesan. Namun, jawaban yang diberikan olehnya masih sama.

Tindakan ini tidak jauh berbeda dengan pemenuhan kebutuhan aspek *id* yang menginginkan untuk minum. Melalui kutipan tersebut, dapat ditunjukkan bahwa tokoh di dalam narasi berupaya untuk memenuhi kebutuhan jasmaninya dengan memesan air minum. Hal ini sejalan dengan konsep *id* yang salah satunya ditunjukkan melalui pemenuhan kebutuhan akan makan dan minum oleh seseorang.

Aspek Kepribadian *Ego*

Ungkapan aspek kepribadian *ego* dalam karya sastra *real person fiction* yang berjudul *vow – 01;54* karya @1106pages ini juga ditemukan melalui ungkapan yang merujuk pada aspek penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan yang dilakukan. Berikut ini adalah temuan ungkapan aspek kepribadian *ego* dalam *vow*.

Tidak peduli dengan jam yang sudah menunjukkan pukul dua belas dini hari, laki-laki itu hanya dengan menggunakan celana pendek putih dan kaos hitam yang melekat di tubuhnya. Jangan dimatiin teleponnya ya, gue otw ke sana. (vow, 2021)

Kutipan yang bercetak tebal di atas menunjukkan ungkapan kepribadian *ego* dalam aspek pengambilan keputusan. Hal ini dianalisis dari narasi ketika Dania sebelumnya menelepon Bas karena fail presentasi yang telah dibuatnya hilang. Tanpa berpikir panjang, Bas memutuskan untuk menemui Dania saat itu juga. Selanjutnya, ia menemani Dania mengerjakan ulang presentasi yang sebelumnya hilang. Kejadian ini sejalan dengan pendapat Steiner (dalam Sari, 2022) yang menyatakan bahwa pengambilan keputusan didefinisikan sebagai proses manusiawi yang berdasarkan nilai dan fakta dan mencakup fenomena individu dan sosial. Pengambilan keputusan juga dapat diartikan sebagai suatu proses dari suatu pilihan yang diambil dari beberapa alternatif yang ada dengan tujuan mendekati situasi yang diinginkan. Pada kutipan di atas ditunjukkan bahwa Bas mengambil keputusan dengan cepat untuk menenangkan Dania sekaligus membantunya dalam mengerjakan tugas yang hilang.



Gambar 4. Ungkapan Kepribadian *Ego* pada Aspek Pengambilan Keputusan

Narasi pada gambar di atas menunjukkan ungkapan kepribadian *ego* pada aspek pengambilan keputusan. Dania yang tergabung dalam suatu organisasi kampus merasa tugas—baik tugas kuliah maupun tugas organisasi—yang harus dikerjakannya begitu banyak. Sebelumnya, ia terbiasa menulis *to do list* tugas-tugas yang harus dikerjakan ataupun kegiatan yang harus dia lakukan. Namun, ia memutuskan untuk tidak menjabarkan tugas dan kegiatan apa yang harus ia kerjakan, serta memutuskan untuk membiarkan hari-harinya berlalu tanpa mengerjakan satu per satu tugasnya agar terhindar dari stres. Hal ini sejalan dengan Steiner (dalam Sari, 2022), yaitu pengambilan keputusan yang didefinisikan sebagai proses manusiawi berdasarkan nilai dan fakta dan mencakup fenomena individu dan sosial. Pengambilan keputusan juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang mengambil satu pilihan dari beberapa alternatif yang ada dengan tujuan mendekati situasi yang diinginkan. Dalam kutipan di atas, Dania mengambil keputusan sebagai upaya untuk merealisasikan apa yang diinginkan olehnya, yaitu situasi di mana ia tidak mengalami stres karena harus mengerjakan tugas atau melakukan suatu kegiatan sesuai dengan apa yang telah ia susun.



Gambar 5. Ungkapan Kepribadian *Ego* pada Aspek Penyelesaian Masalah

Kutipan pada gambar di atas menunjukkan ungkapan kepribadian *ego* pada aspek penyelesaian masalah. Sebelumnya, Dania mengerjakan semua tugas divisinya tanpa dibantu oleh anggota lain. Suatu ketika Dania merasa pusing dan butuh mencari udara segar. Ketika ia pergi bersama Bas, temannya yang lain tidak bisa menghubunginya, padahal sedang membutuhkan hal penting yang disimpan oleh Dania dan divisinya. Akibatnya, terjadilah perdebatan antara mereka. Setelah mendapat nasihat dari temannya itu, Dania memutuskan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada divisinya itu. Penyelesaian masalah dilakukan dengan cara menegur anggota-anggota yang seringkali mengabaikan tanggung jawab. Hal ini sesuai dengan pendapat Robert L. Solso (dalam Sari, 2022) yang mengatakan bahwa penyelesaian masalah adalah suatu gagasan yang secara langsung dapat bermanfaat untuk menjadi sebuah pemecahan atau jalan keluar dari masalah yang terjadi. Pada kutipan di atas, diketahui bahwa Dania berhasil meringankan tugasnya dengan menegur anggota-anggota yang tidak bertanggungjawab atas tugas mereka.

Aspek Kepribadian *Superego*

Ungkapan aspek kepribadian *superego* dalam karya sastra *real person fiction* yang berjudul *vow – 01;54* karya @1106pages ini berupa ungkapan yang merujuk pada rasa malu dan rasa bersalah yang dialami oleh tokoh utama. Berikut ini adalah temuan ungkapan aspek kepribadian *superego* dalam *vow*:



Gambar 6. Ungkapan Kepribadian *Superego* pada Aspek Rasa Bersalah

Potongan narasi yang tersaji di atas merupakan ungkapan kepribadian *superego* pada aspek rasa bersalah. Dania merasa bersalah karena tidak membalas *chat* yang dikirimkan oleh Bas dalam jangka waktu yang lama. Akibat kesibukannya Dania terus membuka telepon genggamnya tanpa tahu ingin melakukan apa. Dania yang tidak bisa mengabaikan *chat* seseorang terlalu lama pun merasa bersalah, padahal Bas yang diabaikan tidak merasa keberatan atas pengabaianya. Bas hanya ingin menanyakan kabar Dania di sela-sela kesibukan mereka berdua. Rasa bersalah merupakan keadaan emosi negatif yang timbul saat tingkah laku suatu individu berselisih dengan standarisasi tingkah laku individu itu seharusnya (dalam Riyanti, 2019). Menurut Sigmund Freud, (dalam Riyanti, 2019) perasaan bersalah terjadi apabila ego bertindak atau bahkan bermaksud untuk bertindak dan bertentangan dengan norma-norma moral *superego*. Pada kutipan di atas, perasaan bersalah muncul karena Dania merasa bahwa apa yang dilakukannya berselisih dengan standarisasi tingkah

lakunya dan melanggar *superego* yang telah ditanamkan pada Dania sejak lama.



Gambar 7. Ungkapan Kepribadian *Superego* pada Aspek Rasa Malu

Analisis kutipan yang ditunjukkan di atas merupakan ungkapan kepribadian *superego* pada aspek rasa malu. Dania merasa malu karena harus mengambil makanan yang dibeli oleh temannya, Eric. Makanan yang dibeli itu dititipkan oleh Eric pada orang lain yang tidak terlalu dekat dengan Dania. Rasa malu ini muncul akibat jarangya interaksi antara teman Eric dengan Dania. Sejalan dengan pendapat Ghassan Yacob (dalam Utama, 2019), rasa malu adalah kondisi seseorang saat kehilangan ketentraman sanubari dan keberanian di samping kegelisahan yang diiringi dengan kegugupan. Hal ini membawa seseorang kepada perasaan rendah diri dan serba salah ketika menghadapi situasi baru atau orang yang baru dikenal. Dalam kutipan di atas, tokoh Dania merasa malu karena belum mengenal dekat orang yang dititipkan makanan oleh tokoh Eric sehingga ia merasa tidak berani untuk bertemu orang tersebut. Berdasarkan pada kutipan-kutipan yang disajikan di atas, dapat diketahui bahwa aspek kepribadian yang terimplementasi pada aspek *id*, *ego*, dan *superego* diejawantahkan melalui potongan-potongan narasi tokoh utama. Hal ini penting untuk menunjukkan bahwa kegiatan atau aktivitas yang ditampilkan sebagai bagian dari pemenuhan kebutuhan di dalam diri.

4. KESIMPULAN/PENUTUP

Karya sastra *cyber* dengan bentuk *real person fiction* merupakan karya sastra yang menarik. Cerita yang diunggah di *Twitter* dengan menggunakan bentuk sunting di media sosial membawa warna baru dalam dunia kesusasteraan Indonesia. Penggunaan tokoh sebagai visualisasi memudahkan pembaca dalam berimajinasi. Dalam karya sastra berbentuk *real person fiction* juga dapat dianalisis aspek kepribadian setiap tokohnya yang meliputi *id*, *ego*, dan *superego*. Pada *vow - 01;54* karya @1106pages yang menjadi objek dalam penelitian ini menjadi bentuk representasi pemenuhan aspek kepribadian tokoh utamanya di dalam cerita. Hal ini juga penting untuk memvalidasi bahwa tokoh yang diciptakan oleh pengarang dalam jenis sastra *cyber* ini berimplikasi dengan berbagai kebutuhannya yang harus dipenuhi, seperti kebutuhan jasmani maupun rohani.

REFERENSI

- Astuti, Y. (2020). Kepribadian Tokoh Utama Dalam Novel Ayat-Ayat Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy (Tinjauan Psikologi Sastra). *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(5), 98.
- Bertens, K. (2016). *Psikologi Kepribadian*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Minderop, A. (2011). *Psikologi Sastra: Karya, Metode*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Pradnyana, I. W. G., Artawan, G., & Sutarna, I. M. (2019). Psikologi Tokoh dalam Novel Suti Karya Sapardi Djoko Damono : Analisis Psikologi Sastra. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 339–347.
- Riyanti, R. D. (2019). *Rasa Bersalah pada WBP (Warga Binaan*

- Pemasyarakatan) Narkoba* [Skripsi Sarjana]. Universitas Negeri Semarang.
- Sari, I. K. (2022). *Analisis Kepribadian Tokoh Dikta Dalam Novel Dikta dan Hukum Karya Dhia'an Farah* [Skripsi]. Universitas Batanghari.
- Syafiq, L. R., Noor, R., & Umam, K. (2022). Bentuk Penulisan Real Person Fiction "Close Friend" dan "The Unfinished" di Twitter: Analisis Cybersastra. *Wicara: Jurnal Sastra, Bahasa, Dan Budaya*, 1(2), 103–109.
- Utama, N. P. (2019). *Rasa Malu Ditinjau dari Jenis Kelamin pada Penyandang Tunawicara di SLB B Yakut Purwokerto* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Wahyudi, I., & Wati, R. (2021). Fenomena Sastra Cyber: Tren Menulis Cerita Sastra dalam Bingkai Media Sosial. *Arkhis: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(2), 91–98.
- Walgito, B. (2002). *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.