

EMOSI ADAM DALAM NOVEL FANTASI HANTU *GAME ONLINE* KARYA FAKHRI VIOLINIST: KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

Ahmad Puthut Wijanarko Haribowo

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unnes

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima
Agustus 2015
Disetujui
Oktober 2015
Dipublikasikan
Januari 2016

Kata Kunci:

emosi, novel
fantasi, psikologi
sastra

Keywords:

emotions, fantasy
novel, psychology
of literary

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui jenis-jenis emosi adam dan bagaimana cara mengendalikan emosi, khususnya bagi anak. dalam penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode deskriptif kualitatif. Analisis data penelitian dengan cara mengklasifikasi macam-macam emosi dan mendeskripsikan upaya yang dilakukan orang tua, Adam maupun lingkungan sekitar untuk mengontrol emosi Adam, dalam novel fantasi Hantu Game Online. Hasil penelitian ini adalah (1) jenis-jenis emosi yang dialami Adam dalam novel *Hantu Game Online* karya Fakhri Violinist ada enam emosi di antaranya adalah emosi gembira, marah, jijik, takut, kaget, dan kesedihan dan (2) upaya yang dilakukan tokoh utama dalam menghadapi emosi dalam novel fantasi *Hantu Game Online* karya Fakhri Violinist meliputi tiga upaya, yaitu orang tua mengontrol emosi anak, anak mengendalikan emosi diri dan peran lingkungan sekitar membantu proses perkembangan emosi.

Abstract:

Purpose of this study was to determine the types of Adam's emotions and how to control emotions, especially for children. This study use the psychological of literary approach and descriptive qualitative method. Analysis of experimental data by means of classifying the various emotions of Adam and describing the efforts of Adam's parents and the environment to control the emotions of Adam, in fantasy novel *Hantu Game Online*. The results of this study are (1) six emotions of Adams in fantasy novel *Hantu Game Online* by Fakhri Violinist which is happiness, disgust, afraid, surprise, and sadness. (2) the 3 efforts of Adam's parents and the environment to control the emotions of Adam which is parents control children emotions, children self control, and the role of surrounding environment to support the development of emotions

PENDAHULUAN

Sastra atau karya sastra terlahir dari cerminan masyarakat. Karya sastra merupakan suatu jiplakan dari masyarakat yang kemudian ditulis pengarang untuk menyampaikan gagasannya, serta disebarluaskan dan dinikmati pembaca. Karya sastra merupakan karya yang fiktif, namun karena terlahir dari masyarakat, seolah-olah pengarang ingin mengajak pembaca untuk menengok keadaan di suatu tempat atau adat serta kondisi sosial masyarakat tertentu.

Lahirnya karya sastra yang dibicarakan tidak jauh dari kehidupan manusia. Karya sastra menjadi begitu dekat dengan pembaca sastra. Serta memiliki hubungan yang tidak terpisahkan. Adapun permasalahan yang terjadi di masyarakat atau tempat, menjadi ilham bagi pengarang untuk mengungkapkan gagasannya melalui media karya sastra. Dapat ditarik simpulan, bahwa manusia sangat berperan penting dalam karya sastra, jika tidak ada permasalahan dari masyarakat, maka karya sastra tidak akan muncul. Menurut Nurgiyanto (2005:5) model-model kehidupan yang dikisahkan lewat cerita sastra merupakan kiasan, simbolisasi, perbandingan, atau perumpamaan dari kehidupan yang sesungguhnya. Cerita dalam sastra dikreasikan berdasarkan pengalaman hidup, pengamatan, pemahaman, dan penghayatan, terhadap berbagai peristiwa kehidupan yang secara faktual dijumpai di masyarakat, maka ia dapat dipandang sebagai salah satu interpretasi terhadap kehidupan itu sendiri. Oleh karena itu, berbagai peristiwa

dan alur cerita yang dikisahkan dalam karya sastra secara logika memiliki potensi untuk dapat terjadi di kehidupan masyarakat walau secara faktual-konkret tidak pernah ada dan terjadi.

Sastra tidak lain adalah gambaran kehidupan yang bersifat universal, tetapi dalam bentuk relatif singkat karena memang dipadatkan. Dalam sastra tergambar peristiwa kehidupan lewat karakter tokoh dalam menjalani kehidupan yang dikisahkan dalam alur cerita. Sebuah teks sastra yang jadi adalah sebuah kesatuan dari berbagai elemen yang membentuknya. Elemen-elemen itu secara prinsipal berwujud penggalan, pengurutan, penilaian, dan pengendapan dari berbagai pengalaman kehidupan atau kemanusiaan sebagaimana dialami dan dirasakan penulisnya yang kemudian diungkapkannya dengan cara-cara yang indah dan menyenangkan (Nurgiyanto 2005:5).

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin meningkat terutama di bidang ilmu sastra, ada perbedaan pengartian karya sastra. Pembagian ilmu sastra dibedakan menjadi dua yaitu sastra anak dan sastra dewasa.

Menurut Huck (dalam Nurgiyanto 2005:6) mengemukakan perlu adanya perhatian terhadap perbedaan buku yang dimaksudkan sebagai bacaan anak dan dewasa. Buku bacaan untuk dewasa tidak begitu saja dapat diberikan dan dikonsumsi kepada anak karena adanya berbagai kendala keterbatasan. Mereka mengemukakan bahwa sastra anak adalah buku yang sengaja disediakan

untuk dibaca anak, sedang buku dewasa adalah buku yang disediakan untuk bacaan orang dewasa. Sastra dewasa dan anak memiliki beberapa perbedaan. Baik dari isi yang disampaikan, alur, tokoh, serta pesan moral yang terkandung didalamnya. Sastra anak, hasil karya yang berupa puisi, prosa, dan drama, dikhususkan untuk anak-anak, berkebalikan juga dengan sastra dewasa, dikhususkan untuk dewasa.

Stewig (dalam Nurgiyanto 2005:4) berpendapat bahwa salah satu alasan mengapa anak diberi buku bacaan sastra adalah agar mereka memperoleh kesenangan. Sastra mampu memberikan kesenangan dan kenikmatan. Selain itu, bacaan sastra juga mampu menstimulasi imajinasi anak, mampu membawa ke pemahaman terhadap diri sendiri dan orang lain dan bahwa orang itu belum tentu sama dengan kita. Jadi, Stewig juga mengungkapkan peran sastra bagi anak adalah bahwa di samping memberikan kesenangan juga memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap kehidupan ini.

Lukens (dalam Nurgiyanto 2005:4) juga melengkapi untuk sastra anak bahwa sastra sendiri mengandung eksplorasi mengenai kebenaran kemanusiaan. Sastra juga menawarkan berbagai bentuk motivasi manusia untuk berbuat sesuatu yang dapat mengundang pembaca untuk mengidentifikasinya. Apalagi jika pembaca itu adalah anak-anak yang fantasinya baru berkembang dan dapat menerima segala macam cerita terlepas dari cerita itu masuk akal atau tidak. Masih banyak lagi bermacam kandungan yang dapat ditawarkan dan dapat diperoleh lewat

bacaan sastra karena sastra bukan tulisan yang biasa. Isi kandungan yang memberikan pemahaman tentang kehidupan secara lebih baik itu diungkap dalam bahasa yang menarik. Oleh karena itu, akhirnya Lukens (dalam Nurgiyanto 2005:4) menawarkan batasan sastra sebagai *sebuah kebenaran yang signifikan yang diekspresikan ke dalam unsur-unsur yang layak dan bahasa yang mengesankan*.

Menurut Lukens (dalam Nurgiyanto 2005:8) perbedaan antara keduanya bukan terdapat spesies atau hakikat kemanusiaan, melainkan pada tingkat pengalaman dan kematangan. Analogi dengan hal tersebut perbedaan antara sastra anak dan sastra dewasa adalah terdapat dalam hal pengalaman yang dikisahkan dan atau yang diperlukan untuk memahami, bukan pada hakikat kemanusiaan yang dikisahkan. Sama halnya dengan sastra dewasa, sastra anak pun menawarkan kesenangan dan pemahaman, hanya saja sastra anak memiliki sejumlah keterbatasan baik yang menyangkut pengalaman kehidupan yang dikisahkan, cara mengisahkan, maupun bahasa yang dipergunakan untuk mengekspresikan.

Kemudian Huck (dalam Nurgiyanto 2005:6) juga menambahkan perbedaan antara sastra anak dan sastra dewasa sastra anak adalah sastra yang secara emosional psikologis dapat ditanggapi dan dipahami untuk anak, dan itu pada umumnya berangkat dari fakta yang konkret dan mudah diimajinasikan. Sedangkan sastra dewasa berkisah tentang nostalgia yang melibatkan proses emosional yang ruwet dan dengan bahasa yang abstrak,

misalnya adalah cerita yang mengandung keputusan, kepatahatian, politik, atau yang bernada sinis yang bukan sifat sastra anak.

Sastra anak dapat berkisah tentang apa saja, bahkan yang menurut ukuran dewasa tidak masuk akal. Misalnya, kisah tentang binatang yang dapat berbicara, bertingkah laku, berpikir, dan berperasaan layaknya manusia. Imajinasi dan emosi anak dapat menerima cerita semacam itu secara wajar dan memang begitulah seharusnya menurut jangkauan pemahaman anak. Isi cerita anak tidak harus yang baik-baik saja, seperti kisah anak yang rajin, suka membantu ibu, dan lain-lain. Anak-anak juga dapat menerima cerita yang “tidak baik” seperti anak malas, anak pembohong, kucing pemalas, atau binatang yang suka makan sebangsanya. Cerita yang demikian pun bukannya tanpa moral dan anak pun akan mengidentifikasi diri secara sebaliknya. Pendek kata cerita anak dapat berkisah tentang apa saja yang menyangkut masalah kehidupan ini sehingga mampu memberikan informasi dan pemahaman yang lebih baik tentang kehidupan itu sendiri. Bahkan, cerita anak tidak harus selalu berpikir yang menyenangkan, tetapi dapat juga yang sebaliknya. Huck (dalam Nurgiyanto 2005:7) menekankan bahwa: *children's books are books that have the child's eye at the center*. Buku anak, sastra anak, adalah buku yang menempatkan sudut pandang anak sebagai pusat penceritaan.

Berdasarkan keterangan Lukens dan Huck, peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa sastra anak tidak jauh berbeda

dengan sastra dewasa. Dalam karya sastra, yang membedakan sastra anak dengan sastra dewasa hanyalah cara menyajikan. Karya sastra anak haruslah sesuai dengan anak-anak, atau sesuai dengan usia mereka. Dan karyanya pun, baik alur tokoh, bahasa, maupun kisah yang disampaikan sesuai dengan anak-anak.

Sastra anak dalam perkembangan saat ini bagi dunia peneliti kurang begitu diminati dibanding dengan sastra dewasa. sebagai contoh perbandingan adalah banyaknya literatur dan hasil skripsi yang membahas sastra dewasa. Melihat kondisi seperti itu, maka peneliti akan membahas pada sastra anak. Secara teoretis sastra anak adalah “sastra yang dibaca anak-anak, dengan bimbingan dan pengarahan anggota dewasa suatu masyarakat, sedang penulisannya juga dilakukan oleh orang dewasa”. Davis (dalam Sarumpaet 2010:2).

Sastra anak butuh bimbingan anggota masyarakat dewasa untuk menjadikan karya sastra anak dapat berterima dan dipahami. Untuk memahami karya sastra yang dapat berterima, masyarakat dewasa perlu mengetahui tentang dunia anak. Baik secara emosi, tingkah laku, dan semuanya terangkum dalam sisi psikologi pada anak.

Ini terlihat pada novel fantasi yang akan peneliti kaji yaitu novel fantasi yang berjudul *Hantu Game Online*. Novel fantasi *Hantu Game Online* karangan Fakhri Violinist, merupakan produk karya sastra anak yang berupa novel. Novel tersebut menceritakan tentang seorang anak SMP yang berumur 11 tahun bernama Adam. Ia memiliki hobi bermain *Game Online*. *Game* yang biasa dimainkan adalah *game*

yang bergenre horror, seperti *Resident Evil*, *The House*, *Dracula Vampire* dll. Karena terlalu seringnya Adam bermain *Game Online*, Adam sampai lupa mengerjakan tugas, makan ataupun belajar. Di mana ada kesempatan dia selalu bermain *Game Online* hantu, baik di rumah, warnet, tempat les Adam, maupun laboratorium komputer di Sekolah. Karena Adam sering lupa *Sign Out* dari permainan, maka pintu dunia lain pun terbuka. Hantu-hantu itu berkeliaran mengejar Adam dan teman-temannya. Dr. Drake si Drakula sering mengganggu, hingga Adam pun bertekad membasmi hantu-hantu itu.

Terkait dengan novel fantasi Hantu *Game Online* karya Fakhri Violinist yang sangat terkait dengan konsep kepribadian dan psikologis anak, maka novel ini menjadi menarik diteliti dari studi psikologis. Karya ini menarik bagi peneliti karena di dalam novel fantasi Hantu *Game Online* karya Fakhri Violinist berisi fantasi yang sesuai dengan anak-anak. Novel fantasi tersebut terkait dengan teori psikologi sastra, kejiwaan pengarang Fakhri Violinist yang lahir pada 7 Juli 2000, dituangkan dalam karyanya. Fantasi tulisan dan alur cerita yang khas anak-anak cukup tepat untuk dikaji menggunakan teori psikologi sastra.

Wellek (dalam Ratna 2010:61) menunjukkan empat model pendekatan psikologis, yang dikaitkan dengan pengarang, proses kreatif, karya sastra, dan pembaca. Meskipun demikian, pendekatan psikologis pada dasarnya berhubungan dengan tiga gejala utama, yaitu: pengarang, karya sastra, dan pembaca, dengan

pertimbangan pendekatan psikologis lebih banyak berhubungan dengan pengarang dan karya sastra. Apabila pada pengarang maka model penelitiannya lebih dekat dengan pendekatan obyektif.

Dalam pandangan Renne Wellek tersebut karya sastra dapat dinilai secara obyektif dan sisi psikologis jika menggunakan obyektif. Peneliti dalam mengkaji novel fantasi *Hantu Game Online* karya Fakhri Violinist, meskipun pengarang dalam novel tersebut adalah seorang anak, namun pendekatan yang akan digunakan adalah karya sastra.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan psikologi sastra. Pendekatan psikologi sastra merupakan pendekatan yang memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam suatu karya sastra. Pendekatan psikologi sastra digunakan untuk menganalisis novel *Hantu Game Online* karya Fakhri Violinist.

Penelitian ini meneliti sastra yang berupa prosa dalam bentuk novel. Penelitian ini mengenai psikologi sastra dan pengkajiannya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi.

Sasaran penelitian yang akan dijadikan obyek penelitian ini adalah teks yang berisi tentang seorang tokoh yang bernama Adam yang takut akan kehadiran hantu dalam novel fantasi *Hantu Game Online* karya

Fakhri Violinist. Dalam novel ini terdapat permasalahan yaitu macam-macam emosi tokoh Adam yang tercipta melalui permainan yang ia mainkan, menimbulkan hantu yang ada pada komputer tempat bermainnya keluar.

Data dalam penelitian ini adalah bagian-bagian teks yang berhubungan dengan gejala emosi yang di timbulkan Adam saat bermain *Game Online* serta macam-macam emosi Adam saat itu yang akan dikaji dengan psikologi sastra Sigmund Freud. Sumber data penelitian ini adalah novel fantasi *Hantu Game Online karya Fakhri Violinist*. Tebal novel ini adalah 110 halaman yang diterbitkan oleh penerbit Zettu.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pustaka dan teknik catat. Teknik pustaka adalah teknik yang dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan data-data yang relevan dari berbagai sumber. Kemudian data-data yang relevan tersebut dicatat yang nantinya akan dianalisis menggunakan pendekatan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emosi takut merupakan emosi jika seseorang terancam secara verbal, maupun fisik seperti: dihukum, dihina, dan dimarahi oleh lawan yang lebih kuat serta jika seseorang hidup dalam bahaya, baik karena kejadian, karena seseorang, atau karena ide. Begitu juga dengan novel *Hantu Game Online* karya Fakhri Violinist. Adam juga mengalami emosi takut, terlebih novel *Hantu Game Online* menceritakan kisah seram yang mengganggu Adam. Berikut

peneliti menemukan beberapa emosi takut Adam.

- (1) "Nggak ada apa-apa kok! Tapi kok... hiii...." Buru-buru dia lari ke kamar Mamanya yang sudah pulas tertidur. (Novel *Hantu Game Online*, 2013: 6)

Kutipan di atas menggambarkan Adam merasakan ketakutan. Sebelumnya Adam menguatkan diri untuk tidak takut, namun pada akhirnya Adam takut dan ia buru-buru lari ke kamar Mamanya. Kutipan di atas sesuai dengan landasan teori pada bagian fantasi. Seperti yang diungkapkan Ahmadi mengenai perkembangan fantasi anak, Ahmadi mengungkapkan bahwa perkembangan fantasi anak atau daya jiwa seorang anak untuk menciptakan tanggapan-tanggapan baru atas tanggapan-tanggapan yang telah ada (lama) dalam psikologi disebut fantasi. Berkorelasi dengan kutipan di atas, bahwa Adam mendengar suara-suara yang menyeramkan, hingga membuatnya merinding. Peneliti menyimpulkan bahwa Adam merasakan takut karena fantasi yang dia miliki setelah bermain *game online*.

- (2) " Ada suara-suara aneh gitu, Mah. Masak ada yang berbisik panggil-panggil namaku. Hiii..." kata Adam sambil bergidik mengingat bisikan misterius tadi malam. (Novel *Hantu Game Online*, 2013: 8)

Berdasarkan kutipan di atas, Adam mengalami emosi takut karena mengalami hal-hal yang aneh. Hal yang aneh yang

dirasakan Adam ketika ia mendengar suara yang menyebut-nyebut namanya. Dia melaporkan keanehan itu kepada Mamanya. Kutipan di atas juga sesuai dengan landasan teori yang peneliti berikan pada bab dua. Ahmadi mengungkapkan bahwa anak yang terbawa dunia khayal atau fantasi belum dapat membedakan tanggapan ingatan dan tanggapan fantasi, atau juga dapat juga disebabkan reaksi menolak, takut, kurang kuat ingatannya, sugesti malu dan lain-lain. Adam merasakan ketakutan disebabkan oleh daya khayalnya yang hingga berpengaruh pada sisi psikologis Adam.

(3) Adam dan Bedul sedang asyik-asyiknya meneruskan *game* The House ketika tiba-tiba tangan mereka yang mencengkeram *mouse* tidak dapat digerakkan sedikitpun! Terasa kaku dan tidak bisa digerakkan! Adam dan Bedul saling berpandangan, muka mereka mulai pucat pasi. Saat mereka melihatnya di belakang, ternyata ada sesosok makhluk yang kurus dan tinggi berjubah hitam, berkerah tinggi berjubah hitam, berkerah tinggi warna merah, bibirnya merah dan waktu tersenyum terlihatlah empat taring yang sangat tajam dan siap menghujam. "Emaaaaaaaaakk...!!!" jerit

Bedul pilu.

"Mmmaaa...mmaaaa...!!!" Adam juga menjerit. (Novel *Hantu Game Online*, 2013: 19)

Adam dan Bedul dari cerita di atas sedang bermain *game* bersama. Keduanya

asyik bermain *game* The House, keanehan muncul saat *mouse* yang ada di komputer tidak bisa digerakkan. Adam dan Bedul mulai mengalami emosi takut, emosi takut mereka bertambah saat Adam dan Bedul melihat sesosok makhluk yang kurus dan inggi berjubah hitam. Spontan Adam dan Bedul mengalami emosi takut yang disalurkan melalui teriakan menyebut nama ibunya. Kutipan di atas sesuai dengan landasan teori pada bagian novel fantasi. Montessori berpendapat bahwa fantasi anak dalam perkembangannya harus dibatasi tidak boleh dibebaskan seleluasa mungkin, sebab jika fantasi tidak dibatasi, dapat menghambat kemandirian anak-anak, jadi anak tidak realistis. Karena fantasinya, seorang anak dapat terlena dengan dunia khayalnya. Berdasarkan kutipan di atas, sesuai dengan yang dimaksud oleh Montessori. Adam dan temannya Bedul sedang asyik bermain *game online* saat tegang-tegangnya. Mereka terperanjat takut sampai meneriakan orang tua mereka. Fantasi mereka mempengaruhi psikologis mereka.

(4) Terdengar sayup-sayup suara itu lagi. Adam semakin menarik selimut dan merebut guling yang sedang dipeluk adiknya. Guling lembut itu dilingkarkan di lehernya, khawatir nanti lehernya digigit Drakula.

"Aduuuh gimana ini..." pikirnya ketakutan sendiri. "Aku nggak bisa tidur nih!" (Novel *Hantu Game Online*, 2013: 24)

Berdasarkan kutipan di atas, sebelum Adam mengalami emosi takut, Adam

mendengar suara-suara. Suara-suara itu pada akhirnya membuat Adam takut. Untuk melindungi diri dari bahaya, Adam menarik selimut dan guling yang dipeluk adiknya. Kutipan di atas sesuai dengan landasan teori novel fantasi. Nurgiyantoro berpendapat tentang fantasi. Menurut Nurgiyantoro cerita fantasi itu adalah cerita yang dikisahkan amat menarik dengan tokoh-tokoh yang mampu melakukan sesuatu yang berada di luar jangkauan manusia biasa, bahkan juga tidak jarang muncul tokoh-tokoh lain yang bukan manusia yang dapat berinteraksi dengan tokoh manusia secara wajar, dan lain-lain yang serba luar biasa. Adam berdasarkan kutipan di atas mengalami gejala fantasi di luar jangkauan manusia biasa, Adam berpikir akan digigit oleh Drakula setelah mendengar sayup-sayup suara.

- (5) "Anu... Pah.. itu.. Adam takut tidur sendiri... Abis dari tadi ada bunyi-bunyi aneh di ruang kerja Papa." Keluh Adam kepada Papanya. (Novel *Hantu Game Online*, 2013: 24)

Setelah mengalami kejadian yang menakutkan, Adam mulai tidak berani tidur sendiri, seperti kutipan di atas. Adam di teror dengan bunyi-bunyi aneh. Adam tidur bersama orang tuanya. Berdasarkan kutipan di atas, sesuai dengan landasan teori pada bab teori kemungkinan berkembang. Teori tersebut mengungkapkan bahwa seorang anak dilahirkan dalam kondisi tidak berdaya, sehingga ia membutuhkan perlindungan. Adam dalam kutipan di atas merasa ketakutan tidur sendiri, kemudian

ia mencari perlindungan dengan cara tidur bersama orang tuanya.

- (6) "Ssssaaaatnya mhaakhaan... ssiilaaahkan tuwaaann... hehhmmhh..." kuncen mempersilahkan semua untuk makan. Tapi begitu Kuncen akan membuka panci besar pertama, ada sepotong lengan manusia yang sudah matang dijadikan sup, sepertinya lengan perempuan atau anak kecil, buru-buru ditutupnya, mungkin dipikirkannya dia salah ambil lauk. Tetapi kesempatan tadi sempat terlihat oleh Adam, yang membuatnya pucat dan panik. Adam memegang baju kaosnya Bedul erat-erat. (Novel *Hantu Game Online*, 2013: 32)

Kutipan di atas merupakan penggambaran mimpi Adam yang sedang di hantui oleh Dr. Drake. Suasana meja makan menyeramkan. Seorang kuncen menghadirkan makanan yang tidak lazim. Makanan tersebut berisi lengan anak kecil yang tidak sengaja terlihat oleh Adam. Takutlah Adam, hingga mukanya pucat dan panik. Berdasarkan kutipan di atas sesuai dengan landasan teori yang peneliti gunakan yaitu psikologi sastra Sigmund Freud. Freud berpendapat bahwa alam sadar manusia terletak pada mimpi atau *id*. Alam bawah sadar sebagian besar dari mimpi, keinginan serta nafsu-nafsu yang tidak ternilai. Sama halnya dengan Adam yang sedang bermimpi pada kutipan di atas. Adam melihat keganjilan yang sebelumnya yang belum pernah dia alami.

- (7) "HAAAAAAAAAAAAAAAAHH
... TIIIDAAAAAAAAAK,
TOOOOLOOOOONG ADA
DRAKULAAAAAAAA!!!"
Adam menjerit
sekeras-kerasnya yang
membangunkan Papa dan
Mamanya. (Novel *Hantu
Game Online*, 2013: 33)

Emosi Adam berdasarkan kutipan di atas adalah Adam mengalami emosi takut saat Adam bermimpi Drakula. Emosi Adam muncul dengan reaksi berteriak, sehingga membangunkan Papa dan Mamanya. Berdasarkan kutipan di atas berkorelasi dengan landasan teori yang peneliti lakukan pada teori psikologi sastra Sigmund Freud. Freud menyebutkan tiga tahapan psikologi dasar dari manusia, yaitu *id*, *ego*, dan *super ego*. Adam mengalami mimpi yang menyeramkan dari alam bawah sadar atau *id*. Mimpi Adam dari bawah sadar terbawa sampai ia bangun, berteriak keras sehingga membangunkan papa dan mamanya.

- (8) Adam masih terlihat ketakutan duduk melipat kedua kakinya di sudut tempat tidur. Wajahnya pucat, di keningnya terlihat butir-butir keringat. Mamanya segera menyadari, bahwa kondisi ini yang berbahaya untuk anaknya. Dibuatkannya teh manis hangat buntut menenangkan Adam anaknya. (Novel *Hantu Game Online*, 2013: 34)

Kutipan di atas menceritakan Adam mengalami emosi takut. Emosi Adam setelah mengalami emosi takut. Rasa

takut yang dialami Adam setelah kejadian mimpi yang menyeramkan masih terasa, terlihat wajah Adam pucat dan keningnya mengeluarkan butir-butir keringat. Kutipan di atas sesuai dengan landasan teori pada pengertian hakikat anak, teori kemungkinan berkembang. Teori kemungkinan berkembang menyebutkan bahwa anak yang dilahirkan dalam kondisi tidak berdaya, sehingga membutuhkan perlindungan. Adam membutuhkan perlindungan dari ibunya. Ibunya membantu ketakutan Adam dengan membuatkan teh manis untuk anaknya.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas, simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Jenis-jenis emosi yang dialami Adam dalam novel *Hantu Game Online* karya Fakhri Violinist ada enam emosi diantaranya adalah emosi gembira, marah, jijik, takut, kaget, dan kesedihan. Upaya yang dilakukan tokoh utama dalam menghadapi emosi dalam novel fantasi *Hantu Game Online* karya Fakhri Violinist meliputi tiga upaya, yaitu orang tua mengontrol emosi anak, anak mengendalikan emosi diri dan peran lingkungan sekitar membantu proses perkembangan emosi.

Penelitian tentang novel fantasi *Hantu Game Online* karya Fakhri Violinist ini hendaknya dapat dijadikan sebagai tambahan referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis, terutama yang berhubungan dengan kajian psikologi sastra. Novel fantasi *Hantu Game Online* karya Fakhri Violonist diharapkan dapat dikaji dengan topik maupun bidang kajian

yang berbeda seperti sosiologi sastra maupun antropologi sastra sehingga dapat diperoleh hasil bervariasi dan memperkaya khasanah penelitian sastra Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Nurgiyanto, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Ratna, Nyoman Kuha. 2010. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sarumpaet, Riris K. Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak Edisi Revisi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.