

KARAKTER BINATANG SEBAGAI HASIL DARI POLA HABITUASI DALAM NOVEL *SI PUTIH* KARYA TERE LIYE: KAJIAN ZOOLOGI SASTRA

Siti Khomariyah¹, Suantoko²

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: Yayy0723@gmail.com

² Email: stsuantoko109@gmail.com

ABSTRAK

Habitiasi melekat pada perubahan karakter. Karakter merupakan serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan ketrampilan. Karakter dapat berubah sesuai dengan pola habitiasi yang diterapkan. Habitiasi merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang untuk mendapatkan sesuatu dalam jangka waktu tertentu. Penelitian ini, dilatarbelakangi oleh perluasan habitiasi yang ditujukan pada binatang yang berperan dalam karya sastra khususnya novel untuk menemukan perubahan karakter binatang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakter binatang yang dihasilkan dari pola habitiasi dalam novel *Si Putih*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan pendekatan zoologi sastra. Zoologi sastra adalah ilmu intradisipliner gabungan dari ilmu zoologi (eksakta) dan sastra (humaniora). Hasil dari penelitian ini terdapat delapan data yang merupakan perubahan karakter binatang yang dipengaruhi oleh pola habitiasi yang diterapkan dalam novel. Delapan data karakter binatang sebagai berikut: (1) sedih, (2) plin-plan atau tidak teguh pendirian, (3) baik hati, (4) keras kepala, (5) pemarah, (6) pemberani, (7) kekanak-kanakan, (8) rasa penasaran.

Kata Kunci: Habitiasi; Karakter Binatang; Zoologi Sastra

PENDAHULUAN

Habitiasi erat kaitannya dengan perubahan karakter. Habitiasi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *habituation* yang berarti pembiasaan. Habitiasi merupakan suatu kegiatan yang diulang-ulang dalam jangka waktu tertentu untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. (dalam Arief, Hermina, & Huda, 2022). Salah satu pola habitiasi ini, tercermin dalam lingkungan binaan. Habitiasi dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam kegiatan sehari-harinya, hal ini dibuktikan dengan pendapat Syarbini (2014:87) bahwa habitiasi yang dilakukan sejak dini dapat memberikan kebiasaan sehingga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kepribadiannya. Habitiasi tidak hanya berlaku pada manusia, pada dasarnya binatang juga dapat dipengaruhi dengan pola habitiasi yang diberikan. Seperti teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Ivan Pavlov, yang lebih dikenal dengan sebutan bunyi bel.

Teori behaviorisme mengenai pengkondisian klasik yang digagas oleh Ivan Pavlov dan mendapat dukungan dari Watson, merupakan suatu eksperimen yang melibatkan binatang dan manusia dalam menerapkan pola habitiasi. Pavlov memanfaatkan bunyi bel atau lonceng pada saat ingin memberikan makanan pada seekor anjing, dengan harapan akan mempengaruhi perilaku berliur anjing tersebut. Dengan pola habitiasi yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu, Pavlov berhasil merubah perilaku atau karakter binatang anjing tersebut, dengan hasil sang anjing akan tetap berliur saat mendengar bunyi bel atau lonceng meskipun tidak terdapat makanan didepanya. Sejalan dengan eksperimen tersebut, Watson memanfaatkan seorang anak dan seekor tikus. Keadaan awal sang anak tidak takut terhadap tikus, namun dengan memanfaatkan pengkondisian klasik dengan menerapkan pola habitiasi tertentu dalam jangka waktu tertentu, hasil eksperimen menunjukkan bahwa sang anak menjadi takut dengan seekor tikus.

kedua eksperimen tersebut, membuat peneliti ini membuktikan bahwa perilaku atau karakter binatang yang terdapat dalam karya sastra juga mendapat pola habitiasi untuk merubah karakter atau perilaku binatang. Muafiroh (dalam Sardiana, Marliani, & Al Fuad, 2020) memaparkan karakter adalah cara yang dilakukan untuk mengaplikasikan kebaikan dalam bentuk tingkah laku. Pengaplikasian karakter dengan tujuan pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan karya sastra. Karya sastra yang memuat binatang sebagai tokohnya selalu meniru karakter manusia.

karakter binatang juga dipengaruhi oleh lingkungan yang ditinggalinya. Dalam hal ini perubahan karakter dipengaruhi oleh pola habituasi yang diterapkan melalui interaksi yang terjadi antara tokoh manusia dengan tokoh binatang. Interaksi yang terjadi antara keduanya akan menghasilkan hubungan timbal balik yang saling menguntungkan. Sesuai dengan teori zoosimbiologi sastra yang digagas oleh Endraswara (2019:29) yang mengatakan bahwa perspektif pemahaman sastra binatang yang menemukan hubungan timbal balik secara menguntungkan disebut zoosimbiologi sastra. Interaksi ini akan dipelajari melalui suatu ilmu yang membahas seluk-beluk binatang dalam karya sastra yakni zoologi sastra.

Pemahaman mengenai binatang bisa disebut dengan sastra binatang Endraswara (2019:2). Pelebaran wilayah perspektif binatang muncul dengan nama zoologi sastra. Zoologi sastra memang masih jarang terdengar oleh telinga pemerhati sastra. Hal tersebut disebabkan karena kajian sastra dengan pendekatan zoologi muncul secara terlambat. Ranah keilmuan sastra umumnya masih berkuat pada sosiologi sastra, psikologi sastra, semiotik, dan struktural, yang kurang memenuhi harapan pemekaran ilmu sastra. Zoologi sastra berasal dari kata zoologi dan sastra, yang berarti pembahasan sastra yang mempelajari seluk beluk binatang Endraswara (2019:2). Alasan utama zoologi sastra hadir ada tiga hal, yaitu: (1) kebutuhan akan ilmu-ilmu terbaru yang berkaitan dengan perspektif binatang, (2) adanya alternatif lain mengenai pemahaman garapan sastra, (3) diperlukannya interdisiplin, multidisiplin, dan transdisiplin terkini untuk memahami sastra yang semakin sejalan dengan perkembangan zaman.

Endraswara (2019:8) memperkuat gagasannya dalam berpendapat, bahwa zoologi sastra hadir tidak sekedar mengimpor zoologi atau ilmu tentang binatang, lebih dari itu zoologi sastra berusaha memadukan dan menggali keilmuan terbaru mengenai binatang dari dan untuk sastra. Dalam pandangan zoologi sastra, tentu ada banyak binatang yang cocok dipelajari. Binatang apa saja, banyak mewarnai sastra baik tertulis maupun secara lisan. Lewat mitos, legenda, dongeng, cerpen, puisi, maupun novel, hampir ada selalu binatang.

Retno dan Winarni (dalam Khusnin, 2012:102) mengatakan sastra adalah hasil kreativitas pengarang yang berdasar pada kehidupan manusia. Karya sastra merupakan salah satu bentuk penyampaian pendidikan bagi peserta didik Fuziyyah dan Sumiyadi (2020:42). Salah satu bentuk karya sastra yakni Novel. Kosasih (dalam (Khusnin, 2012) mengatakan bahwa novel merupakan salah satu bentuk karya sastra imajinatif pengarang yang mengisahkan secara utuh permasalahan kehidupan. Novel *Si Putih* karya Tere Liye adalah salah satu novel yang banyak menggambarkan interaksi manusia dengan binatang. Di dalam novel ini, diceritakan tentang perjalanan seorang anak bernama N-ou yang ditemani seekor kucing putih dan kakek tua pesakitan yang menjelajahi klan Polaris setelah terjadinya pandemi. Cerita petualangan dan interaksi antara tokoh dikemas begitu hebatnya menjadikan novel ini melupakan bahwa terdapat seekor binatang berupa kucing yang menyertai perjalanan. Novel ini menjadi objek yang menarik bagi peneliti untuk menganalisis karakter binatang yang terpengaruh dari pola habituasi melalui interaksi antar tokoh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti objek dengan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2016). Metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan karakter binatang yang terbentuk dari pola habituasi dalam novel *Si Putih* karya Tere Liye. Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada metode triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari teknik dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2015).

Jenis data dalam penelitian ini berupa kata, kalimat, paragraf, serta dialog yang bersumber dari novel *Si Putih* karya Tere Liye yang diterbitkan pada 2022 sebagai cetakan kedua oleh Gramedia Pustaka Utama. Ketebalan novel dirinci 376 halaman dengan ISBN: 9786020652252. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga, yaitu: (1) teknik dokumentasi atau studi dokumenter, merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik Arikunto (dalam (Alber & Febria, 2018), (2) Teknik baca, merupakan teknik yang menindak lanjuti proses dari teknik dokumentasi Arikunto (dalam (Alber & Febria, 2018), (3) Teknik catat merupakan Teknik yang

digunakan untuk mencatat data yang telah dikumpulkan dari hasil Teknik baca Arikunto (dalam (Alber & Febria, 2018).

Penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data milik Miles dan Huberman, (dalam (Agusta, 2003) yaitu teknik yang bersifat intensif dan dilakukan secara terus menerus sampai mendapatkan hasil penelitian. Teknik analisis data ini menggunakan tiga tahapan, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan untuk mengetahui perubahan karakter binatang dari pola habituasi yang diterapkan dalam novel *Si Putih* karya Tere Liye, ditemukan delapan data yang merupakan hasil perubahan karakter binatang dalam novel.

Data 1

N-ou menghela nafas perlahan. Wajahnya muram.

Enam jam terus berputar-putar, terbang naik-turun, kiri-kanan. Dia tahu sekarang, dia tidak akan bisa menembus dinding ini. Itu teknologi frekuensi suara. Ditembakkan oleh alat yang mengelilingi Klan Polaris. Sempurna membelah Klan Polaris menjadi dua.....

*“Meong” si Putih mengeong pelan. **Ikut sedih.***

N-ou menghela nafas sekali lagi. Menggeleng. (Tere Liye, 2021: 42)

Menghela nafas untuk kesekian kalinya, dengan wajah muram. Menghabiskan enam jam berputar-putar, terbang naik-turun, kanan-kiri. Dia menyadari, dia tidak akan pernah bisa menembus dinding transparan. Itu teknologi frekuensi suara, yang secara sempurna membelah Klan Polaris menjadi dua. Teknologi yang begitu maju yang dimiliki oleh Klan, menjadikan suara berubah menjadi teknologi dinding.

Karakter si Putih mulai tampak setelah mengikuti N-ou dalam waktu yang singkat. Setelah pertemuannya pertama kali di dalam gedung, si Putih bertualang bersama N-ou. Menyaksikan N-ou yang berusaha melakukan apapun untuk bisa bertemu dengan kedua orang tuanya. Memahami bagaimana kesedihan N-ou dan perjuangan yang telah dilakukan. Sifat sedih menular kepada si Putih, seekor binatang yang awalnya liar, bertemu manusia, mengikutinya. Menumbuhkan karakter yang merupakan hasil tempaan sang manusia.

Sifat sedih merupakan salah satu bentuk karakter manusia, bisa diakibatkan oleh apapun yang menyentuh mental seseorang. Ternyata binatang pun memilikinya. Dalam data 28, terpaparkan bagaimana binatang yang tidak mengerti papaun namun memiliki kesedihan yang serupa dengan manusia. Hal ini membuktikan, interaksi yang telah terjalin dalam beberapa jangka waktu tertentu, menyaksikan kehidupan manusia membuat si Putih mengerti kesedihan yang dialami oleh N-ou. Karakter binatang selalu dipengaruhi oleh lingkungan tinggalnya. Begitu juga yang dialami oleh si Putih dalam data 1, perubahan sifat terjadi secara signifikan karena lingkungan yang mempengaruhinya.

Data 2

“Meong”

N-ou menyeringai menatap si Putih. Mudah sekali mengambil hati kucing ini, cukup dengan sepotong ikan. Tadi dia marah, bilang Pak Tua resek, sekarang dia mengeong, bilang Pak Tua paling baik se-Klan Polaris. (Tere Liye, 2021: 72)

Ikan bakar itu siap. N-ou meletakkannya di piring. Hanya menyiapkan dua ikan. Satu yang ukuran besar untuk Pak Tua, satu lagi yang lebih kecil untuk si Putih. namun, tiba-tiba si Putih protes. Tidak mau menerima ikannya lebih kecil dari milik Pak Tua. Si putih tampak marah dengan ketidakadilan pembagian ikan bakar, mengangap Pak Tua orang resek, mengambil jatah makannya. Setelahnya, Pak Tua mengambil sedok dan membagi dua ikan jatahnya, memberikan potongan setengah pada si Putih. melihat itu, si Putih tampak senang, ekornya bergerak-gerak. Menyadari tersebut, N-ou hanya

menyeringai sembari menatap si Putih. begitu mudahnya si Putih mengubah wajahnya, tadi marah-marah karena jatah ikan lebih kecil, mengatakan Pak Tua orang resek, sedetik kemudian, mengeong mengatakan Pak Tua orang paling baik se-Klan Polaris.

Perubahan sikap yang terjadi pada data 2 menunjukkan bahwa pola habituasi mengenai jatah makan pada binatang mempengaruhi sikap pada binatang tersebut. Terlihat bahwa lingkungan baru memiliki andil cukup untuk mengubah karakter binatang. dalam data, terbiasa membagi rata makanan dengan N-ou, namun tidak sama pembagian dengan Pak Tua, membuat karakter kucing berubah. Begitulah karakter binatang, mudah dibujuk. Karakter plin-plan atau sukaa berubah-ubah dari si Putih merupakan hasil dari pola habituasi yang berkaitan dengan makanan. Dalam kutipan tersebut, si Putih tampak berubah dengan cepat mengenai pendapatnya terhadap Pak Tua yang telah memberikan ikan kepadanya, setelah si Putih mengkalaim Pak Tua orang resek se-Klan Polaris

Data 3

“Meong”

N-ou menoleh. Menggeleng. Itu juga ide buruk.

“Meong”

“Tidak, Put”

“Meeong”

N-ou menepuk dahinya pelan.

“Apa yang dibilang si Buntut Panjang itu, heh?” Pak Tua bertanya

“Si Putih bilang, meong pertama, ‘kenapa kita tidak ajak saja orang tua ini?’ Meong ke dua, ‘ada kursi kosong di Paruh Perak’. Meong ke tiga, ‘Ayolah Pak Tua orang terbaik se-Klan Polaris’” (Tere Liye, 2021: 76)

Data 3 menjelaskan permasalahan mengenai keikutsertaan Pak Tua dalam perjalanan mereka. Setelah insiden pemberian ikan bakar oleh Pak Tua, membuat si Putih mengusulkan untuk mengajak Pak Tua. Si Putih menunjukkan bahwa dalam benda terbang masih terdapat kursi kosong, dan juga memberikan gelar Pak Tua merupakan orang terbaik se-Klan Polaris. Sekitar lima menit mereka berdiskusi, diselingi meong si Putih membuat Kesimpulan Pak Tua akan ikut dalam perjalanan

Baik hati rasanya selalu dimiliki oleh semua makhluk hidup. Apalagi untuk manusia maupun binatang. meski binatang tidak mempunyai akal pikiran seperti manusia, namun naluri mereka bekerja seperti halnya manusia bertindak. Perlu digaris bawahi bahwa akal pikiran manusia lebih kompleks dari pada naluri binatang. binatang seperti kucing yang biasa dijadikan binatang peliharaan oleh beberapa rumah tangga, menjadikan binatang ini terkenal dengan binatang penurut.

Karakter baik hati yang diperlihatkan dalam data 3, merupakan pola habituasi yang telah diterapkan oleh N-ou. Pertemuan mereka untuk yang pertama kalinya pada saat itu dalam usai anak-anak, usia dua belas tahun. Pikiran kotor apa yang bisa direncanakan anak usia dua belas tahun. Lima tahun bersama membentuk kepribadian satu sama lain. Kebaikan hati yang telah ditanamkan kedua orang tua N-ou, dan perjalanan lima tahun tanpa menemukan manusia satu pun. Membuat pendidikan Ayah dan Ibu masih melekt pada N-ou dan ditiru oleh si Putih, dengan bukti, Nou meremas jemari, kesal. Itu bukan sikap baik, mengusir begitu saja orang yang sedang makan seolah mereka tidak penting. Semua orang harusnya setara (Tere Liye, 2021:168). Selain dengan karakter baik hati, karakter keras kepala juga dimiliki oleh si Putih, seperti pada data 4.

Data 4

“Kamu segera lari ke benda terbang, Put. Beritahu Pak Tua. Segera tinggalkan gunung ini,” N-ou berbisik pada si Putih yang berdiri di dekat kakinya.

“Meong,” si Putih mengeong, ekornya bergerak liar.

“Aduh. Lari, Put!”

“Meong”

“Heh, apa susahnya kamu segera lari? Aku akan menahan singa-singa ini. Kamu bisa menyelinap lincah di antara mereka. Salah satu dari kita bisa selamat”

Si Putih tetap tidak pergi. N-ou merutuk dalam hati. Kenapa sih hidupnya harus selalu rumit? Kucing ini amat keras kepala- (Tere Liye, 2021: 83)

N-ou dan si Putih terjebak dalam gua yang diteukan. Dikelilingi oleh singa salju yang siap menerkam mereka. Saat itu, N-ou tidak memaai peralatan tempu yang biasa dia gunakan. Membuat situasi berubah genting. N-ou meremas jemarinya, melihat tidak ada celah sedikitpun untuk lari dari kepungan. Tanpa gelang-gelang system keamanan, dirinya hanyalah seorang remaja tujuh belas tahun, tanpa kekuatan apapun. Dalam data, N-ou memaksa si Putih untuk menyelinap pergi, meninggalkannya untuk menahan singa salju. Namun, karakter keras kepala ini yang dipelajari si Putih dari N-ou.

Lima tahun bersama, si Putih melihat betapa gigihnya N-ou dalam mencari lorong evakuasi. Lima tahun bukanlah waktu yang sedikit, dengan pangalaman seperti itu, si Putih mengikuti sifat N-ou yang keras kepala. Berbekal kebersamaan mereka, juga pertolongan yang telah dilakukan oleh N-ou disaat dirinya juga membutuhkan pertolongan, si putih tidak meninggalkan N-ou dalam kepungan singa salju.

Mereka telah hidup bersama untuk jangka waktu yang lama, tentu saja karakter si Putih selalu mirip dengan N-ou. Dengan karakter keras kepala si Putih, dia menolak meninggalkan N-ou sendirian di antara kepungan singa salju. Meski si Putih memiliki kesempatan untuk lolos. Dalam hal ini, karakter keras kepala atau teguh si Putih banyak dipengaruhi oleh N-ou sendiri, selaku manusia yang hidup berdampingan dalam jangka waktu yang lama.

Data 5

“Meooong,” si Putih menggerung kesal

Pak Tua masih terus bernyanyi

“MEONG” si Putih berseru galak sekali, ekornya terangkat tinggi.

Pak Tua berhenti. Tertawa, membuat janggutnya bergoyang-goyang. Dia tahu suaranya jelek, dia hanya bergurau dengan menyanyi barusan.

“Aku suka kucing ini. Saat dia marah, lihat, telinganya berdiri runcing.

Terlihat lucu”

“Meong” Si Putih kembali meringkuk. Tidak lucu. (Tere Liye, 2021: 116)

Suasana lenggang membuat Pak Tua menjadi cepat bosan. Pak Tua bertanya, apakah benda terbang ini tidak dilengkapi oleh music. Dan N-ou menjawab, dulunya ada bahkan lengkap dengan proyeksi layer hologram. Namun, karena N-ou dan si Putih lebih suka menghabiskan waktu sambil mengobrol, atau berdiam diri. Alat hiburan tersebut dibuang, digantikan dengan layer sensor.

Dengan jahilnya Pak Tua memberikan persetujuan mengani saran si putih untuk dia bernyanyi guna memeriahkan kelengangan di dalam benda terbang. Baru sebaris lagu dinyanyikan, suara meong si putih untuk protes terdengar. Dalam data dipaparkan bahwa Pak Tua mengabaikan meong si Putih, dan tetap lanjut bernyanyi. Untuk kesekian kalinya, si Putih berseru galak, mengong kencang membuat Pak Tua menghentikan nyanyianya dan disusul tawa yang membuat janggutnya bergoyang-goyang.

Sifat pemarah binatang datang dari naluri. Kemaraham si Putih pada Pak Tua tidaklah serius, bagi binatang khususnya peliharaan, akan memberikan respon nyata sesuai naluri yang tidak mengancam keselamatan. Marah merupakan karakter yang dapat dipicu karena sesuatu yang tidak disukai diperlihatkan, diperdengarkan, dan dirasakan. Si Putih mengong kencang dengan mengangkat ekornya tinggi-tinggi. Sifat pemarah ini dapat dipicu oleh sesuatu yang dirasa mengganggu binatang.

Data 6

“Buntut Panjang, perhatikanlah kekuatanmu” Pak Tua berseru

“Meong” demi makan malam yang lezat, si Putih lompat ke meja penerima tamu, ekornya terancang ke udara. Telinga runcingnya tegak, mata kuningnya mengilat. Menggeram.

*Petugas menghela nafas. Menggeleng. Itu tetap kucing yang imut, dia tidak percaya mereka Pengendali Hewan. Aduh, ekornya lucu sekali, bisa tegak seperti itu. Juga telinganya-
“MEONG!” Si Putih tidak terima tubuhnya menghentak ke bawah
BUM!
Pukulan berdentum keluar dari tubuhnya, mengenai meja, membuat meja itu hancur seketika. (Tere Liye, 2021: 166)*

Rumah makan yang terdiri hanya dua lantai, membuat N-ou dan romonganya tidak memiliki kursi. Lantai bawah sudah penuh, lantai dua memang kosong, namun itu hanya diperuntukkan untuk para Pengendali Hewan. Oleh karena itu, Pak Tua meminta si Putih untuk memperlihatkan kekuatannya, agar bisa memesan kursi lantai dua rumah makan yang dikhususkan untuk para pengendali hewan. Dan si Putih pun menyanggupi permintaan Pak Tua dengan memperlihatkan wajah marah dengan telinga yang mendadak runcing serta ekor panjangnya yang berdiri tegak. Namun pelayan rumah makan masih mempercayai opininya, bahwa kucing putih atau si Putih bukanlah hewan kontrak dengan alasan setiap hewan kontrak yang dilihatnya memiliki kesan menakutkan berbeda dengan si Putih. Perasaan marah menguasai si Putih, karena diremehkan dan tidak dipercaya, si Putih bergegas menabrakkan tubuhnya dengan meja penerima tamu. Hasil akhir meja penerima tamu rumah makan tersebut hancur seketika disertai dengan bunyi dentuman.

Karakter si Putih dalam data 6 adalah pemaarah apabila ada yang meremehkannya. Dalam interaksi antara si Putih dengan Pak Tua, perintah yang diberikan dapat dimengerti oleh si Putih yang memunculkan hubungan timbal balik antara keduanya. Dalam hal ini, interaksi tersebut memperlihatkan bagaimana karakter si Putih yang dengan beraninya memamerkan kekuatan yang dia punya.

Karakter ini dipengaruhi juga oleh rasa lapar yang dirasakan si Putih. Oleh karena itu, si Putih menuruti permintaan Pak Tua dalam hal menyombongkan kekuatannya. Binatang akan merasa tidak puas dengan tindakan yang kurang menyenangkan di depannya. Dalam data 6 tersebut, si Putih diremehkan kekuatannya, perilaku si Putih membuat petugas penerima tamu terkejut, terjungkal jatuh.

Data 7

*N-ou tidak menduganya sama sekali. Dia belum pernah bertarung melawan para Pengendali Hewan. Dia hanya pernah bertarung melawan kepiting. Lihatlah, persis ketika siulan itu terdengar, di depannya, dua belas flamingo itu mengalami transformasi, mengeluarkan sisik-sisik hitam di sekujur tubuh. Bulu-bulu sayap mereka berubah laksana pisau-pisau tajam, mengembang, mengerikan.
“Meooong” Maju kalian. Si Putih menggeram, tidak gentar. (Tere Liye, 2021: 184)*

Pengalaman N-ou dan si Putih dalam bertarung selama mengitari Klan Polaris hanyalah dengan para binatang. N-ou dan si Putih belum pernah bertarung dengan manusia yang mengendalikan binatang. Namun dalam data 7 ini, si Putih membalas mengeong kencang guna menantang dua belas flamingo yang berdiri gagah di depannya untuk maju bertarung. Keadaan berubah menjadi kacau balau, dua belas penunggang flamingo dengan burung flamingo merengsek masuk dalam rumah makan. N-ou dan si Putih tidak gentar, bahkan si Putih menantang salah satu burung flamingo yang berada di depan.

Si Putih memiliki karakter pantang menyerah. Setelah pengalaman yang telah dilewati berdua bersama N-ou dalam mengeliangi Klan Polaris si Putih telah mengembangkan karakter yang hampir sama dengan manusia yang menjadi teman bicarannya yakni N-ou. N-ou meruakan pemuda dengan umur tujuh belas tahun yang memiliki pendirian sekeras karang lautan. Dipengaruhi oleh pengalaman hidupnya, dan semua musibah yang pernah menimpaya, hingga pertemuannya dengan si Putih dan perjalanan mereka. Karakter teguh pendirian telah berkembang di diri mereka, sama-sama pantang menyerah dalam menghadapi sesuatu.

Karakter yang diperlihatkan si Putih merupakan hasil habituasi yang telah dilakukan bersama N-ou dalam menghadapi masalah. Mereka tidak mundur, dan tidak meninggalkan satu sama

lain. Karakter ini membuat mereka selalu terpancing masuk dalam suatu masalah. Namun, berkat karakter pemberani ini, mereka mencapai sesuatu yang menakjubkan.

Data 8

“Meong” Si Putih menatap burung flamingo terakhir yang meninggalkan ruangan.

“Apa kata si Buntut Panjang, heh?”

Tahu rasa kalian! Itu maksudnya.

Pak Tua mengusap wajah. Baik anak muda ini, juga kucingnya, sama saja kelakuan mereka berdua. Seperti kanak-kanak.

N-ou telah lompat membantu S-ket duduk. (Tere Liye, 2021: 191)

Pertarungan dimenangkan dimenangkan oleh N-ou dan si Putih. Pak Tua menghela nafas, mengakui bahwa N-ou adalah petarung hebat. Dapat dilihat dari pertumbuhan kekuatan yang begitu cepat bahkan dalam hitungan hari. Bahkan rela bertarung hidup-mati untuk membela kehormatan temanya. Sangat membanggakan melihatnya. Namun Pak Tua juga mengakui, bahwa N-ou masihlah anak yang polos sekali, juga kucingnya. Kekanakan. Setelah memenangkan pertarungan, N-ou membantu S-ket untuk berdiri. Dalam keadaan tersebut, Pak Tua hanya menggelengkan kepalanya menghadapi si Putih dan N-ou yang memiliki karakter yang sama. Kekanakan.

Binatang kucing sangat dekat dengan manusia. Dalam data 34, si Putih yang merupakan seekor kucing memiliki karakter yang sama dengan N-ou yang merupakan manusia yang bersamanya selama ini. Si Putih masihlah kucing yang baru berumur beberapa tahun, dengan pengalaman hidup bersama N-ou yang waktu pertemuan pada umur dua belas tahun, menjadikan karakter mereka masihlah seperti anak-anak yang suka bermain dan bersenang-senang. Hal ini dibuktikan dalam kutipan berikut ini, “Meong” si Putih mengeong riang. Melompat-lompat di atas danau garam yang mnegring, persis kaca. Sesekali kakinya meluncur seperti sedang bermain Sepatu roda. berputar, berkelok, kembali lagi ke titi semula. N-ou tertawa. Ikut berlari-lari, lantas menjatuhkan diri meluncur dengan pantatnya. *Wuush!* Seru. “Ayo Pak Tua, ikutan” Pak Tua memasang koverter di hidung, dia bukan kanak-kanak seperti dua “bocah” ini. (Tere Liye, 2021:234)

Karakter dapat berubah melalui pola habituasi. Baik manusia maupun binatang dapat diterapkan pola habituasi untuk mendapatkan karakter yang diinginkan. Karakter merupakan serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan ketrampilan. Muafiroh (dalam Sardiana, Marlani, dan Fuad, 2020:4) memaparkan karakter adalah cara yang dilakukan untuk mengaplikasikan kebaikan dalam bentuk tingkah laku. Karakter manusia maupun binatang berkaitan dengan teori behaviorime. Umbara (dalam (Pratiwi, 2021) mengungkapkan bahwa teori behaviorisme dikenal dengan sebutan teori belajar karena seluruh perilaku merupakan hasil dari belajar.

Belajar dalam teori behaviorisme dapat dilakukan dengan melatif refleks-refleks dengan sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dapat dikuasai. Sejalan dengan Pratama (dalam (Pratiwi, 2021) yang memberikan dukungan bahwa belajar merupakan suatu akibat dari adanya interkasi antara stimulus yang merupakan *input* dan respon yang berupa *output*. Teori behaviorime selalu bersisian habituasi. Surur (dalam (Arief et al., 2022) mengungkapkan bahwa stimulus memberikan kesan pada panca indra sedangkan respon mendorong untuk bertindak.

Sejalan dengan data penelitian yang peneliti peroleh, bahwa dibutuhkan stimulus dan respon antara kedua belah pihak untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan melalui pola habituasi yang diterapkan. Bercermin dari eksperimen Ivan Pavlov mengenai pengkondisian klasik yang mendapat dukungan oleh Watson (dalam (Hardianto, 2012) bahwa manusia dilahirkan dengan beberapa refleks dan reaksi emosional. Eksperimen Watson melibatkan seorang anak dan seekor tikus yang mana perubahan terjadi pada karakter anak yang semua tiak takut terhadap tikus menjadi takut dengan tikus, eksperimen ini terjadi dengan pemberian stimulus melalui pengkondisian khusus dengan pola habituasi dalam jangka waktu tertentu.

Beberapa data yang peneliti dapatkan, karakter binatang dapat berubah sesuai dengan pola yang diterapkan oleh pemilik. Dalam hal ini, membuktikan bahwa karakter binatang dapat berubah sesuai dengan pola habituasi dengan memanfaatkan kondisi khusus antara kedua belah pihak.

Binatang tidak mempunyai akal pikiran, namun dengan pola habituasi yang diterapkan akan memberikan kebiasaan-kebiasaan yang nantinya menjadi karakter dari binatang tersebut.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mendapatkan karakter binatang diantaranya adalah sedih, yang tertuang dan diilustrasikan oleh tokoh si Putih yang menykasikan perjalanan hidup tokoh N-ou. Karakter lain yang dikembangkan dari pola habituasi adalah plin plan, yang diperlihatkan pada saat si Putih menganggap Pak Tua orang terbaik se-Klan Polaris karena diberik ikan bakar yang sebelumnya menganggap Pak Tua orang resek se-Klan Polaris. Karakter baik hati tercipta dari pola habituasi yang meniru dari periaku tokoh N-ou, karakter lain yakni keras kepala yang digambarkan si Putih yang tidak meninggalkan N-ou pada saat trkepung singa salju, juga karakter pemarah yang terlihat pada saat Pak Tua menjahili si Putih. serta karakter pantang menyerah dan kekanak-kanakan yang digambarkan si Putih saat menghadapi situasi yang mengharuskanya untuk tidak mundur.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, I. (2003). Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif. *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor*, 27(10), 179–188.
- Alber, A., & Febria, R. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Tataran Sintaksis dalam Kumpulan Makalah Mahasiswa Universitas Islam Riau. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 6(2), 77–90.
- Arief, M. M., Hermina, D., & Huda, N. (2022). Teori Habit Perspektif Psikologi dan Pendidikan Islam. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 7(01), 62–74.
- Endraswara, S. (2019). Metodologi Penelitian Zoologi Sastra.
- Hardianto, D. (2012). Paradigma Teori Behavioristik dalam Pengembangan multimedia Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Khusnin, M. (2012). Gaya Bahasa Novel Ayat-Ayat Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy dan Implementasinya Terhadap Pengajaran Sastra di SMA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Pratiwi, I. (2021). Teori Behaviorisme Ivan Petrovich Pavlov Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. IAIN Ponorogo.
- Sardiana, E., Marliani, C., & Al Fuad, Z. (2020). Analisis Nilai Karakter yang Terkandung pada Buku Fabel Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D. *Bandung. Penerbit: CV Alfa Beta*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.