

***QUARTER LIFE CRISIS* DALAM NOVEL GAME OVER**

KARYA VALERIE PATKAR : KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia



Oleh :

Diyah Ayu Nuraeni

20610009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SAINS

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

2024

***QUARTER LIFE CRISIS* DALAM NOVEL GAME OVER**
KARYA VALERIE PATKAR : KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia

Oleh:

Diyah Ayu Nuraeni

NPM. 20610009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SAINS

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul : *Quarter Life Crisis* dalam Novel *Game Over* Karya

Valerie Patkar: Kajian Psikologi Sastra

Disusun oleh : Diyah Ayu Nuraeni

Fakultas : Bahasa dan Sains

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

NPM : 20610009

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diujikan.

Pembimbing I



Dr. Kaswadi, M.Hum

Pembimbing II



Drs. Agung Pranoto, M.Pd

Mengetahui,

Kepala Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia

Fakultas Bahasa dan Sains

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya



Rini Damayanti, S.Pd, M.Hum

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bersangkutan di bawah ini:

Nama : Diah Ayu Nuraeni
NPM : 20610009
Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia
Alamat : Dsn. Laban Wetan RT 17 RW 06, Menganti-Gresik.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diajukan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun keseluruhan).
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 15 Januari 2024



Diah Ayu Nuraeni

20610009

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Diyah Ayu Nuraeni

NPM : 20610009

Judul : *Quarter Life Crisis* dalam Novel *Game Over* Karya Valerie
Patkar: Kajian Psikologi Sastra

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji pada tanggal 18 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

PENGUJI

Penguji I
Dr. Kaswadi, M.Hum

Penguji II
Dr. Drs. Sueb Hadi, M.Pd


Penguji III
Drs. Agung Pranoto, M.Pd

TANDA TANGAN



Megetahui.

Dekan Fakultas Bahasa dan Sains



Dr. Kaswadi, M.Hum

MOTTO

Hidup itu kayak permainan. Kita yang memulai,
kita yang memilih, kita yang menjalani, kita yang menentukan apakah di akhir kita
bisa kalah atau justru jadi pemenangnya.

Jadi, jangan kalah.

Jangan kalah dalam permainan kalian sendiri.

Jangan lupa untuk memeluk erat diri terlebih dulu sebelum memeluk orang lain.

(Valerie Patkar)

Sebesar apapun masalahmu,
Nikmat tuhanmu lebih besar dari itu.

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “*Quarter Life Crisis dalam Novel Game Over Karya Valerie Patkar: Kajian Psikologi Sastra*”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu dan Bapak yang telah merawat saya dengan penuh cinta dan kasih sayang serta mengorbankan banyak hal demi kelancaran dan kesuksesan saya. Beliau memang tidak sempat menyelesaikan pendikannya karena adanya suatu halangan. Namun, beliau mampu mendidik penulis, memberikan semangat dan motivasi hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai Sarjana.
2. Keluarga besar saya, terima kasih atas segala doa dan nasihat serta dukungan yang diberikan secara moril maupun material dalam masa studi saya.
3. Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono, dr.Sp.THT-KL (K), FICS selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

4. Dr. Kaswadi, M.Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Sains, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
5. Rini Damayanti, S.Pd, M.Hum selaku Kepala Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
6. Dr. Kaswadi, M.Hum selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Agung Pranoto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
8. Teman-teman angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah berjuang bersama-sama selama masa perkuliahan.
9. Sahabatku, Maya Nur dan Lavenia Tiar yang selalu mendampingi, mendoakan, menemani dan menyemangati selama masa perkuliahan sampai dengan menyusun skripsi ini. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
10. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Diyah Ayu Nuraeni atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih sudah kuat melewati lika liku masa perkuliahan dan tetap tegar menjalani semuanya. Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun

dari semua pihak demi perbaikan selanjutnya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua

ABSTRAK

Nuraeni, Diyah Ayu, 2024. *Quarter Life Crisis dalam Novel Game Over Karya Valerie Patkar : Kajian Psikologi Sastra*. Skripsi Fakultas Bahasa dan Sains. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Pembimbing: (1) Dr. Kaswadi, M.Hum. , (2) Drs. Agung Pranoto, M.Pd.

Kata kunci : *Quarter Life Crisis*, Psikologi Sastra, Tokoh

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) bentuk *quarter life crisis* pada novel *Game Over* karya Valerie Patkar, (2) faktor penyebab *quarter life crisis* pada novel *Game Over* karya Valerie Patkar, dan (3) nilai pendidikan dalam novel *Game Over* karya Valerie Patkar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *content analysis* yang menghasilkan data tertulis dari novel. Teknik yang digunakan adalah teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Sumber data penelitian ini adalah novel *Game Over* karya Valerie Patkar yang diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer pada tahun 2022 (cetakan kedua). Data dalam penelitian ini dikaji menggunakan teori psikologi sastra yang dikaitkan dengan psikologi umum. Hasil penelitian diuraikan sebagai berikut. (1) terdapat 8 bentuk *quarter life crisis* pada novel *Game Over* karya Valerie Patkar yang dialami oleh tokoh Glendy dan Jeara antara lain, bentuk merendahkan diri sendiri, kebingungan dalam menentukan tujuan hidup, sulit mengambil keputusan, tidak percaya diri, perasaan cemas, membandingkan diri sendiri, merasa tersesat, dan menyalahkan diri sendiri. (2) faktor internal yakni kemampuan intelektual dan moralitas menjadi penyebab *quarter life crisis* yang dialami tokoh Glendy pada novel *Game Over* karya Valerie Patkar serta faktor eksternal yang berupa tekanan dari orang tua, tekanan dari lingkungan sosial dan ketidakstabilan hubungan juga menjadi penyebab bentuk faktor penyebab *quarter life crisis* pada novel *Game Over* karya Valerie Patkar. (3) nilai pendidikan pada novel *Game Over* karya Valerie Patkar mencakup nilai pendidikan moral dan nilai pendidikan sosial.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
2.1 Penelitian yang Relevan.....	11
2.2 Teori yang Digunakan.....	13
2.2.1 Psikologi Sastra.....	13
2.2.2 Hubungan Sastra dan Psikologi.....	16
2.2.3 <i>Quarter Life Crisis</i>	17
2.2.4 Novel dalam Tinjauan Psikologi Sastra.....	19
2.2.5 Nilai Pendidikan dalam Novel.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22

3.2 Data dan Sumber Data.....	23
3.2.1 Data.....	23
3.2.2 Sumber Data.....	23
3.3 Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.3.1 Metode Pengumpulan Data.....	23
3.3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4 Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Bentuk <i>Quarter Life Crisis</i> dalam Novel <i>Game Over</i>	25
4.1.1 Merendahkan Diri Sendiri.....	25
4.1.2 Kebingungan dalam Menentukan Tujuan Hidup.....	27
4.1.3 Sulit Mengambil Keputusan.....	29
4.1.4 Tidak Percaya Diri.....	30
4.1.5 Perasaan Cemas.....	31
4.1.6 Membandingkan Diri Sendiri.....	31
4.1.7 Merasa Tersesat.....	34
4.1.8 Menyalahkan Diri Sendiri.....	35
4.2 Penyebab <i>Quarter Life Crisis</i> dalam Novel <i>Game Over</i>	36
4.2.1 Faktor Internal.....	36
4.2.1.1 Kemampuan Intelektual.....	36
4.2.1.2 Moral.....	39
4.2.2 Faktor Eksternal.....	41
4.2.2.1 Lingkungan Sosial.....	41

4.2.2.2 Ketidakstabilan dalam Hubungan Percintaan.....	42
4.2.2.3 Tekanan dari Orang Tua.....	43
4.3 Nilai Pendidikan dalam Novel <i>Game Over</i>	44
4.3.1 Nilai Pendidikan Moral.....	44
4.3.2 Nilai Pendidikan Sosial.....	48
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Simpulan.....	51
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	