

## Konflik Batin Tokoh Utama dalam “Novel *Drupadi*” Karya Seno Gumaira Ajidarma dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK

Shelly Sukmawati<sup>1</sup>, Tri Mulyono<sup>2</sup>, Afsun Aulia Nirmala<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PancasaktiTegal

Email: Shellysukma466@gmail.com

### Abstrak

Sastra merupakan suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Tujuan Penelitian ini yaitu mendeskripsikan alur dan penokohan dalam Novel *Drupadi* Karya Seno Gumaira Ajidarma, mendeskripsikan konflik batin dalam Novel *Drupadi* Karya Seno Gumaira Ajidarma, dan mendeskripsikan implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMK. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik baca, teknik simak, dan teknik catat. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Berdasarkan dari hasil penelitian dalam Novel *Drupadi* ditemukan sejumlah 21 data yang meliputi: 1 alur, 9 penokohan, 7 latar tempat, 3 latar waktu, 2 latar sosial. Hasil penelitian konflik batin tokoh utama *Drupadi* sejumlah 19 data yang meliputi 3 ketidakberdayaan, 13 kebingungan, dan 3 harapan yang tidak sesuai. Jadi, total data keseluruhan ada 41 data. Implikasi didasarkan pada Kurikulum K13 Kompetensi Inti 3 dan Kompetensi Dasar 3.4 sesuai dengan pendidikan karakter, dan sesuai dengan aspek kebahasaan siswa.

**Kata Kunci :** Konflik Batin, Tokoh Utama, Novel, Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK.

### Abstract

Literature is a form and result of creative art work whose object is humans and their lives using language as the medium. The purpose of this research is to describe the plot and characterizations in Seno Gumaira Ajidarma's *Drupadi* Novel, to describe the inner conflict in Seno Gumaira Ajidarma's *Drupadi* Novel, and to describe the implications of research results for Indonesian language learning in Vocational High Schools. Data collection is done by reading technique, listening technique, note-taking technique. The data analysis technique uses a qualitative descriptive technique. The results of the analysis of the main character's inner conflict in Seno Gumaira Ajidarma's *Drupadi* Novel are helplessness, indecision, and inappropriate expectations. The implications are based on the K13 Curriculum Core Competency 3 and Basic Competency 3.4 in accordance with character education, and according to students' linguistic aspects.

**Keywords:** Inner Conflict, Main Character, Novel, Learning Indonesian at SMK.

### PENDAHULUAN

Karya sastra adalah objek manusiawi, fakta kemanusiaan, atau fakta kultural, sebab merupakan hasil ciptaan manusia (Faruk, 2014:77). Seorang pengarang menceritakan berbagai tingkah laku tokoh-tokoh seperti dalam cerminan kehidupan sehari-hari yang mengisahkan pengalaman sendiri, dari pengalaman orang lain, atau bahkan khayalan saja. Lika-liku kehidupan yang menurut pengarang menarik itulah yang dituangkan menjadi cerita panjang yang disebut novel. Hal ini dibangun dari dua unsur intrinsik dan ekstrinsik. Tokoh

dalam novel memegang peran penting, karena ia merupakan pusat dari pengisahan. Menurut Jones ( melalui Nurgiyantoro, 2006:165), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita. Tokoh memegang peranan penting dalam sebuah karya sastra, karena menggambarkan tingkah laku suatu perbuatan atau perilaku manusia yang menjadi penggerak jalannya cerita agar lebih hidup. Tokoh dalam ceritalah yang di adaptasi dan diinvestasikan (Ratna,2004:343). Aspek- aspek kejiwaan yang terkandung dalam novel memberikan pemahaman terhadap kejiwaan yang ada dalam diri manusia secara tidak langsung pemahaman itu didapat dari dialog maupun monolog yang ada di dalam suatu novel. Sebuah novel akan lebih menarik, jika berisi kehidupan manusia yang digambarkan melalui tokoh-tokohnya disertai konflik.

Alasan dipilihnya Novel *Drupadi* karya Seno Gumira Ajidarma yaitu novel *Drupadi* ini memiliki nilai pendidikan. Novel *Drupadi* ini merupakan salah satu karya sastra kontemporer yang sarat akan aspek psikologis yang dialami oleh tokoh utama dalam novel. Aspek psikologis yang dialami oleh tokoh utama pada Novel *Drupadi* tercermin dari banyaknya masalah yang dialami oleh tokoh utama hingga memunculkan konflik batin, Novel *Drupadi* diterbitkan pertama kali pada tahun 2011.novel ini di tulis oleh sastrawan Seno Gumira Ajidarma, seorang sastrawan nasional yang sudah di akui oleh dunia internasional (pemenang S.E.A Write Award pada tahun 1997). Novel ini memuat kisah tentang epik pewayangan Mahabharata yang dikemas secara menarik oleh Seno Gumira Ajidarma. Terdapat pembelajaran konflik batin yang dialami oleh tokoh utama, sehingga dapat dijadikan pembelajaran untuk siswa.

## METODE

Metode kualitatif digunakan agar peneliti dapat menganalisis dan mendeskripsikan konflik batin tokoh utama dalam Novel *Drupadi* karya Seno Gumaira Ajidarma dengan cara membaca, menyimak, dan mencatat novel tersebut. Konflik batin dan penokohan meliputi; ketidakberdayaan, kebimbangan, harapan tidak sesuai, penokohan, latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Sumber data dalam penelitian ini ialah data primer berupa Novel *Drupadi* karya Seno Gumaira Ajidarma, dan data sekunder yang berupa buku-buku tentang teori sastra dan pustaka lainnya serta data-data yang berasal dari internet yang relevan dengan penelitian ini dari buku Teori Pengkajian Fiksi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif dengan langkah kategorisasi. Teknik deskriptif kualitatif digunakan, karena memang data-data dalam penelitian ini berupa paragraf dalam sebuah cerita, khususnya novel, sehingga merupakan data kualitatif. Penjelasan dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif, yaitu peneliti berusaha menampilkan deskripsi mengenai segala sesuatu yang menunjukkan adanya wujud konflik, faktor-faktor penyebab konflik, serta respon tokoh dalam menghadapi konflik. Penyajian hasil analisis pada penelitian ini menggunakan metode informal. Metode informal ialah cara penyajian melalui kata-kata biasa (Ratna, 2010:50).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dalam Novel *Drupadi* ditemukan sejumlah 21 data yang meliputi: 1 alur, 9 penokohan, 7 latar tempat, 3 latar waktu, 2 latar sosial. Hasil penelitian konflik batin tokoh utama *Drupadi* sejumlah 19 data yang meliputi 3 ketidakberdayaan, 13 kebimbangan, dan 3 harapan yang tidak sesuai. Jadi, total data keseluruhan ada 41 data.

**Tabel Hasil Penelitian**

No	Jenis Penggunaan	Jumlah	Persentase
1.	Unsur Intrinsik		
	1. 1. Alur	1	2,4
	2. 2. Penokohan	9	22
	3. Latar atau Setting		
	a. Latar Tempat	7	17

	b. Latar Waktu	3	7,4
	c. Latar Sosial	2	4,8
2.	Konflik Batin Tokoh Utama		
	1. Ketidakberdayaan	3	7,4
	2. Kebimbangan	13	31,6
	3. Harapan yang tidak sesuai	3	7,4
	<b>Jumlah Data</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

### Analisis Unsur Intrinsik Novel *Drupadi*

Unsur instrinsik terdiri dari alur, tokoh, penokohan, dan latar. Tahap penyituasian berisi pengenalan terhadap tokoh-tokoh di dalam Novel *Drupadi*. Hasil penelitian ditemukan alur 1 data, penokohan 9 data, dan latar 12 data. Berikut ini pembahasannya.

#### a. Alur

Alur yang digunakan dalam Novel *Drupadi* adalah alur maju. Tahap penyituasian berisi pengenalan terhadap tokoh-tokoh di dalam Novel *Drupadi*.

##### (1)

Tahap penyituasian (*situation*). Tahap ini merupakan tahap pengenalan tokoh, terutama tokoh utama yaitu Drupadi. Pada tahap ini dijelaskan gambaran mengenai keadaan kerajaan Pancala, tempat diadakannya sayembara memperebutkan Dewi Drupadi. Tahap pemunculan konflik (*generating circumstance*) muncul ketika Arjuna yaitu salah satu dari para Pandawa memenangkan sayembara memperebutkan dewi Drupadi yang mengakibatkan para Kurawa gempar, karena pihak Kurawa menganggap bahwa Pandawa sudah meninggal di Bale sigala-gala. Bala tersebut dirancang pihak Kurawa untuk membunuh Pandawa dan Ibu Dewi Kunthi.

#### b. Penokohan

Tokoh-tokoh dalam Novel *Drupadi* karya Seno Gumira Ajidarma memiliki karakternya masing-masing. Namun terdapat dua tokoh yang menampakkan yang sering muncul dalam cerita yakni Drupadi dan Yudhisthira. Dalam novel ini Drupadi jelas sebagai tokoh utama. Penokohan Novel *Drupadi* karya Seno Gumira Ajidarma yaitu:

##### (2)

Drupadi

“ Aku tidak sudi, Drusasana. Mereka tidak berhak mempertaruhkan aku.”

“E, Perempuan bodoh! Mereka itu suamimu, bodoh! E! katakanlah sendiri pada mereka!”

“Tidak perlu! Kembalilah Dursana!”

Seno Gumira Ajidarma (2017:58)

Kutipan di atas yang ditunjukkan dengan kalimat “Aku tidak sudi, Drusasana. Mereka tidak berhak mempertaruhkan aku.” Kalimat tersebut menunjukkan bahwa Drupadi begitu tegas. Ketegasan itu dilakukan dengan cara memberikan penekanan yang dilakukan Drupadi kepada Drusasana bahwa Drupadi berhak atas dirinya sendiri tanpa seorang pun yang mempertaruhkannya.

##### (3)

Yudhisthira

Para Pandawa saling memandang. Yudhisthira tidak pernah bertempur, tetapi kebijakannya sebagai raja luar biasa, sehingga rakyat di luar Indraprastha memujanya. Namun pekerjaan yang tidak membutuhkan ajian kesaktian.

Seno Gumira Ajidarma (2017:36)

Kutipan di atas kerendahan hati seorang Yudhisthira begitu nampak dengan mengakui bahwa Arjunalah yang memenangkan sayembara, sehingga ia tidak berhak untuk menikahnya. Ia benar-benar memosisikan dirinya sebagai seorang kakak. “Kebijaksanaan” telah menjadi karakter yang melekat pada diri Yudhisthira ini ditunjukkan dengan setiap kata yang diucapkan Yudhisthira menjadi penengah dalam

menyelesaikan masalah. Kata “bertempur” menjadi penanda bahwa seorang Yudhisthira sebenarnya tidak akan cepat bertempur atau berperang ia lebih memilih dengan caranya, karena dalam menentukan sesuatu Yudhisthira harus berpikir panjang dan cermat. Drupadi memiliki sikap yang selalu pasrah dengan nasib. Meskipun Walaupun Drupadi hidup dalam kemegahan, tetapi pikirannya menjadi manusia rasanya tidak tenang seperti pada kutipan.

### c. Latar

#### 1) Latar Tempat

Seno Gumira Ajidarma tidak menjelaskan secara spesifik keberadaan tempat yang ia maksud. Namun apabila menganalisis berdasarkan nama tempat, maka latar tempat yang dipakai sebagai latar tempat berada di India. Latar tempat yang terdapat dalam Novel *Drupadi* berada di sebuah kerajaan yang bernama Hastinapura dan sekarang lebih di kenal dengan Hastinapura yaitu kota kecil yang berada di India. Latar tempat Novel *Drupadi* karya Seno Gumira Ajidarma yaitu:

#### (4)

“Kenyataannya mereka memang lantang mengembara, agar lebih tenang hidupnya, menjauhi perebutan kekuasaan di istana Hastinapura, yang semestinya sebagai anak-anak pandu Dewanata, Raja Hastina yang tewas, karena Supata Resi Ijrapa merupakan hak mereka.”

Seno Gumira Ajidarma (2017:23)

Kutipan data di atas menunjukkan latar tempat yang terletak pada istana Hastinapura yang ditunjukkan dengan kalimat “Perebutan kekuasaan di istana Hastinapura”, yang merupakan sebuah kerajaan dalam Novel *Drupadi*.

#### 2) Latar Waktu

Novel *Drupadi* Seno Gumira Ajidarma tidak menjelaskan secara spesifik latar waktu terjadi, tetapi jika menganalisa mata uang yang digunakan yaitu laksa itu terjadi sekitar tahun 1293-1500 M, bertepatan dengan masa kejayaan Kerajaan Majapahit, karena hanya Kerajaan Majapahit yang menggunakan mata uang laksa dari semua kerajaan yang pernah ada di nusantara.

#### (5)

“Suasana sunyi, lebih sunyi dari malam yang tersunyi, semua orang terdiam mendengarkan suara Drupadi yang bergetar, bagai menularkan penderitaannya langsung ke dalam pembuluh darah siapapun yang mendengarnya.”

Seno Gumira Ajidarma (2017:97)

Kutipan di atas memiliki latar waktu malam. Hal ini ditandai dengan “malam yang tersunyi”. Sosok Drupadi berbicara dengan suara yang bergetar. Hal ini membuat suasana malam yang sudah sunyi semakin sunyi, karena suara kesedihan yang dilakukan Drupadi.

#### 3) Latar sosial

Novel *Drupadi* mengagkat latar sosial masyarakat India, karena ceritanya juga mengambil tempat di kerajaan di India seperti dalam kutipan di bawah ini yang menjelaskan mengenai latar sosial budaya India.

#### (6)

“Yudhisthira menyamar sebagai kanka, seorang cendekiawan, mengenakan pakaian sanyasin, dan mendapat pekerjaan sebagai penasihat Matsyapati, raja Wirata.”

Bima datang dengan nama Abilawa, mengenakan ikat kepala dan memasang anting-anting di telinga, mendapat pekerjaan sebagai tukang jagal untuk hewan-hewan yang akan dimasak menjadi hidangan istana.

Seno Gumira Ajidarma (2017:81)

#### (7)

“Pernah suatu kali Drupadi berjalan di antara lorong-lorong dalam kota Indraprastha. Ia berjalan begitu saja bahkan tanpa alas kaki. Namun debu dan kotoran menyisih demi langkah kakinya yang mungil putih pualam. Ia mengenakan kain cita yang biasa di

pakai orang-orang Sudra, namun tak mampu menutupi kenyataan bahwa ia seorang perempuan bangsawan.”

Seno Gumira Ajidarma (2017:123)

Kutipan (6) dan (7) menunjukkan budaya India yang ada dalam tokoh-tokoh Novel *Drupadi*, yang ditampilkan ketika Yudhisthira menyamar menjadi Kanka. Ia mengenakan pakaian sanyasin yaitu pakaian Brahmana dalam budaya India. Selain itu, juga tampak ketika Drupadi berjalan mengenakan kain cita yang biasa dipakai orang-orang Sudra, seperti diketahui Sudra merupakan ke dalam budaya India. Simpulan latar dalam Novel *Drupadi* karya Seno Gumira Ajidarma pada novel ini memiliki latar tempat yang sering digunakan pada Istana Hastinapura dan Istana Wirata, untuk latar waktunya sekitar pada tahun 1293-1500 M, bertepatan dengan masa kejayaan Kerajaan Majapahit, karena hanya Kerajaan Majapahit yang menggunakan mata uang laksa dari semua kerajaan yang pernah ada di Nusantara. Latar sosial budaya yaitu menggunakan kebudayaan India.

### **Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel *Drupadi***

Menurut Nurgiyantoro (2013:181), konflik internal (konflik kejiwaan, konflik batin). Di pihak lain adalah konflik yang terjadi dalam hati dan pikiran dalam jiwa seorang tokoh (atau tokoh-tokoh) cerita. Terdapat tiga konflik batin yang ditemukan yaitu ketidakberdayaan, kebingungan, dan harapan yang tidak sesuai. Berikut ini penjelasannya.

#### **a. Ketidakberdayaan**

Ketidakberdayaan adalah tingkah laku yang dipaksa untuk menahan tindakan yang menyakitkan atau tidak menyenangkan tanpa bisa menghindar menjadi seorang putri kerajaan berarti menjadi panutan bagi orang-orang di sekitarnya. Ketidakberdayaan dalam Novel *Drupadi* yaitu:

##### **(8)**

Dursana masih terus melawan, menerjang dan menggigit sekuat tenaga, ketika Bima menghirup darahnya, dengan mata gelap memukul ke kiri kanan,

Meronta-ronta memegang badan Bima

Tubuhnya meregang-regang

Seno Gumira Ajidarma, 2017:107

Kutipan di atas tentang ketidakberdayaan Dursana dalam menghadapi Bima yang begitu kuat. Dursana terus melawan secara membabi-buta dengan cara menggigit dan menerjang, tetapi ia kalah kuat dengan Bima, sehingga membuat dirinya terluka semakin parah dan tak berdaya.

#### **b. Kebimbangan**

Kebimbangan dalam diri muncul karena rasa takut (takut salah, takut melangkah) rasa tidak aman dan tekanan. Tokoh utama sering mengalami kebingungan, karena tekanan-tekanan yang dialami. Tekanan karena keadaan-keadaan yang sulit dan tidak menyenangkan. Kebimbangan dalam novel *Drupadi* yaitu:

##### **(9)**

“Kichaka mencari kesulitan sendiri, kami telah memperingatkannya.”

“ Ya, tetapi perempuan yang telah menyebabkan kematian Kichaka tak seharusnya berada di Wirata.

Seno Gumira Ajidarma (2017:86)

Pada kutipan di atas, Kichaka adalah orang yang sakti mandraguna di Kerajaan Wirata. Ia jatuh cinta dengan perempuan yang salah dan berniat untuk memperkosanya yaitu Sarindhri. Sandrindhi adalah perempuan yang pintar menyamar dan berhasil membuat Kichaka jatuh cinta. Sebelumnya, orang terdekat Kichaka sudah memperingatkannya bahwa ia tidak boleh mendekati Sarindhri karena Sarindhri bukanlah wanita baik-baik. Tetapi, ia tidak peduli dan tetap mendekati Sarindhri. Suatu malam, ia mendatangi ranjang Sarindhri. Ia berharap Sarindhri menepati janjinya. Tetapi ia telah ditipu, ia dijebak dan mengakibatkan dirinya terbunuh oleh gandarwa. Terbunuhnya Kichaka membuat Raja Matsyapi tertekan, karena ia kehilangan orang yang sakti di

kerajaanya. Hal ini membuat segala pihak menekannya dan menuntut sang raja mengusir Sarindhri dari kerajaannya, karena telah membunuh Kichaka. Hal ini membuat sang raja dilanda kebimbangan antara mengusir Sarindhri atau tidak.

### c. Harapan yang Tidak Sesuai

Harapan yang tidak sesuai hidup memang tidak selalu berjalan sesuai harapan. Ada kalanya seseorang harus merasakan penderitaan dan sekali waktu merasakan sakit. Siapa pun saja bisa mengalami kegagalan, penderitaan, dan rasa sakit disaat yang tidak terduga. Harapan-harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan memang seringkali menyisakan rasa sakit dalam hati dan rasa putus asa. Demikian juga yang dialami pada tokoh utama.

#### (10)

“E, Drupadi, e kamu sudah menjadi milik kurawa, e kamu harus ikut menghadap, e kamu jangan menolak, e nanti kakak Duryudhana marah, e kamu harus ikut aku Drupadi!”

Drupadi yang jelita sungguh perkasa ketika meradang.

“Aku tidak sudi, Dursasana! mereka tidak berhak mempertaruhkan aku!”

Seno Gumira Ajidarma (2017:58)

Pada kutipan di atas terdapat konflik batin tentang harapan yang tidak sesuai. Drupadi merasa hina, jika harus dipertaruhkan dan menjadi milik Kurawa. Baginya, tidak ada yang bisa mempertaruhkannya. Drupadi tetap bersikukuh dengan prinsipnya, dengan harapannya. Tetapi ia tetaplah seorang wanita, harapannya pupus. Ia pikir akan ada yang menolongnya dari jeratan Kurawa. Ia terus memohon, agar ada yang menolongnya. Bahkan suaminya, para Pandawa lima, pun tak bisa menolongnya. Ia terus meminta pertolongan pada Pandawa lima, tetapi mereka juga sama tak berdayanya di hadapan para Kurawa. Hingga Drupadi ditaruhkan, tubuhnya dilemparkan di atas meja judi tanpa sehelai kainpun. Ia menjadi santapan Duryudhana, Dursasana, dan para Kurawa.

Drupadi tetaplah manusia, ia memiliki harapan yang besar akan dirinya. Ia ingin menjadi sosok yang bahagia. Bahkan ia ingin memiliki suami sesuai dengan keinginannya. Namun harapan kecil pun tak terkabulkan, untuk mencari suaminya saja ia harus dipertaruhkan, dibuatkan sayembara. Jika ada yang memenangkan sayembara tersebut, maka akan menjadi suaminya. Lalu saat ada yang memenangkannya yaitu Arjuna, Arjuna pun enggan menikahinya. Agar adil, maka para Pandawalah yang menikahinya. Saat sudah menikah pun ia masih saja dipertaruhkan. Para Kurawa masih saja mengganggu dan mengejanya. Hal itu membuat ia semakin tak punya harapan akan dirinya. Bima menantang para Kurawa untuk melawan para Pandawa jika menginginkan Drupadi, dan nahasnya hal tersebut membuat Drupadi semakin hancur dan tak memiliki harapan. Kurawa menang dan membuat dirinya jatuh ke tangan Kurawa. Harapan yang ia miliki semakin pupus. Dirinya semakin hancur dan mulai kehilangan harapan akan dirinya satu persatu.

### Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan terutama di dalam kelas. Banyak hal yang digunakan agar proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan menyenangkan yaitu dengan cara pemberian tugas, sesi tanya jawab, melakukan diskusi, dan melakukan pembelajaran di luar kelas.

Hasil penelitian yang berjudul “Konflik Batin tokoh utama dalam Novel Drupadi Karya Seno Gumira Ajidarma dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK” dapat dimanfaatkan untuk Kurtilas kelas XII semester 1. KD 3.4, Menganalisis kebahasaan cerita atau novel sejarah. Penelitian tentang konflik batin tokoh utama dapat dijadikan sebagai materi sastra Indonesia.

### SIMPULAN

Penelitian ini telah memiliki hasil serta pembahasan. Selanjutnya yaitu penarikan simpulan sebagai berikut.

1. Data yang ditemukan sejumlah 21 data yang meliputi: 1 alur, 9 penokohan, 7 latar tempat, 3 latar waktu, dan 2 latar sosial. Hasil penelitian untuk konflik batin tokoh utama Drupadi sejumlah 19 data yang meliputi: 3 ketidakberdayaan, 13 kebimbangan, dan 3 harapan yang tidak sesuai.
2. Implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SM dapat dimanfaatkan untuk Kurtilas kelas XII semester 1. KD 3.4, Menganalisis kebahasaan cerita atau novel sejarah. Penelitian tentang konflik batin tokoh utama dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Saran dalam penelitian ini yaitu penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kelayakan novel dijadikan sebagai bahan ajar sudah memenuhi kriteria berdasarkan kurikulum K13 Kompetensi Inti 3 dan Kompetensi Dasar 3.4, sesuai dengan perkembangan kognisis siswa dan mengandung unsur edukatif, sesuai dengan muatan pendidikan karakter, dan sesuai dengan aspek kebahasaan siswa, yaitu Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang benar dan sesuai dengan penguasaan bahasa siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Mujianto. (2016). "Konflik Batin Tokoh Utama dalam Film Sang Pencerah Karya Hanung Bramantyo". Vol.1, No 1, ISSN 12302-6405
- Nurgiantoro, Burhan. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ramania. (2018). "Cultural Alienation and Inner Conflict in Jhumpa Lahiri's The Lowland". *Jurnal International*, Vol.18:10 October 2018, ISSN 1930-2940.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2010). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Saifur, Rohman. (2012). *Pengantar Metodologi Pengajaran Sastra*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Siswanto. (2010). *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Seno Gumira Ajidarma. (2017). *Drupadi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka utama.
- Sudigdo, Anang., (2014), *Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Tumbuh di Tengah Badai Karya Herniwatty Moechiam*.
- Sugiyono., (2012), *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto. (2017). "Kritik Sosial dan Nilai Pendidikan Karakter dalam Novel Babad Ngalor-Ngidul". Vol.5, 1 April 2017, ISSN 2302-6405.
- Sutopo, H.B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Aplikasinya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Yanda. (2016). "Konflik Batin Tokoh Zahrana dalam Novel Cinta Suci karya Habiburahman Elshirazy". *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.1, ISSN 2442-8485.