



ISSN : 2302-2841

I D E N T I T Ä T

JURNAL BAHASA DAN SASTRA JERMAN

Vol. III, Nomor 3, September 2014



Identitaet	Vol. III	No. 3	Hal. 1-45	Surabaya September 2014	ISSN 2302-2841
------------	----------	-------	-----------	----------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:
Program Studi S-1 Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL IDENTITÄT
JURNAL BAHASA DAN SASTRA JERMAN
PROGRAM STUDI S-1 SASTRA JERMAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal "Identität"* (ISSN: 2302-2841) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Sastra Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang bahasa, sastra, dan budaya Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal "Identität" juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal "Identität" terbit tiga kali dalam satu tahun.

Pemimpin Redaksi

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Editor

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Dr. phil. Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dr. Endang Surachni, M.Pd.

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

Alamat Redaksi

Program Studi S-1 Sastra Jerman Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213

Telepon/Fax (031) 7531864

german.fbs.unesa.ac.id

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/identitaet>

* Untuk keperluan pengetikan nama jurnal ini bisa ditulis "Identitaet".

DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
DIE KONNOTATIVE BEDEUTUNG DER ROSE IN DER GEDICHTESAMMLUNG VON RAINER MARIA RILKE	1
DEIXISVERWENDUNG IM DRAMA DER KAUKASISCHE KREIDEKREIS VON BERTOLT BRECHT	15
DAS MOTIV VON FIGUREN PHINEAS UND FERB IM BUCH „TEAM PHINEAS UND FERB“ VON DAN POVENMIRE UND JEFF „SWAMPY“ MARSH	21
GAYA BAHASA LIRIK LAGU GRUPBAND DIE PRINZEN	27
TINDAK ILOKUSI ASERTIF TOKOH JOJO DALAM MANUSKRIP FILM MINI TELENOVELA JOJO SUCHT DAS GLÜCK FOLGE 1 KARYA MATHIAS LÄRMANN DAN ROBERT EICK	33

DAS MOTIV VON FIGUREN PHINEAS UND FERB IM BUCH "TEAM PHINEAS UND FERB" VON DAN POVENMIRE UND JEFF „SWAMPY“ MARSH

Nurul Fitri Widhiaswati

Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

veeynic@ymail.com.com

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Sastra dan psikologi memiliki hubungan yang erat, karena keduanya mempelajari kehidupan tingkah laku manusia sebagai objeknya. Buku "*Team Phineas und Ferb*" karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh merupakan salah satu buku anak yang menceritakan tentang motif atau kebutuhan anak untuk melakukan sesuatu dan berupaya untuk merealisasikannya. Sehingga penulis mengangkat kajian motif yang digambarkan dan direalisasikan oleh Tokoh Phineas dan Ferb.

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimanakah motif tokoh Phineas dan Ferb digambarkan dalam buku "*Team Phineas und Ferb*" karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh dan (2) bagaimana motif (Rumusan Masalah 1) direalisasikan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku "*Team Phineas und Ferb*" karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh. Tujuan penelitian ini adalah (1) menemukan motif tokoh Phineas dan Ferb yang digambarkan dalam buku "*Team Phineas und Ferb*" karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh dan (2) mendeskripsikan motif (Rumusan Masalah 1) yang direalisasikan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku "*Team Phineas und Ferb*" karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh. Sumber data penelitian ini adalah buku "*Team Phineas und Ferb*". Data penelitian ini berupa kata-kata, kalimat-kalimat yang mengandung motif dan perealisasiannya dalam buku tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah teknik dokumentasi, teknik interpretasi, dan teknik catat. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Teknik analisis data adalah teknik deskriptif analisis.

Hasil penelitian ini adalah (1) motif atau kebutuhan yang digambarkan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku "*Team Phineas und Ferb*", diantaranya: (a) motif intrinsik, (b) motif sadar, (c) Drives (Needs), (d) Challenge needs, dan (e) Incentives, dan (2) terdapat 22 tindakan yang dilakukan oleh Phineas bersama Ferb untuk merealisasikannya, meliputi (a) ... *verwandeln*. (b) *Wir haben es ein wenig aufgemotzt*, (c) *hielt die Fernbedienung* (d) *drückte einen Hebel sprang der Automotor an* (e) ... *hüpfte* ... (f) ... *drückte* ... (g) ... *betätigte einen Hebel* (h) ... *hatten* ... *gebaut* (i) ... *würden* ... *teilnehmen* (j) *können* ... *durchstarten* (k) *Startbereite Motoren brausten* (l) ... *sprach* ... (m) ... *hatte* ... *gewonnen* (n) ... *werden* ... *unsere eigene Achterbahn bauen* (o) *Phineas saß über einer Bauzeichnung* (p) *Ferb saß neben ihm und zeichnete schon komplizierte Konstruktionpläne* (q) *dass* ... *vorbeischleppten* (r) ... *kletterte* ... (s) ... *unterhielt sich* ... (t) ... *erklärte* ... (u) ... *präsentiere* ... (v) ... *hielt* ... *zur Demonstration* Harapan yang diajukan untuk penelitian selanjutnya adalah tentang fantasi tokoh, karakter tokoh, alur cerita, ataupun penokohan dan sebagainya.

Kata kunci : Motif, Tokoh, Realisasi

Abstract

Literature and psychology have a close relationship, both of them learn about life human behavior as object. The book "Team Phineas und Ferb" by Dan Povenmire and Jeff "Swampy" Marsh is one of the children's book that tells about the motives or needs of the child to do something and try to make it happen. So the study of author tells about motif's described and realized by Phineas and Ferb..

The formulation of the problem in this study is (1) what kind of motive of figure which be described in the book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy", (2) what kind of motive which described by figure Phineas and Ferb in the book *"Team Phineas und Ferb"* from Dan Pvenmire and Jeff "Swampy" Marsh. The purpose of this research is to find out the motive figure Phineas and Ferb in the book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy" and describe the motive which is realization by Phineas and Ferb in the book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy" Marsh. All data from this study are words and sentences on the book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy". All datas can be analyzes with diction of language theory by Antje Kelle and other diction of language theory. This study is using descriptive method. The results of this study is the motives and realisazation by Phineas and Ferb, is (a) intrinsic motive, (b) realize motive, (c) Drives (Needs), (d) Challenge needs, dan (e) Incentives, and (2) there are 22 acts which doing by Phineas and Ferb for realisazion, is (a) ... *verwandeln*. (b) *Wir haben es ein wenig aufgemotzt*, (c) *hielt die Fernbedienung* (d) *drückte einen Hebel sprang der Automotor an* (e) ... *hüpfte* ... (f) ... *drückte* ... (g) ... *betätige einen Hebel* (h) ... *hatten ... gebaut* (i) ... *würden ... teilnehmen* (j) *können ... durchstarten* (k) *Startbereite Motoren brausten* (l) ...*sprach* ... (m) ...*hatte* ... *gewonnen* (n) ... *werden ... unsere eigene Achterbahn bauen* (o) *Phineas saß über einer Bauzeichnung* (p) *Ferb saß neben ihm und zeichnete schon komplizierte Konstruktionpläne* (q) *dass ... vorbeischleppten* (r) ... *kletterte* ... (s) ... *unterhielt sich* ... (t ... *erklärte* ... (u) ... *präsentiere* ... (v) ... *hielt ... zur Demonstration* The hope that for the next researchs is phantasie of figure, characterization, plot of the story, etc.

Keyword : The Motive, Character, Realization

EINLEITUNG

Der Literatur und Psychologie haben eine enge Beziehung, weil die beide über ein Leben, ein Benehmen des Menschen als ihrem Objekt studieren. Das Literaturwerk ist ein Form der Kreativitäten so wie die Schriften. Die gute oder die schoene Werke sind die Werke, die mit andere Wissenschaften bezieht werden. In der Werke können die andere Elemente von der Philosophie, die Gessellschafts, die Naturwissenschaften, Physik, Psychologie, Ökologie, das Kultur, das Recht, usw gefand wird (Semi, 1993:19). Die Wissenschaft, der über ein Benehmen der Menschen studiert, heisst Psychologie. Psychologie ist ein Wissenschaft über einem Verhalten und einem Mentaleprozess. Psychologie kann die Menschens ein Literatur helfen zu verstehen. Das wird ein kognitive Punkt in Literatur sein. So dass, der Literatur betrifft mit Psychologie, weil er die Tiefen des Mensch erzählt, die bei einer Figur vertreten gewusst, um die Weltanschauung des Figur und die Motivation zu verstehen (Foster in Welek und Warren,1995:30). Heute erscheinen viele Literaturwerken, die bei der Eltern fuer die Kinder geschrieben haben, so wie ein Fabel, oder andere Phantasiegeschichte fuer Kindern. Dieses Genre wird Kinderliteratur oder Kindergeschichte genannt. Dieser Art erscheint, weil die Qualitäten von Kinderselbe unterschiedlich mit die Qualitäten von der Eltern ist. Dieser Unterschied macht den Schriftsteller andere verschiedene Geschichte zu schaffen.

Das Buch *Team Phineas und Ferb* ist ein Kinderbuch von Dan Povemire und Jeff Swampy Marsh, das über Motivations oder die Wünschen den Kindern etwas zu tun besprechen. Die Motivation hat ein Ziel, um die

Kinder etwas zu tun, passt mit ihrer Wünschen und ihre Bemühung. Die Motivation ist eine Bemühung oder ein Antrieb in der Selbe, die eine Tat erbringt, um die Menschen ihrer Ziele zu erreichen können (Handoko, 1992:9). Der Bedarf, der aus ein Tief des Selbe kommt, ist ein Motiv oder ein Grund des jemandes etwas zu tun. Dieses Motiv beeinflusst ein Ziel, das beim Mensch erreicht werden will. Die Erscheinung des Motiv wird begründet, dass es einen Bedarf des jemandes gibt (Moekijat, 2001:13). In dieser Untersuchung wird ein Motiv als ein Hauptpunkt zu werden analysieren gewählt, weil wir durch einem Motiv wissen können, was der Grund oder der Antrieb des jemandes eine Tat machen.

METHODE DER UNTERSUCHUNG

Die Methoden der deskriptive Analyse werden mit einem qualitativen Konzept in dieser Forschung benutzt. Die Technik der Datenerhebung ist Dokumentieren, Interpretieren, und Anmerken. Die Literatur-Methoden werden in dieser Forschung benutzt, zu Daten sammeln. Die Technike der Dateanalyse ist die Technike der descriptive Analyse.

ERGIBNISSE UND DISSKUTION

Die Ergebnisse der Analyse zeigt, dass die erste Problemformulierung, Phineas 5 Phantasie hat. Es gibt : (1) das Motiv von Phineas dan Ferb im Buch *"Team Phineas und Ferb"*, sind: (a) das intrinsike Motiv, (b) das bewusste Motiv, (c) *Drives (Needs)*, (d) *Challenge needs*, und (e) *Incentives*

Während der zweiten Problemformulierung hat 22 Klagen von Phineas und Ferb für Realisierung ihrem

Motiv, sie sind: (a) ... *verwandeln*. (b) *Wir haben es ein wenig aufgemotzt*, (c) *hielt die Fernbedienung* (d) *drückte einen Hebel sprang der Automotor an* (e) ... *hüpfte* ... (f) ... *drückte* ... (g) ... *betätigte einen Hebel* (h) ... *hatten* ... *gebaut* (i) ... *würden* ... *teilnehmen* (j) *können* ... *durchstarten* (k) *Startbereite Motoren brausten* (l) ...*sprach* ... (m) ...*hatte* ... *gewonnen* (n) ... *werden* ... *unsere eigene Achterbahn bauen* (o) *Phineas saß über einer Bauzeichnung* (p) *Ferb saß neben ihm und zeichnete schon komplizierte Konstruktionpläne* (q) *dass* ... *vorbeischleppten* (r) ... *kletterte* ... (s) ... *unterhielt sich* ... (t ... *erklärte* ... (u) ... *präsentiere* ... (v) ... *hielt* ... *zur Demonstration*

ABSCHLUSS

Schluss

Die Ergebnisse dieser Studie sind (1) das Motiv von Phineas dan Ferb im Buch "Team Phineas und Ferb", sind: (a) das intrinsike Motiv, (b) das bewusste Motiv, (c) *Drives (Needs)*, (d) *Challenge needs*, und (e) *Incentives*, dan (e) *Incentives*, und hat 22 die Tat über realisierung bei Phineas und Ferb, das sind (a) ... *verwandeln*. (b) *Wir haben es ein wenig aufgemotzt*, (c) *hielt die Fernbedienung* (d) *drückte einen Hebel sprang der Automotor an* (e) ... *hüpfte* ... (f) ... *drückte* ... (g) ... *betätigte einen Hebel* (h) ... *hatten* ... *gebaut* (i) ... *würden* ... *teilnehmen* (j) *können* ... *durchstarten* (k) *Startbereite Motoren brausten* (l) ...*sprach* ... (m) ...*hatte* ... *gewonnen* (n) ... *werden* ... *unsere eigene Achterbahn bauen* (o) *Phineas saß über einer Bauzeichnung* (p) *Ferb saß neben ihm und zeichnete schon komplizierte Konstruktionpläne* (q) *dass* ... *vorbeischleppten* (r) ... *kletterte* ... (s) ... *unterhielt sich* ... (t ... *erklärte* ... (u) ... *präsentiere* ... (v) ... *hielt* ... *zur Demonstration*

Vorschlag

Die Untersuchung bei diesem Buch ist nur auf das Motiv von Phineas. Dieses Buch hat die andere Einzigartigkeit. Dieses buch hat einiges Bild für informieren zur Leser.

Die Hoffnungen für die weitere Forschung ist etwa die Phantasie von Figur, der Charakter von Figur, und so weiter erhöht.

BIBLIOGRAPHIE

- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dakir. 1993. *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Disney. 2011. *Team Phineas und Ferb*. Köln: Trans Texas Publishing
- Endraswara, Suwardi. 2004. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

- Handoko, Martin. 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kartono, Kartini. 1990. *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, Prof. Dr Lexy J, M.A. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nurdiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Pusposari, Dewi. 2012. *Memahami Sastra Anak*. Malang :Bayumedia Publishing.
- Sardjoe. 1994. *Psikologi*. Pasuruan : Garoeda Buana Indah
- Semi, Atar. 1993. *Anatomi Sastra*. Bandung: Angkasa Raya.
- Suryabrata, Sumardi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa.
- Waligito, Bimo. 1990. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wellek, Rene & Austin. 1995. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- , Tanpa tahun terbit. *Biografi Jeff "Swampy" Marsh* (online), (http://phineasandferb.wikia.com/wiki/Jeff_%22Swampy%22_Marsh) diakses 12:39 10/02/2014
- , Tanpa tahun terbit. *Biografi Dan Povenmire* (online), (<http://imdb.com/name/nm0693933/bio>) diakses 14:30 10/02/14
- , Tanpa tahun terbit. *Biografi Dan Povenmire* (online), (http://en.wikipedia.org/wiki/Dan_Povenmire) diakses 14:30 10/02/14
- , Tanpa tahun terbit. *Jasmine Jones* (online), (http://phineasandferb.wikia.com/wiki/Jasmine_Jones) diakses 13:24 10/02/14
- , TANPA TAHUN TERBIT. *JASMINE JONES (ONLINE)*,([HTTP://UTSPORTS.COM/SPORT/WBASKBL/MTT/JASMINE_JONES_817480.HTML](http://UTSPORTS.COM/SPORT/WBASKBL/MTT/JASMINE_JONES_817480.HTML)) DIAKSES 13:24 10/02/14

**MOTIF TOKOH PHINEAS DAN FERB DALAM BUKU "TEAM PHINEAS UND FERB"
KARYA DAN POVENMIRE DAN JEFF "SWAMPY" MARSH**

Nurul Fitri Widhiaswati

Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

veeynic@gmail.com

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Sastra dan psikologi memiliki hubungan yang erat, karena keduanya mempelajari kehidupan tingkah laku manusia sebagai objeknya. Buku *"Team Phineas und Ferb"* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh merupakan salah satu buku anak yang menceritakan tentang motif atau kebutuhan anak untuk melakukan sesuatu dan berupaya untuk merealisasikannya. Sehingga penulis mengangkat kajian motif yang digambarkan dan direalisasikan oleh Tokoh Phineas dan Ferb. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimanakah motif tokoh Phineas dan Ferb digambarkan dalam buku *"Team Phineas und Ferb"* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh dan (2) bagaimana motif (Rumusan Masalah 1) direalisasikan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku *"Team Phineas und Ferb"* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh. Tujuan penelitian ini adalah (1) menemukan motif tokoh Phineas dan Ferb yang digambarkan dalam buku *"Team Phineas und Ferb"* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh dan (2) mendeskripsikan motif (Rumusan Masalah 1) yang direalisasikan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku *"Team Phineas und Ferb"* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh. Sumber data penelitian ini adalah buku *"Team Phineas und Ferb"*. Data penelitian ini berupa kata-kata, kalimat-kalimat yang mengandung motif dan perealisasiannya dalam buku tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah teknik dokumentasi, teknik interpretasi, dan teknik catat. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Teknik analisis data adalah teknik deskriptif analisis. Hasil penelitian ini adalah (1) motif atau kebutuhan yang digambarkan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku *"Team Phineas und Ferb"*, diantaranya: (a) motif intrinsik, (b) motif sadar, (c) Drives (Needs), (d) Challenge needs, dan (e) Incentives, dan terdapat 22 tindakan yang dilakukan oleh Phineas bersama Ferb untuk merealisasikannya, meliputi (a) ... *verwandeln*, (b) *Wir haben es ein wenig aufgemotzt*, (c) *hielt die Fernbedienung* (d) *drückte einen Hebel sprang der Automotor an* (e) ... *hüpfte* ... (f) ... *drückte* ... (g) ... *betätigte einen Hebel* (h) ... *hatten* ... *gebaut* (i) ... *würden* ... *teilnehmen* (j) *können* ... *durchstarten* (k) *Startbereite Motoren brausten* (l) ... *sprach* ... (m) ... *hatte* ... *gewonnen* (n) ... *werden* ... *unsere eigene Achterbahn bauen* (o) *Phineas saß über einer Bauzeichnung* (p) *Ferb saß neben ihm und zeichnete schon komplizierte Konstruktionspläne* (q) *dass* ... *vorbeischlepten* (r) ... *kletterte* ... (s) ... *unterhielt sich* ... (t) ... *erklärte* ... (u) ... *präsentiere* ... (v) ... *hielt* ... *zur Demonstration* Harapan yang diajukan untuk penelitian selanjutnya adalah tentang fantasi tokoh, karakter tokoh, alur cerita, ataupun penokohan dan sebagainya.

Kata kunci : motif, tokoh, realisasi

Abstract

Literature and psychology have a close relationship, both of them learn about life human behavior as object. The book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy" Marsh is one of the children's book that tells about the motives or needs of the child to do something and try to make it happen. So the study of author tells about motif's described and realized by Phineas and Ferb. The formulation of the problem in this study is (1) what kind of motive of figure which be described in the book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy", (2) what kind of motive which described by figure Phineas and Ferb in the book *"Team Phineas und Ferb"* from Dan Povenmire and Jeff "Swampy" Marsh. The purpose of this research is to find out the motive figure Phineas and Ferb in the book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy" and describe the motive which is realization by Phineas and Ferb in the book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy" Marsh. All data from this study are words and sentences on the book *"Team Phineas und Ferb"* by Dan Povenmire and Jeff "Swampy". All datas can be analyzes with diction

of language theory by Antje Kelle and other diction of language theory. This study is using descriptive method. The results of this study is the motives and realizasion by Phineas and Ferb, is (a) intrinsic motive, (b) realize motive, (c) Drives (Needs), (d) Challenge needs, dan (e) Incentives, and (2) there are 22 acts which doing by Phineas and Ferb for realizasion, is (a) ... *verwandeln*. (b) *Wir haben es ein wenig aufgemotzt*, (c) *hielt die Fernbedienung* (d) *drückte einen Hebel sprang der Automotor an* (e) ... *hüpfte* ... (f) ... *drückte* ... (g) ... *betätige einen Hebel* (h) ... *hatten ... gebaut* (i) ... *würden ... teilnehmen* (j) *können ... durchstarten* (k) *Startbereite Motoren brausten* (l) ... *sprach* ... (m) ... *hatte ... gewonnen* (n) ... *werden ... unsere eigene Achterbahn bauen* (o) *Phineas saß über einer Bauzeichnung* (p) *Ferb saß neben ihm und zeichnete schon komplizierte Konstruktionpläne* (q) *dass ... vorbeischleppten* (r) ... *kletterte* ... (s) ... *unterhielt sich* ... (t) ... *erklärte* ... (u) ... *präsentiere* ... (v) ... *hielt ... zur Demonstration* The hope that for the next researchs is phantasie of figure, characterization, plot of the story, etc.

Keyword : The Motive, Character, Realization

PENDAHULUAN

Sastra dan psikologi memiliki hubungan yang erat, karena keduanya mempelajari kehidupan tingkah laku manusia sebagai objeknya. Karya sastra merupakan bentuk kreatifitas manusia yang berupa rangkaian tulisan. Karya sastra yang baik adalah karya sastra yang banyak dikaitkan dengan bidang ilmu yang lain. Pada karya tersebut dapat ditemukan unsur-unsur dari ilmu filsafat, kemasyarakatan, psikologi, sains, ekologi, hukum, tradisi, dan sebagainya (Semi, 1993:19). Ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia disebut dengan psikologi. Psikologi adalah studi ilmiah tentang perilaku dan proses mental. Ilmu psikologi dapat membantu proses pemahaman suatu karya sastra, karena dalam sastra salah satu nilai kognitifnya adalah dari segi psikologisnya. Sehingga, sastra berhubungan dengan psikologi, karena berjasa dalam mengungkap kehidupan batin manusia, yang diwakili oleh seorang tokoh cerita, untuk mengetahui jalan pemikiran dan motivasi tokoh tersebut (Foster dalam Welek & Warren, 1995:30).

Dewasa ini, muncul banyak karya sastra yang ditulis oleh orang dewasa untuk anak-anak yaitu berupa buku-buku cerita fantasi untuk anak-anak. Genre sastra tersebut biasa disebut atau kita kenal dengan sastra anak. Jenis ini muncul berkenaan dengan kualitas diri anak yang berbeda dengan orang dewasa, baik fisik, kognitif, maupun kejiwaannya. Perbedaan-perbedaan yang ada, menuntut para penulis karya sastra untuk membuat karya yang juga berbeda.

Buku *“Team Phineas und Ferb”* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh merupakan salah satu buku anak yang menceritakan tentang motif atau kebutuhan anak untuk melakukan sesuatu dan berupaya untuk merealisasikannya. Motivasi itu bertujuan untuk menggugah anak agar melakukan sesuatu yang mereka inginkan dengan usahanya. Motivasi adalah dorongan dan usaha dalam diri manusia yang mengarahkan tingkah laku untuk memuaskan kebutuhan atau suatu tujuan (Handoko, 1992:9). Kebutuhan yang berasal dari dalam diri manusia merupakan sebuah motif atau alasan seseorang berperilaku. Motif mempengaruhi tujuan yang

ingin dicapai oleh manusia. Munculnya motif dikarenakan adanya kebutuhan dalam diri seseorang. Sehingga secara tidak langsung kebutuhan yang ada dalam diri manusia disebut juga dengan motif (Moekijat, 2001:13). Dalam hal ini peneliti memilih motif sebagai bahan untuk dikaji karena dengan motif, kita dapat mengetahui apa penyebab atau dorongan seseorang melakukan suatu tindakan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah teknik dokumentasi, teknik intepretasi, dan teknik catat. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Teknik analisis data adaah teknik deskriptif analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan pada rumusan masalah satu yaitu (1) Bagaimanakah motif tokoh Phineas dan Ferb digambarkan dalam buku *“Team Phineas und Ferb”* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh? (2) Bagaimana motif (Rumusan Masalah 1) direalisasikan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku *“Team Phineas und Ferb”* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh?

Setelah dianalisis, telah ditemukan 5 macam motif atau kebutuhan yang digambarkan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku *“Team Phineas und Ferb”*, diantaranya: (a) motif intrinsik, (b) motif sadar, (c) Drives (Needs), (d) Challenge needs, dan (e) Incentives. Sedangkan pada rumusan masalah kedua, tindakan apakah yang dilakukan tokoh Phineas dalam merealisasikan motif (rumusan masalah pertama) dalam buku *“Team Phineas und Ferb”* karya Dan Povenmire dan Jeff „Swampy“ Marsh? Setelah dianalisis, telah ditemukan 22 tindakan yang dilakukan oleh Phineas bersama Ferb dalam merealisasikan motifnya, berupa kata-kata dan kalimat-kalimat yang terdapat dalam buku *“Team Phineas und Ferb”*, diantaranya:

(a) ... *verwandeln*. (b) *Wir haben es ein wenig aufgemotzt*, (c) *hielt die Fernbedienung* (d) *drückte einen Hebel sprang der Automotor an* (e) ... *hüpfte* ... (f) ... *drückte* ... (g) ... *betätigte einen Hebel* (h) ... *hatten* ... *gebaut* (i) ... *würden* ... *teilnehmen* (j) *können* ... *durchstarten* (k) *Startbereite Motoren brausten* (l) ...*sprach* ... (m) ...*hatte* ... *gewonnen* (n) ... *werden* ... *unsere eigene Achterbahn bauen* (o) *Phineas saß über einer Bauzeichnung* (p) *Ferb saß neben ihm und zeichnete schon komplizierte Konstruktionpläne* (q) *dass* ... *vorbeischleppten* (r) ... *kletterte* ... (s) ... *unterhielt sich* ... (t ... *erklärte* ... (u) ... *präsentiere* ... (v) ... *hielt* ... *zur Demonstration*

Sehingga dalam buku “Team Phineas und Ferb” ini, motif-motif yang dimunculkan oleh Phineas dan Ferb berhasil mereka realisasikan, dengan bantuan Isabella dan teman-teman sebayanya. Baik dalam *Teil 1* (Bagian 1) maupun *Teil 2* (Bagian 2).

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian ini adalah (1) motif atau kebutuhan yang digambarkan oleh tokoh Phineas dan Ferb dalam buku “Team Phineas und Ferb”, diantaranya: (a) motif intrinsik, (b) motif sadar, (c) Drives (Needs), (d) Challenge needs, dan (e) Incentives, dan terdapat 22 tindakan yang dilakukan oleh Phineas bersama Ferb untuk merealisasikannya, meliputi (a) ... *verwandeln*. (b) *Wir haben es ein wenig aufgemotzt*, (c) *hielt die Fernbedienung* (d) *drückte einen Hebel sprang der Automotor an* (e) ... *hüpfte* ... (f) ... *drückte* ... (g) ... *betätigte einen Hebel* (h) ... *hatten* ... *gebaut* (i) ... *würden* ... *teilnehmen* (j) *können* ... *durchstarten* (k) *Startbereite Motoren brausten* (l) ...*sprach* ... (m) ...*hatte* ... *gewonnen* (n) ... *werden* ... *unsere eigene Achterbahn bauen* (o) *Phineas saß über einer Bauzeichnung* (p) *Ferb saß neben ihm und zeichnete schon komplizierte Konstruktionpläne* (q) *dass* ... *vorbeischleppten* (r) ... *kletterte* ... (s) ... *unterhielt sich* ... (t ... *erklärte* ... (u) ... *präsentiere* ... (v) ... *hielt* ... *zur Demonstration*

Saran

Penelitian pada buku “Team Phineas und Ferb” ini terbatas hanya pada motif yang dimiliki oleh Tokoh Phineas. Buku ini memiliki keunikan lain yaitu selain berisi narasi, buku ini menggunakan gambar-gambar untuk menggambarkan sekilas apa yang sedang terjadi didalam cerita. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan isi buku tersebut menarik untuk diteliti bagi penelitian selanjutnya untuk dapat dikembangkan.

Bagi pembaca dalam bidang kesusastraan, dan psikologi bisa berguna sebagai referensi penelitian selanjutnya untuk dikembangkan dengan meneliti fantasi

tokoh, karakter tokoh, alur cerita, ataupun penokohan dalam buku ini.

Daftar Rujukan

- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dakir. 1993. *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Disney. 2011. *Team Phineas und Ferb*. Köln: Trans Texas Publishing
- Endraswara, Suwardi. 2004. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widayatama.
- Handoko, Martin. 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kartono, Kartini. 1990. *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, Prof. Dr Lexy J, M.A. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Pusposari, Dewi. 2012. *Memahami Sastra Anak*. Malang : Bayumedia Publishing.
- Sardjoe. 1994. *Psikologi*. Pasuruan : Garoeda Buana Indah
- Semi, Atar. 1993. *Anatomi Sastra*. Bandung: Angkasa Raya.
- Suryabrata, Sumardi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa.
- Walgito, Bimo. 1990. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wellek, Rene & Austin. 1995. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- , Tanpa tahun terbit. *Biografi Jeff Marsh* (online), (http://phineasandferb.wikia.com/wiki/Jeff_%22Swampy%22_Marsh) diakses 12:39 10/02/2014
- , Tanpa tahun terbit. *Biografi Dan Povenmire* (online), (<http://imdb.com/name/nm0693933/bio>) diakses 14:30 10/02/14
- , Tanpa tahun terbit. *Biografi Dan Povenmire* (online), (http://en.wikipedia.org/wiki/Dan_Povenmire) diakses 14:30 10/02/14
- , Tanpa tahun terbit. *Jasmine Jones* (online), (http://phineasandferb.wikia.com/wiki/Jasmine_Jones) diakses 13:24 10/02/14

-----, TANPA TAHUN TERBIT. [JASMINE JONES](http://UTSPORTS.COM/SPORT/WBASKBL/MTT/JASMINE_JONES_817480.HTML)
(ONLINE), ([HTTP://UTSPORTS.COM/SPORT/WBASKBL/MTT/J](http://UTSPORTS.COM/SPORT/WBASKBL/MTT/JASMINE_JONES_817480.HTML)
[ASMINE JONES_817480.HTML](http://UTSPORTS.COM/SPORT/WBASKBL/MTT/JASMINE_JONES_817480.HTML)) DIAKSES 13:24 10/02/14

