

## Bab 2 Tinjauan Pustaka

### Definisi *hope*

Harapan/*hope* di definisikan sebagai proses dari pemikiran suatu tujuan, dengan motivasi untuk mendapatkan tujuan-tujuan tersebut (*agency*), dan cara-cara untuk meraih tujuan-tujuan tersebut (*pathways*) (Synder dkk., 2002). Oleh karena itu harapan merupakan suatu “proses yang muncul dari suatu pemikiran dalam satu tujuan, di mana yang dibarengi oleh motivasi untuk mendapatkan tujuan-tujuan tersebut (*agency*), dan cara-cara agar tujuan tersebut dapat tercapai (*pathways*)”. Seperti halnya menurut teori harapan menurut Alex Lindley and Stephen Joseph (2004), harapan mencerminkan persepsi individu terkait kapasitas mereka untuk mengkonseptualisasikan tujuan-tujuan secara jelas, mengembangkan strategi spesifik untuk mencapai tujuan tersebut (*pathways thinking*), menginisiasi dan mempertahankan motivasi untuk menggunakan strategi tersebut (*agency thinking*). Sedangkan menurut Worthen dan Isakson dalam Azizah (2020), harapan membantu individu untuk melepaskan diri dari ikatan negatif dalam perilaku, pikiran, dan perasaan dimasa lalu, sebagaimana pengaruhnya terhadap ketakutan di masa sekarang. Serta Harapan mencakup perspektif positif terhadap masa depan dan didukung dari pembelajaran masa lalu, juga menghargai peluang-peluang di masa sekarang (Weis & Speridakos dalam Azizah, 2020).

*Hope* dapat dikatakan di mana harus dimulai dengan adanya rasa memiliki *goal* (tujuan) untuk dicapai. Serta *hope* akan tercapai juga jika suatu tujuan tersebut melibatkan *pathway thinking* (individu yang memiliki jalur untuk meraih tujuan tersebut) dan *agency thinking* (individu yang memiliki rasa motivasi tinggi didalam diri, di mana ketika jalur yang pertama gagal maka harus mempunyai cara alternatif lain). Namun harapan itu juga mungkin akan terjadi disaat individu itu sendiri merasakan keputusasaan, penderitaan, dan rasa sakit.

### Komponen *Hope*

Snyder dalam Azizah (2020), menjelaskan bahwa terdapat komponen yang terkandung dalam *hope* yaitu, *Goal* di mana memiliki tujuan seperti halnya “harapan tidak akan berhasil tanpa objek” menurut Samuel Coleridge (dalam Snyder, 2000). Oleh karena itu sangatlah penting di mana kita harus mempunyai tujuan awal karena jika sudah mempunyai tujuan harapan akan dapat terlaksana karna adanya yang ingin kita capai/raih. Tujuan merupakan objek, pengalaman, atau hasil yang dibayangkan atau di inginkan dalam pikiran individu. Sedangkan menurut Snyder dkk. (1991), dalam penelitiannya juga menemukan bahwa individu yang memiliki harapan lebih tinggi cenderung untuk menciptakan tujuan dalam berbagai bidang kehidupan, dan memiliki tujuan yang meningkat sedikit demi sedikit.

Kemudian yang kedua, *Pathway thinking* yaitu individu yang memiliki kemampuan untuk membuka jalur dalam mencapai tujuannya, di mana perlu didasari bahwa dirinya mampu untuk

membuka jalur tersebut, contoh halnya “Saya akan menemukan cara untuk menyelesaikannya!” (Snyder, 2000). Di mana komponen kedua ini merupakan suatu keinginan dalam diri untuk mencari jalan keluar agar apa yang ingin di raihnya dapat tercapai dengan proses. Di mana orang-orang yang memiliki rasa *hope* tinggi merupakan individu yang secara efektif untuk dapat menghasilkan beberapa solusi/jalan (*pathways*) dan mendapati bahwa mereka akan lancar dalam mencari jalur alternatif yang lainnya menurut (Snyder dkk., dalam Andangsari, 2013). Oleh karena itu dalam mencapai tujuan tertentu, maka orang diperlukan untuk memahami dirinya dan mampu memunculkan gagasan-gagasan yang baru serta dapat dilaksanakan dalam bekerja untuk mencapai tujuan tersebut.

Dan yang terakhir *Agency thinking*, yaitu motivasi mental pada individu untuk memulai usaha dalam meraih tujuan. *Agency* adalah komponen motivasional untuk mendorong individu meraih jalur melalui yang ia rencanakan dalam mencapai tujuan tersebut (Snyder, 2000). Sedangkan menurut Snyder dkk. (2002), *agency* merupakan sesuatu yang merefleksikan sebuah persepsi individu yang dapat memulai tindakan melalui jalur yang direncanakan dalam mencapai tujuannya, *agency* juga dapat merefleksikan perkiraan seseorang terhadap kemampuan yang dimiliki untuk gigih dalam perjalanan mencapai tujuan tersebut. Apabila terjadi hambatan, *agency thinking* ini membantu individu untuk memunculkan motivasi agar menemukan jalan lain (*pathway*) sebagai alternatif yang terbaik (Snyder dalam Andangsari, 2013). Dan seperti halnya hasil penelitian menurut Snyder dkk. (2002) diketahui bahwa orang-orang dengan *hope* yang tinggi cenderung melakukan *self-talk* semisal “Saya dapat melaksanakan hal ini” dan “Saya tidak akan mundur”.

Lebih lanjut, individu berorientasi pada tujuan dan memiliki *hope* yang tinggi cenderung memandang rintangan sebagai sesuatu yang menantang dan semakin memacu semangat (Carr, 2004). Seseorang dengan *hope* yang rendah, saat menghadapi hambatan cenderung merasakan emosi negatif, sementara individu yang penuh harapan, memandang rintangan sebagai tantangan yang memunculkan pemikiran mengenai jalur baru dan pada akhirnya menciptakan emosi positif yang adaptif. Pemikiran agenik inilah yang memacu mereka untuk mencari jalur alternatif dan menghasilkan solusi hingga mereka sampai di tujuan (Snyder, 2000).

*Hope* disini juga bertugas dalam menekankan peranan dari hambatan tersebut, di mana kebanyakan orang-orang yang merasa bahwa mereka dapat melakukan setidaknya satu jalur utama untuk menuju tujuan mereka (Snyder, 2000). Sedangkan menurut Snyder (2000), berpendapat bahwa bagi orang-orang yang memiliki harapan tinggi maka mereka akan cenderung memikirkan beberapa jalur alternatif untuk menghadapi rintangan dalam mencapai tujuannya. Seperti halnya individu yang menyimpan tujuan yang jelas dan memikirkan cara lain untuk meraih tujuan tersebut di dalam pikiran mereka. Akan tetapi mereka pun mudah berinteraksi dengan orang lain dan memanfaatkan kesempatan untuk mendapatkan hal-hal yang mereka inginkan disaat mereka dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

## Faktor yang mempengaruhi *hope*

Terdapat banyak perbedaan individual dalam *hope* yang bergantung pada beberapa hal, seperti usia, tahap perkembangan, hambatan yang dihadapi, dan pola asuh orang tua. Menurut Snyder dalam Azizah (2020), ada 4 faktor yang mempengaruhi *hope* diantaranya:

1. *Pathway thought*, di mana pada faktor yang pertama ini juga dipengaruhi oleh 3 proses yaitu:
  - a. Merasakan dan mempersepsikan stimulus eksternal.

Di mana proses untuk merasakan serta mempersepsikan stimulus eksternal ini adalah agar kita dapat memahami apa yang sedang terjadi pada diri kita dari lingkungan sekitar atau pengaruh dari luar sehingga kita selanjutnya dapat memikirkan cara jalan keluarnya harus seperti apa dan bagaimana.

- b. Proses yang kedua yaitu, mempelajari hubungan temporal antara kejadian-kejadian yang dialami.

Di mana proses kedua ini sangat perlu dilakukan dengan baik agar kita dapat mengerti akan sebab akibat dari kejadian yang sedang dialami antara kejadian satu dengan yang lainnya, agar kita tidak melakukan kesalahan dalam mengertikan keadaan yang sedang terjadi serta dapat membuat suatu jalan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan tenang.

- c. Dan proses yang terakhir yaitu, perumusan tujuan.

Di mana proses terakhir ini individu perlu membentuk sebuah tujuan melalui proses bertanya (pada diri sendiri) dan *internal rumination* (merenung). Di mana dilakukan oleh diri sendiri dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan untuk membuat suatu keputusan dalam mencapai penyelesaian masalah.

2. Faktor yang kedua yaitu, *Agency Thoughts* di mana pada tahap ini juga dipengaruhi oleh beberapa proses yaitu :

- a. Persepsi diri sebagai tindakan

Merupakan sebuah tindakan penilaian diri setelah menerima stimulus dari apa yang dilihat dan dirasakan oleh pancaindra serta bagaimana proses tersebut dapat dilakukan secara konsisten (*agency thinking*) agar dapat melakukan suatu tindakan dalam upaya untuk mencapai tujuan tersebut.

- b. Pengenalan diri.

Pengenalan diri merupakan sebuah pemahaman seseorang tentang pengetahuan mengenai sikap dan pendapat. Semakin individu mengenal lebih tentang dirinya dengan baik, maka individu

tersebut akan semakin mampu mempertahankan tujuan serta rencana yang dia miliki untuk meraih tujuan tersebut.

c. Dan proses yang ketiga yaitu, perumusan tujuan.

Di mana perumusan tujuan ini merupakan satu kesatuan dari kedua aspek antara *pathways* dan *agency*. Karena pada perumusan tujuan ini merupakan suatu cara yang muncul setelah pencapaian kedua aspek tersebut berjalan dengan baik, sehingga terciptalah sebuah perumusan tujuan untuk mencapai hal yang di inginkan.

3. Untuk faktor yang ketiga yaitu, *Barries*.

Di mana pada tahap ini jika kita menggunakan teori *hope* untuk memahami sebuah fenomena yang sedang terjadi, maka hambatan akan muncul pada saat ingin mencapai suatu tujuan tersebut oleh karena itu individu dapat menghasilkan emosi yang negatif, khususnya jika individu menghadapi hambatan yang cukup besar. Akan tetapi sebaliknya, keberhasilan dalam mencapai tujuan dapat menghasilkan emosi positif khususnya ketika dia berhasil mengatasi hambatan yang muncul dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Snyder, 2000).

4. Lalu faktor yang terakhir yaitu, *Caregiver*.

Caregiver adalah inidividu yang merawat seseorang atau individu lainnya dengan atau tanpa adanya hubungan keluarga menurut (APA dalam Muhammad, Annastasia 2019). Oleh karena itu maka pemikiran yang berarah pada sebuah tujuan hampir pasti akan muncul dalam konteks seseorang yang mengajarkan *hope* (Snyder, 2000). Saat individu menghadapi hambatan, maka mereka dapat meminta bantuan orang lain dalam menyelesaikan masalahnya. Individu dengan harapan yang tinggi merupakan makhluk sosial, dengan kemampuannya dalam berhubungan muncul dari ikatan yang kuat dengan pengasuh utama (Snyder, 2000).

### **Hope dalam pandangan Islam**

Konsep harapan dalam Islam dikenal dengan istilah raja'. Menurut Al-ghazali dalam Dachofany (2014), raja' yaitu penantian atas sesuatu yang dicintai dengan mengerahkan segenap upaya seorang hamba. Definisi tersebut menggaris bawahi bahwa menantikan sesuatu yang dicintai haruslah diupayakan. Raja' berkaitan dengan harapan atas rahmat Allah yang diberikan kepada hamba-hambanya (Shirvani, 2018). Raja' dipandang mampu membangkitkan rasa optimisme yang pada akhirnya akan melahirkan prasangka baik terhadap segala sesuatu yang terjadi pada diri kita.

Harapan yang disandarkan kepada kekuatan Ilahi akan mendorong individu tersebut meyakini bahwa Allah adalah sang pemilik kekuatan dan kemampuan yang tidak terbatas di mana akan menolong hambanya. Keyakinan inilah yang akan memunculkan sebuah harapan/*hope*, sehingga akan menumbuhkan rasa optimisme pada diri individu tersebut. Berdoa kepada Allah dan memohon

bantuannya dan adanya perasaan terhubung dengan kekuatan tertinggi akan menciptakan pandangan hidup yang positif, sehingga membantu individu menemukan makna dalam hidup mereka dan menjadi harapan tentang masa depan (Counted dkk., 2020).

Terdapat dalam beberapa surat dalam al-Qur'an yang meminta kita untuk tidak berputus asa terhadap rahmat Allah dan kekuatannya, serta terdapatnya surat yang menjelaskan mengenai *hope* atau harapan diantaranya :

1. Surat Az-zumar ayat 53 :

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

لَا يُعْبَادِي الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا إِنَّهُ هُوَ  
الْغَفُورُ الرَّحِيمُ

Artinya : "Katakanlah, "Wahai hamba-hamba-Ku yang melampaui batas terhadap diri mereka sendiri! Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya Allah mengampuni dosa-dosa semuanya. Sungguh, Dialah Yang Maha Pengampun, Maha Penyayang." (QS. Az-Zumar 39: Ayat 53) Begitu juga surat Yusuf ayat 87

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

يٰۤاِبْنِيَ اذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِن يُّوسُفَ وَ اٰخِيهِ وَلَا تَأْيِسُوا مِّن رُّوحِ اللّٰهِ اِنَّهُ لَا يَأْيِسُ مِّن رُّوحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ  
الْكٰفِرُوْنَ

"Wahai anak-anakku! Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir." (QS. Yusuf 12: Ayat 87)

2. Q.S Ar-ra'd ayat 11

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنۢ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنۢ خَلْفِهِ يَحْفَظُوْنَهُۥ مِنۢ أَمْرِ اللّٰهِ اِنَّ اللّٰهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتّٰى يُغَيِّرُوْا مَا  
بِاَنْفُسِهِمْۗ وَاِذَا اَرَادَ اللّٰهُ بِقَوْمٍ سُوْءًاۙ فَلَا مَرَدَّ لَهٗۗ وَمَا لَهُمۡ مِّنۡ دُوْنِهٖۙ مِنْ وَّٰلٍۭ

"Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia." (QS. Ar-Ra'd 13: Ayat 11)

### 3. Q.S Al- Insyirah ayat 8

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

فَسَوْفَ يُحَاسَبُ حِسَابًا يَسِيرًا

"dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."

(QS. Al-Insyirah: Ayat 8)

#### **Pengertian Gelandangan dan pengemis**

Istilah “gepeng” merupakan singkatan dari kata gelandangan dan pengemis. Menurut Departemen Sosial R.I (1992), gelandangan adalah orang-orang yang hidup dalam keadaan tidak sesuai dengan norma-norma kehidupan yang layak dalam masyarakat setempat serta tidak mempunyai tempat tinggal dan pekerjaan yang tetap di wilayah tertentu dan hidup mengembara di tempat umum. “Pengemis” adalah orang-orang yang mendapat penghasilan dari meminta-minta di muka umum dengan berbagai alasan untuk mengharapkan belas kasihan dari orang.

Menurut Muthalib dan Sudjarwo (1990), diberikan tiga gambaran umum gelandangan, yaitu (1) sekelompok orang miskin atau dimiskinkan oleh masyarakatnya, (2) orang yang disingkirkan dari kehidupan khalayak ramai, dan (3) orang yang berpola hidup agar mampu bertahan dalam kemiskinan dan keterasingan.

#### **Pengertian badut**

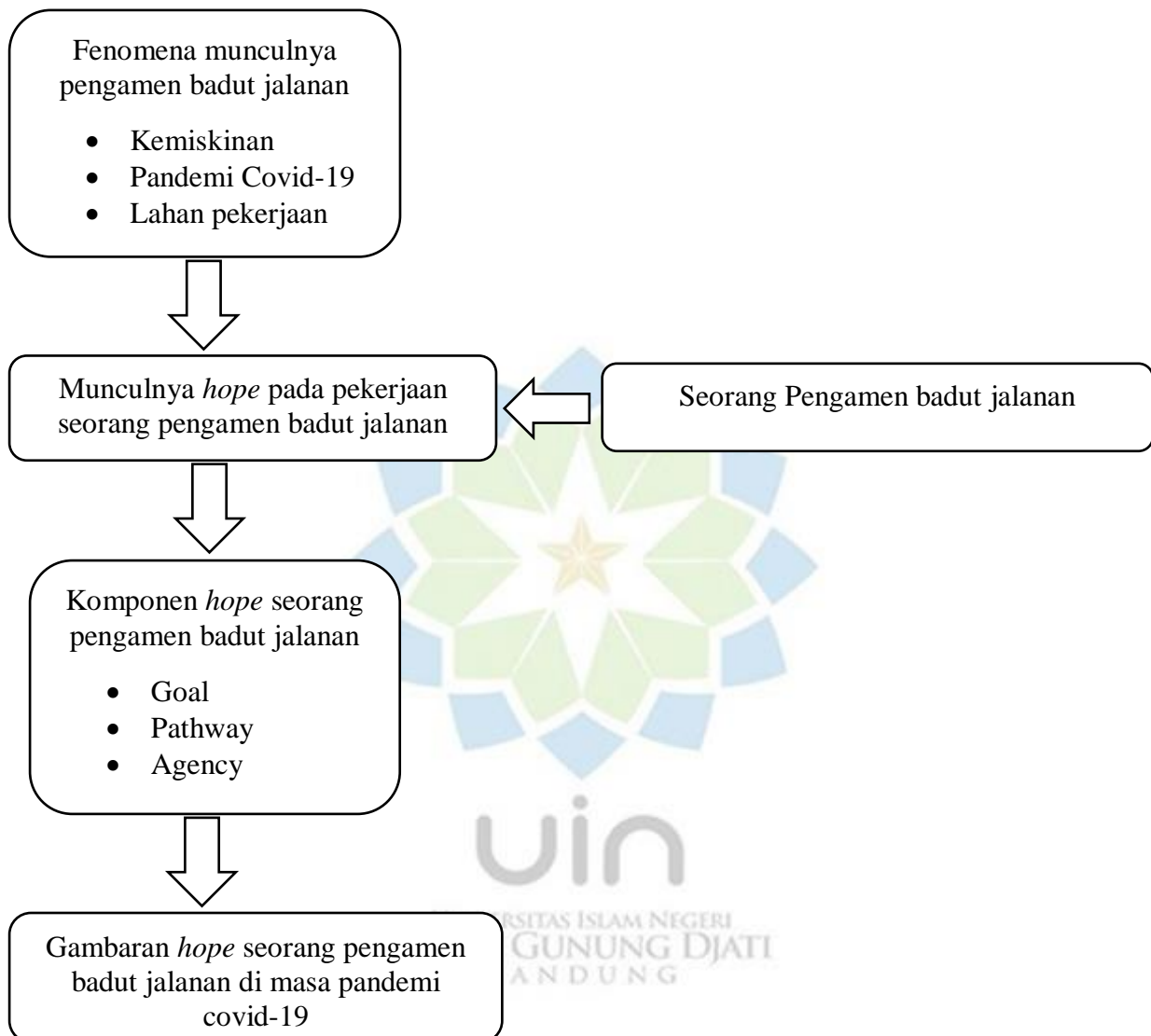
Menurut Sugono dalam Nugroho (2020), mengungkapkan bahwa badut atau pelawak adalah orang yang suka melucu, maka dari itu badut seharusnya dikaitkan dengan hal hal yang membahagiakan. Badut adalah pemain komik yang menggunakan *slapstick* atau jenis komedi fisik serupa, seringkali dengan gaya pantomim. Seorang penghibur komik, terutama di sirkus, mengenakan kostum tradisional dan riasan berlebihan. "Berperilaku dengan cara yang lucu". Dengan pengertian kalimat diatas badut seharusnya memberikan kebahagiaan untuk orang orang yang melihat dan bukan rasa iba. Badut dalam aktifitasnya menggunakan Kostum dan/atau riasan wajah untuk bisa berperan sesuai dengan karakter.

Kemudian menurut Farid (2013), menyebutkan bahwa di dunia ini badut sangat banyak jenis-jenisnya. Mereka tersebar di tempat-tempat yang berbeda. Jenis-jenis badut tersebut meliputi: 1) *White face* (Muka Pucat atau Muka Putih) dimana pada jenis badut ini merupakan seseorang yang mendandani wajah mereka dengan make up yang cukup tebal terkadang berwarna putih dan sangat mencolok. 2) *Auguste*, dimana jenis badut ini merupakan jenis badut yang memiliki karakter jahat, keras kepala, bodoh dan yang biasanya jenis ini di kalangan umum terkenal seperti hal nya badut karakter joker. 3) Badut karakter, dimana badut jenis ini merupakan badut yang selalu meniru gaya-



gaya dari setiap karakter yang ada di sebuah film. Seperti halnya karakter yang ada di tokoh kartun atau pun yang lainnya seperti polisi, batman, upin-ipin dan yang lainnya.

### Kerangka berpikir



Menurut Ariston Rajab (2020), Fenomena munculnya pengamen badut jalanan terjadi karena 3 faktor dimana yang pertama yaitu karena adanya data kemiskinan yang terus meningkat di Kota Bandung, yang kedua karena terjadinya wabah pandemi covid-19 yang semakin berpengaruh karena banyaknya pekerjaan yang hilang dan yang terakhir karena sulitnya lahan pekerjaan yang terjadi di Indonesia maupun di Kota Bandung tersebut yang terus meningkat. Selanjutnya dengan terjadinya faktor-faktor tersebut membuat kemunculan sebuah pekerjaan baru yaitu sebagai pengamen badut jalanan yang marak beredar di pinggir jalan, lampu merah, pintu keluar pom bensin serta berkeliarannya di tepi jalan. Dengan kemunculannya pengamen badut jalanan tersebut, ternyata muncul juga sebuah harapan/*hope* yang terjadi pada pengamen badut jalanan itu sendiri. Yang kemudian dengan munculnya sebuah harapan/*hope* pada seorang pengamen badut jalanan tersebut

pada penelitian kali ini dilakukanlah pendalaman untuk mengetahui sebuah harapan/*hope* tersebut seperti apa yang dirasakan oleh seorang pengamen badut jalanan.

Yang dimana menurut Synder (2000), untuk mengetahui harapan/*hope* itu sendiri terdapat 3 komponen yang dilakukan yaitu yang pertama merupakan *goal* (tujuan) dimana apakah terdapat sebuah tujuan atau keinginan yang dimiliki oleh seorang pengamen badut jalanan tersebut. Yang kedua yaitu *pathway* dimana komponen kedua ini merupakan sebuah cara-cara yang dilakukan oleh seorang pengamen badut jalanan tersebut untuk mencapai sebuah tujuannya, dan yang terakhir yaitu merupakan komponen *agency* dimana komponen tersebut adalah motivasi apa saja yang dimiliki oleh seorang pengamen badut jalanan tersebut untuk meraih tujuan yang sudah direncanakan. Kemudian setelah semua komponen tersebut sudah terkumpul maka tujuan dalam penelitian ini akan bisa tercapai yaitu untuk mengetahui bagaimana gambaran harapan/*hope* seorang pengamen badut jalanan di masa pandemi covid-19.

