BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa dan karya dalam berkarya. Pengarang akan menangkap gejala jiwa kemudian diolah ke dalam teks dan dilengkapi dengan kejiwaannya. Proyeksi pengalaman sendiri dan pengalaman hidup di sekitar pengarang akan terproyeksi secara imajiner ke dalam teks sastra (Endraswara, 2008:96). Gejala jiwa tersebut yang akan penulis teliti lebih lanjut menggunakan pendekatan yang tepat, yaitu psikologi sastra.

Menurut Roekhan (dalam Endraswara, 2008:97), psikologi sastra akan ditopang oleh tiga pendekatan sekaligus. Pertama, pendekatan tekstual, yang mengkaji aspek psikologis tokoh dalam karya sastra. Kedua pendekatan represif-pragmatik, yang mengkaji aspek psikologis pembaca sebagai penikmat karya sastra yang terbentuk dari pengaruh karya yang dibacanya, serta proses resepsi pembaca dalam menikmati karya sastra. Ketiga, pendekatan ekspresif, yang mengkaji aspek psikologis penulis ketika melakukan proses kreatif yang terproyeksi lewat karyanya, baik penulis sebagai pribadi maupun wakil masyarakatnya. Dalam hal ini, penulis akan fokus pada pendekatan pertama, yaitu tekstual yang akan mengkaji aspek

psikologis tokoh dalam karya sastra, sehingga dapat mendeskripsikan lebih lanjut tentang gejala jiwa yang dialami oleh tokoh.

Endraswara (2008:96) juga menyatakan karya sastra dipandang sebagai fenomena psikologis, akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh jika kebetulan teks berupa drama maupun prosa. Psikologi dan sastra memiliki hubungan fungsional karena sama-sama untuk mempelajari keadaan jiwa orang lain, bedanya dalam psikologi gejala tersebut riil, sedangkan dalam sastra berifat imajinatif.

Sastra maupun psikologi sama-sama mempelajari hidup manusia. Perbedaan terletak pada sastra yang mempelajari manusia sebagai ciptaan imajinasi pengarang, sedangkan psikologi mempelajari manusia sebagai ciptaan Illahi secara riil. Namun, sifat-sifat manusia dalam psikologi maupun sastra sering menunjukkan kemiripan, sehingga psikologi sastra memang tepat dilakukan. Meskipun karya sastra bersifat imajinatif dan imajiner, pencipta sering memanfaatkan hukum-hukum psikologi untuk menghidupkan karakter tokoh-tokohnya. Pencipta sadar atau tidak telah menerapkan teori psikologi secara diam-diam (Endraswara, 2008:99)

Dalam hal ini, penelitian gangguan kepribadian antisosial pada tokoh Light Yagami dalam *anime Death Note* karya sutradara Tetsuro Araki mengkaji aspek psikologi tokoh. Menurut Wallek dan Warren (dalam Lukmana, 2012:8), kajian psikologi yang menekankan karya sastra pada dasarnya menelaah bidang sastra yang mencoba menangkap dan menyimpulkan aspek-aspek psikologis dimana tercermin dalam perwatakan tokoh-tokoh tanpa mempertimbangkan aspek biografi pengarang.

Kajian terhadap aspek psikologi tokoh, dalam hal ini memfokuskan pada gejala gangguan kepribadian antisosial pada tokoh Light Yagami. Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa pendekatan psikologi sastra adalah pendekatan yang tepat digunakan untuk membantu penulis memecahkan rumusan masalah dalam penelitian ini.

2.2 Gangguan Kepribadian Antisosial

Perilaku antisosial adalah kepribadian seseorang yang menunjukkan keacuhan, ketidakpedulian, dan/atau permusuhan yang seronok (tidak pantas) kepada orang lain, terutama berkaitan dengan norma sosial dan budaya (aturan-aturan bersifat sosial dan budaya yang berada di masyarakat) (Faraid, 2013:10). Definisi lainnya menyebutkan bahwa sikap antisosial adalah sikap dan perilaku yang tidak mempertimbangkan penilaian (sesuatu yang dianggap baik) dan keberadaan orang lain ataupun masyarakat secara umum di sekitarnya (*Artikelsiana.com*).

Pada tahun 1976, Cleckley (dalam Silitonga, 2010:1) menyatakan orang dengan gangguan kepribadian antisosial secara persisten (sadar) melakukan pelanggaran terhadap hak-hak orang lain dan sering melanggar hukum. Individu antisosial mengabaikan norma, bersikap impulsif (tergesa-gesa), serta gagal dalam membina hubungan interpersonal dan pekerjaan. Meskipun demikian individu tersebut sering menunjukkan kharisma dalam penampilan luarnya dan paling tidak memiliki intelegensi rata-rata.

Lebih lanjut, menurut John Gunderson, dkk (2005:646), penderita gangguan kepribadian antisosial biasanya mengulangi perilaku yang beralasan bagi dirinya untuk ditangkap oleh polisi (meskipun individu tersebut akan ditangkap atau tidak) seperti menghancurkan properti, mengganggu orang lain, mencuri atau melakukan tindakan ilegal. Selain itu, individu antisosial tidak menghiraukan keinginan, hak-hak, dan perasaan orang lain. Seringkali menipu atau memanipulasi orang lain untuk mendapatkan kesenangan pribadi (seperti mendapatkan uang, seks, atau kekuasaan). Penderita gangguan kepribadian antisosial juga sering berbohong, menggunakan nama samaran, menipu orang lain, atau berpura-pura sakit. Di sisi lain, individu antisosial dalam tindakannya kerapkali menyalahkan korbannya karena bersikap bodoh, tidak berdaya, atau pantas mendapatkan ganjaran dari apa yang diperbuat. Dalam melakukan tindakannya, penderita gangguan ini sebisa mungkin tidak menimbulkan konsekuensi yang membahayakan bagi dirinya, atau bisa juga bertindak sebaliknya.

Individu yang mengalami gangguan kepribadian antisosial mungkin sekali memiliki status sosial terpandang di masyarakat, misalnya para pejabat yang korup. Korupsi mudah dilakukan oleh orang yang memiliki gejala yang sedikitnya menunjukkan gangguan kepribadian antisosial. Sebab dalam korupsi, pelaku tidak memperdulikan norma moral dan akibat yang ditimbulkannya terhadap orang lain, dimana yang menjadi kaya adalah pelaku sedangkan rakyat yang seharusnya mendapatkan kesejahteraan dari pendapatan negara harus menanggung kemiskinan

akibat perilaku koruptor. Akan tetapi, bisa juga individu dengan gangguan kepribadian antisosial ditemukan di terminal, di pasar, atau tempat-tempat keramaian lainnya (Sumiati dan Mutaqqin, 2007:68).

Millon dan Davis (dalam Sajogo dan Budiyono, 2010:3), menyatakan pribadi yang menderita gangguan kepribadian antisosial meletakkan sistem nilai dirinya di atas nilai kelompok. Pribadi antisosial juga sangat licin, cenderung menyiasati dan memutar fakta demi keuntungannya tanpa harus nyata-nyata berbohong. Di sisi lain, seorang antisosial terlalu mengasihi diri sendiri, tetapi tahu kapan dirinya harus menunda melakukan sesuatu demi kepuasan diri. Penderita gangguan antisosial juga bertindak asertif (percaya diri) dalam menciptakan kehadirannya secara fisik serta melihat dirinya sendiri sebagai orang yang lebih *resistant* (menentang) resiko atau tidak sembrono. Untuk memahami lebih lanjut apa yang menjadi mendasari seseorang memiliki gangguan kepribadian antisosial, selanjutnya penulis akan membahas tentang penyebab gangguan kepribadian antisosial.

2.2.1 Penyebab Gangguan Kepribadian Antisosial

Kepribadian terbentuk dari adanya berbagai faktor yang saling pengaruh mempengaruhi dalam membentuk kepribadian (dalam Sumiati dan Mutaqqin, 2007:83). Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan oleh para ahli tentang peranan otak dalam pembentukan kepribadian yang dapat pula disebut faktor biologis. Meskipun masih harus dianggap suatu hipotesis, penelitian-penelitian yang telah dilakukan mampu memberikan tambahan pemahaman yang sangat berharga bahwa

kondisi otak dapat mempengaruhi pembentukan kepribadian individu (Sumiati dan Mutaqqin, 2007:88).

Dijelaskan pula bahwa pembentukan gangguan kepribadian antisosial adalah suatu proses pengembangan yang sangat kompleks yang melibatkan sejumlah variabel atau faktor yang berawal dari relasi dan sosialisasi yang dijalani individu pada usia dini. Relasi dan sosialisasi yang dimaksudkan adalah relasi antara individu dengan orang tuanya yang bertindak sebagai pemuas kebutuhan-kebutuhan dasar, sekaligus sebagai agen sosialisasi bagi individu sebagai anak. Banyak pula studi yang menunjukkan pengaruh pengalaman keluarga terhadap perkembangan kecederungan antisosial. Hal ini dapat diartikan bahwa, faktor keluarga sangat berpengaruh dalam pembentukan kepribadian pada diri seseorang, yang juga berarti terdapat pola asuh yang salah apabila hingga menyebabkan gangguan kepribadian pada seorang anak.

Berdasarkan temuan dan hasil dari sejumlah penelitian di beberapa negara William McCord & Joan McCord menyimpulkan bahwa cara membesarkan anak sering mempunyai pengaruh jangka panjang terhadap perkembangan agresivitas (sifat-tindak agresif) antisosial (Sumiati & Mutaqqin, 2007:91). Penelitian tersebut mengingatkan pentingnya peranan pola asuh dan pengasuhan dini kepada anak di rumah. Sumiati dan Mutaqqin (2007:91-99) mengelompokkan beberapa kondisi rumah yang dapat membuat seseorang mengalami gangguan kepribadian antisosial, yaitu:

1. Pengabaian pada Pengasuhan Dini

Usia dini adalah periode yang paling kritis dari sudut perkembangan kepribadian individu. Pada usia dini itu, anak sangat tergantung kepada orang tuanya dalam memuaskan kebutuhan-kebutuhan dasarnya. Pengabaian orang tua terhadap anak pada usia dini, akan mengakibatkan anak merasa dunia sebagai tempat yang "dingin" tanpa adanya kehangatan dan pemberian kasih sayang, sehingga akan menciptakan anak sebagai orang yang kurang memiliki sensibilitas terhadap sesama manusia dan kurang menunjukkan kemampuan memberikan kasih sayang. Hal ini bukan karena si anak belajar menyangkal kasih sayang manusia, melainkan anak tersebut tidak pernah mengalami kepuasan yang cukup memadai dari hubungan dekat antara anak dan orang tua.

2. Orang Tua sebagai Model yang Buruk

Faktor lainnya yang perlu dipertimbangkan dalam pembentukan gangguan kepribadian antisosial adalah kurangnya kehadiran orang tua di sisi anak. Hal ini dapat berakibat pada tidak adanya atau kurangnya bimbingan orang tua terhadap perilaku anak, sehingga anak dibiarkan sendiri menjelajahi dunianya tanpa bimbingan kasih sayang dan batasan-batasan sebagai pengendali tingkah lakunya. Keterbatasan pengalaman menerima dan memberi kasih sayang kepada manusia membuat ia menjadi orang yang tidak peduli dan kasar kepada orang lain.

Di samping situasi-situasi tersebut, terdapat satu situasi lain yang juga berkisar pada keluarga dan menjadi penyebab terbentuknya antisosial, yakni

kegagalan orang tua dalam memainkan peranan sebagai model tingkah laku yang bisa diterima, sebaliknya orang tua justru memainkan peranan sebagai model tingkah laku yang tidak bisa diterima, bahkan tingkah laku menyimpang atau antisosial.

3. Tidak Berkembangnya Hati Nurani

Storr (Sumiati & Mutaqqin, 2007:97) menjelaskan perkembangan nurani yang normal terutama bersumber pada hasrat memperoleh cinta ketimbang pada ketakutan atas hukuman. Menurut Storr, anak yang dicintai oleh orang tuanya akan cepat belajar untuk menyesuaikan diri dengan pengharapan-pengharapan orang tuanya, dengan maksud memelihara kesinambungan pemberian cinta oleh orang tuanya itu. Pendek kata Storr menyatakan bahwa pada anak yang tidak memperoleh cinta akan mendapatkan kesulitan untuk memasukkan standar-standar moral ke dalam nuraninya.

4. Pilih Kasih

Kepribadian antisosial juga dapat terbentuk dalam suatu keluarga yang pilih kasih terhadap anak-anaknya. Anak akan merasa diperlakukan tidak adil jika dia diperlakukan berbeda dengan saudara-saudaranya. Situasi keluarga semacam ini seringkali ditemukan pada banyak keluarga kelas menengah dan kelas menengah atas. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga semacam ini seringkali ditemukan pada orang-orang yang berhasil di masyarakat. Orang-orang yang memiliki status yang dihargai dan mendapatkan pendidikan tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, individu dengan perilaku antisosial mempunyai pemahaman yang berbeda dengan individu lainnya, berkaitan dengan kondisi yang

terjadi di dalam rumahnya. Gejala seperti apa yang ditunjukkan oleh seorang penderita gangguan kepribadian antisosial akan dijelaskan berikut ini.

2.2.2 Gejala Gangguan Kepribadian Antisosial

Gejala gangguan kepribadian antisosial adalah ciri-ciri yang ditemukan pada penderita gangguan kepribadian antisosial. Menurut John Gunderson, dkk (2005:649) untuk menentukan apakah seseorang memiliki gangguan kepribadian antisosial sedikitnya penulis harus menemukan 3 ciri sifat di dalam diri orang tersebut. Selain itu orang yang menjadi objek penelitian sekurang-kurangnya berumur 18 tahun. Gejala antisosial yang telah dikemukakan oleh Gunderson, dkk (2005:649-650), antara lain sebagai berikut:

1. Terdapat pola pervasif (penyebaran) dari sikap acuh tak acuh dan kekerasan untuk berkuasa atas orang lain sejak 15 tahun, yang terdiri dari 3 atau lebih:
   a. Gagal untuk menyesuaikan diri dengan norma sosial dan hormat pada tindakan berdasarkan hukum, ditandai dengan berkali-kali melakukan tindakan yang merupakan alasan individu tersebut ditahan.
   b. Ketidakjujuran, ditandai dengan bohong berulang-ulang, menggunakan nama lain atau menipu.
   c. Impulsivitas atau kegagalan untuk merencanakan sesuatu.
   d. Mudah tersinggung, agresif, ditandai perkelahian berulang kali/penyerangan.
   e. Sikap acuh tak acuh yang sembrono terhadap keselamatan diri sendiri/orang lain.

f. Tindakan tidak bertanggung jawab yang konsisten ditandai dengan kegagalan berulang dalam mempertahankan perilaku bekerja yang konsisten atau menghormati kewajiban keuangan.

g. Kurangnya rasa penyesalan ditandai dengan biasa saja atau merasionalisasi dirinya disakiti, dicuri, dianiaya oleh orang lain.

2. Berusia minimal 18 tahun.

3. Bukti terjadinya gangguan tingkah laku timbul sebelum 15 tahun.

4. Timbulnya perilaku antisosial yang tidak terjadi pada keadaan skizofrenia atau episode manik (penyakit jiwa yang ditandai oleh ketidakacuhan, halusinasi, dan lain-lain).

Berdasarkan gejala atau ciri-ciri gangguan kepribadian antisosial tersebut, penulis akan meneliti lebih lanjut gejala apa saja yang ditunjukkan oleh Light Yagami pada *anime Death Note*, didukung dengan teori tokoh dan penokohan serta *mise en scene* yang akan dijelaskan berikut ini untuk memecahkan rumusan masalah.

2.3 Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2000:165) adalah orang(-orang) yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh penonton ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Untuk kasus kepribadian seorang tokoh, pemaknaan itu dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal),

dan tingkah laku lain (nonverbal). Pembedaan antara tokoh satu dengan yang lain lebih ditentukan oleh kualitas pribadi daripada dilihat secara fisik. Dengan demikian, istilah "penokohan" lebih luas pengertiannya daripada "tokoh" dan "perwatakan", sebab sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada penonton.

Hal yang berkaitan erat dengan tokoh dan penokohan adalah watak/karakter yang digambarkan oleh pengarang. Menurut Minedrop (2013:76), dalam menyajikan dan menentukan karakter (watak) pada tokoh, pada umumnya pengarang menggunakan dua cara atau metode sebagai berikut:

1. Metode langsung (*telling*)

   Metode langsung (*telling*) mengandalkan pemaparan watak tokoh pada eksposisi dan komentar langsung dari pengarang. Metode ini mencakup karakterisasi melalui penggunaan nama tokoh, karakterisasi melalui penampilan tokoh, dan karakterisasi melalui tuturan pengarang.

2. Metode tidak langsung (*showing*)

   Metode tidak langsung (*showing*) memperlihatkan pengarang menempatkan diri di luar cerita dengan memberikan kesempatan para tokoh untuk menampilkan perwatakan mereka melalui dialog dan *action*. Metode ini mencakup dialog dan tingkah laku. Karakterisasi melalui dialog meliputi jati diri tokoh, lokasi dan situasi percakapan, kualitas mental para tokoh,

sedangkan karakterisasi melalui tingkah laku para tokoh meliputi ekspresi wajah dan motivasi yang melandasi tindakan para tokoh.

Untuk menggambarkan watak/karakter tokoh terdapat hal lain yang mendukung berhubungan dengan kualitas gambar yang dihasilkan, meliputi *setting* atau latar, pencahayaan, dan lain sebagainya yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam teori *mise en scene*.

2.4 *Mise en Scene*

Mise en scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008:61). *Mise en scene* berasal dari kata Perancis yang memiliki arti "*putting in the scene*". *Mise en scene* terdiri dari empat aspek utama, yaitu:

1. *Setting* atau Latar

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. *Setting* memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, penunjuk status sosial, pembangun *mood*, penunjuk motif tertentu, serta pendukung aktif adegan.

2. Kostum dan Tata Rias Wajah

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan,

kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya, yaitu sebagai penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol, serta motif penggerak cerita (mencakup *image*/citra). Sedangkan, untuk tata rias wajah secara umum memiliki dua fungsi, yakni untuk menunjukkan usia dan menggambarkan wajah nonmanusia.

3. Pencahayaan

Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta *mood* sebuah film. Berikut ini akan dijelaskan lebih rinci tentang unsur-unsur pencahayaan.

a. Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (*hard light*) cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas. Sementara cahaya lembut (*soft light*) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

b. Arah Pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap obyek yang dituju. Obyek yang dituju biasanya adalah pelaku cerita dan paling sering adalah bagian wajah. Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima jenis, yakni:

1. *Frontal lighting* cenderung menghapus bayangan dan menegaskan sebuah objek atau wajah karakter.
2. *Side lighting* cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
3. *Back lighting* mampu menampilkan bentuk siluet sebagai obyek atau karakter jika tidak dikombinasi dengan arah cahaya lain.
4. *Under lighting* biasanya ditempatkan di bagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efeknya seperti cahaya senter atau api unggun yang diarahkan dari arah bawah.
5. *Top lighting* sangat jarang digunakan dan umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter. *Top lighting* bisa pula sekedar menunjukkan jenis pencahayaan (buatan) dalam sebuah adegan, seperti lampu gantung atau lampu jalan.

c. Sumber Cahaya

Sumber cahaya merujuk pada karakter utama sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan dan pencahayaan natural seperti apa adanya di lokasi *setting*.

Sineas umumnya memakai dua sumber cahaya, yakni sumber cahaya utama (*key*

light) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*). *Key light* merupakan sumber cahaya yang paling utama serta paling kuat menghasilkan bayangan.

d. Warna Cahaya

Warna cahaya merujuk pada penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya secara natural hanya terbatas pada dua warna saja, yakni putih (sinar matahari) dan kuning muda (lampu). Namun dengan menggunakan filter, sineas dapat menghasilkan warna tertentu sesuai keinginannya.

e. Rancangan Tata Lampu

Rancangan tata lampu sangat berperan besar dalam mendukung suasana, nuansa, serta *mood* filmnya. Rancangan tata lampu secara umum dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni:

1. *High key lighting* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang. Biasanya teknik ini digunakan untuk adegan-adegan yang bersifat formal.
2. *Low key lighting* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batasan yang tegas antara area gelap dan terang. Biasanya teknik ini digunakan untuk adegan-adegan yang bersifat intim, mencekam, suram, serta mengandung misteri.

4. Pemain serta Pergerakannya

Karakter merupakan pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pelaku cerita juga dapat memiliki wujud fisik

yang beragam dan tidak selalu berwujud manusia. Karakter juga dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Karakter manusia, biasanya menjadi pelaku cerita utama dan selalu hadir dalam setiap peristiwa.
2. Karakter nonmanusia, biasanya digunakan dalam film-film drama keluarga, fiksi ilmiah, fantasi, dan horor.
3. Karakter nonfisik, biasanya tidak terikat oleh ruang dan waktu.
4. Karakter animasi, dapat berwujud animasi baik wujud dua dimensi maupun tiga dimensi.

Secara umum para pemain juga dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu figuran, aktor amatir, aktor profesional, bintang, *superstar*, serta *cameo*. Selanjutnya hal terakhir yang merupakan salah satu kunci utama untuk menentukan keberhasilan sebuah film adalah performa seorang pemain (akting).

2.5 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian kali ini, penulis menggunakan 2 skripsi untuk menjadi acuan yang dapat membantu penulis dalam penelitian. Penelitian yang pertama adalah penelitian dengan judul "Gangguan Kepribadian Antisosial Count Olaf dalam Karya *Handler a Series of Unfortunate Events*" milik Fadhilah Atikah pada tahun 2014 dari Universitas Gadjah Mada. Permasalahan yang diteliti adalah gangguan kepribadian antisosial yang dialami oleh tokoh Count Olaf, dengan menggunakan teori psikologi

dari John Gunderson, dkk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode riset kepustakaan dan metode analisis deskriptif. Kemudian hasil yang ditemukan menunjukkan bahwa tokoh Count Olaf mengalami gangguan kepribadian antisosial.

Persamaan dengan skripsi penulis adalah sama-sama membahas tentang psikologi manusia, yaitu gangguan kepribadian antisosial dan penggunaan teori yang dikemukakan oleh John Gunderson, dkk. Perbedaan terdapat pada objek kajian berupa novel, sedangkan penulis menggunakan *anime* dan Fadhilah hanya meneliti tentang gejala gangguan kepribadian yang terjadi, tetapi tidak membahas mengenai penyebab tokoh Count Olaf memiliki gangguan kepribadian tersebut.

Kedua, adalah penelitian dengan judul "Analisis Psikologi Sastra Novel Katarsis Karya Anastasia Aemilia" milik Anak Agung Dewi Wulan Sari pada tahun 2015 dari Universitas Udayana. Permasalahan yang diteliti adalah unsur-unsur yang membangun struktur novel serta aspek dan kepribadian yang dialami tokoh Tara dan Ello, dengan menggunakan teori gangguan kepribadian antisosial milik Cleckley. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Kemudian hasil yang ditemukan menunjukkan bahwa perilaku Tara menunjukkan gangguan kepribadian antisosial, yaitu bersikap impulsif dan melakukan tindakan kriminal dengan membunuh.

Persamaan dengan skripsi penulis adalah sama-sama membahas tentang psikologi manusia, yaitu gangguan kepribadian antisosial, meskipun pada penelitian

Agung juga meneliti unsur-unsur pembangun struktur novel. Perbedaan terdapat pada objek kajian berupa novel dan teori yang digunakan. Fadhilah menggunakan teori gangguan kepribadian antisosial milik Cleckley, sedangkan penulis menggunakan teori psikologi yang dikemukakan oleh John Gunderson, dkk. Apabila teori Cleckley menekankan pada situasi di masa kecil dan bagaimana pengaruh keluarga terhadap pembentukan kepribadian seseorang, teori yang dikemukakan oleh John Gunderson lebih menekankan kepada individu itu sendiri, dan bagaimana gejala yang diperlihatkan oleh penderita pada usia di atas 15 tahun.