

REFLEKSI KECEMASAN DALAM *FINAL DESTINATION 3*

KARYA JAMES WONG

JURNAL SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar

Sarjana Sastra

Oleh:

MATTHEW ZICO KARAUWAN

15091102115

ENGLISH DEPARTMENT



UNIVERSITAS SAM RATULANGI

FAKULTAS ILMU BUDAYA

MANADO

2020

**REFLEKSI KECEMASAN DALAM FILM *FINAL DESTINATION 3*
KARYA JAMES WONG**

**Matthew Zico Karauwan ¹
Dr. Isnawati L. Wantasen, S.S., M.Hum ²
Dra. Rosalina R. Raming, DEA ³**

ABSTRACT

This research entitled “The Reflection of Anxiety in the Film “Final Destination 3” by James Wong,” is written to identify, classify, and analyze the types of anxiety found in the film Final Destination 3. Anxiety is a self effective, unpleasant state, accompanied by a physical sensation that warn the person against impending danger, and there are other feelings of unpleasant character (mental tension, sorrow, grief), and anxiety must have other characteristics beside this quality of unpleasure (Freud, 1996:69). This study aims at identifying, classifying, and analyzing the types of anxiety based on Freud’s theory of anxiety and Snyder’s theory of mise-en-scene and cinematography. The method used in this study is a qualitative descriptive method by Bogdan and Bilken (1982). The data were taken from the movie entitled Final Destination 3. All the collected data were identified, classified, and analyzed by using Freud theory (1996) and Snyder (2011). The result of this research show that there are 31 anxiety reflected in the movie, consisting 16 reality anxiety, 10 neurotic anxiety, and 5 moral anxiety.

Keywords: *Anxiety, Reality, Neurotic, Moral, Final Destination 3*

¹***Mahasiswa yang bersangkutan***

²***Dosen Pembimbing Materi***

³***Dosen Pembimbing Teknis***

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain dan berfungsi sebagai alat komunikasi. Menurut Hornby (2001), bahasa adalah metode yang digunakan oleh orang untuk mengkomunikasikan ide, perasaan, dan keinginan melalui sistem bunyi dan simbol. Artur (1992) menambahkan bahwa, bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang menggunakan suara vokal terstruktur dan dapat diwujudkan dalam media lain seperti tulisan, dan tanda-tanda fisik.

Sastra atau kesusasteraan terbagi dalam puisi, drama, film, dan prosa. Klarer (2004: 1) mengatakan bahwa dalam banyak kasus, sastra dirujuk sebagai keseluruhan dari ekspresi tertulis, dengan batasan bahwa tidak setiap dokumen tertulis dapat dikategorikan sebagai sastra dalam adegan kata yang lebih tepat. Istilah sastra tampaknya paling baik jika kita batasi pada seni sastra, yaitu sastra imajinatif.

Wellek dan Warren (1949: 22) mengatakan bahwa sastra juga diproduksi oleh imajinasi penulis. Sastra bukan hanya dokumen fakta, bukan hanya kumpulan peristiwa nyata meskipun mungkin terjadi dalam kehidupan nyata. Sastra dapat menciptakan dunianya sendiri sebagai produk dari imajinasi tanpa batas, dan secara khusus sastra tidak hanya merupakan setiap jenis tulisan umum yang dicetak.

Dengan meminjam ide-ide dari Atkinson (1996: 7), psikologi diturunkan dari kata Yunani *psyche* yang berarti jiwa, dan *logos* berarti ilmu pengetahuan. Arti psikologi dalam sastra dijelaskan oleh Wellek dan Warren (1949: 75) sebagai berikut: "Dengan psikologi Sastra, kita dapat mengartikan dari studi psikologis penulis, sebagai tipe dan sebagai individu, atau studi tentang proses kreatif, atau studi tentang jenis-jenis psikologis, dan hukum yang ada dalam karya sastra, atau, akhirnya, efek sastra pada pembacanya".

Psikoanalisis adalah cabang ilmu yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan para pengikutnya, sebagai studi fungsi dan perilaku psikologis manusia. (www.dictio.id) Wellek dan Warren (1949: 102) mengklaim bahwa istilah psikoanalisis memiliki asumsi mendasar bahwa unsur mental manusia terbagi menjadi dua tingkatan: sadar dan tidak sadar. Ada pemulihan jangka pendek yang lebih cocok untuk masalah jangka pendek seperti kecemasan atau depresi yang disebabkan oleh stres, kehilangan, atau trauma tertentu.

Kecemasan adalah suatu kondisi psikologis atau bentuk emosi individu berupa ketegangan, kegelisahan, kekhawatiran yang berkenaan dengan perasaan terancam di masa mendatang bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi. Hilgard (1983: 12) mengatakan bahwa kecemasan adalah emosi yang tidak menyenangkan yang memiliki gejala seperti kekhawatiran, ketakutan, dan gelisah yang mereka semua dapat rasakan di tingkat yang berbeda. Sigmund Freud (1936: 69) berpendapat bahwa kecemasan adalah keadaan efektif, tidak menyenangkan, disertai dengan sensasi fisik yang memperingatkan orang tersebut terhadap bahaya yang akan datang. Hall (1985: 41) juga menyatakan bahwa kecemasan adalah variabel kunci dalam hampir semua teori kepribadian. Titik konflik, yang merupakan bagian dari kehidupan yang tak terhindarkan, kecemasan sering dilihat sebagai komponen utama dari dinamika kepribadian.

Dalam penelitian ini, penulis memilih film sebagai objek penelitian. Data akan diambil dari film yang berjudul *Final Destination 3* karya James Wong. Selain itu, alasan penulis mengapa memilih film *Final Destination 3* sebagai sumber data karena penulis menemukan begitu banyak kecemasan yang terefleksikan dalam film *Final Destination 3*. Penulis percaya bahwa penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan memberikan saran kepada pembaca tentang bagaimana menghadapi masalah kecemasan dalam kehidupan nyata. Kecemasan itu bersifat natural dan dapat dialami oleh siapa pun juga, akan tetapi jika mengalami kecemasan yang sudah lama itu bisa berbahaya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada dasar pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja tipe kecemasan dalam film *Final Destination 3* karya James Wong?
2. Bagaimana tipe kecemasan direfleksikan dalam film *Final Destination 3* karya James Wong?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Mengidentifikasi dan mengklasifikasi tipe kecemasan dalam film *Final Destination 3* karya James Wong.
2. Menganalisis tipe kecemasan yang terefleksikan dalam film *Final Destination 3* karya James Wong.

Manfaat Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk menambah pengetahuan mahasiswa. Penelitian ini berguna bagi mahasiswa yang ingin menganalisis dengan penerapan psikologi, khususnya kecemasan yang terefleksikan melalui karakter dalam film dan studi sastra.

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis sendiri dalam memahami konsep dan tipe-tipe kecemasan. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pembaca untuk melakukan penelitian lebih lanjut seperti menganalisa refleksi kecemasan melalui objek yang berbeda selain film contohnya dalam puisi, novel dll.

Kerangka Teori

Pada penelitian ini, penulis menggunakan konsep kecemasan milik Sigmund Freud. Konsep ini digunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi tipe-tipe kecemasan dalam Film Final Destination 3 karya James Wong. Penulis juga menggunakan teori analisa film mise-en-scene dan sinematografi milik Mary H. Snyder.

Penelitian ini menggunakan teori Sigmund Freud tentang kecemasan. Sigmund Freud (1926: 7) memandang manusia didorong menuju pengurangan ketegangan, untuk mengurangi perasaan cemas. Ketika beberapa jenis kecemasan terjadi, pikiran merespons dengan dua cara: Pertama, upaya pemecahan masalah meningkat, dan Kedua, mekanisme pertahanan diri dipicu. Tetapi ketika kecemasan menjadi luar biasa, pikiran manusia harus mempertahankan diri. Freud membagi tiga jenis kecemasan utama, yaitu :

1. Kecemasan Realita

Kecemasan realitas merupakan suatu kecemasan yang bersumber dari adanya ketakutan terhadap bahaya yang mengancam di dunia nyata. Kecemasan ini menuntun kita untuk berperilaku cara menghadapi bahaya dan tidak jarang ketakutan yang bersumber pada realitas ini menjadi ekstrim.

2. Kecemasan Neurotik

Kecemasan ini mempunyai dasar pada masa kecil, dan konflik antara pemuasan instingtual dan realitas. Sebagai contoh, pada masa kecil, terkadang beberapa kali

seorang anak mengalami hukuman dari orang tua akibat kebutuhan id yang impulsif terutama yang berhubungan dengan pemenuhan insting seksual atau agresif. Kecemasan neurotik yang muncul adalah kecemasan atau ketakutan akan terkena hukuman karena memperlihatkan perilaku impulsive yang didominasi oleh id.

3. Kecemasan Moral

Secara dasar, kecemasan ini merupakan ketakutan akan suara hati individu sendiri. Ketika individu termotivasi untuk mengekspresikan impuls instingtual yang berlawanan dengan nilai moral, maka individu itu akan merasa malu dan bersalah. Kecemasan moral menjelaskan bagaimana berkembangnya superego, biasanya individu dengan kata hati yang kuat akan mengalami konflik yang lebih hebat daripada individu yang mempunyai kondisi toleransi moral yang lebih longgar.

Dalam konsep kecemasan ini, Freud berkonsentrasi pada penguatan Ego melalui psikoanalisis dan memberikan ide-idenya tentang kecemasan. Freud juga menentukan tiga jenis kecemasan utama menjelaskan perbedaan antara kecemasan realita kecemasan neurotik, dan kecemasan moral.

Analisis film merupakan proses dan cara film dianalisis dalam hal semiotik, struktur naratif, konteks budaya, dialog, dan adegan. Menganalisis suatu film, seperti menganalisis literatur (fiksi, teks, dll.) hal tersebut adalah bentuk analisis kritis dan evaluasi wacana, termasuk kata-kata, frasa, dan gambar. Sastra dan film menggabungkan unsur-unsur serupa. Keduanya memiliki plot, karakter, dialog, latar, simbolisme, dan seperti elemen-elemen sastra dapat dianalisis untuk maksud dan efeknya. Dalam menganalisis refleksi kecemasan pada tokoh-tokoh dalam film *Final Destination 3*, penulis menggunakan teori analisis film dari Mary H. Snyder dalam bukunya *Analyzing Literature to Film Adaptations* (2011).

Menurut Mary H. Snyder (2011: 177), untuk mempelajari film dalam kapasitas apapun, dan yang berkaitan dengan adaptasi film, harus memiliki pemahaman dasar tentang cara kerja film, dan elemen-elemen yang terdapat dalam film. Elemen-elemen film dapat dipecah menjadi empat divisi: *mise-en-scene*, sinematografi atau kerja kamera, pengeditan, dan suara.

Dalam analisis *mise-en-scene*, mereka akan mempelajari gestur, gerakan atau perilaku tokoh dalam film. Gaya akting, atau bagaimana aktor berperan, jelas berbeda dari satu film ke yang berikutnya. Untuk menganalisis tokoh adalah untuk mempelajari

gerakan dan tindakan para aktor atau tokoh lain (tokoh pendamping, hewan, monster, benda animasi, dll). Hal tersebut memungkinkan untuk melihat lebih dalam apa yang coba dilakukan oleh film dan bagaimana melakukannya (Snyder 2011: 178).

Shot adalah bagian dari sinematografi unit dasar film dan merupakan gambar tunggal yang terlihat di layar sebelum film memotong ke gambar berikutnya. Tetapi tidak seperti foto, satu shot mencakup banyak variasi dan gerakan (Snyder: 2011: 178). Snyder (2011: 178) membagi tiga jenis shot paling dasar, yaitu: Long shot, medium shot, dan close-up. Long shot (LS) menunjukkan seluruh tubuh subjek atau tokoh masuk di dalam frame dan biasanya menampilkan informasi mengenai dimana, kapan, dan siapa lebih detail. Medium Shot (MS) menampilkan subjek atau tokoh dari pinggang ke atas, dan Close up (CU) berfokus pada bagian tertentu dari tokoh dan menampilkan bagian detail dari wajah.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif, Bogdan dan Bilken (1982) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian deskriptif yang datanya dikumpulkan dalam bentuk kata-kata atau gambar daripada angka. Penelitian ini akan dilakukan melalui 3 tahapan dibawah ini:

1. **Persiapan**

Dalam tahap ini, penulis menonton film berjudul "Final Destination 3" sebagai data primer. Penggunaan ide pendukung didapatkan dari biografi penulis dan sutradara, skripsi yang membahas tentang kecemasan, dan beberapa sumber terkait seperti jurnal dan situs web tentang kecemasan dari internet yang mendukung penelitian ini.

2. **Pengumpulan Data**

Penulis menganalisis pendekatan ekstrinsik dari film dan mengambil data dari setiap adegan atau interaksi yang berkaitan dengan kecemasan yang terefleksikan dari tokoh-tokoh dalam film. Kemudian setiap data akan dikumpulkan melalui dialog dari film berjudul Final Destination 3. Dalam mengumpulkan data, penulis akan menonton film tersebut beberapa kali, kemudian setiap data akan diklasifikasikan bagaimana kecemasan terefleksikan dalam film Final Destination 3.

3. Analisis Data

Penulis mengidentifikasi dan mengklasifikasi seluruh dialog yang terefleksikan dari para tokoh-tokoh yang berkaitan tentang kecemasan dalam film *Final Destination 3* karya James Wong. Kemudian untuk menganalisis sebuah film penulis menggunakan teori dari Mary H. Snyder tentang cara menganalisis sebuah film melalui *mise-en-scene* dan sinematografi, serta menggunakan teori tipe-tipe kecemasan dari Sigmund Freud. Penulis mengidentifikasi dan mengklasifikasi tipe-tipe kecemasan seperti kecemasan realita, neurotik, dan kecemasan moral.

HASIL DAN ANALISIS

Tipe-Tipe Kecemasan menurut Sigmund Freud

Sigmund Freud (dalam Corey, 1996: 95) mengemukakan bahwa kecemasan adalah keadaan tegang yang memaksa untuk berbuat sesuatu. Freud juga membagi tiga tipe kecemasan, yaitu:

1. Kecemasan Realita (*Reality Anxiety*)
2. Kecemasan Neurotik (*Neurotic Anxiety*)
3. Kecemasan Moral (*Moral Anxiety*)

1 Kecemasan Realita

Kecemasan Realita merupakan kecemasan yang bersifat umum dan sering dialami oleh manusia yang bersumber dari adanya ketakutan terhadap bahaya yang mengancam di dunia nyata. Kecemasan seperti ini misalnya ketakutan terhadap kebakaran, angin tornado, gempa bumi, atau binatang buas. Kecemasan ini menuntun kita untuk berperilaku bagaimana menghadapi bahaya, dan tidak jarang ketakutan yang bersumber pada realita ini menjadi ekstrim. Menurut Corey (1996) kecemasan realita merupakan tanggapan yang cukup wajar terhadap peristiwa yang sedang dihadapi, kecemasan ini tidak perlu dihilangkan sebab ini sebagai motivasi kearah perubahan.

Contoh : “Seorang pengendara motor akan cemas jika melintas sendirian di jalan yang sepi.”

2. Kecemasan Neurotik

Kecemasan Neurotik mempunyai dasar pada masa kecil, pada konflik antara pemuasan instingtual dan realitas. Kecemasan Neurotik yang muncul ketika merasa ketakutan akan terkena hukuman karena memperlihatkan perilaku impulsive yang didominasi oleh Id. Hal yang perlu diperhatikan adalah ketakutan terjadi bukan karena ketakutan terhadap insting tersebut tapi merupakan ketakutan atas apa yang akan terjadi bila insting tersebut dipuaskan. Menurut Corey (1996: 178) kecemasan neurotik adalah rasa takut kalau insting akan keluar jalur dan menyebabkan seseorang berbuat sesuatu yang akan menyebabkan ia dihukum.

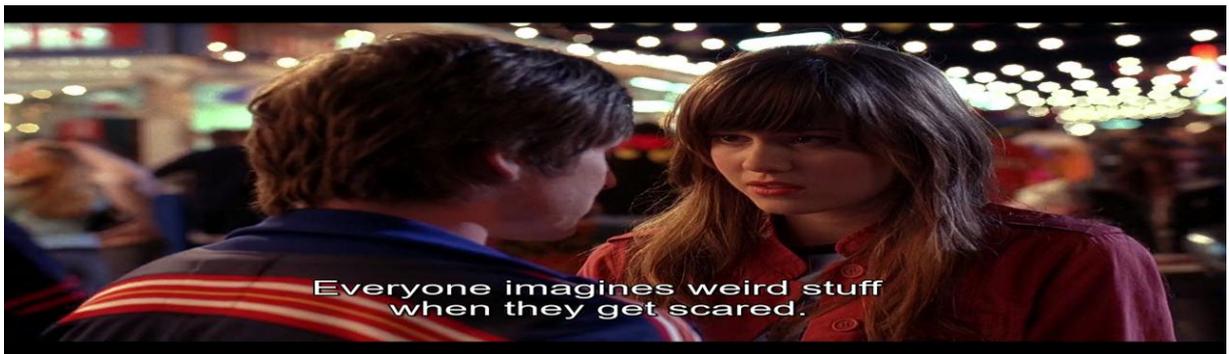
Contoh : “Ketika melihat polisi, seseorang bisa saja merasa cemas dan gugup akan kena tilang padahal orang tersebut tidak melanggar hukum lalu lintas apapun.”

3. Kecemasan Moral

Sigmund Freud (dalam Corey, 1996: 5) menjelaskan kecemasan moral adalah rasa takut terhadap hati nuraninya sendiri. Orang dengan hati nuraninya yang cukup berkembang cenderung untuk merasa bersalah apabila mereka berbuat sesuatu yang bertentangan dengan kode moral mereka.

Contoh : “Seseorang sangat merasa bersalah akan kematian temannya.”

Kecemasan Realita dalam Final Destination 3



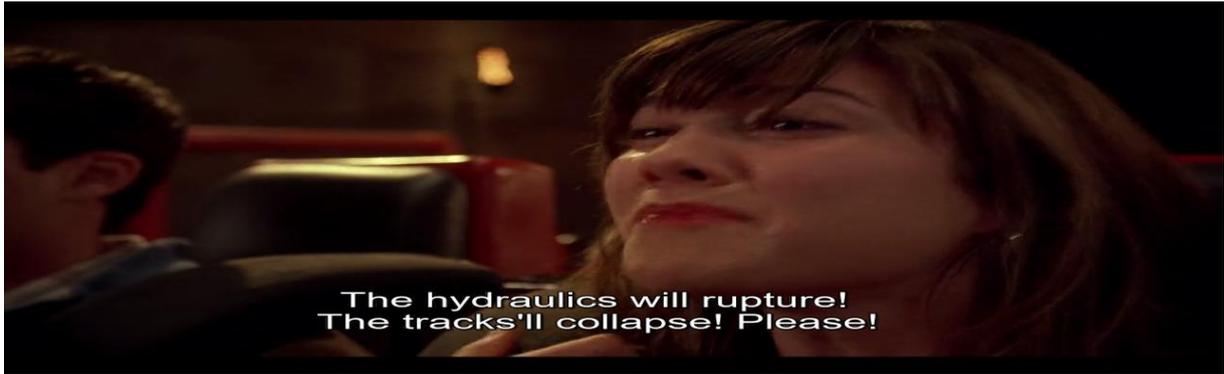
“Everyone imagines weird stuff when they get scared, but it never turns out to be what they imagine.”

“Semua bayangan aneh muncul saat merasa takut, akan tetapi semua bayangan itu sebenarnya tak akan terjadi.”

(FD3, Jason: 07.55-08.12)

Mise-en-scene : Dialog di atas menjelaskan tentang kecemasan realita. Jason mencoba untuk menenangkan Wendy yang sedang merasa cemas ketika akan menaiki roller coaster. Jason menjelaskan semua orang akan membayangkan hal-hal yang aneh ketika merasa takut, akan tetapi semua bayangan aneh yang mereka bayangkan tidak akan pernah terjadi.

Sinematografi : Gambar atau shot di atas merupakan Medium Shot (MS) yang hanya menampilkan bahu ke atas dari Jason dan Wendy.



“The hydraulics will rupture! The tracks’ll collapse, please let me off!”

“Hidroliknya bocor! Semuanya akan jatuh, kumohon lepaskan aku!”

(FD3, Wendy: 19.35)

Mise-en-scene : Wendy bercerita dengan petugas keamanan di wahana tersebut tentang penglihatan yang dia alami dan dia menjelaskan bahwa hidroliknya akan bocor dan relnya akan putus. Hal tersebut yang akan menyebabkan kecelakaan roller coaster nanti.

Sinematografi : Gambar atau shot di atas merupakan close up (CU) dari wajah Wendy yang sedang menjelaskan kepada petugas wahana roller coaster penyebab kecelakaan roller coaster yang mereka akan alami nanti. Shot di atas juga menampilkan close up (CU) sebagian wajah dari Kevin.

Kecemasan Neurotik dalam Film Final Destination 3



“Wait, there’s picture of us in there? “Yeah, yeah of course.” “Huh, no. No, I don’t want to see mine, no!”

“Tunggu, ada foto kita di sana?” “Ya, ya tentunya.” “Huh, tidak. Tidak, aku tak mau melihat punyaku!”

(FD3, Kevin&Wendy: 51.37-51.45)

Mise-en-scene : Disaat mereka akan menghampiri Lewis, Kevin bertanya jika ada foto mereka di kamera tersebut dan Wendy menjawab tentunya ada. Dan hal

tersebut membuat Kevin panik dan merasa cemas karena Kevin tidak mau melihat fotonya yang menjadi petunjuk bagaimana dia akan menghadapi kematian nanti.

Sinematografi : Gambar atau shot di atas merupakan Medium Shot (MS), yang menampilkan bagian bahu ke atas dari Kevin yang sedang bercerita dengan Wendy tentang petunjuk-petunjuk foto yang Wendy ambil di malam kecelakaan roller coaster.



“We have to get out of here now.” “What’s the deal?” “Ian McKinley, he causes my death. In my picture I was wearing the McKinley grad night shirt. He’s the clue.”

“Kita harus keluar dari sini sekarang.” “Apa masalahnya?” “Ian McKinley, dia penyebab kematianku. Di foto aku memakai kaos bertuliskan McKinley. Dia petunjuknya.”

(FD3, Wendy&Kevin: 1.17.40-1.17.48)

Mise-en-scene : Wendy merasa cemas ketika dia melihat Ian McKinley mengikuti sepanjang perjalanan dia, dan ternyata dalam fotonya Ian yang akan menyebabkan kematian dari Wendy. Yang menjadi petunjuk kalau Ian akan membunuhnya difotonya Wendy memakai kaos yang bertuliskan McKinley, dimana McKinley adalah nama terakhir dari Ian.

Sinematografi : Gambar atau shot di atas merupakan Medium Shot (MS), yang menampilkan sebagian tubuh dari Wendy yang sedang menjauhi Ian yang akan mencoba membunuh Wendy.

Kecemasan Moral dalam Film Final Destination 3



“Julie? I need...I could use some help...I have such...such guilt over Jason’s death, I should never have let that ride go.”

“Julie? Aku butuh...aku butuh bantuan...aku merasa bersalah pada kematian Jason, harusnya aku tidak biarkan roller coasternya berjalan.”

(FD3, Wendy: 27.36-27.54)

Mise-en-scene : Wendy sangat rasa bersalah atas kematian Jason pacarnya karena Wendy gagal untuk menghentikan roller coaster yang mereka naiki.

Sinematografi : Gambar atau shot di atas merupakan Long Shot (LS), yang menampilkan seluruh tubuh dari Julie, dan sebagian tubuh dari Wendy



“I mean...how Frank...God, it’s not only horrible but can you feel how vicious it was?”

“Maksudku...bagaimana Frank...Astaga, bukan hanya mengerikan tapi apa kau bisa merasakan betapa mengerikannya itu?”

(FD3, Wendy: 48.57-49.05)

Mise-en-scene : Di saat Wendy dan Kevin berada di drive thru suatu restoran, mereka melihat langsung kematian dari Frank teman mereka. Wendy merasa bersalah karena tidak sempat memberitahu Frank bahwa kematian sedang menguntit dia, Frank adalah korban setelah Ashley dan Ashlyn karena Frank duduk dibelakang mereka di roller coaster.

Sinematografi : Gambar atau shot di atas merupakan Close up (CU) yang berfokus wajah dari Wendy yang sedang merasa bersalah atas kematian dari Frank teman nya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan mengenai refleksi kecemasan dalam film *Final Destination 3* karya James Wong, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Tipe Kecemasan

Terdapat tiga tipe kecemasan berdasarkan teori yang diangkat. Seluruh tipe kecemasan yang ditemukan, penulis jabarkan sebagai berikut:

- a. Kecemasan Realita yang terefleksikan dalam film *Final Destination 3* berjumlah 16 data.
- b. Kecemasan Neurotik yang terefleksikan dalam film *Final Destination 3* berjumlah 10 data.
- c. Kecemasan Moral yang terefleksikan dalam film *Final Destination 3* berjumlah 5 data.

2. Sinematografi

Dalam menganalisa film, penulis berfokus pada shot atau *camera work* yang telah ditemukan. Berdasarkan hasil analisis sinematografi terdapat 30 shot yang terdiri dari:

- a. 4 Long Shot (LS).
- b. 22 Medium Shot (MS).
- c. 4 Close Up (CU).

Dengan demikian, setelah melihat hasil identifikasi, klasifikasi dan analisa yang telah penulis lakukan, bahwa kecemasan realita merupakan tipe kecemasan yang paling banyak ditemukan dalam film ini dibandingkan kecemasan neurotik dan moral. Dapat disimpulkan juga dalam hasil analisis sinematografi, medium shot (MS) merupakan *camera work* yang paling banyak ditemukan dalam adegan film *Final Destination 3* dibandingkan long shot (LS) dan close up (CU).

Saran

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga semakin banyak mahasiswa yang meneliti lebih lanjut tentang kecemasan. Jika kita mengalami kecemasan dalam waktu yang lama, kecemasan merupakan salah satu faktor yang berbahaya bagi kesehatan tubuh dan mental kita. Melalui penelitian tentang kecemasan, penulis, pembaca atau peneliti selanjutnya bisa lebih mengetahui tentang gejala, dampak, dan jenis-jenis kecemasan yang ada dan hal tersebut sangat berguna untuk mencegah terjadinya kecemasan dan menambah ilmu untuk kita semua dalam penulisan skripsi yang membahas tentang kecemasan nantinya. Sangat diharapkan juga bahwa penelitian ini dapat berguna untuk pembaca maupun peneliti selanjutnya sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, terutama dalam menganalisis kecemasan melalui objek film, ataupun objek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhika, P. A. 2009. "Anxiety of Oliver Twist in Charles Dickens's *The Adventure of Oliver Twist*" Skripsi Suarakarta: Faculty of Teacher and Education, Muhammadiyah University.
- Atkinson, R., Richard, A., Hilgard, E. 1966. *Introduction To Psychology*. New York: Harcourt Brace College.
- Bogdan, Robert C., Biklen Kopp S. 1982, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Allyn and Bacon, Inc: Boston London.
- Danziger, M, K, and Johnson, W, S. 1961. *An Introduction to Literary Works and Criticism*. United States of America: Boston. D. C. Health and Company.
- Farokhah, A. F. 2015. "Anxiety Suffered by Elizabeth Holland in Anna Godbersen's *Splendor*" Skripsi Malang: Faculty of Humanities, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University.
- Freud, S., Strachey, J. 1949. *An Outline Of Psychoanalysis*. New York: W.W Norton.
- Hall, P. 1985. *A Readers Guide to Contemporary Literary Theory*. Britain: Edinburgh Gate.
- Hilgard, E. R. 1983. *Introduction To Psychology*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich.
- Huda, N. N. 2014 "Anxiety On The Main Character Rebecca Bloomwood in The Film P.J. Hogan's *Confessions of a Shopaholic*" Skripsi Yogyakarta: Faculty of Adab and Cultural Sciences, State Islamic Sunan Kalijaga University.
- Klarer, M. 2004. *An Introduction To Literary Studies*. London: Routledge.
- Mawarni, Y. R. 2014. "Anxiety Disorder in J.K Rowling's *Harry Potter and the Philosopher's Stone, Harry Potter and The Chamber of Secret, and Harry Potter and the Prisoner Of Azkaban*" Skripsi Jember: Faculty of Letters, Jember University.
- Roberts, Edgard. 1983. *Writing Theme About Literature*. New Jersey: Englewood. Prentice-Hall, Inc.
- Snyder, H. M. 2011. *Analyzing Literature-To-Film Adaptations*. [Online]
Available:<https://books.google.co.id/books?id=nKdIB2Q58r0C&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
[2019, September, 14]
- Wangkanusa, N. M. 2015 "Anxiety on the Main Characters in the Novel *The Great Gatsby* by F.Scott Fitzgerald" Skripsi Manado: Faculty of Humanities, Sam Ratulangi University.
- Wellek and Warren. 1949. *Theory Of Literature*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Wellek and Warren. 1990. *Teori Kesusastaan*. Jakarta (ID): Gramedia, penerjemah, Melani Budianta.