

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab kajian teori ini membahas landasan teoritis yang digunakan dalam penelitian, yaitu teori perkembangan psikososial Erik Erikson dan pendekatan kepribadian David Krech. Teori-teori ini diterapkan untuk menganalisis krisis identitas tokoh Ray dalam anime *Yakusoku no Neverland* melalui perspektif psikologi sastra. Kajian ini juga mencakup hubungan antara sastra dan psikologi, serta faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas tokoh. Penggabungan teori Erikson dan Krech memungkinkan pemahaman mendalam tentang dinamika internal tokoh Ray, yang mengalami konflik identitas akibat lingkungan dystopian di Grace Field House.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai krisis identitas dalam karya sastra telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dengan menggunakan pendekatan psikologi perkembangan, khususnya teori psikososial Erik H. Erikson. Teori ini menjadi dasar yang kuat dalam menganalisis dinamika psikologis tokoh, terutama dalam memahami proses pembentukan identitas individu yang dihadapkan pada konflik dan tantangan hidup. Krisis identitas merupakan tahap penting dalam perkembangan manusia, terutama pada masa remaja, ketika seseorang mulai mempertanyakan siapa dirinya, apa perannya di masyarakat, serta bagaimana arah kehidupannya di masa depan (Erikson, 1993).

Penelitian mengenai perkembangan psikologis tokoh dalam karya sastra melalui teori psikososial Erik H. Erikson telah dilakukan oleh sejumlah peneliti terdahulu dengan fokus dan konteks yang beragam.

Penelitian pertama dilakukan oleh Prissy Prakasita Aminanda pada tahun 2018 berjudul *“Gambaran Karakter Lansia pada Tokoh Utama Georges dalam Film Amour Karya Michael Haneke: Kajian Psikososial.”* Penelitian tersebut menghasilkan analisis tokoh Georges pada tahap ego integrity vs despair yang menunjukkan bahwa tokoh Georges mengalami Ego dan Despair, di mana keputusan yang muncul akibat kondisi istrinya yang sakit dan kurangnya dukungan sosial mempengaruhi kestabilan emosional sehingga memunculkan sisi Despair atau keputusasaan yang berujung pada keputusan untuk mengakhiri hidup istrinya. menemukan bahwa tokoh mengalami konflik antara penerimaan diri dan keputusasaan dalam menghadapi perubahan hidup pada usia tua. Penelitian ini menunjukkan kesamaan bahwa teori Erikson dapat menjadi landasan untuk mengkaji dinamika emosional tokoh berdasarkan tahapan perkembangan psikologis yang dialami.

Namun, terdapat perbedaan yaitu penelitian tersebut berfokus pada tokoh lansia dalam film drama realis, sedangkan perbedaan yang dimiliki penelitian ini menyoroti tokoh remaja dengan konflik identitas dalam konteks anime distopia. Dengan demikian, kebaruan yang dihadirkan pada fokus yang berbeda yaitu pada tahap ke 5 yaitu Identity Vs Confusion dalam film animasi. (Prissy Prakasita Aminanda_ *GAMBARAN KARAKTER LANSIA PADA TOKOH UTAMA GEORGES*

DALAM FILM AMOUR KARYA SUTRADARA MICHAEL HANEKE: KAJIAN PSIKOSOSIAL, 2018.)

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Alisha Tamara Putri Alisjahbana (2018) dalam penelitian berjudul *“Analisis Karakter Tokoh Utama dalam Film Hachiko Monogatari: Kajian Psikologi Sosial.”* Penelitian ini menggunakan teori psikososial Erikson untuk mengkaji tahap generativitas vs stagnasi pada tokoh Profesor Ueno yang merupakan tokoh dewasa. Hasil penelitiannya dengan meneliti karakter tokoh utama Profesor Ueno menunjukkan bahwa tokoh utama mampu melewati tahap perkembangan psikososial dengan baik menjadi generativitas yang dapat dilihat melalui sikap kepedulian, kasih sayang, serta kontribusi sosial terhadap lingkungan sekitarnya. Sama seperti penelitian ini, terdapat kesamaan dengan Alisjahbana menyoroti pembentukan kepribadian melalui relasi sosial dengan menggunakan teori yang sama yaitu teori erikson pada tahap generativitas vs stagnasi.

Perbedaan fokus pada tahap perkembangan dan usia tokoh berbeda. Tokoh dalam penelitian tersebut berada pada tahap perkembangan dewasa yang relatif stabil, sementara penelitian ini menyoroti fase krisis identitas yang dialami remaja dan penuh pergolakan batin. Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian tersebut adalah pada tahap yaitu tahap 5 yaitu Identity dan Confusion (*Analisis Karakter Tokoh utama dalam Film Hachiko Monogatari (Kajian Psikologi Sosial)*_Alisha Tamara Putri Alisjahbana_2018.)

Selain itu, penelitian yang sejalan dari segi tema dilakukan oleh Danang Pramudya Inukertopati (2023) berjudul *“Analisis Krisis Identitas pada Tokoh*

Utama dalam Novel Shikisai wo Motanai Tazaki Tsukuru to, Kare no Junrei no Toshi Karya Haruki Murakami.” Penelitian ini menganalisis krisis identitas Tsukuru Tazaki pada tahap remaja dengan fokus pada konflik emosional akibat penolakan interpersonal dari sahabat dekatnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman traumatis dan keterasingan sosial memengaruhi pembentukan jati diri serta kestabilan emosional tokoh. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu sama-sama menggunakan teori Erikson pada tahap identity vs role confusion dan sama-sama meneliti krisis identitas pada tokoh remaja. Namun, perbedaannya terletak pada media dan konteks penelitian Inukertopati menggunakan novel realis dengan konflik yang bersifat personal, sedangkan penelitian ini mengkaji tokoh Ray dalam anime bertema distopia di mana krisis identitas dipengaruhi oleh tekanan eksternal seperti manipulasi institusional, ancaman eksistensial, dan dilema moral. (Danang Pramudya Inukertopati *ANALISIS KRISIS IDENTITAS PADA TOKOH UTAMA DALAM NOVEL (SWMTTCKNJNT) KARYA HARUKI MURAKAMI, 2023.*)

Penelitian lain yang mengangkat tentang klasifikasi emosi dilakukan oleh Vincentius Rasendriya Reswara (2025) dalam penelitian yang berjudul “*klasifikasi emosi pada tokoh Satou Mafuyu dalam anime GIVEN season 1 karya Natsuki Kizu (Kajian Psikologi Sastra).*” Penelitian ini menggunakan teori klasifikasi emosi David Krech untuk menganalisis klasifikasi emosi pada tokoh Satou Mafuyu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Mafuyu mengalami lima dari tujuh konsep emosi, yaitu rasa bersalah yang dipendam, kesedihan, kebencian dan rasa cinta.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu kesamaan dalam menggunakan teori klasifikasi emosi David Krech dan menganalisis dinamika emosi tokoh dalam anime. Terdapat perbedaan terletak pada objek material pada penelitian, penelitian Vincentius Rasendriya Reswara menggunakan anime yang memiliki genre *slice of life*, sedangkan penelitian ini menganalisis tokoh Ray dalam anime *Yakusoku no Neverland* dengan genre yang menampilkan emosi lebih kompleks dengan genre *horor* dan *thriller adventure* (Vincentius Rasendriya reswara_Skripsi_KLASIFIKASI EMOSI PADA TOKOH SATOU MAFUYU DALAM ANIME GIVEN SEASON 1 KARYA NATSUKI KIZU (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA), 2025.)

Ketiga penelitian terdahulu tersebut menunjukkan fleksibilitas dan relevansi teori psikososial Erik Erikson dalam menganalisis berbagai jenis karya sastra dan media visual dengan latar serta usia tokoh yang berbeda. Berbeda dengan penelitian Vincentius Rasendriya Reswara menggunakan teori David Krech dalam menganalisis klasifikasi emosi tokoh untuk memahami dinamika emosi yang dirasakan oleh tokoh.

Penelitian Prissy Prakasita Aminanda dan Alisha Tamara Putri Alisjahbana menekankan perkembangan kepribadian pada masa dewasa dan lansia, sedangkan Danang Pramudya Inukertopati serta penelitian ini berfokus pada masa remaja dan fenomena krisis identitas. Kemudian Vincentius Rasendriya Reswara meneliti tentang klasifikasi emosi tentang dinamika yang dirasakan tokoh utama dalam anime. Melalui perbandingan tersebut, penelitian ini memperluas penerapan teori Erikson dan David Krech pada konteks remaja dalam dunia fiksi distopia, serta

memberikan perspektif baru mengenai bagaimana krisis identitas dan klasifikasi emosi direpresentasikan dalam media anime melalui tokoh Ray yang menghadapi tekanan psikologis dan sosial secara ekstrem.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Teori naratif film menekankan bagaimana cerita disusun dalam media visual untuk membangun makna dan emosi cerita untuk dinikmati penonton. Menurut Bordwell dan Thompson, naratif film melibatkan elemen-elemen seperti plot, karakter, dan *setting* yang saling terkait untuk menciptakan (Bordwell, 2010, hlm. 68), di mana tokoh pendukung seperti Ray dapat dieksplorasi melalui perkembangan naratif yang dinamis. Pendekatan ini bersifat struktural dimana naratif tidak hanya menceritakan peristiwa, tetapi juga mengungkap konflik internal tokoh melalui teknik seperti *flashback* atau kilas balik.

Dalam konteks bahasa Indonesia, komponen naratif sendiri berkaitan erat dengan alur sebuah film. Setiap film, terutama yang bersifat fiksi, selalu mengandung elemen naratif karena memiliki cerita tidak dapat dipisahkan dari komponen seperti tokoh, konflik, latar tempat dan dimensi waktu. Seluruh elemen tersebut bersatu padu dan akan membentuk struktur naratif yang menyeluruh (Pratista, 2024, hlm. 3). Dengan ini, kerangka naratif film dapat membantu dalam menelusuri dinamika batin tokoh dan dapat mencari penyebab krisis identitas yang dialami tokoh yang diceritakan untuk menunjukkan proses psikologi tokoh.

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Teori psikologi sastra menggabungkan analisis sastra dengan perspektif psikologis untuk mengungkap dinamika mental tokoh melalui teks naratif. Wellek dan Warren mendefinisikan psikologi sastra yaitu menelusuri Wellek dan Warren mendefinisikan psikologi sastra yaitu menelusuri dorongan bawah sadar, pertentangan batin, dan makna simbolik yang tercermin pada tokoh serta susunan cerita. Pendekatan ini menafsirkan sebuah monolog, percakapan, dan berbagai penanda simbolis untuk mengungkap dinamika kejiwaan karakter (Wellek, 2016, hlm. 81–84).

Teori ini bersifat interpretatif, memungkinkan peneliti mendalami aspek emosional tokoh, seperti yang ditekankan oleh Creswell bahwa teori ini bersifat interpretative menekan makna subjektif, pengalaman, dan peran peneliti sebagai interpreter, karena itu tidak memerlukan data kuantitatif untuk menelusuri emosional tokoh (Creswell & Creswell, 2014, hlm. 6–8). Dengan menggunakan tahap perkembangan Erikson dalam teori psikologi sastra Erik Erikson (seperti identitas vs kebingungan peran) digunakan untuk memahami adaptasi psikologis tokoh. Menurut David Krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 40), psikologi sastra adalah pendekatan yang digunakan untuk menganalisis karakter dalam karya sastra atau film berdasarkan teori psikologi. Dengan ini relevan untuk menganalisis tokoh cerita dan peran akan mencerminkan proses resolusi konflik mental.

2.2.3 Teori Kepribadian

Teori pendekatan kepribadian menjelaskan bagaimana individu beradaptasi dengan krisis melalui faktor-faktor lingkungan. David Krech melalui (Minderop,

2010, hlm. 40–46) mengklasifikasikan emosi menjadi beberapa kategori yaitu: (1) rasa bersalah, (2) rasa bersalah yang dipendam, (3) menghukum diri sendiri, (4) kesedihan, (5) kebencian, (6) cinta, (7) rasa malu. Dengan menggabungkan pendekatan kepribadian dan klasifikasi emosi David Krech membantu dalam menelusuri bagaimana tokoh menghadapi krisis identitas, tidak hanya peristiwa eksternal tetapi emosi yang menjadi konflik batin tokoh.

2.3 Kerangka Teori

2.3.1 Teori Struktur Naratif Film

Dalam analisis karakter, penting untuk memahami bagaimana unsur naratif berperan dalam membangun konflik dan perkembangan karakter. Struktur naratif dari penelitian ini mencakup pada:

2.3.1.1 Hubungan Naratif Ruang

Suatu cerita tentunya memiliki media untuk menggambarkan suatu kejadian. Media tersebut adalah ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku dapat mengaplikasikan perannya ke dalam sebuah kegiatan/ aktivitas. Ruang sendiri berupa lokasi atau wilayah yang mendukung cerita, baik itu diambil dari referensi dunia nyata/ hasil pemikiran fiktif dari pengkhayalan imajinasi (Pratista melalui Putri Alfiati, 2022:14).

2.3.1.2 Hubungan Naratif Waktu

Dalam cerita waktu dan ruang merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan, dan saling melengkapi satu sama lain. Naratif waktu sendiri terdiri dari urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Urutan waktu terkait dengan pola

berjalannya yang linear dan non-linear pada sebuah cerita. Durasi film sendiri memiliki keanekaragaman rentang waktunya masing-masing. Dimana suatu film yang memiliki durasi cerita yang memiliki jangka waktu lebih panjang dibandingkan bobot durasi penayangannya. Sedangkan Frekuensi film merupakan potongan adegan yang sering muncul pada cerita (Pratista melalui Putri Alfati, 2022:14).

2.3.1.3 Struktur Tiga Babak

Struktur naratif dalam sebuah cerita membutuhkan pengembangan melalui beberapa tahap, yaitu persiapan, konfrontasi, dan resolusi. Tahap persiapan menjadi bagian yang sangat penting karena di sinilah cerita mulai terbentuk. Pada tahap ini, hukum kausalitas mulai diperkenalkan, di mana setiap peristiwa yang terjadi (turning point) selalu diawali oleh suatu tindakan yang memicu perubahan (inciting incident). Tahap konfrontasi menggambarkan bagaimana upaya penyelesaian konflik berlangsung, dengan ketegangan yang semakin meningkat. Pada bagian ini, tokoh utama mengalami titik balik kedua akibat keputusan yang dialaminya. Sementara itu, tahap resolusi menjadi puncak dari seluruh konflik yang ada, sekaligus menjadi penentu akhir cerita. Jika klimaks cerita terselesaikan dengan baik, maka masalah yang ada dalam cerita pun akan menemukan penyelesaiannya (Pratista dalam Putri Alfati, 2022:13).

2.3.2 Krisis Identitas

Menurut Erik Erikson (Kemph, 1969, hlm. 94–95), krisis identitas adalah kesadaran akan diri yang berkembang melalui eksplorasi dan integrasi berbagai aspek kehidupan, seperti nilai, keyakinan, dan peran sosial. Identitas terbentuk

selama tahap perkembangan psikososial, khususnya dalam fase identity vs. role confusion pada masa remaja, di mana individu berusaha menemukan jati diri mereka. Menurut Erikson (Kemph, 1969, hlm. 132), remaja yang berusia antara 10 hingga 20 tahun berada dalam tahap identity versus identity confusion, yaitu masa di mana mereka mengalami krisis psikososial terkait pencarian jati diri. Pada tahap ini, remaja dihadapkan pada kebingungan dalam membentuk identitas mereka, yang sering disebut sebagai krisis Identitas merupakan cerminan diri seseorang dalam kehidupan. Menurut Erikson (Kemph, 1969, hlm. 94–95), pembentukan identitas bersifat sosial, sehingga interaksi remaja dengan lingkungan sekitar memainkan peran penting dalam proses perkembangan identitasnya.

Menurut Erikson, (Kemph, 1969, hlm. 128–129), krisis identitas merupakan tahap di mana seseorang harus mengambil keputusan terkait berbagai aspek penting dalam pembentukan identitas dirinya. Pada masa remaja, tantangan utama yang dihadapi adalah pencarian dan pembentukan identitas diri. Proses ini mencakup penerimaan terhadap kondisi fisik dan lingkungan sosial, kematangan emosional, pengembangan keterampilan intelektual, serta pemilihan nilai-nilai sosial yang sesuai untuk membentuk perilaku sosialnya.

2.3.3 Psikologi Sastra

Psikologi sastra merupakan pendekatan yang mengintegrasikan ilmu psikologi dengan analisis karya sastra untuk mengungkap kondisi kejiwaan tokoh, pengarang, atau pembaca. Pendekatan psikologi sastra juga relevan untuk menganalisis krisis identitas dan emosi tokoh remaja dalam anime. Sebagaimana dijelaskan Wellek dan Warren dalam buku teori kesusastraan, pendekatan ini

memungkinkan penelusuran bagaimana konflik dan perkembangan kepribadian sehingga dapat mengungkap kondisi kejiwaan tokoh secara mendalam (*Teori Kesusastraan by René Wellek & Austin Warren*, 2016.). Dalam konteks *Yakusoku no Neverland*, pendekatan ini relevan untuk mengkaji bagaimana trauma dan tekanan lingkungan memicu krisis identitas Ray, yang digambarkan sebagai anak yatim piatu cerdas namun skeptis. Psikologi sastra membantu mengungkap lapisan bawah sadar tokoh, di mana motif bertahan hidup bertabrakan dengan pencarian jati diri.

2.3.4 Teori Perkembangan Erik Erikson

Erikson membagi perkembangan menjadi delapan tahap, masing-masing dengan usia perkiraan, konflik bipolar (positif vs. negatif), dan virtue yang dihasilkan. Setiap tahap membangun fondasi untuk yang berikutnya, dengan ego sebagai pusat adaptasi. Berikut ringkasan tahap-tahap tersebut:

1. Basic Trust vs. Basic Mistrust (0–1 tahun)

Bayi belajar mempercayai dunia melalui perawatan konsisten dari pengasuh. Resolusi positif menghasilkan *hope* (harapan); kegagalan menyebabkan mistrust. (Erikson, 1993, hlm. 247–251)

2. Autonomy vs. Shame and Doubt (1–3 tahun)

Anak mengembangkan kemandirian melalui eksplorasi (misalnya, berjalan). Sukses menghasilkan *will* (kehendak) kegagalan menimbulkan rasa malu. (Erikson, 1993, hlm. 254–255)

3. Initiative vs. Guilt (3–6 tahun)

Anak menginisiasi aktivitas dan bermain, belajar membedakan inisiatif dari rasa bersalah. Virtue: *purpose* (tujuan). (Erikson, 1993, hlm. 255–258)

4. Industry vs. Inferiority (6–12 tahun)

Anak fokus pada kompetensi sekolah dan sosial. Sukses menghasilkan *competence* (kompetensi); kegagalan menyebabkan rasa rendah diri. (Erikson, 1993, hlm. 258–260)

5. Identity vs. Role Confusion (12–18 tahun)

Remaja mencari jati diri melalui eksplorasi peran sosial, nilai, dan tujuan. Ini adalah tahap kritis untuk krisis identitas, Krisis ini terjadi ketika individu berupaya menyatukan berbagai pengalaman masa lalu untuk membentuk sebuah "sense of self" yang utuh dan konsisten. Apabila individu berhasil melewati tahap ini secara positif, maka akan muncul *fidelity* atau kesetiaan terhadap nilai dan identitas yang dipilih. Sebaliknya, kegagalan dalam menyelesaikan krisis ini akan menyebabkan *identity diffusion*, yang ditandai dengan kebingungan peran, penolakan terhadap komitmen, atau bahkan moratorium, yaitu kondisi di mana individu menunda keputusan penting terkait identitas. Erikson juga menjelaskan bahwa di era modern, krisis ini diperburuk oleh perubahan sosial cepat, menyebabkan "identity crisis" yang melibatkan pencarian ideologi dan loyalitas. (Erikson, 1993, hlm. 128–135).

Kondisi ini sangat relevan jika dikaitkan dengan tokoh Ray dalam anime *Yakusoku no Neverland*. Ray merupakan seorang remaja yang tumbuh dalam lingkungan yang sangat tidak wajar sebuah panti asuhan yang ternyata

merupakan peternakan manusia di dunia distopia. Sejak usia dini, Ray telah menyadari kenyataan mengerikan tentang tempat tinggalnya dan tujuan akhir dirinya dan teman-temannya. Pengetahuan ini mendorongnya untuk menjalani kehidupan ganda: di satu sisi ia berpura-pura menjadi anak patuh demi menyusun strategi, namun di sisi lain ia terus mengalami tekanan batin dan dilema moral yang berat.

6. Intimacy vs. Isolation (18–40 tahun)

Dewasa muda membentuk hubungan intim. Virtue: *love* (cinta).

Kegagalan menyebabkan isolasi. (Erikson, 1993, hlm. 261–263)

7. Generativity vs. Stagnation (40–65 tahun)

Fokus pada kontribusi sosial (misalnya, pengasuhan generasi berikutnya). Virtue: *care* (perhatian). (Erikson, 1993, hlm. 267–269)

8. Integrity vs. Despair (65+ tahun)

Refleksi hidup; sukses menghasilkan *wisdom* (kebijaksanaan); kegagalan menimbulkan keputusasaan. (Erikson, 1993, hlm. 269–272)

2.3.5 Pendekatan Klasifikasi Emosi David Krech

Menurut David Krech psikologi sastra adalah pendekatan yang digunakan untuk menganalisis karakter dalam karya sastra atau film berdasarkan teori psikologi. Teori ini memungkinkan kita untuk memahami emosi, motivasi, serta konflik yang dialami karakter dalam cerita. David Krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 40–46) mengklasifikasikan emosi menjadi beberapa kategori, yang relevan dalam analisis Ray:

2.3.5.1 Rasa Bersalah

Menurut Krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 40), rasa bersalah dapat timbul akibat konflik antara dorongan impulsif dan standar moral. Perasaan ini muncul ketika seseorang melakukan tindakan yang bertentangan dengan etika serta nilai-nilai moral yang seharusnya diterapkan dalam suatu situasi.

2.3.5.2 Rasa Bersalah yang Dipendam

Menurut Krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 42), dalam kasus rasa bersalah yang dipendam, seseorang cenderung menyembunyikan perasaan tersebut dalam dirinya sendiri. Ia mungkin tampak berperilaku baik, tetapi sebenarnya menyimpan sisi yang bertentangan dengan moralitas. Rasa bersalah yang dipendam ini biasanya muncul ketika seseorang menyesali kesalahan yang telah dilakukan atau merasa gagal menyelesaikan suatu masalah, terutama jika ia tidak ingin orang lain mengetahuinya.

2.3.5.3 Menghukum Diri Sendiri

Menurut Krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 43), bentuk rasa bersalah yang paling mengganggu adalah kecenderungan seseorang untuk menghukum dirinya sendiri. Tindakan ini dilakukan sebagai upaya untuk mencegah situasi menjadi lebih buruk akibat masalah yang tidak dapat ia selesaikan dalam hidupnya.

2.3.5.4 Kesedihan

Menurut Krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 43), perasaan sedih atau berduka berkaitan dengan kehilangan sesuatu yang dianggap berharga atau memiliki makna penting. Tingkat kesedihan seseorang bergantung pada nilai dari

hal yang hilang, di mana kesedihan yang mendalam biasanya dirasakan ketika kehilangan orang yang dicintai, seperti anggota keluarga atau teman dekat.

2.3.5.5 Kebencian

Menurut Krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 44), kebencian memiliki keterkaitan erat dengan perasaan marah, cemburu, dan iri hati. Perasaan benci biasanya ditandai dengan munculnya dorongan atau keinginan untuk menghancurkan sesuatu yang menjadi objek kebencian.

2.3.5.6 Cinta

Menurut krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 44–45)Cinta memiliki berbagai macam jenis, terlebih ada berbagai rasa yang dirasakan mulai dari yang paling lembut hingga paling dalam. Perasaan atau nilai dari cinta itu sendiri merupakan perasaan peduli dan tertarik dengan pihak di luar diri sendiri dengan harapan. Cinta sendiri bisa dibaluti dengan rasa sayang dan rasa nyaman serta setia pada orang lain.

2.3.5.7 Rasa Malu

Menurut Krech melalui (Minderop, 2010, hlm. 43), rasa malu bisa timbul dari diri sendiri tanpa adanya faktor eksternal, rasa malu dapat muncul tanpa ada kaitannya dengan rasa bersalah. Sebagai contoh, pada sebuah pesta formal dan terhormat, seseorang salah menggunakan alat makannya, ia tidak merasa bersalah namun ia merasa malu karena semua bisa menggunakannya dengan baik, dimana rasa malu dapat terlihat karena ketidaktahuan di hadapan orang lain