

**DISTOPIA DALAM NOVEL TERJEMAHAN *THE LONG WALK* KARYA
STEPHEN KING (KAJIAN PSIKOLOGI ABNORMAL DAVISON)**
Dystopia in Translated Novel *The Long Walk* by Stephen King (Davison's Abnormal
Psychological Study)

Natanael Ricky Putra ^{a,*}, Taufik Dermawan ^{b,*}

^{a*, b*} Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
Pos-el: natanael.ricky.1902126@students.um.ac.id ^{a*}, taufik.dermawan.fs@um.ac.id ^{b*}

(Naskah Diterima Tanggal 30 Maret 2023—Direvisi Akhir Tanggal 27 Desember 2023—Disetujui Tanggal 27 Desember 2023)

Abstrak: Novel *The Long Walk* karya Stephen King memiliki muatan distopia dan abnormalitas. Distopia merupakan kondisi berlatar masa depan yang penuh dengan kehancuran. Untuk itulah, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bentuk-bentuk distopia dan dampaknya dalam novel *The Long Walk* karya Stephen King. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan data berupa dialog dan paragraf dalam novel *The Long Walk*. Hasil penelitian menunjukkan adanya kehidupan dehumanisasi, penyeragaman harapan, penggunaan propaganda sebagai kontrol masyarakat, serta adanya ideologi yang salah. Bentuk-bentuk distopia di atas yang pada akhirnya memicu perilaku abnormal para tokohnya, seperti mengidap skizofrenia, perilaku menyimpang hiperseks, dan pembunuhan massal berkedok perlombaan.

Kata kunci: distopia; abnormalitas; ironi; *The Long Walk*

Abstract: The *Long Walk* novel by Stephen King contains dystopia and abnormality in it. Dystopia is a condition set in a future full of destruction. For this reason, this research aims to reveal the forms of dystopia and its impact based on *The Long Walk* novel by Stephen King. The research method is descriptive qualitative, with dialogue and paragraphs as data in *The Long Walk* novel. The results of the research show that there is dehumanization of life, uniformity of expectations and hope, the use of propaganda as control of society, and the existence of wrong ideologies. The forms of dystopia above ultimately trigger abnormal behavior in the characters, such as schizophrenia, hypersexual deviant behavior, and mass murder under the guise of competition.

Keywords: dystopia; abnormalities; irony; *The Long Walk*

How to Cite: Putra, N.R., Dermawan, T. (2023). *Distopia dalam Novel Terjemahan The Long Walk Karya Stephen King (Kajian Psikologi Abnormal Davison)*. 26 (2), 102-116 (doi: 10.24257/atavisme.v26i2.881.102-116)

Permalink/DOI: <http://doi.org/10.24257/atavisme.v26i2.881.102-116>

PENDAHULUAN

The Long Walk merupakan salah satu novel terjemahan yang disukai oleh pembaca novel berkisah *thriller* dan horor. Novel ini pertama kali diterbitkan pada tahun 2019 di bawah naungan penerbit Gramedia Pustaka Utama. Kisah

ceritanya yang unik mampu membawa suasana berbeda pada pembaca. Suasana berbeda yang dimaksud adalah adanya esensi distopia di setiap lembarnya. Pernyataan itu diperkuat oleh White (2018), yang menyatakan bahwa pembaca novel *The Long Walk* menyukai

kecukupan King dalam menyuguhkan adegan pembantaian yang dikemas dalam sebuah perlombaan. Pembantaian besar-besaran tersebut sudah cukup menjadi tanda distopia yang unik. Distopia merupakan suatu kondisi yang berkebalikan dengan utopia. Utopia biasanya digambarkan seperti dunia yang sedang baik-baik saja, pemerintahan yang mengayomi, hingga ekonomi yang baik. Namun di sisi lain, sesuai dengan pernyataan Azizah (2018), distopia direpresentasikan dengan kondisi yang mengerikan dan mengandung makna negatif di baliknya.

Distopia dalam sastra adalah suatu kondisi dalam karya sastra yang menampilkan latar masa depan dengan menggabungkan sejarah masa lalu. Masa depan yang dimaksud bukanlah sesuatu yang indah, melainkan berbalikan dari sesuatu yang diharapkan umat manusia (Bakthawar & Fitria, 2020). Berlawanan dengan narasi utopia, distopia lebih menekankan pada kondisi rusak, hancur, otoriter, hingga terpatrinya suatu pemikiran yang salah. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Muallim (2017) yang menyatakan bahwa distopia digambarkan sebagai tempat yang mengerikan dan tempat yang gagal akibat dari janji palsu pemerintahan.

The Long Walk mengisahkan tentang kehidupan orang Amerika di masa depan. Masyarakat Amerika diberi propaganda oleh Mayor yang memerintah di seluruh negara bagian Amerika untuk menjadi negara bagian otoriter. Kehadiran Mayor membuat semua hal baik menjadi sirna yang digantikan dengan sikap dan hal-hal keji. Setiap tahunnya, Mayor akan mengadakan sebuah perlombaan mematikan yang di dalamnya hanya diikuti 100 peserta remaja laki-laki kurang mampu berusia 16–18 tahun. Remaja laki-laki kurang mampu dianggap tidak memiliki pengaruh pada masa depan Amerika.

Perlombaan *The Long Walk* mengharuskan peserta berjalan sejauh-jauhnya dengan peraturan sebagai berikut. (1) Jangan berhenti dan pertahankan kecepatan Anda di atas empat mil per jam. (2) Jika Anda bimbang terlalu lama, Anda mendapat peringatan. (3) Jika Anda mendapat tiga peringatan, Anda akan dibantai di depan peserta dan penonton hingga menemukan satu pemenang. Artinya, 99 remaja laki-laki dipastikan mati dan satu orang tersisa dinyatakan sebagai pemenang, tetapi pemenang tersebut tak akan bisa hidup penuh kebahagiaan mengingat ia berjalan seminggu penuh tanpa istirahat selama perlombaan berlangsung. Sebenarnya, masyarakat kurang mampu masih memiliki pemikiran yang waras. Namun, seiring berjalannya waktu, Mayor selalu memiliki ide untuk menghancurkan kehidupan mereka dengan bumbu pemerintahan diktator yang mengarah pada distopia (King, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bentuk-bentuk distopia dan dampaknya yang terdapat dalam novel terjemahan *The Long Walk* karya Stephen King.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Psikologi Abnormal Davison. Teori psikologi abnormal yang dikemukakan Davison kurang lebih menggambarkan klasifikasi keabnormalan seseorang. Klasifikasi psikologi abnormal Davison ada 5, yaitu pelanggaran norma, kejaran statistik, stres pribadi, *unexpectedness*, hingga disfungsi atau disabilitas perilaku (Davison, *et al*, 2018). Kelima klasifikasi psikologi abnormal tersebutlah yang nantinya membantu peneliti dalam menganalisis dampak distopia (abnormalitas) dalam novel *The Long Walk*.

Peneliti memilih objek penelitian *The Long Walk* karya Stephen King karena novel ini membawa sesuatu yang baru bagi khazanah sastra Indonesia.

Kebaruan itu berupa kisah distopia yang dikemas secara utuh dan frontal. Ketuhanan situasi distopia di dalamnya membuat peneliti memutuskan untuk memilih novel tersebut.

Di sisi lain, peneliti memilih novel terjemahan karena sastra terjemahan dapat memberikan pengaruh positif bagi kesusastraan Indonesia. Sebagaimana diungkapkan oleh Salam (2001), bahwa karya sastra asing memiliki peran penting apabila sudah dialihbahasakan ke bahasa Indonesia karena sastra terjemahan dapat memberikan pengaruh positif bagi kesusastraan Indonesia. Selain itu, novel di Indonesia belum terlalu banyak mengisahkan distopia. Mungkin ada narasi distopia, tetapi narasi tersebut tidak cukup dijadikan data oleh peneliti. Selain itu, penulis novel *The Long Walk*, Stephen King dikenal sebagai pencetus novel horor, *thriller*, dan distopia di abad ke-20. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pernyataan di laman resmi Universitas Krisnadwipayana (2013) bahwa King telah berhasil mencetak sebanyak 350 juta eksemplar di seluruh dunia. Karya-karyanya sudah dikenal dunia dengan terjemahan dari bahasa-bahasa lain.

Terdapat empat penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian ini. Penelitian pertama berjudul *Narasi Distopia terhadap Sejarah dalam Novel Trilogi Divergent Karya Veronica Roth*, ditulis oleh Puri Bakthawar dan Sari Fitria (2020). Penelitian tersebut memberikan kontribusi terkait distopia dan beberapa pengaruhnya. Namun, penelitian ini masih kurang memberikan penjelasan terkait sebab-akibat terjadinya distopia di suatu kelompok.

Penelitian kedua berjudul *Gambaran Dunia Utopia dan Distopia dalam Novel Terjemahan Shinsekai Yori Karya Yuusuke Kishi*, ditulis oleh Azizah (2018). Penelitian tersebut memberikan kontribusi terkait bentuk dan

karakteristik distopia. Namun, penelitian ini kurang memaparkan hubungan distopia terhadap individual tertentu, sejatinya distopia tak pernah lepas dari tokoh atau individual di dalam novel.

Penelitian ketiga berjudul *Abnormalitas Tokoh Gadis dalam Novel Androphobia Karya Ullan Pralihanta*, ditulis oleh Hs, Nur Ainun Ridha, Anshari, dan Juanda (2018). Penelitian tersebut memberikan kontribusi terkait definisi dan klasifikasi psikologi abnormal Davison. Namun, penelitian ini sama sekali tidak memaparkan salah satu dari lima teori psikologi abnormal Davison, yaitu *unexpectedness*.

Penelitian keempat berjudul *The Long Walk: Stephen King's Near Future Critique of Sport and Contemporary Society*, ditulis oleh Fred Mason (2018). Penelitian tersebut memberikan kontribusi mengenai seluk-beluk distopia yang memengaruhi tiap tokoh dalam novel *The Long Walk*. Namun, penelitian ini belum memaparkan keterkaitan masyarakat yang terdampak distopia dengan psikis, hanya sebatas kondisi sosial secara gamblang.

Dari keempat penelitian terdahulu di atas, sisi kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini adalah keterkaitan pembahasan mengenai distopia dan penggunaan kelima teori psikologi abnormal Davison (kejarangan statistik, pelanggaran norma, stres pribadi, disfungsi perilaku, dan *unexpectedness*) dalam novel terjemahan *The Long Walk* karya Stephen King. Sebelumnya, masih belum ada penelitian yang membahas tentang keterkaitan distopia dan teori psikologi abnormal. Dengan demikian, urgensi penelitian terletak pada sikap atau psikis seseorang yang dapat berubah sebagai akibat dari bobroknya sistem pemerintahan. Namun, urgensi ini tidak bermaksud menyudutkan satu pihak, melainkan sebagai persiapan persepsi mengingat masa depan masih belum bisa ditebak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah novel *The Long Walk*, ditulis oleh Stephen King, diterbitkan pada tahun 2019 oleh penerbit Gramedia Pustaka Utama, serta dialih-bahasakan oleh Lulu Wijaya. Lulu Wijaya ialah seorang penerjemah novel berbahasa Inggris yang bergabung dalam Gramedia Pustaka Utama. Hasil terjemahan Lulu Wijaya di antaranya *Peti Tertutup*, *Misteri Bly Manor*, *Balzaj dan Penjahit Cilik dari Cina Dai Sijie*, dan lainnya yang memang merupakan terbitan Gramedia Pustaka Utama. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa paragraf, kalimat, dialog, dan latar yang menggambarkan bentuk distopia serta abnormalitas dalam novel *The Long Walk* dengan objek formal distopia (sebagai kunci dari penelitian ini).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik studi pustaka. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan proses telaah terhadap buku, literatur, catatan, dan laporan yang memiliki hubungan dengan permasalahan dalam penelitian. Teknik tersebut digunakan untuk mendapatkan isu atau pendapat secara tersurat, kemudian disesuaikan dengan permasalahan penelitian. Studi pustaka juga identik dengan teknik baca dan catat. Jadi, langkah pertama yang dilakukan tentu saja dengan membaca novel *The Long Walk* secara mendalam dengan tujuan untuk menemukan data penelitian (distopia dan psikologi abnormal). Langkah kedua, peneliti mencatat kutipan berupa kalimat, dialog, atau latar yang menggambarkan data penelitian. Langkah ketiga, peneliti membandingkan setiap data kutipan yang sudah dicatat menggunakan karakteristik distopia dan teori psikologi abnormal. Langkah ketiga berfungsi untuk proses

pengklasifikasian dan pengkajian pada bab pembahasan.

Dalam analisis yang dilakukan, terdapat empat tahap yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Menurut Miles dan Huberman (dalam Diyati & Muhyadi, 2014), empat tahap itu adalah proses pengumpulan data atau *data collecting*, pengurangan data yang dianggap tidak memiliki relevansi atau reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan dalam pendahuluan dan metode penelitian tersebut, berikut ini menjelaskan bentuk-bentuk distopia dan dampaknya yang terdapat pada novel terjemahan *The Long Walk* karya Stephen King.

Bentuk-Bentuk Distopia dalam Novel *The Long Walk* Karya Stephen King

Novel *The Long Walk* karya Stephen King dipenuhi dengan latar distopia yang sangat berbanding terbalik dengan kehidupan ideal. Sesuai dengan istilahnya, latar distopia sudah pasti terjadi di masa depan. Masa ketika ketidaksetujuan dianggap tabu. Pemerintahan yang bersifat diktator, ekonomi yang anjlok, hingga pembunuhan masal, malah menjadi suatu kebiasaan yang lumrah apabila kondisi tersebut terjadi. Masyarakat yang dipimpin oleh kekuasaan distopia akhirnya hanya bisa menuruti tanpa bisa berdemo demi orasi yang lebih baik (McCallum dalam Coats, 2011).

Dalam novel ini, sisi distopia digambarkan dengan sangat lugas oleh King. Beberapa tokoh, selain tokoh utama peserta perlombaan dan Mayor, juga turut serta mendapat peran dalam karakteristik bentuk distopia, seperti tokoh jurnalis, tentara, teknisi, dan pelayan. Kemudian, ditemukan sub temuan terkait distopia sesuai dengan beberapa karakteristik distopia menurut Chung

dalam Azizah, yakni (1) kehidupan dehumanisasi (*chaos*), (2) kewajiban penyeragaman harapan masyarakat berdasarkan otoritas pemerintahan, (3) penggunaan propaganda untuk mengontrol masyarakat, dan (4) penitikberatan pada pemikiran yang salah (2018). Empat dari sembilan karakteristik distopia di atas merupakan karakteristik yang paling menonjol dalam novel. Situasi distopia yang disuguhkan lebih berfokus pada sadisme, diktator, dan pemberian janji palsu. Dari sini, sub temuan hanya merujuk pada hal-hal yang digambarkan Stephen King dalam novel saja. Keempat sub temuan dijabarkan sebagai berikut.

Kehidupan Dehumanisasi (*Chaos*)

Pradistopia atau biasa disebut sebagai masa distopia yang sedang dijalani mengilustrasikan banyak hal. Namun, satu hal utama yang ditemukan dalam novel ini adalah adanya kehidupan dehumanisasi atau tidak adanya kemanusiaan berupa kekacauan besar-besaran (*chaos*). Kekacauan yang ditimbulkan memberikan dampak yang luar biasa bagi tokoh-tokoh remaja dan warga. Sejatinya, distopia bisa dikatakan ada apabila mencakup karakteristiknya. Beberapa karakteristik distopia di atas sudah menggambarkan kekacauan yang terjadi dalam novel *The Long Walk*. Bentuk kekacauan besar dapat dilihat dalam kutipan berikut.

“Peringatan! Peringatan 9! Ini peringatanmu yang ketiga!” Ewing jadi pusat perhatian banyak orang. Kepala Ewing dilubangi sekitar sepuluh menit kemudian. Para tentara menyeret Ewing ke bahu jalan. Satu tentara memilin dua tangan Ewing di belakang punggung, sedangkan satu tentara menodongkan karabinnnya ke kepala anak itu dan menembaknya.

DISB.1-1/TLW/2019(56)

Zuck melihat berkeliling. Kaki celananya yang kanan dilapisi darah kering. Lalu tiba-tiba saja, dia berlari. Panser mempercepat lajunya. Zuck mendengarnya dan berlari lebih cepat. Kedua tentara melompat turun dari panser, mengikutinya.

DISB.1-2/TLW/2019(73-74)

Kedua kutipan di atas menceritakan tentang bagaimana seorang tokoh remaja yang berpartisipasi dalam perlombaan jarak jauh (*The Long Walk*) dihabisi oleh para tentara. Ewing dihabisi karena mereka tidak mampu berjalan sampai akhir. Ewing dihabisi disebabkan oleh ia melanggar peraturan perlombaan *The Long Walk*. Dapat dilihat bagaimana para tentara dengan tega menghabisi remaja dengan sangat sadis. Lain halnya dengan tokoh Zuck yang tampak berusaha kabur dari kejaran tentara. Zuck tidak mau dibunuh oleh tentara hanya karena ia melanggar peraturan perlombaan. Maka dari itu, meskipun kaki kanannya sudah tertembak, ia berusaha menyembunyikan diri dari kejaran para tentara.

Lagi-lagi bau asap bubuk mesiu, sangit, dan penuh *cordite*, bahan peledak tak berasap. Dalam buku apa mereka menembakkan senapan di atas air untuk memunculkan mayat seseorang yang tenggelam?

DISB.1-9/TLW/2019(297)

Satu lagi pembahasan mengenai bentuk kehidupan dehumanisasi. Kutipan di atas menggambarkan bagaimana para tentara yang selalu siap siaga membawa persenjataan. Namun, persenjataan tidak berfungsi sebagaimana mestinya; melindungi warganya dari bahaya. Dalam novel ini, para tentara siap siaga dengan senjata untuk membunuh para remaja yang berpartisipasi dalam perlombaan apabila peserta melanggar peraturan di setiap penjuru posisi.

Idealnya, tentara memiliki sikap mengayomi. Namun, bukan sikap perlindungan yang ditampilkan, melainkan penerapan hukum tentara. Dari sana, tampak bahwa tidak ada pengecualian antara tentara dan warga sipil. Dari sana pula, beberapa karakteristik distopia sudah tampak, yaitu kehidupan dehumanisasi atau tidak adanya sikap intoleran antar manusia serta adanya pengawasan konstan oleh pihak berwenang. Kekacauan seperti ini pada akhirnya memberikan tekanan negatif bagi peserta perlombaan. Mereka semakin tidak bisa berketuk dalam menentukan setiap keputusan.

Kewajiban Penyeragaman Harapan Masyarakat Berdasarkan Otoritas Pemerintahan

Dalam novel *The Long Walk*, terdapat tokoh Mayor (pemegang pemerintahan tertinggi) yang mengawasi semuanya. Tokoh Mayor merupakan cerminan dari janji palsu pemerintahan. Berikut kutipan yang mengilustrasikan janji palsu pemerintahan sebagai akibat dari distopia.

Ini tercantum dalam buku peraturan. Mereka memberimu tiga peringatan. Keempat kali kecepatanmu turun di bawah 6,4 kilometer per jam, berarti kau gugur dalam Adu Jalan Jauh. Tapi, kalau kau mendapat tiga peringatan dan berhasil berjalan terus selama tiga jam, semua peringatanmu dihapus.

DISB.2-1/TLW/2019(27)

"Hemat tenaga sesering mungkin" – Petunjuk 13.

DISB.2-2/TLW/2019(27)

Kedua kutipan di atas menjabarkan mengenai undang-undang yang mengharuskan masyarakat, khususnya peserta lomba, untuk selalu mematuhi. Peraturan yang ditampilkan tak serta-merta peraturan tiada arti. Peraturan tersebut

harus dilakukan. Apabila tidak dilakukan, maka kematianlah yang menjemput. Dalam novel, tidak digambarkan secara gamblang apa saja peraturan yang ada. Namun, dari kutipan DISJ.1-1/TLW/2019(27) di atas sudah memberikan ilustrasi mengenai salah satu karakteristik distopia lain menurut Chung dalam Azizah (2018), yaitu adanya kewajiban penyeragaman harapan dan keinginan karena ketidaksetujuan dianggap tabu. Maksud dari karakteristik tersebut adanya pemaksaan pemerintah kepada peserta perlombaan untuk menaati peraturan. Jika tidak, pembantaian akan terjadi.

Penggunaan Propaganda untuk Mengontrol Masyarakat

Dalam novel *The Long Walk*, pemunculan propaganda *The Long Walk* rupanya memberikan implikasi pada suatu komunitas. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Bakthawar & Fitria (2020) menjelaskan bahwa narasi distopia dapat ditemukan apabila terdapat implikasi yang memengaruhi, mulai dari hubungannya terhadap sejarah, alam, IPTEK, profesi, hingga psikologi, dan gender. Maka dari itu, banyak ditemukan reaksi sesaat hingga trauma dalam waktu sekejap. Reaksi sekejap tak bisa dihindari sebagai akibat dari penerapan propaganda yang dibuat oleh Mayor, yaitu *The Long Walk* sediri. Propaganda *The Long Walk* pada akhirnya memberikan kesan komersialisasi karena dijadikan bahan tontonan dan sorakan secara langsung (Mason, 2018). Dari sini, banyak pihak, terutama profesi yang terdampak propaganda, memiliki ketertarikan dengan pembantaian dalam perlombaan.

Seorang wartawan surat kabar bertubuh gendut yang mengenakan setelan jas berjalan mengiringi mereka, menyodorkan mikrofon panjangnya ke beberapa Pejalan. Di belakangnya, dua

teknisi sibuk membuka gulungan kabel listrik.

DISB.3-1/TLW/2019(88)

Beberapa pelayan bersorak ketika para Pejabat lewat.

DISB.3-2/TLW/2019(195-196)

Kutipan di atas menggambarkan bagaimana suatu profesi dapat berubah fungsi. Tampak seorang wartawan dengan sikap skeptis terus berusaha mewawancarai peserta lomba tanpa melihat kondisi. Pembantaian besar-besaran sedang terjadi, tetapi wartawan malah terus mendesak peserta untuk terus memberikan tanggapannya. Begitu pula dengan profesi pelayan yang seharusnya bersikap mengayomi, tetapi malah bersorak melihat kematian di hadapan secara langsung. Dari sini, perubahan fungsi profesi ternyata bisa terjadi sebagai dampak atas sesuatu. Apabila sesuatu tersebut bersifat negatif seperti distopia, maka suatu profesi akan mengikuti alur negatifnya. Hal ini memiliki keterkaitan dengan karakteristik distopia menurut Chung dalam Azizah (2018), yaitu penggunaan propaganda untuk mengontrol masyarakat. Hal ini disebabkan oleh adanya propaganda Mayor terkait dengan komersialisasi perlombaan *The Long Walk*.

Penitikberatan pada Pemikiran yang Salah

Negara yang sudah masuk tahap distopia pasti mengalami beberapa jenis kebobrokan, yaitu dalam bidang politik, ekonomi, maupun agama (Mutiah, *et al* 2019). Dalam novel ini, pengaruh ekonomi juga berdampak pada pemikiran tokoh. Tentu saja masa depan tak seindah dengan apa yang diharapkan banyak tokoh. Jadi, satu hal pasti yang dilakukan mau tidak mau harus mengikuti perlombaan *The Long Walk*, apapun konsekuensinya demi uang atau hadiah yang dijanjikan. Permasalahan

terkait hadiah dapat ditemui dalam kutipan berikut.

Mayor berdiri di Jeep itu. Dia memberi salut dengan postur kaku. Siap mengabulkan permintaan apa saja. Hadiah.

DISB.4-8/TLW/2019(430)

Kutipan di atas menjadi motivasi bagi peserta lomba. Dengan iming-iming hadiah seperti itu, siapa yang tidak tergiur? Apalagi hampir seluruh peserta lomba memiliki permasalahan ekonomi. Jadi, pengaruh distopia dalam ranah ekonomi itulah yang membuat masyarakat awam memberanikan dirinya untuk mengikuti perlombaan, meskipun nyawa taruhannya.

Bakthawar & Fitria (2020) juga menjelaskan bahwa narasi distopia dapat ditemukan apabila terdapat implikasi yang memengaruhi, mulai dari hubungannya terhadap sejarah, alam, IPTEK, hingga psikologi dan gender. Berbicara mengenai gender, terdapat pula satu momen ketika salah satu peserta yang tidak bisa menahan nafsu seksualnya.

Mendadak, dengan sangat mengagetkan, McVries berkata, "Kau mau kubantu masturbasi?"

"Dengan tampang seperti ini? Kusangka kalian para homo suka tipe yang kalem dan lembut?" Garraty was-was.

DISB.4-5/TLW/2019(355)

Kutipan di atas menceritakan tokoh laki-laki bernama McVries yang tampak ingin melakukan hal-hal mengarah pada aktivitas seksual kepada sesama peserta dan sesama jenis, yaitu Garraty. Padahal, sebelum memasuki perlombaan, orientasi seksual keduanya sama-sama heteroseksual (tertarik pada lawan jenis). Namun, karena mereka berjalan terus-menerus tanpa adanya sosok wanita untuk melampiaskan nafsu dan tanpa

adanya istirahat dalam kurun waktu yang sangat lama, pemikiran McVries terguncang. Hal tersebut menimbulkan orientasi seksualnya yang tiba-tiba berubah. Dari sini, dapat ditarik benang merah kalau kekacauan distopia yang diciptakan Mayor juga dapat merusak persepsi gender asli seseorang.

Kedua kutipan yang sudah dijabarkan di atas menunjukkan bahwa distopia merupakan bentuk kekacauan parah. Kekacauan itu juga berdampak pada segi pemerintahan dan kepribadian atau pemikiran tokoh. Kedua kutipan di atas juga mengilustrasikan bagaimana seseorang yang memiliki pemikiran yang salah. Pada akhirnya, pemikiran yang salah tersebut memengaruhi kepribadian seseorang atau tokoh.

Abnormalitas Tokoh sebagai Dampak Distopia

Abnormalitas merupakan situasi seseorang bertingkah laku tidak normal dengan orientasi yang salah (Gea, 2013). Kesalahan orientasi itulah yang membawa seseorang pada akhirnya bertingkah aneh. Perilaku abnormal adalah perilaku yang menyimpang dari norma sosial. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Hs., *et al* (2018) yang menyatakan bahwa setiap masyarakat atau kultur budaya mempunyai norma tertentu. Dari sini, bisa dikatakan bahwa seseorang yang menyimpang dari sesuatu yang normal dikatakan tidak normal. Namun, ketidaknormalan itu dapat atau tidak diterima bergantung pada bagaimana kultur budaya menanggapinya (Davison, *et al* 2018). Apabila dikaitkan dengan distopia, penyimpangan norma akan dianggap normal-normal saja padahal kenyataannya salah.

Kehidupan berlatar distopia sudah pasti berlaku secara abnormal. Tak hanya masyarakat awam, tetapi juga pemerintahan yang semakin merusak citra kehidupan ideal atau utopia. Beberapa

karakteristik distopia yang ditemukan sebelumnya dalam novel *The Long Walk* memiliki pengaruh yang kuat terhadap timbulnya abnormalitas, terutama pada tokoh masyarakat kurang mampu yang notabene masih belum terdampak pemikiran diktator Mayor. Bentuk-bentuk abnormal tersebut yang menjadikan tokoh masyarakat awam bertindak semaunya ke arah yang salah. Namun, tak hanya tindakan saja, distopia juga memengaruhi psikologi seseorang. Menurut Davison, *et al* (2018), psikologi abnormal dibagi ke dalam lima karakteristik, yaitu kejarangan statistik, pelanggaran norma, stres pribadi, disfungsi perilaku, dan *unexpectedness*. Kelima karakteristik Davison tersebut mampu mengklasifikasi penjabaran mengenai abnormalitas tokoh.

Kejarangan Statistik (*Statistical Deviation*)

Statistical deviation atau yang diterjemahkan sebagai kejarangan statistik dalam buku Psikologi Abnormal berdasarkan teori Davison menitikberatkan kejarangan perilaku yang dilakukan oleh individu. Apabila seseorang melakukan sesuatu yang jarang, bisa dikatakan perilaku yang dilakukan adalah perilaku abnormal (Davison, *et al* 2018).

Davison memberikan contoh sikap kejarangan statistik, yaitu ketika seseorang mengalami halusinasi dan depresi mendalam yang jarang ditemui di sekitar. Davison juga memberikan contoh lainnya, yaitu seseorang yang memiliki kehebatan dalam atletik (sesuatu yang jarang terjadi). Namun apabila dikaji dalam lingkup psikologi abnormal ke arah negatif, hal ini tidak termasuk ke dalamnya. Kejarangan dalam pembahasan ini mengarah pada abnormalitas tokohnya, seperti pada kutipan berikut.

“Apakah akan hujan seharian, Garraty?”
 “Ya, kurasa. Kelihatannya begitu.”

"Yah, silakan masuk, jangan kehujanan,"
kata McVries tiba-tiba.

"Baiklah, trims."

ABN.1.1-4/TLW/2019(417)

Dengan adanya perlombaan berjalan tanpa henti yang termasuk dalam karakteristik distopia kehidupan dehumanisasi, rupanya hal tersebut memengaruhi kewarasan tokoh Garraty dan McVries. Keduanya sama-sama merasakan sesuatu yang sebenarnya tidak ada. Keduanya saat itu berada di tengah jalan terbuka, tanpa adanya ruangan tertutup, dengan langit mendung yang menandakan akan hujan. Mereka berhalusinasi seolah ada rumah yang mampu melindunginya dari hujan. Mereka menganggap setiap hal sadis yang ada di depan mereka hanyalah angin lalu. Dari sini, perjalanan jauh yang dilakukan Garraty dan McVries terindikasi sebagai bentuk kejaran statistik, yaitu berupa halusinasi dan depresi mendalam sebagai akibat dari perjalanan jauh.

Pelanggaran Norma (*Violation of Social Norms*)

Sikap yang dianggap pelanggaran norma digambarkan dengan terancamnya seseorang oleh individu lain (Davison, *et al* 2018). Davison memberikan gambaran bagaimana seseorang dapat melanggar norma. Perilaku antisosial psikopat dan sosiopat merupakan satu contoh dari pelanggaran norma. Perilaku antisosial psikopat terjadi ketika seseorang tidak suka bergaul dengan masyarakat, tetapi tak segan membunuh orang di sekitarnya. Selain itu, perilaku kejahatan terhadap gender juga termasuk dalam pelanggaran norma. Namun, dalam *The Long Walk*, perilaku melanggar norma ditemukan pada sosok Mayor yang bersikap diktator dan sosiopat.

Ayah Garraty sering menyebut Mayor sebagai monster yang paling langka dan paling berbahaya yang bisa dihasilkan

bangsa mana pun, sosiopat yang didukung masyarakat.

ABN.2.1-1/TLW/2019(21)

Kutipan di atas menceritakan bagaimana tokoh Ayah Garraty yang mewanti-wanti mengenai sifat asli Mayor. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab 3.1, Mayorlah yang merancang perlombaan mematikan *The Long Walk*. Perlombaan itulah yang disebut sebagai hasil atau bentuk dari sikap sosiopat Mayor. Sosiopat adalah perilaku eksploitatif yang menguntungkan dirinya sendiri, biasanya dilakukan agar ia bisa merasakan kemenangan atau kesenangan duniawi. Sikap sosiopat juga digambarkan sebagai seseorang yang tak takut hukum (Atikah, 2018). Hal tersebut berkaitan dengan kenyataan bahwa memang Mayor seorang pemimpin negara AS di masa depan. Dari sini, ia tak segan untuk mengubah aturan negara seenaknya sendiri, mengingat Mayor sendirilah yang menciptakan propaganda perlombaan tersebut.

Stres Pribadi (*Personal Distress*)

Stres pribadi adalah suatu tindakan yang menekan dan menyiksa dirinya sendiri sebagai akibat dari orientasi pemikiran individu tersebut. Menurut Davison, *et al* (2018), stres pribadi biasanya digambarkan dengan stres pra atau pasca kelahiran, atau mungkin kelaparan. Namun, bagi Davison, stres pribadi masuk pada lingkup yang lebih besar, luas, dan berkepanjangan, yaitu ketika orientasi pemikiran orang dapat merusak dirinya sendiri, misalnya gangguan anxietas.

Gangguan anxietas terjadi ketika seseorang tidak mampu menahan dirinya atas sesuatu yang ditandai dengan keringat, denyut jantung, sakit perut, atas kriteria diagnostik seperti panik, fobia (ketakutan berlebih akan sesuatu), hingga gangguan pasca trauma yang berkepanjangan. Faktor etimologis lainnya, yaitu ketika muncul keyakinan

seseorang akan sesuatu yang berlebih sehingga keyakinan tersebut meneror hidupnya. Dari sanalah gangguan anxietas dapat timbul (Davison, *et al* 2018). Dari sini, dapat disimpulkan bahwa stres pribadi itu muncul akibat dari trauma yang dulu pernah terjadi, atau bisa juga fobia yang sudah ada sejak lahir, ditandai dengan keringat, sakit perut, dan sebagainya. Namun, banyak pihak yang kurang mengerti perbedaan mendasar antara stres pribadi dan kejarangan statistik. Stres pribadi lebih menekankan pada hal bersifat berkepanjangan yang muncul karena suatu trauma dan biasanya berkaitan dengan penyakit tertentu. Beda halnya dengan kejarangan statistik yang lebih ditinjau dari jarang atau tidaknya abnormalitas di kehidupan sehari-hari.

Dalam *The Long Walk*, stres pribadi yang dapat ditemukan, yaitu tokoh pengidap skizofrenia dan sikap tak pernah merasa puas. Penjabarannya sebagai berikut.

Sosok hitam itu kembali, di depan, tidak jauh, menggamit. Sosok hitam itu menggamitnya agar ke sana, dan mengikuti permainan sampai selesai. Dengan mata buta, rahang mengatup, dan tangan terulur memohon seakan mengemis, Garraty berjalan ke arah sosok hitam itu.

ABN.3.1-1/TLW/2019(431)

Kutipan di atas menceritakan tokoh Garraty yang sebenarnya sudah berhasil memenangkan perlombaan jarak jauh. Namun, ia mendapatkan konsekuensi, yaitu mengidap gejala skizofrenia. Penyakit skizofrenia muncul sebagai akibat dari perjalanan jauh tanpa henti dengan banyaknya halusinasi yang ia rasakan sebelumnya. Menurut Malfasari, *et al* (2020), tanda-tanda seseorang mengalami penyakit jiwa skizofrenia adalah mata melotot, tangan mengepal, rahang mengatup, dan postur

tubuh kaku. Pernyataan tersebut sejalan dengan kutipan tokoh Garraty yang sedang bertemu sosok hitam.

“Kudengar ia punya lusinan anak haram. Aku ingin memberikan seluruh dunia kejutan. Membeberkan ini secara mendadak. Dan saat aku menang, Hadiah-ku adalah meminta dibawa ke rumah ayahku.”

ABN.3.2-2/TLW/2019(416)

Aku dalam kutipan di atas merujuk pada tokoh bernama Stebbins. Stebbins merasa tak beruntung. Ia ingin meminta hak sebagai anak Mayor yang hidup layak. Namun, hal itu sejatinya tak bisa dibuktikan, apakah Stebbins benar anak Mayor. Bisa saja hal itu hanyalah halusinasi atau bualan belaka di kala kejenuhan dalam perjalanan tanpa henti. Bisa juga Stebbins merasa iri dengan kekayaan yang dimiliki Mayor. Mengapa? karena memang pada dasarnya, seluruh peserta perlombaan itu adalah mereka yang kurang mampu (seperti yang sudah dijelaskan pada bab 3.1). Untuk itulah, Stebbins dikategorikan sebagai seseorang yang tidak memiliki rasa puas.

Disabilitas atau Disfungsi Perilaku (*Dysfunction/Disability*)

Disabilitas atau disfungsi perilaku merupakan ketidakmampuan individu dalam beberapa bidang penting dalam kehidupan, misalnya dalam hubungan kerja dan individu. Disfungsi perilaku dalam hal hubungan kerja digambarkan oleh Davison, *et al* (2018), yakni ketika seseorang gagal menaikkan jabatan pekerjaan. Kegagalan tersebut memicu tindakan apa saja, misalnya mencurangi kandidat lain. Disabilitas perilaku juga digambarkan dengan keadaan transvestisme. Transvestisme adalah kondisi seseorang yang dapat menikah dengan lawan jenis, tetapi dia memiliki keinginan untuk memakai pakaian lawan jenis

demis kenikmatan seksual. Jadi, kenikmatan seksual tidak hanya dirasakan ketika melakukan hubungan seks, tetapi juga dengan memakai pakaian lawan jenis. Di sisi lain, Davison juga menyatakan bahwa hiperseks atau keinginan seks secara berlebihan (hiperseks) juga termasuk dalam disabilitas atau disfungsi perilaku.

Gadis tak bernama itu membuktikan-nya. Olson bersiul dengan suara basah, dan mulai menggesekkan telunjuknya yang kaku keluar-masuk tangannya yang terkepal longgar.

ABN.4.1-1/TLW/2019(35-36)

Gadis itu langsung menghambur ke arah Garraty dan menciumnya keras-keras. Bersimbah keringat, tiba-tiba Garraty terangsang. Dia balas mencium penuh gairah. Gadis itu menjulurkan lidah ke dalam mulut Garraty dua kali, dengan lembut.

ABN.4.1-2/TLW/2019(36)

Kedua kutipan di atas menunjukkan perilaku hiperseks pada remaja laki-laki yang berusia kurang lebih 16—18 tahun. Tindakan hiperseks tersebut ditandai dengan sikap Garraty yang memiliki nafsu terlalu tinggi bagi remaja seusianya dan Olson yang melecehkan dan menunjukkan sikap tak senonoh pada gadis di depan mereka. Perilaku hiperseks juga ditemukan pada kutipan berikut.

“Kudengar ia punya lusinan anak haram.”

ABN.4.1-6/TLW/2019(416)

Kutipan di atas merupakan percakapan antara Stebbins dan Garraty, membahas rumor mengenai Mayor yang memiliki banyak anak haram. Anak haram memiliki arti anak di luar pernikahan, atau dengan istilah lain Mayor suka berganti pasangan ketika berhubungan seksual sehingga anak hasil di

luar pernikahan menjadi tak terkira. Meskipun percakapan di atas belum ditentukan kebenarannya, tetapi kutipan di atas termasuk ke dalam penggambaran sikap abnormalitas hiperseks atau disfungsi perilaku.

Yang Tidak Diharapkan (*Unexpectedness*)

Yang tidak diharapkan digambarkan dengan kondisi seseorang yang awalnya merupakan seorang bangsawan, tetapi secara tiba-tiba jatuh miskin. Hal tersebut merupakan sesuatu yang tidak diharapkan sehingga muncullah gangguan abnormal sebagai akibat dari tidak punya uang – maka tidak makan. Kelaparan tersebut menjadi kunci utama dari yang tidak diharapkan. Yang tidak diharapkan juga bisa ditemukan ketika seseorang melakukan suatu hal sebagai akibat dari suatu hal. Sebagai contoh, jika seseorang tak bisa menahan nafsu secara seksual, ia akan berusaha secepat mungkin untuk memuaskan hal tersebut dengan cara menikah. Dari sini muncul juga sikap rela melakukan apa saja. Melakukan apa saja menjadi kunci dari yang tidak diharapkan, seperti munculnya respons mencuri bahan makanan (Davison, *et al* 2018).

Kami mendapat pekerjaan di pabrik piama di New Jersey. Kami tinggal di apartemen terpisah di Newark. Priscilla tinggal bersama tiga perempuan lain, dan aku tinggal bersama dua laki-laki lain.

ABN.5.1-1/TLW/2019(228)

Kutipan di atas menceritakan perjuangan tokoh McVries mencari pemasukan dengan cara bekerja. Hal itu disebabkan oleh ia dan pacarnya bernama Priscilla sama-sama datang dari keluarga kurang mampu. Hal itu masuk dalam kategori *unexpectedness* karena McVries baru menyadari kalau berpacaran harus siap menghadapi segalanya

yang tidak terduga, salah satunya perih ekonomi.

“Kuharap Cathy melahirkan anak laki-laki. Kami berdua menginginkan anak laki-laki. Anak perempuan tidak apa-apa, tapi kalian tahu kalau anak laki-laki akan memakai nama kita dan meneruskannya,”

ABN.5.1-3/TLW/2019(320)

Berbeda halnya dengan kutipan kedua. Kutipan kedua menceritakan tokoh Scramm yang sudah menikahi Cathy yang sudah memiliki anak sebelum menikah. Setelah menikah, Scramm merasa bertanggung jawab atas ekonomi keluarganya. Ia yang tak memiliki cukup pemasukan pada akhirnya memutuskan untuk mengikuti perlombaan tersebut. Jadi, keputusannya mengikuti lomba itu merupakan kategori *unexpectedness* sebagai dampak dari pernikahan dan memiliki anak di usia muda, serta faktor ekonomi yang rendah.

Kelima karakteristik abnormal Davison benar-benar menggambarkan situasi kepribadian pada lingkup distopia dalam novel *The Long Walk*. Kelima karakteristik itu ditemukan pada beberapa tokoh, baik tokoh remaja laki-laki dan Mayor. Kelima karakteristik tersebut juga merupakan indikasi distopia yang bersifat berkepanjangan.

Ironi sebagai Dampak Distopia dan Abnormalitas dalam Novel *The Long Walk* Karya Stephen King

Ironi dalam penelitian ini merupakan dampak dari karakteristik distopia dan abnormalitas Davison dalam *The Long Walk* dengan definisi situasi yang bertentangan dari kehidupan ideal. Definisi tersebut berkaitan dengan adanya gaya bahasa ironi, diperkuat oleh Heru (2018), yang berarti penipuan, berpura-pura, dan berbalikan dari yang seharusnya terjadi. Ketiga hal tersebut berlandaskan pada situasi distopia, salah

satunya penciptaan propaganda oleh Mayor. Dalam novel ini, ironi dibagi menjadi dua, yaitu (1) sikap permisif dan (2) rela mati demi sesuatu yang tidak masuk akal, seperti distopia pemerintahan.

Sikap Permisif

Sikap permisif merupakan sikap yang suka mengizinkan, membolehkan, dan mau menerima apa saja tanpa keraguan meskipun sesuatu yang ditawarkan merupakan kesalahan. Namun, jika pandangan tersebut dikaji dari sisi distopia, tentu saja menjadi hal yang sangat mengerikan. Hal itu disebabkan oleh adanya sikap mau menerima apa saja yang seharusnya tidak diterima. Salah satu contohnya adalah ketika seseorang mau menuruti perintah individu lain yang berkuasa dengan mengharapkan hadiah berupa uang.

Ketika gilirannya tiba, Mayor memberikan nomor 47 dan mengucapkan “Semoga berhasil.” Garraty merasakan dorongan yang nyaris tak tertahankan untuk menyentuh kaki pria itu dan memastikan dia sungguh-sungguh ada.”

IRO.1-1/TLW/2019(22)

Kutipan di atas menunjukkan tokoh Garraty yang sangat terkesima dengan sosok Mayor. Sikap Garraty tersebut merupakan dampak keberhasilan propaganda Mayor, yaitu adanya iming-iming hadiah uang dalam perlombaan alias pembantaian massal bagi masyarakat tidak mampu yang dianggap tidak memiliki masa depan Amerika. Hal tersebut berarti menunjukkan indikasi sikap permisif atau sikap mau menerima apa saja meskipun kematian atau kegilaan menjadi konsekuensi.

Sikap Rela Mati

Sikap rela mati merupakan sikap yang hampir mirip dengan sikap permisif,

hanya saja ditinjau dari sisi yang berbeda. Sikap rela mati menunjukkan indikasi kalau setiap tokoh rela mati demi uang. Salah satu kutipan sikap rela mati adalah sebagai berikut.

“Ini gagasanku, Bu. Aku ...,” Dia melihat sekelilingnya sebentar. “Aku menyayangi Ibu, tetapi jalan inilah yang terbaik, itu sudah pasti,”

IRO.2-1/TLW/2019(14)

Kutipan di atas menunjukkan kalau Garraty rela mati demi uang, mengingat tokoh Garraty merupakan orang tidak mampu. Dengan demikian, Garraty berarti masih memiliki perasaan menyayangi ibu dan keluarganya meskipun ia berhasil masuk ke dalam lingkaran propaganda Mayor, yaitu pembantaian *The Long Walk*.

Dia menyentuh pundak McVries untuk meluruskan arahnya lagi. McVries mendongak, tersenyum ke arah Garraty. “Tidak, Ray, sudah waktunya duduk. McVries membuka mata dan tersenyum lagi. Detik berikutnya, ia sudah tiada.

IRO.2-3/TLW/2019(427-428)

Kutipan terakhir menunjukkan adanya sikap heroik McVries yang rela mati demi Garraty. McVries dan Garraty adalah tiga orang terakhir yang hampir berhasil menyelesaikan perlombaan. Namun sayang, hanya ada satu pemenang saja yang boleh merasakan hadiah dan merasakan hidup. Dengan demikian, selain ia sudah lelah dan tak mampu lagi meneruskan perjalanan, ia lebih memilih mati dan membiarkan Garraty melawan satu orang lainnya. Sikap rela mati McVries tersebut hanyalah satu dari ribuan kutipan yang menandakan non-distopia, karena kemanusiaan tampak di antara keduanya.

Sikap permisif dan rela mati juga merupakan dampak dari karakteristik

distopia penitikberatan pada pemikiran yang salah. Dengan demikian, ironi menjadi faktor penting mengapa perubahan sikap dan psikologis tokoh dapat terjadi.

Setelah penjabaran pembahasan di atas, kebaruan (*novelty*) dapat divalidasi. Validasi kebaruan ditekankan pada keterkaitan antara distopia dengan teori psikologi abnormal (abnormalitas pada tokoh terdampak), yakni kejarangan statistik, pelanggaran norma, stres pribadi, disfungsi perilaku, dan *unexpectedness*. Kelima karakteristik abnormalitas tersebut dikaitkan dengan sikap abnormalitas tokoh selama distopia terjadi. Selain itu, kajian terhadap novel *The Long Walk* baru pertama kali dikajisehingga penelitian ini dapat divalidasi kebaruannya.

SIMPULAN

Situasi distopia ditemukan dalam novel *The Long Walk* karya Stephen King. Novel ini berusaha mengungkap tabir distopia dan ideologi yang salah. Stephen King berupaya mempersiapkan kemungkinan terburuk dari adanya pemerintahan distopia di masa depan. Berdasarkan karakteristik distopia, terdapat empat karakteristik yang ditemui, yakni kehidupan dehumanisasi, kewajiban penyeragaman harapan dan keinginan karena ketidaksetujuan dianggap tabu, penitikberatan pada konsep atau pemimpin yang salah, serta penggunaan propaganda untuk mengontrol masyarakat.

Selain itu, setiap situasi dan karakteristik distopia memunculkan isu yang berkorelasi dengan kelima karakteristik teori psikologi abnormal Davison. Bisa dibilang, karakteristik distopia tersebutlah yang memunculkan sikap-sikap abnormal setiap tokohnya. Isu-isu abnormalitas bahkan sampai saat ini juga cukup dirasakan oleh sebagian besar masyarakat di realitas kehidupan, yakni halusinasi dan depresi, sikap diktator dan sosiopat, pengidap skizofrenia,

hiperseks, hingga pernikahan usia muda sebagai bentuk tanggung jawab dari kehamilan di luar nikah serta tanggung jawab ekonomi bagi pihak laki-laki. Situasi ini juga berdampak pada adanya ironi, yakni sikap permisif dan rela mati terhadap keyakinan yang salah.

Saat ini, situasi distopia mungkin belum dirasakan masyarakat Indonesia. Namun, tidak menutup kemungkinan sikap-sikap pemantik distopia akan ditemui suatu saat nanti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang tepat atas dasar pengaruh pemerintahan yang buruk di masa depan terhadap psikis dan tingkah laku seseorang. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meninjau sisi distopia berdasarkan ilmu studi literatur lain, mengingat masih banyak nilai yang bisa digali dari sudut pandang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Atikah, F. (2018). Count Olaf's Antisocial Personality Disorder in Handler's a Series of Unfortunate Events. *Lexicon*, 2(2), 127-137. <https://doi.org/10.22146/lexicon.v2i2.42214>
- Azizah, A. R. (2018). *Gambaran Dunia Utopia dan Distopia dalam Novel Shinsekai Yori Karya Yuusuke Kishi*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya: Malang.
- Bakthawar, P., & Fitria, S. (2020). Narasi Distopia Terhadap Sejarah dalam Trilogi Divergent Karya Veronica Roth. *EUFONI: Journal of Language, Literary, and Cultural Studies*, 4(2), 150-157. <https://doi.org/10.32493/efn.v4i2.9409>
- Coats, K. (2011). Young adult literature: Growing up, in theory. *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*, 315-329.
- Davison, G. C., Neale, J. M., & Kring, A. M. (2018). *Psikologi Abnormal Edisi 9*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Diyati, H., & Muhyadi. (2014). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pengembangan Budaya Sekolah di SDN Kwayuhan, Kecamatan Minggir, Sleman. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 2(1), 28-43. <https://doi.org/10.21831/amp.v2i1.2407>
- Gea, A. (2013). Psikologi Abnormal: Mitos atau Kenyataan. *Humaniora*, 4(1), 692-704. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3479>
- Heru, A. (2018). Gaya Bahasa Sindiran, Ironi, Sinisme, dan Sarkasme dalam Berita Utama Harian Kompas. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 8 (2), 43-54. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v8i2.2083>
- Hs, N. A. R., Anshari, & Juanda. (2018). *Abnormalitas Tokoh Gadis dalam Novel Androphobia Karya Ullan Pralihanta*. Thesis. Tidak Diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Sastra. Universitas Negeri Makassar: Makassar.
- King, S. (2019). *The Long Walk*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Krisnadwipayana. (2013). *Stephen King*. Diakses pada 29 September 2022, dari https://p2k.unkris.ac.id/id3/3073-2962/Stephen-King_107635_p2k-unkris.html
- Malfasari, E., Febtrina, R., Maulinda, D., & Amimi, R. (2020). Analisis Tanda dan Gejala Resiko Perilaku Kekerasan pada Pasien Skizofrenia. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(1), 65-74. <https://doi.org/10.32584/jikj.v3i1.478>

- Mason, F. (2018). The Long Walk: Stephen King's Near Future Critique of Sport and Contemporary Society. *Philosophical Journal of Conflict and Violence*, Vol.2 (2). <https://doi.org/10.22618/TP.PJCV.20182.2.437014>
- Muallim, M. (2017). Isu-isu Krisis dalam Novel-novel Dystopian Science Fiction Amerika. *Jurnal POETIKA*, 5(1), 36–50. <https://doi.org/10.22146/poetika.25810>
- Mutiah, T., Armelsa, D., Risyan, F., & Raharjo, A. (2019). Distopia Kondisi Liberalisme dalam Film Tiga (Studi Semiotika Roland Barthes Tentang Distopia Liberalisme di Jakarta dalam Film Tiga). *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 19(2), 225–230. <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2.5633>
- Salam, A. (2001). *Sastra Terjemahan: Beberapa Persoalan*. Paper. Tidak Diterbitkan. Universitas Gadjah Mada: Jogjakarta.
- White, C. J. (2018). *Stephen King's The Long Walk and the Art of Dystopian Simplicity*. Diakses pada 1 Oktober 2022, dari <https://www.tor.com/2018/04/16/stephen-kings-the-long-walk-and-the-art-of-dystopian-simplicity/>