



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hall dan Lindzey (1993) menemukan bahwa “hanya sedikit kata yang begitu memikat khalayak ramai, seperti istilah kepribadian” (p.26). Kata kepribadian juga sering digunakan dalam masyarakat dan sering diartikan menjadi keterampilan atau kecakapan sosial suatu individu. (Hall & Lindzey, 1993, p.26).

Walau kepribadian merupakan kata yang sering digunakan, menurut Allport, belum ada definisi pasti akan kepribadian. Bahkan, ia menemukan hampir 50 definisi kepribadian yang ditawarkan oleh para ahli (dalam Hall & Lindzey, 1993, p. 26).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kepribadian berasal dari kata dasar “pribadi” yang berarti keadaan manusia sebagai perseorangan yang memiliki pendapat sendiri dan memiliki peran untuk diri sendiri. Sementara kepribadian sendiri berarti sifat hakiki yang tercermin pada sikap seseorang atau suatu bangsa yang membedakannya dari orang atau bangsa lain.

Sementara itu, Kellerman (2012) menjelaskan bahwa kepribadian adalah sesuatu yang dibentuk karena rangsangan otak. Kepribadian dihasilkan dari alam bawah sadar manusia yang membuat para individu tahu

siapa diri mereka dan bagaimana untuk bersikap. Namun, kepribadian ini juga bisa dibentuk dan bisa berubah karena dipengaruhi dan beradaptasi dengan beberapa faktor seperti situasi, kondisi, dan orang-orang di sekitar. Hanya saja, perubahan tersebut tidak besar dan hanya untuk membantu individu untuk beradaptasi (Kellerman, 2012, p. 18)

Namun, faktor-faktor pembentuk kepribadian itu tidak selamanya menggiring orang untuk memiliki kepribadian yang baik. Bahkan, faktor-faktor tersebut dapat mengganggu seseorang hingga akhirnya orang tersebut memiliki gangguan kepribadian.

Menurut American Psychiatric Association (2013), gangguan kepribadian merupakan pola tindakan dan tingkah laku individu yang menyimpang dari budaya individu. Dalam orang yang mengalami gangguan kepribadian, pola menyimpang ini terus meresap ke dalam diri dan mempengaruhi tindakannya. Pola menyimpang ini juga stabil membentuk “pribadi baru” dalam individu yang menggiring individu ke dalam penderitaan dan kerusakan mental. (American Psychiatric Association [APA], 2013, p. 645)

APA mengelompokkan gangguan kepribadian ke dalam tiga klaster berdasarkan kesamaan gejala (APA, 2013, p. 646). Tiga klaster tersebut adalah:

a. Klaster A

Mereka yang termasuk ke dalam klaster A biasanya tampil aneh dan cenderung eksentrik. Yang termasuk ke dalam klaster ini, yaitu *Paranoid Personality Disorder*, *Schizoid Personality Disorder*, dan *Schizotypal Personality Disorder*.

b. Klaster B

Mereka yang termasuk ke dalam klaster B biasanya cenderung dramatis dan memiliki emosi yang tidak stabil. Terdiri dari *Antisocial Personality Disorder*, *Borderline Personality Disorder*, *Histrionic Personality Disorder*, dan *Narcissistic Personality Disorder*.

c. Klaster C

Mereka yang berada dalam penggolongan klaster C adalah orang-orang yang memiliki rasa takut dan cemas yang berlebihan. Klaster C terdiri dari *Avoidant Personality Disorder*, *Dependent Personality Disorder*, dan *Obsessive-compulsive Personality Disorder*.

Dari pengelompokan oleh APA tersebut, ada gangguan kepribadian yang akrab di telinga Penulis, yaitu *Borderline Personality Disorder* (BPD).

BPD merupakan gangguan kepribadian yang ditandai dengan perubahan suasana hati yang ekstrem dan terkesan dramatis. Hal yang paling menonjol dari para penderita BPD adalah adanya ketidak stabilan hubungan antar-perseorangan dan citra dirinya (APA, 2013, p. 663). Menurut Kernberg dan Michels (2009), BPD merupakan salah satu gangguan

kepribadian yang serius. Sebanyak 4% individu dalam masyarakat dan 20% individu dalam populasi masyarakat yang terkena gangguan kepribadian, mengalami BPD (Borderline Personality Disorder, para. 1).

Menurut hasil wawancara lewat telepon antara Penulis dan psikolog Edo Jaya, penyintas BPD akan terlihat seperti orang-orang biasa yang tidak memiliki gangguan kepribadian. Banyak penyintas yang bisa melakukan aktivitas seperti biasa dan bahkan banyak juga yang menjadi orang sukses dan memiliki tanggung jawab besar dalam bidang mereka. Hanya saja, bila para penyintas sedang *down*, barulah akan terlihat gejala orang terkena BPD.

Beberapa gejalanya, pertama, penyintas bisa larut dalam perasaannya dan bisa berlangsung lama, bahkan dalam hitungan jam hingga sampai beberapa hari (APA, 2013, p. 664). penyintas juga sering mengalami perubahan suasana hati yang ekstrem (*mood swing*) yang menyebabkan mereka sering marah-marah, panik, tidak puas, dan lain lain (APA, 2013, p. 664).

Hal tersebut memacu para penyintas untuk melakukan hal yang bisa merugikan diri sendiri, seperti melukai diri sendiri (*self harm*) dengan berbagai bentuk. *Cutting* atau melukai tangan dengan benda tajam dan membenturkan kepala adalah bentuk yang paling sering ditemui (APA, 2013, p. 663).

Menurut Andri (2016) yang dilansir dari cnnindonesia.com, *self harm* bisa berakibat fatal, yaitu kematian. Kematian yang disebabkan oleh *self*

harm yang berlebihan dikategorikan menjadi *accidental suicide* atau bunuh diri tidak disengaja. Hal ini disebabkan karena para penyintas sebenarnya tidak bermaksud untuk bunuh diri, melainkan hanya menyiksa diri sendiri tetapi berlebihan hingga kehilangan nyawa (*'Accidental Suicide'*, Histeria yang Sebabkan Bunuh Diri, para. 1).

Kedua, menurut data Barends Psychology Practice (n.d.), orang yang menderita BPD cenderung melakukan hal yang mengarah ke percobaan bunuh diri. Sebanyak 75% penderita BPD telah melakukan percobaan bunuh diri dan 10% penderita telah melakukan bunuh diri. Bahkan, sebagian besar bunuh diri terjadi pada penderita dengan usia di bawah 40 tahun (Fakta Gangguan Kepribadian Borderline, para. 7).

Di Indonesia sendiri, menurut data yang Penulis dapat dari Rumah Sakit Mitra Keluarga, penduduk Indonesia yang menderita BPD adalah penduduk dalam rentang umur 19-40 tahun. Dan hingga saat ini, kasus yang berhubungan dengan penderita BPD mencapai dua juta kasus per tahun. Kasus yang dimaksud adalah kasus dari bertambahnya jumlah orang yang mengalami gangguan kepribadian, *self harm*, hingga *accidental suicide*.

Oleh karena itu, penyintas BPD butuh pendampingan dari ahli psikologi dan *caregiver* untuk selalu ada untuk mereka. Dari wawancara Penulis dengan seorang penyintas BPD, obat-obat dan psikolog serta psikiater memang membantu. Namun, adanya grup yang dibangun untuk saling berbagi dan menguatkan itu juga lebih membantu. *Support group* memang dibutuhkan bagi para penyintas BPD.

Hanya saja, di Indonesia hanya ada satu *support group* bagi para penyintas BPD, yaitu BPD Indonesia. BPD Indonesia didirikan oleh seorang penyintas BPD bernama Reggie Pranoto. Motivasi Reggie untuk membentuk komunitas ini adalah untuk saling membantu dan saling menguatkan antarpenyintas sehingga meminimalisir keinginan untuk *self harm* dan rasa ditinggalkan.

Reggie sendiri yang seorang penyintas BPD masih tergantung dengan psikolog, *caregiver*, dan juga obat-obatan. Namun, ia tidak ingin kalah dengan keadaan mentalnya dan ingin membantu orang-orang yang senasib dengan dirinya untuk berjuang bersama. Apalagi hingga saat ini, masyarakat Indonesia masih memandang sebelah mata orang-orang dengan gangguan mental dan gangguan kepribadian.

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2013), sebanyak 14,3% dari 1.655 rumah tangga di Indonesia yang memiliki anggota dengan gangguan jiwa, pernah dan masih melakukan pemasangan. Metode pemasangan tidak hanya secara tradisional, seperti menggunakan balok kayu dan merantai, tetapi juga melakukan pengekangan, seperti membatasi ruang gerak, mengisolasi, mengurung, dan menelantarkan (Kemenkes, 2013, p. 127).

Hal tersebut juga Penulis temukan dari kehidupan sosial teman-teman Penulis yang mengalami bipolar dan juga keterangan dari Reggie. Mereka sering mendapat stigma buruk dari masyarakat dan beberapa kali mengalami

penolakan setelah masyarakat tahu bahwa mereka mengalami gangguan kepribadian.

Penolakan masyarakat dan sanksi sosial dari masyarakat tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat tentang gangguan kepribadian dan cara memperlakukan para penderita gangguan kepribadian, terutama gangguan kepribadian BPD. Dari pengalaman Reggie tersebut, akhirnya Reggie memutuskan untuk membentuk *support group* untuk membantu para penyintas BPD.

Hal tersebut yang menjadi motivasi Penulis untuk menciptakan karya ini. Selama Penulis mencari, Penulis menemukan hanya sedikit karya jurnalistik yang membahas tentang gangguan kepribadian BPD. Sedikit karya tersebut hanya membahas dalam bentuk *knowledge based* dan tidak mendalam.

Penulis ingin membahas Borderline Personality Disorder dengan cara yang berbeda, yaitu dengan menghadirkan tokoh pendiri BPD Indonesia yang juga seorang penyintas BPD, yaitu Reggie Pranoto. Penulis akan menceritakan kehidupan Reggie sebagai penyintas BPD yang tidak menyerah dengan belenggu penyakit kepribadian yang dideritanya.

Penulis berpedoman pada salah satu nilai berita, yaitu *human interest*.

Hal ini menuntut Penulis untuk menjelajah lebih dalam tentang unsur kemanusiaan yang “menyangkut emosi, fakta biografis, kejadian-kejadian dramatis, deskripsi, motivasi, ambisi, kerinduan, dan kesukaan dan ketidaksukaan umum dari masyarakat” (Ishwara, 2011, p. 80).

Hal ini yang membuat Penulis ingin membahas kisah tentang Reggie. Selain itu, Penulis ingin menampilkan bahwa para penyintas gangguan kepribadian, terutama BPD, juga memiliki semangat untuk menjalani kehidupan seperti orang tanpa gangguan kepribadian. Hal tersebut masuk ke dalam unsur nilai berita *human interest*.

Karya ini akan ditampilkan dalam bentuk *interactive multimedia story* yang dapat diakses melalui telepon genggam (*mobile based*) dan komputer (*web based*). Hal ini disebabkan karena Penulis berpedoman pada konsep *immersive journalism*.

Menurut Zankova, Skolkay, dan Franklin (2015), *immersive journalism* merupakan produksi berita yang ditampilkan dalam format yang membuat pembaca mendapat lebih pengalaman dari situasi yang digambarkan dalam karya jurnalistik tersebut. *Immersive journalism* ingin menambah hubungan antara pembaca dengan berita (Zankova, Skolkay, & Franklin, 2015, p. 10).

Menurut Salter (2009), *immersive journalism* juga membuat para pembaca lebih terlibat. Keterlibatan tersebut disebabkan karena *immersive journalism* menggunakan peralatan fiksi yang membuat pembaca mendapat gambaran lebih tentang detail yang disampaikan dalam berita (dalam Zankova, Skolkay, & Franklin, 2015, p. 10).

Dalam mewujudkan *immersive journalism* tersebut, Penulis menggunakan peralatan fiksi berupa interaktivitas dan multimedia. Dengan interaktivitas, pembaca diizinkan untuk melakukan kontrol. Kontrol yang

dilakukan selain *scrolling* dan *clicking* adalah antara lain *hyperlinks*, *polls*, *quizzes*, dan lain-lain (Bradshaw, 2018, p. 284). Interaktivitas seperti itu membuat pembaca lebih terlibat dan menambah pengalaman dalam karya yang Penulis buat.

Sementara dengan multimedia, Penulis akan menggunakan gabungan media untuk menulis berita. Seperti yang diungkapkan oleh Zankova, Skolkay, dan Franklin (2015), *immersive journalism* dapat dibangun dengan media seperti gambar, audio, video, dan media lain yang sesuai dengan konteks berita yang ditulis (Zankova, Skolkay, & Franklin, 2015, p. 10).

Selain berpedoman dengan konsep *immersive journalism*, penyebaran karya melalui *mobile based* dan *web based*, yang dapat diakses melalui internet, dipertimbangkan dengan semakin tingginya penggunaan internet pada masyarakat Indonesia.

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), hingga tahun 2017, penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa. Jumlah ini meningkat dari tahun sebelumnya yang masih menunjukkan angka 132,7 pengguna internet.

Selain itu, sebanyak 44,16% pengguna internet menggunakan cerdas gawai dan *tablet* untuk mengakses internet, 4,49% menggunakan laptop atau komputer pribadi, dan 39,28% menggunakan keduanya.

Selain itu, tampilan interaktivitas dan multimedia yang Penulis pilih membuat tampilan karya Penulis akan lebih menarik, dibanding dengan karya yang menggunakan satu media dan minim interaktivitas.

Penyebaran bentuk karya Penulis yang menggunakan URL juga lebih mudah, yaitu bisa dengan *copy, paste*, dan tinggal bagikan lewat media sosial, atau lewat *chat personal* sehingga penyebaran karya lebih efektif.

1.2. Tujuan Karya

Karya dengan judul “*Don’t Stop Me Now: Melawan dan Menikmati Borderline Personality Disorder*” ini memiliki tujuan untuk:

1. Memberi informasi dengan lebih mendalam tentang yang dialami oleh penderita BPD pada masyarakat lewat cerita pengalaman hidup.
2. Menyadarkan masyarakat bahwa gangguan kepribadian adalah sesuatu yang penting dalam menyangkut nyawa seseorang.
3. Mengajak masyarakat untuk lebih peduli dengan orang di sekitar, apalagi yang mengalami gangguan kepribadian dan *mental illness*, terutama BPD.
4. Memberi informasi tentang *mental health care* dan *support group* khusus untuk BPD bagi para penderita BPD yang membaca karya Penulis,

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3. Kegunaan Karya

Karya dengan judul “*Don’t Stop Me Now: Melawan dan Menikmati Borderline Personality Disorder*” ini memiliki kegunaan untuk:

1. Kegunaan Akademis

Karya ini diharapkan dapat memberi sumbangan karya baru yang dapat mengedukasi masyarakat tentang BPD dan bagaimana cara menghadapi orang dengan gangguan kepribadian ini. Karya ini juga memberi informasi tentang *hotline* yang dapat dihubungi saat menghadapi masalah mental di Indonesia.

Selain itu, karya ini juga memberi warna baru dalam dunia pendidikan tentang penyampaian informasi lewat *interactive multimedia story*.

2. Kegunaan Praktis

Karya ini dibuat untuk menyentuh hati dan menumbuhkan rasa peduli masyarakat terhadap orang yang menderita BPD. Selain itu, karya ini juga dibuat untuk menyadarkan masyarakat bahwa tidak perlu memandang para penderita BPD dengan sebelah mata. Sebaliknya, merangkul mereka dan bisa meringankan beban mereka dengan berlaku dengan lebih ramah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A