



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu cara untuk mengkomunikasikan sebuah visual terhadap audiens yang mengandung sebuah pesan atau informasi. Visualisasi tersebut didasari oleh sebuah ide yang mengandalkan kreasi dan elemen-elemen visual yang terorganisir. Sebuah desain grafis dapat mempersuasi, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, hingga mengubah perilaku seseorang. Hal itu dikarenakan oleh visual yang memberikan audiens persepsi tertentu terhadap apa yang dilihat dan pesan yang didapatkan (Landa, 2014, h.1).

2.1.1 Elemen Grafis

Penulis menggunakan metode yang dikemukakan oleh Robin Landa pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions: Fifth Edition* (2014). Menurut teori tersebut, metode desain dibagi menjadi lima tahap perancangan sebagai berikut:

1) Garis

Garis merupakan titik yang memanjang dan bisa disebut sebagai sebuah titik yang bergerak. Garis biasanya dikenali dari seberapa panjangnya, bukan lebarnya. Garis berperan penting dalam komposisi desain grafis. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, atau pun berbentuk siku, yang mampu memandu audiens ke suatu arah tertentu. Setiap garis pun juga memiliki kualitas yang berbeda seperti halus, tebal, dan lain-lain (Landa, 2014, h.19-20).

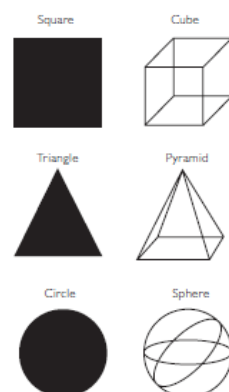
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



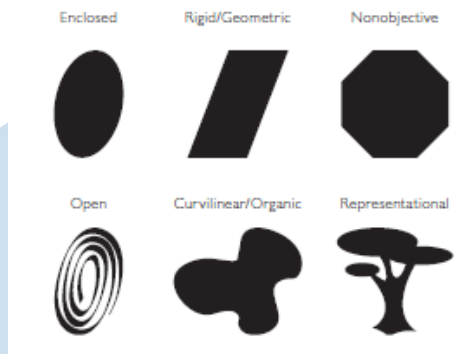
Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2014)

2) **Bentuk**

Garis luar dari suatu benda disebut dengan bentuk. Bentuk dikenal sebagai sebuah area atau jalur yang tertutup. Bentuk pada dasarnya berbentuk datar dan bisa diukur tinggi dan lebarnya. Kualitas dari sebuah bentuk dapat dilihat dari bagaimana cara membuatnya. Terdapat tiga bentuk dasar dari sebuah bentuk yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Sedangkan bentuk yang memiliki volume yaitu biasanya adalah kubus, piramida, dan bola. Selain itu, terdapat juga bentuk lainnya seperti abstrak, representatif, dan lain-lain (Landa, 2014, h.20-21).



Gambar 2.2 Bentuk Dasar
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.3 Jenis-Jenis Bentuk
Sumber: Landa (2014)

a) *Figure/ground*

Sebuah figur yang terbentuk dari sebuah prinsip dasar mengenai persepsi visual antara area positif dan negatif. Pikiran manusia biasanya cenderung memisahkan antara bagian *ground* dengan *background*. Area positif merupakan bagian yang mudah terlihat dan dapat disebut sebagai sebuah bentuk. Sedangkan area negatif sebenarnya juga membentuk suatu figur tertentu (Landa, 2014, h.20-21).



Gambar 2.4 Bentuk *Figure/ground*
Sumber: Landa (2014)

3) **Warna**

Warna merupakan elemen yang kuat dan sangat merangsang dalam sebuah desain. Tanpa adanya cahaya maka warna tidak dapat terlihat, karena warna berasal dari pantulan cahaya yang kemudian diserap oleh sebuah objek. Terdapat tiga kategori dari sebuah warna

yaitu adalah *hue* (nama warna, seperti merah, hijau, biru), *value* (tingkat keterangan, seperti biru muda atau biru gelap), dan *saturation* (tingkat kecerahan, seperti seberapa terangnya warna biru). *Hue* juga dapat memberikan efek dingin atau panas yang disebut sebagai *color temperature* (Landa, 2014, h.23-27).



Gambar 2.5 Temperatur Warna
Sumber: Landa (2014)

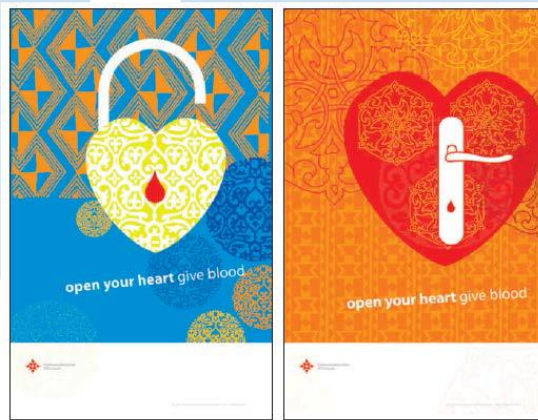
Skema warna dibagi menjadi tiga kategori yaitu warna primer (merah, biru, kuning), warna sekunder (hijau, jingga, ungu), dan warna tersier (kuning-hijau, biru-merah, merah-ungu). Kemudian pada *color wheel*, skema warna terbagi menjadi beberapa bagian seperti komplementer, analogus, triadik, dan monokromatik (Landa, 2014, h.132-134).



Gambar 2.6 Skema Warna pada *Color Wheel*
Sumber: Landa (2014)

4) **Tekstur**

Tekstur merupakan sesuatu yang bisa dirasakan. Dalam seni visual, tekstur dibagi menjadi dua yaitu aktual dan visual. Tekstur aktual merupakan tekstur yang dapat disentuh dan diraba secara nyata, sedangkan tekstur visual merupakan sebuah ilusi yang merepresentasikan tekstur aktual. Tekstur visual dapat dibuat dari hasil fotografi ataupun gambar yang terampil. Salah satu tekstur yang berulang disebut sebagai *pattern*. *Pattern* tersebut harus bersifat repetitif dan memiliki arah yang jelas (Landa, 2014, h.28).



Gambar 2.7 Contoh Tekstur pada Gambar
Sumber: Landa (2014)

2.1.2 **Prinsip Desain**

1) **Format**

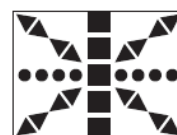
Format merupakan batasan dalam membuat suatu desain. Format berperan dalam cara seorang desainer menentukan media yang akan digunakan seperti kertas, layar *handphone*, *billboard*, dan lain-lain. Setiap media tersebut memiliki standar format nya masing-masing dalam bentuk dan ukurannya. Dengan bentuk dan ukuran yang berbeda, komposisi desain harus tetap terlihat menjadi satu kesatuan (Landa, 2014, h.29-30).



Gambar 2.8 Aspek Rasio pada Media
Sumber: Landa (2014)

2) *Balance*

Balance adalah stabilitas yang terjadi karena adanya pembagian elemen desain yang sama rata dengan titik tengahnya. *Balance* yang terdapat pada desain dapat membuatnya terlihat selaras. Ukuran, warna, bentuk, dan tekstur merupakan beberapa elemen desain yang memengaruhi keseimbangan pada suatu karya. *Balance* dibagi menjadi tiga kategori yaitu simetris, asimetris, dan radial (Landa, 2014, h.30-33).

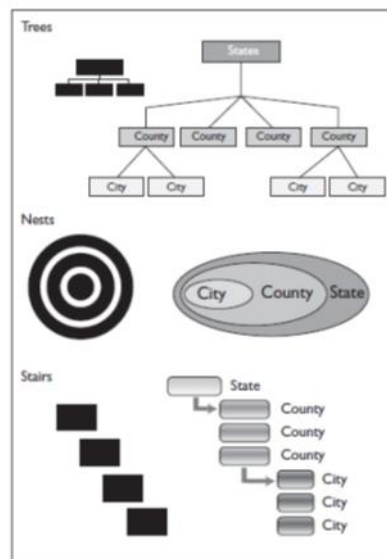
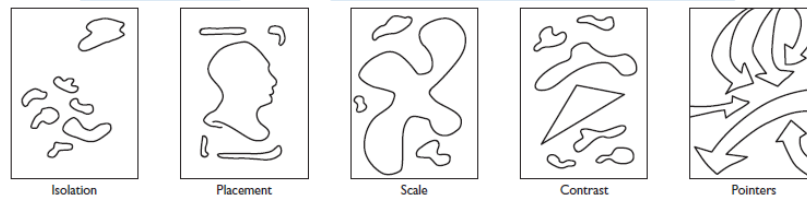


/// SYMMETRICAL ARRANGEMENT (TOP)
ASYMMETRICAL ARRANGEMENT (MIDDLE)
RADIAL ARRANGEMENT (BOTTOM)

Gambar 2.9 Jenis-Jenis *Balance*
Sumber: Landa (2014)

3) Hierarki Visual

Hierarki visual berfungsi untuk mengorganisir informasi yang terdapat pada sebuah desain. Semua elemen desain dan informasi yang ada menggunakan hierarki visual yang mengandung *emphasis*. *Emphasis* berguna dalam mengatur elemen desain menurut kepentingannya, sehingga tidak mengganggu atau mendominasi elemen lainnya. Pada dasarnya, seorang desainer grafis akan menentukan bagian desain mana yang perlu dilihat terlebih dahulu. Terdapat tiga cara untuk mencapai *emphasis*, yaitu adalah isolasi (terfokus pada apa yang ingin ditunjukkan), penempatan (menempatkan suatu elemen desain pada posisi tertentu), dan melalui ukuran (besar kecilnya suatu elemen desain) (Landa, 2014, h.33-34).



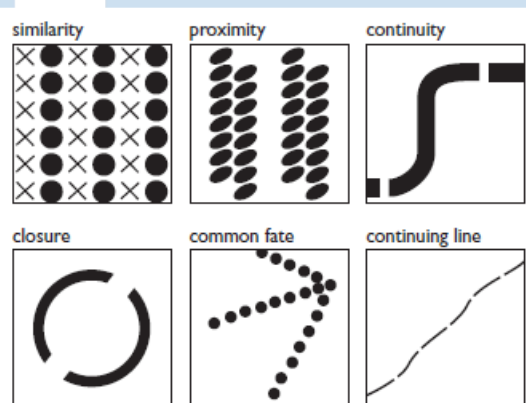
Gambar 2.10 Cara Mencapai *Emphasis*
Sumber: Landa (2014)

4) *Unity*

Dalam sebuah desain, maka diperlukan kesatuan dalam elemen yang ada antara gambar dan teks. Dengan adanya kesatuan dalam sebuah desain maka audiens dapat dengan mudah memahami dan mengingat komposisi yang bersatu. Untuk mencapai kesatuan ini maka diperlukan “*gestalt*” (Landa, 2014, h.36-37).

a) *Gestalt*

Gestalt merupakan sebuah *emphasis* untuk membuat persepsi dari sebuah bentuk yang terorganisir dan menjadi satu kesatuan. *Gestalt* terdiri dari *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.



Gambar 2.11 Jenis-Jenis *Gestalt*
Sumber: Landa (2014)

2.1.3 **Tipografi**

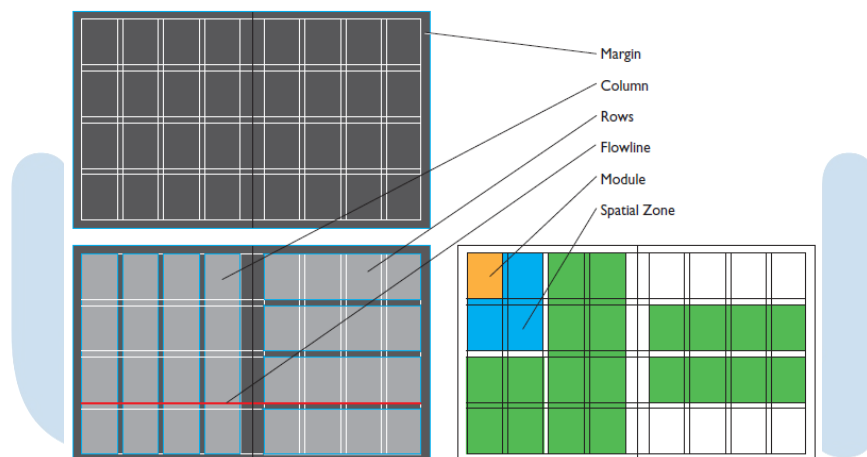
Sebuah tipografi dapat dikategorikan menurut keseimbangan dari bentuk dan proporsinya. Tipografi harus memiliki *readability* dan *legibility*, yang berarti harus mudah dibaca dan memiliki *typeface* yang mudah dikenali oleh audiens. *Typeface* pada tipografi biasanya mengandung huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan tanda diakritikal. Tipografi dapat diklasifikasikan menjadi *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display* (Landa, 2014, h.44-53).



Gambar 2.12 Klasifikasi Tipografi
Sumber: Landa (2014)

2.1.4 *Grid*

Grid adalah suatu panduan yang tersusun dari komposisi yang terstruktur dan terbuat dari garis vertikal dan horizontal serta memisahkannya dalam beberapa kolom dan margin. *Grid* mengatur penempatan antara teks dan gambar serta membantu desainer dalam membuat sebuah halaman pada media cetak ataupun digital. Sistem *grid* juga memudahkan audiens untuk mengakses dan membaca informasi yang tersedia. Anatomi pada *grid* terbagi menjadi margin, kolom, baris, *flowline*, modul, dan *spatial zone* (Landa, 2014, h.174-179).



Gambar 2.13 Anatomi *Grid*
Sumber: Landa (2014)

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

2.2 Media Informasi

Media merupakan sebuah sarana untuk menyebarkan informasi dan dicipitakan serta dikembangkan oleh dunia industri. Dengan adanya media, masyarakat dapat dengan mudah terhubung dengan informasi yang tersedia serta dengan orang sekitar yang bahkan di luar jangkauan (Turow, 2014).

2.2.1 Jenis Media Informasi

Menurut Asfar (2019), terdapat dua jenis dari media informasi yaitu adalah *Above the Line* (ATL) dan *Below the Line* (BTL).

1) *Above the Line* (ATL)

Above the Line biasanya menggunakan media massa tanpa langsung bersentuhan dengan konsumen. Contoh dari media massa yaitu televisi, *billboard*, majalah, dan lain-lain.

2) *Below the Line* (BTL)

Below the Line merupakan media yang spesifik dalam menjangkau pelanggan tertentu. Aktivitas *Below the Line* biasanya mendukung aktivitas dari *Above the Line*. Contoh medianya yaitu pembagian brosur, penyelenggaraan acara tertentu, dan lain-lain.

2.2.2 Fungsi Media Informasi

Menurut Turow (2014), media massa berperan penting di lingkungan sosial. Maka dari itu, perlu diketahui fungsi dari media yang digunakan oleh masyarakat dan apa yang mereka dapatkan dari menggunakan media tersebut. Fungsi media dibagi menjadi empat bagian sebagai berikut:

1) Kesenangan

Kesenangan merupakan hal yang diinginkan oleh manusia pada umumnya. Kesenangan bisa didapatkan melalui media yang tersedia, seperti menonton televisi, menyelesaikan teka-teki silang pada koran, menjalin hubungan dengan seseorang melalui *Facebook*, atau dengan membaca sebuah iklan. Proses menggunakan media dalam

kehidupan sehari-hari untuk diskusi antarpribadi biasa disebut dengan *social currency*.

2) Persahabatan

Media dapat berfungsi sebagai sarana untuk menjalin hubungan persahabatan bagi orang yang kesepian. Terkadang media dapat menarik perhatian seseorang yang sedang dalam masalah dan membutuhkan seorang teman. Orang yang merasa terhubung dengan selebriti secara psikologis melalui apa yang mereka lihat di media massa disebut dengan *parasocial interaction*.

3) Pengamatan

Pengamatan yang dimaksud adalah masyarakat pada umumnya ingin mengetahui apa yang sedang terjadi di dunia. Tanpa disadari, hal ini terjadi hampir setiap hari, seperti menyalakan televisi untuk mengecek cuaca. Tindakan pengamatan ini juga dapat terjadi secara global seperti ingin mengetahui berita di luar negeri.

4) Interpretasi

Masyarakat tidak hanya ingin mengetahui apa yang sedang terjadi, namun juga ingin mengetahui mengapa, apa, dan aksi yang perlu dilakukan. Pada saat masyarakat ingin mencari tahu alasan dibalik terjadinya sesuatu, mereka melakukan interpretasi.

2.2.3 Klasifikasi Media Informasi

Menurut Baron dan Sissors (2010) media dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan kemampuan dan karakteristik yang berasal dari bentuk fisik media tersebut. Klasifikasi media dapat dibagi menjadi empat bagian sebagai berikut:

1) Traditional Mass Media

Media massa tradisional terdiri dari koran, majalah, dan televisi cocok untuk menyampaikan iklan, berita, dan juga hiburan serta konten edukasi kepada masyarakat luas. Media massa tradisional

dianggap penting karena dapat menyampaikan pesan dengan cepat dan harga yang rendah, dapat menyampaikan pesan kepada golongan tertentu, dan dapat menjalin hubungan yang kuat dengan audiens.

2) ***Nontraditional Media***

Nontraditional media menyampaikan pesan dengan cara yang inovatif kepada para konsumen. *Nontraditional media* yang sering ditemukan yaitu layar televisi pada ruang tunggu bandara, *elevator*, di atas tempat mengisi bensin, atau berbagai tempat lainnya dimana layar video dapat dipasang di tempat-tempat publik.

3) ***Online Media***

Online media terjadi ketika ada interaksi antara pembuat konten dengan pengguna secara *real-time* melalui internet. *Online media* dapat diakses melalui perangkat yang dapat berfungsi sebagai *web browser*, yang mencakup situs konvensional seperti *Facebook* atau *LinkedIn*.

4) ***Specialized Media***

Specialized media merupakan media yang terfokus kepada masyarakat dengan keterarikan atau minat khusus. Masyarakat biasanya tidak hanya tertarik dengan majalah yang dibeli, namun juga tertarik dengan informasi yang ada di dalamnya.

2.3 **Gangguan Kepribadian Ganda**

2.3.1 **Definisi Gangguan Kepribadian Ganda**

Menurut DSM-5 oleh *American Psychiatric Association* 2013, gangguan kepribadian ganda atau *Dissociative Identity Disorder (DID)* merupakan gangguan identitas yang dicirikan dengan dua atau lebih kondisi kepribadian yang berbeda, dan mungkin digambarkan sebagai peristiwa kerasukan oleh beberapa budaya. Gangguan kepribadian ganda melibatkan diskontinuitas yang ditandai dalam diri penderita, disertai dengan perubahan pada perilaku, kesadaran, memori, persepsi, kognisi, dan/atau fungsi sensorik-motorik. Gejala yang terdapat pada penderita dapat diamati oleh

orang lain atau dilaporkan secara individual oleh penderita. Orang yang memiliki gangguan tersebut dapat mengalami kesenjangan yang berulang pada ingatan mengenai peristiwa sehari-hari, informasi pribadi yang penting, dan/atau peristiwa traumatis yang tidak sesuai dengan lupa ingatan pada umumnya.

Studi pada sebuah komunitas kecil di Amerika Serikat yang dilakukan selama 12 bulan, mengenai prevalensi penderita gangguan kepribadian ganda pada orang dewasa mendapatkan hasil bahwa 1,5% penduduknya mengalami gangguan tersebut. Sedangkan prevalensi antar jenis kelamin pada studi tersebut menemukan bahwa 1,6% laki-laki dan 1,4% perempuan menderita gangguan kepribadian ganda (*American Psychiatric Association, 2013*). Menurut Gabbard (2014), sebuah studi pada populasi di Amerika Utara, Eropa, dan Turki membuktikan bahwa gangguan kepribadian ganda merupakan sebuah gangguan kejiwaan yang relatif umum dan terjadi pada 1-3% penduduk di negara tersebut.

2.3.2 Penyebab Gangguan Kepribadian Ganda

Menurut DSM-5 (*American Psychiatric Association, 2013*), gangguan kepribadian ganda pada umumnya dikaitkan dengan pengalaman yang luar biasa mengenai peristiwa traumatis, dan/atau pelecehan yang terjadi pada masa kecil. Gangguan tersebut dapat terbentuk pada segala usia, seperti ketika pada masa kanak-kanak hingga pada saat menginjak usia dewasa.

Faktor risiko dan prognosis dapat terbentuknya gangguan kepribadian ganda terbagi menjadi dua, yaitu (*American Psychiatric Association, 2013*):

1) *Environmental*

Pelecehan fisik ataupun seksual secara internal dikaitkan dengan peningkatan risiko terjadinya gangguan kepribadian ganda. Sekitar 90% dari prevalensi pelecehan dan penelantaran pada masa kanak-kanak di Amerika Serikat, Kanada, dan Eropa membuktikan bahwa mereka mengalami gangguan tersebut. Selain itu, peristiwa traumatis

lainnya seperti prosedur medis dan operasi bedah pada masa kanak-kanak, perang, prostitusi pada masa kanak-kanak, dan terorisme juga menjadi pemicu terbentuknya gangguan kepribadian ganda.

2) *Course Modifiers*

Course modifiers dapat dikaitkan dengan pelecehan yang berkelanjutan, peristiwa traumatis yang terulang di kemudian hari, sejarah peristiwa memiliki penyakit penyerta seperti gangguan mental lainnya, penyakit medis yang parah, dan keterlambatan dalam pengobatan yang memperburuk prognosis.

2.3.3 Gejala Gangguan Kepribadian Ganda

Pada DSM-5 oleh *American Psychiatric Association* (2013), gejala yang paling terlihat yaitu terdapat pada keberadaan dari dua atau lebih kepribadian lainnya. Selain itu, gejala lain yang dapat muncul yaitu kesenjangan yang berulang pada ingatan mengenai peristiwa sehari-hari, informasi pribadi yang penting, dan/atau peristiwa traumatis yang tidak sesuai dengan lupa ingatan pada umumnya. Ketika kepribadian alternatif tidak diperhatikan secara langsung, gejala yang dapat dirasakan oleh kepribadian utama yaitu seperti kondisi diskontinuitas dalam diri dan amnesia.

Kemudian, penderita *DID* juga memiliki tiga bentuk amnesia yang dapat terjadi. Pertama, kesenjangan memori mengenai peristiwa dalam kehidupan pribadi. Contoh peristiwa tersebut seperti ingatan masa kecil, ingatan penting dalam hidup (kematian anggota keluarga), ingatan mengenai pernikahan, atau proses melahirkan. Kedua, celah-celah pada memori mengenai hal-hal yang penting, seperti kejadian pada hari ini atau kemampuan yang telah dipelajari (cara menggunakan komputer, membaca, menyetir). Ketiga, penemuan dari tindakan sehari-hari yang mereka tidak ingat melakukannya, seperti menemukan barang dalam tas belanja atau barang milik yang berpindah tempat, menemukan tulisan atau gambar yang mungkin mereka lakukan tanpa sadar, menemukan adanya luka ketika melakukan sesuatu. Selain itu, gejala lainnya yang umum dapat terjadi yaitu

bepergian tanpa disadari oleh penderita, seperti ketika penderita kembali sadar, mereka sudah sampai di lokasi tertentu tanpa ingatan bagaimana cara mereka dapat sampai di lokasi tersebut.

Perempuan yang menderita *DID* memiliki perbedaan dengan penderita laki-laki. Penderita laki-laki dapat menolak adanya gejala dan peristiwa traumatis yang pernah terjadi dalam hidupnya, dan hal ini menyebabkan meningkatnya hasil diagnosa yang salah. Sedangkan penderita perempuan lebih mengalami kondisi *dissociative*, seperti kilas balik, amnesia, halusinasi, ataupun percobaan melukai diri sendiri. Laki-laki biasanya menunjukkan sikap kriminalitas atau perilaku kekerasan dibandingkan dengan perempuan. Pada penderita laki-laki, pemicu dari kondisi *dissociative* yaitu seperti saat sedang dalam perkelahian, keadaan penjara, dan serangan fisik atau seksual.

Lebih dari 70% pasien penderita gangguan kepribadian ganda telah melakukan percobaan bunuh diri dan sering melukai diri sendiri. Penilaian mengenai risiko bunuh diri cukup rumit, karena bisa terjadi adanya amnesia untuk percobaan bunuh diri tersebut di masa lalu atau ketika kepribadian lainnya merasa tidak melakukan hal tersebut, dan tidak menyadari bahwa ada kepribadian lain yang melakukannya.

2.3.4 Tipe Kepribadian Ganda pada Penderita

Menurut Howell (2011) dalam bukunya yang berjudul *“Understanding and Treating Dissociative Identity Disorder: A Relational Approach”* pada bagian tiga *“The We of Me” Personality Organization in DID*, ia membagi tipe dari masing-masing kepribadian menjadi 8 bagian. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing kepribadian tersebut:

1) Host

Kepribadian utama yang sering mengambil bagian dalam hidup disebut sebagai *host*. Kepribadian ini biasanya memiliki nama yang sama seperti nama dari pasiennya, yaitu nama yang digunakan dalam sehari-hari. Fungsi dari kepribadian ini yaitu menjadi bagian yang terdepan.

Kepribadian *host*, terutama pada perempuan, dapat bersifat selalu mengalah, depresi, dan terlihat lesu. Dalam beberapa kasus, kepribadian ini juga bersifat semangat, bahagia, sedangkan kepribadian lainnya memendam rasa ketakutan, marah, dan kesedihan.

2) ***Child Parts***

Orang yang menderita *DID* setidaknya mempunyai kepribadian yang satu ini. Biasanya, kepribadian ini yang paling banyak menyimpan ingatan-ingatan yang menyakitkan seperti tindakan kekerasan yang pernah dialami. Dengan begitu, kepribadian ini yang biasanya paling dikucilkan dalam sistem kepribadian, termasuk *host*, karena tidak ingin mengingat kenangan buruk tersebut. Usia dari *child parts* ini seringkali sesuai dengan usia ketika mereka menerima tindakan kekerasan. Dalam beberapa kasus, kepribadian ini dapat tumbuh menjadi lebih dewasa dalam menjalani perawatan, serta dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kepribadian tersebut juga dapat tetap berada di usia yang sama.

3) ***Rescuer, Soother, and Protector Parts***

Rescuer, *soother*, dan *protector* masing-masing mempunyai perwujudan yang berbeda. Kepribadian-kepribadian tersebut tersebut dapat bersifat protektif, dan menjadi *caretaker* atau penjaga. *Soother* biasa digambarkan sebagai orang dewasa, seperti seorang kakek/nenek yang menjadi pelindung ketika penderita masih kecil. Sebagai contoh, kepribadian ini mengambil nama dari seorang pengasuh anak yang penuh kasih sayang atau seorang kakek/nenek yang baik hati.

Dalam beberapa kasus, terdapat kepribadian yang berbentuk batu atau semak-semak, karena penderitanya menganggap bahwa hal itu dapat melindunginya dari tindakan kekerasan. Selain itu, kepribadian ini dapat menjadi seorang sosok ibu yang baik hati dan memiliki nama yang sesuai dengan sifatnya, seperti *Hope* atau *Faith*, atau bahkan memiliki nama yang diambil dari benda fisik seperti batu indah yang keras.

Protector dapat digambarkan sebagai seorang petarung. Tugas mereka dalam sistem kepribadian yaitu menjadi seorang pelindung ketika

menghadapi bahaya yang berasal dari eksternal. Kepribadian ini memiliki fungsi untuk mengantisipasi pelaku kekerasan. *Protector* menjadi sosok dari penganiaya sehingga ketika terdapat tindakan kekerasan, maka dirinya dapat melindungi diri. Maka dari itu, bagian dari protector memiliki potensi menjadi sosok dari pelaku kekerasan pada waktunya.

4) ***Abuser Parts***

Kepribadian ini biasanya memendam rasa amarah. Biasanya kepribadian ini yang bertanggung jawab atas tindakan melukai diri sendiri, atau bahkan dapat bertindak ingin membunuh *host* atau kepribadian lainnya. Seringkali kepribadian ini merupakan remaja atau anak yang pemarah, serta memiliki tekad untuk menjadi yang terkuat. Kepribadian ini biasa disebut dengan *Satan*, *Devil*, *Lucifer*, atau *Demon*, dan bahkan dapat memiliki nama dari hal-hal yang bersifat mitologi atau dewa-dewa kuat dari berbagai budaya.

Walaupun tidak dapat terlihat secara langsung, namun kepribadian ini dapat bersifat sebagai pelindung yang mengambil sosok dari pelaku kekerasan. Kepribadian ini hidup dalam masa lalu, dan mereka melindungi kepribadian yang pernah mengalami tindakan kekerasan agar tidak berperilaku seperti hal yang membuatnya dalam keadaan berbahaya.

5) ***Differently Gendered Parts***

Kebanyakan penderita *DID* memiliki kepribadian yang jenis kelaminnya berbeda dari kepribadian utamanya. Beberapa penderita perempuan memiliki kepribadian laki-laki yang kuat dan agresif. Kepribadian tersebut dapat muncul ketika menghadapi sesuatu yang berbahaya secara fisik. Keberadaan mereka dapat menjadi pelindung yang memberikan rasa aman, ataupun menjadi asset ketika mengatasi hal-hal yang membutuhkan kekuatan, karena kepribadian tersebut dapat menjadi seseorang yang kuat dibandingkan *host*. Penderita laki-laki pun juga dapat memiliki kepribadian perempuan. Kepribadian tersebut dapat

merepresentasikan pengalaman ketika diperkosa atau ketika mengalami tindakan kekerasan.

6) *Managers*

Managers biasanya memiliki pengetahuan lebih mengenai kejadian yang pernah terjadi dan mengenai kepribadian lainnya. Kepribadian ini biasanya membantu psikiater dalam menjelaskan permasalahan internal antar kepribadian lainnya. Namun, kepribadian tersebut juga memiliki jadwalnya sendiri, sehingga tidak menjadi representasi dari kepribadian lainnya secara keseluruhan.

7) *Psychotic Parts and Dead Parts*

Penderita *DID* biasanya memiliki kepribadian yang memiliki gangguan kejiwaan atau psikotik. Hal ini tidak berarti keseluruhan kepribadiannya memiliki sifat tersebut, namun hanya kepribadian tertentu. Kemungkinan lainnya adalah perilaku yang terlihat psikotik bisa jadi tidak psikotik sama sekali, tapi merupakan hasil dari kilas balik atau pengalaman masa lalu yang belum dikontekstualisasikan.

Kepribadian dari *dead parts* memiliki kesamaan dengan psikotik. Beberapa orang yang menderita *DID* telah menahan tindakan kekerasan yang sangat menyakitkan sehingga ia merasa dirinya akan mati atau telah mati. Kepribadian ini terkunci, dan akan muncul hanya ketika orang tersebut mengalami stres yang luar biasa dan mempertanyakan kelangsungan hidup mereka.

8) *Animal Identities*

Beberapa penderita *DID* memiliki kepribadian seperti hewan. Kepribadian hewan yang dimaksud adalah perilaku yang mirip dengan hewan, seperti menggeram, mencakar, atau berlari dengan keempat tangan dan kaki. Kepribadian tersebut juga dapat seperti mendengar panggilan dari hewan dalam pikiran atau kilas balik mengenai identitas seekor hewan. Hal lain yang dapat menjadi acuan atas keberadaan dari kepribadian seekor hewan yaitu ketakutan terhadap hewan yang

berlebihan, keterlibatan berlebihan dengan hewan peliharaan, dan kekejaman terhadap hewan.

Anak yang mengalami tindak kekerasan dapat mengembangkan kepribadian hewan tersebut karena kehilangan hewan peliharaan kesayangannya. Kepribadian ini juga biasanya dinamai dari keluarga kucing seperti harimau, yang bersifat seperti seorang pelindung dan menunjukkan emosi yang tidak dapat kepribadian utama tunjukkan.

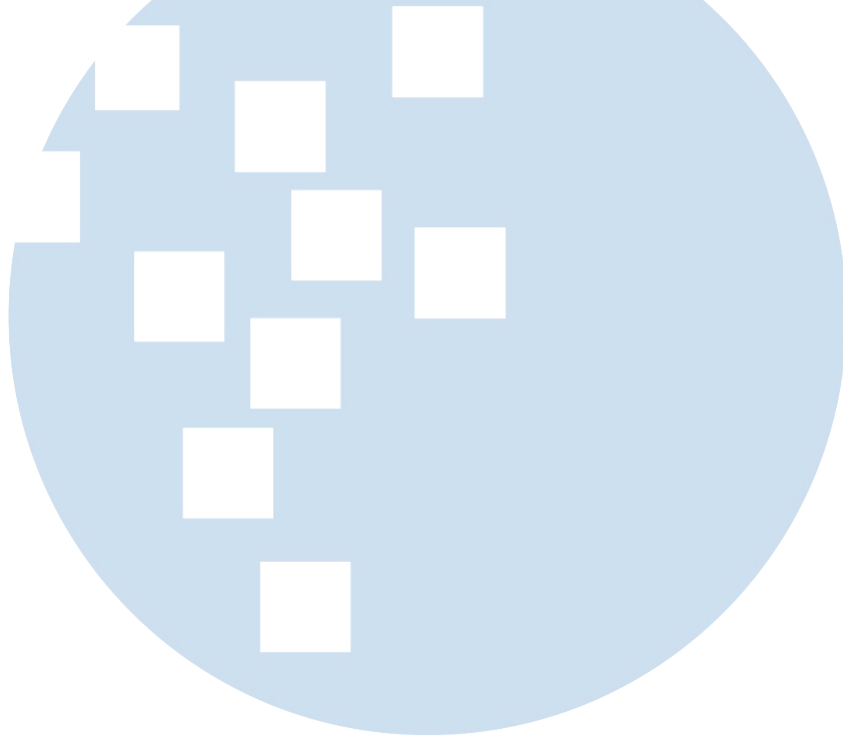
Identitas hewan juga dapat menjadi representasi dari tindak kekerasan dari pelaku yang memperlakukan penderita seperti seekor hewan. Sebagai contoh, ketika penderita diperlakukan seperti seekor anjing, maka nama dari kepribadian tersebut bisa menjadi *Dog*, yang merepresentasikan bahwa penderita pernah diperlakukan seperti seekor anjing atau dipaksa untuk menggonggong seperti anjing.

2.3.5 Pengobatan Gangguan Kepribadian Ganda

Menurut Philip Wang, M.D., Dr.P.H. (2018) pada situs psychiatry.org, gejala utama dari gangguan kepribadian ganda dapat diatasi dengan perawatan yang tepat. Dengan begitu, pasien penderita *DID* dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berfungsi sebagai kepribadian yang produktif.

Perawatan yang dilakukan melibatkan psikoterapi, yang dapat membantu penderita *DID* untuk dapat mengendalikan proses dan gejala *dissociative*. Tujuan dari terapi ini adalah untuk membantu mengintegrasikan berbagai kepribadian yang ada. Terapi yang dilakukan juga mungkin sulit dan intens karena akan melibatkan memori masa lalu, serta mengatasi pengalaman traumatis yang pernah terjadi pada penderita. Dua terapi yang umum digunakan untuk mengatasi penderita *DID* adalah terapi perilaku kognitif dan terapi perilaku dialektik. Selain itu, hipnoterapi juga telah terbukti dapat membantu dalam pengobatan gangguan kepribadian ganda.

Tidak ada obat khusus untuk mengobati gejala dari gangguan kepribadian ganda secara langsung. Namun, obat antidepresan dapat digunakan untuk mengobati kondisi atau gejala terkait, seperti depresi.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA