



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Comedy

Dundes (seperti dikutip Helitzer, 2005, hlm. 23) mengatakan bahwa komedi adalah sebuah reaksi akan tragedi, humor di dalamnya tercipta karena penderitaan orang lain. Humor mengolok kecerdasan, status sosial, fisik dan kelemahan mental orang-orang yang dianggap lebih rendah dari diri penontonnya. Keith-Spiegel menyatakan ada dua alasan di balik tawa :

1. Efek dari *surprise*
2. Jika seorang individu merasa *superior*.

Helitzer (2005) memaparkan bahwa humor berperan sebagai kritik sosial dan penenang bagi individu yang merasa tidak aman (*insecure*). Humor pada umumnya ditujukan kepada sosok yang lebih otoriter, dimana seorang individu merasa inferior karenanya (hlm. 25-26). Menurut Freud (seperti dikutip Helitzer, 2005, hlm. 26), humor berorientasi untuk mempertahankan sebuah *status quo* dengan mencemooh perilaku sosial yang menyimpang dan meyakinkan mayoritas masyarakat bahwa cara hidup yang dijalani benar. Ia menerangkan perilaku semacam ini adalah perlawanan '*ins*' terhadap '*outs*'.

O'Neill (hlm. 85) juga mengutip penjelasan Freud mengenai komedi. Freud menjelaskan bahwa segala komedi adalah mekanisme pertahanan terhadap ketiadaan dalam hidup, sebuah proteksi diri yang disalurkan oleh *superego* mengenai perasaan bersalah, cemas, takut dan teror menjadi suatu kegembiraan. Komedi sejalan dengan kerja mimpi atau karya seni. Namun O'Neill (hlm. 88) berargumen bahwa humor yang dimaksud oleh Freud beserta kawan penulis psikonalisis lain ini mengacu pada suatu era komedi yang disimpulkan oleh Tave antara tahun 1710-1914. Tipe komedi atau humor yang umum berlalu-lalang pada era ini adalah humor yang kerap kali didiskusikan O'Neill sebagai *black humour/dark humour*.

Henninger (seperti dikutip oleh O'Neill, 2010, hlm. 85), mengembangkan pendapat Freud, memiliki pendapat mengenai *black humour* yang akan penulis bahas di sub-bab *Dark Comedy*. O'Neill mengatakan bahwa pendapat Henninger, yang mengembangkan pendapat Freud, memiliki perbedaan dalam kadar seberapa gelap sebuah komedi. Namun, jenis komedi yang dibicarakan keduanya sama jenisnya.

Secara umum, Helitzer menjelaskan bahwa setiap jenis penulisan komedi harus mengandung tujuh elemen. Ketujuh elemen itu disebut **THREES**, yaitu *target, hostility, realism, exaggeration, emotion* dan *surprise*. Ia menjelaskan bahwa *target* harus menasar sekelompok orang yang spesifik dan sebaiknya tidak terlalu luas. Unsur *hostility* penting agar *target* merasa terhubung, kembali lagi pada kepentingan manusia untuk merasa *superior*, mengolok subjek yang dibenci. Sementara itu penting untuk menjaga *realism* dalam humor, namun *realism* di dalamnya harus dilebih-lebihkan

(*exaggeration*). Terakhir, elemen *surprise* biasanya terletak di akhir dan mampu membalikkan ekspektasi *target* (hlm. 36-59).

Elemen *surprise* juga disinggung oleh Styan (2005) ketika menjelaskan tentang orientasi perhatian penonton. Perhatian tersebut dapat dicapai dengan dua metode. Yang pertama adalah perubahan kecil, misalnya perubahan dalam *mood* atau warna bercerita yang nampak dalam percakapan sederhana, misalnya. Kedua, perhatian itu juga dapat ditarik dengan perubahan konvensi besar-besaran, dengan memberikan *traumatic shock* (hlm. 262).

Di sisi lain, Kaplan (2013) menolak teori THREES. Kaplan juga menolak menyebut komedi sebagai *exaggeration*, realita yang dilebih-lebihkan, ironi, satir, *absurdity*, dan berbagai teori lain yang ia sebut sebagai mitos komedi. Bahkan, Kaplan tidak setuju dengan Freud yang menganalisa komedi sebagai sebuah bentuk mekanisme pertahanan emosi diri manusia. Komedi bukan mekanisme pertahanan dengan glorifikasi tragedi yang menimpa orang lain. Komedi bukan momen manusia mengalami perasaan superior terhadap manusia lain (hlm. 29-42).

Menurut Kaplan (2013), komedi adalah refleksi dari *truth*, sesederhana sekaligus sekomples *truth* (kebenaran). Kaplan memaparkan bahwa satu kesamaan umat manusia adalah bahwa setiap manusia memiliki *flaw*. Dari situlah kemudian komedi dibangun. Untuk menjelaskan hal ini, Kaplan seringkali membandingkan

komedi dengan drama yang menurutnya selalu tampak berlawanan, padahal menurutnya sama (hlm.41-42).

Kaplan (2013) menggunakan sebuah premis umum sebuah komedi. Premis tersebut adalah, 'Seorang gadis/pria biasa menghadapi sebuah tantangan yang sangat besar tanpa kemampuan dan alat yang dibutuhkan untuk menang namun tidak pernah menyerah'. Dari premis tersebut, Kaplan mengenalkan 8 (delapan) cara yang membantu para penulis, aktor, sutradara dan komedian untuk memperbaiki komedi yang mereka ciptakan, yaitu :

1. *Winning*

Setiap *action* yang diambil oleh karakter adalah sebuah usaha untuk memenangi tantangan dan meraih *goal*-nya. Keterbatasan karakterlah yang menciptakan perilaku komik. Kata kuncinya adalah membiarkan karakter berperilaku sesuai dengan kebutuhan dan rasa takutnya serta menyilahkan tindakan konyol agar menang.

2. *Non-Hero*

Non-hero berkaitan dengan pembentukan karakter yang tak memiliki kemampuan untuk mencapai *goal*-nya. Non-hero digambarkan oleh Kaplan sebagai kebalikan dari hero yang dilengkapi dengan banyak kemampuan. Kaplan juga menuliskan bahwa tokoh antagonis tidak terlalu diperlukan dalam sebuah film komedi sebab konflik terbesar adalah antara ekspektasi karakter dan realita.

3. *Metaphorical Relationship*

Metaphorical relationship bermain dalam ranah persepsi, yaitu : 1). Metafora hubungan antar karakter, 2). Perspektif karakter dalam melihat dunia di sekitarnya, dan 3). Cara penulis melihat adegan yang dituliskannya atau disebut juga dengan *frame*.

4. *Positive (or Selfish) Action*

Positive action adalah pemikiran bahwa setiap hal yang dilakukan karakter selalu dilakukan dengan harapan dan kepercayaan bahwa kehidupan serta situasi akan menjadi lebih baik. *Action* yang dilakukan oleh karakter tak harus bernilai positif, melainkan untuk mendorong perubahan positif dalam diri karakter.

5. *Active Emotion*

Active emotion berarti emosi yang ditampilkan oleh karakter alami dan tidak dibuat-buat demi kepentingan menciptakan komedi semata.

6. *Straight Line/Wavy Line*

Straight line/wavy line adalah kombinasi karakter yang memainkan peran berbeda-beda. Yang pertama adalah karakter yang tak sadar dan yang sadar, kedua adalah karakter yang buta sekaligus pencipta masalah dan karakter yang harus menghadapi masalah tersebut, ketiga adalah dinamika esensial akan fokus komik, bukan karakter.

7. *Archetype*

Archetype adalah sekumpulan jenis-jenis karakter yang spesifik.

8. *Comic Premise*

Sebuah *comic premise* harus memberi identifikasi tentang karakter utama, masalah atau konflik yang dihadapi, dan menggambarkan plot dalam satu sampai dua kalimat. Premis yang dihadirkan boleh diberi sentuhan humor, namun tidak wajib.

2.1.1 *Setup, Anticipation, Punchline*

Salah satu teknik dasar dalam komedi adalah penggunaan metode *Setup, Anticipation, Punchline (SAP)* yang diperkenalkan William Lang. *SAP* adalah tiga elemen yang membangun komedi, terdiri dari *Setup, Anticipation, dan Punchline*. *Setup* adalah bagian persiapan yang mengenalkan audiens pada situasi dalam cerita. *Anticipation* mempersiapkan dan membangun *tension*, disini biasanya muncul formula *triples*. *Punchline* adalah bagian terakhir, letak *surprise* dari sebuah cerita (Helitzer, 2005, hlm. 152).

Menurut Helitzer, formula *triples* adalah penggunaan tiga rangkaian aksi, komentar atau kategori. Tujuan dari formula ini adalah memperpanjang proses membangun ketegangan di antara penonton tanpa bertele-tele. Elemen-elemen yang paling umum ditemukan dalam *triples* adalah *hostility, exaggeration, tension* dan *surprise*. Formula ini dibuka dengan persiapan berupa situasi yang logis dan realis, lalu diakhiri dengan *twist* yang menimbulkan reaksi para penonton (Helitzer, 2005, hlm. 150).

Helitzer (2005) menerangkan, ada banyak variasi penggunaan *triples* maupun elemen komedi lainnya. *Triples* juga dapat menjadi bagian dari *punchline*, selain

anticipation. *Triples* terkadang juga dikombinasikan dengan *triples* lainnya atau diakhiri dengan unsur *reverse*. Variasi ini tak terbatas dalam formula *triples*. Salah satu fungsi *triples* adalah mengangkat *tension* yang memengaruhi tingkat keras atau lembutnya sebuah *punchline* mempengaruhi penonton (hlm. 152).

Sebuah humor nampak paling jelas dalam keseimbangan antara elemen *realism* dan *exaggeration*. Elemen *realism* sangat penting disini karena elemen ini membantu penonton mengidentifikasi masalah mereka dengan humor yang ditawarkan komedian atau penulis komedi. Dengan adanya identifikasi ini, penonton merasa terhubung pada *hostility* yang ditujukan pada *target* cerita atau premis komedi (Helitzer, 2005, hlm. 163).

Bentuk *realism* ini didukung oleh pernyataan Styan (2005) bahwa untuk menggaet perhatian penonton, penting meramu psikologi dalam naskah sebagai campuran kenyataan (*reality*) untuk menyimpan kepercayaan penonton dengan ketidaknyataan (*unreality*) untuk membuat penonton mampu menerima penderitaan orang lain (hlm. 257). Penderitaan yang dimaksud disini adalah penderitaan yang dialami karakter, seperti *hostility*, agar, sekali lagi, penonton merasa *superior*.

Exaggeration adalah suatu bentuk distorsi terhadap *realism* atau fakta yang telah diajukan di *setup* dan *anticipation* untuk menimbulkan efek komik. Helitzer (2005) menjelaskan mengenai *stretch-band theory* yang memulai sebuah humor

dengan menuliskan situasi awal yang realistis lalu menekuk dan mendistorsinya untuk efek *comic* (hlm.166).

1. Peregangan mengubah bentuk karet; *exaggeration* mengubah persepsi
2. 'Karet' ini dapat diregangkan sedikit saja (*understatement*) atau banyak (*overstatement*)
3. Seperti karet, ketegangan dapat muncul di tengah penonton sampai pada titik pecahnya.
4. Suara yang dihasilkan sebuah karet ketika dipetik sama dengan emosi pada penonton. Semakin tinggi suara itu ketika karet diregangkan, semakin besar pula emosi yang dirasakan penonton.

2.1.2 Dark Comedy

Dark comedy menurut Styran (2005) adalah sebuah drama yang merangsang perasaan dan pikiran para penonton pada kesan tertentu kemudian mengacaukannya secara tiba-tiba. Energi drama dalam serangan tersebut menjadi lebih besar. Cerita kemudian berkembang menjadi aspek yang berbeda. Ketegangan yang ditimbulkan pada penonton membuat para penonton menjadi lebih hati-hati dan responsif. Alur sistem ini disebut sebagai *dramatic irony* yang merupakan *controlling agent* dan mendukung struktur cerita.

Dark comedy dalam kancahnya sebagai *genre* atau *subgenre* dibahas oleh Egea sebagai kesatuan yang dipengaruhi aspek kultural, geografi sosial dan era. Menurut

Egea, *genre* lebih mudah untuk diamati daripada didefinisikan. Ia membahas bahwa studi *genre* sebagai studi yang mengategorikan film tidak hanya mendasarkan diri pada properti dan ciri yang sama; melainkan, studi *genre* merupakan studi mengenai *resemblance/family resemblance*. Wittgenstein (seperti dikutip oleh Egea, 2013, hlm. 8) menjelaskan *family resemblance* sebagai hasil pengamatan visual yang mengapresiasi karya dengan kemiripan yang tampak tumpang-tindih. Cavell mendukung bahwa konsep tersebut lebih relevan dalam studi *genre* sebab antar anggotanya memiliki kapabilitas iluminasi mutual daripada bergantung pada kesamaan fitur (hlm. 7-8).

Grant (seperti dikutip oleh Egea, 2013, hlm. 9) menyimpulkan *genre* film masing-masing menceritakan sebuah kisah familiar dengan karakter familiar di situasi yang familiar. Grant menghubungkan kemiripan ini dengan ‘film yang pernah kita lihat’. Gagasan ini membawa Egea pada pembahasan mengenai patokan dari ‘kita’. Terlebih, pada *genre comedy*, khususnya *dark comedy*, *sense of humor* tidak bisa dilepaskan dari aspek pengertian kultural oleh masing-masing ‘kita’. Poin penting yang didiskusikan oleh Egea adalah bagaimana mengidentifikasi gagasan kefamilieran *genre dark comedy* ke dalam sebuah refleksi visual budaya.

Egea kembali mengaitkan *genre* film dengan kecemasan sosial atau nasional dan oleh karena itu perlu dilihat sebagai suatu ekspresi *Zeitgeist* tertentu. Peran komedi secara umum tidak bisa dilepaskan dari aspek kultural. English memaparkan bahwa praktik komedi adalah tuntutan suatu kelompok melawan kelompok lain, bentuk

simbolik kekerasan, dan tanda sebuah pergumulan. English merangkum tawa sebagai reaksi akan perbedaan dalam masyarakat, konflik kehidupan sosial, pola identifikasi dimana di dalamnya hubungan mengenai hirarki dan solidaritas perlu dibahas kembali.

Maka, Gledhill (seperti dikutip Egea, 2013, hlm. 10-11) mengharapkan pengertian akan *genre* yang mampu mengeksplorasi lebih luas dalam konteksnya dengan kultur daripada sebagai sumber, mutasi estetik dan komplikasi tekstual. Egea menyimpulkan pembahasannya menggunakan *genre* yang berhubungan dengan *milieu* nasionalitas, sosiopolitik, ekonomi sekaligus tradisi estetik yang merepresentasikan praktik kultural.

Menurut Monaco (seperti dikutip Eaton, 2013, hlm. 317), *dark comedy* adalah kombinasi antara parodi dan kritik sosial. Semua bentuk komedi mengandung unsur politik karena kecenderungannya melanggar standar kelayakan dan rasa. Namun dalam hal *black comedy*, pelanggaran itu dilakukan lebih besar. Breton (seperti dikutip Eaton, tahun, hlm. 317) menyatakan bahwa *black humor* adalah salah satu bentuk sub-kategori dari satir dengan humor yang ironis, suram dalam sebuah situasi yang tragis, ditandai dengan sikap anti-sentimental.

Sementara itu, Kernin (seperti dikutip Eaton, 2013, hlm. 317) menyatakan bahwa setiap bentuk komedi akan selalu memiliki *punchline*, termasuk *dark comedy*. Meskipun demikian, satir adalah bentuk komedi yang menitikberatkan pada ketajaman pemikiran dan *target*. Satir lebih dari sekedar menelanjangi, mengkritik dan

menghukum kebodohan manusia. Satir sebagai komedi merupakan ekspresi kejujuran moral. Sehingga hadirnya *punchline* tidak serta merta menjadi keharusan dalam penyusunan satir.

Namun, Winston (seperti dikutip Eaton, 2013, hlm. 318) memisahkan *dark comedy* dari satir. *Dark comedy* tidak menunjukkan harapan akan perubahan sosial. *Dark comedy* menganggap bahwa masalah sosial yang dihadirkan terlalu kompleks dan tak mungkin untuk diuraikan. Ia lebih memilih untuk menyajikan *dark comedy* kepada penonton dengan cara mengancam, memancing rasa takut penonton lalu memotongnya secara tiba-tiba dengan adegan yang lucu, atau disebutnya *comic turn*—atau juga berarti *surprise* atau *punchline*.

Dalam sandiwara *theater*, Styan (2005) memaparkan bahwa komentar-komentar kritik akan sebuah sandiwara atau cerita menjadi semakin ambigu dan paradoksikal seiring dengan berkembangnya jaman. Beberapa judul sandiwara theater terkadang menolak untuk didefinisikan sebagai ‘komedi’ atau ‘tragedi’ sebab mereka merasa kisah yang disuguhkan adalah hasil leburan. Sehingga di suatu waktu muncullah istilah ‘komedi yang sedih’ dan ‘tragedi yang lucu’. Tujuan Styan adalah menghentikan mobilisasi *genre* dan sub-*genre* terhadap sandiwara theater (hlm. 1-3).

Peran penonton dalam sebuah komedi sangat penting, seolah mereka memegang peran sendiri dalam sebuah naskah. Karakter penonton hendaknya dilibatkan secara langsung, dengan memainkan peran paradoks, akal melawan emosi,

dan sebaliknya emosi melawan akal. Pencapaian penulis adalah ketika para penonton merasakan tragedi tanpa menangis, dan mampu mencemooh tanpa tertawa terlalu keras. Efek ini berpadu membawa seorang penulis pada kualitas ironi dalam sebuah naskah (Styan, 2005, hlm. 260).

Styan menjelaskan bahwa ironi dalam *dark comedy* berperan sebagai pengendali (*controlling agent*). Pernyataan tersebut diperkuat oleh Winston yang menyatakan bahwa *dark comedy* menggunakan ironi dan kecerdasan untuk menyerang kesentimentalan, konvensi-konvensi sosial dan semesta yang *absurd* (seperti dikutip oleh Eaton, 2005, hlm. 318).

Styan menekankan dalam komedi, reaksi penonton adalah elemen yang signifikan. Perhatian penonton butuh mengalami reorientasi dan hal tersebut dapat dicapai melalui perubahan *mood* atau *tone* secara halus, sederhana melalui dialog verbal, sebuah percakapan atau munculnya suara yang belum pernah didengar sebelumnya. Reorientasi tersebut juga dapat dicapai melalui perubahan yang lebih besar dengan revolusi konvensi secara total untuk menimbulkan *traumatic shock*. Reorientasi perhatian penonton adalah salah satu usaha untuk menampilkan ironi dalam *dark comedy* (hlm. 261-262).

Ironi bisa ditampilkan melalui perpaduan kontras visual dan aural. Kaper (seperti dikutip Styan, 2005, hlm 263-264) menegaskan bahwa kontinuitas dan perspektif penonton mengenai karakter utama sebuah film ditentukan oleh ironi.

Melalui pernyataan tersebut, peran ironi jelas sangat besar. Kaper mencontohkan sebuah adegan kemenangan perang yang menampilkan kegembiraan para prajurit dipadukan dengan musik sedih untuk mendramatisasi ironi. Styan mencontohkan Hedda Gaber memainkan lagu dansa yang liar tepat sebelum usaha bunuh diri.

Dark comedy (Styan, hlm. 265-266) menantang sebuah situasi atau adegan yang didramatisasi oleh karakter tertentu, dibantah oleh karakter lain atau karakter yang sama dengan petunjuk yang berbeda. *Dark comedy* memainkan fakta sebagai sesuatu yang berbeda tiap kali dilihat dari sudut pandang yang berbeda, dan semuanya sama-sama benar. Styan menuliskan pengaruhnya melalui modifikasi kesan dan kontradiksi terhadap kesan yang telah hilang sebelumnya.

Styan (2005) berargumen mengenai peran *comic relief* yang muncul dalam kesadaran penonton. *Comic relief* adalah karakter yang mewakili ketidakbertanggungjawaban. Meskipun, dalam *dark comedy*, Styan meragukan definisi *relief* atau elemen mana yang disebut *relief*. Namun secara tradisional, peran *comic relief* dalam komedi memiliki dua fungsi.

Pertama, sebagai '*shot of spirit*'. Menurut Dryden (seperti dikutip Styan, 2005, hlm. 266-269), naskah yang terlalu kuat membuat semangat dalam diri penonton terlalu tegang. Terkadang penulis harus mampu menyegarkan emosi. Jika alur cerita terlalu tegang, penonton akan menciptakan *relief* mereka sendiri dan akan menertawakan setiap detail yang sesungguhnya tidak relevan. Hadirnya *comic relief* mengembalikan

keseimbangan atau yang disebut Dryden juga dengan 'kewarasan'. *Relief* dilihat sebagai kemunduran dalam alur cerita, namun sekaligus mendorong cerita.

Kedua, *comic relief* berperan sebagai '*gypsy laughter in the bushes*'. *Relief* menjadi topeng, samaran bagi tragedi atau *pathos* yang sesungguhnya. Daiches menyatakan bahwa adegan *comic* ini merupakan penjelasan yang ditandai dengan adanya perubahan sekonyong-konyong pada perspektif dalam adegan-adegan tragis. Adegan tragis ini merefleksikan kejadian tragis yang ada dalam realita dan *comic relief* menyempurnakan gambaran tersebut (Styan, 2005, hlm. 266-269).

Kemudian Styan (2005) menjelaskan kemunculan teori ketiga mengenai fungsi *comic relief*. Dalam karya-karya Shakespeare, adegan-adegan *comic* memperkaya tragedi (*pathos*) dengan mengukur seberapa besar emosi dalam skala objektif dan persisnya dibandingkan dengan pengalaman emosional. *Comic relief* juga berfungsi memperumit drama dengan memberikan sikap ambivalen baru (hlm. 266-269).

Styan menyebutkan istilah *comic-pathetic hero* sebagai salah satu konvensi yang muncul dalam karakterisasi setelah adanya distilasi *genre* menjadi *tragicomedy* (*dark comedy*).

2.2. Psikologi Remaja

Pada tahap remaja, seorang individu semakin menumbuhkan kesadaran bahwa dirinya memiliki banyak cara bersikap. Kesulitan yang kemudian dihadapi oleh remaja adalah menemukan dirinya yang sebenarnya dari banyak versi tersebut. Remaja seringkali

menanggapi pencarian diri ini dengan memasang suatu citra diri yang ia anggap benar. Tujuannya adalah untuk memenangkan perhatian orang tua atau teman. Hal ini disebut *false self-behaviour*. Remaja dengan *false self-behaviour* memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah (Shaffer dan Kipp, 2014, hlm. 419).

Pada umumnya di awal usia remaja, remaja akan lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman daripada keluarga dan saudara. Sistem sosial pada remaja terbentuk melalui kelompok-kelompok pertemanan. Remaja yang memiliki kesamaan dalam hal hobi, sikap, latar belakang, dan/atau faktor lain akan membentuk suatu kelompok sendiri yang dinamai *clique*. *Clique* berinteraksi secara sering dengan gaya berpakaian dan/atau bicara yang sama sebagai identifikasi kelompok. Biasanya, *clique* yang terdapat pada remaja SMP terdiri dari individu dengan gender sama (Shaffer dan Kipp, 2014, hlm. 572-573).

Menurut Shaffer dan Kipp, remaja SMA memiliki lingkaran pertemanan yang lebih luas. Sebuah *clique* tak lagi terbatas pada satu gender melainkan percampuran gender. Anggota *clique* tak lagi mengejar kesamaan individu namun juga mendukung keberagaman anggota lain. Beberapa *clique* yang memiliki kesamaan akan membentuk suatu kelompok yang lebih luas disebut *crowds*.

Simmons dan Blyth (seperti dikutip oleh Stone, Church, 1983, hlm. 445), berdasarkan riset mereka, memaparkan bahwa rasa percaya diri remaja menurun saat transisi ke SMP dan SMA. Penurunan ini terjadi terutama pada remaja perempuan.

Banyak dari remaja yang dinarai tak memiliki kelainan psikologis, namun para ahli percaya bahwa remaja terutama pada masa awal adalah kurun waktu yang kritis untuk perkembangan psikopatologi. Masa transisi ini berpengaruh pada luar dan dalam seorang individu. Salah satu pengaruhnya adalah cara berpikir dan berperilaku yang mulai terganggu. Akibatnya, pada masa remaja, emosi seorang individu cenderung lebih rentan. Masa remaja adalah masa transisi fisik, psikologis dan sosial terbesar. Petersen dan Hamburg berargumen bahwa beberapa individu merespon tantangan penyebab stres ini dengan cukup baik. Namun beberapa individu lain merasa kesulitan beradaptasi (seperti dikutip Stone dan Church, 1983, hlm. 441).

Istilah *stress* mengacu pada perubahan yang membutuhkan penyesuaian sosial dan psikologis yang sebenarnya tak diinginkan oleh individu. Selain proses alamiah, kejadian dan masalah baru yang harus dihadapi ikut menyumbang tingkat *stress*. Ebata menyatakan hubungan antara jumlah *stress* dan tingkat kepuasan seorang individu akan hidupnya memiliki kualitas negatif (seperti dikutip Stone dan Church, 1983, hlm. 443). Semakin banyak kejadian negatif yang dipersepsi oleh seorang remaja, maka semakin tinggi tingkat depresi dan kecemasannya. Jika remaja memiliki masalah yang sama, mereka yang rentan secara emosi akan menghadapi dengan sikap yang lebih negatif. Sebuah kejadian signifikan tidak secara langsung berimbas pada individu namun lebih berpengaruh pada kualitas hubungan antara remaja dan subjek yang bersentuhan dengan kejadian tersebut.

Ia melanjutkan, depresi pada remaja memiliki dua kemungkinan. Yang pertama adalah perasaan sedih yang seringkali dirasakan oleh remaja, dan probabilitasnya terjadi pada seluruh individu di masa remaja mereka. Yang kedua adalah depresi klinis yang memiliki imbas lebih besar pada fungsi kerja individu dalam berbagai aspek kehidupan. Bagi remaja, depresi ini ditandai dengan adanya sikap permusuhan dengan semesta, serta ketidakmampuan untuk menyesuaikan diri, bahwa kehidupan itu tidak menarik dan tidak masuk akal. Perasaan semacam itu berlipat ganda ketika memasuki masa pubertas. Remaja yang mengalami depresi klinis adalah remaja yang mempertimbangkan bunuh diri secara serius.

Carr menuliskan bahwa depresi bukanlah keadaan yang langka (hlm. 5). Depresi lebih umum terjadi pada remaja daripada anak-anak. Sedangkan, remaja perempuan lebih rentan mengalami depresi daripada remaja laki-laki. Carr membagi depresi menjadi empat tipe :

1. *Major depression*
2. *Bipolar disorder*
3. *Cyclothymia*
4. *Dysthymia*

Major depression dan *bipolar disorder* adalah jenis *mood disorder* yang bersifat episodik dicirikan dengan : *mood* sedih, kesadaran negatif dan gangguan makan dan tidur. *Bipolar disorder* memiliki episode tambahan yaitu episode mania

dimana individu mengalami rasa senang berlebihan, ledakan inspirasi dan terjadinya perilaku ekspansif. Sementara itu, *cyclothymia* dan *dysthymia* adalah kondisi kronik non-episodik. *Dyshthymia* ditandai dengan adanya gejala depresif, sedang *cyclothymia* memiliki gejala yang mirip *bipolar disorder* namun dengan tingkat fluktuatif yang lebih rendah (Carr, 2002, hlm. 3).

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

Domain	Fitur Klinis
Mood	Tertekan Ketidakmampuan merasakan kesenangan Temperamental Kecemasan dan ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi
Perilaku	Perlambatan dan agitasi psikomotor
Hubungan	Kemunduran dalam hubungan keluarga Penarikan diri dari hubungan pertemanan Prestasi akademis rendah
Keadaan fisik	Kelelahan Gangguan tidur Rasa sakit Hilangnya nafsu makan atau makan berlebihan Perubahan berat badan Variasi <i>mood</i> sepanjang hari Kehilangan keinginan berhubungan intim
Kesadaran	Pandangan negatif terhadap diri sendiri, lingkungan dan masa depan Rasa bersalah yang berlebihan Konsepsi bunuh diri Delusi suasana hati (<i>mood congruent</i>) Distorsi kognitif Ketidakmampuan untuk berkonsentrasi Kebimbangan
Persepsi	Bias persepsi terhadap kejadian negatif Halusinasi suasana hati (<i>mood congruent</i>)

Tabel 1.1 Tabel Fitur Klinis pada Penderita Depresi

Carr (2002) menjelaskan bahwa umumnya, gejala utama depresi adalah sifat temperamental, rasa cemas yang berlebihan dan keagresian. Sementara itu, gejala bersifat fisik terjadi pada tingkat depresi yang lebih parah. Gejala tersebut dapat berupa kehilangan energi, gangguan tidur dan nafsu makan, berat badan yang tidak sesuai dengan usia, rasa sakit pada perut dan kepala serta variasi *mood* yang berbeda sepanjang hari. Halusinasi suasana hati terjadi pada beberapa kasus yang lebih parah. Halusinasi suasana hati adalah keadaan saat penderita mendengar suara yang mengatakan hal-hal depresif (hlm. 5-8).

Carr (2002) melanjutkan, penderita depresi memiliki pandangan yang negatif terhadap diri sendiri. Mereka merasa bahwa pencapaian mereka tidak sesuai dan mereka tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Penderita depresi terikat pada standar yang berada di luar kemampuan mereka dan seringkali menyalahkan diri sendiri karena karena mengecewakan orang lain. Pandangan penderita depresi terhadap keluarga, pertemanan dan sekolah adalah penuh permusuhan (hlm. 5-8).

Berikut adalah faktor *mood disorder* yang dijabarkan oleh Carr (2002, hlm. 10-11) :

1. Genetik
2. Pengalaman kehilangan
3. Pengasuhan yang problematik
4. Karakteristik dan sifat personal

Untuk menjelaskan faktor-faktor tersebut, Carr (2002) memaparkan bahwa lingkungan keluarga dan pertemanan dapat mempertahankan keadaan depresi melalui kekerasan, penindasan atau hukuman tanpa ada elemen suportif. Peran orang tua atau pengasuh yang tidak suportif termasuk adalah kritik yang berlebihan, sikap acuh dan abai, atau justru keterlibatan yang berlebihan dan tidak adanya otonomi diri (hlm. 11).

Menurut Beck (seperti dikutip oleh Carr, 2002 hlm. 13), ada dua skema negatif yang mengandung sikap terpendam. Yang pertama adalah *sociotropy*, berhubungan dengan hubungan antarpribadi. Skema *sociotropy* berputar pada sikap individu yang memandang diri negatif jika gagal membina suatu hubungan positif. Yang kedua adalah *autonomy*, berhubungan dengan pencapaian pribadi. Skema *autonomy* berputar pada sikap individu yang memandang diri negatif jika tak berhasil mencapai standar dan kontrol tertentu.

Beck (seperti dikutip oleh Carr, 2002, hlm. 13) menjelaskan menurut pengamatannya, kesalahan logika berpikir juga kerap kali terjadi pada penderita depresi yang pernah mengalami kehilangan. Perkembangan skema negatif menuntun penderita pada kesalahan logika berpikir saat dihadapkan pada tekanan hidup. Penderita menginterpretasikan suatu situasi dengan ambigu dan depresif. Beberapa kesalahan logika yang dinyatakan Beck sebagai distorsi kognitif yaitu :

1. *All-or-nothing thinking*
2. *Selective abstraction*

3. *Overgeneralization*
4. *Magnification*
5. *Personalization*
6. *Emotional reasoning*

Penderita depresi yang mengalami keputusan dalam tingkat ekstrem dan rasa bersalah yang berlebihan percaya bahwa tindakan mereka patut mendapatkan hukuman. Hal ini mengantarkan penderita pada niat bunuh diri (Carr, 2002, hlm. 7).

2.2.1 Bunuh Diri

Dalam mempelajari bunuh diri sebagai sebuah epidemi, faktor adalah hal signifikan. Faktor disini dimengerti sebagai sekelompok karakteristik seorang individu, sebuah kelompok atau lingkungan dan kemungkinan-kemungkinan. *Risk factor* adalah pemicu seseorang ingin melakukan bunuh diri. Ada empat *risk factor* yang berperan besar (Berman, Jobes, Silverman, 2006, hlm. 14). Keempatnya yaitu :

1. *Fixed risk factor* adalah faktor yang tak bisa dimanipulasi atau diubah. Contohnya adalah genetik, gender, usia, ras dan sebagainya.
2. *Variable risk factor* adalah faktor yang dapat berubah, misalnya tingkat depresi seseorang.
3. *Proximal risk factor* adalah kejadian yang berlangsung bertepatan dengan masa-masa rentan bunuh diri. Faktor ini mungkin untuk mencetuskan tindakan bunuh diri secara tiba-tiba.

4. *Distal risk factor* adalah faktor yang menguatkan *proximal risk factor*. *Distal risk factor* dapat berupa kelainan mental atau misalnya karakter impulsif. Faktor ini meyakinkan kesuksesan bunuh diri tersebut.

Faktor dan karakteristik dibahas lebih lanjut oleh Alan Carr. Dalam mempelajari aktivitas bunuh diri, Carr (2002) membedakan antara faktor bunuh diri yang telah dilakukan (*completed*) dan faktor percobaan bunuh diri (*parasuicide*). Pembelajaran mengenai risiko bunuh diri melibatkan faktor risiko dan faktor protektif. Carr mengingatkan bahwa pembelajaran ini bukanlah ilmu pasti (hlm. 36). Carr melanjutkan, pembelajaran mengenai risiko bunuh diri perlu membahas mengenai hal-hal berikut :

1. Konsepsi bunuh diri dan niat bunuh diri

Niat bunuh diri ditandai dengan adanya perencanaan lebih jauh, tindakan pencegahan, metode lethal, ketiadaan bantuan dan tindakan akhir. Metode lethal yang digunakan misalnya gantung diri, penggunaan pistol dan lompat dari ketinggian; serta tidak adanya kesadaran untuk mencari bantuan setelah percobaan. Remaja yang memiliki niat bunuh diri salah satunya ditandai dengan adanya surat atau pesan terakhir. Sebaliknya, konsepsi bunuh diri ditandai dengan adanya keinginan untuk mati dan tindakan menyakiti diri sendiri seperti mengiris kulit, namun tidak memiliki perencanaan lebih lanjut mengenai bunuh diri.

2. Tingkat lethal metode

Penggunaan senjata api, gantung diri, lompat dari ketinggian dan meracuni diri sendiri dengan racun berbahaya dianggap lebih lethal daripada memotong urat nadi dan overdosis obat.

3. Faktor pendukung

Percobaan bunuh diri biasanya didukung oleh masalah interpersonal atau kehilangan yang melibatkan orang tua atau kekasih. Bunuh diri juga dapat didorong oleh kegiatan bunuh diri dalam satu grup pertemanan, sekolah atau lingkungan lokal atau liputan media.

4. Motivasi

Beberapa motivasi yang mendorong kegiatan bunuh diri adalah kabur dari keadaan psikologis yang parah, balas dendam untuk melahirkan rasa bersalah, melakukan hukuman pada diri sendiri, mencari perhatian, mengorbankan diri sendiri untuk hal yang lebih baik.

5. Faktor karakter personal

Karakter personal memengaruhi apabila individu memiliki kecenderungan putus asa, perfeksionisme, impulsif, permusuhan dan agresi, dan gaya adaptasi yang kaku. Perfeksionisme dapat dikategorikan sebagai faktor pendorong karena memicu persepsi standar yang lebih tinggi dan lebih susah untuk dicapai.

6. Faktor kelainan mental

Depresi sebagai faktor yang besar berhubungan dengan keputusan.

7. Faktor historik

Sejarah aktivitas bunuh diri di masa lalu dapat memicu terulangnya aktivitas bunuh diri di masa depan.

8. Faktor kekeluargaan

Percobaan bunuh diri dan depresi di antara anggota keluarga, adanya kecanduan alkohol dan obat-obatan serta pelecehan dalam keluarga dapat mendorong risiko bunuh diri pada remaja.

9. Faktor demografis

Remaja laki-laki lebih cenderung untuk melakukan bunuh diri sedangkan remaja perempuan lebih cenderung melakukan percobaan bunuh diri.

UMMN