



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. Film

Film bermula dari fotografi, dimana pada tahun 1878 Edward Mueybridge melanturkan pertanyaan mengenai “apakah keempat kaki kuda berada dalam posisi melayang bersamaan ketika kuda berlari?” dan dari pertanyaan tersebut, Edward Mueybridge membuat 16 foto dengan kuda yang sedang berlari, dan dari 16 foto tersebut, dibuat satu rangkaian gerakan secara berurutan, dan cepat. Sehingga menghasilkan kesan bahwa kuda tersebut sedang berlari. Konsep tersebut hampir sama dengan konsep dalam film kartun. Gambar kuda bergerak tersebut menjadi gambar gerak pertama di dunia, dimana pada saat itu belum ada kamera yang bisa merekam gerakan dinamis.

Film mempunyai dua pengertian, yang bisa diartikan secara harafiah maupun sebagai gambar hidup. Pengertian secara harafiahnya adalah selaput tipis yang berupa gambar negatif yang digunakan untuk menyimpan atau menangkap gambar dari sebuah objek. Pengertian secara gambar hidupnya adalah sebuah gambar gerak yang disimpan dalam bentuk negatif pada media seluloid tipis. Seiring dengan perkembangan zaman, media penyimpanan film tidak hanya berasal dari seluloid saja, tetapi juga dalam format digital.

2.2. Skenario

Skenario mempunyai banyak arti atau persepsi dari berbagai penulis buku maupun para pembuat film. Menurut Field (2005), skenario adalah sebuah cerita yang diceritakan melalui gambar, dialog, adegan, dan disusun sesuai dengan urutan dramatisnya. Seorang penulis skenario harus menerjemahkan setiap ceritanya kedalam naskah dan menjadi sebuah gambaran imajinasi visual. Dalam penulisan skenario, penulis harus detail dan spesifik, serta harus ringkas agar mudah dibaca dan dipahami (Rosenfeld, 2008, hlm. 9)

Dahulu skenario ditulis dengan format sederhana tanpa detail teknis, seperti menulis sinopsos yang terdiri dari satu paragraf, yang di dalamnya terdapat judul dan deskripsi adegan (Raynauld, 2005). Seiring dengan berjalannya waktu, skenario terus berkembang menjadi format skenario yang saat ini dipakai, yang di mana adanya kesinambungan antara gambar dan cerita yang akan ditafsirkan. (Field, 2005, hlm. 16)

2.2.1. Plot

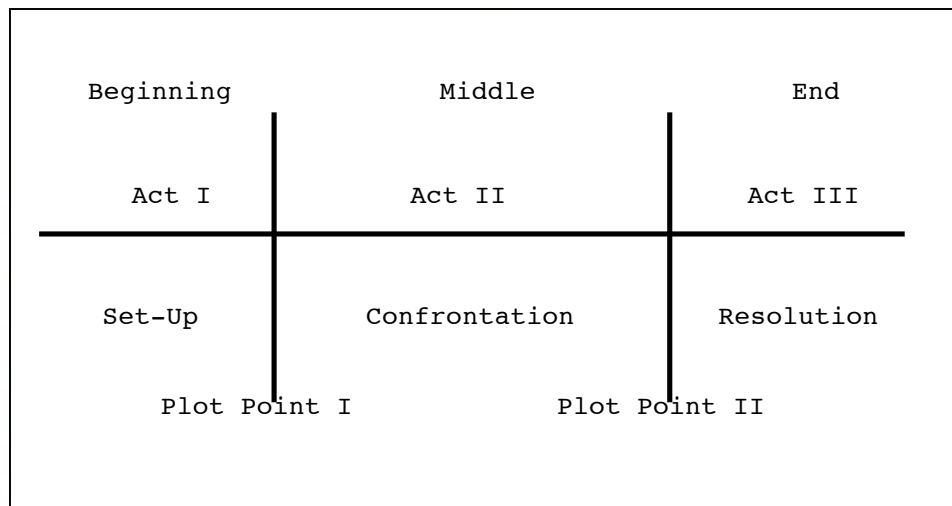
Menurut Perrine (dalam Arp & Johnson, 2011) plot adalah sebuah susunan dari kejadian dari cerita, yang berkaitan dengan perkataan atau perbuatan karakter yang menggerakkan cerita. Plot mempunyai 3 *act structure*, menurut The New Wave (dalam Velovsky, 2011) semua cerita mempunyai awal cerita (babak satu, pengenalan), tengah cerita (babak dua, konflik) dan akhir cerita (babak tiga, penyelesaian).

2.2.2. Subplot

Subplot adalah kejadian-kejadian yang mendukung dan berkaitan dengan cerita atau plot. Subplot biasanya berkaitan dengan kegiatan dari karakter utama, karakter pendukung, bahkan dari karakter antagonis, yang membantu karakter utama untuk mencapai *goal*nya atau memperlihatkan motivasi dari karakter utama tersebut. Subplot juga harus memiliki awal (perkenalan), tengah (klimaks), dan akhir (penyelesaian) (Hawk, n.d.).

2.3. Struktur Drama

Struktur drama tiga babak merupakan struktur paling umum dalam membuat cerita (Groove, 2009, hlm. 26). Pada struktur tiga babak, bagian awal dan akhir cerita memiliki durasi yang lebih sedikit dibandingkan bagian tengah cerita, dan pada bagian tengah cerita memiliki durasi dua kali lipat lebih panjang dibanding awal dan akhir cerita (Costello, 2004, hlm. 89). Menurut Field (2005, hlm. 143), terdapat empat poin untuk struktur dalam skenario, yaitu awal, *Plot Point I*, *Plot Point II*, dan akhir. *Plot Point* berguna untuk menjalankan cerita, di mana PP I dan PP II memegang kerangka berpikir dalam cerita, dan merupakan jangkar dalam cerita. Struktur tersebut digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1. Struktur Cerita Tiga Babak
(Field, 2007)

2.3.1. *Act I (Set-Up)*

Dalam satu halaman naskah umumnya berdurasi sekitar satu menit dalam layar. Babak satu merupakan proses introduksi atau pengenalan, baik melalui karakter, cerita, penggambaran situasi atau rintangan, pembangunan hubungan antara karakter, maupun premis yang ingin disampaikan, dan pada babak ini umumnya memiliki 10-20 halaman dalam skenario. Pada babak satu, penulis hanya memiliki sekitar sepuluh menit untuk menentukan menarik atau tidaknya cerita dari sisi penonton. Jika penonton tidak mengetahui apa yang terjadi pada saat introduksi, maka konsentrasi dan fokus penonton akan mulai goyah dan tidak menentu arah. Maka dari itu, penulis skenario harus memiliki kreatifitas dan fokus yang kuat untuk mengenalkan serta memainkan alur cerita pada babak satu (Field, 2005, hlm. 23).

2.3.2. Act II (Confrontation)

Babak dua atau konfrontasi, merupakan sebuah aksi di mana karakter harus bertahan dan menghadapi beberapa konflik yang semakin berkelanjutan dan semakin tinggi taruhannya. Pada babak ini karakter akan melakukan sebuah usaha yang akan menentukan apa yang akan didapatkan atau dibutuhkan, tetapi disisi lain karakter juga bisa tidak mendapatkan apapun.

Babak dua pada umumnya memiliki 20-30 halaman dalam skenario. Dengan adanya suatu konflik, maka cerita akan terus berjalan, dan karakter akan beradaptasi untuk memecahkan masalah tersebut, dan membuat tensi semakin naik. Semua drama adalah konflik; tanpa konflik, tidak akan ada tindakan; tanpa tindakan, tidak akan ada karakter, karena karakter dan cerita bertindak berdasarkan konflik yang ada. Maka dari itu, jika tidak ada karakter tidak akan ada cerita, maupun skenario. *Ending* karakter akan sangat bergantung kepada aksi dari karakter dalam menghadapi konfliknya yang terjadi pada babak ini. (Field, 2005, hlm. 24-25).

2.3.3. Act III (Resolution)

Babak tiga merupakan babak akhir dalam struktur cerita, atau dapat dikatakan sebagai *resolution*. Pada babak ini umumnya memiliki 20-30 halaman dalam skenario. Babak tiga tidak dapat dikatakan sebagai *ending* dari cerita, karena *resolution* adalah sebuah solusi dari karakter dalam menghadapi konfliknya, apakah karakter sukses atau gagal. Pada babak ini pula akan terlihat apakah karakter akan mengerahkan seluruh kemampuannya untuk mengatasi halangan atau kelemahannya, karena pada babak ini rintangan yang dihadapi semakin sulit,

dan berpengaruh dalam menciptakan sebuah akhir dari cerita (Field, 2005, hlm. 26)

2.4. Premis

Setiap cerita yang akan dibuat harus memiliki tujuan atau premis (Egri, 2009). Premis merupakan sebuah ide yang menginspirasi hasrat penulis untuk membentuk ide menjadi suatu cerita. Cerita tersebut mengekspresikan suatu maksud melalui aksi dan emosi dari klimaks cerita. Premis tidak seperti mengontrol atau membuat sebuah ide, premis adalah sebuah pernyataan tertutup dari penulis (Mckee, 1997, hlm. 113). Sedangkan menurut Velikovsky (2011), premis atau konsep adalah sebuah pernyataan sederhana mengenai sebuah cerita, yang terdiri dari satu sampai tiga kalimat yang mengungkapkan karakter dan permasalahannya.

2.5. Tema

Tema adalah sesuatu yang harus diungkapkan, atau ungkapan yang mendefinisikan secara keseluruhan dari cerita. Tema yang ditangkap dari penonton, sutradara, penulis, dan pembuat film tidak selalu sama atau bisa dikatakan, setiap orang mempunyai persepsi masing-masing (Velovksy, 2011, hlm. 11). Tema berfungsi sebagai identitas dari sebuah cerita atau film, tema biasanya terbentuk dari ide yang mendasari cerita tersebut. Tema dapat memberikan sebuah jalan untuk cerita, karena tema mengontrol tindakan karakter dan plot dari cerita (Calvisi, 2012, hlm. 73).

2.6. Format Skenario

Skenario seperti sebuah, cetak biru untuk sutradara, skenario bukan sebuah seni,

skenario adalah sebuah proses kolaborasi (Nowra, n.d.). Skenario dicetak pada ukuran A4, dengan penulisan skenario standar, yaitu *courier* dengan ukuran font 12, mempunyai *scene heading*, *stage direction*, dan *dialogue*. Skenario biasanya terdiri dari 85-120 halaman (Velikovsky, 2011, hlm. 9). Penulisan skenario harus memakai format umum, karena skenario merupakan panduan untuk sutradara, kru, artis, dan semua orang yang terlibat dalam produksi film tersebut. Dalam penulisan skenario dengan format yang umum terdapat beberapa pedoman atau saran berdasarkan Field (2005). Pedoman ini bisa saja berubah saat sedang didiskusikan dengan produser, sutradara, maupun editor.

2.6.1. *Slugline*

Slugline atau *Scene heading*, yang menjelaskan informasi spesifik mengenai tempat dan waktu. Untuk tempat, jika diluar ruangan ditulis “EXT”, dan jika di dalam ruangan “INT”. Untuk waktu, pada umumnya menggunakan “DAY” untuk pagi sampai sore hari, dan “NIGHT” untuk malam hari (hlm. 221). Terkadang penulis skenario juga ada yang lebih menspesifikan waktu dan menambahkan keterangan waktu “MORNING” untuk pagi hari, “NOON” untuk tengah hari, “AFTERNOON” untuk sore hari, dan “MIDNIGHT” untuk tengah malam. *Slugline* harus ditulis menggunakan huruf besar (hlm. 221).

2.6.2. *Action*

Deskripsi dari karakter, tempat, dan aksi yang dilakukan oleh karakter. Deskripsi dari karakter atau tempat tidak boleh lebih dari satu paragraf, dan paragraf tersebut harus mendeskripsikan aksi, dan tidak boleh lebih dari empat kalimat. Tetapi itu bukan aturan pasti, itu hanya sebuah saran (hlm. 221).

2.6.3. *Character's Name*

Nama karakter ditempatkan di tengah halaman dan sebelum dialog, dengan menggunakan huruf besar, penulis skenario harus mencantumkan nama karakter yang akan berdialog. Nama karakter biasanya berupa nama palsu atau deskripsi atau nama asli (hlm. 222).

2.6.4. *Parenthical*

Sebuah arahan ekspresi atau aksi yang ditujukan untuk karakter yang sedang berdialog. *Parenthical* ditulis sehabis nama karakter dan dengan menggunakan buka kurung dan tutup kurung yang menunjukkan aksi atau ekspresi karakter (hlm. 222)

2.6.5. *Dialogue*

Dialog di tempatkan di tengah halaman dengan format penulisan rata kanan kiri (hlm. 222). Dialog ditujukan ketika karakter berbicara, baik antara karakter lain, berbicara sendiri, maupun ketika *offscreen*, atau yang disebut sebagai *voice over* (*v.o*). Jika karakter tersebut akan berdialog *voice over*, keterangan *v.o* harus ditaruh di sebelah nama karakter.

2.6.6. *Transition*

Transisi di tempatkan di kanan halaman, dengan menggunakan huruf besar, miring, dan tanda titik dua. Transisi ditujukan untuk divisi *post production*, baik untuk penata suara maupun untuk penyunting gambar. Penulis skenario hanya menyarankan kepada divisi tersebut karena pada adegan tersebut membutuhkan efek (hlm. 222). Transisi tersebut bisa saja tidak dipakai oleh penyunting gambar

maupun suara, jika tidak terlalu dibutuhkan.

2.7. Karakter

Menurut Field (2005), karakter adalah sebuah esensi dasar yang penting dari sebuah skenario. Sebuah dasar, sebuah jantung dan jiwa dalam sebuah skenario. Sebelum penulis skenario menulis satu kata, penulis skenario harus mengetahui karakternya (hlm. 46). Dalam membuat karakter yang nyata dalam situasi yang nyata juga sangat menantang, karena karakter sangat unik, abstrak, dan bervariasi. Karakter mendefinisikan bagaimana penulis skenario berusaha untuk mempertahankan air yang ada di tangan (hlm. 42).

Dalam pembentukan karakter, yang pertama dan terpenting adalah penulis skenario harus mengerti dan mengenal karakter tersebut. Penulis skenario harus mengetahui apakah mereka jahat, atau baik, dan apa penyebab karakter tersebut menjadi karakter yang jahat atau baik, serta alasan mengapa karakter tersebut melakukan kejahatan atau kebaikan. Karakter yang dibuat harus di eksplor baik dari masa lalu, masa sekarang, maupun interaksinya terhadap lingkungan sekitar (Egri, 2009). Hal tersebut dapat membantu penulis melakukan suatu observasi untuk memperkuat karakter yang dibuat.

2.6.1. Jenis Karakter

Dalam sebuah cerita, karakter merupakan kunci utama dalam penggerak cerita, terdapat dua karakter umum yang sering ditemukan.

2.7.1.1. Protagonis

Protagonis atau karakter utama yang bisa disebut sebagai *hero* yang menggerakkan cerita. Protagonis harus memiliki keinginan (*want*) dan kebutuhan (*need*) yang menggerakkan cerita dan membuat konflik dalam cerita. Menurut Egri (2009), karakter protagonis harus memiliki hasrat dalam mempengaruhi keinginannya (hlm. 106). Untuk mendapatkan ketertarikan atau empati dari penonton, karakter protagonis harus mengalami beberapa kejadian yang membuat karakter terpuruk, dan karakter tersebut harus bertahan atau berjuang untuk menjadi lebih baik (Velovsky, 2011, hlm. 40).

2.7.1.2. Antagonis

Antagonis yang merupakan karakter yang menentang atau berlawanan dengan *hero* atau protagonis. Karakter antagonis tidak harus jahat, karakter antagonis adalah karakter yang memiliki tujuan yang sama dengan karakter protagonis, tetapi memiliki motif yang berbeda, dan seakan-akan menghalangi karakter protagonis untuk mencapai tujuan tersebut (Egri, 2009, hlm. 113). Kedua karakter ini saling berhubungan dan membutuhkan satu sama lain untuk saling menggerakkan cerita.

2.7.2. Pengembangan Karakter

Menurut Field (2005, hlm. 63) ada empat kriteria penting untuk membuat karakter berkualitas. Pertama karakter harus memiliki kebutuhan yang kuat dan tertuju. Kedua karakter tersebut memiliki sudut pandang tersendiri. Ketiga karakter

tersebut menunjukkan identitas sikapnya. Keempat mereka mengalami perubahan sikap.

Dalam film, karakter adalah kunci utama yang menggerakkan film, dan membuat penonton percaya dengan peran yang dimainkannya (Velovsky, 2011, hlm. 24). Penonton membutuhkan alasan mengenai perilaku karakter tersebut, bagaimana karakter tersebut berbicara atau bertindak. Maka dari itu penulis skenario harus mengenali karakternya, karena karakter tersebut mengalami proses pengembangan karakter.

2.7.2.1. Fisiologi

Fisiologi meliputi aspek fisik karakter yang dibuat. Penampilan, kesehatan, postur, dan lain sebagainya. Penampilan dari sebuah karakter dapat mempengaruhi pikirannya. Aspek fisiologi dapat mempengaruhi aspek lainnya seperti aspek sosiologi dan psikologi. Jika karakter yang dibuat sehat, akan bereaksi berbeda dengan karakter yang tidak sehat (Egri, 2009). Fisiologi meliputi hal fisik sebagai berikut.

1. Jenis kelamin
2. Umur
3. Tinggi badan dan berat badan
4. Warna kulit, warna rambut, warna mata
5. Postur tubuh
6. Penampilan : penampilan menarik, kelebihan atau kekurangan berat badan, bentuk wajah, kebersihan.

7. Tanda lahir, luka, penyakit, kecacatan
8. Keturunan

2.7.2.2. Sosiologi

Sosiologi adalah aspek yang sangat berpengaruh dalam pengembangan karakter yang menyangkut perilaku karakter dengan lingkungan disekitarnya, bagaimana orang disekitarnya memperlakukannya, bagaimana kehidupan karakter dengan keluarga, dan lain sebagainya. Sosiologi karakter sangat berpengaruh dalam pengembangan karakter. Sosiologi meliputi hal sosial sebagai berikut.

1. Kelas sosial : bawah, menengah, atas
2. Kehidupan dirumah : kekuatan atau kekuasaan, orang tua yang masih hidup, yatim piatu, bercerai, orang tua yang menjadi janda atau duda, pengabaian dari keluarga.
3. Pekerjaan : jam kerja, penghasilan, pengalaman pekerjaan, jenis pekerjaan, perilaku organisasi, kecocokan pekerjaan
4. Pendidikan : jenis sekolah, biaya pendidikan, nilai, perilaku di sekolah, mata pelajaran favorit
5. SARA : suku, agama, ras, antar golongan, kebangsaan
6. Anggota politik
7. Kehidupan dikomunitas : pemimpin, berkelompok, pendiam
8. Hobi : gemar membaca buku, gemar menulis.

2.7.2.3. Psikologi

Psikologi adalah hasil akhir dari dua aspek sebelumnya yang telah dijelaskan. Psikologi menyangkut batin karakter. Bagaimana karakter bersikap, berperilaku dengan masalah yang dihadapinya, berpikir, dan lain sebagainya. Psikologi meliputi hal batin sebagai berikut.

1. Kehidupan seksual, moral-moral standar
2. Ambisi, alasan personal
3. Frustrasi, kekecewaan
4. Watak : pemarah, pesimis, *easy going*
5. Perilaku terhadap kehidupan : pengalah, militan, konservatif
6. Kompleksitas : fobia, percaya atau tidak dengan tahayul, obesesi
7. Tipe kepribadian : ekstrovert, introvert, ambivert
8. Kemampuan : bahasa, talenta
9. Kualitas : imajinasi, selera, penilaian
10. *Intelegent Quotient*

2.7.3. Character Arc

Character arc merupakan perubahan atau pertumbuhan karakter, yang mempunyai prespektif baru dan berpengaruh pada pembangunan emosi karakter. Karakter utama biasanya mengalami perubahan terbesar, dan perkembangan positif dalam cerita (Velovsky, 2011, hlm. 38). *Character arc* berpengaruh pada kondisi internal maupun eksternal karakter. Menurut Sicoe (2013) terdapat tiga bagian dalam *Character arc*. Pertama *change arc*, perubahan karakter utama, atau

hero yang berubah untuk hal yang positif, dan karakter mengalami perubahan dramatis dan radikal pada akhir cerita. Kedua *growth arc*, dalam hal ini karakter utama memiliki kekurangan eksternal dan internal seperti kelemahan, ketakutan, masa lalu, dan lain sebagainya. Ketika karakter menghadapi kekurangan tersebut, karakter berkembang menjadi individu dengan perspektif yang berbeda, seperti belajar kemampuan lain. Pada akhir cerita memang tidak menjadi “lebih baik” dibandingkan dengan awal cerita. Tetapi karakter telah mengalami perubahan pada kehidupan baru. Ketiga *Fall arc* yang biasa disebut sebagai tragedi, *fall arc* menampilkan kerapuhan karakter yang berujung pada kegilaan, keabadian, atau kematian (The 3 Types of Character Arc – Change, Growth and Fall, para. 11-17).

2.8. Konflik

Menurut Schmidt (2005), untuk membuat cerita agar berjalan, karakter harus memiliki konflik, dan karakter harus memiliki solusi atas konflik yang dihadapinya (hlm. 15). Schmidt membagi konflik menjadi enam jenis, diantaranya *man vs man*, *man vs nature*, *man vs society*, *man vs himself*, *man vs God*, dan *man vs technology*. Sedangkan menurut Fleming (2015) konflik merupakan perjuangan antara dua atau lebih kubu, yang membuat tensi yang harus diselesaikan. Setiap cerita memiliki konflik, konflik tersebut bisa berasal dari eksternal (*physical*), maupun internal (*feeling*). Fleming sendiri membagi konflik menjadi empat jenis, yaitu *man vs man*, *man vs nature*, *man vs society*, dan *man vs himself*. Berikut penjelasan mengenai jenis konflik menurut Schmidt (2005), dan Fleming (2015)

2.8.1. External Conflict

Menurut Fleming (2005) *External conflict* bisa ada karena perdebatan diantara dua karakter atau lebih, selain itu konflik tersebut bisa terjadi karena sebuah tantangan fisik yang berasal dari luar diri karakter (Conflict in Literature, para. 1-3).

2.8.1.1. Man vs Society

Konflik ini merupakan konflik yang terjadi diantara karakter melawan masyarakat atau suatu komunitas. Konflik ini bisa menjadi suatu diskriminasi dari kaum mayoritas kepada kaum minoritas, atau bisa juga menjadi suatu kejahatan sosial (Schmidt, 2005, hlm. 17).

2.8.1.2. Man vs Man

Konflik ini merupakan konflik yang paling sering ditemukan, dimana suatu karakter melawan karakter lain yang berlawanan mulai dari aksi, reaksi, maupun motivasi (Schmidt, 2005, hlm. 15).

2.8.1.3. Man vs Nature

Konflik seperti ini biasanya bercerita mengenai kemenangan dari semangat karakter tersebut, karena alam merupakan hambatan yang tidak bisa diperkirakan (Schmidt, 2005, hlm. 16).

2.8.1.4. *Man vs God, Faith, and Destiny*

Konflik ini merupakan konflik antara manusia melawan kekuatan supernatural. Pada mitologi Yunani kuno, konflik ini masuk kedalam *external conflict*, karena Tuhan-Nya berupa Dewa, seperti Zeus (Schmidt, 2005, hlm. 17)

2.8.1.5. *Man vs Technology or Possibilities*

Konflik ini merupakan konflik antara manusia melawan konsekuensi atas apa yang dilakukannya, ketika mencoba mendorong sebuah batasan yang memungkinkan.

2.8.2. *Internal Conflict*

Menurut Fleming (2015) konflik internal ada ketika karakter berjuang melawan tantangan emosional dari dirinya sendiri (Conflict in Literature, para. 4).

2.8.2.1. *Man vs Himself*

Konflik internal terjadi ketika karakter berjuang melawan dirinya sendiri, di mana terdapat isu internal yang mempengaruhi aksi, reaksi, motivasi, serta interaksi terhadap karakter lain (Schmidt, 2005, hlm. 16).

2.9. *Attention*

Menurut James (2007) Semua orang mengetahui apa itu perhatian. Perhatian merupakan suatu fenomena yang sulit dijelaskan dan dibicarakan menjadi suatu hal yang mutlak (hlm. 225). Karena pada awal abad ke 20, psikologi didominasi oleh teori yang diamati berdasarkan tingkah laku dan fakta, dan butuh waktu lebih dari 60 tahun untuk mengeluarkan buku mengenai teori mengenai perhatian, yaitu

“*The Cocktail Party Problem*” karya E. C. Cherry pada tahun 1953 (dalam Hampson & Morris).

Attention seeking adalah salah satu perilaku dari penderita yang mencari perhatian dari orang lain, dan membuat penderita merasakan perasaan yang nyaman serta meningkatkan rasa percaya diri dan harga dirinya, dimana perilaku tersebut sangatlah berlebihan dan tidak pantas. Munculnya perilaku ini karena *attention seeking* memiliki tujuan untuk mendapatkan perhatian dengan berbagai cara, diantaranya (Millon, 2004, hlm. 74).

1. *Munchausen Syndrome*, di mana penderita mencari perhatian melalui hal-hal medis, dan penderita mengerti mengenai medis.
2. *Personality Disorder*, diantaranya *Histrionic Personality Disorder*, *Narcissistic personality Disorder*, dan *Borderline Personality Disorder*. Pada kriteria ini, penderita memiliki pola yang berkelanjutan untuk mendapatkan perhatian yang diinginkannya.
3. *Self-destructive Behaviors*, di mana penderita bersedia menyakiti dirinya sendiri untuk memperoleh bekas luka, dan pada akhirnya mendapatkan perhatian dari orang lain.

2.10. *Histrionic Personality Disorder*

Menurut Bressed (2014) *Histrionic Personality Disorder* atau yang biasa disebut HPD merupakan salah satu penyakit kejiwaan yang dimana penderita berusaha untuk mencari perhatian, dan mempunyai karakteristik khusus, yaitu penderita yang ingin selalu diperhatikan oleh orang disekitarnya, manipulatif, dramatis dan merasa tidak nyaman jika diacuhkan. HPD merupakan masalah pada *attention*

demanding disorder, dan mempunyai beberapa ciri-ciri diantaranya (MacKinnon, 2009, hlm. 138)

4. Tidak nyaman jika tidak menjadi pusat perhatian
5. Mempunyai karakteristik genit, dan profokatif dalam berinteraksi
6. Memiliki emosi yang cepat berubah
7. Konsisten menggunakan penampilan fisik untuk menggambarkan perhatian untuk diri sendiri
8. Mempunyai gaya bicara yang impresionis, namun tidak detail
9. Dalam berbicara menunjukkan ekspresi yang berlebihan, drama, dan sandiwara
10. Mudah terpengaruh
11. Menganggap suatu hubungan lebih intim dari pada yang sebenarnya (melebih-lebihkan).

Penderita HPD sering didiagnosis memiliki depresi ketika melebih-lebihkan suatu masalah lalu menceritakannya menjadi sesuatu yang negatif, dan mungkin juga didiagnosis menjadi bipolar. Untuk menyembuhkan HPD, diperlukan terapi jangka panjang oleh terapis yang sudah mempunyai pengalaman dalam menyembuhkan penyakit ini. Umumnya wanita lebih banyak terdiagnosis mengidap penyakit kejiwaan HPD. (Histrionic Personality Disorder, para. 1-29).

Primary Diagnosis	Admissions	Male	Female	Male %	Female %
Paranoid Personality Disorder	236	129	107	55%	45%
Schizoid Personality Disorder	75	37	38	49%	51%
Dissocial (Antisocial) Personality Disorder	368	316	52	86%	14%
Emotionally Unstable (Borderline) Personality Disorder	6,776	1,515	5,261	22%	78%
Histrionic Personality Disorder	42	8	34	19%	81%
Anankastic (Obsessive Compulsive) Personality Disorder	16	11	5	69%	31%
Anxious (Avoidant) Personality Disorder	49	23	26	47%	53%
Dependent Personality Disorder	129	53	76	41%	59%
Other Specific Personality Disorders	103	65	38	63%	37%
Personality Disorder, Unspecified	913	368	545	40%	60%
Mixed and other Personality Disorders	240	140	100	58%	42%
Total Personality Disorder	8,947	2,665	6,282	30%	70%

Gambar 2.1. UK Personality Disorder by Gender
(UK Department Health, Hospital Episode Statistic, 2010)

Penyebab HPD masih menjadi perdebatan, yaitu antara *nature* atau *nurture*, tetapi terdapat beberapa kemungkinan yang menyebabkan HPD diantaranya karena faktor biologis, faktor genetik, faktor sosial, dan faktor psikologi. Faktor sosial merupakan faktor yang sering terjadi, karena penderita biasanya tidak mendapatkan perhatian yang dia inginkan, maka dari itu penderita melakukan sesuatu terhadap dirinya agar menjadi pusat perhatian (Millon, 2004).

U
M
N

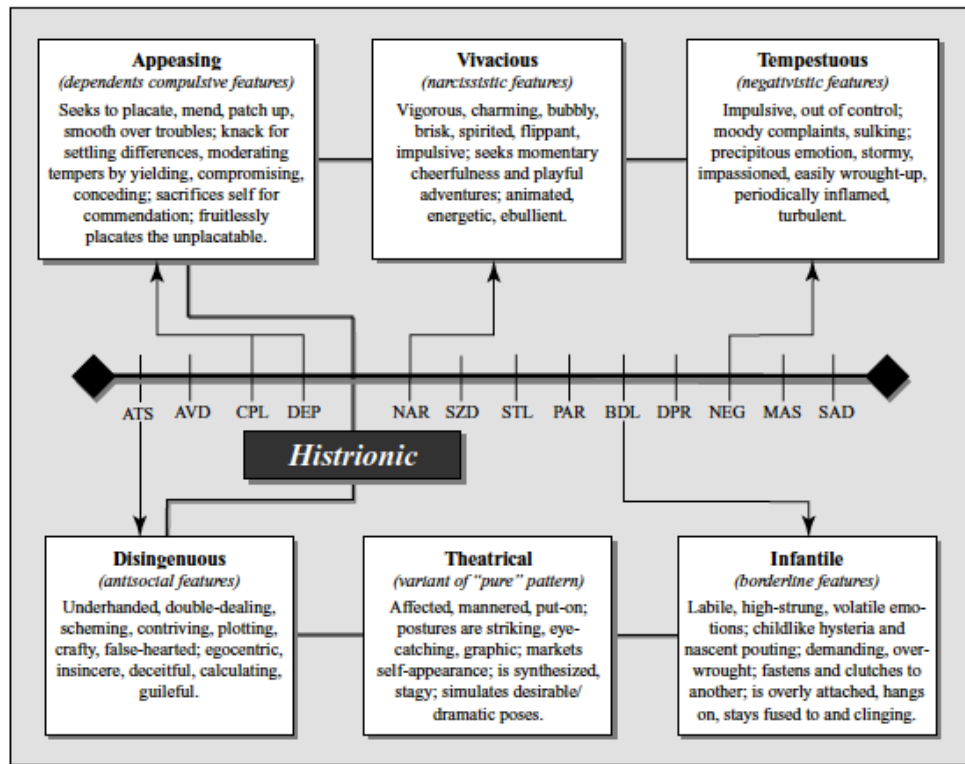


FIGURE 9.1 Variants of the Histrionic Personality.

Gambar 2.2. Tipe Histrionic Personality
(Personality Disorder in Modern Life, 2014)

2.11. Kecemasan

Menurut Rector (2008, hlm. 7) gangguan kecemasan merupakan gangguan yang menyerang perasaan, emosi, serta ketakutan. Gangguan tersebut dapat membuat penderita merasakan perasaan cemas tanpa adanya alasan nyata. Penderita dengan gangguan kecemasan ini dapat merasakan ketidaknyamanan dan dapat mengganggu atau bahkan dapat menghentikan kegiatan mereka sehari-hari. Penderita gangguan kecemasan tidak dapat menghentikan tindakannya sampai penderita tersebut merasakan bahwa hal yang dia rasakan janggal sudah benar. Menurut Ramsay (2003, hlm. 3) kecemasan bisa menyampaikan kepada kita

bahwa ada sesuatu yang salah. Ada beberapa gangguan kecemasan yang merupakan kelainan kejiwaan, diantaranya fobia, *panic attacks*, *post-traumatic stress disorder*, *generalized anxiety disorder*, depresi dan *obsessive compulsive disorder*. Setiap gangguan kecemasan tersebut mempunyai perbedaan dalam beberapa hal. Tetapi ada beberapa ciri atau kesamaan, yaitu merasakan ketakutan yang berlebihan, dan tertekan dalam menghadapi beberapa masalah (Rector, 2008, hlm. 2).

Kecemasan dapat mempengaruhi penderitanya dengan tiga cara, yaitu pertama pikiran yang bergerak melalui potensi ancaman (*cognitive*). Kedua cara tubuh merasakan sesuatu seperti berkeringat, gemetar, kecepatan jantung meningkat, dan lainnya (*physical*). Ketiga melalui cara berperilaku dan melindungi diri (*behavioral*). Dari ketiga konteks tersebut kecemasan dapat mempengaruhi penderita dengan cara yang berbeda-beda (Rector, 2008, hlm. 2).

2.12. *Obsessive Compulsive Disorder*

Obsessive Compulsive Disorder, atau bisa juga disebut OCD, merupakan salah satu masalah gangguan kecemasan. OCD merupakan gangguan kecemasan yang dialami oleh individu yang tidak dapat mengontrol pikirannya, yang memaksa untuk mengulangi suatu tindakan secara terus-menerus dan dapat menyebabkan *stress* serta mengganggu kehidupan sehari-hari (Rector, 2001).

Menurut Leckman, dkk (dalam Abramowitz, 2005) kemungkinan menderita gangguan OCD antara laki-laki dan perempuan sama rasionya saat dewasa. Sedangkan menurut National Institute of Mental Health (NIMH) saat

berumur dibawah 10 tahun anak laki-laki lebih rentan, dan saat diatas 10 tahun anak perempuan lebih rentan terkena penyakit tersebut. Menurut Kringlen (dalam Oltmanns, 2011) dalam usia dewasa, gangguan ini sering dialami saat ada kejadian *stress*, seperti konflik keluarga, kesulitan pekerjaan, atau saat kehamilan. Menurut World Health Organisation (WHO), OCD merupakan 10 penyakit kejiwaan yang paling melumpuhkan di Dunia. OCD bisa menjadi masalah yang serius jika tidak ditangani, karena OCD membuat individu merasa tersiasasi dan cacat secara signifikan (Veale, 2005).

OCD tidak hanya disebabkan oleh stres, OCD bisa terjadi karena faktor gen, tetapi kemungkinan tersebut sangatlah kecil. Faktor lain yang mempengaruhi adalah faktor biologis (*neuroscience*), yang berupa kerusakan pada *lobus frontalis*, *ganglia basalis*, dan *singulum*, atau bisa dikatakan karena cedera kepala atau tumor otak (Jenike, 1986), selain itu OCD juga bisa disebabkan karena faktor personal, faktor psikologi, dan faktor sosial (National Collaborating Centre for Mental Health).

U
M
N

Obsesi	Persentase
Kontaminasi dari kotoran, kuman, virus (contoh: HIV), cairan tubuh, kotoran tubuh, kimiawi, lapisan lengket, material berbahaya.	37.8 %
Takut akan suatu kejahatan (contoh: pintu yang tidak dikunci)	23.6 %
Penempatan barang yang simetris dan tertata	10.0 %
<i>Obsessions with the body or physical symptoms</i>	7.2 %
<i>Religious, sacrilegious or blasphemous thoughts</i>	5.9 %
Pemikiran seksual (contoh: menjadi <i>paedophile</i> atau <i>homosexual</i>)	5.5 %
Mengumpulkan barang-barang yang tidak diperlukan	4.8 %
Pemikiran terhadap kekerasan (contoh: menusuk seseorang)	4.3%

Tabel 2.1. Faktor yang mempengaruhi OCD
(National Collaborating Centre for Mental Health, 2006)

Tekanan	Persentase
Mengecek pintu, jendela	28.8 %
Bersih-bersih, mencuci tangan	26.5 %
Mengulangi suatu tindakan	11.1 %
Gangguan mental (contoh: mengucapkan kalimat istimewa)	10.9 %
Menempatkan barang harus simetris atau tersusun	5.9 %
Mengoleksi barang	3.5 %
Menghitung dengan angka keberuntungan	2.1 %

Tabel 2.2. Jumlah penderita pada tipe-tipe OCD
(National Collaborating Centre for Mental Health, 2006)